

FAIRE et défaire_
Créations_radicales
_en_design_graphique_
ESAD_Valence_2021

FAIRE et défaire_
Créations_radicales
_en_design_graphique_
ESAD_Valence_2021

Commentaire

Au vu de mon propos dans ce mémoire, je ne pouvais penser cette édition que comme un objet alternatif traduisant mon engagement. Plusieurs choix radicaux ont été faits pour répondre aux problématiques actuelles dans un souci d'éco-conception et d'accessibilité.

D'abord ce mémoire existe sous deux formes : une forme numérique, accessible en ligne, et une forme imprimée, en tant qu'objet tangible. Ces deux formes de publication ont la même source, c'est-à-dire un fichier HTML, qui peut être soit visible en ligne, soit imprimé : ce mémoire est une publication multisupport réalisé avec Pagedjs. Ce mémoire a été écrit en Markdown, un langage de balisage créé en 2004 par John Gruber avec l'aide d'Aaron Swartz.

La mise en page est adaptée au type de lecture, puisque le but d'une telle publication n'est pas de proposer une version compressée du fichier d'impression pour la lecture numérique. Dans la revue Back Office N°3¹, nous comprenons cette notion de différentes lectures en fonction des supports. Alexia de Visscher, designer graphique et enseignante écrit : « Tandis que les pratiques de lecture se modifient, la nécessité de proposer des contenus à la fois consultables à l'écran (en général plus rapidement, distant reading)

1. Back Office, Design graphique et pratiques numérique, Écrire l'écran, N°3, B42, 2019

et sur papier (lecture approfondie, close reading) se fait ressentir² ». Alors, la mise en page du texte, le traitement des images, les sources ou encore la typographie sont, au mieux, adaptées au support de lecture. De plus, tout est fait pour rendre ce mémoire accessible : les notes de bas de page sont visibles et un lexique est proposé pour accompagner la lecture. Ce mémoire a été imprimé en 8 exemplaires et est disponible en version numérique, et imprimable.

Dans sa forme, ce mémoire tient compte un maximum des problématiques environnementales. Tous les papiers utilisés sont des papiers récupérés autour de moi, déjà imprimés sur une face. L'impression de ce mémoire a été réalisée au sein de l'école, en noir et blanc. Ce choix de support a largement influencé la forme de l'objet ainsi que la mise en page. D'abord la reliure est une reliure dos carré collé puisque les feuilles sont pliées en 2 afin de « dissimuler » la face du papier déjà utilisée. Ensuite les marges intérieures sont assez importantes afin de faciliter la lecture (cette reliure ne permet pas une ouverture complète de l'objet). Alors que les autres marges sont étroites, ce que permet ce façonnage, afin qu'un maximum de texte rentre sur une page et que le gaspillage d'espace et de papier soit évité. Enfin le format A6 permet de ne n'avoir aucune chute de papier. Les notes de bas de page sont présentes sur chaque page et non pas à la fin, toujours dans le but de faciliter la lecture.

2. *Ibid.*, « Du design de la page à la pédagogie du flux : le cas belge », Alexia de Visscher, p.122

La même logique a été mise en place pour la version numérique : un code simple, des images légères, pour avoir un fichier *low-tech*.

Deux familles de caractères ont été utilisées. D'abord la *Meta-Old-French Links* pour les titres, la *Meta-Old-French Poem* pour les citations et la *Meta-Old-French Pixel* pour le titre du mémoire et le foliotage. Ces trois styles sont des *forks* de la *Meta-Old-French regular** créée par Luuse en 2018, à partir du dessin de la *Hersey-Old-French*. Tout le travail d'évolution de ce caractère a été réalisé grâce à l'outil Plancton qui utilise le langage Metapost³. Les deux premières versions utilisées dans ce mémoire ont été créées en 2021 avec l'aide des membres de Luuse et sont open source, la dernière a été réalisée sur Fontstruct, un outil gratuit de création de polices en ligne. La deuxième famille de caractère est le *Apfel Grotzck* de Luigi Gorlero, la version Regular est utilisée pour le texte courant. Cette fonte est aussi *open source*.

Enfin, pour signaler qu'une référence est présente dans l'iconographie j'ai ajouté le signe «  ».

3. Metapost est un langage de programmation inspiré du langage Metafont créé par Donald Kuth. Il est développé la première fois en 1994 par John D.Hobby et permet de réaliser des graphiques vectorielles : lignes, courbes, transformations géométriques, etc. Wikipédia (consulté le 20 octobre 2021), [en ligne]

Chaque jour un peu plus, nous sommes confronté·es à de nombreux problèmes sociétaux : crise économique, urgence écologique, société hyper-consumériste, inégalités sociales, inaccessibilité des savoirs. La pratique du graphisme évolue en fonction de notre société et puisque les graphistes ont un rôle politique direct ou indirect au sein de celle-ci, il me paraît important de réfléchir, d'imaginer et d'agir en conséquence.

Depuis le début de nos formations, nous apprenons tous·tes à nous servir des mêmes outils numériques propriétaires. On nous apprend souvent que la relation aux client·es doit être monétaire, ou encore que nos idées doivent être protégées par le droit d'auteurice pour éviter la réappropriation par d'autres. Il nous est demandé d'imprimer des maquettes de nos projets sans s'inquiéter du gaspillage de papier, de sa provenance ou de la consommation d'encre. Tous ces choix, et bien d'autres que je ne cite pas ici, nous font participer à la société de surconsommation dans laquelle nous vivons aujourd'hui, alors que nous devrions plutôt la remettre en question.

Évidemment, et heureusement, beaucoup d'entre nous remettons en cause toutes ces habitudes au fil de nos rencontres et de nos expériences.

C'est ce que je vais tenter de faire ici : déconstruire les croyances autour d'un graphisme surconsommateur, capitaliste et propriétaire.

Pour ce faire, je choisis de penser de manière alternative et radicale, d'abord pour refuser les normes imposées par les systèmes dominants, mais avant tout pour créer en accord avec des valeurs qui me semblent importantes pour une société plus juste et responsable. Ce projet d'écriture gravite autour des notions de postures alternatives, de pensées et créations radicales, d'autonomie, d'économie et de « communs ». Comment être un·e designer graphique responsable, qui crée·e et diffuse du contenu ? Comment faire avec ce que nous avons, en favorisant les circuits courts, sans participer à la dégradation de notre environnement ? Comment faire sans ce qui participe à une société de plus en plus privée et inégalitaire ?

« D'abord, parce qu'elles [les démarches d'autoproduction d'outils] font exister d'autres formes possibles de fabrication. Ensuite, parce que, plus ou moins directement, elles opèrent une remise en question radicale des valeurs dominantes, aussi bien commerciales que productives. On peut y percevoir une critique de l'industrie capitaliste telle qu'elle s'est développée depuis le XIXe siècle au service de la production de marchandises. Loins d'être insignifiantes, ces démarches procèdent sans aucun doute d'une mise en cause beaucoup plus profonde qu'il n'y paraît des sociétés occidentalisées et du principe de production et de consommation sur lequel elles sont fondées. C'est la nature même du métier de designer qui est interrogée, ainsi que la place et le rôle de ce dernier dans le système productiviste contemporain⁴ »

4. *Objectiver*, ouvrage collectif dirigée par David-Olivier Lartigaud, Entretien avec Sophie Fétro, p.123, 2017

I. Histoires d'alternatives et radicalité

1. Mouvements alternatifs et mutation de l'édition

Qu'est-ce que l'alternatif pour vous ?
Récolte et recueil de définitions
et d'interprétations

Les origines de l'alternatif :
premières tentatives de reconquête
des moyens de production

S'émanciper des contraintes :
comment repousser les limites des
systèmes de production dominants

2. Radicalité et Design

Pour une radicalité transformatrice :
rupture avec l'ordre établi

L'engagement

Expérimentation pour la radicalité

3. Autonomie et graphisme : un acte politique

Créateurices et utilisateurices autonomes :
rendre les usager·ères acteurices

Les communs, autonomie
ou co-dépendance choisie

II.

Création et diffusion alternatives

1. Détournement, réappropriation et bricolage

Créations de nos propres outils

Détourner les canaux et supports
de diffusion habituels, pourquoi ?

Création de nos canaux de diffusion
numérique

2. L'éco-conception

De la responsabilité des créateurices

La *low-tech*, une solution juste

Conclusion

Lexique

Iconographie

Bibliographie, webographie

Remerciements

Colophon

I. Histoires d'alternatives et radicalité

« Le fait, pour le designer, de posséder ses propres outils et machines de repose pas principalement d'un désir d'appropriation [...]. Il est plutôt question de proximité avec la technique, ce qui leur offre surtout une plus grande liberté d'expérimentation. [...] Cela permet aussi d'oser des paramétrages moins standart, ce qui de fait, accroît les possibilités de mise en forme de la matière et élargit la nature même des propositions. [...] Cette proximité et la familiarité qui peut en découler est l'occasion de nourrir autrement l'imaginaire du designer, de favoriser une prise de conscience des possibilités offertes par les outils et les machines et, ainsi, d'ouvrir son horizon créatif⁵ »

5. *Objectiver*, ouvrage collectif dirigée par David-Olivier Lartigaud, Entretien avec Sophie Fétro, p.123, 2017

1. Mouvements alternatifs et mutation de l'édition

Qu'est-ce que l'alternatif pour vous ?
Récolte et recueil de définitions
et d'interprétations

Il me semble que les interprétations du mot « alternatif » sont si nombreuses qu'il en devient presque énigmatique et mystérieux. C'est pourquoi tout au long de ce travail de recherche je me suis entretenue avec plusieurs actrices au sujet de l'alternatif afin de découvrir les différentes interprétations de ce mot. C'est une question que j'ai choisi de poser sans trop l'introduire au préalable afin de recueillir leur propre définition, sans l'influencer. Si cette question, et surtout leurs réponses, m'intéressent c'est qu'elles ne sont jamais les mêmes ni exactement celles que j'attendais. Puisque j'allais leur demander ce qu'elles pensaient de la notion d'« alternatif », je devais d'abord faire en sorte de retranscrire ma propre définition. Non sans mal et sans détour, j'en suis arrivée à ceci : avoir une posture alternative, c'est être face à un système ou des paramètres qui ne nous conviennent pas et c'est agir pour faire autrement, prendre un autre chemin que celui qui est attendu. J'ai construit cette définition suite à la lecture de *Post Digital Print, la mutation de l'édition depuis 1894*⁶. L'étymologie de ce mot ainsi que les

6. *Post Digital Print, la mutation de l'édition depuis 1894*, Alessandro Ludovico, édition B42, traduit en 2016

nombreuses définitions que l'on peut trouver dans les dictionnaires m'ont aussi permises d'en arriver à cette définition. Enfin, échanger avec mon entourage et me confronter à leur vision, leur questionnement et parfois leur incompréhension m'a aidé dans cette réflexion.

Pour une des créatrices du collectif Les Radicales⁷, avoir une posture alternative c'est, entre autres, refuser des projets quand ils ne sont pas compatibles avec notre propre éthique pour des raisons environnementales, économiques ou sociétales. Plus radicalement, être alternatif·ve pour elle, cela peut aussi impliquer de changer de métier lorsque l'on se retrouve dans des situations qui ne correspondent pas à nos convictions. Ou si l'on ne peut pas se le permettre, c'est faire en sorte de faire évoluer le contexte comme on l'entend. Pour donner un exemple, elle ajoute lors de notre entretien : « je peux essayer de faire plus d'expositions permanentes que temporaires, de ne pas travailler sur des expositions dans lesquelles les œuvres ont un bilan carbone déplorable, de travailler à sensibiliser à travers des sujets d'exposition, comme la disparition des espèces. ». Pour elle, être alternatif·ve c'est le fait de produire, travailler ou créer dans des situations qu'elle juge justes et utiles.

J'ai également questionné le collectif Luuse⁸, designers graphiques et développeurs basés à Bruxelles. Ils me répondent d'abord que leur travail

7. Les Radicales est un collectif engagé pour l'environnement et le design, <https://lesradicales.org>

8. <http://www.luuse.io>

a déjà été qualifié de graphisme alternatif, puis me donnent une première définition : « l'alternatif c'est la non-dominance, c'est choisir d'être dans une autre voie que la dominance », c'est être en dehors des normes. Pour eux, le mot « alternatif » a une dimension politique intéressante. Au fil de notre discussion une autre définition apparaît : être alternatif est complètement lié à la notion d'autonomie, comme un festival qui est en totale autogestion serait qualifié de festival alternatif. En conclusion de cette discussion, les membres de Luuse en sont arrivés à se poser plusieurs questions : « Sommes-nous alternatifs dans notre manière de fonctionner en tant que groupe ? Si oui, pourquoi ? » ou bien « Existe-t-il une norme dans l'alternatif ? » ou encore « Y a-t-il différents degrés dans le registre des alternatives ? ». Cette réflexion prouve bien que ce terme ouvre à de nombreux questionnements sur nos façons d'être, de créer, de produire.

Pendant la table ronde, organisée par Designers Éthiques en ligne en 2020, *Les modèles alternatifs d'entreprises de design*⁹, la question de ce qu'est l'alternatif s'est posée pour ces designers. Hélène Maitre-Marchois, membre de la coopérative Fairness qui agit pour le développement web responsable, explique sa vision de l'alternatif : « c'est quelque chose qui aujourd'hui n'est pas dans la pensée majoritaire mais qui correspond à une envie profonde de travailler de façon différente de ce qui nous est proposé sur le marché¹⁰ ». C'est

9. *Les modèles alternatifs d'entreprises de design*, Ethics by Design, table ronde, 2020, Designers Éthiques

10. *Ibid.*

choisir de travailler avec des modèles et valeurs qui nous correspondent. Pour Solène Manouvrier membre de l'association OuiShare, qui s'intéresse à l'économie collaborative dans le numérique, être « alternatif » c'est « une envie forte de faire différemment, c'est bousculer, questionner, ne pas accepter des choses qui existent dans la société et qui ne nous semblent pas normales¹¹ ». Dans leur association, les valeurs alternatives principales sont celles de la collaboration et de l'ouverture. Enfin, d'après Thomas Thibault, membre du collectif BAM, qui tend à donner l'autonomie pratique aux individus et qui travaille sur les questions liées au numérique et à l'écologie, ils n'ont pas vraiment la volonté d'avoir une pratique alternative, mais plutôt d'être plus juste et cohérent avec notre environnement : « On cherche la radicalité, plutôt que le côté alternatif¹² ».

Nous reviendrons à cette notion de radicalité plus tard, mais ce qui est sûr, lorsque je lis ces définitions, c'est qu'il existe de nombreuses manières d'être alternatif·ve. Cette notion ne peut avoir une seule et même définition, elle est un concept que chacun·e s'approprie en fonction de sa pratique et de son point de vue. Nous devons néanmoins garder en tête que ce terme est parfois utilisé par certain·s designers sans qu'ils ne le soient vraiment, souvent pour se donner une image progressiste. Je parle ici de groupe de personnes qui se décrivent comme alternatif·ve tout en faisant

11. *Ibid.*

12. *Ibid.*

perdurer des modes de fonctionnement obsolètes qu'ils soient économiques, écologiques, politiques ou sociaux.

Comme je l'ai écrit précédemment, l'étymologie ainsi que les définitions du mot « alternatif » m'ont permis de créer une définition propre à ma pratique et à mes intérêts. En regardant sur le site du CNRTLAlternatif, Larousse (consulté le 8 mai 2021), [en ligne] ». Cette définition me pousse à chercher plus précisément le sens de « alternative ». Il s'agit d'une « Obligation de choisir entre deux possibilités, d'un dilemme¹³ ». La deuxième définition du mot « alternatif » étant : « Qui propose de concevoir autrement le système de production et de consommation » et la troisième : « Qui constitue une solution de remplacement ». À la lecture de ces définitions ma réflexion se précise. Ces définitions traduisent toujours la possibilité d'emprunter plusieurs chemins mais surtout de faire un choix, voire d'être dans l'obligation de faire ce choix. La deuxième définition comporte le mot « autrement », pour cela elle me paraît plus intéressante. Il s'agirait de faire différemment, de prendre un autre chemin que celui qui serait attendu. Quant à la dernière, elle parle de solution de remplacement, une fois de plus ce serait l'idée de faire autrement. Mais le terme utilisé ne me convient pas puisqu'il faut selon moi, si l'on veut avoir une posture alternative, choisir de faire ce choix de « l'autrement » et en être convaincu.

13. *Ibid.*

Pour poursuivre cette analyse des définitions du terme « alternatif », il me semble utile de parler de ce que sont les mouvements alternatifs. Puisqu'une alternative est un choix entre deux possibilités, le mouvement alternatif comme on l'entend, serait de faire le choix du non-conforme et non pas du dominant. Il existe de fait beaucoup de projets alternatifs : créations, festivals, pédagogies, lieux de vie, etc.

Les mouvements avant-gardistes apparaissent au XX^e siècle suite à la première guerre mondiale et à l'effondrement des croyances envers la Révolution Industrielle¹⁴. Ce conflit mondial sera souvent abordé dans les créations de Filippo Tommaso Marinetti, le fondateur du mouvement Futuriste. Ce mouvement a bouleversé l'histoire de la page imprimée, que l'on avait l'habitude de voir organisée et équilibrée. Pour Stéphane Darricau, Marinetti « privilégie la tension, l'expressivité et une certaine "esthétique du désordre"¹⁵ ». Le premier manifeste futuriste *Zang Tumb Tumb*® signé Marinetti et réalisé en 1914 en est un bon exemple. Ces manifestes qui abordent principalement les thèmes de la guerre et de la crise économique chamboulent la mise en page traditionnelle avec une toute nouvelle approche de la typographie.

En même temps, les membres du groupe Dada « se proposent de détruire toutes les conventions afin d'exposer au grand jour leur vacuité et leur absurdité¹⁶ ». Ce mouvement apparut en 1916 à

14. *Culture Graphique, une perspective de Gutenberg à nos jours*, Stéphane Darricau, édition Pyramyd, 2014

15. *Ibid.*, p.107

Zurich dénonce radicalement les anciennes valeurs de l'art conservateur, patriotique et catholique ainsi que celles du rationalisme et du formalisme. Les compositions sont anarchiques : informations en désordre, typographies et sens de lecture multiples sur une même composition, superposition, etc. La lisibilité traditionnelle est mise à rude épreuve, les compositions deviennent un grand chaos, comme par exemple l'affiche *Kleine Dada Soirée* [Ⓢ] réalisé par Kurt Schwitters et Théo van Doesburg en 1922. Hannah Höch, artiste plasticienne Dada, fait partie des personnes emblématiques de ce mouvement. Elle sera une des premières de ce courant à s'intéresser au photomontage. Dans sa composition *Da Dandy* [Ⓢ] (1919) elle fait une « critique féministe des représentations médiatiques » pour montrer « le caractère construit, donc artificiel, de l'identité féminine dans les années 1920¹⁷ ».

C'est après le traumatisme de la Première Guerre mondiale que le mouvement moderniste est apparu avec pour objectif de créer une société nouvelle. Or, ce courant également appelé « universalisme » a fait l'objet de nombreux rejets. Les compositions parfaitement structurées, comme le tableau de Piet Mondrian *Composition en Rouge, Jaune, Bleu et Noir* [Ⓢ], ne font pas l'unanimité. Nombreux sont ceux qui contestent le modernisme qui luttait pour des pratiques créatives débarrassées des particularismes culturels et nationaux. Le modernisme représente une tendance qui souhaite créer la standardisation en art, architecture et

16. *Ibid.* p.108

17. *Ibid.* p.110

graphisme, qui a de fait engendré une uniformité. Ces courants modernistes ont certainement fait naître chez certain·es cette volonté d'opter pour le non-conforme et d'adopter une posture alternative dans la création. Il y a eu une « résistance à l'hégémonie moderniste¹⁸ » avec entre autres le recours à l'éclectisme, la diversité des sources d'inspiration recyclées et combinées. Les Pin Push Studios inventent une esthétique « bricolée¹⁹ ». Dans les années 1970, c'est la culture Punk et le mouvement Do It Yourself qui apparaissent, toujours avec la volonté d'une création alternative, mais aussi autonome, et dont les réalisations sont radicalement non-professionnelles et approximatives. En France, cette dimension doit beaucoup aux événements de mai 68. Pour de nombreux·ses artistes, il s'agira de transgresser les règles. Par exemple, Tibor Kalman réalise la charte graphique du restaurant *Florent* [®], (très en vogue à l'époque) en « jetant » des lettres en plastiques sur un tableau. Ou encore le graphiste Weingart Wolfgang, toujours dans l'idée de s'affranchir des normes du modernisme, réalise en 1970 *Poster Kunstcredit* [®] et transgresse les codes typographiques.

Comme vu précédemment, la création en réaction à des normes traditionnelles, opposées aux valeurs établies, existe depuis plus d'un siècle. La tendance moderniste tentait d'imaginer une pensée universaliste, mais celle-ci a souvent reçu des critiques radicales alternatives. Tous ces

18. *Ibid.* p.175

19. *Ibid.* p.176

mouvements à contre-courant ont encouragé la conception de nouvelles esthétiques et de créations alternatives.

