

Re—

*Nail Okat
DNMADe Graphisme
Édition – Multisupports*

*prendre
la main*

*Re—
prendre
la main*

Sommaire

Remerciements	6
Introduction	9
La production standardisée et ses conséquences sur la création, le consommateur	
Du travail manuel à la production industrielle	10
Reprendre la main	12
Annexes iconographiques	15
Abstract	25
Bibliographie – sitographie	28

Remerciements

Je tiens à remercier les personnes qui m'ont aidé dans la phase de recherche ainsi que dans la rédaction de cet article :

Merci à mes professeurs de m'avoir accompagné tout au long de la rédaction de cet article, à mes camarades de classe et à ma famille pour leurs conseils.

Introduction

Dès la seconde moitié du XIX^e siècle, les innovations technologiques permettent une production plus importante des biens de consommation. Cette production – antérieurement réservée aux artisans – est divisée entre différents ouvriers au sein de l'usine pour être optimisée. Dès son apparition, le travail à la chaîne se voit vivement critiqué par de fervents défenseurs de l'artisanat, parmi eux : William Morris. Le chef de file du mouvement Arts & Crafts prône le savoir-faire artisan et dénonce un phénomène destructeur pour la création.

La production standardisée et ses conséquences sur la création, sur le consommateur

En 1914 a lieu à Cologne la première exposition du Deutscher Werkbund, réunissant des représentants des arts, de l'industrie, des métiers et du commerce allemands. L'exposition vernaculaire devient le lieu d'un débat idéologique entre deux figures maîtresses des arts appliqués allemands de l'époque. D'un côté Hermann Muthesius fait l'éloge de la production standardisée, de l'autre, Henri Van de Velde défend une production moins linéaire, caractéristique de la manufacture¹.

Le positionnement de Van de Velde traduit l'inquiétude de nombreux créateurs quant à l'évolution de la création dans le domaine des arts appliqués.

Il craint que le déploiement du modèle de production standardisée entraîne la perte de toute spontanéité dans la création de l'artiste.

En outre, comme le mentionne Patrick Beaucé dans son ouvrage *Le design de la fin des marchandises*², la production de masse rendue possible par

¹ MUTHESIUS Hermann, VAN DE VELDE Henry, « Hermann Muthesius / Henry van de Velde – La controverse du Werkbund », *design luminy*, issu de *Simplis-simus*, 1914, en ligne, consultée le 30 novembre 2021,

² BEAUCÉ Patrick, « Design and the End of Commodities », *Multitudes* 53, n°2, 2013, p.180-184, en ligne, consulté le 30 novembre 2021

la standardisation entraîne une indifférenciation des produits créés. L'objet dit *standard*³ est réduit au statut de marchandise, il devient impersonnel et perd sa valeur de transmission inter-personnelle.

En distribuant des objets indifférenciés, on donne au consommateur l'illusion de choix, alors qu'il est privé de son libre arbitre. Dans le catalogue de l'exposition *Le Temps des questions*, Gaëtano Pesce insiste sur le sentiment d'autorité procuré par l'indifférenciation des objets, il explique :

«La série standard, l'élément architectural répété à l'identique, etc., répondent aux règles du style international. Celui-ci [correspond à] la standardisation de la société, c'est-à-dire la dictature ou l'autoritarisme, ainsi qu'on a pu le constater dans les pays où une telle idéologie est devenue réalité.⁴»

Aujourd'hui, le modèle de production standardisée règne sur le domaine du design graphique. S'il a des effets néfastes sur le travail du créateur, est-il possible de revenir à une prépondérance de la conception artisanale de l'objet graphique ? Existe-t-il encore des pratiques artisanales pour le design graphique ? Dans quelle mesure la convocation de l'artisanat dans le design rend-elle sa liberté au designer à l'ère de la standardisation ? Intéressons-nous à l'artisan, son travail et son rôle.

Du travail manuel à la production industrielle

Dans son ouvrage *Histoire économique*, Max Weber distingue l'artisanat de la production industrielle en rappelant « la prédominance du travail manuel et l'absence de machines complexes⁵ », qui constituent

des caractéristiques inhérentes au travail artisanal. C'est par le travail manuel que l'artisan vise à perfectionner l'objet produit, on parle de savoir-faire de l'artisan.

