



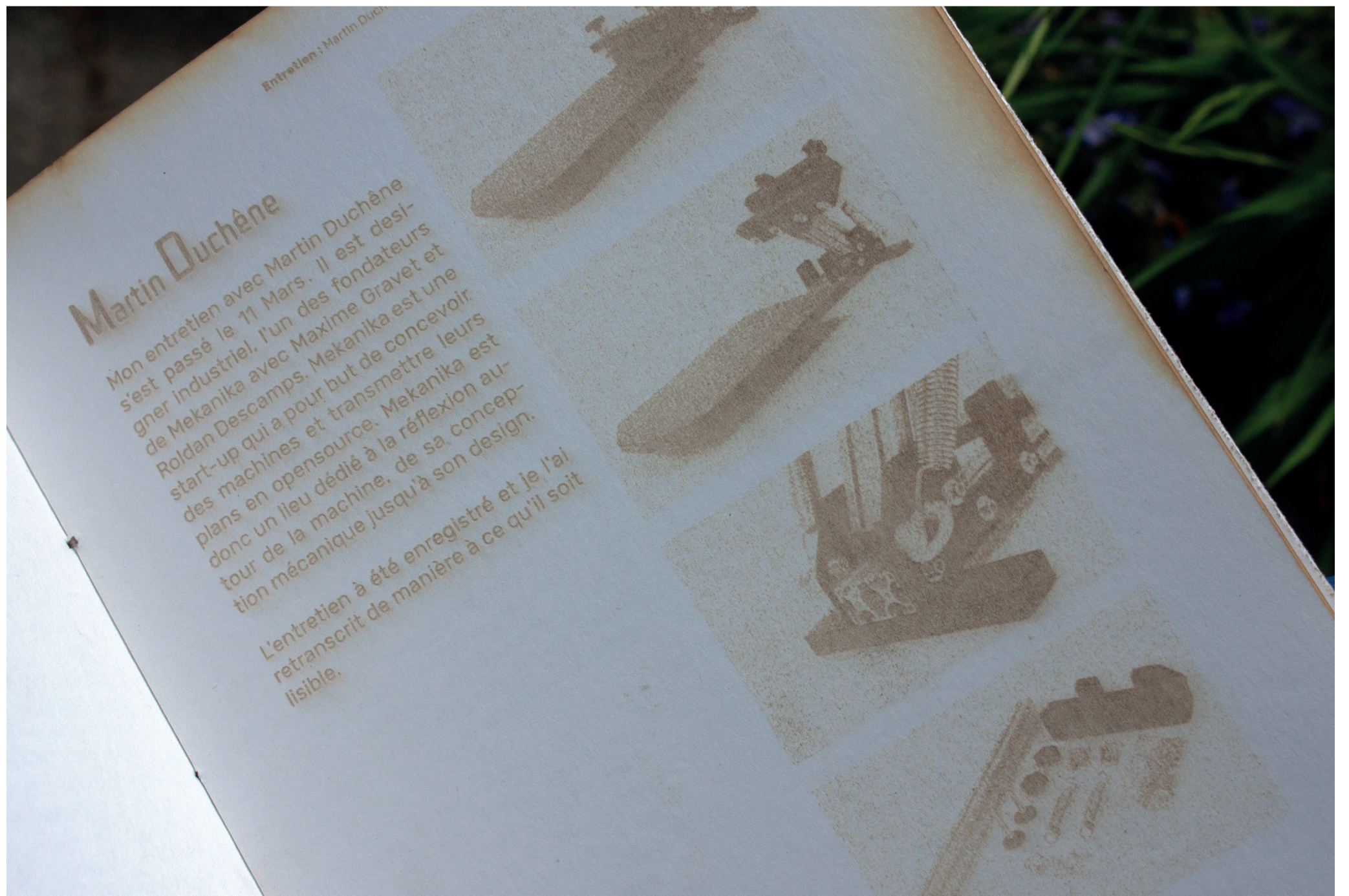




Martin Duchêne

Mon entretien avec Martin Duchêne s'est passé le 11 Mars. Il est designer industriel. L'un des fondateurs de Mekanika avec Maxime Gravet et Roldan Descamps. Mekanika est une start-up qui a pour but de concevoir des machines et transmettre leurs plans en opensource. Mekanika est donc un lieu dédié à la réflexion autour de la machine, de sa conception mécanique jusqu'à son design.

L'entretien a été enregistré et je l'ai retranscrit de manière à ce qu'il soit lisible.



Martin Duchêne

Mon entretien avec Martin Duchêne s'est passé le 11 Mars. Il est designer industriel. L'un des fondateurs de Mekanika avec Maxime Gravet et Roldan Descamps. Mekanika est une start-up qui a pour but de concevoir des machines et transmettre leurs plans en opensource. Mekanika est donc un lieu dédié à la réflexion autour de la machine, de sa conception mécanique jusqu'à son design.