Les origines de l'alternatif : premières tentatives de reconquête des moyens de production

En 1910, Marinetti monte au sommet de la Tour de l'Horloge à Venise pour jeter des tracts, sur lesquels sont imprimés son Manifeste sur la foule massée en bas²⁰. De nouvelles manières de créer et de communiquer un message s'inventent, ce sont les débuts de l'édition alternative. Ainsi, le futurisme italien est « bien décidé à imposer une rupture radicale avec le passé²¹ ». Ces nouvelles manières d'imprimer permettent aussi aux artistes de se ré-appropriier le média qu'est l'édition. Le mouvement Dada en est aussi un bon exemple. En expérimentant la presse à imprimer, de nouvelles formes d'éditions apparaissent : taille de caractère disparates, caractères typographiques utilisés comme élément graphique, collages, photomontages, etc. Cette manière de créer permettait bien-sûr d'éviter toute forme de censure, puisque les auteurices étaient les seul-es à interagir sur ces objets avant leur distribution.

Pour Alessandro Ludovico, chercheur, enseignant et artiste italien, le mouvement alternatif en design serait en lien direct avec l'histoire de l'objet

20. *Post Digital Print, la mutation de l'édition depuis 1894*, Alessandro Ludovico, édition B42, traduit en 2016

21. *Ibid.* p.37

imprimé. Si l'on s'attarde sur les premiers projets d'édition qui ont été qualifiés d'alternatifs, beaucoup avaient l'ambition de se réapproprier les moyens de production. À une époque où le principal moyen de diffuser des textes supposait de passer par l'imprimerie traditionnelle, certain·es éditeur·ices ont choisi de faire autrement. L'auto-édition a alors vu le jour. Les débuts de l'alternatif coïncident avec le moment où l'imprimerie traditionnelle est devenue le moyen de production à éviter. L'auto-édition permettait de diffuser plus rapidement et en plus grande quantité des messages, souvent politiques. Certes les textes étaient plus courts que les manuscrits édités en imprimerie traditionnelle, mais ils étaient aussi plus facilement transportables et diffusables.

De nouveaux outils avaient déjà permis d'ouvrir le champ des possibles en termes d'édition alternative. Par exemple, la machine miméographique ²² de Thomas Alva Edison en 1870. Cette machine peu coûteuse et légère a été adoptée par de nombreux·ses artistes. C'était l'outil d'impression clandestine idéal « assez léger et compact pour être transporté facilement d'un endroit à un autre, permettant ainsi d'échapper à la confiscation et à la censure²² ». Cette machine permettait aussi de diffuser hors des circuits traditionnels : les premiers fanzines de science-fiction sont alors apparus aux États-Unis pendant les années 1950. Puisque le miméographe permettait de sortir des circuits traditionnels de distribution, il a permis entre autres, de diffuser des textes alors interdits par le gouvernement. Peu d'exemplaires

22. *Ibid.* p.40

étaient distribués et ceux qui les recevaient étaient censés les reproduire pour à leur tour les diffuser. Cette manière de diffuser était une alternative à ce qui se faisait alors. Une fois que l'auto-édition est devenue accessible, c'était au tour de la diffusion de devenir alternative. Nous aborderons ce sujet plus tard.

Après le miméographe, c'est la photocopie qui est apparue pendant les années 1960. Ainsi, publier un fanzine ou imprimer un flyer n'avait jamais été aussi simple. La réappropriation des médias et la liberté d'expression a été rendue possible grâce à cette technique. Le courant *Do It Yourself* a complètement séduit le mouvement punk, qui a beaucoup utilisé cette technique.

Grâce à ces nouvelles techniques, et bien d'autres que je n'ai pas citées, les artistes et designers se sont emparés de leur projet du début jusqu'à la fin, de l'idée jusqu'à la diffusion (par exemple, l'auteur de Sniffin Glue s'est emparé de la photocopieuse de la banque dans laquelle il travaillait). La création alternative serait donc complètement liée avec l'autonomie : il s'agit de créer et diffuser sans passer par les systèmes dominants, de les transgresser, parfois pour éviter la censure, tout en contrôlant le plus de choses possible par soi-même (ou dans un réseau choisi).

S'émanciper des contraintes :
comment repousser les limites des
systèmes de production dominants

Les fonctionnements alternatifs peuvent exister dans d'autres domaines que celui de la création. Par exemple, lorsque l'on décide de travailler dans des lieux alternatifs, d'être alternatif·ve dans la façon d'échanger des services ou encore dans sa manière de fonctionner au sein d'une équipe.

Commençons par aborder les lieux de travail qui pourraient être qualifiés d'alternatifs. Les designers peuvent travailler dans des locaux dédiés uniquement à l'entreprise ou l'agence auxquelles ils appartiennent. Un·e designer peut aussi travailler dans un lieu associatif où d'autres activités y sont pratiquées, comme il peut travailler depuis chez soi. Ça n'est pas toujours le cas, mais lorsque c'est possible les designers choisissent leur lieu de travail en fonction de leur morale. Étienne Ozeray, membre de Luuse, me disait : « Un atelier c'est un outil aussi, dans le sens où, c'est un endroit qu'on utilise et on doit avoir la même posture avec notre espace de travail qu'avec notre ordinateur ». Idéalement, en tant que designer, nous devrions choisir notre lieu de travail comme nous choisissons les personnes avec qui nous travaillons ou les projets que nous réalisons. Pour certain·es, travailler chez elleux leur permet d'être plus indépendant·e, et donc autonome, vis-à-vis de certains systèmes financiers. Pour d'autres, travailler dans un lieu partagé leur permet de poursuivre leur démarche de coopération déjà entamée dans leur travail. Ceux qui choisiront de travailler dans un lieu occupé, comme un squat, pourront construire un lien fort entre la création autonome, libre, et leurs lieux de travail.

Il me semble que l'ASBL²³ bruxelloise Communa est un bon exemple de ce que pourrait être un lieu de travail alternatif. Ce lieu appartient au mouvement des squats, dans lequel un collectif décide d'occuper un lieu inhabité. On peut lire sur Wikipédia²⁴ qu'il s'agit souvent de décisions prises par des personnes en accord avec le Mouvement autonome. Il s'agit d'expérimenter l'autogestion dans de nouveaux lieux. Plusieurs collectifs d'artistes et de designers y travaillent : Luuse, Jeudi AM, Cy.clones, Pouvoir Faire, etc.

Communa rend possible l'occupation temporaire de lieux non utilisés, plus ou moins vastes. Dans ces bâtiments vides, elle propose deux choses : des logements pour des personnes dans le besoin ainsi que des espaces de travail, d'exposition, de création et donc de rencontre. Puisque ces espaces sont nouveaux, ils en deviennent expérimentaux. Les personnes occupantes, ont pour différentes raisons, le besoin et l'envie d'occuper ces lieux, une vraie synergie s'y crée. Quelque chose d'important se passe dans la gestion de ces lieux de vie : chacun·e se sent responsable et impliqué·e dans son bon fonctionnement. Tous les mois des assemblées générales ont lieu, entre les « habitant·es » du lieu, afin de repenser le modèle d'organisation. Les décisions sont prises en commun, toutes les nouvelles informations relatives au lieu sont partagées via un réseau social, enfin l'entretien des locaux est géré à tour de rôle par les

23. Association Sans But Lucratif présente à Bruxelles, <https://communa.be>

24. Squat, Wikipédia (consulté le 22 juin 2021), [en ligne]

occupant·es. Ces espaces font naître entre les habitant·es un rapport de partage : iels mettent en commun leur savoir-faire.

Il en découle une nécessaire autogestion, où chacun·e apporte ses compétences au projet (travaux, communication, entretien, etc). Cette mutualisation entraîne très souvent de nouveaux échanges non-monétaires, sous forme de troc. Puisque de nombreuses associations y cohabitent, elles ont la possibilité d'échanger des services au lieu d'aller demander un service à des personnes tierces contre de l'argent. Certain·es donnent de leur temps pour les travaux de rénovation du lieu, d'autres aideront à la communication ou partageront leur matériel. Enfin une participation financière est demandée aux habitant·es pour couvrir les frais de l'occupation, celle-ci s'adapte en fonction des moyens de chacun·e. Ces lieux sont également ouverts au habitant·es du quartier, dans lesquels beaucoup d'événements ont lieu : tournoi de foot, projection de film, concert, etc.

Ces lieux de travail et de vie peuvent être considérés comme alternatifs dans le sens où les « habitant·es » ont choisi d'emprunter un chemin différent. Ils ne sont ni un nouvel espace de coworking où chacun·e y viendrait dans le seul but de travailler, ni une sorte de résidence avec de nombreuses habitations. Ils sont des lieux de vie où le commun prime sur tout le reste, un endroit où cohabitent différentes personnes qui ne se seraient certainement jamais rencontrées. Ces espaces sont également alternatifs dans le sens où ils ont pris vie en réaction à une situation critique pour les

créateurices de l'ASBL : le nombre important de personnes ayant besoin d'un toit ou de locaux alors qu'il existe beaucoup de bâtiments vides.

Dans le cas de Luuse, leur choix quant à leur lieu de travail s'est fait en adéquation avec leur posture de travail. Puisqu'ils créent avec des notions telles que la transmission, le partage de savoir-faire ou encore la constitution de communs, les membres ont choisi de rejoindre Maxima, un des bâtiments proposés par Communa. Il ne s'agit plus de travailler, seul·e, dans un espace dédié uniquement à leur pratique et où les rencontres seraient planifiées et avec des personnes choisies. Tout un écosystème se crée dans cet espace, dans lequel il existe nombre d'identités et de savoir-faire différents, avec la volonté pour chacun·e de les partager. Ces espaces partagés supposent d'acquérir un tout autre fonctionnement pour les designers : iels sont sur le terrain, constamment dans l'échange et le partage.

C'est également pendant mon stage dans ce lieu que j'ai pu être confrontée pour la première fois à des échanges de services alternatifs : les échanges non-monétaires. Cette manière de procéder me fait penser au texte de Bob Black, publié en 1985 *Travailler, moi ? Jamais*²⁵ : en faisant cela, n'est-ce pas s'écarter du travail dans son sens aliénant ? Pour cet auteur « Le travail est la production effectuée sous la contrainte de moyens économiques ou politiques [...] ». Dans le cas de l'échange non-monnaire les contraintes économiques n'existent

25. *Travailler, moi ? Jamais*, Texte de Bob Black, écrit en 1985, Les éditions du libre #1

plus, il s'agirait alors d'échanges de services alternatifs et non plus de travail à proprement parler. Lorsque je pose la question aux membres de Luuse de ce qu'est l'alternatif pour eux, une de leur réponse sera justement cette question du troc : réaliser un site contre l'entière collection des livres d'une maison d'édition, ou encore contre une autre production jugée de valeur équivalente par accord préalable. Il est de ce fait non-négligeable de comprendre que cet échange non-monnaire n'est pas toujours simple, puisque il faut d'abord trouver cet accord.

Ce moyen d'échange de service alternatif se rapproche des projets de monnaie locale. Dans ce cas, il s'agit bien d'échanges monétaires, mais c'est une monnaie qui peut être qualifiée d'alternative, et cela pour différentes raisons. Il existe des projets de monnaie locale dans plusieurs endroits en France, mais prenons l'exemple de l'*Eusko* : la monnaie locale du Pays-Basque lancée en 2013. Le cofondateur de cette monnaie, Dante Edme-Sanjurjo, la présente comme « un projet politique et écologique²⁶ ». Cette monnaie utilisée pour l'échange de produits régionaux sur tout le territoire du Pays-Basque, est née d'un projet militant de préservation de la culture basque. Il explique que cette monnaie n'a pas forcément pour objectif de remplacer l'euro mais de le compléter. L'*Eusko* permet de dynamiser les échanges locaux et donc de favoriser les circuits courts, c'est là que l'enjeu écologique de cette monnaie alternative entre en jeu. Pour elleux, il s'agissait entre autre de

26. « Eusko, monnaie locale, exemple de design de politique publique » - Dante Edme-Sanjurjo - Ethics by Design, [en ligne]

« démondialiser pour limiter les émissions de gaz à effet de serre ». Grâce à cette monnaie locale, une « relocalisation de l'économie » devient possible. Pour les fondatrices de l'Eusko la monnaie est avant tout un outil social qui crée du lien et qui permet de porter collectivement un projet. Bien plus qu'un simple outil économique, elle permet une dynamique citoyenne. Elle crée du commun, autour d'une cause qui peut-être de l'ordre du social, de l'écologie ou du politique.

Enfin, est-il possible d'être alternatif·ve dans notre mode de fonctionnement, à travers notre statut par exemple, pour échapper à certaines normes ? Il me semble que certains statuts sont alternatifs par rapport à d'autres : par exemple, être un collectif est alternatif par rapport au fonctionnement d'une agence de publicité. Mais est-ce vraiment alternatif puisque beaucoup de designers utilisent ce statut ? Peut-être que la forme associative est la forme la plus alternative pour des designers graphiques, car c'est celle qui s'éloigne le plus des aspects commerciaux, économiques, sociaux et politiques, habituellement assimilés au graphisme. Très souvent, le design graphique est trop rapidement associé à la société de consommation. En effet, si l'on regarde la définition sur le site de Pôle Emploi, on peut lire : « Le designer graphique associe son sens artistique aux techniques de communication et de marketing afin de mieux séduire les consommateurs ».

Avoir le statut associatif permet d'abord d'entamer des projets de recherche en étant financé·e, plus seulement à travers un rapport commercial à des

client·es, mais grâce à des subventions de l'État, à des dons, des ventes ou à des adhésions. Des projets auto-initiés sont possibles, pour lesquels il n'y a plus de dépendance au commanditaire. Une association est un objet social non lucratif, c'est-à-dire qu'elle peut participer à l'économie mais ne recherche en aucun cas le profit, contrairement à une entreprise. De plus, une association doit avoir un caractère, une finalité sociale. Les designers doivent alors pouvoir définir ce qu'est leur finalité sociale, c'est-à-dire quelle responsabilité sociale ils souhaitent porter, mais aussi quelles actions ils mettront en place pour arriver à cette finalité. C'est une manière de définir ses responsabilités, son utilité et ses engagements.

Le choix d'un lieu de travail alternatif, les statuts utilisés ou encore l'utilisation d'échange non-monnaïres ou de monnaies alternatives, donnent la possibilité de s'émanciper des contraintes imposées par les systèmes dominants. Ces choix demandent un engagement, voire une certaine radicalité dans la façon de travailler. Entre la notion d'alternative et la radicalité un lien évident existe : celui de faire un choix, un choix parfois à contre courant, mais un choix engagé.

2. Radicalité et Design

Pour une radicalité transformatrice :
rupture avec l'ordre établi

Le mot « radical » souvent associé aux postures radicales, vient de « racine » par son étymologie. Être radical·e ça veut donc dire revenir à la racine de quelque chose, aller à l'origine des choses et ne pas rester dans le flux ou en surface. Ce mot, dans notre société et son contexte politique actuel est souvent lié à la violence, au terrorisme (radicalisation, dé-radicalisation). J'aimerais au contraire penser ce mot comme la possibilité de faire naître des énergies créatrices, être radical·e dans sa manière de créer, de produire, c'est refuser lorsque l'on est en désaccord, c'est aussi proposer des alternatives, imaginer différemment, etc.

La philosophe Marie-José Mondzain a voulu redonner tout son sens au mot radical. Le détonateur pour son intérêt envers ce terme a été le projet dit de dé-radicalisation, très abordé dans les médias pendant les attentats terroristes. On a parlé de dé-radicalisation comme retour à la normalité et c'est une erreur d'après elle. La radicalité ne veut pas dire être dans la norme, c'est tout le contraire, c'est une rupture avec l'ordre établi. Marie-José Mondzain considère que : « Si le mot radical veut dire quelque chose, c'est en rompant avec sa propre racine, le mot « racine », ce n'est pas pour défendre un enracinement quelconque c'est pour parler au contraire d'un régime de rupture, de nouveauté, de création et de transformation²⁷ ». Être radical·e c'est sortir d'une vision normative pour aller vers la surprise, vers l'ouverture des possibles.

27. « Marie-José Mondzain, Une philosophe "radicale" ? », La Grande table, France Culture, 2017, [en ligne]

D'après elle, le monde de la création est l'endroit le plus approprié pour être radical·e. Puisque nous créons des idées, des formes, des évènements, nous pouvons proposer et mettre en œuvre un monde différent. L'urgence est de réfléchir aux moyens pour faire bouger les choses, aux nouvelles formes de luttes. Elle explique aussi que les structures de communication et l'ensemble des systèmes financiers, même dans la culture, paralysent l'arrivée du nouveau. Par exemple, les tentatives d'autonomisation (lieux de vie, pédagogie, etc) sont souvent réfutées par les gouvernements ce qui tend à provoquer chez beaucoup la peur de la nouveauté. Les médias jouent un rôle dans la croyance que la nouveauté n'est jamais bonne, par exemple lorsqu'on regarde ou écoute « les nouvelles » et qu'elles n'apportent très souvent que des mauvaises nouvelles.

Marie-José Mondzain prend très souvent l'exemple des saxifrages qui veut dire par son étymologie « casser la pierre ». Ces plantes poussent sans racines, se reproduisent grâce au vent et poussent partout, entre les pierres, entre les pavés. L'image de cette plante qui pousse partout, vite et sans avoir besoin de racines, contredit la croyance du besoin d'enracinement identitaire que nous pourrions avoir.

La radicalité en design peut prendre de nombreuses formes en fonction de nos intérêts. En design graphique, sujet sur lequel je suis le plus apte à parler, les questions environnementales, financières, politiques et sociétales sont des sujets dans lesquels nous pouvons et avons tout intérêt à être radicaux et radicales. Évidemment, il est

impossible d'être sur tous les fronts, mais il me semble néanmoins que nous devons être au moins informé·es. Par exemple, les projets d'autonomisation financière, par le choix de ne travailler qu'avec du logiciel libre ou bien de travailler contre des échanges non-monétaires en sont un bon exemple. Dans le monde de l'édition, beaucoup de questionnements existent autour de l'environnement : quel papier utiliser ou quel support pour remplacer le papier, quel type d'encre, acheter du papier ou récupérer des supports non-utilisés, etc...

Pour aborder ce sujet de la radicalité dans la création, la thèse de Daria Ayvazova, aujourd'hui designer, *Le designer défroqué*²⁸, me semble pertinente. Lorsque Daria Ayvazova présente sa thèse, elle commence par donner une définition du mot « défroqué » : c'est un religieux qui doute au point de renoncer. Par exemple, un prêtre défroqué est celui qui renonce à une doctrine, qui n'y croit plus et qui ne se met plus à son service. Elle met donc en lien la religion et le capitalisme qui seraient une nouvelle religion, considérant qu'il y a dans les deux systèmes des points communs : rites, croyances, idolâtrie, etc. Beaucoup de designers adhèrent à cette nouvelle religion en créant le produit ou la communication qui seront appréciés et achetés par les consommateurices. Ces designers ont un rôle prépondérant dans le système capitaliste. Le design est donc bien un outil politique fort et les designers ont un rôle politique

28. Daria Ayvazova, « Poïétiques du design 3 », Journées d'études doctorales en design, Université de Strasbourg, 2015, [en ligne]

indirect. La culture de l'hyper-consommation ne laisse que peu de place à l'expérimentation ainsi qu'à l'information sur l'organisation des systèmes et outils mis en place.

Or certain·es designers ont choisi d'être critique face à ce système capitaliste, ou en tout cas d'agir en contradiction avec celui-ci. Je les nommerai les designers radical·es, Daria Ayvazova les appelle les designers défroqué·es. Ces designers remettent leur discipline en question et semblent apporter des solutions alternatives. Pour elle : « Le designer défroqué sera capable d'élaborer des dispositifs inédits pour braver la crise actuelle en adoptant un comportement parfois subversif pour repousser les limites par ses actions expérimentales et contestataires²⁹ ». Daria Ayvazova cite également trois points décisifs dans le travail de ces designers, le premier : établir interaction et cohésion sociale grâce à la participation ou la coopération, ce qui rappelle l'idée de monde commun à construire dont parle Marie-José Mondzain. Le deuxième point vise à établir un modèle économique alternatif fondé sur l'autonomie pour la création. Une fois de plus, c'est l'autonomie qui revient comme solution pour sortir de notre système actuel. Et pour finir : concevoir le design comme pratique critique et indépendante, utilisée comme autodéfense contre l'érosion de la réflexion et de la pensée critique. L'objectif des designers défroqué·es est d'encourager les usager·ères à l'autonomie et la réflexion, entre autres, en proposant un rapport social et un pouvoir horizontal. Les usager·ères ont à nouveau la possibilité et l'espace nécessaire pour avoir une

29. *Ibid.*

pensée critique sur les objets et images proposées. Marie-José Mondzain précise : « Il y a les images qui donnent la parole et les images qui prennent la parole³⁰ ». Des œuvres d'art contemporain, par exemple, peuvent-être des « images qui donnent la parole », puisqu'elles ouvrent à la discussion, à l'imagination. Les productions des designers radical·es, ou défroqué·es, proposent des images qui donnent la parole, contrairement à la publicité ou à la propagande, par exemple, qui empêchent tout dialogue et ne le cherchent d'ailleurs pas. Le même principe existe aussi pour les dispositifs de diffusion, certains ouvrent à la discussion, les évènements publics par exemple, contrairement à d'autres comme la télévision.