Ce travail de la main propre au métier d'artisan n'est en revanche pas exclusif à cette profession. Le mot « manufacture » provient, comme l'explique *Le Dictionnaire culturel en langue française*⁶ d'Alain Rey, d'un dérivé du latin *manu facere*, « faire à la main ». Ce type d'établissements industriels dont l'apparition date du début du XVIII^e siècle regroupe des artisans au sein d'une même infrastructure. Le déploiement de la production standardisée affecte directement le modèle de la manufacture ainsi que le travail de l'employé dans ce domaine. La production de l'objet standard est divisée entre différents employés, le travail de la main se limite désormais à un geste répété par l'ouvrier, le terme de « manufacture » n'est plus approprié.

Ainsi, si la standardisation permet la production d'une quantité importante d'objets de consommation, elle brouille le rapport de l'ouvrier à son travail. Selon Marx, la division de la production participe à l'aliénation de l'ouvrier. Contrairement à l'artisan, l'ouvrier ne participe qu'à une partie de la conception de l'objet de consommation. En dépossédant l'ouvrier du fruit de sa production, ce dernier devient étranger à ce qu'il produit mais aussi « étranger à sa propre vie dans le cadre du travail⁷ », il ne s'accomplit plus dans son travail.

La répétition du geste à laquelle l'ouvrier est soumis dans le cadre du travail à la chaîne subvertit selon Hannah Arendt les rythmes de son corps⁸, contraint de s'adapter à l'outil. Le rapport qu'entretient l'ouvrier avec son outil de travail est effectivement différent de celui de l'artisan. Celui-ci, contrairement à l'ouvrier, a la main sur son outil, il le choisit en fonction de la tâche à accomplir. Ainsi, l'outil s'adapte à l'homme.

⁶ MORVAN Danièle, REY Alain, *Dictionnaire culturel en langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 2005, p. 540

⁷ MARX Karl, *Le Capital - Livre Premier* (1867), en ligne, consulté le 30 novembre 2021

⁸ ARENDT Hannah, *Condition de l'homme moderne*, 1958

³ BEAUCÉ Patrick, « Design and the End of Commodities », *Multitudes* 53, n°2, 2013, p.180-184, en ligne, consulté le 30 novembre 2021

⁴ PESCE Gaëtano, *Le Temps des questions*, catalogue de l'exposition, éditions du centre Pompidou, 1996

⁵ « la prédominance du travail manuel et l'absence de machines complexes » (WEBER Max, *Histoire économique*, 1992, Paris, Gallimard)

Reprendre la main

En observant l'évolution du rapport du producteur avec sa production, on peut souligner une perte de la main sur l'outil de conception. L'appel à certaines formes de production artisanales dans le travail du graphiste pourrait alors représenter un moyen pour ce dernier de reprendre la main sur sa production. La convocation contemporaine de l'artisanat dans des sociétés industrielles constitue une dynamique que *Le Dictionnaire culturel en langue française*⁹ d'Alain Rey qualifie d'« artisanat réactionnel ». Le fait de réintégrer de la pratique manuelle dans la conception de l'objet de consommation reflète la volonté de certains designers de lutter contre un système de production néfaste pour la création, la société et l'environnement, et marque leur refus d'une pratique qui repose sur l'optimisation.

Dans sa série *Fréquences*, le studio PBNL fait appel au linotype pour l'impression des visuels. Ce procédé favorise l'apparition d'imperfections dans la reproduction d'un modèle. Les variations qui en découlent participent à la création de l'objet unique dans le cadre de la série et sont une réponse directe à l'indifférenciation dont les objets de consommation standardisés sont sujets.

Par des assemblages inattendus, certains designers jouent sur une exacerbation de ces variations. Le studio Liquid Test Press pratique la sérigraphie en remplaçant l'encre sérigraphique par de la graisse mécanique.

L'utilisation de ce matériau non-conventionnel entraîne l'apparition de bavures, coulures et autres imperfections qui singularisent chaque tirage.

