

*Sismo-graphiste* Léa Chemarin  
Atelier de Communication  
graphique  
Haute école des arts du Rhin  
mémoire dirigé  
par Olivier Deloignon

Pratiques du graphisme  
en action dans l'espace public  
et les institutions d'art

DNSEP  
2021 2022



# *Sismo-graphiste*

Pratiques du graphisme  
en action dans l'espace public  
et les institutions d'art













12.

1.

3.

14.

19.

16.

4.

18.

11.

9.

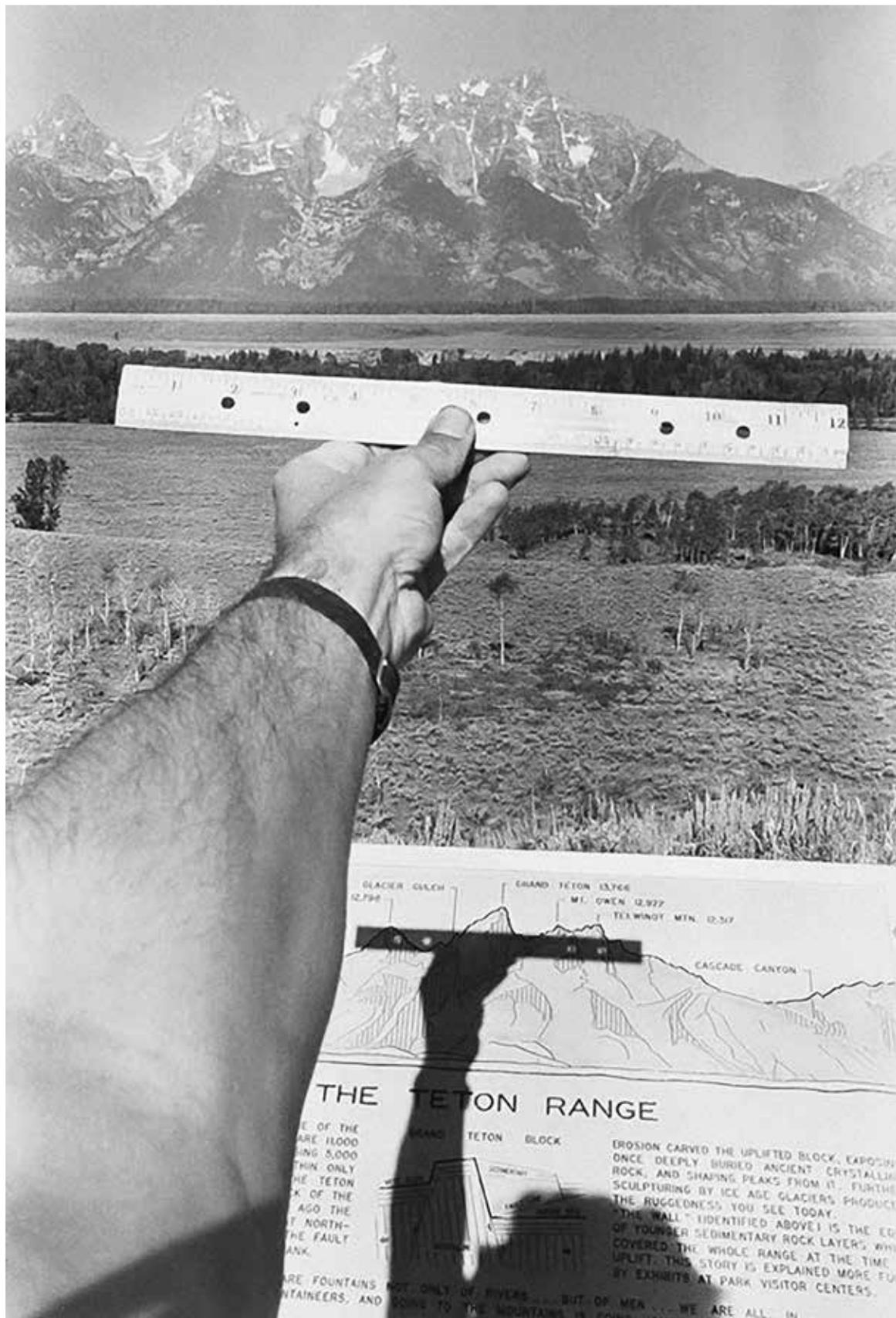
17.

2.

8.

20

AVAILABLE



Pour tenter de situer – géographiquement, temporellement, techniquement – le corpus de travaux qui m’a accompagnée au cours de ce mémoire, je propose que mon·ma lecteur·ice se réfère au journal annexe, où il·elle trouvera une carte des données dont je dispose à propos de ceux-ci. Les sites et liens internet cités en note de bas de page ont été consultés et vérifiés le 8 décembre 2020. La date de consultation de ces adresses n’est spécifiée qu’ici. Dans le corps de texte, les URL trop longues ont été réduites à l’aide de l’outil en ligne <https://tinyurl.com>. Les liens originaux figurent dans la bibliographie. Les sources iconographiques des images présentes dans le corps de texte sont répertoriées à la fin de l’ouvrage.

**[Par ordre d’apparition]** | Une main trace sur le sable un dessin Vanuatu. Ces dessins traditionnels des îles Vanuatu sont réalisés sans reprise, sur le sable ou des cendres au sol, en même temps qu’un discours est parlé ou chanté. Source : Numérisation et agrandissement d’une image publiée dans Thierry Chancogne, *Histoire du graphisme avant la modernité en trois temps cinq mouvements*, Dijon & Strasbourg, Les presses du réel & Fransiscopolis, 2018, p. 7. | Milan Grygar, *Tactile Drawing* [Performance], 1969, © : Josef Prošek. Source : <https://www.iheartmyart.com/post/75590599424/milan-grygar-tactile-drawing-performance> | Numérisation et recadrage d’un dessin personnel à la mine de plomb, 2020. | Photographie personnelle, 2020. | The Rodina, *Abstract portrait of the crowd – At the End I became a Painter* [Performance], dix interventions au festival Tique Art Space, Antwerp, Belgique, 2016, © The Rodina. Source : <https://www.therodina.com/crowdportrait> | Kenneth Josephson, *Wyoming*, 1971, © Kenneth Josephson. Source : <https://collections.artsmia.org/art/108783/wyoming-kenneth-josephson>

II

y

a

un  
an

m

ain

tenant

Il y a un an

maintenant

Le mémoire a été un lieu.

Où, dans les recoins des pages, au chaud,

mais non sans doutes,

j'ai cherché une écriture, quasi parlée,

rythmée comme une lecture à voix haute,

une matière, une « qui se dit »,

pour l'espace de mon diplôme.

Sortie du confinement, les projets arrêtés, l'herbe coupée sous les pieds, le joug des interdictions et le temps d'éloignement des corps, qui s'allonge encore et toujours.

Une volonté, une quasi-impatience à éprouver le corps dans l'espace. les envies qui restent là, bien attachées, prêtes à sortir.

Et toujours, des images qui occupent nos villes et nos quotidiens.

Porter une attention particulière à leur conception c'était pour moi une manière de prendre soin, aussi, de l'urbain et des représentations qu'il porte et transporte, c'était prendre soin de nous.

Dans *Sismographe*, j'ai tenté de comprendre l'effet des pratiques *directes* et *en direct* sur l'espace public, les gens qui les inventent, et ceux qui les aperçoivent. Observer et écrire sur cette pratique portée par d'autres dans le paysage français\* du design graphique, c'était rencontrer une variété de gestes et de postures qui n'a fait qu'aviver ma curiosité quant à notre rapport à l'espace, à la ville.

---

\* La plupart de l'iconographie que j'ai choisi d'étudier a pris forme sur le territoire hexagonal. Ma recherche s'étant développée sur une analyse des espaces du pays où je réside, il m'a semblé nécessaire de proposer des exemples s'exprimant sur ce même terrain. En effet, bien que la mondialisation ait modifié – et lissé ? – l'habillage et les usages de nos rues, je pense qu'il subsiste des typologies d'occupations de l'espace propre à chaque culture.

« La question n'est plus tant de savoir comment approcher ce qui nous lie intimement au Réel que de savoir comment développer une activité projective et mentale susceptible de nous redonner une mobilité au sein du Réel.

[...] Les représentations mentales liées aux comportements sont peut-être finalement les nouveaux objets de ces pratiques artistiques.

*L'image n'est pas un objet qui se travaille de manière directe, elle est appréhendée comme élément d'un système d'action.* À partir de là, la capacité à changer les représentations que l'on se fait des choses ne vient plus en plongeant au cœur de la perception que nous en avons pour produire de nouvelles apparences, mais en les inscrivant dans d'autres modes de fonctionnement que ceux auxquels elles sont d'habitude associées.\*\* »

Considérer les personnes qui explorent d'autres moyens d'amener les informations dans nos espaces de vie, c'était mettre le pied dans un sujet plus vaste, celui de l'habitation tout entier. C'était veiller les habitations possibles, ludiques, actives de nos espaces de vie.

---

\*\* *Milieus et créativité*, « Nourrir une recherche en art aujourd'hui : apprentissage et désapprentissage des savoirs ? » dirigé par Jehanne Dautrey, Ensad Nancy & les Presses du réel, Nancy & Dijon, 2014, p. 30.

## Intersectionnalité

Pourtant, je me suis sentie insatisfaite, quand, sortant la tête du mémoire et de son tourbillon, je me suis trouvée face au fait accompli : j'avais présenté principalement des artistes hommes et blancs sans émettre de regard critique quant à leur statut dans l'espace public. Certes, ce sont des personnes dont j'aime profondément les travaux, avec qui j'ai pu échanger et même travailler, et dont je me sens proche de l'univers graphique et éthique ; mais elles bénéficient toutefois de privilèges d'accès et d'usage de l'espace public. Dans cet espace que je souhaite partagé – de nombreuses fois je l'ai nommé « les communs » – il subsiste de nombreuses inégalités ; Un an après l'écriture du mémoire, je me pose la question : comment écrire sur l'écoute des milieux, la production *in situ*, comment remplir cette mission sans évoquer la difficulté d'un usage libre de l'espace public par les femmes, les minorités de genre, les personnes racisées ?

Car il n'en reste pas moins que la majorité des personnes intervenant dans cet espace et y laissant une trace, éphémère ou durable, sont des hommes\*. L'appropriation – par les gestes artistiques et techniques, comme par les gestes quotidiens (s'asseoir, rester quelque part, parler...) – des espaces de la ville par ceux qui en sont discriminé-es me semble nécessaire, primordial\*\*.

---

\* Victoire Tuillon, *Les Couilles sur la Table*, épisode 25 « villes viriles », produit par Binge Audio, 27 sept. 2018, 39 min.

\*\* Camille Kervella, *Sex in the city : le queer en architecture comme outil de déconstruction des systèmes normatifs dans les sociétés édifiées*, mémoire de fin d'études dirigé par Chloé Salembier, Cécile Chanvillard, Christine Fontaine, Faculté d'architecture, Université catholique de Louvain, Belgique, 2020, p. 41.

## Visibiliser mes consœurs autrices

Si j'estime que les commanditaires ont un rôle à jouer dans cette boucle, je pense qu'en tant qu'étudiant·es chercheur·euses nous avons un devoir de vigilance par rapport à ce point ; car oui, nous pourrions parler de vigilance. Les femmes artistes, graphistes sont là, encore faudrait-il que nous relayions leurs paroles et leurs travaux. Je regrette de ne pas les avoir visibilisées davantage, car elles étaient pourtant bien présentes, elles me portaient elles-aussi : Les cercles de Molly Haslung, l'engagement et les ateliers populaire du collectif Ne Rougissez pas, la performance dansée sur terrain graphique de Sandrine Nugue, les dessins du corps et du souffle de Caroline Denervaud. Ici, dans ce mémoire revisité, je veux présenter le travail de celles qui m'inspirent mais dont je n'ai pas parlé, car une pensée du *care*\*\*\* dans le design ne peut se faire sans cette attention portée à la mixité de nos sources – de nos références et modèles –, ni sans cette conscience alerte des situations de discriminations.

---

\*\*\* L'éthique du *care*, traduit en français par éthique de la sollicitude, est un courant de pensée initié par la philosophe Carol Gilligan dans son ouvrage *In a Different Voice: Psychological Theory and Women's Development*, Harvard University Press, Cambridge, Angleterre, 1982. En analysant le rôle de soin attribué aux femmes dans la famille et la société, son travail a ouvert la voie à une pensée du lien social par la vulnérabilité et l'interdépendance des sujets d'une société. Voir à ce propos le livre de Fabienne Brugère, *L'éthique du « care »*, Que Sais-Je, Paris, 2010.

J'ai décousu le mémoire.

Le temps de cette nouvelle introspection, d'un geste presque méditatif je me suis saisie de ses pages que j'ai augmenté d'un second apport iconographique – que l'on pourra reconnaître à la texture du papier –, je l'ai relié, à nouveau, complété par ces travaux qui m'ont permis d'envisager le projet de diplôme sous d'autres angles.

Être attentif·ve, être attentionné·e

La découverte du livre dirigé par Jehanne Dautrey, *Design et pensée du care*, a posé d'autres termes sur ce que j'avais tenté de révéler en filigrane de mes recherches à propos du style et de l'esthétique.\*

« Le design micropolitique agit localement ;  
c'est un design soucieux des singularités  
individuelles, apte à s'appuyer sur  
ces dernières pour inventer des outils d'action  
efficaces, élaborés au sein même des situations  
particulières. C'est un design des transformations  
moléculaires qui agit sur les potentiels.  
Le design des milieux [...] se vit lui-même  
comme un milieu de pensée vivant.\*\* »

---

\* que je présente à partir de la page 40 de ce mémoire.

\*\* *Design et pensée du care – pour un design des micro-luttes et des singularités*, Avant-propos, dirigé par Jehanne Dautrey, Ensad Nancy & les Presses du Réel, Nancy & Dijon, 2018, p. 7.

*Care* ; Côtayer ce terme et explorer sa richesse m'a permis d'entrevoir un milieu dans lequel art et convivialité peuvent se rencontrer. C'est sur ce terrain que je construis petit à petit mon projet de diplôme, où j'aspire à m'emparer de la question de l'habitation, un lieu où – conceptuellement, graphiquement – j'aimerais explorer ce que j'appelle des formes habitantes possibles et rêvées.

« En tant qu'étude de la vie des lignes, l'écologie passe par une revalorisation des gestes par lesquels nous tramons la continuité de notre existence individualisée dans le tissu des pratiques collectives. Ces gestes sont autant à inventer qu'à retrouver.\*\*\* »

Ce livre, donc, comme une possible demeure, un compost d'idées, pour y voir pousser au mois de juin installations, éditions et objets graphiques ; Comme autant de formes de vie utopiques, tentatives et manières de se saisir de nos futurs, de nos existences souhaitées ou souhaitables.

---

\*\*\* Yves Citton & Saskia Walentowitz,  
« Pour une écologie des lignes et des tissages »,  
*Revue des Livres*, n° 4, 2012, p. 37.

Parce que les portes sont restées closes,  
parce que tout est suspendu,  
parce que le monde se déplace, est déplacé,  
parce que nous sommes comme pris dans  
un gigantesque glissement de terrain,  
parce qu'il va falloir ré-inventer,  
s'adapter, \*  
re-paramétrer, \*  
parce qu'il faut nous re-trouver,  
nous proposons de questionner \*  
de quoi est fait le tissu de nos relations ?  
De quelles étoffes sont fait nos rêves, nos désirs,  
nos projections, nos doutes, nos peurs,  
nos constructions sociales, nos identités,  
hommes, femmes, non binaires...?  
Qu'est ce qui s'est tramé jusqu'ici ?  
Qu'est ce qui se trame ?  
Qu'est ce qui pourrait se tramer autrement ?  
Septembre 2021, la porte s'ouvre.  
Nous installerons un métier à tisser dans  
des halls de l'Université, là nous tisserons  
ensemble en même temps que nous  
questionnerons ce qui nous lie et nous délie,  
pour en découdre avec ce qui nous colle à la peau.

une possible

\*

Louise Hochet et Mathilde Monjanel, *EN DÉCOUDRE*,  
création *in situ* à l'Université de Nantes, sur l'étoffe des  
relations humaines, pour une écologie des habiletés. \*  
en partenariat avec la direction culture et initiatives  
de l'Université de Nantes, 2021-2022.

\*  
\*\*  
\*\*  
\*  
\*

demeu  
re

\*  
\* \*

DNSEP 2021-2022

16	INTRODUCTION
21	L'ERREUR EST HUMAINE
22	ALLER VERS LA MAIN, LE CORPS ?
23	LE POUVOIR D'ÉCRIRE
26	TENTER UNE AUTRE HABITATION DES FORMES GRAPHIQUES DANS L'ESPACE PUBLIC
30	GRAPHISME DIRECT : POURQUOI UN TRAVAIL DE TERRAIN ?
34	POSTURE POLITIQUE ET SPHÈRE ÉCONOMIQUE
39	MANIPULER POUR PENSER
40	STYLES, GESTES, FORMES : LES HÉRITAGES POSSIBLES DU GRAPHISME DIRECT
42	DANS LES SILLONS DE GRAPUS
46	PROTOCOLES ET DISPOSITIFS PRÉPARATOIRES À L'ÉVÉNEMENT GRAPHIQUE
49	LIBERTÉ ET VARIÉTÉ DES OUTILS
49	RÉINSCRIRE LE CORPS DANS LES ROUTINES GRAPHIQUES
51	INSCRIRE LA SUBJECTIVITÉ, LA SIGNATURE.
54	DÉVELOPPER UNE FORME D'AUTONOMIE PAR L'ACQUISITION DE SAVOIRS-FAIRES
56	LA CHANCE, L'ACCIDENT ET L'ERRANCE
58	UN PROBLÈME DE CONCEPTION DE COMMENT SE FABRIQUE LE GRAPHISME AUJOURD'HUI

63	QUEL FUTUR POUR LE GRAPHISME DIRECT ?
64	« COMMENT INTRIGUER, DANS SES VILLES PLEINES D'INTRIGUES ? »
65	LA MÉMOIRE
71	PENSER LA PLACE DU·DE LA REGARDEUR·EUSE
72	LE RISQUE DU PARI
74	CONCLUSION
79	ANNEXES
80	ENTRETIEN AVEC ADRIEN ZAMMIT
85	ENTRETIEN AVEC GEOFFROY PITHON
90	BIBLIOGRAPHIE

« Écrire, dans ma pratique, c'est à la fois tracer des signes et dire, nommer, construire<sup>1</sup>. » Les mots de Pierre Di Sciullo sonnent comme une évidence, alors que je tente de saisir cette tension innommable pour l'instant, entre le geste, le lieu et le graphisme. Oui, voilà. Quand je trace, c'est *en train de se faire*, ça se développe là, sous les yeux.

Quand je trace je rends tangible une action qu'on ne regarde pas d'habitude, celle de la construction.

Ce pont entre le sens et le « donner forme ».

Entre 2012 et 2014, au Havre, d'étranges signes sont tracés au sol : formes, lignes, mots et phrases sont dessinés au blanc de Meudon sur les places de la ville, micro et méga graphisme se déploient sur les trottoirs, le long des rues, sur des petits cailloux comme sur des voitures. Benoît Bonnemaïson-Fitte, Marion Pinaffo, Fred Fivaz et Vincent Tuset-Anrès sont les auteurs de cette *Rumeur Graphique* qui interroge les habitant-es et annonce peu à peu la réouverture du Volcan après sa longue fermeture pour rénovation, bâtiment phare au centre de la ville imaginé par Oscar Niemeyer. Le mode de communication utilisé pour informer

[fig. a]



les habitant-es de la fin des travaux n'est pas, comme traditionnellement attendu dans ce genre de situation, imprimé sur prospectus, affiches et brochures ou diffusé clairement sur le site de la mairie ; c'est une action performative avec tout ce qu'elle contient d'éphémère et d'indomptable qui s'en charge. La *rumeur* prend, elle se diffuse : photos de passant-es, discussions au comptoir, articles de journaux alimentent les interrogations au fur et à mesure que le blanc de Meudon s'efface sous les pluies de la ville côtière<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> « Écrire, dans ma pratique, c'est à la fois tracer des signes et dire, nommer, construire. Tous mes projets habitent le langage, ma vie est un atelier d'écriture permanent. Je prends des libertés avec la syntaxe, l'orthographe et la grammaire et je propose au lecteur de s'y amuser avec moi. Car pour attraper le sens, il lui faudra de temps à autre tâtonner, reprendre, lire à voix haute un passage, jouer un personnage. Sa participation active est requise. » Ces mots de Pierre Di Sciullo sont imprimés sur la jaquette de son livre *L'or de la fougue*, Paris, Adespot, 2018.

<sup>2</sup> [fig. a] Maison Cucufa (Benoît Bonnemaïson-Fitte alias Bonnefrite, Fred Fivaz, Marion Pinaffo, Vincent Tuset-Anrès), *Rumeur Graphique*, communication peinte dans la ville au blanc de Meudon, Le Havre, 2012-2014.

Comment nommer ce type d'intervention graphique ? Performance, Art Action... Des mots ont déjà été posés, ils sont chargés d'un sens lié à l'histoire de l'art. Si la performance et le design graphique n'ont à priori pas grand-chose en commun, l'une étant un genre artistique libéré de toutes contraintes, l'autre étant un art appliqué, certain·es graphistes ont tout de même provoqué leur rencontre pour puiser dans cette confusion fertile des formes, des attitudes, de nouvelles manières de créer et de communiquer. Quand je me suis penchée sur l'étymologie du mot *performance*, je lui ai d'ailleurs trouvé plus de similarités avec le design que je n'aurais pensé. *Performance* vient du latin *per forma*, « pour la forme », d'où s'est construit le verbe *performare*, « donner forme » – n'est-ce pas là le travail du·de la graphiste ? C'est la définition du mot au sens littéral, instrumental. Comme l'explique Giovanni Lista dans « La performance historique – le rôle du futurisme<sup>3</sup> » :

« Sous cet éclairage, « performer » est un verbe transitif : une performance produit quelque chose (une peinture, une chanson, une pièce...) [Toutefois], c'est à sa seconde définition que s'est attachée l'histoire de l'art pour désigner la pratique de la performance, à laquelle on accorde une valeur absolue. Cette forme artistique se suffit à elle-même, autonome, c'est une action qui n'a pas de complément d'objet. »

Au sein de ce mémoire, c'est finalement à la première définition de Lista que je souhaite m'attacher : la performance comme étant cette action qui met en forme(s), action qui, comme dans l'exemple de la *Rumeur Graphique* de Cucufa, serait rendue visible aux yeux de tous·tes. Néanmoins, insatisfaite d'emprunter ce terme que je trouve très connoté, je souhaiterais emprunter un mot plus ouvert – qui puisse accueillir toutes les pratiques que je citerai dans mes exemples, peu importe si elles se revendiquent comme étant des performances, et peu importe leur degré de performativité –, un terme dans lequel je pourrais injecter cette essence du *per forma*. Je voudrais puiser dans la performance des concepts, des postures, sans chercher à correspondre à ce genre du champ de l'art. Pour cela, j'adopterai le mot « direct<sup>4</sup> », « *graphisme direct* » afin de désigner ces actions immédiates réalisées par le·la graphiste, dirigées sur une surface – le support de communication – dans un temps donné, avec peu ou pas d'intermédiaire. De plus, la présence d'une potentielle audience me poussera parfois à lui ajouter la

<sup>4</sup> *Direct* : [a] Qui se fait sans intermédiaire, immédiat.  
[b] Qui est transmis au moment même de sa réalisation (par opposition à « en différé »). Définitions disponibles sur <https://www.cnrtl.fr/definition/direct>

<sup>3</sup> Giovanni Lista, « La performance historique – le rôle du futurisme » *LIGEA, Dossiers sur l'art*, vol. xxv, juillet-décembre 2002, p. 91.

préposition *en* pour *en direct* et ainsi souligner l'importance d'un graphisme réalisé de manière instantanée, pour les gens sur des lieux définis, révélateurs, cet ensemble ayant, je crois, une incidence sur le geste du-de la créateur-ice.