Toutes ces notions ne sont pas étrangères au Design Radical italien. Ce mouvement, artistique et architectural, très similaire au mouvement de l'Anti Design a émergé dans les années 1960, en réaction au courant Moderniste. Le Modernisme luttait pour un design lisse et parfait. En agissant de la sorte, les designers vont créer une norme en déterminant ce qui est convenable ou non en matière de design. Tout ce qui ne rentrait pas dans cette norme était qualifié de mauvais design. Le modernisme a créé un mécanisme dans lequel les autres esthétiques ont été mises de côté, comme nous l'avons vu précédemment.

Le Design Radical est donc un « courant contestataire, qui ouvre l'architecture à des pratiques conceptuelles et artistiques, affranchies

30. « Marie-José Mondzain, Pour une radicalité vivante », France Culture, 2017, (consulté le 20 juin 2021), [en ligne]

de toute finalité constructive³¹ ». Ce mouvement choisit de replacer l'usager·ère au centre du projet architectural, par le biais d'installations ou encore de performances dans la rue. Le design devient un débat public, notion que l'on peut retrouver autant dans le discours de Marie-José Mondzain que dans celui de Daria Ayvazova. En refusant les aspects consuméristes et normatifs du courant moderniste que prolonge la société actuelle, le Mouvement Radical italien va créer du sensible, du poétique, de l'utopique et donc de l'imaginaire. Membre de ce courant, Ettore Sottsass, architecte, designer industriel et expérimental, a remis en question le rôle des designers : « J'estimais que le rôle de l'architecte ou des designers, à ce moment-là, était d'instaurer une méthodologie du doute, de la souplesse, de la construction/destruction, de la gravité/ironie, de l'optimisme/pessimisme, de la forme/non forme, etc.³² »

L'engagement

Être radical·e en design c'est aussi refuser l'aspect consumériste et normatif pour s'intéresser à la finalité sociale d'un projet. Les artistes radicaux et radicales ne cherchaient pas le profit mais l'autonomie, tout en osant la nouveauté pour trouver des solutions. Mais plus que ça, être radical·e c'est une prise de position engagé·e : « On ne peut

31. Architecture Radicale, FRAC Centre-Val de Loire (consulté le 26 aout 2021), [en ligne]

32. Ettore Sottsass, Index Grafik, (Consulté le 26 aout 2021), [en ligne]

connaître des valeurs sans se donner à elles³³ ».

L'engagement est une des principales postures qui permettent à de tels projets radicaux d'aboutir. S'impliquer intégralement dans un projet, s'en emparer, voire l'habiter, sont des moyens de trouver des réponses efficaces. Dans le livre *Réflexions sur l'engagement personnel*³⁴, Paul-Louis Landsberg propose une définition de l'engagement : « Nous appelons l'engagement l'assumption concrète de la responsabilité d'une œuvre à réaliser dans l'avenir, d'une direction définie de l'effort allant vers la formation de l'avenir humain³⁵ ». Ce texte a été écrit en 1937, deux ans avant la Seconde Guerre mondiale. Dans une époque, où se mêlent l'incompréhension, la violence et la peur dues, entre autres, à la montée de nouvelles dictatures en Europe, Paul-Louis Landsberg écrira ce texte. Celui-ci est toujours d'actualité, il n'est pas compliqué de se retrouver dans ces mots et c'est ce que nous allons faire ici.

Lorsque j'aborde la radicalité, je parle évidemment de celle-ci dans le registre du design, plus précisément du design graphique, mais il est évident que je pourrais facilement l'envisager dans un registre bien plus large : celui de la société et de son développement. Les problématiques que nous pouvons rencontrer en design graphique, que j'ai énumérées plus haut, s'appliquent également à notre société en général : l'environnement,

33. *Réflexions sur l'engagement personnel*, Paul-Louis Landsberg, Revue Esprit n°62, 1937. Ré-édition en 2021, Allia

34. *Ibid.*

35. *Ibid.* p.10

l'économie, le politique, etc. Être engagé·e c'est aborder un sujet à bras le corps, y faire face et trouver les idées pour y réagir. Pour trouver ces idées, l'imaginaire est l'élément principal, puisqu'il s'agit d'imaginer un monde commun, meilleur et respectueux.

Mais, ne perdons pas de vue qu'aucune cause n'est parfaite. Paul-Louis Landsberg écrit que la valeur de l'engagement existe grâce à la tension entre imperfection de la cause et caractère défini de cet engagement. C'est d'ailleurs en comprenant qu'une cause n'est pas parfaite que l'on évite le fanatisme. L'engagement doit rester libre et ne doit en aucun cas être une confiance aveugle. La personne libre et engagée a la capacité de faire une critique et de remettre en question certains aspects de la cause qu'il soutient. On ne devrait pouvoir s'engager sans une réflexion critique, puisque selon Landsberg « l'engagement ne constitue pas pour nous un glissement aveugle mais un mouvement personnel qui contient un acte de connaissance³⁶ ». Marie-José Mondzain porte le même intérêt à la capacité critique de chacun·e, elle écrit : il y a un « travail de réappropriation de la liberté et de la capacité de chacun d'exercer sa puissance critique et son imagination³⁷ ». Ceux qui sont engagé·es sont complètement libres et peuvent alors lutter contre les résistances qui s'opposent à leurs convictions. Pour elle, être radical·e c'est refuser de consentir aux normes mises en place par l'ordre dominant. Ce refus fait appel au courage des ruptures et à

36. *Ibid.* p.34

37. *Confiscation des mots, des images et du temps, Pour une autre radicalité*, Marie-José Mondzain, édition Poche+, 2019

l'imagination la plus créative. Elle précise que la radicalité ce n'est pas la violence, contrairement à ce que l'on pourrait finir par croire à cause de la « confiscation » de ce mot³⁸. On fait croire que la radicalisation est un endoctrinement qui demande la soumission à des normes et des règles, or être radical·e c'est justement ceux « s'engageant sur le chemin de l'émancipation, se défaisant des liens qui les entravent³⁹ ». Ces deux termes, engagement et radicalité sont en fait très proches. La radicalité ne pourrait exister sans l'engagement, mais la radicalité n'est pas qu'un simple engagement, elle est un engagement absolu, sans exception ou atténuation.

À travers les discours et visions de ces auteures et designers plusieurs notions reviennent souvent, les principales restent les termes d'expérimentation, d'imaginaire et de norme. Il me semble que l'une ne va pas sans l'autre : pour expérimenter, afin d'échapper aux normes, les créatrices ont besoin de nourrir leur imaginaire, c'est-à-dire d'imaginer des formes alternatives.

L'expérimentation pour échapper aux normes ?

L'expérimentation a plusieurs dimensions et définitions. Elle a une portée scientifique : c'est une « méthode qui a pour but de vérifier des

38. *Ibid.* p.104

39. *Ibid.* p.97

hypothèses et d'acquérir des connaissances⁴⁰ ». L'autre définition est celle de ressentir brutalement des émotions nouvelles et/ou inattendues qui pourrait à l'avenir servir de leçon. Expérimenter c'est à la fois faire la preuve mais c'est aussi éprouver. Claude Bernard écrit : « L'expérimentateur réfléchit, essaye, tâtonne, compare et combine pour trouver les conditions expérimentales les plus propices à atteindre le but qu'il se propose⁴¹ ». Il écrit également que celui ou celle qui expérimente « ne devra pas craindre d'agir même un peu au hasard, [...] Ce qui veut dire qu'il peut espérer, au milieu des perturbations fonctionnelles qu'il produira, voir surgir quelques phénomènes imprévus [...] Ces sortes d'expériences de tâtonnement [...] sont destinées à faire surgir une première observation imprévue et indéterminée d'avance, mais dont l'apparition pourra suggérer une idée expérimentale et ouvrir une voie de recherche ».

Il est essentiel de différencier l'expérimentation de l'expérience. Nous faisons tous des expériences, ce sont les effets que produit l'environnement sur des sujets, sans forcément le vouloir. Alors que l'expérimentation est inévitablement recherchée et mise en place. C'est un procédé qui traite de l'expérience et qui peut provoquer de l'expérience, mais elle ne nous tombe pas dessus. Les expériences sont provoquées en vue d'observer les résultats⁴².

40. Expérimentation, CNRTL (consulté le 10 septembre 2021), [en ligne]

41. *Introduction à l'étude de la médecine expérimentale*, Claude Bernard, Flammarion, paru en 1865

Dans la proposition que je fais, c'est-à-dire d'être radical·e en tant que designer, l'expérimentation a une place importante puisqu'elle permettra d'acquérir de nouvelles connaissances et savoirs. Grâce à elle, nous pourrons nous confronter à des outils ou procédés alternatifs comme à des organisations alternatives. L'expérimentation pourrait également servir à « vérifier des hypothèses » que notre imaginaire aurait produit. L'expérimentation sera un des moyens pour rendre des idées, qui semblent au premier abord utopiques, réalisables. Mais l'expérimentation ne peut exister sans imaginaire, ces termes sont comme l'engagement et la radicalité : complémentaires et nécessaire à l'une comme à l'autre.

Cet imaginaire est appelé par le philosophe Cornelius Castoriadis : « l'imaginaire radical » et cette formulation sera reprise par Marie-José Mondzain. Pour elle, l'imagination radicale doit plaider pour la liberté, qu'elle soit individuelle ou collective. Cet imaginaire radical permet d'expérimenter, de créer, et donc de sortir de l'impuissance, en créant du commun.

Les normes imposées par les systèmes dominants sont souvent la raison de cette impuissance : elles nous font croire qu'il n'y a pas de possible au-delà d'elles. Elles sont tellement ancrées dans nos esprits que beaucoup ne les questionnent plus. Or, en tant que personne engagée dans une démarche radicale, il est essentiel d'avoir un esprit critique

42. *Ibid.*

envers ces normes. Il existe de nombreuses entreprises de normalisation, qu'elles soient de l'ordre de la technique, de l'économie ou du social.

La norme est un « état habituel, régulier, conforme à la majorité des cas⁴³ ». Plus précisément, en psychologie sociale, la norme est définie comme des « règles, prescriptions, principes de conduite, de pensée, imposés par la société, la morale, qui constituent l'idéal sur lequel on doit régler son existence, sous peine de sanction plus ou moins diffuse⁴⁴ ». On peut comprendre que la norme est un état dans lequel nous devons nous ranger pour éviter tout conflit. Justement, l'expression « Rentrer dans la norme » est assez démonstrative de cette soumission que nous devons supporter pour ne pas être en conflit avec l'ordre établi, pour se ranger dans ce qui sera vu comme normal, acceptable. Le CNRTL donne une définition de cette expression : « se conformer à la norme, aux règles sociales, après un temps de libération hors norme; retomber dans la soumission à la norme, aux habitudes et aux valeurs dominantes⁴⁵ ».

Le terme « hors norme » que nous retrouvons dans une des définitions citées plus haut me semble intéressant. Être hors norme, c'est refuser ce qui est inculqué comme normal et respectable. En graphisme de nombreuses normes existent, que ce soit au niveau des formes, de l'usage des objets mais surtout de la technique. Ces normes peuvent aussi être définies comme des standards. Dans

43. Norme, CNRTL (consulté le 10 septembre 2021), [en ligne]

44. *Ibid.*

45. *Ibid.*

l'industrie les standards sont un « modèle », une « norme de fabrication à suivre dans la réalisation de produits en série » c'est « ce qui est conforme à la norme⁴⁶ ».

3. Autonomie et graphisme : un acte politique

Créateurices et utilisateurices autonomes : Rendre les usager·ères acteurices

Un des moyens pour refuser ces normes est très certainement l'autonomie. L'autonomie, en tant qu'acte politique engagé, permet une certaine rébellion contre l'ordre établi tout en donnant lieu à des réponses alternatives, souvent radicales.

L'autonomie, dans une approche générale, peut se définir comme le « fait de se gouverner par ses propres lois ». C'est la « faculté de se déterminer par soi-même, de choisir, d'agir librement ». L'autonomie peut être économique, administrative, morale, intellectuelle, politique, financière. Dans tous les cas, c'est le fait d'être indépendant·e d'une ou plusieurs autorités dans lesquelles on ne se reconnaît pas, de réagir contre ces systèmes. Certain·es choisissent de vivre en autonomie, de travailler, produire ou créer de manière autonome. Il existe de nombreuses manières d'être autonome et

46. Standard, CNRTL (consulté le 6 décembre 2021), [en ligne]

tout le monde ne peut pas être autonome sur tous les aspects. Peut-on même être complètement autonome d'un système ou seulement en partie ?

De quelle manière les graphistes peuvent-ils être autonomes ? Précédemment, nous avons abordé la question du lieu de travail alternatif et des statuts qui permettent l'autonomie, très souvent une autonomie financière. Nous nous intéresserons plus tard à la question de l'autonomie face aux outils de création.

J'ai rencontré Thomas Thibault du Collectif BAM⁴⁷, à propos des questions qui gravitent autour de l'autonomie. Il commence par me donner son point de vue sur cette notion : « Il y a d'abord la question de comment faire pour que le projet soit autonome puis la comment le projet permet aux personnes d'être autonomes ». Il existe, d'après lui, dans le deuxième aspect, plusieurs étapes. D'abord rendre perceptible, c'est-à-dire la manière dont on essaie de rendre plus visibles des choses qui paraissent cachées, imperceptibles. Et ensuite la mise en pratique, qui permet de comprendre comment fonctionnent ces choses-là. En design, plus précisément il s'agirait de « créer un design qui n'impose pas une vision du monde mais un design que chacun pourrait modifier, on veut créer des objets qui permettent aux gens de se questionner ». Voilà comment la question de l'autonomie se pose : penser des objets qui permettent la réappropriation par chacun·e, en fonction de ses connaissances et de ses outils.

47. Le collectif BAM est un studio de design qui favorise l'autonomie, <https://www.collectifbam.fr>

Depuis plusieurs années maintenant, des artistes et designers expérimentent autour de la question de la ré-appropriation des objets par les usager·ères. Le *Whole Earth Catalog*® dirigé par Stewart Brand est une des premières tentatives concluante d'échange entre éditeurices et lecteurices au États-Unis. Publié de façon régulière entre 1968 et 1972, ce catalogue avait comme objectif de promouvoir l'accès aux outils. Dans ce catalogue singulier le contenu évoluait sans cesse en fonction des retours, des expériences et des suggestions des utilisateurices. Il y avait ainsi une réelle interaction avec les lecteurices puisqu'iels contribuaient directement à son contenu. C'était déjà un outil en réseau.

C'est aussi le mouvement du *Mail Art* qui allait donner une plus grande envergure à ce genre de projet d'utilisateurices autonomes. Puisqu'un réseau entre artistes se créait, les éditeurices ont voulu le mettre à profit. Steve Hitchcock, à la fin des années 70, envoya à plusieurs artistes une ébauche de dessin afin qu'elle soit complétée dans le cadre du fanzine *Cabaret Voltaire*®⁴⁸. Dans le numéro qui a suivi, il a réuni ces dessins pour en faire, ce qu'on nommerait aujourd'hui, un fanzine participatif. D'autres projets ont suivi cette approche coopérative, comme l'*Assembling Press*®, de Richard Kostelanetz, qui réunissait des œuvres littéraires et artistiques envoyées par les lecteurices ou encore la revue *Arte Postale!*® qui réalisa un fanzine dans lequel chaque page était dédiée à un

48. *Post Digital Print, la mutation de l'édition depuis 1894*, Alessandro Ludovico, édition B42, traduit en 2016

jeu inventé par un·e auteurice différent·e. Un aspect est intéressant dans ce dernier exemple puisque pour jouer à ces jeux, les usager·ères devaient manipuler la page, la couper, la plier. Un autre type d'interaction existait, entre cette fois, non pas que le contenu et l'usager·ère, mais entre l'objet en tant que tel et son ou sa propriétaire.

Je me suis intéressé aux designers contemporains qui proposent des systèmes et des processus visant à rendre les lecteurices acteurices et autonomes de différentes manières. Parfois seule, parfois dans le cadre d'un projet avec Julia Veljkovic, nous avons rencontré plusieurs designers pour comprendre la manière dont iels procèdent, leurs objectifs et leurs retours sur ces expériences.

En rencontrant le studio Objet-Papier, nous avons pu échanger au sujet de leur projet *Print-It*®. Iels proposent un magazine en ligne, téléchargeable gratuitement sous la forme d'un PDF, afin de l'imprimer et de le façonner. Ce projet a attiré mon attention pour plusieurs raisons : l'hommage à la culture Internet, l'idée d'autonomie et la place qu'iels laissent au lecteurices dans le processus de création.

En laissant les lecteurices imprimer et façonner leur propre magazine, Objet-Papier choisit de les rendre autonomes en les impliquant : « Quitte à emprunter des routes plus longues et moins évidentes, le challenge du " faire autrement " et " faire soi-même " est sans cesse renouvelé ». Le studio propose une notice pour que les personnes puissent relier leur magazine. Cette notice permet

aux futur·es lecteurices n'ayant jamais fait d'édition de pouvoir participer et de « réussir » à relier leur objet. Néanmoins, rien n'est imposé, d'autres approches de façonnage du magazine sont possibles, même si la présence de la notice prône forcément une reliure précise. La question du rôle des notices ou des documentations se pose alors forcément : sont-elles des sources d'autonomie ou au contraire, réduisent-elles notre autonomie ?

Ensuite, pour que les lecteurices aient leur rôle à jouer dans la création de leurs objets éditoriaux, pour qu'iels deviennent autonomes, la question de la participation est centrale. Lorsqu'il est pressenti que le projet sera plus intéressant s'il est contributif, il est essentiel de comprendre comment le faire vivre. Nous savons que la contribution ne sera jamais la même pour tous·tes les participant·es, elle sera plus ou moins active, mais aussi minimales qu'elles soient, les contributions doivent surtout être visibles. Toutes ces contributions doivent être mises en avant et au même niveau, pour Thomas Thibault, du collectif BAM. Il est essentiel de « ne pas uniquement rendre visible le contenu, mais aussi rendre visible la participation. En fait, comme en démocratie, les gens ne participent pas quand iels se sentent seul·es à participer ». La façon de rendre compte de ces interactions et contributions est déterminante.

Par exemple, dans le projet *DONC*® réalisé par Sarah Garcin, Louise Drulhe et Raphaël Bastide, cet aspect est bien présent. *DONC* est une édition qui a permis de restituer le colloque *Arts et Réseaux sociaux* (mai 2018, Cerisy-la-Salle). Iels ont mis en

place un système d'échange par email, grâce auquel tout·es les participant·es du colloque pouvaient discuter. Toutes les demi-journées, les discussions étaient imprimées, regroupées dans une salle commune et les participant·es étaient invité·es à annoter les impressions. À la fin de l'événement, toutes les discussions et annotations ont été regroupées dans une édition commune. Ce processus a permis de rendre compte visuellement des participations et échanges provoquées par le projet et donc d'en inciter d'autres.

Un autre exemple : le fonctionnement du B:Lab, l'atelier numérique de l'École Boule, imaginé par le collectif BAM. L'objectif ici était de proposer aux étudiant·es d'utiliser les machines présentes en s'auto-formant. Le collectif a alors trouvé des moyens pour donner envie aux étudiant·es de participer au projet : se former et surtout former d'autres étudiant·es, une fois qu'ils ont acquis un bon niveau de connaissance des machines. Des systèmes ont été mis en œuvre pour que les étudiant·es puissent facilement comprendre qui participe, quelles sont les compétences de chacun·e et vers qui ils peuvent se tourner pour se former. Le plus important était de rendre compte visuellement des participations pour en motiver d'autres. La participation doit être adaptée au regard des personnes présentes, même si elle ne peut pas fonctionner parfaitement à chaque occasion, il existe des moyens pour la rendre possible.

Enfin, la notion de récupération, de détournement, de faire avec peu de moyens, me paraît être en lien direct avec cette question d'autonomie. Si l'on souhaite que les personnes puissent participer à la création de leurs objets, nous devons prendre en compte ce à quoi elles ont accès. Par exemple, le studio Objet-Papier a construit le magazine Print-It en prenant en considération le fait que les personnes qui imprimeront chez elles n'auront sûrement accès, si elles y ont accès, qu'à une imprimante A4.

Le programme [®] des événements ayant lieu à Maxima, auquel j'ai participé pendant mon stage chez Luuse, rentre également dans cette thématique de détournement et d'économie de moyens pour donner de l'autonomie. Ce programme devait pouvoir être réalisé, sans qu'un·e des membres de Luuse aient besoin d'apporter son aide à chaque publication mensuelle. Pour cela, c'est la question du logiciel et des outils utilisés qui était la plus importante. Trouver un logiciel de mise en page connu par toutes les personnes du lieu aurait pu s'avérer compliqué. Nous avons donc choisi de mettre en place un système à partir de tableurs, efficient sur n'importe quel logiciel de calcul. Les personnes peuvent remplir les informations des divers événements sur un tableur partagé. Il leur suffit d'enregistrer les modifications pour que le site web du programme se mette à jour. Ce programme est autonome dans le sens où le système a été mis en place par Luuse sans avoir besoin d'y intervenir les mois suivants. De la même manière, les utilisatrices de ce programme sont complètement autonomes puisqu'elles doivent

simplement entrer leurs informations dans le tableur. Quant à l'impression, le studio Frau Steiner dispose d'un risographe® et travaille également à Maxima. Le programme pourra alors être imprimé sur place et puisqu'il est en monochromie, le coût de l'impression n'est pas excessif.