Cette propension au dysfonctionnement est revendiquée par le *design critique*¹⁰, dont l'approche repose sur une dynamique de refus de la standardisation par la création d'objets étranges, voire déficients.

On peut aussi dire que le designer subit aujourd'hui une forme de *dépendance logicielle*¹¹. La démocratisation des outils de conception numérique (Adobe, etc.) normalise l'utilisation par le graphiste d'outils prédéfinis. Ainsi, contrairement à l'artisan qui choisit ses outils, le graphiste crée en s'adaptant aux outils dont il dispose. Pour se réapproprier et investir plus activement la phase de création, certains collectifs de graphistes conçoivent leurs propres outils de création numérique; on parle d'artisanat numérique. Le studio belge Open Source Publishing par exemple questionne le modèle du studio de graphisme standard par l'utilisation de logiciels dénommés « F/LOSS », ce qui signifie « Free/libre and open-source software ». Les logiciels du studio participent à une mise en exergue du codage de l'outil de création, ce qui contribue à la réalisation d'outils innovants et inattendus voire superflus. Revenir à des méthodes de conception numériques primaires garantit l'autonomie du studio et illustre son refus des logiciels fermés. Les membres du groupe de recherche Bonjour Monde expliquent :

« Qu'on le veuille ou non, un outil cadre par la politique et les choix de ses créateurs : ses réglages par défaut, les fonctions qu'il décide ou non de mettre en avant ou au contraire d'évincer soudainement. (...) »

*À cela, nous préférons une myriade de petits outils, parfois imparfaits, souvent drôles, et en tout cas toujours ouverts et surprenants.*¹² »

Enfin, face à une domination de la standardisation sur la création, plusieurs théoriciens, artistes et designers prônent une réconciliation du geste et de l'intellect. Barbara Geraci, présente dans l'exposition *Savoir Faire* du Palais de Tokyo, s'approprie le principe de fragmentation en investissant « l'héritage de dextérités perdues et l'émergence de nouvelles connaissances dans le travail industriel »¹³.

¹¹ MASURE Anthony, « VISUAL CULTURE Open Source Publishing, Git et le design graphique », 2014, en ligne, consulté le 30 novembre 2021

¹² BOTHEREL Marion, *Propos de Bonjour Monde, Étapes n°251*, p.111-112

¹³ GERACY Barbara, *La Résurgence du Geste*, en ligne, consulté le 30 novembre 2021, 2018

⁹ MORVAN Danièle, REY Alain, *Dictionnaire culturel en langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 2005, p. 540

¹⁰ DAUTREY Jehanne, QUINZ Emanuele, *Strange Design*, It : éditions, Paris, 2016

En effet, la reproduction d'un même geste à laquelle est soumis l'ouvrier de la standardisation l'empêche d'engager son intellect dans le processus de production. Son geste s'appauvrit, limité à une répétition sans faille.

Pourtant, comme l'argumente John Ruskin : par l'erreur, l'ouvrier devient homme alors qu'il n'était que machine¹⁴. L'erreur, c'est la marque de l'engagement de la réflexion dans la création, elle ouvre les possibilités créatives et participe à la libération du producteur face à l'aliénation¹⁵.

Le studio néerlandais Experimental Jetset reprend les termes de Régis Debray qui assimile l'imprimeur à un « ouvrier intellectuel¹⁶ ». À travers leur travail sur le groupe Provo, le studio interroge par la figure de Rob Stolk le rôle de l'imprimeur dans la diffusion des idées¹⁷. La censure dont est victime le groupe Provo dès sa fondation en 1965 incite Stolk à imprimer lui-même ses publications. Par l'assimilation du travail d'impression, Stolk incarne une nouvelle forme d'ouvrier reconstituant le lien entre intellect et geste producteur.