Dans les émissions de radio ou de télévision, le direct est transmis sans enregistrement préalable, au moment même et en présence d'un public, et s'oppose par cela au différé, qui permet retouches, montages et autres modifications avant de produire l'enregistrement final. Ce vocabulaire n'est pas propre au graphisme, pourtant la dimension événementielle d'un graphisme en action – le fait que les actes qui le produisent s'inscrivent dans une temporalité définie, et soient disponibles, visibles pour une audience – me fait le rapprocher de ce champ lexical. Le *graphisme direct* serait un élément brut qui demande improvisation si un problème survient, qui doit composer avec les erreurs possibles, car il est regardé. La notion d'événement est donc au cœur des problématiques du *graphisme direct*. J'entends par événement « Tout ce qui se produit, tout fait qui s'insère dans la durée ; fait d'une importance notable pour un individu ou une communauté humaine<sup>5</sup>. » Produire du *graphisme direct*, sur un lieu donné, pourrait être une manière de « faire événement » et à travers cela de rencontrer les gens ; de se rapprocher de l'humain, de mettre en place une réflexion « conscien[te] d'agir sur le territoire social<sup>6</sup>. » Les formes du *graphisme direct* sont variées, il y en a autant qu'il y a d'outils et de démarches capables de répondre à ces critères de temps, de lieux, de public. Ces formes de travail sont pour moi à la fois un moyen de réflexion et une posture revendiquant la survie de formes graphiques multiples au sein de l'espace public, aujourd'hui encore dominé par les formes publicitaires<sup>7</sup> dont l'esthétique est très codifiée.

Le *graphisme direct*, en incluant dans sa démarche le territoire sur lequel il agit et les gens qui l'habitent, pourrait être un outil de réflexion, un terrain sur lequel déployer des questions formelles, techniques, mais aussi éthiques, politiques, sociales. Le collectif Formes Vives s'exprimait, à propos de leur « pratique joyeuse » du graphisme : « la façon dont on travaille, c'est une sorte de prolongation de la manière dont on envisage nos vies personnelles<sup>8</sup>. » La communication graphique étant au carrefour des relations de pouvoirs – institutions, commanditaires – et de savoirs – le savoir-faire des graphistes –, je me suis posé les questions : pour qui, à quoi, et comment veulent travailler les graphistes *direct-es* ? Aujourd'hui, la technologisation des activités humaines a profondément changé notre perception

<sup>5</sup> Événement, définition disponible sur <https://www.cnrtl.fr/definition/evenement>

<sup>6</sup> « La force vitale du graphisme, c'est l'engagement politique, c'est-à-dire la conscience d'agir sur le territoire social. Cela n'a rien à voir avec l'engagement dans un parti politique. » Ces paroles sont de Pierre Bernard, récoltées lors d'un entretien avec Xavier de Jarcy, et disponible sur son article « Pierre Bernard, conscience sociale du graphisme, disparaît à l'âge de 73 ans » dans *Télérama*, 24 novembre 2015. Disponible sur <https://tinyurl.com/y9psncyp>

du temps, et par cela notre rapport aux images<sup>9</sup> – que cela soit du côté des graphistes comme du côté des regardeur·euses. Alors que nous vivons « une crise de la manière dont les individus et les collectifs expérimentent le temps<sup>10</sup> », on pourrait presque considérer celui-celle *qui fait de ses mains* comme une figure audacieuse face à un système de communication industrialisé qui a réorganisé la production et la conception du design graphique. La diversité des outils et des postures pour produire le design graphique paraît-être un motif à défendre et à revendiquer pour permettre au graphisme de se développer et de continuer à surprendre, inviter, dialoguer dans l'espace public.

J'aimerais développer, à l'occasion de ce mémoire, une réflexion sur les pratiques *directes* et *en direct* de certain-es graphistes dans l'espace public, pour tenter de comprendre ce que peut apporter le geste dans la communication graphique, à l'heure où l'information se propage plus vite que son ombre. Cette problématique m'amènera également vers des questions corollaires : en quoi, à l'ère du multiple dans le graphisme, faire perdurer l'exemplaire unique ? Quels rapports les graphistes ont-ils-elles avec leurs corps aujourd'hui ?

Il faudra tout d'abord comprendre la place que l'écrit a occupée – et occupe – dans nos espaces de vies, et surtout, qui l'organise, qui le contrôle. Ce sera un moyen pour moi d'introduire une première hypothèse pour expliquer l'existence du *graphisme direct* dans la rue : une création par l'action, *in situ*, pour interroger un système de communication standardisé en explorant tout ce qui s'oppose à lui. Je proposerai ensuite une liste non exhaustive des héritages potentiels de cette pratique, ses filiations, pour entrer plus précisément dans la question de ses effets : sur le-la créateur·ice – son corps, sa pensée, son éthique au travail – et sur le-la regardeur·euse. Enfin, une pensée sur les futurs possibles du *graphisme direct* ouvrira ma réflexion aux problématiques de son archivage et de sa conservation.

7 Il est étonnamment difficile d'obtenir un chiffre juste du nombre de supports publicitaires dans l'espace public français. D'après l'association anti-publicité Paysages de France, ils se comptent en centaines de milliers. Voir leur site sur <https://paysagesdefrance.org/>

8 Yassine [Nom inconnu] et Antoine Cadou, avec Nicolas Filloque, Geoffroy Pithon, Adrien Zammit, *Le Gratin*, émission n° 26 [Podcast], Radio Campus Paris, octobre 2014, 58:42. Disponible sur <https://tinyurl.com/yyalsqoa>

9 Annick Lantenois, *Le vertige du funambule*. Paris, B42, 2010, p. 14.

10 *Ibid.*

---

---

---

*L'œuvre est humaine*

---

## ALLER VERS LA MAIN, LE CORPS ?

Quand j'ai commencé mes études d'art par une mise à niveau en arts appliqués, sorte d'année condensée d'apprentissage des métiers du design, mes professeur·es nous demandaient de mobiliser la pratique plastique, le collage, le dessin, le bricolage, en somme, le « faire », pour penser et réaliser nos projets. L'objet fini, certes, avait son importance, mais toute l'attention de mes enseignant·es se portait sur le chemin, l'intention formulée par les multiples recherches produites pour en arriver à l'objet final. Manipuler pour penser, penser en manipulant. Ces deux actions étaient devenues indissociables, et révélaient qu'une richesse des langages graphiques ne pouvait s'exprimer sans une diversité d'outils que le·la graphiste s'approprie, fabrique et mobilise.

Continuant mon chemin dans le graphisme, je remarquais qu'un objet merveilleusement performant s'imposait peu à peu dans nos ateliers. Capable de réaliser des centaines de tâches simultanément, de dessiner un cercle parfait en quelques secondes, et même, de générer des formes sans nous, l'ordinateur devenait l'outil par excellence pour commencer, rechercher et produire un travail de design graphique. Pourtant, face à ses immenses potentialités, il a pu être difficile pour certain·es d'entre nous d'amadouer cet outil, de trouver un recoin de logiciel dans lequel faire son nid, se perdre juste ce qu'il faut.

Cet outil – son volume, ses logiciels, ses interfaces – proposait une approche possible de la création graphique, mais aussi efficace soit-elle, elle ne devait en aucun cas détruire les autres. Fallait-il rappeler, prouver à nouveau, l'intérêt et la force des autres chemins de création possibles ? Cette observation a servi de tremplin à des questionnements sur la pratique du graphisme, ses modes de création, de production et ses problématiques éthiques.

Pour certain·es graphistes, il s'agirait donc de « reprendre la main », renouer avec le sensible, la matière palpable. Retrouver un rapport vivant – j'entends par cela un rapport au corps, au mouvement, à la gravité, activant nos cinq sens – à la création. D'après Judith Abensour, le geste est « une force active, une dynamique à même d'ouvrir des espaces<sup>11</sup>. » Le geste, dans ce qu'il a d'éphémère, est une forme à venir dans le dessin ; la trace qu'il laisse derrière lui une survivance de l'acte, une « sismographie.<sup>12</sup> » C'est peut-être cela, que certain·es ont voulu (re)trouver. Un graphisme qui compose proche du vivant, du vif : de l'humain, et de ses imperfections ; qui engage le corps et sa pulsation, qui accueille

11 Judith Abensour, « Introduction », cité dans Judith Abensour (dir.), *Réactivations du geste*. Angers, Le GAC Press, 2011.

12 F. Rosa Dios, « *Réflexion sur le geste en peinture* », cité dans Michel Guérin (dir.), *Le Geste, entre émergence et apparence*, Aix-en-Provence, Presses Universitaires de Provence, 2011.

l'incertain comme une constituante de la production. Renouer avec la main pour les mécanismes de travail qu'elle implique – mouvement, erreur, activation des cinq sens, spatialisation, socialisation... – et ceux qu'elle questionne, c'est aussi s'interroger sur la prise de pouvoir en tant qu'auteur·ice, et le statut de son « écriture ». Pour introduire cette réflexion, j'aimerais faire un détour au travers de l'histoire de l'écriture, et de son rapport avec les formes de pouvoir.

### LE POUVOIR D'ÉCRIRE

Au sortir de la Première Guerre mondiale et de ses blessures, les graphistes modernistes participent à une reconstruction idéologique des formes. Rationalisme et objectivité sont les mots d'ordre pour un graphisme reflétant transparence et progressisme social, qui participe à la circulation universelle d'informations. On se fascine pour la machine, on est rassuré par sa ligne droite et la perfection de ses courbes ; car, elle a libéré l'ouvrier·ère de tâches aliénantes et douloureuses, elle a fait monter le niveau de vie, elle a donné à tous·tes un pouvoir d'achat, elle a pansé les manques de la guerre. Alors, on se méfie des formes organiques, celles qui nous rappellent l'Art Nouveau – le reflet de l'ancien monde –, le corps des humains, leurs diversités et leurs faiblesses, les pensées individuelles.

Les modernistes partent à la rencontre du monde de l'entreprise, et cette dernière, dans une volonté de communication toujours plus ample, souhaite singulariser son image : parmi ces congénères, elle veut imposer son poinçon, sa trace, sa marque, pour survivre dans un monde peu à peu envahi par les images et où il faut se démarquer. Ces premières intentions nourrissent également ce que l'on a appelé aux États-Unis le *corporate design*. Peu à peu, le-la graphiste est devenu le partenaire du capitalisme, et a participé à l'avènement de la culture de masse, de la société des loisirs, de l'abondance des biens. Les institutions, monopolisant la parole et l'écriture dans l'espace public, ont finalement imposé un graphisme normatif, laissant peu de place aux expérimentations graphiques, qui se sont réfugiées dans la communication culturelle.

Pour mieux comprendre ce phénomène, le livre *Promenades au pays de l'écriture* d'Armando Petrucci nous ramène aux fondements de l'écrit, et des enjeux qui sont les siens tout au long de la constitution de notre société. Paléographe – spécialiste des écritures anciennes –, il développe plusieurs points importants quant au rapport entre écrit et autorité qui sont encore d'actualité aujourd'hui, notamment dans la communication graphique. En effet, « [identifier les mutations plus générales de fonctions et d'intentions de l'écrit] nous permet de comprendre les attitudes mentales et les pratiques de celui qui [le] produisait ou [le] produit. [...] On peut en déduire l'importance, la diffusion sociale, les fonctions de la culture écrite et de ses produits dans la société en question<sup>13</sup>. » Il convient donc, avant d'envisager les formes de graphisme dans l'espace public contemporain, de cerner comment l'écrit a occupé nos espaces de vie, et surtout, qui le contrôle. Petrucci explique que depuis la naissance des écritures, celui-celle capable d'écrire détient un pouvoir, et ce pouvoir a toujours eu un lien avec l'autorité établie. Il donne de multiples exemples, notamment Sixte Quint (1585-1590) à Rome, qui, lors de son pontificat, réorganise le tissu urbain et aménage des espaces publics « graphiques ». Des espaces conçus pour l'inscription de messages, « destinés à faire sentir littéralement et symboliquement la présence et le pouvoir du pape en exercice. [...] Il occupait arbitrairement des espaces écrits, usant de l'écriture comme une manifestation et un symbole de son incontestable autorité<sup>14</sup>. » L'exemple décrit ici est ancien et semble assez éloigné de l'organisation de nos sociétés contemporaines ; il est tout de même à considérer, car l'exercice du pouvoir par l'écrit y est clairement identifiable. Pourtant, il faut aussi y voir des nuances : la Rome de Sixte Quint était aussi truffée de commentaires anonymes, de détournements, de dessins et de signes. L'écrit populaire s'additionnait à l'écrit institutionnel, et même parfois, y réagissait. De tout temps, les différentes formes de pouvoirs ont exercé une telle force sur l'écrit qu'il est impossible de dire qu'un écrit se constitue de manière indépendante face au pouvoir : « Partout, [l'écriture] est déterminée par l'idéologie et les stratégies du pouvoir politique, économique et culturel<sup>15</sup>. » C'est peut-être en cela que le *graphisme direct* se positionne : se tourner vers une écriture dans l'espace public qui n'a pas pour but la propagation d'une voix exclusive, mais qui cherche à favoriser la nébuleuse d'idées, d'écritures possibles.

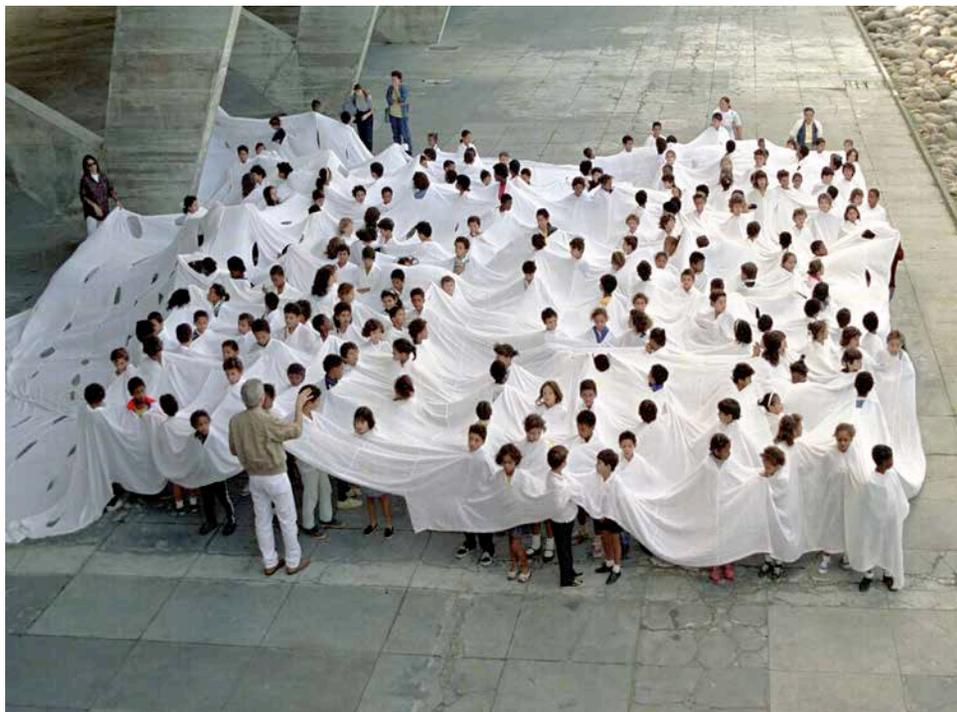
<sup>13</sup> Armando Petrucci, *Promenades au pays de l'écriture*. Kremlin-Bicêtre, Zones sensibles, 2019, p. 26.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p.24.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p.33.



[Anonyme], Collage, système graphique de lettres peintes en noir sur des formats A4, photographie prise le 19 novembre 2021, rue Calvin, Strasbourg.  
Ce système d'inscription de messages – que l'on observe dès 2013 en France – a été très employé et visibilisé par le collectif Collages Féminicides Paris. Désormais, on associe ce système graphique aux mouvements féministes de manière plus générale.



Lygia Pape, *Divisor*, toile de coton avec 107 fentes,  
Rio de Janeiro, Brésil, 1968.



Les formes de graphisme qui ont porté l'opposition à l'idéologie capitaliste se sont développées à la fin des années 1960 lors du triomphe de la société de consommation de masse, fruit des politiques libérales d'après-guerre en Occident. Se développent alors, en marge, de multiples formes de graphisme, qui associent typographie et image de manière libre et ludique ; collages, montages, emprunts conscients au passé sont réalisés stratégiquement pour brouiller nos repères entre les ères historiques et culturelles. Les « contre-cultures » se constituent, elles proposent un chemin conscient et revendiqué face à la culture dominante, qu'elles ne cessent de remettre en question. Alimentés par les luttes politiques – anti-nucléaire, contre l'armement et la guerre, anti-raciste, pour la libération du corps et la libération sexuelle –, de nouveaux courants musicaux et de nouvelles formes graphiques, les graphistes font la part belle à l'image subjective, pour s'éloigner de la rigueur moderniste. La jeunesse porte des valeurs alternatives, rêve à d'autres manières de vivre, rompt avec l'austérité de la société d'après-guerre. Dans le monde du graphisme s'entrechoquent donc l'idéologie pop, les contre-cultures et les réalisations rationnelles du modernisme et du *corporate design*.

Plusieurs chemins, beaucoup de débats : Ettore Sottsass publie en 1973 un pamphlet, *Tout le monde dit que je suis méchant*<sup>16</sup>, et pose la question du statut du·de la designer·euse et de son rôle dans la société capitaliste :

« Le problème n'est alors ni celui de l'horrible péché originel, ni de savoir si on est méchant ou pas quand on est designer, mais plutôt de voir ce que chacun réussit de faire par soi-même, de son rôle de designer et de ses objets. »

Sottsass invoque la responsabilité éthique des designer·euses dans leur travail ; et pose ce constat : les mots ne suffisent pas, si l'on souhaite critiquer le Capital, il faut agir, en ayant conscience de ses actes.

« Je veux dire que si quelqu'un doit être designer, ses choix libérateurs, il doit les faire en étant designer et non en étant, comme on dit, un politique – c'est-à-dire en devenant quelqu'un qui utilise le langage et des méthodes qui se disent politiques, en devenant quelqu'un qui ne fait que parler, parler, parler.<sup>17</sup> »

Sottsass rappelle par cela que le pouvoir du·de la designer·euse ne réside pas uniquement dans le discours qu'il-elle porte sur son propre travail mais sur les objets ou les choses qu'il-elle produit. L'histoire du designer graphique s'est

<sup>16</sup> Ettore Sottsass, « Mi dicono che sono cattivo », *Casabella*, n° 376, 1973, cité dans Alexandra Midal, *Design, L'Anthologie*, Genève, HEAD, 2013.

<sup>17</sup> *Ibid.*

construite, au xx<sup>e</sup> siècle, dans un rapport avec le pouvoir, et son utilité s'est toujours évaluée en fonction de lui. Pourtant, l'arrivée du graphisme d'auteur a montré que le·la graphiste, quand il-elle est libre et conscient·e dans le choix de ses commanditaires, de contenus, de diffusion, acquiert à ce moment une autonomie qu'il-elle peut diriger en accord avec ses valeurs ; et c'est à ce moment-là qu'il-elle peut produire des changements structurels dans nos sociétés, ainsi qu'un réel questionnement sur lui-elle-même<sup>18</sup> : en générant des formes en marge de la culture visuelle dite « dominante ».

TENTER UNE AUTRE HABITATION DES FORMES GRAPHIQUES DANS L'ESPACE PUBLIC  
Des graphistes et artistes se sont engagé·es dans la création de formes nouvelles ou détournées de la communication graphique dominante. Ces graphismes se sont développés notamment du côté du graphisme d'auteur qui a permis une autonomie dans sa création de contenu, de forme, et dans sa production. Mais l'espace qui peut rendre visibles ces productions est de plus en plus muselé. L'espace public est-il vraiment un lieu équitablement partagé ? Un constat est fait, notamment en France, suite à l'influence de la société de consommation sur l'espace public : la rue reçoit toujours une grande majorité d'images publicitaires. Malte Martin explique le problème auquel il s'est confronté pendant ses interventions graphiques dans l'espace public :

« Agrafmobile [permettait] une forme d'art public, qui s'adress[ait] assez immédiatement au plus grand nombre. Sauf que c'était de moins en moins vrai, et l'espace public était de moins en moins accessible à ce type de graphisme qu'on pratique. On est très loin de la notion d'agora des Grecs où l'espace public est l'espace des imaginaires de ceux qui y habitent. On est plutôt colonisés par des signes et des images, qui ne sont pas faits par ceux qui y habitent, mais qui veulent vendre quelque chose à ceux qui y habitent.<sup>19</sup> »

Mais pourquoi alors, à l'heure où le numérique offre un nouveau terrain – personnalisable – à la publicité, celle-ci est toujours aussi présente dans la rue ? Pour de nombreuses agences publicitaires, le numérique est un complément à l'affichage dit « OOH » – *Out Of Home* – qui permet l'installation d'une marque dans l'espace réel traversé par tous·tes. De plus, la publicité physique ne peut être bloquée ou cachée, et les supports évoluent : selon MAGNA, les investissements dans les écrans de rue, s'ouvrant aux technologies du *eye tracking*, de la localisation

<sup>18</sup> Daniel van der Velden, « Research and Destroy: Graphic Design as Investigation », cité dans Andrew Blauvelt & Ellen Lupton (dir.), *Graphic Design: Now in Production*, Minneapolis, Walker Art Center, 2011, p. 17–18.

<sup>19</sup> Malte Martin, « Les tags de l'EPSAA » [conférence] à propos de son collectif Agrafmobile, Paris, École Professionnelle Supérieure des Arts Graphiques de la ville de Paris, 2013.

et de l'interaction, auraient rapporté à eux seuls 14 % des recettes publicitaires mondiales en 2017<sup>20</sup>. Les mots de Malte Martin sont forts, ils parlent d'espaces « colonisés », de rapport de force. En effet, l'accessibilité aux espaces d'affichage est comme verrouillée : des agences au portefeuille bien fourni louent des espaces d'affichage en passant par des agences de publicité, elles-mêmes en lien avec des sociétés « gestionnaires d'espace » comme JCDecaux, sous contrat avec les municipalités. Les places sont chères, et les petits annonceurs – les commerçant-es de proximité, les associations, les centres culturels – ne peuvent se permettre une telle dépense, ce qui a pour effet d'invisibiliser les acteurs et actrices locaux-ales d'une grande partie de l'agglomération. L'espace public est loin d'être cet espace démocratique où chacun-e peut être représenté-e.