Il est indéniable que dans les projets que je prend comme exemple ici, le lien entre objet physique et processus numérique permet l'autonomie du projet. De plus, être complètement autonome me paraît impossible, il s'agit de penser et créer à plusieurs pour obtenir ces projets autonomes. C'est très souvent une mise en commun des savoir-faire et des connaissances qui permet la réalisation de tels projets.

Les communs, autonomie ou co-dépendance choisie

Il existe en France et Belgique une fédération des récupérathèques qui a pour objectif d'accompagner vers un usage raisonné des matériaux grâce au commun, au partage, en école d'art. Cette organisation permet donc plusieurs actions, qui me paraissent essentielles dans la création⁴⁹.

D'abord la Fédération se donne pour mission de créer un réseau entre écoles d'art ou plus largement entre créateurices dans le but de pouvoir partager des expériences. Comme nous l'avons compris précédemment, la notion de réseau et de

49. <http://federation.recuperatheque.org>

communautés sont importantes pour atteindre les objectifs suivants : l'autonomie et la radicalité pour un design plus juste. Il s'agit de favoriser l'échange de matériaux grâce à leur propre monnaie : la monnaie de la Récupérathèque. Pour acquérir cette monnaie les étudiant·es doivent récolter des matériaux qu'ils donneront à la Fédération. Cette manière de faire permet de ne pas construire un réseau sur un aspect financier, mais sur quelque chose de bien plus solide : l'égalité et le lien social. Cette monnaie d'échange locale permet également de donner une valeur différente à des objets désuets, ils ne sont plus des déchets dénués de valeur, ils deviennent une ressource utile ou même précieuse.

Il s'agit, dans un deuxième temps, d'inviter les créateurices à lutter contre le gaspillage de matériaux en favorisant l'utilisation de matériaux issus de la récupération. La Récupérathèque revalorise les déchets et les propose à l'échange, par la mise en commun de ressources. La plupart des matériaux viennent d'anciens projets d'étudiant·es, d'entreprises, d'institutions culturelles, etc. Ce fonctionnement permet également aux créateurices de réduire le coût de leur projet. Le réseau s'étend au-delà des étudiant·es des écoles, puisqu'il est possible d'adhérer à la Récupérathèque en étant ancien·es étudiant·es ou en tant qu'ami·es et voisin·es de la communauté de l'école.

Ce système de Récupérathèque crée bel et bien un fonctionnement en autonomie. Mais une autonomie en co-dépendance. En usant de ce programme, les

créateurices deviennent autonomes économiquement, iels n'ont plus besoin de compter uniquement sur de grandes chaînes de magasin pour acquérir leurs matériaux. Or iels restent dépendant·es des autres étudiant·es présent·es dans ce réseau : c'est une dépendance qui est choisie, ce qui donne naissance à un « commun ».

Le *Whole Earth Catalog*, que nous avons évoqué précédemment, a été un des outils de mise en commun avant que le numérique n'apparaisse dans nos environnements. Plus tard, Stewart Brand et Larry Brilliant créent un nouveau média, hérité du *Whole Earth Catalog* : le WELL ou *Whole Earth 'Lectronic Link*. Il s'agissait ici, d'un réseau qui a favorisé une certaine autonomie en termes de partage d'informations et de savoir-faire. Ancêtre du forum, le WELL a été un des premiers réseau où l'on pouvait rejoindre des conversations virtuelles en se connectant à un modem. « La place des femmes dans la société y est débattue aussi bien que celle des hackers⁵⁰ ». Puisque le WELL était un réseau, où chacun·e pouvait participer, il a été une des premières plateforme en ligne où un « commun » virtuel était possible.

Dans la revue *multitude* N°66⁵¹ la notion générale de « commun » est résumée en trois points. C'est d'abord une ressource en partage, c'est-à-dire un moyen non-marchand de répondre aux besoins des citoyen·nes. Cette ressource est gérée par une

50. *Internet Année Zéro*, Jonathan Bourguignon, Édition Divergences, 2021, page 60

51. *Revue Multitudes*, « Ceci n'est pas un programme », n°66, paru en 2017, (consulté le 26 août 2021), [en ligne]

communauté (c'est-à-dire un ensemble de citoyen·nes qui partagent leurs ressources et définissent elleux-mêmes des règles, de l'accès et de l'utilisation qui en est fait. Néanmoins ces communautés ne doivent pas être « homogènes » dans leur caractéristique culturelle et matérielle). Et enfin, il existe parfois une gouvernance de ce dispositif.

Lorsque l'on parle de « communs », d'autonomie ou de co-dépendance choisie, les récupérathèques semblent être un système qui répond assez bien à ces préoccupations.

Un « commun » peut-être matériel, l'océan pour les pêcheurs, comme immatériel, l'encyclopédie Wikipédia. On peut lire dans l'article *Donner un statut juridique aux communs* que cette notion incarne « la possibilité d'une alternative à l'ineptie du tout-marché et au cachot administratif du tout-État⁵² ». Les « communs » sont des espaces dans lesquels il est possible, en tant que citoyen·ne, de créer en réaction aux dérives du marché et de l'État. Il s'agit alors d'expérimenter en ce sens, d'être critique et radical·e dans cette démarche, afin d'échapper aux systèmes dominants qui ne reconnaissent que trop peu les enjeux sociétaux ou environnementaux. Évidemment les « communs » doivent apporter un changement radical dans la perception, la valorisation des activités humaines et doivent ouvrir les yeux sur ce qui est juste ou non : « C'est la relation, le fait d'être en relation, qui crée la

52. Revue Multitudes, « Donner un statut juridique aux communs », p.53 à 55, n°66, paru en 2017, (consulté le 26 août 2021), [en ligne]

responsabilité⁵³ ».

Dans le livre *Aesthetics of the Commons*⁵⁴, les auteurices tentent de démontrer que l'art peut jouer un rôle important dans l'imagination et la production d'une réalité bien différente de l'hégémonie actuelle. La sphère de la culture est elle aussi dominée par le marché économique entre propriété privée, achat et vente, concurrence, etc. Pour elleux il n'y a aucun autre moyen que de nouveaux imaginaires, sociaux et technologiques, pour sortir du système capitaliste. Les imaginaires ne sont pas seulement des idées ou fantaisies irréalisables, au contraire elles peuvent être des hypothèses collectives qui influencent les actions individuelles et collectives. Les auteurices se posent alors la question suivante : « Comment repenser le monde et nous repenser, nous-même, en tant que collectivité, et non plus en tant que propriété individuelle ?⁵⁵ ». C'est l'art qui, d'après elleux, le permettrait. L'art et la culture peuvent donc avoir une relation étroite avec la notion des « communs » dans le sens où ils peuvent être des outils de réflexion. Pour Michael Hardt⁵⁶ et Antonio Negri⁵⁷, la notion des « communs » est encore bien plus large. Ils considèrent les connaissances, les langages, les

53. Revue *Multitudes*, « Faire attention les uns aux autres », p.45 à 47, n°66, paru en 2017, (consulté le 26 août 2021), [en ligne]

54. *Aesthetics of the Commons*, Cornelia Sollfrank, Felix Stalder, Susha Niederberger (eds.), édition Diaphanes

55. *Ibid.*

56. Michael Hardt, né en 1960, est un critique littéraire et théoricien politique américain. Il a écrit *Commonwealth* avec Antonio Negri

57. Antonio Negri, né en 1933 est un philosophe et homme politique italien

codes, les informations, les affects comme des « communs ». Envisagés de la sorte, les « communs » seraient des réalités primaires à nos sociétés alors que la production capitaliste deviendrait secondaire.

Pour ces auteurs, le premier sens du « commun » serait donc en lien avec la nature. C'est la nature comme richesse commune : air, lumière, terre fruit, etc. Son deuxième sens serait de l'ordre des résultats obtenus par la créativité et le travail de l'humain. Ils ajoutent que ces deux points ont progressivement été privatisés par le capitalisme dans le but d'en tirer profit. Lorsque Pierre Joseph Proudhon, dans *Qu'est-ce que la propriété ?*, publié en 1840, écrit que « la propriété c'est le vol », il parlait bien de l'appropriation du « commun » naturel et du produit du travail ou de la pensée. Enfin, les auteurs ajoutent un troisième sens à leur définition du « commun » : celui du droit à la différence, de la possible coopération des singularités, en opposition à l'uniformisation engendré par l'universalisme en lien avec la domination du capital et de l'État⁵⁸. Pour résumer, ils font dans leur dernier livre *Commonwealth* la critique de la propriété intellectuelle qui briderait l'expansion du « commun ».

Il me semble donc important, que la radicalité en design nécessite de penser « commun » et de créer du « commun ». Comme nous avons pu le comprendre, les pratiques artistiques sont des espaces propices à l'imagination de manières plus

58. Antonio Negri et Michael Hardt, les mécanos de la Sociale, Pierre Bance, 2013 (consulté le 7 septembre 2021), [en ligne]

justes d'appréhender le monde. Pour se faire, et pour que nos projets soient réalisables, la notion de « commun » devient essentielle. Nous devrions lutter ensemble pour que nos espaces naturels communs le restent. Nous devrions continuer à créer ensemble, en co-dépendance choisie, pour que nos productions fassent sens. Et enfin, nous devons impérativement imaginer, produire, créer en dehors des normes et non plus être bridé·es par les systèmes dominants.

Faire du « commun », être autonome et radical·e à la fois sont des aspects qui me semblent être liés les uns aux autres. Cette manière d'être et de penser ne pourra produire que des réponses alternatives, nous permettant de réagir face aux systèmes, économiques, environnementaux, sociétaux, qui ne sont aujourd'hui plus acceptables.

II. Création et diffusion alternatives

« Cette fabrique des outils par les designers marque, selon moi, une rupture avec la logique performative des sciences de l'ingénieur. [...] Dans le cas des machines-outils "maison", il n'est pas tellement question de production au sens où l'industrie capitaliste peut la pratiquer à grande échelle, mais plutôt de "fabrique" au sens où les designers inventent leurs outils, les modifient, les détournent, les transforment et les combinent. La finalité de leur bricolage n'est pas quantitative, il est davantage question de produire autrement, d'imaginer une production qui s'affranchisse des systèmes de production imposés. Ces manifestations témoignent de la recherche de fabriques alternatives [...]»⁵⁹ »

59. *Objectiver*, ouvrage collectif dirigée par David-Olivier Lartigaud, Entretien avec Sophie Fétro, p.123, 2017

1. Détournement, réappropriation et bricolage

Création de nos propres outils

En design graphique, la question des outils est centrale. Pour faire lien avec les notions d'autonomie, de radicalité et de « commun » abordées précédemment, il me semble en effet important de repenser notre relation aux outils de création. Les outils, qu'ils soient numériques ou bien physiques, et l'utilisation, ou non, que nous choisissons d'en faire a un impact politique, économique et environnemental. Les outils sont un paramètre important de l'engagement que peuvent avoir les designers.

Nous pouvons d'abord nous rendre compte de la dissimulation, de plus en plus fréquente, des entrailles de nos machines. La plupart d'entre elles sont devenues indéchiffrables. Les conséquences de cet « art de la dissimulation⁶⁰ » qu'évoque Matthew B. Crawford sont la passivité et la dépendance des usager·ères, qui deviennent exclusivement des consommateurices. Dans son texte *Éloge du carburateur*, il poursuit : « nous avons de moins en moins d'occasions de vivre ces moments de ferveur créative où nous saisissons des objets matériels et les faisons nôtres, qu'il s'agisse de les fabriquer ou de les réparer⁶¹ ». Pour

60. *Éloge du carburateur*, Essai sur le sens et la valeur du travail, Matthew B. Crawford, Édition Cahier libres, traduit en 2010

cet auteur, le goût pour l'artisanat, qui revient de plus en plus dans notre société, est la conséquence d'un manque de relation à nos objets. Nous avons bien souvent perdu la main sur eux et cherchons alors à nouveau l'autonomie. Les usager·ères ont besoin de se sentir « responsables⁶² ». Le savoir-faire artisanal est cette capacité à « consacrer beaucoup de temps à une tâche spécifique et de s'y impliquer profondément ». C'est un engagement radical dans une tâche, un engagement avec le monde qui nous entoure. Justement, l'auteur met en contradiction « engagement actif » et « consommation discrète ». En design graphique, la « consommation discrète » est très présente. L'utilisation d'outils comme les logiciels propriétaires en sont un bon exemple : nous n'avons pas vraiment la main sur l'éditeur du logiciel, il nous propose des outils, mais nous ne pouvons pas créer les nôtres, ceux qui répondraient à nos attentes ou nous permettraient d'être surpris par les résultats. C'est au début des années 1980 qu'un changement radical s'opère : « le droit d'auteur est étendu au code⁶³ ». Les logiciels ne sont plus modifiables, c'est le début des logiciels propriétaires. Ces logiciels donnent l'impression d'avoir une certaine autonomie puisque nous pouvons créer un grand nombre de résultats. Mais il s'agit en fait d'une autonomie très limitée, car ce sont les auteurices de ces logiciels qui décident de ce que nous pouvons faire en nous proposant ces outils sans nous laisser la possibilité d'en ajouter ou de les modifier. Alors

61. *Ibid.*

62. *Ibid.*

63. *Internet Année Zéro*, Jonathan Bourguignon, Édition Divergences, 2021, p. 68

pour un engagement actif et radical envers nos outils, ne devrions-nous pas les créer nous-même ? Avoir le contrôle sur nos outils nous permettrait d'être plus autonome et d'assumer une plus grande responsabilité. Jonathan Puckey⁶⁴ écrit : « Au lieu d'accepter communément les outils uniformisés tous identiques que nous vendent les grands distributeurs de logiciels, il nous faut retrouver la relation personnelle que nous avons avec nos outils. Il nous faut réintroduire des points de friction intéressants dans nos logiciels très optimisés. Nous devons apprendre à créer des outils nous-mêmes. Après tout, c'est ça l'ordinateur : un outil de création d'outils⁶⁵ ».

En abordant la notion des outils lors de mon entretien avec les membres de Luuse, ils expliquent qu'ils préfèrent « bricoler » un outil qui répondra précisément à une demande plutôt que d'utiliser des outils génériques. Par exemple, le projet *Poisson Evêque*® était un projet pour lequel ils devaient faire un état des lieux d'un festival, uniquement pendant le temps de cet évènement, c'est-à-dire, sur quelques jours. Puisqu'il s'agissait de rentrer, modifier et mettre en forme du contenu rapidement, ils ont choisi d'utiliser un outil d'écriture collective type Pad. Pour concrétiser ce projet, ils ont aussi utilisé un outil libre nommé *Imprimons-internet*, qui permet de remplir, à plusieurs si

64. Il est le créateur d'outils comme le Text pencil et du dictionnaire en ligne du Stedelijk Museum Bureau Amsterdam

65. Outil (ou le designer face à la production), Azimut n°47, (consulté le 16 septembre 2021), [en ligne]

nécessaire, le texte via ce pad et voir le rendu en temps réel. Il permet également, comme son nom l'indique, d'imprimer le résultat.

Créer ses outils, c'est aussi refuser ce que les systèmes des éditeurs dominants, comme Adobe, proposent pour des raisons économiques, sociales ou autres. Il s'agit alors de créer une « boîte à outil » fabriquée par nous-même ou utiliser et modifier des outils créés par d'autres en fonction de nos besoins. Le logiciel libre permet cette ré-appropriation. Mouvement né en 1983 avec le projet GNU (*GNU's Not UNIX*, littéralement Gnu n'est pas UNIX) « qui vise à créer un système d'exploitation libre⁶⁶ », puisque les codes sources sont accessibles et modifiables.

La *PJ Machine*® développée par Sarah Garcin, est un outil de mis en page qu'elle a construit en 2016. Ce projet est un bon exemple de ce que pourrait être un des outils d'un-e designer graphique autonome. La *PJ Machine* est « composée de boutons d'arcade colorés. Elle contrôle une interface, développée spécialement pour celle-ci et permet la mise en page collaborative (ou non) de documents imprimés⁶⁷ ». Sarah Garcin a été invitée par le groupe de recherche *AlgoLit* pour utiliser cette machine pendant une semaine de résidence au musée d'Histoire Naturelle de Berne pour le projet *Frankenstein Revisited*® en 2016. L'objectif était de faire une édition qui raconte l'histoire de Frankenstein grâce à des chatbots. Pendant notre

66. *Internet Année Zéro*, Jonathan Bourguignon, Édition Divergences, 2021, p. 68

67. <https://sarahgarcin.com/projets/pj-machine>

entretien avec Julia Veljkovic, elle nous explique le déroulé du projet : « On était six, chacun·e écrivait dans son chatbot et l'enregistrait sur un dossier partagé local, puis la machine récupérait tous les textes et tout le monde pouvait faire soi-même sa double page ». La *PJ Machine* a permis de travailler différemment cette édition, d'une manière qui n'aurait pas été possible avec un logiciel comme Indesign.

Pour les membres de Luuse, la création de leurs propres outils permet aussi de produire des résultats inattendus. Contrairement à beaucoup d'autres qui ne provoquent aucune erreur ou surprises, bricoler ses propres outils permet d'obtenir des résultats différents, souvent surprenants. Étienne Ozeray dira pendant notre entretien : « Puis ça nous plaît de toujours remettre en question notre outillage et leur compréhension. Quoi de mieux pour comprendre un outil que de le faire soi-même, ou au moins de se le réapproprier pour en avoir un usage actif ». Ainsi, créer ses outils permet d'être plus engagé·e, aussi bien physiquement qu'intellectuellement, dans sa pratique de designer. Lorsque Léonard Mabile, du même collectif, me parle de « boîte à outil » et de « bricolage », il me semble important d'approfondir ces notions.

Le mot « bricolage » a plusieurs définitions. L'une est le « fait de se livrer à des travaux manuels accomplis chez soi comme distraction ou par économie » l'autre est un « travail d'amateur intermittent et d'une technicité sans garantie »⁶⁸. De plus l'expression « donner la bricole à quelqu'un »

68. Bricolage, CNRTL (consulté le 14 octobre 2021), [en ligne]

qui signifie « tromper quelqu'un » lui donne aussi le sens de la « ruse ». Le terme « bricolage » est une dérive de « bricoler » dont « L'idée dominante est celle de mouvement de va-et-vient » mais aussi « arranger, réparer, fabriquer en amateur » ou encore « manœuvrer par des moyens détournés ». Enfin, « bricoler » vient de « bricole », qui d'après son étymologie concerne d'abord des dispositifs militaires de destructions⁶⁹.

Le bricolage a donc plusieurs sens, nous en retiendrons certains pour l'appliquer au design graphique. Bricoler en design graphique pourrait être le fait d'effectuer des « mouvements de va-et-vient », qui s'apparenteraient à de la recherche, de l'expérimentation, pour déconstruire des objets, des idées, afin de les réparer, les détourner pour se les réapproprier. Le bricolage serait une rupture avec l'ordre établi, une façon de faire autrement avec ce que l'on a. Pour Sophie Fétro, designer d'espace, enseignante et docteure, dans l'article *Bricolage en design*⁷⁰, il est important de s'émanciper des logiciels de PAO déterminés pour échapper à des normes et logiques commerciales propriétaires. Elle considère que le bricolage est : « un rapport alternatif aux usages dominants qui s'imposent aujourd'hui⁷¹ ».

L'autrice fait un autre lien entre la définition du mot « bricolage » et le rôle qu'il peut avoir en design : « ne relevant en rien de la tromperie bien que

69. Bricole, CNRTL (consulté le 14 octobre 2021), [en ligne]

70. Sophie Fétro, « Bricolages en design », Techniques & Culture, 64 | 2015, (consulté le 14 octobre 2021), [en ligne]

71. *Ibid.*

procédant par ruse et ricochets, ce qui consiste à privilégier un rapport ouvert à la technique et pour lequel tout n'est pas prédéterminée ». Ce point de vue nous rappelle l'effet de surprise que provoque l'utilisation de nos propres outils évoqué précédemment. À ce propos, lorsque Claude Lévi-Strauss, parle de la manière dont procède « le bricoleur » dans *La pensée Sauvage*, il écrit que son projet sera « inévitablement décalé par rapport à l'intention initiale, effet que les surréalistes ont nommé avec bonheur hasard objectif⁷² ». Il précise aussi que la « poésie du bricolage » vient du fait que le bricoleur « ne se borne pas à accomplir ou exécuter ; il parle⁷³ » avec les choses.

Le bricolage en design graphique pourrait être une façon de penser ses outils et ses créations de manière radicale, en rejet de systèmes qui ne nous conviennent pas. Souvent la technique est partout bien qu'elle reste dans l'ombre, si l'on use du bricolage il s'agira de mettre la technique (et les outils) au premier plan. C'est le processus de création, les choix techniques, le rôle des outils et des gestes manuels qui seront mis à l'honneur, pour une critique de l'état actuel des outils (chers et largement limités) que l'on propose aux designers graphiques. Le bricolage est une forme alternative de création, dans le sens où les résultats seront souvent inattendus, et dont les notions de détournement, de réappropriation et de « communs » sont essentielles.