Ainsi, l'association de l'artisanat au design, possible à toute étape du projet, constituerait un mécanisme de réponse au phénomène de standardisation. Si des figures des Arts Appliqués telles que Henry Van de Velde et William Morris s'inquiétaient déjà de ses conséquences au début du xx^e siècle, des designers tentent aujourd'hui de lutter contre ses effets par la réintroduction de la pratique artisanale dans la conception de l'objet de consommation. C'est notamment par la réappropriation de l'outil de création et la reconstitution du lien entre geste et intellect que ces designers visent à libérer le créateur et l'ouvrier des contraintes d'une telle pratique. En outre, à l'ère du numérique, les avancées technologiques nous invitent à nous questionner sur l'intelligence artificielle ainsi que son intervention dans la création. Est-on en train d'avancer vers une nouvelle ère de la production ?

¹⁴ RUSKIN John, *La nature du gothique* (1851), Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 1907, p.40

¹⁵ MARX Karl, *Le Capital - Livre Premier* (1867), en ligne, consulté le 30 novembre 2021,

¹⁶ DEBRAY Régis, *SOCIALISM: A LIFE-CYCLE* (2007), en ligne, consulté le 30 novembre 2021,

¹⁷ Experimental Jetset, *Two or Three Things 1*, en ligne, consulté le 30 novembre 2021

Annexes

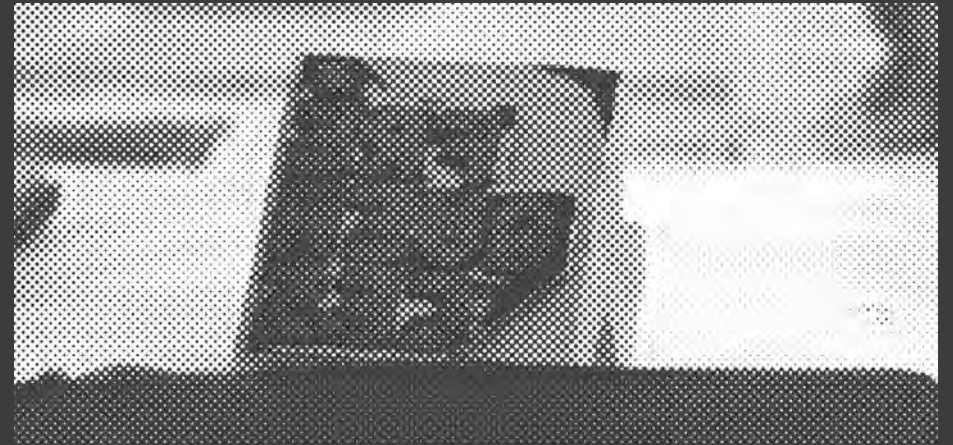


Fig.1 Studio PBNL, *Fréquences*, 2010, Tampon d'impression, France



Fig.2 Studio PBNL, *Fréquences*, 2010, Tirages préalables à la conception de l'affiche, France

BETWEEN THE BEACH & THE TEE PEE'S
ALONG THE SPREE

MOUTH CLOSE TO THE BONES

EARS UNDER THE FEET
AND EYES UNDER THE SKIN

U. HEINRICH-HEINE-STR.

SELLULOID RESTAURANT

WILHELMINE-GENBERG-WEG.
10179 BERLIN

**MUSIC
FOR STOMACH**

SELLULOIDRESTAURANT
(AT)GMAIL.COM or .TUMBLR.COM

ERRATUNGALERIE.TUMBLR.COM



Fig.4 Liquid Test Press, Selluloid Restaurant #2, 2015, Surplus d'encre suite à l'impression sérigraphie, France



Fig.5 Liquid Test Press, Selluloid Restaurant #2, 2015, Atelier de sérigraphie, France