Poursuivi par cette intuition, Robert Milin la met en scène dans son travail. En détournant, notamment, des codes graphiques installés par le pouvoir – par exemple, les « panneaux d'animation culturelle et touristique<sup>21</sup> » autoroutiers, les sites « remarquables » –, il appelle à regarder, et prendre conscience du lien étroit entre le local et le social. *Cleunay, ses gens*, est une proposition plastique sous la forme du panneau routier piraté, dans les boulevards de Cleunay et de la Guérinais, quartier composite du xx<sup>e</sup> siècle, à Rennes. Six panneaux-images sont légendés : « le potager de Charles », « la fenêtre de Lydie »...



[fig. b]

Marc Augé, en préface du livre *Cleunay, ses gens*<sup>22</sup>, raconte : « Cet art est un art d'ethnologue, d'anthropologue ou de poète. Il sait capter dans l'intimité d'un paysage humain ce qui ne le rend ni singulier, ni banal, mais familier. »

La recherche de Milin opère avec humilité, à l'écoute du quartier, de ses vies.

La plupart de ses productions prennent racine dans l'espace public, traversé par

<sup>20</sup> [auteur-ice inconnu-e, DR], « Ten reasons why Out of Home advertising outperforms », MAGNA, 2017. À lire sur <https://tinyurl.com/y6edjigy>

<sup>21</sup> Expression piochée sur le site de la société APRR (Autoroutes Paris-Rhin-Rhône). Disponible sur <http://www.aprr.fr/>

[fig. b] Robert Milin, un des six panneaux pour l'installation *Cleunay, ses gens*, sérigraphies sur films 3M contrecollés sur panneaux aluminium, Rennes, 1999.

<sup>22</sup> Marc Augé, Jérôme Sans, Robert Milin, *Cleunay, ses gens*, Paris, Sens & Tonka, 2000.

« ses gens » qui l’habitent ; et ce choix va au-delà d’une simple aspiration pour l’humain : intervenir dans un lieu commun, y faire se rencontrer l’intime et la collectivité, c’est affirmer l’existence d’une « place » que l’urbanisme ou la société marchande a trop souvent négligé. Comme l’écrit Marielle Macé dans *Nos Cabanes*, « la question n’est décidément plus de prendre sa place, de se faire une place coûte que coûte, mais de révéler et de combattre [...] la violence d’un monde de places occupées et de places refusées<sup>23</sup>. » La démarche de Milin me semble agir à cet endroit : par la tension entre le support choisi du panneau « des sites remarquables » et son contenu, il montre la complexité de cet espace pris dans l’état des réglementations, des privilèges, et qui peine à être mis en partage. Robert Milin poursuit :

« Les formes apparaissant [dans l’espace public] deviennent de plus en plus du design conçu par le pouvoir. La capacité d’action des gens se restreint de plus en plus. Tout est pensé, codifié, par ceux qui savent et qui sont compétents. [...] La sphère du bricolage devient celle du montage en kit et la capacité des gens à « ruser » – que Michel de Certeau a bien mis en évidence<sup>24</sup> – a de plus en plus de mal à s’exercer. »

Milin apporte une précision notable : c’est la notion de dépendance à des formes graphiques instaurées par le pouvoir. En faisant référence au « montage en kit », il sous-tend l’idée que celui-celle qui a besoin de communiquer réassemble, recycle les formes normées par le pouvoir, mais est de moins en moins dans l’imagination pure, « le bricolage<sup>25</sup> » avec ce qu’il a sous la main. Il y a là plusieurs réflexions intéressantes : d’une part Milin souligne la nécessité que les citoyen-ennes se posent la question de la communication dans leurs espaces de vie, et s’affranchissent des formes *hors sol* générées par la normalisation de ces « montages en kit », car la communication ne concerne pas uniquement les professionnel·les du domaine<sup>26</sup>. D’autre part, cette remarque amène des questions sur la

24 À ce sujet, voir Michel de Certeau, *L’Invention du quotidien*, tome 1 : *Arts de faire*. Paris, Gallimard, Collection Folio/Essais, 1990.

25 Bricolage, « Fait de se livrer à des travaux manuels accomplis chez soi comme distraction ou par économie », définition sur <https://www.cnrtl.fr/definition>

26 Encore faudrait-il que les espaces disponibles à la communication des citoyen·nes soient plus nombreux... Des espaces « d’affichage libre » doivent être mis à disposition dans les agglomérations, d’une surface minimum de douze mètres carrés – plus cinq mètres carrés par tranche de 10 000 habitants – au-delà de 10 000 habitants dans une commune. Ce minimum est rarement dépassé par les communes, voire même pas atteint. C’est le cas pour la ville de Paris, qui mettait à disposition de ses habitants 16 panneaux et 8 palissades en 2018. La loi impose dans ce cas plus de 1000 m<sup>2</sup>, soit plus de 500 panneaux. L’affichage libre est régi par les articles L. 581-13, R. 581-2 et R. 581-3 du code de l’environnement. Voir sur [https://fr.wikipedia.org/wiki/Affichage\\_libre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Affichage_libre)

23 Marielle Macé, *Nos cabanes*, Lagrasse, Verdier, 2019, p.34.

responsabilité du·de la graphiste aujourd'hui : « ceux qui savent et qui sont compétents » par rapport à la création de formes dans l'espace public – et je pense qu'en tant que créateur·ices de formes communicantes, les graphistes sont concernés par cette appellation – ne devraient-ils-elles pas penser davantage à la cohabitation de leur production dans l'espace – physique, mais aussi social – qui va les accueillir ?

C'est une idée qui a aussi été développée par le collectif Formes Vives, notamment pendant l'écriture de leur mémoire *Citoyen graphiste, partisan de l'intérêt public*<sup>27</sup>. Ils démontrent que le capitalisme a, pour nourrir son système, généré des clichés visuels, appauvri des formes jusqu'à les transformer en poncifs – par exemple : un cœur = amour, un trait vif = énergie. Des mots et des images riches de toutes sortes de sens se transforment alors en coquilles creuses, et mettent en place, en somme, une logique de « matraquage qui fait le pari d'un individu ne répondant qu'au stimulus/réaction animal<sup>28</sup>. » Un projet de « générateur de logo des villes<sup>29</sup> » a d'ailleurs été créé par Formes Vives avec Geoffrey Dorne, produisant, par combinaisons aléatoires dans une base de données de logo de villes existants, des logos de villes fictives, accompagnés d'un discours absurde aux allures d'allocation municipale.

« Le logotype que la municipalité a choisi se veut le reflet de son dynamisme et de son attractivité tout en restant attaché à ses valeurs fondamentales. À travers ce nouveau logo, nous avons la volonté de renforcer la lisibilité de toutes les actions de communication de la ville. Un graphisme moderne et intemporel à la fois, lui confère une signification évidente. Ce logo incarne la volonté de la ville d'être pleinement actrice de son présent. »



[fig. d, e]



Le résultat obtenu se fonde étonnamment bien dans la masse déjà existante. Ce travail expérimental a permis de valider l'hypothèse, développée à travers leur mémoire, que le capitalisme au sein de la communication a généré des recettes transposables, applicables à tout un tas de commandes similaires, produisant une certaine uniformisation des formes. Déracinées de leur contexte singulier, de leur terrain, ces formes font donc appel à l'imaginaire commun construit par ces recettes pour délivrer leur message.

<sup>27</sup> Nicolas Filloque, Adrien Zammit, *Citoyen-graphiste, partisan de l'intérêt public*, Paris, EnsAD, 2008. Entièrement consultable en ligne, <https://tinyurl.com/y5gh7qhw>

<sup>29</sup> Autrefois consultable sur <http://www.logo-de-ville.fr/>, il n'est désormais plus disponible.

[fig. d, e] Les logos respectifs des communes de Lons et Poey-de-Lescar. Leurs auteur·ices ne sont pas renseignés.

[fig. c] Un exemple de logo généré accompagné de son discours de présentation.

<sup>28</sup> Clément Vauchez, Thomas Couderc et al. *Helmo. Design graphique, ping-pong et géologie*, Strasbourg, UFR arts – Cahier Design, 2013, p. 8.

Si ces travaux ne rentrent pas dans la catégorie du *graphisme direct* que je propose d'étudier, il me semble que ces exemples sont tout de même à considérer quant à leur dimension environnementale – cette qualité de dialogue entre l'espace et les corps, que l'on trouve chez Robert Milin –, et aux questionnements de ces formes devenues canoniques dans l'espace public. Que ses interventions proviennent d'une commande institutionnelle ou qu'elles naissent dans le cadre d'une recherche critique sur le design graphique, l'existence de ses projets montre que les formes de design graphiques demandent toujours, aujourd'hui, d'être interrogées, si ce n'est détournées, voire même transcendées. Un problème subsiste néanmoins : comment être visible, comment être « efficace » dans une « jungle d'images », de signes et de couleurs ? Qu'apporte le *graphisme direct* dans ce contexte ?

#### GRAPHISME DIRECT : POURQUOI UN TRAVAIL DE TERRAIN ?

La notion d'efficacité dans le design graphique ne cesse d'alimenter les débats, particulièrement autour des dispositifs de communication dans l'espace public, comme l'affiche – pour ne citer que la plus largement répandue. Qu'est-ce qui, aujourd'hui, rend la communication pertinente et efficace : la lisibilité, l'originalité, la surprise, le mouvement, le statique ? Pour le studio Helmo, l'efficacité d'une communication n'est pas quantifiable, elle s'apprécie par « le sensible » qu'elle mobilise – ou non – chez celui-celle qui la regarde :

« La notion d'efficacité est en elle-même assez délicate : que s'agit-il de mesurer exactement dans le rapport d'un individu à une affiche ? Le nombre de secondes pendant lesquelles ses yeux rencontrent l'image ? La quantité d'informations qu'il en aura retenue [...] ? Nous pensons plutôt qu'une affiche efficace est celle qui met l'esprit en mouvement, qui organise le monde dans une représentation singulière et un agencement inhabituel<sup>30</sup>. »

Pour le studio Helmo et comme pour beaucoup d'autres, cette approche sensible n'est possible que si le-la graphiste s'affranchit des stéréotypes qui s'imposent comme une norme dans la communication contemporaine. De plus, comme l'écrit Georg Simmel dans *Les grandes villes et la vie de l'esprit*<sup>31</sup>, chaque personne qui traverse l'espace urbain est confrontée à une multitude de messages, dont elle se désensibilise pour se protéger. Ce réflexe de protection atténue notre attention, opacifie notre compréhension des images, et révèle d'autant plus, à mon avis,

31 Georg Simmel, *Les grandes villes et la vie de l'esprit*, Paris, Payot, 2013.

30 Clément Vauchez,  
Thomas Couderc et al. *Op. cit.*

la nécessité de repenser le rapport entre le graphisme et son·sa regardeur·euse. Si l'on procède à un état des lieux du graphisme dans l'espace public aujourd'hui, on peut donc poser deux constats : le premier est que notre espace est saturé visuellement, le second est que cette densité, résultat des communications d'une multitude d'acteur·ices, provoque chez le·la passant·e « l'endormissement » de son attention.

Le futur de la communication est riche de supports, de techniques d'impressions, de projections, d'animations. Le papier a toujours le vent en poupe et tous nos espaces de vie sont aménagés pour l'accueillir. Le numérique est omniprésent dans notre quotidien, et prend désormais une place considérable dans l'espace urbain. En somme, tous les moyens sont là pour poser une information dans l'espace public. Pourtant, comme le conclut Alain Weill dans son *Encyclopédie de l'affiche*<sup>32</sup> : « Reste le seul problème qu'il faudra toujours résoudre : être affiché, c'est bien, être vu, c'est autre chose. Pour cela, il faut privilégier la création. Le fait que l'image soit virtuelle n'y change rien. » Produire un graphisme « qui nous réveille » semble aujourd'hui plus que nécessaire. Je soutiens que penser une intervention graphique *directe* peut être une piste pour proposer un autre rapport à la communication graphique dans l'espace public ; bien loin de Cassandre, qui cinquante ans auparavant, déclarait :

« Vouée à la rue, l'affiche doit s'incorporer aux masses architecturales, meubler des façades de plus en plus étendues, animer non plus seulement quelques palissades et quelques maisons mais d'énormes cubes de pierre, voire des quartiers immenses<sup>33</sup>. »

Je pense que le *graphisme direct* ne se préoccupe pas de prendre le plus de place possible pour se faire entendre – en a-t-il les moyens ? –, mais qu'en inscrivant son message dans un périmètre restreint avec les réalités et les contraintes qui le définissent, la résultante de cette démarche est de rencontrer vraiment les gens, de s'inscrire physiquement, temporellement et symboliquement dans un projet. En lisant un article de Kristian Bjornard<sup>34</sup> à propos du *slow design*<sup>35</sup> dans la création graphique, j'y ai trouvé une résonance conceptuelle avec ce que je décris ici,

32 Alain Weill, *Encyclopédie de l'affiche*, Paris, Hazan, 2011, p. 31.

33 Réjane Bargiel-Harry, *Quand l'affiche faisait de la réclame ! L'affiche française de 1920 à 1940*, Paris, Réunion des musées nationaux, 1991, p. 26.

34 Kristian Bjornard, « Slowing Down Graphic Design », 2015, sur <https://tinyurl.com/y4oewta7>

35 Le terme *slow design* est une déclinaison du terme *slow food*, mouvement initié par Carlo Petrini en 1986 en réaction aux modes de consommation de la restauration rapide, les *fast food*. L'objectif du *slow movement* est de considérer les valeurs humaines et environnementales comme inséparables des questions de conception. Le *slow design* envisage donc la création à travers un tissu de relations sociales et écologiques, dans le but de favoriser un bien-être individuel et collectif. Pour cela, le *slow design* – que l'on peut vulgairement traduire par « design lent » – cherche à prendre le temps nécessaire pour produire un objet de qualité. Lire à ce propos l'article de Grégoire Abrial, « Slow design. Des vertus de la lenteur », *Étapes*, n°212, Paris, 2012 – 2013, p. 131 à 145.

c'est-à-dire ce désir d'appréhender la conception graphique à travers des valeurs qui changent le « comment » et le « pourquoi » un-e graphiste travaille, dans l'espoir d'engager le-la regardeur-euse différemment. Pour le slow design, cela commence par un autre rapport au temps.

Valoriser le temps de création et l'utiliser comme un médium de rencontre, c'est ce qu'a fait le collectif Super terrain – Quentin Bodin, Luc de Fouquet, Lucas Meyer – en menant pendant huit mois leur projet *Galaxy Gutenberg* en 2017. Ce projet faisait suite à une première expérience estivale de sérigraphie nomade – impression de cartes postales avec un atelier de sérigraphie mobile, sur une carriole, le temps d'un voyage en vélo. Pour *Galaxy Gutenberg*, le collectif est parti en voyage à travers l'Europe, équipé de leur imprimante en risographie, pour rencontrer divers-es acteur-ices de ce mode d'impression, échanger sur leurs pratiques, et éventuellement, travailler ensemble. Les propositions graphiques ainsi obtenues étaient toujours en lien avec leur expérience du pays, parfois de l'actualité qui l'agitait.

C'est notamment le cas avec le projet *Spoken Walls*<sup>36</sup>, qui a vu le jour à Athènes, en Grèce, en pleine Documenta 14 : Learning from Athens<sup>37</sup>. À cette période, la Grèce est embourbée dans une grave crise financière et humaine : elle doit faire face à une dette publique colossale liée à la crise économique mondiale, et gérer une vague d'immigration très importante provoquée par la guerre civile en Syrie. Au cours du mois d'avril, le collectif relève, pendant ses déambulations dans la ville, une grande quantité de messages, d'inscriptions, de prises de parole et d'opinions individuelles sur les murs. Traces tangibles de désirs et de luttes citoyennes,



[fig. f]



[fig. g]

elles sont pour eux le témoin d'un paysage politique et poétique d'Athènes à cette période-là. Après tout un travail de repérage et de prises de vue,

**36** [fig. f & g] Super Terrain, *Spoken Walls*, peinture sur bâche et impression en risographie, 150×200 cm (bâches), 18,5×26,5 cm, 120 exemplaires (publication), 2017. © photos : Sylvia Sachini.

**37** La Documenta est une exposition d'art moderne et contemporain qui a lieu tous les cinq ans à Cassel, en Allemagne. Pour la Documenta 14, Learning from Athens en 2017, l'événement s'est tenu exceptionnellement à la fois à Athènes du 8 avril au 16 juillet et à Cassel 17 septembre 2017.



Louise Hochet et Mathilde Monjanel, *TRIBU – de qui vous sentez vous héritière ou héritier ?* avec 16 étudiant-es de master Histoire Civilisations Patrimoine, lectures, projections et improvisations dans le cadre de la Nuit blanche des chercheurs, Nantes, 2020.



Kateřina Šedá, *Der Geist von Uhyst*  
 (« L'esprit de Uhyst »), chaîne de dessins  
 par les habitant-es du petit village  
 d'Uhyst, où chacun-e dessine/écrit/  
 situe un espace de leur quotidien,  
 se superposant sur le dessin précédent.  
 Allemagne, 2009. © Michal Hladik

et avec l'aide de la galerie Void qui les accueille en résidence, le collectif peint sur des bâches des fragments de ces messages, les porte dans la ville et les fait flotter dans les airs. Une collaboration avec une vingtaine de photographes athénien·nes est ensuite envisagée pour produire une publication dans la continuité de cette démarche, où les photographes s'emparent des phrases sélectionnées pour proposer une photographie. Cette publication, imprimée en risographie, est une série de cartes : au recto un slogan, au verso une photographie.

Je m'intéresse à *Spoken Walls* pour plusieurs raisons : d'une part, pour sa dimension locale. Je pense que la proposition de Super Terrain n'aurait pu naître sans ces premiers temps d'errance et de découverte des espaces de la ville, et que l'existence de ce projet a pris son sens en partie à travers leur présence. À mes yeux, cette localité se reflète aussi dans la collaboration avec la galerie Void et les photographes. Leur participation a visibilisé des regards d'artistes-citoyen·ennes, là où la Documenta 14 avait le goût amer d'une confiscation<sup>38</sup> de la parole habitante. D'autre part, c'est la poésie d'un acte, celui de l'envol, de la flottaison des bâches peintes dans la ville, qui a retenu mon attention. Ce geste m'intéresse pour le message qu'il révèle, pour l'information palpable mais bien présente qu'il libère. Je pense que la force de ce projet réside aussi dans ce mouvement des bâches au vent, qui rend à la ville ce qu'on lui a emprunté, qui raconte l'immatérialité d'une pensée autant que son inscription dans le réel. Ce geste à l'œuvre, ce geste qui parle, c'est ce que j'entrevois au cours de ma recherche dans le *graphisme direct*, où le sens d'une production s'exprime dans « ce qui est fait » autant que dans « ce qu'il en reste ».

Je commençais cette partie en abordant la notion « d'efficacité », qu'on peut communément définir comme « produisant l'effet attendu<sup>39</sup> ». Au sein du design graphique, une communication efficace serait celle qui parvient à transmettre l'information qu'elle contient à celles et ceux qui la regardent. Qu'en est-il de ce quelque chose qui s'échappe d'une intervention graphique *directe* ? De ce gain, cette aura qui, à travers une action, dit une ambiance, une température, une posture ? C'est à cet endroit que je rejoins ce que dit Helmo : un graphisme efficace, au-delà de sa capacité à diffuser un message, ne serait-il pas ce lieu de l'imaginaire que le·la regardeur·euse se plaît à arpenter, dans lequel, immergé·e, il·elle perçoit cette aura ?

38 Lors de la conférence « De l'expérimentation à l'expérience : le graphisme et l'impression comme mode de vie » [conférence], Chaumont, Signe – Centre National du Graphisme, 11 janvier 2018. Super Terrain y présente le projet *Galaxy Gutenberg* et explique, à propos de leur séjour à Athènes, la méfiance qu'ils ont perçue des athénien·nes envers la Documenta 14.

39 *Efficace*, définition sur <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/efficace>

## POSTURE POLITIQUE ET SPHÈRE ÉCONOMIQUE

Les projets de graphistes que j'explore jusqu'à maintenant prennent racine sur un terrain majoritairement culturel, et ont vocation à communiquer à petite échelle – quartier, ville ou village, agglomération. Il faudrait souligner que le *graphisme direct* épouse rarement la sphère commerciale ; ce milieu impose des contraintes très rigoureuses en matière de diffusion et de format. C'est un savant équilibre entre l'argent investi, l'efficacité de la communication, et le profit que cette dernière va générer, qui met donc de côté la proposition du *graphisme direct*, dont le périmètre de diffusion est dérisoire face à une production nationale standardisée. Celle-ci vise large et anonymement, en se reposant sur des schémas codifiés et stéréotypés pour toucher ses client-es potentiel·les. L'exception à la règle se trouverait dans la sphère du luxe, qui peut se permettre d'adopter un fonctionnement différent quant aux formes de communication qu'elle favorise. En effet, les moyens financiers qu'elle investit dans sa publicité – qu'il faut ici entendre au sens large, c'est-à-dire tous les moyens mis en œuvre pour diffuser son image de marque et ses produits : scénographies, spots publicitaires, éditions, événements, réseaux sociaux... – rendent possibles des formes de communication inhabituelles et surprenantes. La maison Kenzo s'est particulièrement illustrée dans l'organisation d'événements impressionnants destinés aux lancements de ses nouveaux parfums. Entre 2001 et 2009, Kenzo a installé de gigantesques champs de coquelicots artificiels qu'il était possible de cueillir sur les places de grandes villes du monde entier. Plus tard, en 2016, la maison organise à Paris, pour la fête



[fig. h]

de la Musique<sup>40</sup>, le Bal Rouge *FlowerbyKenzo*, événement culturel et festif sur la place Dauphine, à Paris. On pourrait qualifier les choix de communication de la marque comme « alternatifs » par leur forme et leur mise en place – cela ravirait d'ailleurs ses responsables *marketing* :

<sup>40</sup> La première Fête de la Musique est lancée en 1982, alors que Jack Lang est ministre de la Culture sous François Mitterrand. C'est un événement national très apprécié qui a lieu le 21 juin, jour symbolique du solstice d'été, le plus long de l'année dans l'hémisphère Nord.