72. Claude Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, 1962, p. 32, (consulté le 8 juin 2021), [en ligne]

73. *Ibid.*

Le projet de Axel Morales *Piezzographie*® est un bon exemple de « bricolage » en design graphique qui permet l'apparition de résultats inattendus. *Piezzographie* est une imprimante jet d'encre composée « d'une tête d'impression mobile, un mélangeur d'encre et un logiciel de traitement de l'image par système de points⁷⁴ ». En prenant l'objet dans sa main et en le passant au-dessus d'une feuille, les usagers pourront imprimer leurs images. Il y a ici une rencontre entre processus numérique et geste manuel très intéressante. Le système d'impression laser classique a été détourné pour proposer une manière alternative d'imprimer.

Détourner les canaux et supports de diffusion habituels, pourquoi ?

Les supports et canaux de diffusion que nous utilisons ont également un rôle important dans notre démarche de design radical. Lorsque l'on réalise un projet, ça n'est pas seulement une question de création. La manière dont nous le publions, les endroits où il est présenté, comme les personnes avec qui nous choisissons de travailler, sont porteur de valeurs.

Les supports de diffusion sont des objets en constante évolution technique. Pour de nombreuses raisons, ils ont été souvent modifiés, réappropriés par le peuple. Par exemple, le *dazibao*® en Chine, littéralement « journal à grands

74. Étapes n° 222 : Design graphique & Culture visuelle, 2014, p. 162

caractères » est apparu très tôt. Cet affichage est un moyen traditionnel utilisé de longue date en Chine⁷⁵. Il s'agissait d'affiches réalisées à la main sur de grands morceaux de tissu ou de papier et placardés sur les murs par des citoyen·es mécontent·es du système qui était en place à l'époque. Ces affichages traitaient le plus souvent de sujets politiques et pouvaient donc être lus par tout le monde. Il existe une photo de ces *dazibaos* placardés sur des murs qui date de 1915⁷⁶, mais c'est en 1966 avec la Révolution culturelle lancée par Mao Zedong que les *dazibaos* se sont à nouveau développés⁷⁷. Ce moyen de communiquer était alternatif dans le sens où il permettait de ne passer par aucun système qui aurait pu censurer la parole critique des dissident·es du régime de Mao Zedong. C'était un moyen de diffuser des messages de manière autonome, peut-être une première tentative en termes d'auto-publication.

Bien plus tard, les supports et canaux de diffusion ont aussi connu des formes alternatives à l'époque où le monde de l'auto-édition est apparu. Comme vu précédemment, les supports de diffusion ont souvent changé de forme. Ils n'étaient plus seulement d'imposantes éditions, ils se sont transformés : micro-édition, flyer, fanzine, journal, etc. Dans les années 60, un mouvement artistique nommé *Fluxus* fondé par George Maciunas, a vu le jour. L'un des premiers objets imaginés a été la « boîte Fluxus »[®], une boîte remplie de jeux en tout

75. Claude Quétel, *Histoire des murs*, page 295 à 306, 2012, (consulté le 18 octobre 2021), [en ligne]

76. Dazibao, Wikipédia (consulté le 18 octobre 2021), [en ligne]

77. *Ibid.*

genre, d'objets en plastique et d'objets imprimés (brochure, tract, cartes, etc). Cet objet a ouvert le champ des possibles en matière d'édition et de diffusion. Ensuite, George Maciunas a rassemblé des coupures de presse relatives à Fluxus sous la forme d'un journal enroulé qu'il ira ensuite afficher dans les rues. Enfin, c'est toujours les fondateurices du mouvement *Fluxus* qui ont pour la première fois défini le terme de réseau, qu'ils appelaient « réseau éternel ». Il s'agissait, d'après elleux, d'un réseau avec « ...un modèle d'activité créative où aucune frontière ne sépare l'artiste du public, l'un et l'autre œuvrant ensemble à une création commune⁷⁸ ». *Fluxus* a eu une grande influence sur l'auto-édition, Phyllis Johnson qui dirigeait la revue expérimentale *Aspen* ®, et qui s'était beaucoup inspiré des objets de *Fluxus* dira : « Nous voulions en finir avec le format obligé, vraiment ultra contraignant, du magazine⁷⁹ ». Et encore aujourd'hui ce type d'objets composite est parfois utilisé et revisité par des designers.

La photocopie a également permis de créer des supports alternatifs assez facilement. De plus en plus de fanzines de très grand format, parfois directement affichés sur les murs, sont apparus. Concomitamment à l'explosion de l'auto-édition punk (possible surtout grâce à la photocopie), le *Mail Art* se mit lui aussi à produire des objets imprimés. Mais cette fois davantage dans l'objectif de repenser le moyen de diffusion et de communication. Le *Mail Art* utilisait les services de la

78. *Post Digital Print, la mutation de l'édition depuis 1894*, Alessandro Ludovico, édition B42, traduit en 2016, p.42

79. *Ibid.* p.44

poste pour établir la communication entre des artistes parfois séparé·es par des frontières, détournant les politiques strictes de certains pays. La lettre et l'enveloppe devenaient des supports d'expression. L'héliographie, technique d'impression apparue en 1822, a également été utilisée à cette époque pour réaliser des fanzines. Des étudiant·es en architecture ont imaginé une nouvelle forme et une nouvelle façon de diffuser des fanzines. L'héliographie permettait d'imprimer sur des longues feuilles de papier enroulées. Afin de distribuer ces fanzines les exemplaires étaient « transmis directement sur les machines des lecteurs, le plus souvent selon un schéma pyramidal de distribution...⁸⁰ ». C'était plus ou moins des « fax zines » envoyés grâce à des télécopieurs.

À partir des années 80, au début de la révolution numérique, beaucoup avaient accès aux ordinateurs. Il était alors possible de se procurer les fanzines par le biais de disquettes. Des revues interactives sont apparues, rassemblant disquettes, CD et objets imprimés. Par exemple, la revue *Adenoidi*® proposait à ces lecteurs de retrouver sur une disquette, qui accompagnait son fanzine imprimé, des images en couleur. Toutes ces images étaient présentes dans l'objet imprimé mais en noir et blanc. C'est la revue *Blender*® qui a été l'une des premières à imaginer son fanzine à travers un CD-ROM. Le fanzine, en plus des textes, contenait de la musique ainsi que des publicités.

80. *Ibid.* p.52

Plus récemment, un des mouvements emblématiques de la création de son propre support a été celui des *Cartoneras* ⁸¹. Cette alternative éditoriale à contre-courant est un mouvement d'édition sociale, politique et artistique qui a débuté en Argentine en 2003⁸². Cette initiative a pris vie en réaction à la crise économique de 2001 au cours de laquelle le *pesos* a fortement chuté. Ces conditions économiques difficiles ont fait augmenter le nombre de *Cartoneros* : des personnes qui gagnent leur vie en collectant et vendant des matériaux récupérés dans les usines de recyclage. Les livres *Cartoneras* sont fabriqués à partir de matériaux récupérés, principalement du carton, achetés aux *Cartoneros*. Toutes les éditions, de la couverture aux pages intérieures, sont entièrement réalisées grâce à ce carton. Les couvertures étaient généralement peintes à la main et vendues dans la rue dans le but de favoriser l'accès à la littérature. Aujourd'hui, ces éditions sont aussi souvent disponibles via leurs pages Web. Le mouvement des *Cartoneras* est autonome autant dans la production de ses supports de diffusion que dans la diffusion elle-même.

Aujourd'hui encore, il existe plusieurs projets pour lesquels leurs auteures pensent les supports d'une manière alternative, en réaction aux problématiques économiques ou écologiques. Le projet *La Perruque* ⁸ mené par Olivier Bertrand est un exemple de création alternative. La perruque est une revue de 1 x 90 centimètre de long, imprimée

81. Mouvement fondé par Washington Cucurto, Javier Barilaro et Fernanda Laguna

82. Cartonera, Wikipédia (consulté le 18 octobre 2021), [en ligne]

sur les marges d'impression offset et chaque numéro de la revue est un spécimen d'un caractère typographique. Ce projet « détourne les surfaces de papier inutilisées de la production en imprimerie, de sorte qu'elles deviennent carte blanche pour typographes au lieu d'être des déchets⁸³ ». Olivier Bertrand a débuté ce projet lorsqu'il était étudiant en collaboration avec l'imprimerie Media Graphic à Rennes. C'était un moyen d'imprimer ses publications sans avoir à dépenser d'argent pour le papier et l'impression. Par la suite, Olivier Bertrand a continué ses expérimentations « anti gaspillage ». Il dit : « je pirate essentiellement les surfaces de papier inutilisées de la production de l'imprimerie ». De cette manière il a pu agir contre le manque de moyens économiques que peuvent rencontrer les designers au moment de leurs études tout en répondant à la volonté d'éco-conception.

L'Atelier Téméraire, fondé par Marion Bonjour, donne aussi une réponse assez radicale à cette question de diffusion alternative face aux contraintes économiques par l'auto édition. Les coûts de fabrication de ces éditions sont généralement peu élevés puisqu'elles sont réalisées artisanalement : imprimantes lasers récupérées ou reconditionnées, impression en noir et blanc, souvent sur des macules de papier. Marion Bonjour m'explique pendant notre entretien : « Il faut essayer d'être un peu inventif, si tu n'as pas l'argent pour

83. « La Perruque hacks unused paper surfaces from print shop production, so they become carte blanche for type designers instead of waste », <http://la-perruque.org>

d'Angélique Boudeau a été produit à 30 exemplaires composés chacun de 70 pages : tous les papiers utilisés dans cette édition sont issus de la récupération. Elle ajoutera, lorsque je lui pose la question du résultat du workshop Faire Signe organisé par Le Signe à Chaumont, que le format papier a très peu été utilisé. Et cet accès limité au papier apporte souvent des formes surprenantes, qu'il me semble important de prendre en compte dans le questionnement de la diffusion alternative. Justement, lorsque l'on évoque les systèmes de diffusion alternatifs elle précise : « Même si on ne peut pas révolutionner tout de suite les méthodes de diffusion, on peut réfléchir à d'autres manières de faire. Imaginons qu'on ne puisse plus faire de communication papier, comment faire pour garder un rapport à l'objet ? ». Les productions de l'Atelier Téméraire me font penser à celles des Cartoneras : avec peu de moyens ils arrivent à diffuser des informations, des textes, de la littérature, chose qui n'aurait pas été possible sans l'utilisation de ces moyens alternatifs.

Finalement, nous pouvons nous rendre compte assez vite que les canaux de diffusion institutionnels sont souvent des freins ou des sources de contraintes pour ceux qui ont la volonté de faire passer des messages ou pour ceux qui les utilisent. Ils sont souvent très peu adaptés aux contraintes économiques, sociales, écologiques de notre société. Parce qu'ils ne sont pas accessibles techniquement ou économiquement ou encore parce qu'ils ne respectent pas une logique d'économie de ressources énergétiques.

Par ailleurs, Pauline Palayer, dans son mémoire *Design graphique par temps d'orage*⁸⁴, retranscrit une phrase d'Olivier Bertrand à propos de la précarité qui induit le projet : « [...] La constante de Surfaces Utiles c'est que je n'ai pas un rond, mais de cultiver cette pauvreté c'est ce qui permet de publier ces trucs qui ont cette singularité⁸⁵ ». Nous pouvons en effet constater, avec ces projets, que faire avec peu de moyens et dans une logique d'éco-conception impose souvent de choisir des supports alternatifs de diffusion.

Création de nos canaux de diffusion numérique

Les canaux de diffusion numérique ont aussi tout intérêt à être repensés. Pour aborder cette notion de canaux de diffusion numérique alternatifs, nous allons prendre comme exemple les bibliothèques pirates. Ce genre de projet est la plupart du temps construit en réaction aux bibliothèques institutionnelles qui présentent souvent un contexte inégalitaire dû à leur inaccessibilité au plus grand nombre, à l'invisibilité de certaines ressources ou encore à cause de leur système de classification.

Les bibliothèques pirates sont créées pour défendre l'accessibilité gratuite à des ressources : « la gratuité est un service que la collectivité se rend à elle-même ⁸⁶ ». En opposition à cette idée, en 2000 un

84. Pauline Palayer, *Design graphique par temps d'orage*, mémoire DNSEP, ESAD Valence, 2020

85. *Ibid.* p.38

86. *Du bon usage de la piraterie*, Culture libre, sciences ouvertes, Florent Latrive, La Découverte, 2007, p.102

groupe d'auteurices et d'éditeurices ont exigé le retrait de leur livre des bibliothèques si leur prêt n'était pas payant⁸⁷. Mais combien n'auraient pas pu se découvrir un attrait pour la lecture, un centre d'intérêt, sans l'accès libre aux livres dans les bibliothèques, dès notre plus jeune âge ? Cette bataille de la lecture accessible ne se limite pas aux bibliothèques en tant que lieu physique, mais aussi aux bibliothèques en ligne : les bibliothèques pirates.

Avant d'analyser les enjeux d'une bibliothèque pirate, nous allons tenter de comprendre pourquoi nous les appelons comme celà. Les mots « pirate » ou « piratage » sont très controversés. Floriant Latrive écrit « la guerre aux pirates a été déclarées⁸⁸ » au nom de la propriété intellectuelle et surtout de l'économie mondiale. Souvent ces discours anti-pirate usent de termes excessifs, généralement associés à la guerre. Beaucoup tentent de faire croire que le piratage est un grave crime, responsable de la chute des ventes et donc de l'économie. Par exemple, à la suite de copies de médicaments anti-sida par des entreprises indiennes, le dirigeant d'un laboratoire pharmaceutique a parlé d'« actes de pirateries qui seront éradiqués comme l'a été la piraterie maritime au XVIII^e siècle⁸⁹ ». Jack Valenti, un des lobbyistes pro-droit d'auteurice, aborde le piratage comme

87. *Ibid.*

88. *Ibid.* p.14

89. *Ibid.* p.14

« notre guerre à nous contre le terrorisme ⁹⁰», pour d'autres c'est un « crime collectif contre la culture ⁹¹».

Les pirates, dans ce contexte, tentent de détourner la propriété intellectuelle pour l'échange et la circulation libre de ressources et de savoirs. Iels sont investi·es dans des pratiques d'échanges non-monnaïres. Ce terme peut aussi, il me semble, faire écho à celui de *hacker* : les deux défendent le domaine public et ont pour maître mots l'échange et le partage. Nous ne devons pas confondre les *hackers* et les *crackers*. Florent Latrive explique : « La distinction est d'importance car l'activité du hacker est légale alors que celle du cracker est illégale. En français, on retrouve la même confusion avec la traduction malheureusement courante de hacker et cracker par le même terme de pirate⁹² ».

Or, le partage libre de ressources peut très bien co-exister avec la vente de ces mêmes ressources, sans que l'un n'entâche l'autre. Avoir un livre, comme objet tangible, entre les mains et lire ce même texte sur un écran (ou imprimé en texte brut) ne provoque en rien les mêmes sentiments chez les lectrices. L'un et l'autre pourraient être compatibles, ils ne seraient seulement pas utilisés dans les mêmes contexte : lecture rapide ou lecture appuyée, intérêt pour l'objet livre ou pas, etc. Il me semble alors que les discours extrêmes sur les dangers du piratage n'ont pas lieu d'être et sont

90. *Ibid.* p.14

91. *Ibid.* p.20

92. *Du bon usage de la piraterie*, Culture libre, sciences ouvertes, Florent Latrive, La Découverte, 2007, p.114

même irréalistes. Ces lois n'empêchent d'ailleurs pas, les personnes qui le souhaitent, de récupérer des savoirs qui sont protégés par la propriété intellectuelle. C'est pourquoi Floriant Latrive plaide dans son livre pour un « bon usage de la piraterie » plutôt que pour une tentative d'éradication qui finalement n'aboutira jamais. N'oublions pas que plus les ressources seront protégées par la propriété intellectuelle, plus la circulation des savoirs sera empêchée. Alors les inégalités ne feront que se creuser.

Dans le cadre de l'occupation temporaire de Maxima, l'envie de créer un dispositif de réseau local de ressources immatérielles, c'est-à-dire une bibliothèque pirate, est apparue comme un outil d'inclusion sociétal. Ce dispositif, a pour objectif de favoriser les échanges de ressources, textuelles pour le moment, entre les personnes qui occupent ce lieu. Ce réseau constitue la ressource de Maxima et sera accessible à toutes les personnes du lieu en se connectant au Wifi Bibliotecha. Chacun·e sera libre de consulter, téléverser ou de télécharger des documents. Nous nous appuierons sur ce projet pour aborder les différentes étapes de la construction d'une bibliothèque pirate. D'abord, la possible réalisation d'une charte qui prendra en compte les questions de droits d'auteurs, ensuite la classification des ressources, puis l'interface de la bibliothèque pirate.

Pour commencer, une charte peut permettre d'annoncer clairement ce qu'il est possible, ou pas, de faire avec ces ressources vis-à-vis des droits d'auteurs, de reproduction et de diffusion. Les

utilisatrices sont libres de récupérer les documents, néanmoins la charte peut permettre d'expliquer qu'une fois les ressources téléchargées, les personnes deviennent responsables de ces documents, de leur utilisation et de leur éventuelle diffusion. Évidemment, rien n'oblige la création de cette charte, sa présence pourrait simplement être utile pour informer de nos responsabilités en tant qu'utilisatrice de ce réseau.

Ensuite, pour la question de la classification, il s'agira de ne pas adopter les mêmes principes présents dans les bibliothèques institutionnelles. Ces classifications, puisqu'elles sont rarement modifiées, ont tendance à faire perdurer de vieux stéréotypes. La *Théorie Queer*⁹³ de classification est intéressante pour cela. Elle propose que la classification ne soit pas fixe, c'est-à-dire qu'elle ne soit plus décidée par seulement quelques personnes pour un temps indéfini, et sans pouvoir être remises en cause par les lectrices. Il s'agit aussi dans la *Théorie Queer* de redéfinir les catégories et les dénominations des ressources en prenant soin d'organiser avec précision et respect les documents sur les groupes sociaux sous représentés. C'est-à-dire que les identités dites marginales doivent pouvoir se retrouver dans cette bibliothèque. Un des principes pouvant être adopté dans ce genre de bibliothèque est de permettre aux lectrices de participer entièrement à la classification. Chacun·e est libre d'ajouter des mots-clés, de modifier la description d'une

93. *Queering the Catalog : Queer Theory and the Politics of Correction*, Emily Drabinski, Brooklyn Library Faculty Publications, 2013

ressource, de remettre en cause certaines informations de classification, etc. De ce fait, la classification n'est plus stable et objective mais elle est une structure en perpétuelle évolution qui invite les usager·ères à s'engager de façon critique.

Enfin, un autre des points importants concerne la manière dont l'interface est réalisée pour qu'elle ne mette pas en valeur certaines ressources, personnes ou identités, au détriment d'une autre. Il existe pour cela plusieurs manières de faire, mais il est important que les créateurices de bibliothèque pirate y réfléchissent.

Pour résumer, la documentation partagée de Maxima est un canal de diffusion libre, alternatif et local. Ici, la diffusion se fait au sein d'un espace restreint, la base de ressources sera alors, certes plus limitée que dans une bibliothèque institutionnelle, mais plus intime et représentative des intérêts de chacun·e, ce qui permettra de créer du lien entre les personnes. Il s'agit essentiellement d'une remise en question des systèmes de diffusions institutionnels.

L'utilisation dans ce projet d'un *Raspberry Pi*®, un nano-ordinateur, a aussi son importance. Le *Raspberry Pi* a été créé dans un premier temps pour démocratiser l'accès aux ordinateurs : très abordable (entre 25 et 40 euros) il permet l'utilisation de logiciels libres. De plus, il est possible de se procurer un *Raspberry Pi* nu, sans boîtier, câble, clavier ni écran ce qui permet d'utiliser du matériel provenant de récupération. Ces nano-ordinateurs sont dotés d'une puce Wifi ce qui

permet aux utilisateurices de se connecter au réseau Wifi du *Raspberry Pi*, qui est uniquement dédié au fonctionnement de ce projet pour l'échange de ressources.

À Bruxelles, l'École de Recherche Graphique (ERG) a réalisé un projet similaire nommé *Rideau de perle*. Iels ont imaginé une bibliothèque qui réunit des livres « queer, rares, volés, scannés, transformés en pdf⁹⁴ ». Pour accéder à ces ressources il suffit de se connecter au réseau wifi de l'école (iels précisent que celui-ci émet jusque sur le trottoir de l'ERG) et de se créer un compte. En plus de télécharger les livres déjà présents, il est possible d'ajouter ses propres textes. Pour poursuivre cette expérience, les étudiant·es ont réalisé un *bookscanner*[®] grâce à des notices de construction disponible sur le web. Ce scanner de livres permet de produire des versions numériques de livres encore non disponibles en version numérique. De la même manière que la bibliothèque de Maxima, ils utilisent un Raspberry Pi.