Fig.3 Liquid Test Press, Selluloid Restaurant #2, 2015, Sérigraphie, France

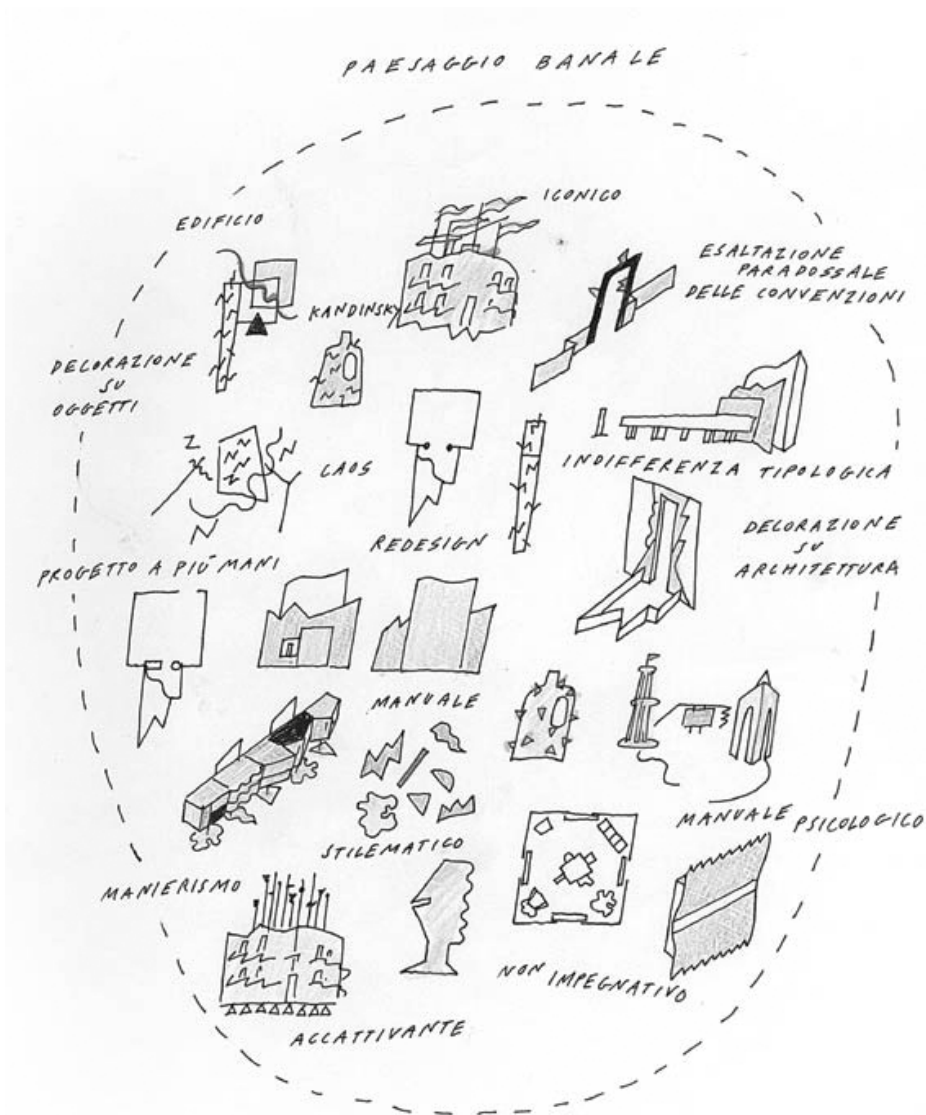


Fig.6 Alessandro Mendini-Alchimia, *Paessagio banale* (Paysage banal), 1979, Encre noir et crayon de couleur sur papier, 29,7x21cm, Italie