[fig. h] En 2001, 150 000 coquelicots artificiels sont plantés par l'atelier Stephanie Arnaud pour la maison Kenzo sur la place du centre George Pompidou à Paris, à l'occasion du lancement de son parfum *FlowerbyKenzo*.

ils se différencient de la démarche publicitaire classique par leur aspect sur-mesure, qui souvent enveloppe l'objectif marchand d'un contenu culturel et artistique. C'est aussi le cas pour Nike. La gamme de ses produits est très large, allant du grand public à la basket de luxe. La marque fait le pari de stratégies de communication très variées : sa communication repose majoritairement sur des supports classiques – affiches, 4×3, spot publicitaire, réseaux sociaux... – mais également en invitant des artistes, en créant des événements. Julien Priez, par exemple, s'est vu offrir l'opportunité d'habiller de nombreux murs du siège social Nike USA de ses calligraphies. L'ensemble de son travail a été documenté et diffusé

[fig. i &amp; j]



sur les réseaux sociaux, et a participé à entretenir une image de marque complexe et novatrice, qui se développe sur différents niveaux – internes et externes à l'entreprise, sur les réseaux sociaux, par des événements sportifs ou culturels – pour toucher une multitude de groupes, tous ayant des mœurs culturelles, sociales, idéologiques différentes. Kenzo et Nike restent dans une logique de communication de masse, mais cherchent à l'individualiser, la personnaliser, pour opérer un rapprochement amical avec celles-celles qui la regarde. C'est ici qu'il serait intéressant de souligner la différence sémantique entre le « singulier » et le « particulier ». Comme l'explique Bruno Bachimont<sup>41</sup>, cette forme de sympathie opérée par la publicité et le *marketing* ne considère pas l'individu comme singulier – qui est unique, qui est « un seul » – mais bien comme un particulier – l'occurrence d'une généralité. Toutes ces démarches visent à camoufler l'organisation d'un *marketing* systémique, pour rentrer dans la sphère intime et émotionnelle des individus ; adopter un discours flatteur d'ego du « vous êtes

41 Bruno Bachimont, « Formes, concepts, matières : quel place et rôle pour le numérique et la technique », cité dans Vivien Philizot et Jérôme Saint-Loubert Bié (dir.), *Technique et Design Graphique – Outils, médias, savoirs*, B42 & HEAR, Paris & Strasbourg, 2020, p. 208.

[fig. i & j] Julien Priez au travail dans les locaux du siège social de Nike USA à Portland, en 2019.

unique, vous le valez bien », c'est chercher à installer une sensation de bien-être qui sert la violence du capitalisme. Dans *Baise ton prochain*<sup>42</sup>, Dany-Robert Dufour explique que tout objet produit dans une société capitaliste, qu'il la dénonce ou qu'il l'encourage, participe à construire ce qu'il appelle un cerveau social – en reprenant les mots de Karl Marx dans *Grundrisse* –, une intelligence collective, qu'un système capitaliste absorbe et s'approprie pour la faire fructifier à son avantage. C'est ce qu'il se passe dans les exemples cités précédemment : des marques puissantes ont parié sur la création artistique – son authenticité, son unicité, ses intelligences, ses expressions politiques – pour véhiculer leur message commercial et séduire. C'est un pari risqué car extrêmement coûteux, et dont on ne peut évaluer la diffusion, mais qui s'avère très puissant par son audace et la surprise qu'il produit, dans un monde où le regard s'est lassé de la « jungle d'images ».

Néanmoins, il me semble qu'une forme de *graphisme direct*, souvent, peut s'inviter dans des cadres qui souhaitent justement mettre en avant d'autres manières de communiquer, de vivre, de faire circuler les savoirs et qui s'inscrivent dans une démarche questionnant les modes – de vie, de pensée – néolibérales. C'est le cas de la *Rumeur graphique* du collectif Cucufa cité en introduction<sup>43</sup>, avec le collectif Formes Vives et leur exposition *Et qui Libres ? 10 jours d'instabilité*<sup>44</sup>.

[fig. k, l & m]



Ces deux projets ont pris corps sur le territoire restreint d'une ville, ils sont à vocation culturelle, un milieu qui favorise les expérimentations graphiques et les productions protéiformes. C'est en cela que je trouve nécessaire de joindre une dimension politique<sup>45</sup> – c'est-à-dire qui a rapport à la société organisée, qui la questionne – à ce pan du *graphisme direct*, qui inclut une forme de performance dans sa pratique non pas en vue d'être spectaculaire, mais plutôt pour démarrer une discussion – poétique, politique, sociétale – avec des êtres qu'elle considère comme singuliers.

42 Dany-Robert Dufour, *Baise ton prochain, une histoire souterraine du capitalisme*, Arles, Actes Sud, 2019, p. 131.

43 Voir p. 16.

44 [fig. k, l & m] Formes Vives, *Et qui libres ? 10 jours d'instabilité*, bois découpé, peinture acrylique et aérosol, craie, dessin à l'encre sur papier, planche à roulettes. Marseille, conçu et réalisé à Fotokino, 2014. Les visiteurs sont invités à écrire sur les formes de bois « des désirs, des plaisirs, des indignations ou des catastrophes », pour placer sur le skateboard les éléments désirables, et entreposer sur la bâche bleue ceux qui leur paraissent néfastes. L'exposition s'est clôturée par un tour de skateboard collectif dans les rues de Marseille.

Cette question du sujet singulier à travers le design – et c'est le cas d'ailleurs pour d'autres domaines, comme ceux de la santé, du social... – « est [...] le point crucial où perce la dimension éthique de nos pratiques<sup>46</sup>. » On considère le graphisme comme un métier de la communication : en créant un lien entre la pratique du graphisme et le terrain qu'il habite, en allant voir au-dehors, ne serait-ce pas un moyen d'aller au plus près de celles et ceux avec qui nous souhaitons parler ?

Au regard de ce panorama sur la communication graphique dans l'espace public et des enjeux politiques et économiques qui l'organisent, des initiatives isolées de graphistes émergent depuis quelques années pour trouver des moyens d'*incarner* davantage cette notion de communication. Cette volonté se déploie notamment par des interventions graphiques de circonstances, c'est-à-dire liées à un lieu précis, pour un temps donné, afin d'y explorer le potentiel de l'événement. Comment et pourquoi les graphistes façonnent-ils-elles ces formes de travail ?

45 Éric Mangion explique, dans une interview avec Raphaëlle Giangreco, en quoi la performance convoque, selon lui, un caractère politique : « Je ne suis pas sûr que tous les artistes pratiquant la performance aient été portés par des idéaux politiques précis. Néanmoins, si l'on doit considérer la performance comme un art qui vise à rapprocher l'art de la vie, et à libérer l'esprit de ses contraintes les plus académiques, on peut dire que l'histoire de la performance est – quelques soient ses courants – naturellement politique. » Dans Alain Derey (dir.), *Ne pas jouer avec les choses mortes*, Nice, Centre National d'Art Contemporain de la Villa Arson, Les presses du réel, 2008, p. 23. Bien que son propos soit relatif au genre de la performance en lui-même, cette citation me paraît bien compléter ce que j'entends ici par « politique » : moins un positionnement revendiqué de « droite » ou de « gauche », appartenant à des institutions ou des groupes, mais plutôt la question ouverte du « comment faire société ».

46 Bruno Bachimont, *Op. cit.* p. 209.

---

---

---

*manipuler pour penser*

---

## STYLES, GESTES, FORMES

Par l'approche d'une définition de l'éthique que je voyais à l'œuvre dans de nombreux travaux de *graphisme direct* et *en direct*, j'ai ressenti le besoin de comprendre l'influence d'une stylistique de l'existence sur les *modus operandi* de graphistes *direct-es*, qui, pour beaucoup, font germer leurs projets dans ce terreau de l'éthique. Un détour par la notion de « style » me paraît nécessaire. Dans les pages de l'essai *Styles – Critique de nos formes de vie*, Marielle Macé donne une définition du « style » :

« Je crois qu'une vie est en effet inséparable de ses formes, de ses modalités, de ses régimes, de ses gestes, de ses façons, de ses allures... qui sont déjà des idées. Que pour un regard éthique, tout être est manière d'être. Et que le monde, tel que nous le partageons et lui donnons sens, ne se découpe pas seulement en individus, en classes ou en groupes, mais aussi en « styles », qui sont autant de phrasés du vivre. Mieux : qu'à certains égards il ne nous affecte et ne se laisse approprier qu'ainsi, animé de formes attirantes ou repoussantes, habitables ou inhabitables, c'est-à-dire de formes qualifiées : pas simplement des formes mais des formes qui comptent, investies de valeurs et de raisons de s'y tenir, de s'y tenir, et aussi bien de les combattre<sup>47</sup>. »

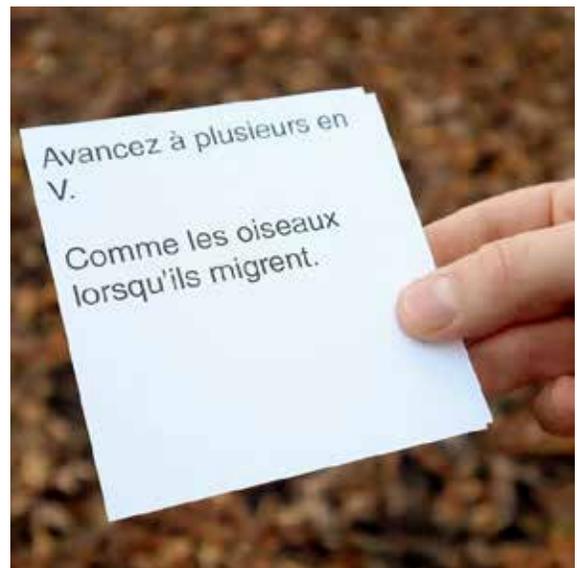
Le style serait cet ensemble de comportements humains, de manières, de tactiques, d'attitudes, de gestes visibles et invisibles – ce que Macé appelle « des formes » –, qui est habité par des valeurs et que nous déployons pour vivre le monde, pour lui injecter du sens. Paul Audi<sup>48</sup> lui associe une posture introspective, à l'écoute de sa « sonorité intérieure<sup>49</sup> » pour définir le style comme « cette manière – toujours intonée [...] – dont nous nous dressons en nous-même. » C'est un terme qui, aujourd'hui, souffre d'une ambiguïté quant à sa définition : dans l'imaginaire collectif lui sont attribués les synonymes de mode, de classe, de luxe, ce mot étant entré dans le langage du *marketing* et de la publicité. Sous cette tournure, le style flatte notre narcissisme, notre obsession de la distinction : « BHV, Le style comme style de vie<sup>50</sup>. » Ce n'est pas ici que se situe le sens premier du style, ni le cœur de mon argument. Dans le cadre de ma recherche autour du *graphisme direct*, il me semble intéressant de relier la notion de style – les manières de faire, les modalités – introduite par Marielle Macé

47 Marielle Macé, « Distinction », dans *Styles – Critique de nos formes de vie*, Paris, Nrf essais, Gallimard, 2016, p. 11.

48 Paul Audi, « Y mettre sa peau », dans *Créer – Introduction à l'esth/éthique*, Lagrasse, Verdier, 2010, p. 130.

49 L'expression est de Kandisky. Il y fait appel notamment dans l'écriture de son livre *Du Spirituel dans l'Art et dans la peinture en particulier* en 1911. Cité par Paul Audi, *Ibid.*

50 Slogan actuel des galeries BHV (Bazar de l'Hôtel de Ville) depuis 2013.



Shore.oo, *Les branchés*, ensemble d'objets et de dispositifs à activer pour stimuler les sens et se glisser dans la peau de bêtes, d'insectes, d'arbres, Maison de l'Eau et de la Rivière, Parc naturel régional des Vosges du Nord, 2020.



Heather Hansen, *Emptied gestures series* [captures d'écran],  
dessins cinétiques, captation et montage par Bryan Tarnowski,  
tourné à Grand Isle, Louisiane, 2014.

avec celle de processus<sup>51</sup> de travail et de technique<sup>52</sup>. Comme l'écrit Vivien Philizot dans l'introduction du livre *Technique et Design Graphique*<sup>53</sup>, les processus de travail, de production du design graphique, trop souvent considérés comme des « recettes », ont un rôle à jouer dans « une théorie matérialiste de la pratique du graphisme. » Pourquoi nous, graphistes, écrivons-nous si peu sur nos techniques ? Michael Polanyi, dans *The Tacit Dimension*, déclare dans les premières pages de son livre : « nous en savons plus que nous ne pouvons le dire<sup>54</sup> » en faisant référence aux façons de faire et d'apprendre, à ces gestes que l'on fait machinalement dans la pratique d'un art et qui deviennent peu à peu indiscernables par habitude<sup>55</sup>. Pourtant, penser le graphisme par l'intermédiaire de ses gestes et de ses matières – de ce rapport physique, tangible, au réel – pourrait nous permettre de nourrir une réflexion sur le « comment faire », le « pour quoi faire », le « pourquoi faire » du graphisme. C'est un moyen, à mes yeux, de construire un pont entre considérations éthiques et techniques, car la relation d'échange entre ces deux pôles me semble essentielle pour produire.

51 *Processus* (Composé du préfixe *pro-* « vers l'avant » et *cessus, cedere* « aller, marcher ».) Suite d'actions conduisant à un but défini. Définition sur <https://fr.wiktionary.org/wiki/processus>

52 *Technique* (du grec *τέχνη* « technè », qui désigne une « production » ou « fabrication matérielle ») : Qui est relatif aux procédés utilisés pour la réalisation d'une activité particulière, au savoir-faire requis pour la maîtrise d'une tâche, d'une activité. Définition sur <https://www.cnrtl.fr/definition/technique>

54 Michael Polanyi, *The Tacit Dimension*, Londres, Routledge, 1966, p. 4, cité dans Tim Ingold, *Faire – Anthropologie, archéologie, art et architecture*, Bellevaux, Édition Dehors, 2019, p. 229.

53 Vivien Philizot, « Quelques éclairages non techniques sur la technique », cité dans Vivien Philizot & Jérôme Saint-Loubert-Bié (dir.), *Technique et Design Graphique*, B42 & HEAR, 2020, p. 24.

55 Toutefois, j'aimerais nuancer ce propos : bien qu'il puisse toujours exister une difficulté à « décortiquer » sa propre pratique, il nous faut découdre « l'image de l'artisan [et du-de la graphiste ?] silencieux qui se retrouve paralysé lorsqu'on lui demande d'expliquer ce qu'il fait et la façon dont il le fait [car cette image] est dans une large mesure un mythe inventé par ceux qui tiennent à s'assurer le monopole académique des mots parlés et écrits » comme l'explique Tim Ingold, *Op. cit.* p. 230. Être praticien-ennes n'exclut pas de pouvoir s'emparer des aspects théoriques d'une pratique.

Le *graphisme direct* et *en direct* ne dévoile-t-il pas, justement, une partie de ce pont ? Ce qui semble animer Geoffroy Pithon lorsqu'il installe des portraits de cuisinier·ères dans les rues d'un quartier de Matera pour l'événement social et culinaire CUCINE(S)<sup>56</sup>, c'est bien sûr ce plaisir de la peinture et de l'assemblage,

[fig. n &amp; o]



mais c'est aussi ce lien avec des conditions humaines, temporelles, spatiales, sonores... que l'artiste met en place ou invoque pour conduire à une expérience du lieu – expérience de celui ou celle qui peint, et de celui ou celle qui regarde. De ces situations *en direct* transpirent des manières d'agir et de façonner, des styles, et ces formes colorent ce que le·la graphiste produit.

#### DANS LES SILLONS DE GRAPUS

La main a toujours été présente dans la conception graphique, elle fut même, pendant longtemps, son organe par excellence. Capable de porter, déplacer, serrer, appuyer, gratter, étaler, caresser, cliquer, elle a permis aux créateur·trices de saisir leurs outils et de les manipuler pour travailler, elle est pour les graphistes une interface haptique avec le reste du monde. Selon une approche plus anthropologique, Tim Ingold aime d'ailleurs parler d'« humanité de la main<sup>57</sup> » car c'est elle qui permet aux êtres humains de configurer le monde, de « dire ». Dire, pour la main, cela peut vouloir dire – entre autres – écrire, dessiner ; et si l'on se tourne à nouveau vers le·la graphiste – cet interprète qui fait circuler les mots et les images –, on comprend bien pourquoi la main n'a jamais quitté les graphistes. On trouve dans la souche du mot « graphisme » le grec ancien γραφή, graphê (« écriture »). Il me paraît intéressant de retrouver dans ce mot qui désigne désormais un champ du design cette source de l'expression de la main. Martin Heidegger écrivait dans *Parménide*<sup>58</sup> : « La parole comme écriture est

<sup>56</sup> [fig. n & o] Floriane Facchini et Cie (avec Geoffroy Pithon), « CUCINE(S) à Matera – Broadway », Matera, Italie, dans le cadre de l'événement « Capitale européenne de la culture », 2019. CUCINE(S) explore les mémoires culinaires comme des espaces pour déclencher des rencontres. Floriane Facchini a mené une série d'entretiens avec des habitants d'un quartier de Matera pour récolter leurs souvenirs de cuisines, leurs recettes, leurs émotions. Est alors organisé un banquet sur la place publique, où par le rituel du repas se dévoilent les patrimoines humains et culinaires, les histoires intimes et universelles des habitants. Geoffroy Pithon fabrique leurs portraits dans ces espaces.

<sup>57</sup> Tim Ingold, *Op. cit.* p. 239

<sup>58</sup> Une citation de Martin Heidegger dans *Parménide*, Paris, Gallimard, 2011, p. 132, cité dans Tim Ingold, *Ibid.*

le manuscrit. » Je pense qu'il ne faut pas entendre là que la parole ne peut être retranscrite par des caractères mobiles ou numériques, non, plutôt que la graphie de la main – ou plutôt des mains, autant que l'on compte d'êtres humains sur Terre – incarne la parole, le vivant, la singularité de chacun ; c'est peut-être ici que se situe un nœud, un lien, entre la trace laissée par le passage de la main et l'honnêteté, la sincérité – ou au contraire les vices de l'humanité, selon l'époque – qu'on lui attribue souvent.

On a pu voir, à plusieurs moments de l'histoire du graphisme, une recrudescence de la présence apparente de la main dans la création. C'est notamment le cas dans ce que l'on a appelé le « Graphisme d'Utilité Publique » ou GUP dans les années 1970, donc le collectif Grapus a été une des figures de proue. Grapus s'est formé en France dans un climat sociétal et politique en pleine révolution. Fondé par Pierre Bernard, François Miehe et Gérard Paris-Clavel qui se sont connus à l'Atelier Populaire de l'École Nationale des Arts Décoratifs en mai 1968 et emprunt de la tradition des affichistes polonais, de l'enseignement d'Henryk Tomaszewski<sup>59</sup> – Pierre Bernard et Gérard Paris-Clavel ont tous les deux travaillé en tant qu'assistant dans son atelier pendant un an, en Pologne –, le collectif met en place une pratique du graphisme politique, critique et expérimentale. L'univers graphique de l'époque était jusqu'alors imprégné par le style suisse hérité du courant moderniste, et par la publicité. Ces formes étaient majoritairement fabriquées afin de générer du profit. Comment construire des images porteuses d'autres idéaux sociaux, éthiques, politiques que celles qui bercent les projets de la société marchande ? Comment rendre visibles la culture, le monde associatif, les luttes politiques, ces terrains qui ne sont pas pensés en premier lieu pour leur aspect lucratif<sup>60</sup> ? Les mains de Grapus se sont mises à découper, déchirer, détourner les images stéréotypées de la publicité. Recouvrir, tracer, barrer, salir. Faire exploser les couleurs, faire exister le dessin et cultiver la force de son expressivité pour défendre le peuple et la culture – avec les tripes –. L'éthique et l'esthétique du collectif a fortement influencé le graphisme d'auteur en France dans le courant des années 1980-1990, donnant forme au GUP, ce graphisme se revendiquant au service des citoyen·nes, destiné non pas alimenter la machine capitaliste, mais à participer à l'éducation populaire des individus. Un beau projet, vivifié par de nobles idéaux et accompagné par des formes nouvelles, imparfaites, sauvages, porteuses de l'humanité de ses auteur·ices...

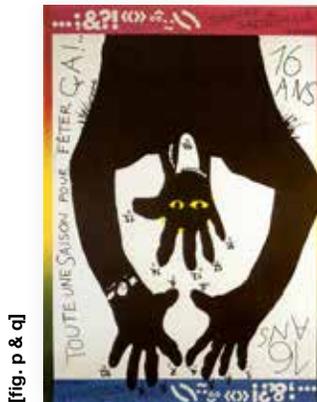
<sup>59</sup> Henryk Tomaszewski (1914 – 2005) est un graphiste et affichiste polonais. Il est reconnu comme l'un des fondateurs de l'école polonaise de l'affiche.

<sup>60</sup> Il faudrait désormais nuancer ce propos : aujourd'hui, une certaine logique concurrentielle pousse les villes à redoubler d'inventivité pour être dynamiques et attractives. De nombreux lieux en France ont souffert des crises économiques et industrielles passées et se sont revigorés grâce à leurs investissements dans la culture et le tourisme. L'exemple du Havre est très parlant : l'arrivée de « Un Été au Havre » en 2017, dirigé par Jean Blaise – Voyage à Nantes, Nuits Blanches... –, grand événement estival d'art contemporain, a complètement modifié les stratégies économiques de la région. La culture, sans ambition rémunératrice pour les villes ?

mais qui peut également être critiqué. Le GUP a représenté un graphisme idéal après le bouleversement sociétal, économique et politique de mai 68, et a montré la volonté de renouer une confiance envers le pouvoir « fédérateur de signes<sup>61</sup> », jusqu'alors maladroitement investit dans la démocratisation de la culture.

Sauf que terme GUP pose problème sur un point : il sous-entend que le-la graphiste, détenteur des valeurs et des compétences légitimées par la culture dite « savante », sélectionnerait de sa baguette ce qui est utile pour la population et ce qui ne l'est pas, soutenant qu'il existerait un « bon » et un « mauvais » graphisme<sup>62</sup>.

Si le terme GUP semble aujourd'hui dépassé, il faut toutefois reconnaître qu'il a secoué la sphère graphique de l'époque, en posant à nouveau sur la table un sujet qui lui paraît central dans la création : la nécessité pour certain-es de formuler – et appliquer – une éthique dans leur métier de graphiste. Alors, il convient toujours autant de se poser les questions : quelle utilité ? Comment ? Pour qui, pour quoi ? Aux côtés de qui ?... qui ont été agitées par Grapus, et dont se sont emparé-es d'autres artistes et graphistes dans leurs sillons.



[fig. p & q]



L'esthétique même de Grapus a eu un impact visuel très fort dans la culture graphique de l'époque, et perdure encore... jusqu'à inspirer pour certain-es un standard de formes pour un design engagé ? L'usage de peinture, de collages, ces actions *directes* et manuelles, doivent-elles être employées pour suivre l'air du temps, ou pour faire résonner des « façons » auxquelles on tient, des processus soutenus de valeurs ou de désirs ?

61 Annick Lantenois, *Le vertige du funambule – Le Design Graphique, entre économie et morale*, Paris, B42, 2013, p. 36.

62 *Ibid.* p. 31.

[fig. p] Grapus, affiche pour les 16 ans du Théâtre de Sartrouville, « Théâtre de Sartrouville. 16 ans. Toute une saison pour fêter ça ! », 151 × 108 cm, 1981.

[fig. q] Grapus, affiche pour l'exposition « 300 Affiches politiques, sociales et culturelles » à la Maison de la Culture de Grenoble. Photographie d'Angela Davis (militante des droits humains, professeure de philosophie de nationalité américaine) par Roger Viollet, 55 × 40 cm, 1979.