Le site *Infokiosques.net*⁹⁵, fait aussi partie de ces expérimentations pour la diffusion et l'accès libre aux ressources. Un infokiosque est une librairie « alternative et indépendante » dans laquelle des ressources sont rassemblées puis diffusées librement. Ces lieux sont d'abord des librairies physiques, la plupart du temps misent en place dans des lieux associatifs ou des squats. Originaires d'Allemagne, elles se trouvent maintenant dans de nombreux pays et permettent de regrouper des

94. <https://wiki.erg.be/w/Rideaudeperles>

95. <https://infokiosques.net/>

personnes autour de sujets, le plus souvent, militants. L'Atelier Téméraire tire d'ailleurs son origine de cette pratique. Sur le site *Infokiosques.net*, une notice explicative pour comprendre comment monter son infokiosque est disponible. La gratuité (ou les prix libres) y sont très importants puisqu'il s'agit de promouvoir l'accès libre aux savoirs. *Infokiosques.net* existe depuis 2002 et permet de réunir les ressources déjà diffusées sur papier dans les infokiosques physiques pour les diffuser sur le net et les rendre accessibles à un plus grand nombre de lectrices. Aujourd'hui, il existe en France une trentaine de ces lieux, dont certains sont nomades.

Tous ces exemples de bibliothèques numériques démontrent l'importance d'imaginer des canaux de diffusion libres alternatifs. Florian Cramer dans la postface du livre *Post-Digital Print*, tente de donner une définition d'un imprimé postnumérique. Il écrit : « l'imprimé postnumérique devrait inclure le partage communautaire en réseau, qui est à la fois local/tangible et mondial/numérique ; la réunion des deux opposés de la formation et de l'information⁹⁶ ». Il donne comme exemple le projet *Mag.net*, un réseau d'« éditeurs culturels électroniques » mené par l'auteur de ce livre, Alessandro Ludovico. Ce projet, mené de 2006 à 2008, avait pour but de « combiner ces deux modes de partage à travers une démarche éditoriale hybride mêlant forme électronique et impression à la demande⁹⁷ ». Ce mode de diffusion

96. *Post Digital Print, la mutation de l'édition depuis 1894*, Alessandro Ludovico, édition B42, traduit en 2016

97. *Ibid.* p.189

hybride présente l'opportunité de créer ou d'utiliser des supports de diffusion alternatifs. Ce livre lui-même en est un bon exemple : il a été imprimé en offset traditionnel (impression à la demande) et a été distribué à travers différents canaux « underground ou officiel » comme sur AAAAARG.ORG, une bibliothèque électronique pirate, avant sa traduction chez B42.

Il me semble que ce genre de projets, qu'ils soient physiques ou numériques, se doivent de prendre en compte une notion importante : l'éco-conception. D'abord, pour des raisons évidentes de responsabilité face à l'urgence environnementale, mais aussi puisque nous parlons de projets hybrides. En effet, si une même ressource doit être diffusée de manière tangible et numérique, pour rentrer dans la définition de l'imprimé postnumérique dont nous avons parlé plus haut, nous devons faire en sorte qu'elle ne soit pas source de plus de gaspillage. Pour espérer produire des projets hybrides sans avoir plus d'impact sur l'environnement, voire d'en avoir moins qu'un projet qui est diffusé sous une seule forme, il est important de penser à des processus d'éco-conception.

Il s'agit de créer, bricoler des outils ou des systèmes de diffusion alternatifs et radicaux dans leurs formes et leurs fonctionnements, qui prennent en compte les enjeux environnementaux actuels.

2. L'éco-conception

De la responsabilité des créateurices

L'éco-conception, appliquée aux objets physiques ou numériques est un aspect important dans le champ du design graphique radical. Cette notion intègre la problématique de l'environnement, de la conception d'un produit, ou d'un service, à toutes les étapes de son cycle de vie.

L'éco-conception, en design graphique, suppose qu'une attention particulière soit portée par les designers dès le début de la conception d'un objet. La méthode peut s'appliquer à plusieurs paramètres. Dans la création d'objet éditoriaux, le principal choix concerne surtout l'utilisation du papier. En effet, le papier est au centre du travail des designers, il est important du début jusqu'à la fin du projet : brouillon, esquisse, maquette, objet final. Pauline Palayer propose dans son mémoire⁹⁸ une manière assez claire de comprendre où peut se situer le gaspillage dans la création d'un objet graphique, elle dit : « en design graphique [l'encombrement] peut aussi se penser par la contre forme qu'elle induit : par ce qu'on souhaite soustraire pour donner plus de vigueur à sa forme⁹⁹ ». En effet, beaucoup d'objets graphiques prennent des formes complètement différentes de la coupe de base des papiers, c'est-à-dire rectangulaire. Les cartes de visite ou encore les stickers, imprimés à foison (j'y reviendrai plus tard) en sont un bon exemple. Ces découpes provoquent beaucoup de chutes de papiers qui ne seront pas réutilisables par les imprimeuses puisque difformes ou trop petites. Parfois ce sont les

98. Pauline Pallayer, *Design graphique par temps d'orage*, mémoire DNSEP, ESAD Valence, 2020

99. *Ibid.* p.9

éditions dont la forme ou l'imposition n'ont pas été réfléchies pour éviter la perte de papier, qui provoquent beaucoup de gaspillage. Pour résumer, tout ce qui est utilisé par les designers mais qui ne sert pas à l'objet final est de la matière « perdue ». Pour éviter ces pertes, les designers doivent penser leur projet avec plus de sobriété et de simplicité. C'est-à-dire réfléchir à la forme de l'objet en prenant comme paramètre principal le format du papier et la manière de l'utiliser au mieux.

La notion de chute de papier est donc un aspect important dans l'éco-conception, il en existe d'autres. Par exemple : le nombre d'exemplaires d'objets imprimés. Ne faudrait-il pas être plus juste et prendre le temps de mieux s'informer quant aux besoins des prochain·es utilisatrices ou lectrices ? Il s'agirait d'être plus économe dans la création et la production. Être plus juste, ce serait donc être moins consommatrice, et c'est le rôle de chacun·e d'entre nous si l'on veut répondre à l'exigence environnementale qui est aujourd'hui urgente. À ce propos, Pierre-Damien Huyghues explique pourquoi il vaut mieux utiliser les mots « développement juste » plutôt que « développement durable » : « Si le développement actuel est injuste ou si par hypothèses dans notre façon de conduire la technique il y a de l'injustice, le fait que ça dure n'est pas une bonne chose¹⁰⁰ ».

Enfin, l'excès de distribution de ces petits objets communément nommés « *goodies* » reflète bien cette surproduction des designers, et donc l'hyper-

100. Emmanuel Tibloux et Pierre-Damien Huyghues, *Design, mœurs et morale*, texte paru dans Azimut n°30, 2008

consommation qui s'en suit, au détriment de l'environnement. L'*Eco-cup* qui reste néanmoins du plastique, le *Tot Bag* la plupart du temps produit à l'autre bout du monde ou encore stickers, stylos, cartes en plastiques distribués à tout va. Tous ces objets ne sont pas réalisés par nécessité, ils ne sont pas utiles. Les designers ont bel et bien une responsabilité face à la dégradation de l'environnement. Mais il arrive le plus souvent que la création de ces objets ne dépende pas des designers, cela devient une problématique systémique. En 1971, Victor J. Papanek¹⁰¹ dénonçait déjà la société de gaspillage et défend le design responsable d'un point de vue écologique et social, il dit : « la meilleure chose que le designer puisse faire pour l'humanité est d'arrêter de travailler complètement¹⁰² ». Nous pouvons ré-interpréter cette phrase en suggérant que les designers ne soient pas designers de tout et de rien. Leur refus face à certains projets « inutiles » est plus que souhaitable. Pour cet auteur, les designers continuent de perpétuer de vieux principes principalement fondés sur la logique économique, souvent inadaptés aux problématiques écologiques.

Revenons rapidement sur la notion de designer responsable, elle me paraît importante à défendre. Victor J. Papanek a défendu cette notion ainsi que celle de l'engagement. Il considérait que les

101. Victor J. Papanek est un designer afro-américain (1923-1998)

102. « In an environment that is screwed up visually, physically and chemically, the best and simplest thing that architects, industrial designers, planners, etc., could do for humanity would be to stop working entirely. » Papanek, V. (1971)

designers ont « le pouvoir de changer, modifier, éliminer ou faire naître de nouveaux modèles¹⁰³ ». Pour l'auteur, il y a un vrai problème pour les designers lorsqu'il s'agit de faire la différence entre répondre aux besoins du marché et aux besoins des consommateurices. Leur engagement pour ne pas participer à la société de surconsommation est important. Pour Emmanuel Tibloux, considérer les enjeux de cette crise politique, sociale et écologique « a pour effet d'accroître la responsabilité du designer au regard de l'humanité et conduit à ce titre à ouvrir largement le champ du design au registre de l'éthique¹⁰⁴ ».

Pour résumer, les designers ont un rôle essentiel à jouer pour la préservation de l'environnement. De la décision à accepter un projet ou pas, du choix des matériaux, jusqu'à la diffusion, les designers sont responsables. Pour Pierre Damien-Huyghues la responsabilité est liée à l'humain : « Nous sommes responsables de l'être au monde en général en tant qu'humain. C'est une des propriétés des êtres humains que d'être voués à la responsabilité, c'est-à-dire à répondre de leur conduite et à se conduire à partir de questions qu'ils se posent et auxquelles ils répondent¹⁰⁵ ». Refuser radicalement les projets qui ne correspondent pas à notre morale sociale et écologique peut faire évoluer les mentalités. Cette notion de responsabilité écologique s'applique aux

103. « How has the profession responded to this situation? Designers wield power over all this, power to change, modify, eliminate, or evolve totally new patterns. » Papanek, V. (1971)

104. Emmanuel Tibloux et Pierre-Damien Huyghues, *Design, mœurs et morale*, texte paru dans Azimut n°30, 2008

105. *Ibid.*

projets physiques, mais il est indéniable que cela doit aussi s'appliquer aussi au monde du design numérique.

Low-tech, une solution juste

L'éco-conception dans la pratique numérique est un sujet qui intéresse de plus en plus les designers et chercheuses. Cela paraît évident puisque nous sommes tous·tes, de plus en plus, impliqués·es dans ces problématiques environnementales puisque nous sommes de plus en plus utilisatrices du numérique. Nous savons aujourd'hui que le numérique a une incidence forte sur l'environnement, et même si cette pollution est plus difficile à visualiser que, par exemple, celle du plastique, l'impact est pourtant bien réel. Céline Lescop ingénieure et membre du Shift Project¹⁰⁶, précise que 3,5% de l'émission de gaz à effet de serre provient du numérique¹⁰⁷. Elle précise que ces émissions de gaz à effet de serre ainsi que la consommation d'électricité par le numérique ont, à ce jour, une croissance de 9% par an. L'autre problème lié au numérique est l'utilisation des ressources non-renouvelables : les métaux rares. Ces extractions de métaux ont d'énormes impacts, comme la pollution de l'eau ou encore la dégradation des écosystèmes. La pratique numérique, en constante évolution, requiert de plus

106. Le Shift Project est une association qui oeuvre pour une « économie libérée de la contrainte carbone », <https://theshiftproject.org/ambition/>

107. Ethics by Design - Quels enjeux politiques pour l'éco-conception de service numérique ?, Conférence, 2020, (consulté le 10 juin 2021), [en ligne]

en plus d'équipements. Ainsi, elle provoque de plus en plus de besoins : le numérique est dans une croissance systémique et il faudrait trouver les moyens pour l'atténuer. Dans cette même conférence organisée par Designers Éthiques, Adèle Chasson membre de l'association HOP¹⁰⁸ précise que nous avons, en moyenne, 99 appareils électriques/électroniques par foyer, et de plus en plus connectés. Ce constat prouve à quel point il est important de s'attarder sur la consommation en énergie de ce que nous produisons en tant que designer. Philippe Vion-Dury, rédacteur en chef du magazine *Socialter*, propose à cette table ronde la notion de « sobriété numérique ». Cette notion fait lien avec le discours de Victor J. Papanek : il s'agit de créer du contenu plus sobre, sans superflu, et donc moins consommateur. Comment faire mieux avec moins ? Voilà une question qui se pose aussi en design numérique.

La notion de « sobriété numérique » a aussi été abordée dans le travail de Gauthier Roussilhe, notamment dans son texte avec Nicolas Nova « Du *low-tech* numérique aux numériques situés¹⁰⁹ ». Dans cet article, les auteurs préfèrent la notion de « numériques situés » à celle de *low-tech* puisqu'elle permettra de décrire plus précisément les enjeux du design face à notre crise environnementale. Trois points sont à retenir pour définir cette notion : la nécessité de matérialiser les impacts environnementaux correspondant à

108. HOP (Halte à l'Obsolescence Programmée) est une association qui milite pour l'allongement de la durée de vie des produits

109. « Du *low-tech* numérique aux numériques situés », Science du Design n°11, 2020

l'émergence des pratiques numériques, la question des territoires dans lequel les infrastructures numériques sont déployées et pour finir la réduction des impacts écologiques.

Cette problématique est, entre autres, défendue par le studio Jeudimatin installé dans l'habitation temporaire Maxima à Bruxelles. Les deux membres de ce studio, Sven Grothe et Pascal Courtois, tous les deux designers, souhaitent accompagner leurs projets « dans le design responsable¹¹⁰ ». Ils proposent un web « accessible et inclusif » qui participerait à réduire la consommation de ressources non-renouvelables. Nous pouvons lire sur leur site leur charte dans laquelle il existe plusieurs points : d'abord l'écologie, c'est-à-dire créer des sites alimentés en énergie renouvelable pour réduire l'empreinte environnementale. Cet aspect rejoint les principes du site *Low-tech Magazine* ¹¹¹.

Ce site a la particularité de fonctionner avec un serveur alimenté par énergie renouvelable grâce à un panneau solaire et une batterie plomb-acide. Il se retrouve donc parfois hors-ligne lorsque l'apport en énergie solaire n'est plus suffisant, il dépend en fait de la météo à Barcelone, endroit où le serveur est localisé.

L'autre point cité par Jeudimatin est la transparence. Le site *Low-tech Magazine* propose justement un indicateur de batterie visible sur le site afin de prévenir les visiteuses de la disponibilité du site.

110. <https://jeudi.am>

111. <https://solar.lowtechmagazine.com/fr/>

La couleur de l'arrière plan indique aussi le niveau de charge de la batterie grâce à la hauteur de la couleur jaune. Ce site est alors à la fois *low-tech* par la manière dont il est alimenté mais aussi à travers sa conception et son apparence. La nouvelle simplification de leur site a permis de diviser par cinq la taille moyenne des pages du blog par rapport à l'ancienne version : « Avec un site internet poids plume alimenté par l'énergie solaire et déconnecté du réseau, nous voulons démontrer que d'autres décisions peuvent être prises¹¹² ». Le poids moyen d'une page est de 0,77 Mo, moins de la moitié du poids moyen d'une page de blog et celui-ci est indiqué sur chaque page.

Le troisième point évoqué par Jeudimatin est la simplicité, autant dans l'utilisation que dans la consommation de ressources énergétiques et matérielles. Plusieurs paramètres ont permis au *Low-tech Magazine* d'obtenir des pages si peu consommatrices. D'abord un site statique, qui a pour avantage d'être « généré une fois pour toutes et existe comme un simple ensemble de documents sur le disque dur du serveur », alors que les sites dynamiques requièrent un nouveau calcul à chaque fois que le site est ouvert. Ensuite, les images ont été optimisées pour réduire leur poids. Ils ont utilisé une ancienne technique d'image appelée « diffusion d'erreur ». La diffusion d'erreur est une technique qui permet d'améliorer le rendu d'images numériques lorsque le nombre de couleurs est diminué¹¹³. Les images sont alors toutes

112. *Ibid.*

113. Diffusion d'erreur, Wikipédia (consulté le 20 octobre 2021), [en ligne]

en noir et blanc, puis colorées, ce qui permet de réduire leur poids tout en ayant un rendu de qualité raisonnable. La police de caractère utilisée est celle par défaut pour éviter une requête supplémentaire au serveur et de l'espace de stockage en plus. Enfin, il n'y a « pas de pistage par un tiers, pas de services de publicité, pas de cookies¹¹⁴ ». Sans ces services, le trafic de données est diminué et donc la consommation d'énergie l'est aussi. Grâce à la batterie, le site peut rester en ligne pendant, au maximum, un ou deux jours de mauvais temps. De ce fait, le *Low-tech Magazine* serait « hors ligne pendant une moyenne de 35 jours par an ».

Deux autres points sont abordés par Jeudimatin. L'accessibilité et l'inclusion : des sites qui doivent être utilisables par le plus grand nombre, en particulier par les personnes en situation de handicap. Enfin, la notion d'utilité qui doit interroger sur les besoins et l'accès aux sites.

Il me semble justement que cette dernière notion d'utilité est une des principales notions dans la transition vers l'éco-design. Le fonctionnement du *Low-tech Magazine* permet une vraie remise en question de nos pratiques avec cette notion d'utilité. Devons-nous, lorsque ce n'est pas vraiment nécessaire, continuer à laisser en ligne nos sites 24h/24h ? Ou encore, à quel moment devons-nous faire le choix entre un site simple et peu consommateur et un site complexe ? Peut-être plus radicalement, quand devons-nous réaliser, ou non, un site ? À ce propos Sophie Fétro écrit dans l'ouvrage collectif *Objective!*¹¹⁵ « Apprendre à ne

114. <https://solar.lowtechmagazine.com/fr/>

pas faire, ou apprendre à produire avec retenue, serait parfois nécessaire et gage d'une approche raisonnée du numérique », elle rajoute : « [...] peut-être pouvons-nous aussi saluer la dignité de l'être humain lorsqu'il ne fait pas, lorsqu'il s'abstient de fabriquer tout et n'importe quoi¹¹⁶ ».

115. *Objectiver*, ouvrage collectif dirigée par David-Olivier Lartigaud, 2017

116. *Ibid.* Entretien avec Sophie Fétro, p. 149

Conclusion

Ce mémoire a pour ambition de trouver des moyens radicaux pour créer en détournant, voire en refusant, les contraintes, les normes ou les inégalités, auxquelles nous sommes confronté·es dans notre société. Celles-ci peuvent être d'ordre politique, économique, social ou environnemental. Afin de trouver des solutions, je me suis appuyée sur le travail de plusieurs designers et sur les entretiens que j'ai pu faire avec eux.

La notion de posture alternative s'est révélée être un moyen pour échapper à certains de ces systèmes dominants. Nous l'avons vu, il existe de nombreuses manières d'être alternatif·ve : le lieu de travail, le fonctionnement au sein de son groupe, les outils ou les moyens de diffusions utilisés, les échanges non-monétaires, etc. La notion d'alternatif nous renvoie directement à l'altérité qui signifie « caractère, qualité de ce qui est autre, distinct ». Ce mot est emprunté au latin *alteritas* qui signifie « différence ». Que se passerait-il alors si nous nous inspirions de l'altérité, de l'autre, pour remettre en question nos pratiques, les faire évoluer et proposer des solutions plus justes ? Faire autrement, être alternatif en prenant en considérations les autres, peut nous permettre de ne plus alimenter des systèmes que nous n'acceptons pas. Et l'autonomie peut être une solution engagée et radicale pour cela. Nous l'avons compris, nous ne sommes jamais complètement autonomes, il est alors important de choisir de qui nous voulons dépendre.

C'est pourquoi je parle de co-dépendance choisie et c'est également la raison pour laquelle la notion de « communs » intervient. Faire du « commun » c'est accepter d'imaginer et de créer pour partager avec une communauté, c'est prôner l'accessibilité et l'inclusivité, c'est prendre en compte l'autre.

Lorsque l'on parle d'autonomie envers nos outils de création et de diffusion en design graphique, les notions de détournement et de réappropriation prennent une place importante. C'est alors le bricolage, le hack ou le piratage qui sont apparus comme des moyens pour acquérir l'autonomie face aux systèmes financiers et consuméristes de notre société. Plus précisément c'est la création de nos outils, la mise en commun et la diffusion libre de ceux-ci ou de nos ressources en général, qui rendra possible une création plus libre et juste.

Évidemment, nous ne pouvons pas aborder ces questions de commun et d'autonomie sans prendre en considération le fait que les designers sont constamment dans une relation d'échange avec l'extérieur, des composantes structurent cette pratique. Pouvons-nous vraiment échapper à celles-ci, et si c'est le cas de quelle manière la pratique des designers graphique serait transformée ? Comment être radical.e face à ces injustices tout en gardant une certaine neutralité, sans penser détenir la vérité absolue ?

Enfin, puisque j'aborde l'importance de diffuser un projet, sous une forme tangible et sous une

forme numérique, il était nécessaire de prendre en compte l'impact sur l'environnement que cela aura, c'est-à-dire l'éco-conception ou le *low-tech*. Justement, ces projets hybrides, aussi appelés postnumériques par Florian Cramer, ne devront pas consommer plus d'énergie et de ressources qu'un projet diffusé sous une seule forme. C'est ici que je propose de penser la notion d'utilité comme solution vers une transition (éco)responsable du design graphique. Et si nous n'étions pas des designers de tout et de rien ? Si nous tâchions de faire avec ce que nous avons, et sans ce qui ne nous semble pas utile et viable ?