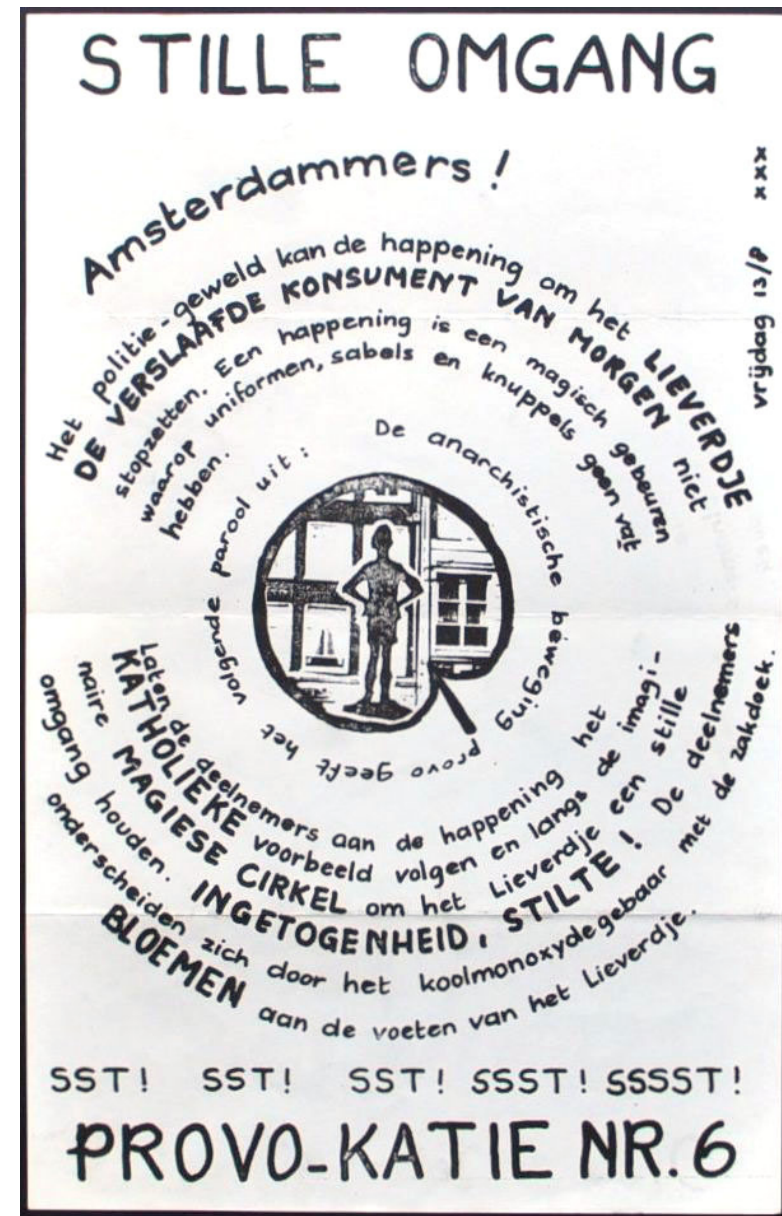
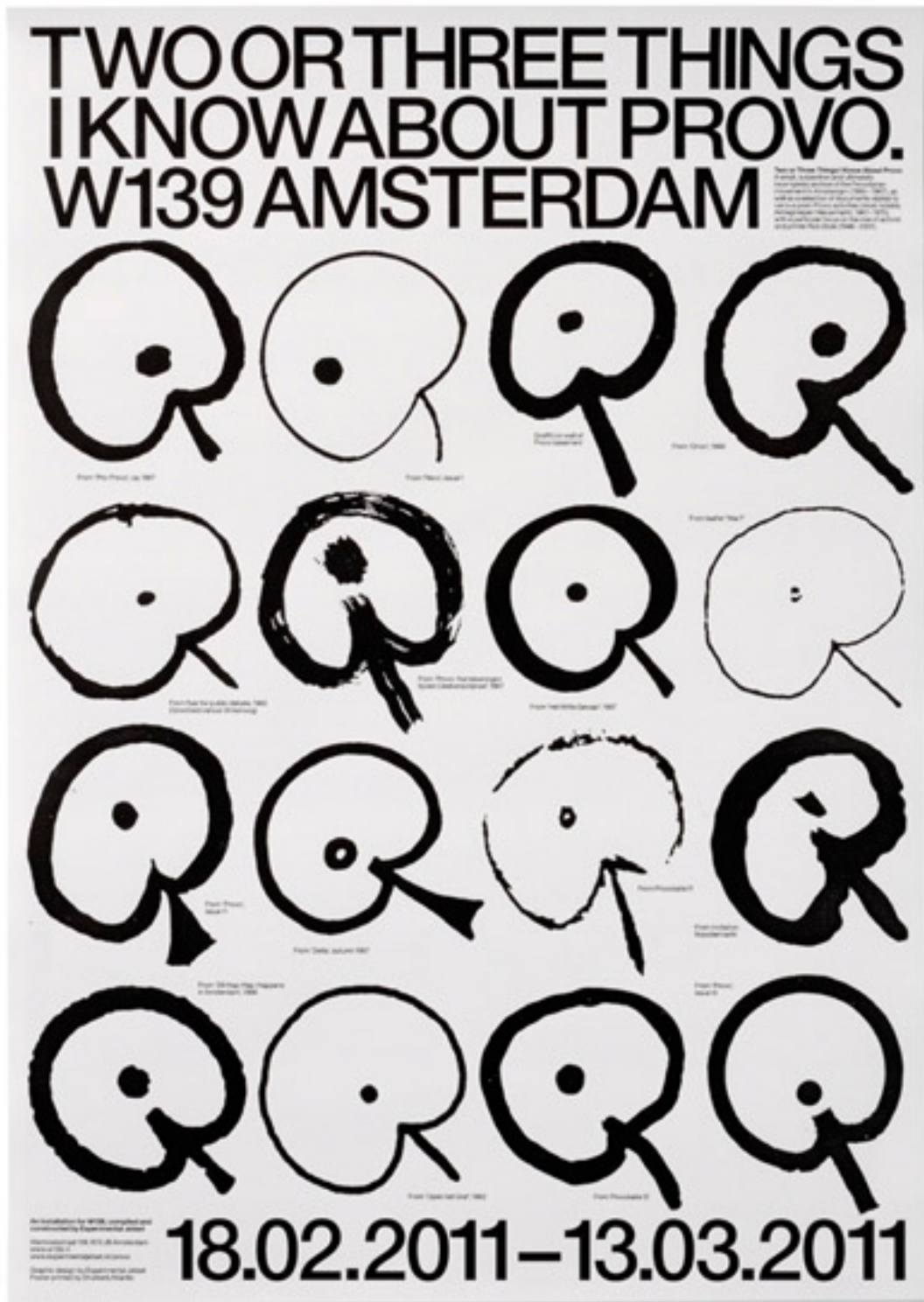