« Depuis la fin des années 1960, [Jan Van Toorn<sup>63</sup>] n'a eu de cesse de défendre une culture du graphisme, en tenant compte du fait que l'information ne peut pas être neutre. Une image se doit de montrer son origine. Le graphiste doit révéler qui parle, et quels intérêts guident le message. C'est pour cette raison que Van Toorn est souvent considéré comme un graphiste politique – ce qu'il est – bien qu'il n'ait fait que peu de graphisme politique. Son propre travail graphique s'occupe plus de dévoiler sa propre mentalité, celle d'un graphiste qui démontre dans tout ce qu'il fait qu'il est un filtre, à travers lequel passe l'information publiée. Jan van Toorn tient à montrer qu'il est là. Le graphisme change un message, s'en empare, le colore ; le graphiste tromperait son public s'il se cachait derrière ce message<sup>64</sup>. »

Pour Jan Van Toorn, le graphiste doit être honnête et assumer sa singularité sans la dissimuler. Il appelle à une pratique intellectuelle du graphisme, non pas pour se détacher du concret, rester uniquement dans la sphère des idées sans toucher le sol, mais pour appeler à une pratique consciente dans chacun de ses gestes, ouverte, à l'écoute et critique, afin de brasser les points de vue, renouveler son regard. Être toujours en veille. Comme des petits cailloux laissés sur son chemin, on trouve dans son travail des indices sur ses étapes de création, sur la construction de son image, qui font éclater le sens de manière très empirique pour le-la regardeur·se.

Ce souci de franchise, on le trouve également chez Helmo, qui compose souvent ses images par des successions de couches, de strates, rendant les « ficelles » de la création visibles. La cuisine interne, cette « mécanique lisible » comme le dit Helmo, c'est une manière de démystifier l'image, d'éviter de mettre les gens à distance, au contraire : les inclure. « Ce n'est pas un pur acte de création romantique et l'œuvre d'un génie, c'est l'œuvre très pragmatique de quelqu'un qui compose avec des éléments qui ne sont pas grand-chose<sup>65</sup>. » Tous ces exemples témoignent de la volonté d'un rapport d'égalité entre le-la créateur·ice et le-la spectateur·ice. Un face-à-face. Un graphiste humble, intègre, transparent mais pas invisible, conscient de sa voix, de ses gestes et de ceux des autres, c'est une « forme » dans le travail qui me paraît stimulante pour développer ma réflexion autour du *graphisme direct*.

<sup>63</sup> Jan Van Toorn est un graphiste néerlandais de la fin des années 1960, son engagement porte sur la responsabilité sociale et culturelle du graphiste.

<sup>64</sup> Max Bruinsma, « Je ne cherche pas, je trouve », *Étapes*, n°142, 2007. Disponible sur <https://tinyurl.com/y3t2j3bl>

<sup>65</sup> Camille Esayan et Marion Ménard, « Conversation avec Helmo » [Podcast], *Le Radiographe*, 20 février 2018, 1:46:06. Disponible sur <https://tinyurl.com/y4tb2gqx>

PROTOCOLES ET DISPOSITIFS PRÉPARATOIRES À L'ÉVÉNEMENT GRAPHIQUE

Afin d'entrer plus concrètement dans les modes opératoires de graphistes *direct-es*, je me suis penchée sur la question de la préparation de ces dernier·ères en l'amont d'une intervention. Mais dans le cadre du graphisme, les informations à ce propos se font rares sur la toile et dans les livres ; un des moyens que j'ai trouvés pour rassembler des indices a été de mener des entretiens avec deux graphistes français qui, à mon sens, se questionnent sur la notion d'action graphique *in situ* : Adrien Zammit et Geoffroy Pithon. Cette partie présente donc un ensemble de témoignages récoltés et informe sur la diversité de démarches de ces designers. La totalité des entretiens est disponible en annexe de ce mémoire.

Pour Geoffroy Pithon, ce qui compte avant la performance dessinée ou peinte, c'est une pratique quotidienne. Sa curiosité l'amène à observer des domaines autres que celui du graphisme, et à en extraire des idées, des sensations, qu'il va mettre à l'épreuve dans une prochaine performance :

« Pour moi c'est lié à la musique. J'ai eu des groupes dans lesquels il y avait cette dynamique d'improvisation, de musique *live*, de jouer avec les moyens du bord tout le temps. J'ai l'impression que cette pratique-là a insufflé ma pratique du graphisme. [...] C'est énormément de temps de digestion, de regards, de références, de rapport à la couleur, à la fraction, à la figuration, à la matière, au papier, à l'installation, la sculpture... »

Pour Adrien Zammit, il n'est pas envisageable de produire sans avoir, au préalable, fait connaissance avec le lieu réceptacle. Rencontrer le lieu, et toute la vie à l'intérieur, cela passe par des repas, de l'amitié, des randonnées, du vélo...

« Dans la résidence avec La Folie Kilomètre à Aurillac, on réalisait des éléments de scénographie pour un spectacle qui prend le paysage comme sujet, et j'ai dessiné de grandes cartes notamment. Il y a plusieurs exemplaires d'un grand plan du Cantal, la région d'Aurillac (où le spectacle sera joué l'année prochaine, si tout va bien), réalisé sur un lez de tissu de dix mètres. C'est une région que je ne connaissais pas, c'est la première fois que j'y allais, alors j'ai pris pas mal de temps pour comprendre la géographie du coin, ce que m'a facilité ma venue en vélo depuis l'Ardèche et une grosse boucle pendant le jour de repos. J'ai finalisé les cartes après ce tour,

pendant lequel j'avais l'impression de rouler dans mon dessin ! Il y avait dans ce travail un lien très fort, très net. Mon amour du paysage via ces grandes traversées que je peux faire à vélo, et du travail de représentation visuelle.



[fig. r]

En tant que cyclistes, on a une expérience sensible des paysages et des logiques géologiques : les vallées, les montagnes, les plaines... Les villes sont toujours dans des endroits qui ont un intérêt géographique stratégique : liées à l'eau, à une protection offerte par la nature, à un axe de communication [...] très utilisé, etc »

Pour Geoffroy Pithon comme pour Adrien Zammit, ce rituel préparatoire varie en fonction des lieux, des possibilités. Il n'est pas imaginable d'en faire une « recette » qui s'instaurerait, de manière trop rigide, à chaque situation. Un motif revient tout de même dans chacune de leurs postures : ils appréhendent leur travail par une variété de rapports au temps. Que cela soit le temps long, celui d'un déplacement à vélo, celui de l'assimilation d'une gestuelle, d'un espace ; ou le temps court, celui de la vitesse d'un tracé, de la peinture qui sèche, d'une improvisation... C'est toujours un temps dont on s'empare, un temps que l'on prend, plus qu'un temps que l'on subit. Ces diversités de temporalités et de disposition d'esprit qui guident leur travail semblent produire un certain apprentissage, et aussi un réel plaisir.

En consultant les entretiens de Paul Cox par Sarah Mattera<sup>66</sup>, j'ai trouvé que l'approche de Paul Cox dans le cadre de projets de scénographie favorisait souvent des actions *directes*, comme c'est notamment le cas pour la création du décor de *Sylphides* – une chorégraphie de Benjamin Millepied – à Genève, où la scénographie a entièrement été peinte à la main, sur place<sup>67</sup>. *Sylphides* est une

[fig. r] Photographie d'une structure transportable construite lors de la résidence avec La Folie Kilomètre, en vue de la déambulation *La Belle Escorte* à Aurillac, en 2021. On y aperçoit les lez de tissus dont parle Adrien.

<sup>66</sup> Sarah Mattera, *Conversation avec Paul Cox*, Paris, Pyramyd, 2019, p. 28-29.

<sup>67</sup> Paul Cox, réalisation du décor pour le ballet *Sylphides* de Benjamin Millepied (peinture noire, balais, bois), Grand théâtre de Genève, 2011.

adaptation du ballet *Les Sylphides*, créé par Michel Fokine en 1909, et imprégné de l'atmosphère de la période romantique. La clairière et la végétation luxuriante faisaient partie du décor original du ballet de 1909, peinte par Leon Bakst, mais avaient un aspect très réaliste duquel Cox a proposé de s'éloigner, en faisant une proposition plus radicale : une forêt de trames peintes en noir et blanc, un jeu monumental de plan et de lignes superposées et brutes. Le moment de la réalisation du décor à l'échelle un a demandé une certaine coopération avec l'équipe technique, afin de trouver les outils appropriés pour tracer les trames, la texture idéale de la peinture pour tirer le trait de manière fluide, et obtenir des lignes qui se répondent harmonieusement, peu importe leur auteur-ice. Leurs recherches ont engendré un grand nombre d'expérimentations qui ont largement contribué à la forme finale de la scénographie, mais aussi à une autre pratique de la peinture pour Paul Cox.

Ces premières spatialisations de peintures monumentales sont désormais allées plus loin que la simple coopération. Paul Cox et Benoît Bonnemaïson-Fitte ont collaboré dans une exposition de peinture à quatre mains au début du mois de septembre 2020. *Making and Matching*<sup>68</sup>, c'est un jeu de fabrication et d'association entre ces deux peintres-graphistes et amis, qui, une semaine avant



[fig. s]

le vernissage, ne savent toujours pas ce qu'ils vont produire... Du plaisir de faire ensemble et de cet inconnu naît alors une création qui justement, puise son énergie dans l'improvisation. On ne pourrait pas parler ici d'absence de préparation, au contraire : les graphistes ont ménagé leur espace de travail pour faciliter l'expression libre et le croisement de leurs formes. Cette organisation mesurée, qui se redéfinit au fur et à mesure de leur travail collectif, a été le moyen d'intégrer de la manière la plus ouverte possible cette donnée de l'incertain qui a façonné leur collaboration.

<sup>68</sup> Paul Cox, Benoît Bonnemaïson-Fitte, avec les ateliers de Richard Von Martell et de Vincent Tuset-Anrès, « Making and Matching », Espal, Le Mans, 2020.

[fig. s] Capture d'écran de la vidéo « Making and Matching. Paul Cox et Benoît Bonnemaïson-Fitte » qui documente leur processus de travail. Réalisée par Catherine Mary-Houdin pour les Quinconces et L'Espal, entretien Chloé Heyraud, Le Mans, 2020, 11:00.

## LIBERTÉ ET VARIÉTÉ DES OUTILS

« [Le corps est] un système de systèmes voué à l'inspection d'un monde<sup>69</sup>. »

## RÉINSCRIRE LE CORPS DANS LES ROUTINES GRAPHIQUES

Une pratique graphique *directe* peut être une manière pour le-la graphiste de questionner notre rapport à l'espace public, aux images et aux gens qui l'habitent ou le traversent. En questionnant le fond et la forme de son travail dans le milieu qui va l'accueillir, on le confronte directement aux informations sensorielles, économiques, sociales qui l'organisent ; c'est également s'interroger, comme nous l'avons déjà vu avec Marielle Macé, sur la manière de travailler.

Ouvrons le livre *Faire – Art, Archéologie et Architecture* de Tim Ingold. En introduction, il écrit sur ses débuts de jeune anthropologue au sujet de ce qu'il aime lui aussi appeler « l'apprentissage secondaire » – le terme est de Gregory Bateson<sup>71</sup>: « un apprentissage qui nous enrichirait non pas à d'un certain nombre de faits sur le monde, mais un apprentissage qui consisterait plutôt à se laisser instruire par le monde<sup>70</sup>. » Ingold développe cette notion « d'apprentissage secondaire » pour montrer l'importance de l'observation d'un milieu d'étude, qui exige de « convertir toute certitude en question » pour ne pas biaiser son travail d'anthropologue, ne pas faire dire à un terrain – peuplé par des êtres vivants et des choses – ce qu'il n'a pas dit. Ce raisonnement de Tim Ingold met en lumière l'importance de l'écoute du milieu d'étude de l'anthropologue.

Ainsi, il m'intéresserait de transposer cette réflexion sur le-la graphiste, à travers qui il s'agirait d'adopter cette même posture de *sismographe*<sup>72</sup> : lors d'une production *directe*, le-la graphiste, par son engagement pratique, son repérage des lieux, ses rencontres sur place, son acuité à ce qui l'entoure, pourrait bien *ycapter quelque chose*, des phénomènes sensibles, des auras. Cette récolte locale d'observations ne serait pas forcément pour lui-elle un sujet à proprement parler, mais plutôt un plan de travail, un terrain augmenté. Quels sont les environnements du-de la graphiste ? Si l'atelier, le studio, sont identifiés comme des lieux de travail pour ce-cette dernier-ère, qu'en est-il de l'espace public, de la rue, du lieu d'exposition de ses productions ? Ces espaces ne répondent pas aux mêmes codes ni aux mêmes contraintes, et il me semble qu'expérimenter la création graphique au sein même de ces espaces apporterait un grand nombre d'enseignements.

69 Maurice Merleau-Ponthy, *La prose du monde*, Paris, Gallimard, 1969, p. 110, cité dans Tereza Rullerova, *Action to Surface*, 2015, disponible sur <https://www.therodina.com/actiontosurface>

70 Tim Ingold, *Faire – Anthropologie, archéologie, art et architecture*, Bellevaux, Édition Dehors, 2019, p. 20.

71 Gregory Bateson, *Vers une écologie de l'esprit*, Paris, Seuil, 1995, p. 235.

72 Un sismographe est un instrument de mesure équipé d'un capteur des vibrations de l'écorce terrestre, le sismomètre, capable de les enregistrer sur un support visuel, le sismogramme. J'utilise ici ce terme dans une volonté poétique.

Créer du *graphisme direct*, c'est notamment une manière de faire l'expérience de son propre corps. Un corps qui serait non pas une membrane entre le dedans et le dehors, dans lequel nous serions emballé-es, mais plutôt un gigantesque capteur en mouvement et en « relation permanente », en « correspondance<sup>73</sup> » ; par cela, le corps serait moins ce qui se prête à la réflexion que ce qui l'inspire. Quels sont les effets d'une inscription du corps dans les routines graphiques ? Pour Helmo, le déplacement chez Lézard Graphique<sup>74</sup> et la confrontation à l'échelle réelle d'une affiche rend possible une autre étape de création, d'intervention – par exemple en mélangeant des encres colorées sur le cadre, en surimprimant pour créer des reliefs, en additionnant des couches – ce qui a pour effet de produire des affiches qui font entrer, dans leur langage graphique, des éléments visuels ou tactiles qui enrichissent le travail graphique et sa réception. Pour certain-es designer-euses, le corps est l'échelle sur laquelle repose les proportions mêmes du projet. C'est notamment le cas du Corbusier avec le Modulor, cette unité



[fig. t]

de mesure inventée à partir des proportions du corps humain et du nombre d'or, ou plus tôt, avec Ernst Neufert – architecte allemand, ancien élève du Bauhaus et assistant de Walter Gropius – et qui permettait à ces architectes un processus de pensée et de conception plus proche de la morphologie du corps humain.<sup>75</sup>

L'approche organique du travail graphique pourrait être, entre autres, une façon d'être au plus près de ce qui rapproche les graphistes des spectateur·ices : des êtres vivants, des corps habitants, mouvants, pensants. Une telle approche considère donc le-la passant·e comme un être à part entière, un individu singulier avec son bagage sensible, culturel, intellectuel, et non comme une masse, un ensemble dont on chercherait à anticiper les réactions et les émotions.

73 Tim Ingold, *Op. cit.* p. 196-198.

74 Imprimeur-sérigraphe, spécialisé dans la fabrication de supports de communication, de médiation et de signalétique. Lézard Graphique est installé à Brumath, en Alsace.

[fig. t] Une images du Modulor provenant de la seconde édition du livre *Le Modulor* par Le Corbusier, Harvard University Press, 1954.

75 Néanmoins, je souhaiterais prendre certaines distances avec un outil comme le Modulor qui reste une unité de mesure reposant sur des préjugés éthocentrés. Le standard de Neufert pour construire son unité de mesure est « un homme blond de 1 mètre 75 », ce qui m'invite à rester vigilante sur les critères qui construisent une norme. Les normes demeurent essentielles à la construction architecturale, car elles sont liées à des mesures de sécurité et de raccordement. Au sein du graphisme, il me semble que ce rapport à la norme peut être plus souple.

C'EST AUSSI INSCRIRE LA SUBJECTIVITÉ, LA SIGNATURE

« — C'est pourquoi je vous répète que les graphistes sont coincés. Artistes, mais promoteurs. Ils ont à proposer et leur œuvre et autre chose que leur œuvre, la chose. Leur œuvre est un objet qui doit induire autre chose que le plaisir pris à sa beauté. C'est un art subordonné ; « appliqué », comme on dit. Il exige du graphiste une humilité de serviteur, une humiliation peut-être. Le graphiste signe un contrat, il est alors maître (en principe) de choisir la chose que son objet va promouvoir. Mais le contrat stipule que l'objet doit promouvoir la chose. Il interprète donc, mais ici au sens d'un comédien, qui est un serviteur, lui aussi. Comme du comédien, il y a un paradoxe du graphiste<sup>76</sup>. »

Cet extrait du texte *Intriguer ou le paradoxe du graphiste* de Jean-François Lyotard me permet d'introduire ici la notion de graphiste-auteur·ice. Avant de s'avancer dans cette réflexion sur l'auctorat au sein du graphisme, je voudrais apporter davantage de précision sur le terme même d'auteur·ice : étymologiquement, il existe une ambigüité dans la définition latine du mot *auctor*<sup>77</sup>. *Auctor* veut dire « celui-celle qui est à l'origine de quelque chose » – sans lien spécifique à la création artistique – mais dérive probablement du latin *augeo* qui signifie « promouvoir ». L'auteur·ice serait donc celui-celle « qui prend une initiative, qui est [le·la] premi[èr·e] à produire quelque activité, [celui-celle] qui fonde, qui garantit<sup>78</sup>. » Un flou subsiste donc dans la dimension consciente – le pouvoir d'initiative – de cet état, mais qui amène toutefois des pistes de réflexion quant à la responsabilité de l'auteur·ice au sein de ses œuvres.

Dans divers courants du design graphique, notamment le courant moderniste, la posture subjective de l'auteur·ice – qui produit sa « patte », sa signature graphique – s'est effacée dans l'optique de laisser la place à l'information pure, le·la graphiste étant un·e traducteur·ice graphique devant veiller à l'intemporalité et l'universalité du contenu qu'il·elle traite. Or, l'auctorialité au sein du graphisme amène une tension entre *objectif* et *subjectif* qui fait dire à Lyotard qu'il existe un « paradoxe du graphiste » : si l'on entend la notion d'auctorat comme un espace où les graphistes travaillent à construire une voix singulière, leur identité, de quelles manières cette voix peut continuer de porter une commande qui vient de l'extérieur ? Quand commence et où s'arrête la voix subjective des graphistes-auteur·ices dans un travail de design ? Quel intérêt pour le·la regardeur·euse

<sup>76</sup> Jean-François Lyotard, *Intriguer ou le paradoxe du graphiste*, préface du catalogue de l'exposition « Vive les graphistes ! », Centre Georges-Pompidou, Paris : Syndicat national des graphistes, 1990.

<sup>77</sup> *Auctor*, sur <https://fr.wiktionary.org/wiki/auteur>

<sup>78</sup> Antoine Compagnon, « Quatrième leçon : Généalogie de l'autorité » dans « Qu'est-ce qu'un auteur ? », cours de théorie de la littérature donné à l'Université de Paris IV – Sorbonne, 2012, p. 12, disponible sur <https://tinyurl.com/y2mfa2t8>

d'être face à une production d'auteur·ice ? Quel intérêt pour le·la graphiste à être auteur·ice ? Est-ce une manière de s'exprimer en tant que personne, en tant qu'individu pensant ? Il y a là, je trouve, une forme d'honnêteté intellectuelle qui est celle d'assumer un discours ; mais pour l'assumer, encore faut-il y croire. C'est là que je trouve nécessaire pour le·la graphiste de mettre sa *voix*, son écriture singulière, au service d'un message auquel il·elle croit<sup>79</sup>.

Au-delà d'un positionnement créatif, la notion d'auteur·ice fait aussi appel à un statut particulier, très majoritairement composé d'indépendant·es, qui sont donc confronté·es à une gestion personnelle de leur système d'activité. Encore aujourd'hui, les auteur·ices peinent à faire valoir des droits sociaux ou obtenir des aides pour les soutenir dans la dimension « incertaine » de leur pratique. Pierre-Michel Menger<sup>80</sup> ne cesse de montrer dans ses travaux que l'artiste est un·e travailleur·euse comme un·e autre : L'acte de création, d'imagination est un travail, il n'est pas le simple fruit de celui·celle qui est frappé·e par l'inspiration. En France, on a toujours sacralisé l'auteur·ice pour son engagement par la passion, mais l'assiduité qui la guide reste toujours dans l'ombre, et la sécurité de son emploi, sans cesse précarisée<sup>81</sup>. L'attractivité des métiers de la création dont les auteur·ices font partie réside dans cette dimension épanouissante de façonner et de se façonner par son acte de travail. Le travail de l'auteur·ice est modelé par l'incertitude, cette « qualité de non-prévisibilité dont [on extrait] le caractère novateur<sup>82</sup> ». Au cœur du travail créatif, cette variable engage toutefois le·la créateur·ice dans une activité où il·elle n'est pas certain·e de réussir. En somme, l'auteur·ice cumule l'incertitude de l'action individuelle et l'incertitude de l'évaluation collective, de la réception de son œuvre.

De manière très pragmatique, comment l'intervention collective de Paul Cox et Bonnefrite peut être devisée ? Comment évaluer cette part d'improvisation qui participe au travail graphique de ces graphistes ? J'ai posé cette même question à Geoffroy Pithon :

« C'est vraiment une bonne question, tu pointes quelque chose qui n'est pas très évident. On est dans une forme de pratique un peu particulière, et certains commanditaires sont très au fait de ma – ou notre – pratique (je dis « notre » pour englober Benoît, car je pense qu'il a énormément contribué à défricher tout ça. Si je suis identifié et si j'ai du boulot par cette pratique-là, je le dois beaucoup

<sup>79</sup> Adrian Shaughnessy, « Attributes needed by the modern designer : Integrity » dans *How to be a graphic designer without losing your soul ?* Londres, Laurence King Publishing, seconde édition de 2010, p. 26-27.

<sup>80</sup> Pierre-Michel Menger est sociologue, spécialiste des mondes de l'art et de la création. Son ouvrage *Le travail créateur : s'accomplir dans l'incertain*, Paris, Gallimard, 2009 porte notamment sur la notion d'incertain qui féconde le travail de l'auteur·ice autant qu'elle complexifie sa rémunération.