Les attentes envers les designers, avant tout citoyen·nes, sont grandes dans ce projet, et peuvent paraître utopiques. C'est pour cela qu'il serait important de transformer cette expérience en une expérience collective, de manière à ce que ce projet paraisse moins irréalisable. Évidemment, aucun·e designer (sauf exception) ne peut mettre en œuvre toutes les notions abordées dans ce mémoire, néanmoins nous pouvons faire au mieux, changer nos habitudes pour refuser radicalement ce qui n'est plus acceptable aujourd'hui. Le temps a certainement toute son importance dans ce projet, il s'agit de voir à long terme pour circonscrire un tel projet. Lorraine Furter, graphiste et chercheuse, disait pendant sa conférence à la Biennale Exemplaire à Toulouse en 2021, que tout ce qui est fait dans l'urgence n'est pas bon. Alors certes, il y a urgence à devenir plus responsable, à « faire sa part » individuellement ou

collectivement, et d'être toujours plus actif·ve tout en intégrant l'idée que tout changement sociétal durable nécessite du temps.

« L'auteur nous dit que le designer serait comme un schizophrène. Il a raison. C'est aussi un équilibriste tentant d'impossibles figures où doivent s'unir des contraintes : d'un côté le marché, de l'autre l'être humain, le plastique et la nature, la fabrique et la légèreté, les pauvres et les riches. C'est infini. Voilà où réside l'intérêt de ce métier, qui tente concrètement d'apporter des solutions dans ce flux d'ambiguïté. Quel designer suis-je ? Quel designer voulez-vous être ?¹¹⁷ »

117. *Cours traité du design*, Stéphane Vial, préface de Patrick Jouin, 2010

Lexique

Éthique : Tirée du mot grec « ethos » qui signifie « manière de vivre », l'éthique est une branche de la philosophie qui s'intéresse aux comportements humains et, plus précisément, à la conduite des individus en société. L'éthique fait l'examen de la justification rationnelle de nos jugements moraux, elle étudie ce qui est moralement bien ou mal, juste ou injuste. <https://www.canada.ca/fr/secretariat-conseil-tresor/services/valeurs-ethique/code/quest-ce-que-ethique.html#A1>

Autogestion : Dans sa définition classique, l'autogestion (du grec autos, « soi-même », et « gestion ») est le fait, pour une structure ou un groupe d'individus considéré, de confier la prise des décisions le concernant à l'ensemble de ses membres. Elle suppose ainsi : la suppression de toute distinction entre dirigeants et dirigés, la transparence et la légitimité des décisions, la non-appropriation par certains des richesses produites par la collectivité et l'affirmation de l'aptitude des humains à s'organiser sans dirigeant. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Autogestion>

Économie collaborative : l'économie collaborative ou économie de partage regroupe les activités économiques qui reposent sur le partage ou la mutualisation des biens, savoirs, services ou espaces et sur l'usage plutôt que la possession. https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89conomie_collaborative

Éclectisme : Méthode intellectuelle consistant à emprunter à différents systèmes pour retenir ce qui paraît le plus vraisemblable et le plus positif dans chacun, et à fondre en un nouveau système cohérent les éléments ainsi empruntés
<https://www.cnrtl.fr/definition/%C3%A9clectisme>

Do It Yourself : La philosophie se développe au début des années 70 avec l'émergence des mouvements hippies, puis punks. L'idée principale repose sur un rejet du principe de consommation massive : on fabrique soi-même pour ne pas avoir à acheter.
<https://www.nostrodomus.fr/do-it-yourself-petite-histoire-du-mouvement/>

Machine miméographique : Appelé aussi duplicateur à pochoir ou miméographe, elle fonctionne en forçant l'encre à travers un pochoir à se déposer sur du papier où s'imprime par décalque le motif original.
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Miméographe>

Fanzine : Publication réalisée à moindres frais par des amateurs et passionnés d'un domaine particulier (science-fiction, musique, bande dessinée...), le fanzine est échangé à l'écart des circuits commerciaux traditionnels. Rencontrant un fort regain d'intérêt à l'occasion de l'engouement actuel pour le Do It Yourself dont il est un exemple graphique et culturel, le fanzine est ancré fortement dans les communautés artistiques.
<https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2015-06-0038-005>

Réappropriation : La réappropriation sert alors à désigner tout processus – lorsqu'il est lié à une critique d'un état d'aliénation, de dépossession, de perte – de reprise en main d'une activité, d'un savoir-faire et, plus largement, d'une reconquête de sa propre autonomie.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9appropriation>

Mouvement autonome : Le mouvement autonome est un courant politique, culturel et social présent en Italie, en France, en Espagne et en Allemagne, et se réclamant de la lutte pour l'autonomie par rapport au capitalisme, à l'État, et aux syndicats

https://fr.wikipedia.org/wiki/Mouvement_autonome

Circuit court : Un circuit court est un mode de commercialisation des produits agricoles qui s'exerce soit par la vente directe du producteur au consommateur, soit par la vente indirecte à condition qu'il n'y ait qu'un seul intermédiaire.

<https://www.lelabo-ess.org/circuits-courts>

Subvention : Une association déclarée peut recevoir des sommes d'argent appelées subventions, de la part de l'État, de collectivités territoriales et d'établissements publics. Ces sommes aident l'association à mener ses projets

<https://subventions.fr/dossier-subventions/les-subventions-aux-associations/>

Logiciel libre : Logiciel dont l'utilisation, la modification, l'étude ou la duplication par autrui est autorisée, techniquement et légalement, dans le but de permettre aux utilisateurices d'avoir le contrôle sur le programme, d'avoir une certaine liberté, et de

permettre le partage entre les individus. Il ne faut pas les confondre avec les logiciels gratuits propriétaires (freewares).

https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre

Pensée critique : Concept dont les définitions sont nombreuses et parfois contradictoires, qui désigne, dans les grandes lignes, les capacités et attitudes permettant des raisonnements rigoureux afin d'atteindre un objectif, ou d'analyser des faits pour formuler un jugement.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Esprit_critique

Antidesign : L'Antidesign est un mouvement apparu en Italie pendant les années 1960, en réaction à ce que de nombreux designers d'avant-garde considéraient comme le langage appauvri du modernisme, l'accent mis sur le style et l'esthétique de la bonne forme par de nombreux grands fabricants et designers renommés.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Antidesign>

Risographe : Un risographe, c'est un type de duplicopieur : une machine reposant sur la technique de reproduction par pochoir, permettant des impressions au rendu très graphique, en grandes quantités. La forme du risographe actuel émerge dans les années 80, mais le principe remonte au miméographe. <http://maisonriso.fr/la-risographie/>

Pad : Un « pad » est un éditeur de texte collaboratif en ligne. Les contributions de chaque utilisateur sont signalées par un code couleur, apparaissent

à l'écran en temps réel et sont enregistrées au fur et à mesure qu'elles sont tapées.

<https://framapad.org/fr/>

Code source : En informatique, le code source est un texte qui présente les instructions composant un programme sous une forme lisible, telles qu'elles ont été écrites dans un langage de programmation. Le code source se matérialise généralement sous la forme d'un ensemble de fichiers texte. Si les codes sources sont accessible et modifiable alors il s'agit d'un logiciel Open Source.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Code_source

Logiciel propriétaire : Un logiciel propriétaire, logiciel non libre, est un logiciel qui ne permet pas légalement ou techniquement, ou par quelque autre moyen que ce soit, d'exercer simultanément les quatre libertés logicielles que sont l'exécution du logiciel pour tout type d'utilisation, l'étude de son code source (et donc l'accès à ce code source), la distribution de copies, ainsi que la modification et donc l'amélioration du code source.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_propriétaire

Hybride : Cela correspondant à la formation d'un objet par l'action d'une multiplicité d'éléments qui, comme l'indique sa définition, crée, génère une nouvelle catégorie de formes, cette dimension dépassant largement celle de l'emprunt, de la combinatoire ou de la superposition pure et simple de techniques ou de pratiques.

<https://journals.openedition.org/leportique/851?lang=en>

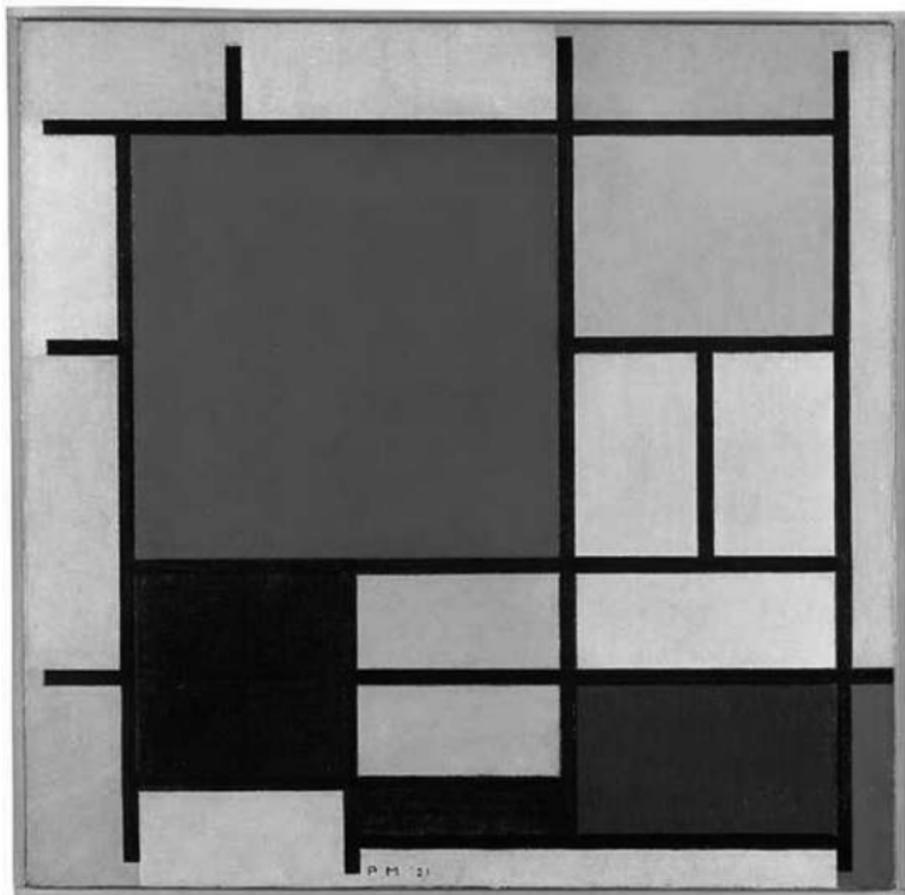
Gaz à effet de serre : Les gaz à effet de serre (GES) sont des composants gazeux qui absorbent le rayonnement infrarouge émis par la surface terrestre et contribuent ainsi à l'effet de serre. L'augmentation de leur concentration dans l'atmosphère terrestre est l'un des facteurs à l'origine du réchauffement climatique.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Gaz_à_effet_de_serre



Page 19 : Manifeste « Zang Tumb Tumb ». F. Marinetti, 1914



Page 20 : « Da Dandy », H. Höch, 1919



Page 20 : « Composition en Rouge, Bleu et Noir », P. Mondrian, 1921

NOVEMBER

SOUP BOUDIN & WARM TARTS

GUSTY WINDS

HIGH S UPPER 40S TO MID 50S

LOWS UPPER 30S TO MID 40S

FLORENT

OPEN 24 HOURS 989 5779

WATCH FOR HEAVY RAIN S

WEAR YOUR GALOSHES

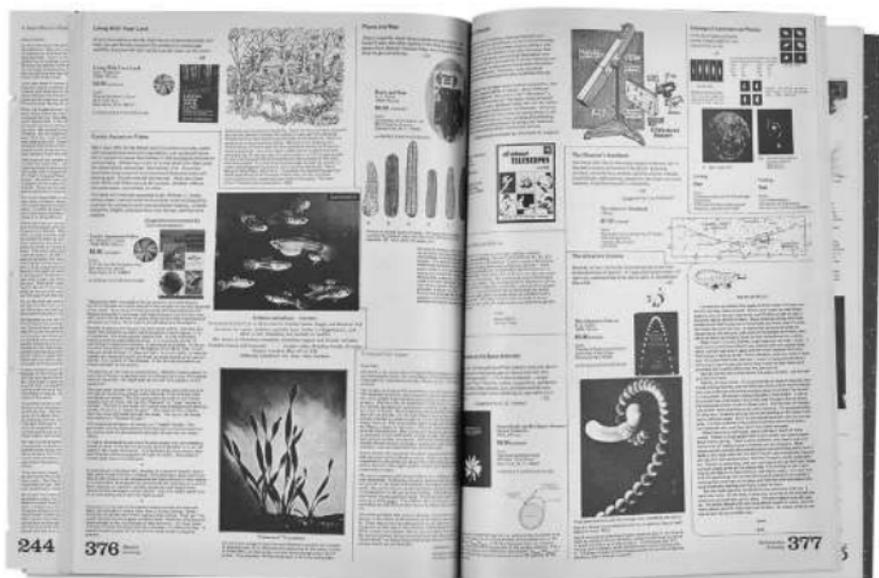
MNCO



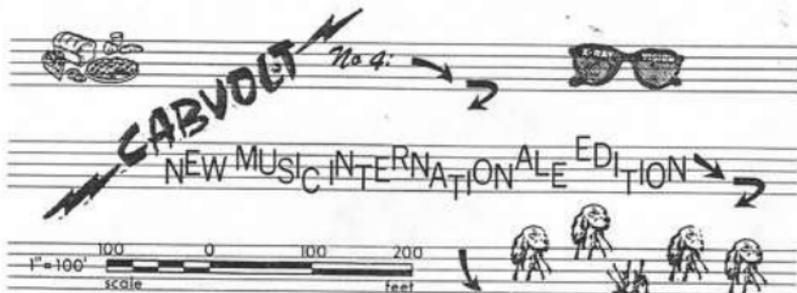
Page 21 : « Poster Kunstcredit ». W. Wolfgang, 1970



Page 23 : Machine miméographique Edison, 1870



Page 46 : « Whole Earth Catalog ». S. Brand, 1968



CABARET VOLTAIRE, international journal of correspondence art, is now accepting material for the Summer 1978 issue. The theme is New Music. Artists are invited to send music of all categories, using any methods of their own discretion: performance, text, documentation, image, etc. Works will be printed within a space 9.3 cm X 11.5 cm (3 1/2" X 5 1/8") using black & white xerox reproduction. For best results, submissions should be designed to fit these specifications. Works of larger sizes, and those employing color, however, will be accepted. Photographs should preferably be half-sized or screened for best printing. Send all works to:

CABARET VOLTAIRE
 2826 MADLEINE STREET, APT. 97
 SAN DIEGO, CALIFORNIA 92115

↓
DEADLINE: 30 MAY 1978

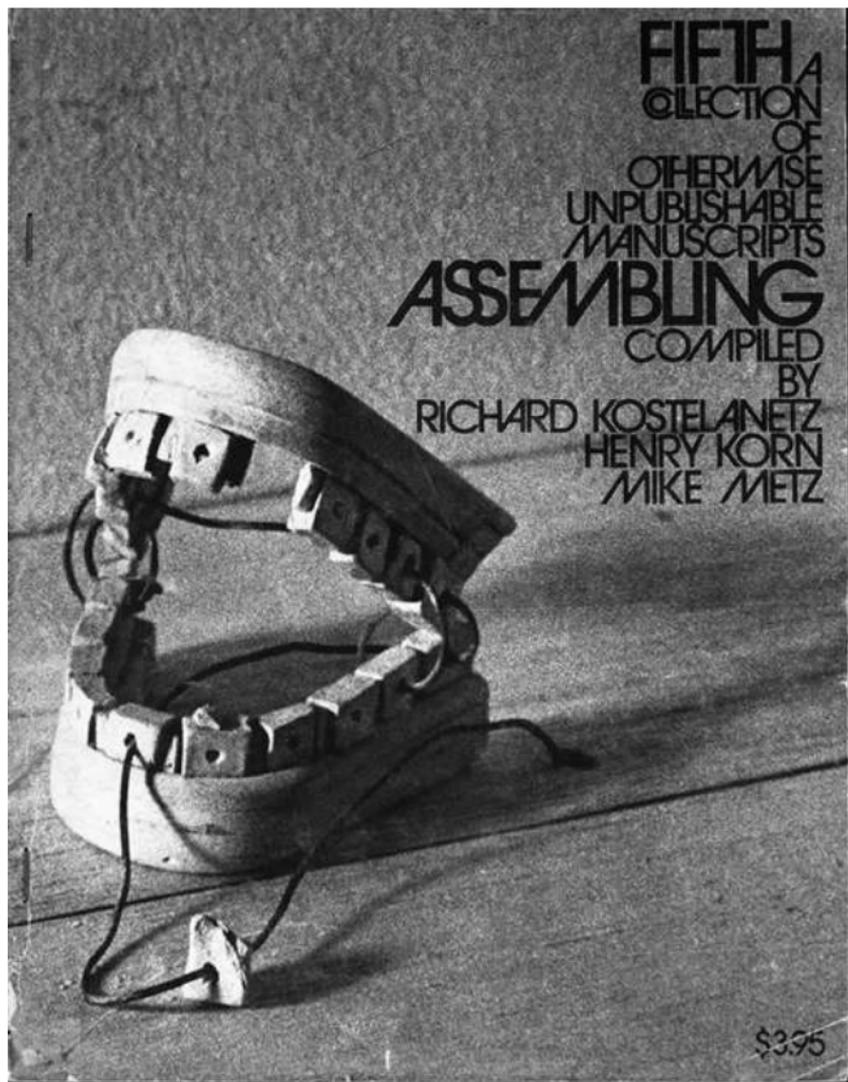


FREE CLEMENTE PADIN!

ATTENTION! IMPRONTI!

Two Latin American correspondence artists, Clemente Padin and Jorge Caraballo, have been imprisoned in Uruguay since October 1977. It is imperative that we activate for their freedom. Prisoners are tortured and executed without due process in Uruguay. Correspondents are urged to send letters demanding freedom for Caraballo and Padin to the U.S. Uruguayan Embassy at 870 Market, San Francisco California 94102. Correspondents outside the United States should contact Uruguayan embassies in their own countries. Mail Art not Jail Art!

FREE JORGE CARABALLO!



Page 46 : « Assembling Press ». R. Kostelanetz, 1970



Page 47 : « Print-It ». Objet-Papier, 2019

ANAGRAMME (✓) (17M, 15) (V) (8.1)

22/05/2008
Serge
Rouchaudon

no date no code?!

DONC (L) (17M, 235) (V) (8.1)

22/05/2008
Sarah Garcin

À D U C O P 1

DONC est un réseau social ouvert aux participants.e.s du colloque.
Sous forme d'une boîte mail surmatée, DONC va évoluer durant toute la semaine pour aboutir à sa forme finale : une publication imprimée du colloque.
Chaque email envoyé à quand@donc.me sera reçu par nous et sera, puis imprimé et publié.

En guise d'échauffement, nous vous proposons d'envoyer une photographie sur le thème « Cergy insolite » DONC. C'est parti !

DONC DES CONDITIONS D'UTILISATION

- Ce que vous envoyez à DONC (quand@donc.me) sera très probablement publié, commercialisé, sous licence CC BY SA par les éditions MYX
- Prévenez-nous si vous ne souhaitez pas participer, ou si vous souhaitez que votre nom n'apparaisse pas
- Prévenez-nous si vous ne souhaitez pas apparaître sur les photos
- Formats d'images acceptés : jpg, png, gif
- Mettez les images dans le corps du mail. Les vidéos, pdf et documents joints ne seront pas pris en compte
- Les balises HTML dans le texte du mail seront interceptées
- Toujours répondre à l'adresse mail de DONC : quand@donc.me
- Chacun.e est libre de lancer des sujets de conversation
- Merci de garder des propos respectueux. Le harcèlement, peu importe la forme qu'il prend, ne sera pas toléré ni publié.

RE DONC (L) (208) (V) (8.1)

22/05/2008
Gilles Rostzer



RE ANAGRAMME (L) (246) (V) (8.1)

22/05/2008
camille phi

Quelle est la différence entre un glitch et un bug?

humain machine
machine humain

ou?
bug adhésique bug

clôt le jour → (~~image~~ ← BUG ORIGINAL

Rue du Monténégro Straat 144, 1190 Voorst Forest

JUIN JUNI 2021

Vous habitez le quartier et voulez réaliser votre projet de construction? Woon je uit de buurt en wilt je een project beginnen in de gebouwen?

هل تقيمون في الحي وترغبون في بناء مشروع في المباني السكنية في الحي؟

maximo@communale.be



Maximo est une occupation temporaire d'une durée maximale de 180 jours. C'est un droit d'usage, qui permet de louer ou de louer à des personnes qui réalisent leurs projets et par ADIC Communale.

Maximo is een tijdelijke bezetting van maximaal 180 dagen. Het is een gebruiksrecht, dat kan worden verhuurd of verhuurd aan personen die hun projecten uitvoeren en door ADIC Gemeente.

Maximo is een tijdelijk gebruik van terrein met een maximale duur van 180 dagen. Het is een gebruiksrecht, dat kan worden verhuurd of verhuurd aan personen die hun projecten uitvoeren en door ADIC Gemeente.

www.communale.be/lieux/maximo

03.06

18:30-21:30 Gratuit
ORFEO&JAM*

L'occasion de se faire les mains habiles de tout des concerts et de les accompagner de découvrir le monde de la musique classique.