Fig.7 Groupe Provo, *STILLE OMGANG. PROVO-KATIE NR.6*, 1965, impression offset, Pays-bas



Le Jour
du Livre

Fig.9 Bonjour Monde, Expérimentations graphiques à l'aide de l'outil de tracé Vinny, 2019, France

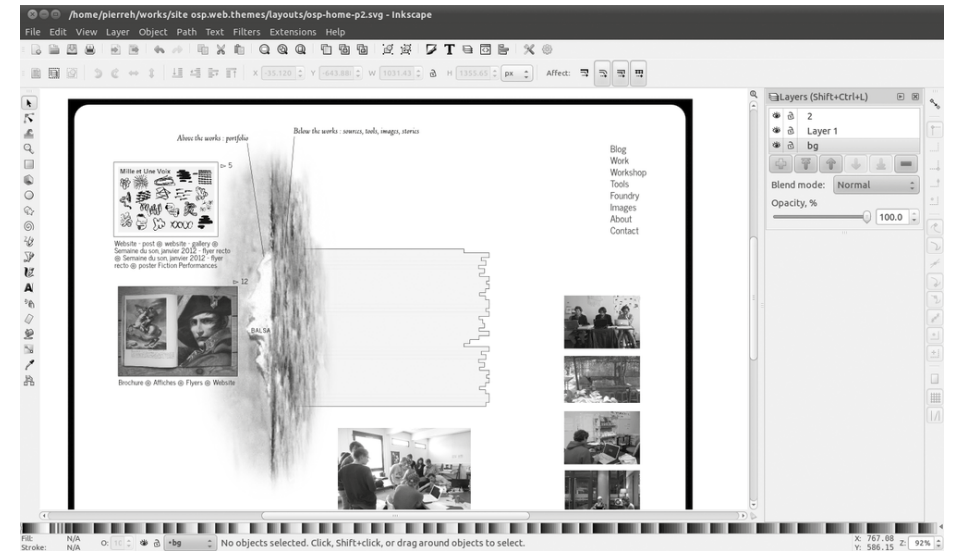


Fig.10 Open Source Publishing, Expérimentations graphiques à l'aide du logiciel Visual Culture, 2019, France

Fig.8 Experimental Jetset, *Two or three things I know about Provo*, 2015, Pays-bas

Abstract

During the 19th century, technological innovations provoked the rise of a new industrial model based on the standardization of production means. Eversince its creation, artists and designers have been denouncing the spreading of this system in favour of manual labour. Many deplore the absence of any spontaneity while some argue that products are rendered undifferentiated, which entails the homogenization of society. This article aims to determine whether artisanal practices still exist in graphic design, and to what extent employing such techniques might give the designers their freedom back.