à lui. Au-delà du fait que l'on soit amis et complices, c'est lui qui, dans le paysage français, a tracé tout un tas de chemins, de sentiers peu balisés par le design graphique, dans l'approche d'un graphisme *in situ*). Je fais beaucoup de présentations de mon travail pour expliquer comment, de quelle manière je travaille, car je détourne souvent la commande. Beaucoup de commandes, au final, sont des collaborations. Souvent, on vient me voir pour me dire « on aimerait bien bosser avec toi, mais on ne sait pas trop encore comment. On aimerait bien amener les idées de *direct*, de rumeur graphique, de la présence du corps... Mais on ne sait pas encore sur quel projet. Peut-être qu'on pourrait trouver ensemble. »[...] En ce moment je travaille avec un danseur acrobate qui se joue d'une affiche, qui s'emballa dedans, qui s'en vêtit ; ça me passionne. L'affiche devient vivante. J'essaie de faire comprendre ça aux clients, parfois ça les intéresse, parfois pas, parfois il n'y a pas le budget pour ça. On rentre alors dans la phase du projet où il faut deviser les choses, le temps... Pour ça, c'est pas mal d'avoir développé une pratique rapide car ça me permet de ne pas deviser des choses interminables avec des sommes mirobolantes. Je peux m'adapter, j'ai des matériaux modestes (papier, peinture, scotch, corps), peu de frais de production. »

Pour les graphistes *direct-es*, le grand enjeu pour faire exister une performance *in situ* passe en partie par le travail de présentation aux commanditaires, l'explication des modes opératoires, et l'accompagnement vers ces formes difficilement catégorisables. La création graphique *directe* et *en direct* me semble très liée aux questions soulevées par le statut du-de la graphiste-auteur-ice, car la présence physique du-de la créateur-ice souvent observée lors de performances *in situ* rend justement visible – et tangible – ce lien entre la pratique graphique à l'œuvre et la signature. L'affinité entre l'acte de création et la singularité d'un individu qui en est l'auteur-ice, cet ensemble étant le résultat d'un travail de longue haleine qui doit pouvoir trouver une rémunération adaptée.

81 La hausse de la CSG au 1er janvier 2018, la réforme de leur régime de retraite, le prélèvement de l'impôt à la source, les incertitudes sur le devenir de l'Agessa et la Maison des Artistes, ont mené à des mobilisations lors des États généraux du Livre en 2018, et également sur le net, autour des *hashtags* #auteursencolère et #payetonauteur.

82 Olivia Gesbert, avec Pierre-Michel Menger, « La création à quel prix ? » [Podcast], *La Grande Table*, France Culture, 7 juin 2018, 26:29, disponible sur <https://tinyurl.com/y6j88zp4>

## DÉVELOPPER UNE FORME D'AUTONOMIE PAR L'ACQUISITION DE SAVOIR-FAIRE

« Correspondre avec le monde ce n'est pas le décrire, ou le représenter, mais c'est lui répondre. Grâce au travail de médiation de la transduction, correspondre c'est fusionner les mouvements de sa propre conscience sensible avec les flux et les courants de la vie animée. Une telle fusion, où la sensibilité et les matériaux s'imbriquent les uns dans les autres en un double cordage jusqu'à devenir indifférenciables [...] c'est précisément l'essence du faire<sup>83</sup>. »

« Ce que je fais m'apprend ce que cherche<sup>84</sup> »

Éprouver les qualités des matériaux, scruter le ballet de la vie quotidienne... Nous parlions tout à l'heure de cette relation de correspondance entre le corps du·de la créateur·ice et le monde. En observant les graphistes *direct·es* qui engagent leurs corps pour faire un graphisme sous des formes uniques, j'y ai trouvé un certain écho avec le domaine de l'artisanat. Hugues Jacquet<sup>85</sup> avance que le faire permet à l'artisan·e une compréhension renouvelée de ce qui le·la lie au monde. À travers cette idée, il pense que la figure de l'*homo faber* – la faculté de l'humain à fabriquer des outils – pourrait être vue comme une « réponse individuelle à la passivité de nos sociétés tertiaires<sup>86</sup> », dans lesquelles la société capitaliste contemporaine a transformé le travail et nos moyens de production. Je ne pense pas qu'il faille y voir ici une forme de conservatisme passiste, ni un rejet de la machine. Bien que l'artisanat fasse partie, « par son histoire, son apprentissage et sa pratique, de cette réaction aux formes contemporaines du capitalisme<sup>87</sup> », les formes qu'il produit devraient permettre de réfléchir à ses qualités, et d'observer pourquoi cette forme de travail perdure – voire pourquoi elle mute, vers des domaines longtemps associés à des processus plus sériels comme c'est le cas avec le graphisme.

L'artisanat a souvent souffert d'une connotation négative au cours de l'Histoire occidentale. La raison de cette discrimination s'explique par l'idée, formulée dès la Grèce Antique à travers les écrits de Platon et d'Aristote : il existerait un dualisme entre le corps et l'esprit. Cette supposée séparation a désigné la main comme étant « sans âme », vulgaire, et dénuée d'intelligence. L'engagement du corps dans le travail étant jusqu'alors réservé au peuple, l'activité concrète n'était pas considérée comme une quête noble par les élites<sup>88</sup>. Cette idée s'est désormais désagrégée. On admet désormais le pouvoir de la préhension dans la mise en place d'un « terrain propice à la réflexion – la concentration, la responsabilisation, la

83 Tim Ingold, *Op. cit.* p. 227.

84 Citation de Paul Klee, reprise par Paul Cox, sur l'article « Joyeux désordres et accidents heureux » de son blog Jeu de construction. <http://paulcox.over-blog.com/article-119101.html>

85 Hugues Jacquet, *L'intelligence de la main - L'artisanat d'excellence à l'ère de sa reproductibilité technique*, Paris, L'Harmattan, 2012.

86 Hugues Jacquet, *Ibid.* p. 160.

constance, l'anticipation, l'adaptabilité, l'innovation<sup>89</sup>. » Un trait d'union lie à présent « faire » et « penser », et peu à peu s'efface la distinction entre monde matériel et monde des idées : il se construit un pont entre ces notions, que l'on considère enfin comme complémentaires et non plus comme rivales :

« [...] élargir ladite matérialité ne consiste pas à minimiser le pouvoir des idées, comme si élever l'une consistait à abaisser l'autre. Nous croyons exactement l'inverse : le mental nous paraît d'autant plus réel que le réel se révèle complexe. On ne travaille donc pas pour un dogme réducteur, mais contre le mépris d'un opérateur, le prétendu soubassement. Nous nous opposons, – du moins essayons-nous – aux théories trop dualistiques. Le substrat doit être étudié et célébré : l'esprit, à son tour, le glorifie, au lieu de l'évincer ou de l'ignorer<sup>90</sup>. »

Mettre en parallèle cette notion d'artisanat avec celle de la création *directe* et *en direct* m'intéresse car dans ces deux pratiques, le milieu de création, les propriétés des matières utilisées et la dimension de chance invitent le-la praticien-ne à s'adapter, à activer ses savoir-faire pour rebondir face à un imprévu, et donc acquérir une certaine forme d'autonomie. Lors d'un échange avec Geoffroy Python, ce dernier m'expliquait, à propos de sa pratique de peinture *in situ* :

« Le fait d'être dehors, dans des cadres de projets où il y a de la performance, de la représentation, avec un public qui attend, m'oblige à aller vite, à réagir. C'est un milieu qui a une influence sur le geste. Être dans ce genre de contexte te fait faire des choix très vite. Ça t'amène aussi à progresser dans ta recherche, parce que t'es obligé de développer des réflexes, un langage, une méthodologie qui est à la fois une méthode et à la fois de l'improvisation. Tu cherches en même temps que faire ; ça, je trouve que c'est passionnant. C'est pour ça que ce type de projets, j'y réponds avec beaucoup de plaisir. »

Dans le cadre des improvisations peintes de Geoffroy Python, « les idées germent à partir de la matière<sup>91</sup> » : d'un jeu de questions-réponses naît alors une intelligence de la création qui exploite la matière à travers son poids, son relief, sa temporalité, son opacité, son grain, son ambiance, pour fertiliser un projet. Le *faire* plastique produit une diversité de gestes et de mouvements, de rapports à l'espace, aux choses et aux organes du corps, qui génèrent de l'enseignement pour le-la créatif-ve. De nombreux graphistes *direct-es* l'activent pour produire autant que pour penser.

87 Hugues Jacquet, *Ibid.* p. 168

88 Richard Sennett, *Ce que sait la main – la culture de l'artisanat*, Paris, Albin Michel, 2009, p. 33.

89 Hugues Jacquet, *Op. cit.* p. 174.

90 François Dagognet, *Rematéraliser : matières et matérialismes*, Paris, Vrin, 1985, p. 15-16, cité dans Claire Davril, « Réfléchir par la matière en design. Normal Studio, Martin Szekely, Konstantin Grcic », *Marges – Rematéraliser l'art contemporain*, Vincennes, Presses universitaires de Vincennes, 2014, p. 53.

91 François Dagognet, *Ibid.* Dagognet associe le mot « matière » aux matériaux, aux substances. Je l'emploie ici dans une volonté plus large, afin de désigner les matériaux, mais aussi les ambiances, les temporalités, les espaces...

## LA CHANCE, L'ACCIDENT ET L'ERRANCE

Sur le sentier d'une création *directe et in situ*, la production en cours d'élaboration, en recherche, devient la production finale. Par ce statut à flux tendu de la création, il peut advenir certains imprévus sur lesquelles le-la créateur·ice a une marge de manœuvre plus ou moins étendue – suivant le support, la technique utilisée, ou le temps disponible. Cette donnée de l'imprévu demande de la part des auteur·ices une adaptation permanente et un état d'esprit ouvert et curieux pour amadouer le hasard, l'accident. Comme nous l'avons vu dans la partie précédente sur les dispositifs préparatoires à l'événement graphique, le-la graphiste peut décider de mettre en place une trame – ou non – pour le-la guider lors de son intervention. L'enjeu est alors de construire une partition suffisamment souple pour pouvoir saisir au vol les phénomènes sensibles propres au lieu, qui, lorsqu'ils sont captés, alimentent le pouvoir exploratoire du-de la graphiste lors de son intervention.

À l'été 2020, Geoffroy Pithon a recouvert de peinture un bus dans la friche Transfert, à Nantes<sup>92</sup>. Cette friche des anciens abattoirs de Rezé a accueilli la performance *Slow bolide manifest / Blow solid monument*, une performance de peinture sur deux jours et demi. Geoffroy m'a expliqué à quels problèmes

[fig. u]



il a été confronté pendant cette création : « J'ai eu de la chance, la météo a été clémente, mais [quel] soleil ! Évidemment t'en souffres un petit peu [de la chaleur], mais ça, à la limite ce n'est pas très grave. Par contre, la peinture, elle sèche vite. Il y a donc eu des choses que je n'ai pas pu faire... Mais ça va amener une matérialité qui m'intéresse, ça me fait rebondir à chaque fois sur mon travail. » J'ai choisi le terme « chance » pour nommer cette partie, car il me semble que ce mot illustre tout à fait le propos ci-dessus : la chance est un « tour favorable ou défavorable, mais de soi imprévisible et livré au hasard, que peut prendre ou que prend

<sup>92</sup> [fig. u] Geoffroy Pithon, *Slow bolide manifest / Blow solid monument* (Peinture sur bus), Nantes, friche Transfert, 2020.

effectivement une situation ou un événement<sup>93</sup>. » Pithon envisage la chance – peu importe son issue heureuse ou malheureuse – comme un jeu et non comme un échec. C’est aussi ce qu’avance Paul Cox en parlant « d’heureux accident<sup>94</sup>», comme un surgissement bienvenu qui viendrait ouvrir une nouvelle voie d’exploration graphique.

En regardant *Le mystère Picasso* d’Henri-George Clouzot<sup>95</sup>, j’y ai retrouvé ce paramètre de la chance. Dans ce documentaire, Clouzot filme Pablo Picasso en train de dessiner avec différents outils. Les dessins sont réalisés à l’occasion du film, ce sont des croquis faits sur le vif. À un moment la bobine de Clouzot arrive à la fin de sa course, et cette contrainte technique impose à Picasso de réaliser un dessin coloré en moins de cinq minutes. Dans ce temps, le peintre dessine un bouquet de fleurs, qui devient poisson, se transformant par quelques traits en coq, et enfin

[fig. v]



en visage. Plus loin dans le film, Picasso paraît insatisfait de ses croquis en expliquant à Clouzot : « C’est un peu extérieur encore... Il faudrait aller au fond de l’histoire, il faudrait risquer tout. Voir les tableaux les uns sur les autres, comment ils se font. » Le peintre démarre alors un tableau à la peinture à l’huile : y figure une chèvre, dont le pelage et la forme de la tête s’animent couche après couche, se précisent puis s’effacent sous la peinture, en proie aux changements d’avis de Picasso. À la suite de chacun de ses tableaux, Picasso termine en disant « Eh bien, je le laisse comme ça », comme si le peintre et la toile avaient fait chemin ensemble, et qu’après quelques péripéties et rebondissements, leurs voies se séparaient ici. Sur le chantier permanent que pourrait représenter le graphisme *in situ*, y amadouer la beauté de l’imperfection, le sauvage de l’inachevé, semble être un jeu aussi passionnant que formateur.

93 *Chance*, définition disponible sur <https://www.cnrtl.fr/definition/chance>

95 [fig. v] Henri-Georges Clouzot, *Le Mystère Picasso* [Film], Filmsonor, 1955, 1:14:19, à la 30<sup>ème</sup> minute.

94 Expression qu’il emploie, notamment, sur les pages de son blog « Jeu de construction », sorte de journal intime du graphiste réalisé à l’occasion de l’exposition *Jeu de construction*, à la Galerie des enfants du Centre Pompidou, en 2005, disponible sur <https://tinyurl.com/y5x4xecl>

## UN PROBLÈME DE CONCEPTION DE COMMENT SE FABRIQUE LE GRAPHISME AUJOURD'HUI

À travers ce chapitre, j'aimerais faire un constat simple, qui pourrait même paraître naïf : il est et sera toujours impossible d'associer le graphisme à un outil principal. On a toujours pensé que dans l'évolution des technologies, les outils du-de la graphiste s'accumulaient, s'empilaient, accroissant année après année, innovation après innovation, sa palette d'interventions possibles, sans jamais écraser les techniques précédentes. De manière absolue, c'est vrai. Mais en pratique, comme l'explique Jean-Noël Lafargue, « il arrive que des idées, des outils, exercent un tel empire qu'ils fassent oublier ceux qui les ont précédés<sup>96</sup>. » Or, chaque outil permet une approche différente du travail, et donc une diversité de langages que nous devons à tout prix conserver, revisiter, repenser, non pas forcément à la lumière de « notre époque », mais à travers nos styles, nos manières. À mes yeux, c'est ce que tentent de faire de nombreux graphistes comme Geoffroy Python, Adrien Zammit ou Bonnefrite, cités dans ce mémoire : entretenir un rapport polyvalent, mobile, aux outils du-de la graphiste. Travailler à la main, non pas en vue d'opérer un retour à des techniques de création plus anciennes, dans une démarche décroissante, mais plutôt pour utiliser les qualités propres à ces outils manuels, avec lesquels ils s'épanouissent. Il est important de se rappeler qu'un outil ne porte pas en lui-même un message, comme l'a rappelé Geoffroy Python lors de notre entretien :

« [...] comme s'il fallait toujours se légitimer du fait de faire des choses à la main, sans ordinateur. Travailler sans ça c'était forcément être contre l'informatique, technophobe et décroissant. Pour moi c'est assez critiquable. Il fallait toujours te justifier si tu faisais des choses à la peinture, à la main. C'était forcément pour amener une idée, un regard sur le graphisme. Ça j'en suis vraiment revenu. Pour moi, travailler à la main est purement de l'émotion, de la sensation. C'est très proche des Beaux-Arts, de la peinture, de l'histoire de la peinture. Dire « il dessine à la main pour ne pas faire du Adobe ou du Photoshop » c'est une bêtise. »

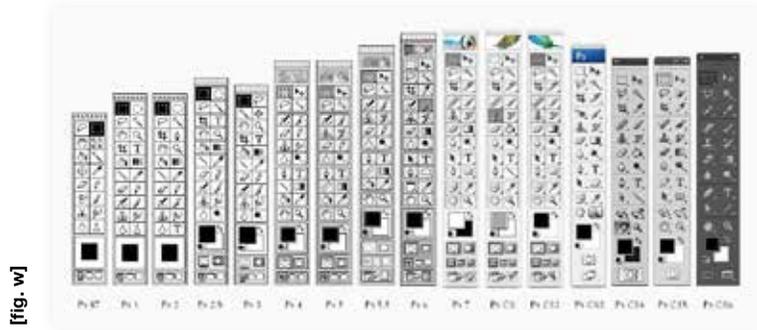
<sup>96</sup> Jean-Noël Lafargue, « Trous de mémoire, témoignage », cité dans Vivien Philizot & Jérôme Saint-Loubert-Bié (dir.), *Technique et Design Graphique*, B42 & HEAR, 2020, p. 35.

Au-delà de la trace laissée par l'outil, il y a sa manipulation, la posture corporelle mais aussi éthique et cognitive de celui-elle qui l'utilise. C'est, à mon sens, l'adéquation des deux qui produit un discours. Dans le cadre d'un travail graphique *direct* et *en direct*, sur le terrain, la volonté d'utiliser son corps pour produire a mené, dans de nombreux exemples envisagés dans ce mémoire, à l'utilisation d'outils manuels. Il faut bien comprendre que l'usage de ces outils relève d'un choix conscient et réfléchi par les auteurs, en lien avec leurs modes d'interventions, leurs envies, et non pas d'une confusion entre un outil et le « discours » qu'il porterait en lui de manière intrinsèque<sup>97</sup>. Après les « années Grapus » notamment, on a trop systématiquement associé, essentialisé, la trace de la main dans le graphisme avec une posture politique revendiquée. Si les outils manuels laissaient des traces, des bavures, rendaient visible le tremblement d'une écriture manuscrite sur une affiche, c'était pour faire amalgame avec les idées humanistes et « de gauche ». Tout comme on a cru voir, dans des formes héritées du style suisse, une froideur digne d'êtres dénués de sensibilité. Ces associations sont extrêmes, bien sûr, elles ne sont pas, en ces termes, un discours rapporté. Cependant, je me suis aperçue que l'on associait parfois, à tort et de manière subtile, un discours par défaut à une forme donnée. Ainsi, cela rendait possible une production d'images « déguisées », creuses, dont on ne garderait que l'emballage – la forme –, en évinçant son rapport au contenu.

Je pense qu'en tant que jeunes graphistes, nous devons nous demander quel est l'impact de l'uniformisation de nos outils de travail sur nos manières de faire et de penser un projet de design. Questionner cela n'implique pas nécessairement un changement radical de ces manières, ni une disparition de formes. Cela permettrait plutôt d'ouvrir son esprit à un plus large champ de possibles, afin d'acquérir une distance critique vis-à-vis de nos outils pour les restituer à leur véritable place : des outils, des objets qui transforment, pas des prothèses intellectuelles ou créatives. Face au sujet que j'aborde dans ce mémoire, j'ai vu que les interventions graphiques *directes* et *in situ* se plaçaient toujours dans la continuité d'une réflexion – consciente ou souterraine – sur les modes de création, de production, de diffusion des créateur-ices, et que cette situation, peu importe les outils utilisés, invite à une pensée critique sur nos modes de communication dans l'espace public. À mes yeux, ces travaux sont des tentatives pour réfléchir – et échapper ? – au statut des images qui s'y dressent, que l'on consomme, et qui demandent que l'on consomme.

<sup>97</sup> À ce sujet, voir Jacques Rancière, « Des arts mécaniques et de la promotion esthétique et scientifique des anonymes » dans *Le partage du sensible, éthique et politique*, Paris, La Fabrique, p. 46.

En tant que designer·euses graphiques, producteur·ices de textes et d'images dont nous sommes éthiquement responsables, nous ne devons pas « nous accommoder tant bien que mal » de nos outils. C'est ce qu'avance Kévin Donnot dans son texte « Faire avec – Pour une pratique informée des programmes<sup>98</sup> », en décrivant « une pratique pauvre, réduite à un rapport « instrumental » au logiciel, sans recul critique<sup>99</sup> » de certain·es designer·euses face à leurs outils de travail. Kévin Donnot traite ici de questions liées aux outils numériques des designer·euses, notamment ceux de la suite Adobe, qui n'a pas fini de renforcer son monopole dans la création assistée par ordinateur – CAO. Ces outils sont aujourd'hui si complexes

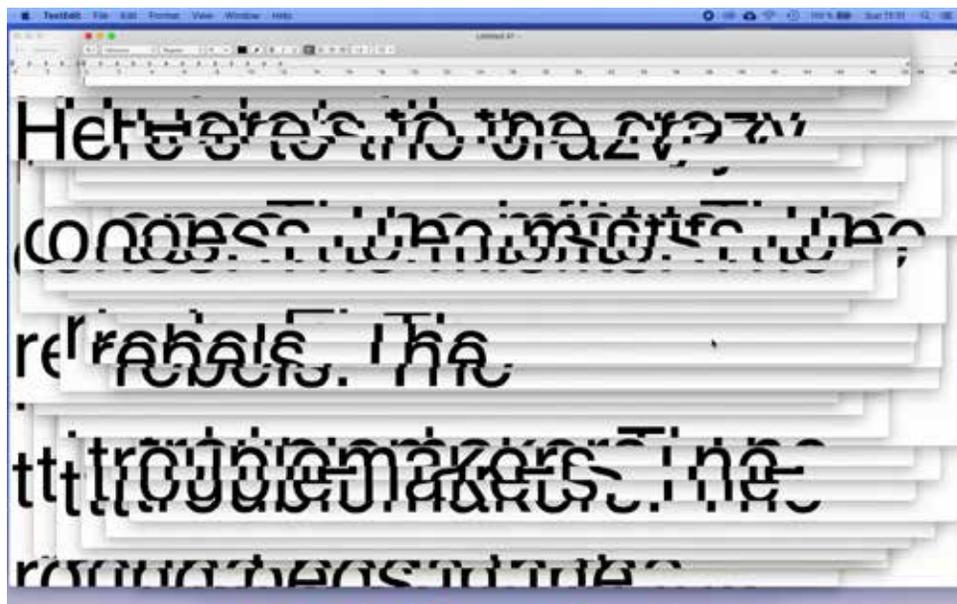


[fig. w]

– dans leur programmation, leurs algorithmes – que les comprendre en profondeur nécessite une certaine expertise. Donnot parle d'ailleurs de « black box mystérieuse », et par cette appellation souligne la nécessité de lever le voile sur certains fonctionnements de nos outils afin d'être en pleine possession de « nos moyens » en tant que communicant·es. L'organisation même d'une l'interface lors de sa première prise en main – et qui met en avant des réglages par défaut, pré-programmés – produit un cadre de pensée – ce que Kévin Donnot appelle des « prises de contrôle insidieuses » – duquel l'auteur·ice doit prendre conscience afin de garder une autorité sur la production de sa création. Je parlais tout à l'heure, d'un potentiel rapprochement entre le-la graphiste *direct·e* et l'artisanat, dans la mesure où se donner les moyens de penser et de faire donnait au·à la graphiste la possibilité de maîtriser toutes les étapes de création et de production. Cette posture n'exclut pas les formes numériques, au contraire : les nouvelles technologies ouvrent vers le travail d'une autre matière dont on peut, là encore, gérer les phases de création, et faciliter l'autoproduction du·de la designer·euse<sup>100</sup>. La maîtrise de nos outils, quels qu'ils soient, nous permettra de passer d'une « attitude passive d'utilisateur à une attitude active d'auteur<sup>101</sup>. »

98 Kévin Donnot, « Faire avec – Pour une pratique informée des programmes ». Cité dans Vivien Philizot & Jérôme Saint-Loubert-Bié (dir.), *Technique et Design Graphique*. Coédition HEAR & B42, 2020, p. 95.