Dans la COUR
Espace par
Orfeo & Jam
orfeo@communale.be

17.06

18:30-21:30 Gratuit
ORFEO&JAM*

L'occasion de se faire les mains habiles de tout des concerts et de les accompagner de découvrir le monde de la musique classique.

Dans la COUR
Espace par
Orfeo & Jam
orfeo@communale.be

19.06

10:00 Gratuit
**Portes ouvertes
artistes**

L'occasion de se faire les mains habiles de tout des concerts et de les accompagner de découvrir le monde de la musique classique.

Dans la COUR
et la SALLE
POLYVALENTE
Espace par
Orfeo & Jam
orfeo@communale.be

* Sous réserve d'approbation de la Commission

MAXIMA



Page 50 : Risographe



Page 62 : « PJ Machine ». S. Garcin, 2016



Page 62 : « Frankenstein Revisited ». S. Garcin, Algorit, 2016



Page 66 : « Piezographie ». A. Morales, 2014



Page 67 : Dazibao, 1968



Page 68 : « Boîte Fluxus ». G. Maciunas, 1967



Page 68 : Revue « Aspen ». P. Johnson, 1965

ADENOIDI

N.2 LUGL. - AGO. 1988

PERIODICO
ARTIGIANALE DI:
RACCONTI
GRAFICA (MAIL ART)
ATTUALITÀ
CULTURALE

HANNO COLLABORATO:

VITTORIO BACCHELLI
PAOLA TURCHETTI
BRUNO MAUSANI
A. ACKERMAN
IVAN FRAZLER
AL WHITE PAPER
CESARE BOWI
DAVID SEIDIN, ANDREA NORTONHO
ROCKOLA, EDGERS MESSI
VITTORIO BARONI
GIANNI RONZI
DANIEL DALIGAND
GIORGIO GIOVINCHI
SERIO LIGETTI
ed un lungo racconto
di Sergio Flamini



REDAZIONE Via Faversina 18, 06100 Perugia (ITALIA)
Registrazione al Tribunale di Perugia N. 830/84/B
PROPRIETARIO E DIRETTORE RESPONSABILE (anni 2000)
CONSULENZA MAIL-ART Serie Lugliotti
STAMPA Tipografia Umbra Via Gallipani, 78 Perugia
tel. 075/ 833216 PERIODICO A CIRCOLAZIONE BIMESTRALE

LIRE

3000

35 INTERACTIVE MUSIC & GAME REVIEWS ON CD-ROM!

BLENDER

THE INTERACTIVE POP CULTURE MAGAZINE

VOL 1.2

**"THE
BEST
OF THE
BUNCH"**

Entertainment
Weekly

Veruca Salt

CN The Next Nirvana or B-Grade Breeders?

🔊 Barry White's Guide to Lovin'

🏠 Access the White House!

CD-ROM
For Windows
& Macintosh

DISPLAY UNTIL MAY 16TH 1995



\$19.95 US/ \$24.95 CANADA

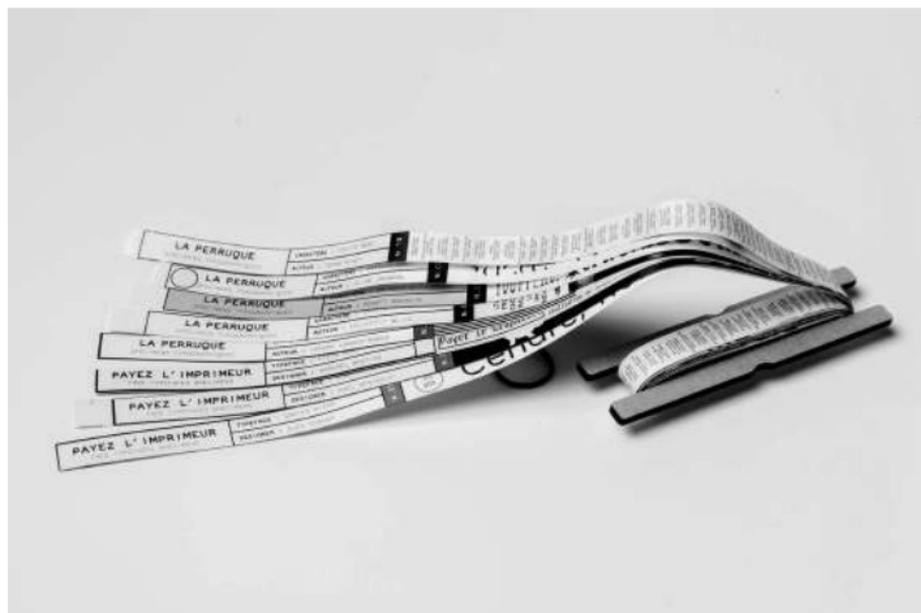
ALSO VIDEO
INTERVIEWS WITH:

Tori Amos
Salt 'n' Pepa
The Cramps
Mojo Nixon
Dee-Lite
Radiohead

see the back for more!! 🐭



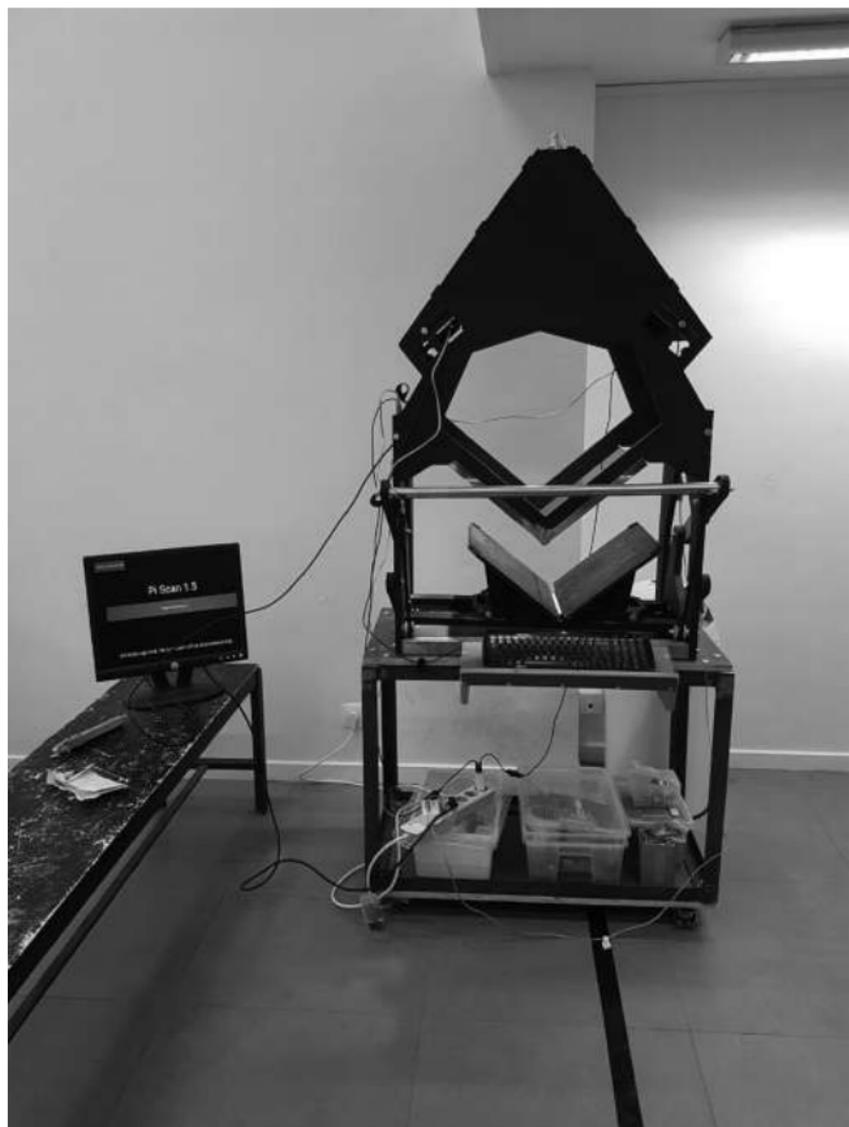
Page 70 : Édition « Cartoneras ». 2003



Page 71 : « La Perruque ». O. Bertrand, 2015



Page 79 : Raspberry Pi



Page 79 : Bookscanner, Erg

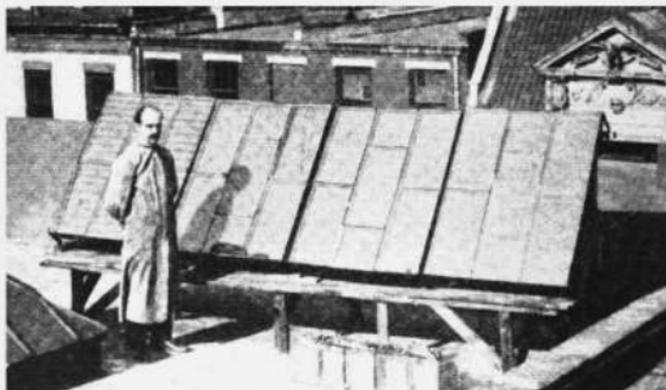


Comment faire un panneau solaire Low-tech

Une figure méconnue de l'énergie solaire, George Cove, pourrait avoir réussi à construire un panneau photovoltaïque très efficace, une quarantaine d'années avant que les ingénieurs des Bell Labs n'inventent les cellules photovoltaïques à base de silicium. Si le modèle de panneaux créé par Cove s'avérait utilisable en conditions réelles, il serait possible de s'en inspirer pour créer des panneaux solaires très efficaces et plus durables.

Octobre 2021

Taille de la page: 606,86KB



Bibliographie

Aesthetics of the commons. Diaphanes, 2021.

BARRY, Valentin. *La portée des choses*. École Supérieure d'art et de design, 2011.

BERNARD, Claude. « Introduction à l'étude de la médecine expérimentale », Flammarion, 1865, p.65-66

BLACK, Bob. *Travailler, moi? Jamais*. Les éditions du libre.

BLAUVELT, Andrew. « Outil (ou le designer graphique face à la post-production) ». *Azimuts*, n°47, 2017, p.88-103.

BLONDEAU, Olivier et LATRIVE, Florent. *Libres enfants du savoir numérique*. L'éclat, 2000.

BONJOUR, Marion. *La liberté commence par l'autonomie*. École européenne supérieure d'art de Bretagne, 2017.

BOUDEAU, Angélique. *Des cycles et des hommes, le design graphique peut-il être écologique?* 2016.

BOURGUIGNON, Jonathan. *Internet, année zéro: de la Silicon Valley à la Chine, naissance et mutations du réseau*. Editions Divergences, 2021.

Écrire l'écran, Back Office, « Design graphique et pratiques numériques n°3 », 2019, B42

Faire avec, Back Office, « Design graphique et pratiques numériques n°1 », 2017, B42

CRAWFORD, Matthew B. et SAINT-UPÉRY, Marc. *Éloge du carburateur: essai sur le sens et la valeur du travail.* La Découverte, 2010.

DARRICAU, Stéphane. *Culture graphique une perspective de Guttenberg à nos jours.* Pyramid, 2014.

« Design graphique & Culture visuelle », *Étapes* n° 222, 2014, p. 162

KLEIN, Xavier. *Libérons l'informatique!* 2013.

LANDSBERG, Paul-Louis. *Réflexions sur l'engagement personnel* Nouvelle éd, Editions Allia, 2021.

LATRIVE, Florent. *Du bon usage de la piraterie: culture libre, sciences ouvertes.* Nouvelle éd., la Découverte, 2007.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *La pensée sauvage* Plon, 2014.

LUDOVICO, Alessandro. *La mutation de l'édition depuis 1894.* B42, 2016.

MASURE, Anthony *Design et humanités numériques* Éditions B42, 2017.

MONDZAIN, Marie-José. *Confiscation: des mots, des images et du temps.* 2017.

Objectiver, ouvrage collectif dirigée par David-Olivier Lartigaud, ESAD Nancy, ESAD Valenciennes, ESAD Saint-Étienne, Pollen Diffusion, 2017

OZERAY, Étienne. *Pour un design graphique libre.* École nationale supérieure d'art et de design, 2014.

PAPANEK, Victor J. *Design pour un monde réel.* Les presses du réel, 1971, traduit en 2021.

PALLAYER, Pauline. *Design graphique par temps d'orage.* École Supérieure d'art et de design, 2020.

PEUGEOT, Valérie. *Libres savoirs: les biens communs de la connaissance: produire collectivement, partager et diffuser les connaissances au XXI^e siècle* C&F éditions, 2011.

PHILIZOT, Vivien, et Jérôme Saint-Loubert Bié. *Technique & design graphique: outils, médias, savoirs.* Éditions B42, Haute école des arts du Rhin, 2020.

ROUSSILHE, Gauthier. *Vers l'autonomie du design.* 2017.

TIBLOUX, Emmanuel et HUYGHES, Pierre-Damien. « Design, mœurs et morale » *Azimuts*, n36, 2011, p. 71-86.

VIAL Stéphane. *Cours traité du design*, Puf, 2010

Webographie

Dictionnaires / Encyclopédies :

Wikipédia, l'encyclopédie libre [en ligne]
https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Accueil_principal

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne] <https://www.cnrtl.fr>

Dictionnaire Larousse [en ligne]
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>

Conférence (audio)visuelles :

AVVAZOVA, Daria. *Le designer défroqué*, [enregistrement vidéo], (consulté le 10 mai 2021), <https://vimeo.com/210470404>

Designers Ethiques. « Quels enjeux politiques pour l'éco-conception de service numérique ? » [enregistrement vidéo], Conférence *Ethics by Design 2020*, (consulté le 20 septembre 2021) <https://2020.ethicsbydesign.fr/replays/>

Designers Ethiques. « Eusko, monnaie locale, exemple de design de politique publique » [enregistrement vidéo], Dante Edme-Sanjurjo - Conférence *Ethics by design*, (consulté le 10 septembre 2021) <https://peertube.designersethiques.org/videos/watch/275d1-45fb-a02f-49a352df3919>

Designers Ethiques. « Les modèles alternatifs d'entreprises de design - Ethics by design 2020 ». [enregistrement vidéo] Conférence *Ethics by design*, (consulté le 20 septembre 2021) <https://peertube.designersethiques.org/videos/watch/eb8290f0-3738-4cbd-92da-3bfcc6191d3f>

« Marie-José Mondzain, Pour une radicalité vivante » [en ligne] *France Culture*, (consulté le 10 juin 2021) <https://www.franceculture.fr/emissions/les-discussions-du-soir-avec-frederic-worms/marie-jose-mondzain-pour-une-radicalite>

« Marie-José Mondzain, une philosophe "radicale" ? » [en ligne] *France Culture*, (consulté le 10 juin 2021) <https://www.franceculture.fr/emissions/la-grande-table-2eme-partie/marie-jose-mondzain-une-philosophe-radicalite>

MONDZAIN, Marie-José. *Pour une radicalité constructive* [en ligne], (consulté le 20 septembre 2021) <https://www.youtube.com/watch?v=LlgyAMM5S04>

Périodiques / Articles / Blogs :

« Architecture radicale ». [en ligne] *Frac centre*, (consulté le 3 septembre 2021) <https://www.frac-centre.fr/ressources/parcours-thematiques/architecture-radicalite-127.html>

BANCE, Pierre. « Antonio Negri et Michael Hardt, les mécanos de la Sociale ». [en ligne] *Autre futur*, 2013, (consulté le 7 septembre 2021) <http://www.autrefutur.net/IMG/pdf/AntonioNegrietMichael>

DEBRU, Claude. « Claude Bernard : la médecine expérimentale » [en ligne], (Consulté le 4 octobre 2021) <https://www.academie-sciences.fr/archivagesite/activite/hds/textes/pseDebru1.pdf>

« De l'école d'ulm aux radicaux italiens » [en ligne] *master innovation by design*, (consulté le 20 septembre 2021) <https://blog.ensci.com/innovationbydesign/2010/10/09/du-design-de-lecole-dulm-aux-radicaux-italiens>

DRABINSKI, Emily. « Queering the Catalog: Queer Theory and the Politics of Correction » [en ligne] *The Library Quarterly*, vol. 83, n2, avril 2013, p. 94–111, (consulté le 8 mai 2021) <https://doi.org/10.1086/669547>

« Ettore Sottsass et le design italien » [en ligne], (consulté le 20 septembre 2021) <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/sottsass/ENS-sottsass.html>

FÉTRO, Sophie. « Bricolages en design » [en ligne] *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, n64, décembre 2015, p. 152–67. journals.openedition.org, (consulté le 18 mai 2021) <https://doi.org/10.4000/tc.7577>

FURTER, Loraine. « Trouble dans le genre – pédagogie alternative de l'édition hybride ». [en ligne] *Design research x Hybrid publications*, 2018, (consulté le 18 mai 2021) <https://www.design-research.be/hybrid/publications.html>

GOLSENNE, Thomas. « Bricologie. La souris et le perroquet » [en ligne] *Techniques & Culture. Revue semestrielle d'anthropologie des techniques*, n64, décembre 2015, p. 128–51. *journals.openedition.org*, (consulté le 10 octobre 2021)
<https://doi.org/10.4000/tc.7576>

HABER, Stéphane. « La puissance du commun » [en ligne] *La Vie des idées*, mars 2010. *lavedesidees.fr*, (consulté le 18 octobre 2021)
<https://lavedesidees.fr/La-puissance-du-commun.html>

« Josef Müller-Brockmann "swiss style" » [en ligne] *Graphéine - Agence de communication Paris Lyon*, 12 mars 2013, (consulté le 8 septembre 2021)
<https://www.grapheine.com/divers/graphic-designer-muller-brockmann>

MASURE, Anthony. « Adobe: le créatif au pouvoir » [en ligne], (consulté le 24 mai 2021)
<https://www.anthonymasure.com/articles/2011-06-adobe-creatif-pouvoir>

« Revue Multitudes » [en ligne] 2017/1 (n° 66). *Cairn.info*, (consulté le 2 juin 2021)
<https://www.cairn.info/revue-multitudes-2017-1.htm>

« Ouvrir des chemins » [en ligne] *Cnap* (consulté le 9 juin 2021) <https://www.cnap.fr/ouvrir-des-chemins>

PHILIZOT, Vivien. « Graphisme et Transgression » [en ligne], (Consulté le 30 septembre 2021)
<http://www.revue-signes.info/docu-ment.php?id=736>

PICHETTE, Jean. « Médias, culture et radicalité : entretien avec Marie-José Mondzain » [en ligne] *Liberté*, 2017, p. 35-39, (consulté le 10 juillet 2021) <https://www.erudit.org/fr/revues/liberte/2017-n318-liberte03419/87557ac/>

QUÉTEL, Claude. « Histoire des murs » [en ligne] p. 295 à 306, 2012, (consulté le 18 octobre 2021) <https://www.cairn.info/histoire-des-murs-9782262039547.htm>

Remerciement

Quentin Juhel, Samuel Vermeil et Alexis Chazard pour leurs précieux conseils tout au long de l'écriture de ce mémoire, ainsi que pour leur relecture. Je remercie également le reste de l'équipe pédagogique, Marie Gaspard, Annick Lantenois, Gilles Rouffineau, Dominique Cunin pour leur soutien.

Toutes les personnes avec qui j'ai pu m'entretenir pour ce mémoire et qui m'ont beaucoup apporté dans mon travail d'écriture : les membres de Luuse, Natalia Pageot, Marion Bonjour, Sarah Garcin, Raphaël Bastide, les membres d'Objet-Papier et Les Radicales.

Et enfin, mes ami·es, ma famille ainsi que l'atelier Pré.faces pour leur soutien inconditionnel depuis le début.

Colophon

Louise Sansoldi. Mémoire de fin d'étude réalisé dans le cadre du DNSEP Design Graphique à l'ESAD de Valence, 2021-2022.

Composé avec le caractère *Apfel Grotzsk*, dessiné par Luigi Gorlero ainsi que la *Meta-Old-French Links* dessinée lors de mon stage chez Luuse et la *Meta-Old-French Pixel* dessinée sur Fontstruct.
Imprimé sur des macules de papier, le plus souvent du papier machine, pour les pages intérieures.
Papier Fedrigoni dark blue 115g pour la couverture.
Achévé d'imprimer en 2021 à l'ESAD de Valence, France. Édité en 8 exemplaires.

La création de nos outils ou supports de diffusion « maison » constituent principalement une forme de revendication vers plus d'autonomie. Elle permet de ne pas se laisser imposer des normes passivement, de réagir face à des systèmes dominants trop souvent assimilés sans même être questionnés ou critiqués. Il ne s'agit plus, pour ces designers, de simplement produire du contenu mais bel et bien d'être complètement actrice dans la création. Ces designers investissent le projet, du début jusqu'à la fin, des outils de création jusqu'à la publication. Création et diffusion en autonomie (ou en co-dépendance choisie) seront les maîtres mots de ce texte. Pour se faire, c'est la notion de radicalité qui nous permettra de comprendre à quel point le design graphique (imprimé ou numérique) mérité d'être perpétuellement remis en question et de la nécessité de créer un imaginaire alternatif et commun pour se défaire de notre société capitaliste, bien trop indifférente face aux problèmes sociaux, économique et écologiques.