L'entretien a été enregistré et je l'ai retranscrit de manière à ce qu'il soit lisible.



de ce domaine d'une séparation entre ingénieur et designer? Clairement il y a des différences, mais on se rejoint aussi sur de nombreux points. Moi typiquement je trouve l'esthétique très importante. Mais maintenant on a choisi une esthétique avec des profilés d'aluminium des pièces bien dessinées et ça rend un ensemble très épuré, parce que tout est bien pensé et tout se place au bon endroit. Le truc de sérigraphie qu'on a conçu reste unique parce que personne encore ne l'a fait comme ça. Il reste très simple ce qui le rend compréhensible et beau. A partir de là, nous sommes partis faire un tour dans ses ateliers, il m'a montré l'ensemble de ses machines.



la machine, vous fabriquez les pièces vous ou vous en achetez? J'aimais bien que j'arrive à tout construire par moi-même ou autrement c'est juste insensé et c'est plus simple d'aller acheter certaines pièces au Brico par exemple. Nous on fonctionne comme ça. Certaines pièces on les commande sur internet. Mais il y a les pièces qu'on dessine nous-même, des pièces spécifiques, les connecteurs ou autre. Les profilés en aluminium on les sous-traite, certains en Belgique et d'autres viennent de Chine. Mais c'est





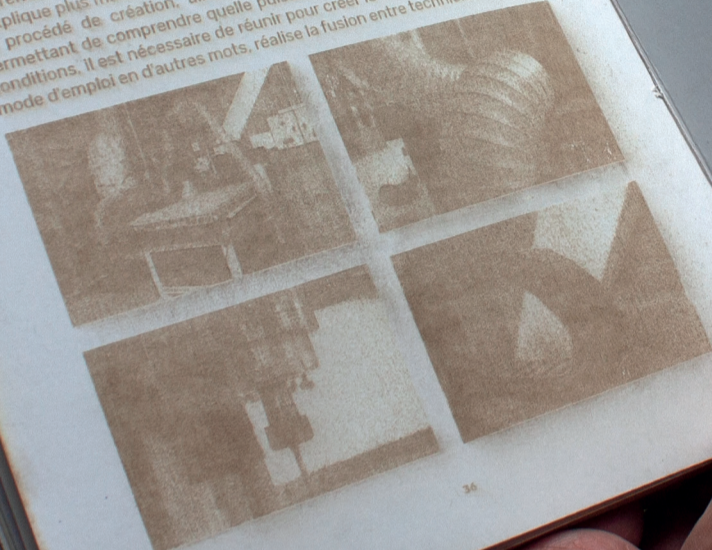
L'ensemble des entretiens résulte de plusieurs éléments communs.
La place d'un graphiste face aux machines que l'on trouve dans un Fablab multiple que peut prendre un mode d'emploi.

En effet, **la place d'un graphiste** face à ces machines, est la question principale qui tisse l'ensemble des entretiens. Le rôle clair que peut jouer un graphiste, bien qu'il n'est pas toujours nécessaire, est un rôle de communication. Plus précisément, une transmission réfléchie de techniques et des fonctionnements des machines. Selon Xavier Klein, de nombreuses personnes seront capables d'utiliser les machines mais peu d'entre elles sauront transmettre leurs connaissances de plus le graphiste pourra expérimenter cette technicité avec son design personnel pour pousser les possibilités graphiques à leur maximum. Son rôle est alors de transmettre non seulement une expertise de la mécanique du mieux possible mais également les clés pour atteindre un design propre et inédit pour ces machines. En ajoutant l'avis de Martin Duchêne qui précise que la documentation de l'expérimentation est une partie importante du travail d'apprentissage où l'on peut également trouver là, la place d'un graphiste.

Ensuite, **la pratique de ces machines**. On parle principalement ici du secteur des Fablabs. Ces lieux croisent professionnels et amateurs, il est clair que tous, on une approche différente de ces machines. Cette masse hétéroclite peut créer des objets allant de la statuette en plastique qui prendra leur future société. Chacun place son regard sur sa création ou celle des autres. Selon Jean Paternotte, il est parfois dommage de pousser certaines créations dites "banales" ne donnant qu'un nouvel aspect de son goodies préféré et personnalisé. Chacune de ces créations réclame souvent des tests et résulte d'une consommation à grand échelle de ressources (plastique, bois, etc.). Cependant, Xavier Klein y voit une valeur d'espoir. En effet, la réalisation de goodies sert de pont vers une création originale, ces créations banales servent de support à la découverte technique des machines. Il est donc parfois dommage de voir des Fablabs intervenir autour des créations dites "banales". En fait, le rôle de l'ensemble des créateurs amateurs et professionnels pour le rôle d'apprentissage sur la place de ces machines, personnellement, est de transmettre du

capitalisme ou à l'opposé, être un pilier de développement créateur citoyen dans nos sociétés.

Enfin, après l'ensemble de ces réflexions, vient la pierre angulaire de mon travail, la création et nombreux penseront à des pavés de textes ou de petit peu attrayant et nombreux penseront à des pavés de textes ou de petit bonhomme Ikea expliquant les débuts de mon travail étaient peu convaincants des intervenants, voyant les débuts de mon travail étaient peu convaincants par l'explication technique reflétant une réflexion "basique" du mode d'emploi. En outre, Xavier Klein trouvait peu pertinent d'indiquer l'ensemble des boutons de la machine laser, celle-ci changeant pour chaque modèle de machine. Poussant la réflexion plus loin, vers l'expérimentation, il était alors logique de ne plus expliquer mais de montrer. En effet, il était plus pertinent de montrer l'ensemble de mes recherches graphiques et leurs effets sur différents supports : exposer à la vision des lecteurs un mode d'emploi qui n'explique plus mais qui démontre un exemple à l'explication technique. Le procédé de création, ainsi ouvre la porte à l'explication technique permettant de comprendre quelle puissance, vitesse, matériaux et autres conditions, il est nécessaire de réunir pour créer le visuel en question. Mon mode d'emploi en d'autres mots, réalise la fusion entre technicité et design.



procédé de création permettant de comprendre que dans ces conditions, il est nécessaire de réunir pour créer le visuel en question. Mon mode d'emploi en d'autres mots, réalise la fusion entre technicité et design.