By taking a look at the history of the production of consumer goods, the article allowed a better understanding of the implications of production whether artisanal or industrial. It then gave examples of designers who chose not to comply with standardization.

Indeed, some designers have voiced their opposition to this system by refusing the optimization of production. The movement of *critical design* is a response to the homogenization of human behaviours through the creation of strange, unuseful creations. Also, while production tools are being standardized and predefined, other designers have managed to take over their tool through the practice of *digital crafts* and the creation of their own.

Finally, several theorists and designers stand for the reconciliation between the intellect and the bodily movement, some have theorized a new form of worker called an « intellectual worker ». The spreading of such a model would be an answer to the effects of standardized production and a way to free the producing entity.

Bibliographie

Histoire de la production

MEBER Max, *Histoire économique*, 1992, Paris, Gallimard

MORVAN Danièle, MEY Alain, *Dictionnaire culturel en langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 2005, p. 540

BEAUCÉ Patrick, « Design and the End of Commodities », *Multitudes* 53, n°2, 2013, p.180-184, en ligne, consulté le 30 novembre 2021, [<https://www.cairn.info/revue-multitudes-2013-2-page-180.htm>]

Refuser l'optimisation

MUTHESIUS Hermann, VAN DE VELDE Henry, « Hermann Muthesius / Henry Van de Velde – La controverse du Werkbund », *design luminy*, issu de *Simplissimus*, 1914, en ligne, consultée le 30 novembre 2021, [<https://designluminy.com/hermann-muthesius-henry-van-de-velde-la-controverse-du-werkbund-1914/>]

PESCE Gaëtano, *Le Temps des questions*, catalogue de l'exposition, éditions du centre Pompidou, 1996

DAUTREY Jehanne, QUINZ Emanuele, *Strange Design*, It: éditions, 2014

Se réappropriar l'outil de création

MASURE Anthony, « VISUAL CULTURE Open Source Publishing, Git et le design graphique », 2014, en ligne, consulté le 30 novembre 2021, [<http://strabic.fr/OSP-Visual-Culture>]

Open Source Publishing, « Tools », en ligne, consulté le 30 novembre 2021, [<http://osp.kitchen/tools/>]

Bonjour Monde, « Informations », en ligne, consulté le 30 novembre 2021, [<https://bonjourmonde.net/en>]

Réconcilier le geste et l'intellect

GERACY Barbara, *La Résurgence du Geste*, en ligne, consulté le 30 novembre 2021, [<https://barbarageraci.be>], 2018

Experimental Jetset, « Two or Three Things 1 », en ligne, consulté le 30 novembre 2021, [<https://www.jetset.nl/about>]

RUSKIN John, *La nature du gothique* (1851), Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 1907, p.40

MARX Karl, *Le Capital - Livre Premier* (1867), en ligne, consulté le 30 novembre 2021, [<https://www.marxists.org/francais/marx/works/1867/Capital-I/kmcapl-14-1.htm>]

ARENDT Hannah, *Condition de l'homme moderne*, 1958

DEBRAY Régis, *SOCIALISM: A LIFE-CYCLE* (2007), en ligne, consulté le 30 novembre 2021, [<https://newleftreview.org/issues/ii46/articles/regis-debray-socialism-a-life-cycle>]

OKAT Nail,
Reprendre la main

Article de DN MADe 3^e année
Graphisme Édition – Multisupports
ésaat Roubaix, promotion 2021-2022

Imprimé à Roubaix en janvier 2022

Encre sérigraphique :
Sebastar 751

Reliure :
Fil de coton rouge Viva la vida 12 x 8 m

Typographies :
Acumin Variable Concept, Robert Slimbach, Adobe Originals, 2015
Clifton Trial, 205TF foundry, 2017