99 J'aimerais tout de même clarifier ce propos : un rapport instrumental au logiciel, tout comme un rapport instrumental à l'outil manuel et aux matières tangibles, me paraît tout à fait nécessaire à l'expérimentation de formes, à « l'errance graphique » même. Ce que semble critiquer Donnot vis-à-vis des outils numériques, c'est bien le choix « par défaut » d'un logiciel pour travailler, sans chercher à voir derrière ce dernier les enjeux éthiques, cognitifs, narratifs d'un tel choix. En effet, les outils logiciels ont cette particularité d'être conçus par des entreprises – ou des initiatives individuelles, dans le cas de logiciels libres – et donc portent en eux les stigmates des stratégies économiques de leurs auteur·ices.



100 Ombeline Brard,  
*Matière(s) à créer* [mémoire de fin  
 d'études], ESAAT Roubaix, 2017, p. 113.

101 Kévin Donnot, *Op. cit.*, p. 115.

Alice Ricci, *mac OS VJ performance* [capture d'écran],  
 utilisation de l'interface mac OS (bureaux, applications,  
 animations de l'interface) pour créer des visuels, déclenchés  
 par un Applescript qu'Alice commande depuis un contrôleur  
 midi, lors d'une performance live, Arnhem, Pays-Bas, 2019.  
 Captation disponible sur son site <https://alicericci.eu/>



Ne Rougissez Pas, *SUPERPLACE*, Espace de travail collaboratif & ateliers de sérigraphie/typographie lors de l'ouverture du chantier au public, projet porté par Trans 305 / Démarche HQAC / Stéphan Shankland et le collectif d'architectes Ya+k, chantier de la ZAC du Plateau, Ivry, Mai à Juillet 2014.

À travers cette volonté de mettre au centre de leur pratique la présence, la vivacité et les contraintes des corps, l'action *in situ* des graphistes s'inscrit dans ce que l'on pourrait qualifier de choix « stylistique » : il nous faut rassembler leurs modes d'intervention par le registre d'une éthique, non par simple ressemblance esthétique. Si le *graphisme direct* produit des enseignements pragmatiques et conceptuels pour le·la graphiste, s'il permet de déclencher des imaginaires, s'il questionne les stratégies de communication actuelles, son caractère éphémère et unique pose des questions d'archivage évidentes. Comment garder une trace de ces « moments graphiques » ? Comment ces formes de travail peuvent-elles survivre dans le temps ?

**[fig. w]** Évolution de la barre d'outil du logiciel Photoshop produit par Adobe, depuis 1987. Cette image provient de la thèse *Designing Design Tools* de Nolwenn Maudet, Université Paris-Saclay, 2017.

---

---

---

quel futur pour le graphisme direct?

---

Un mode d'action *direct et en direct* agite, pour le-la graphiste, tant sur le plan éthique, social, politique, cognitif, sensible que technique, des questionnements qui viennent redéfinir sa pratique du graphisme. Cette pratique, si elle perdure chez certain-es, apporte forcément *quelque chose* à la manière dont ils-elles envisagent leur métier de communicant-es. Toutefois, l'enjeu de ce mémoire n'est pas de « convertir » les graphistes à une approche *in situ* ; ce serait plutôt d'apporter une réflexion à propos de l'influence d'un environnement sur un travail graphique, et d'observer à quel point un lieu peut déterminer ou non des *façons* de travailler. Pour tenter de répondre à ce questionnement, il me semble à présent nécessaire de réfléchir aux futurs d'une telle approche.

« COMMENT INTRIGUER, DANS SES VILLES PLEINES D'INTRIGUES<sup>102</sup> ? »

« Painting relates to both art and life. [...] (I try to act in the gap between the two<sup>103</sup>.) »

Je réfléchissais, dans le premier chapitre sur la « jungle d'image » : ce foisonnement de signes présent dans l'espace public que nous traversons, qui nous happe quotidiennement. Cette jungle est composée de formes très diverses, allant de la publicité – mondiale, nationale, locale – à la communication municipale, culturelle, associative, l'expression individuelle... Sauvage ou légale, numérique ou imprimée, cette jungle d'image sature les espaces avec une telle densité qu'il paraît difficile d'y communiquer sans tomber dans la surenchère. Je soutiens que les interventions graphiques *in situ*, bien qu'elles s'ajoutent à un environnement existant déjà submergé d'images, font le pari – par leurs modalités de format et de temporalité – d'un *à-côté*, puisant dans d'autres domaines comme ceux de la performance, de l'événementiel, du théâtre, de l'art expérimental, de la musique... conférant au résultat un caractère exceptionnel. La force du *graphisme direct* pourrait résider – en partie – dans cette dimension de l'exception qui intrigue, qui surprend le flot tranquille du quotidien. Jean-François Lyotard, à propos du graphisme, écrivait : « Ce qui surprend est persuasif par soi-même<sup>104</sup>. » D'après lui c'est donc bien la surprise qui est susceptible de capter l'attention dans la jungle des signes de nos espaces sociaux, mais comment conserver cette énergie de l'inattendu sans s'essouffler ? Si le *graphisme direct* est né dans les interstices de ce que la communication de masse ne pouvait pas faire, s'il occupe cet *à-côté*, c'est peut-être justement pour qu'il y échappe. Qu'il échappe à la formule, à l'énoncé et à la codification,

<sup>102</sup> Jean-François Lyotard, « Intriguer ou le paradoxe du graphiste », préface du catalogue de l'exposition « Vive les graphistes ! », Centre Georges-Pompidou, Paris, Syndicat national des graphistes, 1990.

<sup>103</sup> Une citation de Robert Rauschenberg, originellement extraite du catalogue d'exposition « Sixteen Americans » du MoMa, 1959. « La peinture concerne à la fois l'art et la vie. [...] (J'essaye d'agir dans l'interstice entre les deux.) » Cité dans Arnaud Labelle-Rojoux, « "Tiens ! Oui, c'est un coquetier" ou la présence de l'objet dans l'art action des années 60 » dans Alain Derey (dir.), *Ne pas jouer avec les choses mortes*, Nice, Centre National d'Art Contemporain de la Villa Arson, Les presses du réel, 2008, p. 23

<sup>104</sup> Jean-François Lyotard, *Op. cit.*

pour que les formes soient à chaque projet, renouvelées, vivifiées. Cela pose plusieurs questions : d'une part, étant donné que le *graphisme direct* est une forme de communication « autre », inhabituelle, sa survie est dépendante d'une certaine ouverture d'esprit des ordonnateurs mais aussi des pouvoirs qui contrôlent l'usage de l'espace public – la municipalité par exemple. D'autre part, si le *graphisme direct* existe dans le cadre de commandes, c'est grâce à une certaine audace de la part de ses commanditaires, à leur prise de risque pour une communication dont l'efficacité n'est pas mesurable en chiffres, comme c'est le cas dans les stratégies de communication publicitaires par exemple. Un futur du *graphisme direct* dépendrait donc, d'une certaine manière, d'un soutien des commanditaires pour ce type de pratiques. Pour cela, pour que cet élan du *graphisme direct* perdure, la collaboration et l'échange entre les différents acteurs de la communication semblent plus que nécessaires. Si de l'énergie déployée lors de ce type d'intervention *in situ* peut naître la surprise, l'interrogation, le goût de l'expérience, c'est aussi grâce à une implication et une confiance des commanditaires ou des partenaires dans la mise en place de ces projets. Comment l'activer, sinon par la passion de nos efforts, par nos valeurs partagées ?

#### LA MÉMOIRE

Dans le cadre du *graphisme direct*, l'intervention des graphistes aboutit à un objet visuel qui peut avoir une existence plus ou moins éphémère. Le temps d'un événement plus global comme c'est le cas dans *CUCINE(S)* à Matera de Floriane Facchini<sup>105</sup> ; le temps de quelques jours – suivant les aléas météorologiques – dans la *Rumeur graphique* du collectif Cucufa... La détérioration de ces objets est variable : une communication au blanc de Meudon ou une fresque peinte sur un bus n'ont pas la même résistance face aux agressions de l'environnement – météorologiques mais aussi humaines. De plus, comme nous l'avons vu, l'intérêt de ces performances ne réside pas uniquement dans l'objet obtenu, mais aussi dans la gestuelle, les discussions, la lumière, les sons, l'ambiance qui ont entouré, parfois traversé la création. Se pose alors une question de fond. Ces interventions doivent-elles s'effacer complètement au bout d'un certain temps, ou peuvent-elles perdurer sous une autre forme ? Comment et doit-on archiver l'intervention *directe* et *en direct* dans son ensemble ? Comment retenir quelque chose de son essence ? Faut-il, même, conserver une mémoire au risque de figer ce qui est essentiellement vivant ? Tout comme cela est le cas avec la performance dans l'art, la dimension

<sup>105</sup> Voir le chapitre « Manipuler ses outils pour penser », dans « Styles, gestes, formes : quels sont les héritages possibles du *graphisme direct* ? »

éphémère et – en partie ou totalement – immatérielle de ces « moments » pose des problématiques techniques et conceptuelles auxquelles les graphistes *in situ* doivent au moins se confronter si ce n'est se positionner.

Interrogeons-nous tout d'abord sur les objets, et la manière dont ils sont actifs dans le *graphisme direct*. Je pense que l'on pourrait distinguer deux grandes catégories : les *objets-outils* et les *objets-production*. Les *objets-outils* sont les éléments que le-la graphiste va utiliser pour fabriquer sa création – on pourrait citer à titre d'exemple : marqueurs, peinture, colle, machines... Ils sont le matériel qui accompagne le-la graphiste, et qui disparaissent du lieu une fois son intervention terminée sauf décision contraire du-de la créateur·ice. Ils peuvent d'ailleurs être utilisés pour d'autres usages, d'autres commandes. En d'autres termes, les *objets-outils* sont en évolution permanente, en dialogue avec leurs usager·ères mais n'ont pas nécessairement vocation à « faire œuvre ». En septembre 2020, Geoffroy Pithon me parlait de ce qu'il appelle son « kit graphique » – en y faisant entrer aussi bien des outils tels que des pinceaux, des pigments, ou des objets plus complexes comme des rouleaux peints. Voici ce qu'il en dit :

« En ce moment et depuis quelque temps, je travaille avec un rouleau de papier, du papier affiche (dos bleu). C'est un papier que j'aime beaucoup car il est résistant, il se patine, il redevient plat dès que tu le réhumidifies. L'affiche quand elle est faite, souvent, tac ! t'y touches plus. Au contraire, ce que je trouve beau [avec ce rouleau,] c'est cette vie des choses qui se patinent, qui sont peintes puis repeintes. J'en ai des mètres et des mètres dans mon atelier que je me traîne partout où je vais et sur lesquelles je peins à nouveau, je recolle... Ça devient presque des peaux de bêtes, des cuirs. [...] »

Les *objets-outils* de Geoffroy Pithon sont des objets usuels qui me semblent être des braises ardentes : comme une sorte de foyer auprès duquel couvrirait une matière en devenir, à transformer, à malaxer. En discutant de sa vision de l'archive pour une pratique *in situ* du graphisme, il m'expliquait que c'est surtout cet élément de la création, cette matière à travailler, toujours mutante, qui lui importe d'entretenir plus que de cristalliser. Ces objets sont donc des archives déclencheuses de production. Leur statut n'est pas figé, et c'est justement cette forme encore incandescente, ce fond d'atelier, que Pithon souhaite considérer comme une archive de son travail.

Voyons à présent l'autre catégorie que j'évoquais ci-dessus. Les *objets-production* sont les formes obtenues par le *graphisme direct*, et qui sont le support, le témoin de cette intervention passée. Cela peut-être une affiche, un collage, une projection, une installation... D'une certaine manière, ils portent en eux la mémoire de l'action du·de la graphiste, la trace de son passage. Ce sont ces objets que l'on voit en grande partie représentés dans l'iconographie de ce mémoire, et que je tente de recontextualiser pour qu'à leur lecture ces derniers soient reliés au processus de travail qui les a produits – un acte *direct* et *en direct*, cette manière de faire le graphisme qui est au centre de mon sujet. Une fois l'intervention terminée, que deviennent les objets – *outils* ou *production* – du *graphisme direct* ? Survivance d'un acte ou chose morte ? À la lecture de l'article de Catherine Wood dans le livre *Ne pas Jouer avec les choses mortes*, j'y lis que les objets de performances possèderaient un triple statut : celui de relique fétiche, d'accessoire et d'indice<sup>106</sup>. Le premier statut proviendrait du statut ordinaire que l'on attribue aux œuvres d'art, c'est-à-dire « comme l'incarnation de l'aura de son géniteur<sup>107</sup> ». Les deux statuts suivants – l'accessoire et l'indice – permettraient au·à la regardeur·euse de reconstituer « une place pour cette œuvre en rapport avec les personnes<sup>108</sup> » et donc procéder, dans leurs imaginaires à la reconstitution de l'œuvre, à ses interactions avec l'environnement. Dans ce livre, les réflexions des auteur·ices se portent sur le genre de la performance, et plus particulièrement sur les objets activés lors de ces performances, qui, lors de leur exposition dans un musée ou une galerie, participeraient à une réification de la performance – on transforme les objets de performance en choses sans vie, on leur fait perdre leur pouvoir activateur, en cherchant à matérialiser par ce biais le moment de la performance. Mais dans la rue, une fois l'intervention *en direct* terminée, une affiche de *graphisme direct* pourrait-elle être considérée comme « morte » de la même manière que les objets de performance ? À la différence du postulat de l'exposition *Ne pas jouer avec les choses mortes*, l'*objet-production* n'est pas déraciné de son lieu de création, d'activation, au contraire : il y est toujours visible, et à l'épreuve d'un lieu grouillant de vie, à l'épreuve des éléments et des passant·es, des arrachages, des recouvrements. L'affiche continue sa vie d'affiche, une vie éphémère et temporaire, le temps de communiquer les informations qu'elle contient. C'est bien une différence de nature qui est à l'œuvre ici, d'une part une performance artistique, de l'autre une affiche, objet graphique unique

106 Catherine Wood, « The things that dreams are made of » dans Alain Deroy (dir.), *Ne pas jouer avec les choses mortes*, Nice, Centre National d'Art Contemporain de la Villa Arson, Les presses du réel, 2008, p. 87.

107 *Ibid.*

108 *Ibid.*

– du fait de son processus de création *in situ* – mais aussi objet d’usage. L’installation dans la rue – son collage – enclenche sa dégradation. Coller l’affiche, c’est la faire entrer indéniablement dans son processus de finitude, dans sa destruction programmée, ou du moins, dans l’impossibilité de sa conservation en tant qu’objet immaculé<sup>109</sup>. Par ces formes qui, d’une certaine manière, s’autodétruisent, les modes d’archivage demandent à être interrogés, voire détournés pour rester dans la continuité conceptuelle de leur fabrication, de leur présentation.

Ces réflexions m’amènent à me questionner sur le potentiel besoin de « partitionner » l’archivage du *graphisme direct*. Le-la graphiste pourrait archiver son travail pour différentes raisons. Archiver pour expliquer son travail à de futurs commanditaires, archiver pour communiquer des idées qui lui sont chères, archiver pour garder une trace de son travail et y puiser de nouvelles ressources... Là encore, mes échanges avec Geoffroy Pithon ont été une piste de réponse à cette hypothèse d’un archivage qualifié et attribué à différents besoins, lui conférant également différents statuts :

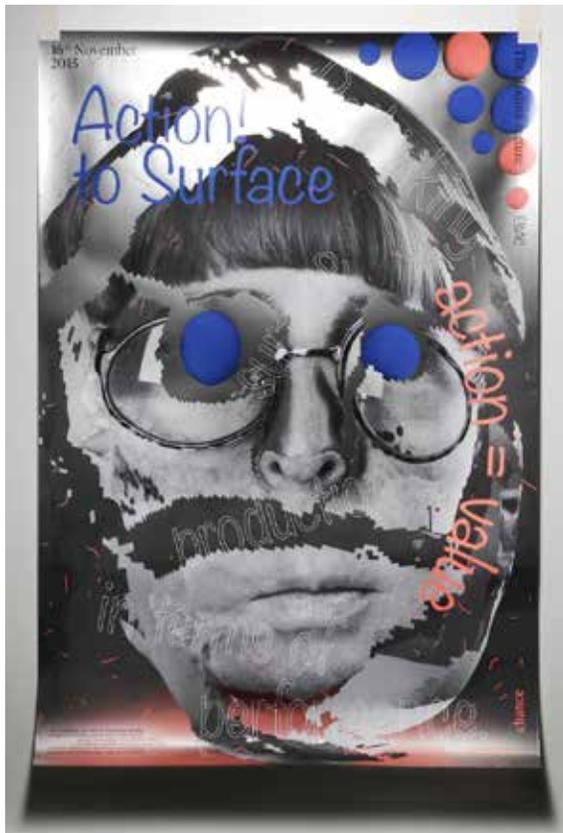
« Il se trouve que je réfléchis à cela en ce moment. Pendant toute la période de « studio » de graphisme, tu archives tes productions imprimées, tes rouleaux d’affiches, tes programmes, tes dépliants dans des pochettes... Maintenant pour moi c’est plus trop là où ça se passe. Dans les projets je trouve que c’est toujours une valeur ajoutée quand je peux ajouter un photographe, un vidéaste, quelqu’un qui va pouvoir faire des captations, pour produire une sorte de capsule souvenir. Ce que j’essaie d’archiver, c’est une production de peinture assez classique, des trucs qui sont à vendre, et puis, surtout, le kit graphique : les rouleaux de papiers peints par exemple, ces choses qui vont me permettre de travailler. Ce ne sont pas tant des archives qu’une matière à travailler, en devenir. Ces questions sont très liées à mon espace de travail. [...] Les photos et les vidéos, je trouve ça utile surtout pour les commanditaires – ça leur permet de voir comment ça se passe – mais pas pour moi et ce que j’ai envie de partager avec les autres personnes... C’est plutôt une autre matière, mais je ne sais pas encore laquelle. Peut-être juste des croquis, juste le souvenir d’un moment partagé... J’ai l’impression que tout est un croquis

<sup>109</sup> La question se pose différemment pour un affichage « protégé » par des sucettes JCDecaux, par exemple, qui conservent l’affiche – ou plutôt, qui retardent sa disparition, car elles sont ensuite jetées par les technicien-nes qui gèrent leur renouvellement.



Caroline Denervaud, publication vidéo sur le profil instagram de l'artiste, intitulée « mood. » [capture d'écran], 15 mai 2021.

→ The Rodina, *Unionize : abolish the stage of precarity*, De School Gallery, exposition Celestial Services, Amsterdam, 2018.



← The Rodina, *Action to surface – rethinking surface production in terms of performance*, affiche commissionnée par l'ESAC Cambrai à l'occasion d'une conférence donnée par The Rodina le 16 novembre, France, 2015.

→ Tereza Rullerova, *Action to surface – rethinking surface production in terms of performance* [mémoire], auto-édité, 2015.

permanent. Je me suis beaucoup détendu avec cette question d'objet fini, et de comment on le conserve. Et puis une dernière chose, en tant que graphiste ou artiste, on ne peut pas tout faire ; Je crois à la nécessité des galeries ou de ce qu'on appelle « lieux de diffusion de production » pour conserver une trace, une archive par les publications ou les éditions, par exemple à l'image de lieux comme Fotokino, Le Signe ou le Bel Ordinaire. »

Ces questionnements à propos des lieux d'exposition révèlent le rôle que pourraient jouer ces structures dans l'archivage du *graphisme direct*, ou plutôt de la trace de son passage. *Fripitons*<sup>110</sup> – une exposition de peinture et de graphisme *en direct* de Benoît Bonnemaïson-Fitte et Geoffroy Pithon – a ensuite donné lieu à la publication *Graphure et Peintrisme*<sup>109</sup>, un objet qui témoigne de la rencontre de



[fig. x]

leurs deux univers, et de la convergence qu'ils opèrent entre le graphisme et la peinture. Dans ce cas de l'exposition *Fripitons*, on pourrait nommer une troisième catégorie d'objet : l'*objet-mémoire*, fabriqué en partie pour évoquer l'événement passé, pour générer un revenu – et en profiter pour prendre du recul ? Apporter un autre regard ? Si son archivage ne peut remplacer l'événement graphique, alors produisons quelque chose d'autre, qui ne cherche pas à l'imiter.

À cela, nous pourrions ajouter d'autres outils qui ont vu le jour grâce à internet, et qui peuvent participer à la construction d'une mémoire de l'intervention graphique. Les réseaux sociaux proposent aujourd'hui des outils intéressants – comme les *stories*<sup>112</sup> ou les *lives* – pour diffuser de manière instantanée ou différée des contenus photographiques, vidéos, sonores... L'utilisation du *smartphone*, léger,

110 Benoît Bonnemaïson-Fitte, Geoffroy Pithon, exposition *Fripitons* à Fotokino, Marseille, juillet 2019.

112 La *story* est un concept qui a d'abord été introduit par le réseau social Snapchat, un réseau entièrement basé sur la courte durée de vie des médias partagés. C'est une option qui permet à l'utilisateur de poster rapidement une photo ou une vidéo de quelques secondes. Cette photo ou vidéo restera disponible durant 24 heures, puis s'autodétruira. Aujourd'hui, Facebook et Instagram s'en sont emparés également.

111 [fig. x] Benoît Bonnemaïson-Fitte, Geoffroy Pithon, *Graphure et Peintrisme*, n° 1. Impression Offset et risographie, Marseille, éditions Fotokino, 2019.

maniable, favorise les captations rapides, et rend possible la monstration d'un travail en cours sans forcément l'« officialiser ». Ce contenu éphémère a l'avantage, également, de ne pas interférer avec le fil de publication d'un profil, faisant office de vitrine à son utilisateur·trice. Instagram, Facebook, deviennent des espaces du *work in progress*, du « travail en cours » dans lesquels le·la graphiste peut entreposer des « micro-capsules » d'une réalisation, des anecdotes, des hors-pistes. Tout dépend, bien sûr, de la distance plus ou moins grande que le·la graphiste instaure dans son rapport aux réseaux, et du *ton* qu'il·elle souhaite prendre à travers son profil d'utilisateur·ice. Au-delà de cette diffusion momentanée de contenu qu'il est intéressant de prendre en compte dans le cadre d'un « événement graphique », on pourrait dire que les réseaux augmentent le périmètre de diffusion d'une création : seulement, un événement pensé, construit, pour se développer dans un environnement physique a-t-il la même force quand il est vu en *live* à travers un écran ? Si les dispositifs numériques restent des outils stimulés par le sensible – la vue, l'ouïe, le toucher pour les appareils tactiles – ils ne peuvent pas remplacer « l'immersion » qui caractérise l'événement graphique *direct* – ce n'est d'ailleurs pas leur vocation. Je pense qu'il serait difficile de transposer un graphisme pensé *in situ* sur une plateforme virtuelle. Ce déplacement attribue une autre vie à la création. La diffusion sur les réseaux – qui reste un intermédiaire – de ce type de travaux produit une modification de son statut, car elle s'oppose au principe *hic et nunc* de l'événement graphique.

Par ces lignes, j'ai tenté de faire état des problématiques liées à la conservation de productions performatives et éphémères. Elles m'ont permis d'enclencher une pensée, en tant que graphiste, sur la survie – et même la sur-vie, c'est-à-dire une autre vie – de ces formes après l'événement qui les a produites. Ces questions permettent de dépasser le simple archivage mémoriel, pour envisager des formes satellites, des *objets-mémoire*, qui rempliraient ce rôle de témoin, et qui pourraient être intéressants à concevoir pour le·la graphiste *direct.e*.

113 Jean-François Lyotard, *Op. cit.*

114 Roland Barthes, « La mort de l'auteur », *Mantéa*, n°5, Marseille, 1968. Consulté en ligne sur <https://tinyurl.com/yxjz959s>

115 Roland Barthes, *Ibid.*

PENSER LA PLACE DU·DE LA REGARDEUR·EUSE

« Le graphiste contraint le regardeur à suspendre sa réactivité, à songer, à interrompre ses préoccupations. Il le rend à la liberté d'éprouver autre chose que ce qu'il croyait, d'éprouver autrement. Il est un artiste de la rue, un forain<sup>113</sup> ».

Mais alors, comment, en tant que spectateur·ice, perçoit-on cette présence active des graphistes-auteur·ices ? Dans *La mort de l'auteur*<sup>114</sup>, Barthes en découd avec le règne de l'auteur·ice au centre de son œuvre, duquel·de laquelle découlerait la seule et unique origine de sens, et où l'œuvre ne serait rien d'autre que l'espace dans laquelle sa subjectivité s'exprimerait. Barthes réaffirme la place des lecteur·ices – leurs esprits, leurs imaginations – comme étant essentielle à l'univers et la compréhension de l'œuvre, et même comme étant des échappées sur lesquelles l'auteur·ice n'a pas de prise. Cette démarche a pour but de questionner la thèse intentionnaliste qui tend à expliquer une œuvre au prisme de l'intention de son auteur·ice : « L'explication de l'œuvre est toujours cherchée du côté de celui qui l'a produite<sup>115</sup> » constate Barthes. *La mort de l'auteur* est un essai qui porte précisément sur le domaine littéraire, mais transposer cette pensée au graphisme me paraît tout de même pertinent, étant donné l'existence d'un *envoi* et d'une *réception* d'un message dans la communication graphique.

J'ai utilisé, en introduisant ce paragraphe, le mot « spectateur·ice ». Mais est-ce bien le meilleur terme ? On peut définir le·la spectateur·ice comme « celui, celle qui se contente de regarder, d'observer un phénomène, un événement sans intervenir, sans s'impliquer<sup>116</sup>. » Je pense qu'il y aurait là matière à réflexion : quand Helmo cherche, dans son travail, à « mettre l'esprit en mouvement<sup>117</sup> » c'est justement en affirmant l'égalité des intelligences et des sensibilités entre les créateur·ices et les regardeur·euses, et briser l'idée selon laquelle le·la créateur·ice est actif·ve quand le·la spectateur·ice est passif·ve. C'est une thèse avancée par Jacques Rancière dans son livre *Le spectateur émancipé*, où il met en évidence le potentiel actif du·de la spectateur·ice dans « le travail poétique de traduction<sup>118</sup> » d'une œuvre. Créateur·ices et regardeur·euses deviennent « participants actifs d'un monde commun<sup>119</sup> » ; dans lequel le·la créateur·ice ne chercherait pas à s'octroyer le « privilège de maître<sup>120</sup> », mais plutôt proposer un espace dans lequel les spectateur·ices « tracent leur propre chemin dans la forêt des choses, des actes et des signes qui leur font face ou les entourent<sup>121</sup>. »

116 *Spectateur·ice*.  
Définition sur <https://www.cnrtl.fr/definition/spectateur>.

117 Voir dans le chapitre « L'erreur est humaine », « Graphisme direct : pourquoi un travail de terrain ? » p. 30.

118 Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008, p. 16.

## LE RISQUE DU PARI

« — Cette absence d'un peuple, c'est cela qui oblige le graphiste à parier, et qui aussi lui laisse le champ libre. Il « cible » son objet, mais la cible bouge tout le temps. On ne peut pas dire qu'il soit en communion, ni même en dialogue, avec « son » peuple. Au contraire, il mise sur une communication incertaine, imprévisible, peut-être impossible<sup>122</sup>. »

Bien que Lyotard n'épilogue pas sur le graphisme *en direct*, sa réflexion pourrait parfaitement s'y appliquer : il est tout aussi impossible que pour un geste graphique traditionnel de savoir véritablement comment le-la regardeur·euse va accueillir une intervention *directe*. Pourtant, ce qui semble certain, c'est que sans écouter le lieu – à travers un prisme social, politique, économique, humain – dans lequel il-elle se trouve, le-la graphiste aura beau être dans l'espace public, son travail en sera idéologiquement déconnecté. Dans une démarche de création *in situ*, une maladresse serait d'avoir la prétention de raconter le monde à la place des autres. C'est ce qu'explique Gérard Paris-Clavel<sup>123</sup> en donnant l'exemple d'un atelier mené à l'occasion du festival de graphisme de Chaumont en 2006, autour du sujet brûlant de la crise des banlieues<sup>124</sup>. Selon Paris-Clavel, le *workshop* étudiant mené par Shigeo Fukuda a été une confiscation de la parole des personnes concernées qui a mis de côté des acteurs phares – associations, centres sociaux... C'est le discours médiatique qui a été relayé. Travailler sur le terrain, pour un·e graphiste, c'est jongler avec des éléments sociaux, culturels, qui peuvent être sensibles. Un graphisme sans concertation, sans réelle écoute du lieu et des personnes, n'a plus aucun sens : il ne fait que prendre en otage un discours, alors que le graphiste devrait plutôt créer les conditions idéales pour l'accompagner.

Cela m'amène à cette remarque : on pourrait penser, à tort, que produire du graphisme *in situ* c'est forcément s'inscrire dans une approche juste et égalitaire envers les regardeur·euses. Or, comme j'ai cherché à le montrer dans le premier chapitre, l'écriture, les mots et leurs formes sont déjà une expression d'un pouvoir. Produire du graphisme *en direct* ne garantit pas que ce pouvoir soit employé de manière éthique et accessible.

J'aimerais relier ces derniers paragraphes à la réflexion sur le style, la manière, que j'ai abordé en m'appuyant sur Marielle Macé au début du second chapitre. Je ne pourrais avancer que les objets et démarches de graphistes que j'étudie dans

<sup>122</sup> Jean-François Lyotard, *Op. cit.*

<sup>123</sup> Geoffroy Pithon, *Les ambitieux géographiques* [mémoire de DNSEP], Paris, EnsAD, 2011, p. 132.

ce mémoire ne soient tous conçus, dans leur rapport avec les regardeur·euses, sur ces réflexions. Pour autant, je pense que l'éthique qui accompagne un grand nombre d'entre eux·elles dans leur tâche, leur permet de visualiser et rééquilibrer les potentiels décalages entre intentionnalité de leur acte et effet réel. Et puis, enfin, cette façon de « faire don », de « faire proposition » à celui ou celle qui regarde, qui passe par là et s'arrête – ou pas – me semble être une manière stimulante d'entrer en contact avec l'autre à travers une œuvre, un terrain à partager. Peut-on vraiment connaître les effets d'une telle posture pour les regardeur·euses ?

Pas vraiment.

Peut-on toutefois y croire,

s'y tenir,

ménager l'espace pour favoriser

une réception fructueuse de cette démarche ?

Je l'espère.

**124** Le 27 octobre 2005, à Clichy-sous-Bois, Bouna Traoré et Zyed Benna meurent électrocutés dans un transformateur afin d'éviter un contrôle de police. Cet événement a marqué le début de fortes révoltes dans les banlieues pour dénoncer un pouvoir policier tout puissant et un gouvernement qui échoue dans sa politique d'intégration. En 2006, Chaumont choisit le sujet *Derrière la révolte des Banlieues* pour son festival international de l'affiche.

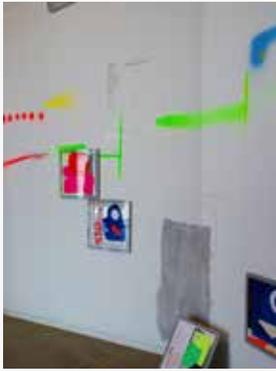
J'ai commencé l'écriture de ce mémoire avec, dans les yeux et dans le cœur, une fascination pour ces graphistes qui, dans une recherche de sens de la pratique du graphisme, façonnent une approche très concrète, pragmatique, sensible, de leur travail et de sa monstration. Décortiquer cette manière de faire du graphisme, toucher du doigt les multiples enjeux qui poussent ces créateur·ices à investir l'espace public a été pour moi le moyen de mettre en mots cette constellation éthique, sociale, politique et intime qui agit sur des pratiques du graphisme. Après avoir dressé un panorama global des stratégies de communication dans l'espace public, mon regard s'est porté sur ces « îlots » où des graphistes tentent par d'autres moyens – ceux de la présence, de l'action *directe*, de l'activation d'objets, de l'aménagement de « moments » – de faire éclater un message d'une manière autre. À mes yeux, ils-elles empruntent des chemins de traverse qui ouvrent d'autres horizons, d'autres *modus operandi* à la communication graphique pour faire circuler des informations. J'ai nommé ces pratiques : *graphisme direct*, *graphisme en direct*.

#### ICI, MAINTENANT

Cette recherche sur le *graphisme direct* et *en direct* m'a dirigée vers des pratiques variées, qui rencontrent le domaine de la performance, de la peinture, de la sculpture, de la musique, du spectacle vivant. Leurs auteur·ices envisagent le graphisme non pas uniquement comme un objet défini et fini, transposable dans n'importe quel espace, mais surtout comme un médium de rencontre, se modelant dans une localité qui détermine toujours son déploiement, et pouvant, par cela, jouer d'une infinité de formes possibles. Un grand nombre de structures ont besoin de communiquer à l'échelle d'un quartier, d'un village, d'une ville, d'une commune. Dans le cadre d'une commande, ces faibles périmètres de diffusion se couplent parfois d'un budget assez limité – bien que cette donnée puisse être variable : une institution culturelle et une association n'ayant pas les mêmes moyens. Les pratiques du *graphisme direct* et *en direct* peuvent trouver dans ces conditions pourtant difficiles des formes uniques et étonnantes. L'éclosion de telles interventions graphiques guidées par les préceptes du *hic et nunc* tend à lever les cloisons entre les pratiques. Il y a quelques mois démarrait dans le petit village de Varades la deuxième édition d'un événement appelé *Café Poïpoi*<sup>125</sup>. Plasticien·nes, architecte, constructrice, graphistes, sérigraphes, brodeuse, comédien·nes, écrivain, réalisatrice sonore, metteuse en scène s'y sont retrouvés

<sup>125</sup> Le café de création permanente *Café Poïpoi* s'est tenu cette année du 12 septembre au 2 octobre 2020 au Jockey Club à Varades, dans la commune de Loireauxence en Loire-Atlantique ; avec la participation de Super Terrain, Louise Hochet, Coline Huger, Mathilde Monjanel, Geoffroy Python, Oriane Poncet, Simon Poulain, Timothée Raison et Fanny Sintès, et les associations, services ou habitants rencontrés (la bibliothèque, le Mat, l'asso Trampoline...)

pendant trois semaines, afin de mettre en place un « café de création permanente », dans les pas du *Poïpoïdrome*, l'œuvre de l'architecte Joachim Pfeufer et de l'artiste Robert Filliou, qui déclarait dans les années 70, « L'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art ». Chaque jour, *Café Poïpoï* n'a eu de cesse de tenter, expérimenter, bouillonner entre les murs de l'ancien PMU Jockey Club, partageant



[fig. y]



[fig. z]

café, rillettes, discussions et formes artistiques avec les habitants. À mes yeux, le *Café Poïpoï* n'est pas une résidence comme une autre, c'est la tentative d'une articulation entre l'art et la convivialité, d'un partage de l'espace qui se réévalue chaque jour, l'expérience d'une manière d'être au monde.

Les évolutions des pratiques du *graphisme direct* doivent continuer à mettre à l'épreuve ces formes alternatives de communication dans divers milieux mais toujours en vigilance, en attention – en respectant les territoires, les gens, les messages que l'on porte. Car c'est peut-être sa force comme c'est l'essence même de sa fragilité, le-la graphiste *direct-e* est d'abord un-e équilibriste. Il-elle doit composer avec les contraintes d'une commande, celles qui organisent le lieu, la temporalité, la réception.

Dans le courant de cette enquête est apparu un élément nouveau, la question du confinement. En ces temps troublés, une telle pratique est profondément remise en cause par les restrictions sanitaires et l'annulation des événements culturels – et donc leur communication. De surcroît, l'espace public avait déjà été lieu de transformations fondamentales par des privatisations et des choix d'urbanismes,

[fig. z] Photographie des costumes et des accessoires fabriqué lors de la résidence du *Café Poïpoï*. © Super Terrain

[fig. y] Fabrication de costumes en vue du spectacle de cloture du *Café Poïpoï*.

qui favoriseraient de nouveaux usages. Le confinement n'a fait qu'accélérer le changement de statut de l'espace public : autrefois espace partagé, espace de rassemblement et de circulation, il est devenu lieu de traversée où la réunion, aujourd'hui, devient impossible. Toutefois, lorsque la situation sanitaire l'a permis l'été dernier, cet espace s'est vu revivifié, réoccupé, célébré à nouveau. Un tel contraste me fait dire que ce goût du mouvement et de la présence ne pourra jamais se perdre, qu'il poussera toujours le *graphisme direct* et *in situ* à exister ; Car il me semble qu'il survit, chez les gens, une affinité particulière avec l'espace public. Lieux où les singularités se croisent, parfois se heurtent, la rue, les communs sont des espaces où la relation à notre environnement se tisse, et où les modalités de la communication graphique doivent encore être interrogées.

#### POUR UNE POÉTIQUE DE L'ESPACE PUBLIC

« la maison et l'univers ne sont pas simplement deux espaces juxtaposés. Dans le règne de l'imagination, ils s'animent l'un par l'autre en des rêveries contraires<sup>126</sup>. »

La situation actuelle freine-t-elle l'action du *graphisme direct* ? Dans les faits, oui, mais elle ne fait que rendre plus brûlant encore le désir pour certain·es graphistes de remettre en question, par l'intervention *in situ*, notre rapport à l'image dans la ville. Le confinement a été une « habitation obligée » : confronté·es à notre lieu de vie et à ses objets, l'habitat a été, d'une certaine manière, un des seuls éléments sur lequel nous pouvions encore avoir une emprise libre sur notre environnement<sup>127</sup>. Ainsi, dans le cycle d'émissions sur l'œuvre de Gaston Bachelard<sup>128</sup>, Adèle Van Reeth nous propose de visiter *La Poétique de l'espace*<sup>129</sup> à la lumière de ce mois de novembre si particulier<sup>130</sup>. Cette proposition de relecture au prisme des réalités ultra-contemporaines me conforte à imaginer le confinement, par sérendipité, comme un temps qui permettrait d'habiter<sup>131</sup>, en tant que graphiste, un autre type d'espace : « L'espace onirique », celui que Bachelard décrit comme espace de la rêverie, naissant des forces psychiques de l'imagination dans la maison, le foyer. Bachelard décrit une topo-analyse<sup>132</sup> du dehors et du dedans bien loin des considérations mathématiques du·de la géomètre ou de l'architecte : sa réflexion construit plutôt une « topophilie », soulignant la complémentarité de ces deux notions dans la fabrique d'une poétique de l'espace.

<sup>126</sup> Gaston Bachelard, Poétique de l'espace, cité dans Jean-Jacques Wunenburger, « Topophilie bachelardienne », 13 novembre 2019, disponible sur la revue en ligne *topophile, l'ami-e des lieux | la revue des espaces heureux*, <https://topophile.net/savoir/topophilies-bachelardiennes/>

<sup>127</sup> Salomé Nicol, « Une chambre à soi », ZAP – Zone d'architecture possible, École nationale supérieure d'architecture de Strasbourg, octobre 2020, p. 10.





↑ Aëla Maï Cabel, *Notre cabane où faire avenir, Acte I* [diplôme], vue de la deuxième partie de la cabane. Mobilier et vaisselle en céramique, bocaux et pots de fermentation en verre & céramique, tapis de laine, plantes séchées, éditions, sabots en bois peint, cabane en tissu teint (teinture naturelle), anneaux en céramique, bougies en cire d'abeille, Ensa Limoges, 2021.

↓ Aëla Maï Cabel & le groupe de chant polyphonique Jardino (Margot Soulat, Lola-Ly Canac et Clara Lemeure), qui a pris part au diplôme. Costumes faits des chutes de la cabane, par Mahé Cabel.

Accompagnée par ce texte en lequel j'ai trouvé un écho sensible et politique de notre actualité, j'en suis venue à penser que l'exploration de l'espace onirique de la maison n'était pas antagoniste avec celle de l'espace public. Ce serait plutôt une poursuite, une adaptation, pour réinvestir,

à la sortie du confinement,  
cet espace du dehors.

Et y renouveler  
cet élan  
du geste.

---

---

---

*annexes*

---

Adrien Zammit est graphiste et dessinateur. Après ses études aux Arts Décoratifs de Paris en Design Graphique, il est allé s'installer à Marseille. Il a été un des trois membres du collectif Formes Vives. Le 29 septembre 2020, nous nous sommes téléphonés pour discuter de sa pratique du graphisme, de cartographie, de vélo, et de l'expérience qu'a été Formes Vives. Voici donc la retranscription de cet entretien.

**[LC]** Je m'intéresse aux graphistes qui développent une pratique « directe » dans l'espace public, espace qui devient, le temps d'une performance, leur atelier, leur lieu de travail. Une pratique directe et en direct : « Directe » car leur interface de travail va être à la fois support de création, de réflexion, et support de communication.

« En direct » car cette pratique implique nécessairement un lieu, un temps donné, et un public ; et il me semble que ces critères sont autant d'ingrédients sensibles et singuliers avec lesquels le-la graphiste va jouer pour mener à bien sa production. Tu me suis ?

**[AZ]** Oui, oui, dans ma tête c'est ce que j'appelle *in situ*.

Oui, voilà. Disons qu'il y a plein de termes qu'il pourrait être intéressant d'utiliser, je n'en ai pas encore sélectionné un. J'ai besoin de faire une sorte d'enquête terminologique pour pouvoir choisir un terme et être capable dans le défendre. Mais *in situ*, effectivement, je pense que ça rentre dans le sujet que j'étudie.

En anglais ils ont l'expression équivalente *site specific*. C'est utilisé dans les arts du spectacle pour désigner quelque chose qui est vraiment conçu pour un contexte particulier. Tu penses à des boulots de Formes Vives liés à ça ?

Notamment, mais comme j'ai vu que Formes Vives allait prendre une pause, je voulais aussi te poser des questions par rapport à ta pratique individuelle. De ton côté, tu vadrouilles beaucoup en vélo, j'ai le souvenir d'ailleurs que c'était ton moyen de locomotion principal. Est-ce que tu te considères comme un cyclo-graphiste ? Est-ce que ce moyen de déplacement qui t'amène aussi sur ton lieu de travail change ta manière de travailler (dans ton état d'esprit & pragmatiquement) ?

Mmh... Les commandes auxquelles j'ai accès, sur lesquelles je travaille, sont vraiment variées, et n'ont pas un lien franchement direct avec ma pratique du vélo. Et j'aurais du mal à savoir ce qui réunit ce travail graphique, sinon une chronologie, et des outils graphiques qui sont récurrents, avec lesquels je suis à l'aise.

Lesquels, par exemple ?

L'usage du dessin, du collage, utiliser de la photo mais toujours pour la triturer, la malaxer, en faire autre chose... Avoir un trait, une gestuelle, un mouvement dans les images. Quelque chose qui touche les gens et... qui ait une sorte d'âme. Et ça, ça passe par la prise de pouvoir en tant qu'auteur-ice dans le cadre de la commande, c'est-à-dire s'approprier les sujets, mettre de sa personne dans chacun des travaux. Je sais que ce que je fais est fondamentalement différent de ce que toi tu ferais, de ce que ferait un-e autre graphiste... De façon littérale et organique, l'usage du corps, de la main, de l'auteur-ice donc, ça vient marquer ça. C'est une façon vraiment directe de s'impliquer.

Quand tu te déplaces en vélo, je sais que tu as pas mal fait ça cet été, notamment pour rejoindre La Folie Kilomètre, tu portes tes outils avec toi ? Tu trouves tout sur le lieu ?

Ça peut m'arriver de transporter mon ordinateur et quelques pinceaux, ou bien je me débrouille pour que ça voyage dans une voiture.

C'est toujours minimal ce que j'embarque, évidemment mon plaisir une fois sur le vélo dépend de cette légèreté – dans l'esprit et aussi pour passer plus facilement les montagnes ! Pour moi ma pratique du vélo et ma pratique graphique sont encore très distinctes.

Une des façons que j'ai de les réunir c'est de faire une partie de mes trajets professionnels à vélo, jusqu'à deux-trois jours parfois. Arriver sur le lieu d'un travail de cette façon, ça permet de faire une vraie coupure avec ce que j'ai fait juste avant, d'arriver en forme et aussi de s'imprégner de l'endroit où j'arrive, d'en connaître un peu mieux la géographie et les paysages par rapport à quelqu'un qui serait venu en train ou en bagnole.

Dans la résidence avec La Folie Kilomètre à Aurillac, on réalisait des éléments de scénographie pour un spectacle qui prend le paysage comme sujet, et j'ai dessiné de grandes cartes notamment. Il y a plusieurs exemplaires

d'un grand plan du Cantal, la région d'Aurillac (où le spectacle sera joué l'année prochaine, si tout va bien), réalisé sur un lez de tissu de dix mètres. C'est une région que je ne connaissais pas, c'est la première fois que j'y allais, alors j'ai pris pas mal de temps pour comprendre la géographie du coin, ce que m'a facilité ma venue en vélo depuis l'Ardèche et une grosse boucle pendant le jour de repos. J'ai finalisé les cartes après ce tour, pendant lequel j'avais l'impression de rouler dans mon dessin !

Il y avait dans ce travail un lien très fort, très net. Mon amour du paysage via ces grandes traversées que je peux faire à vélo, et du travail de représentation visuelle.

En tant que cyclistes, on a une expérience sensible des paysages et des logiques géologiques : les vallées, les montagnes, les plaines... Les villes sont toujours dans des endroits qui ont un intérêt géographique stratégique : liées à l'eau, à une protection offerte par la nature, à un axe de communication (souvent dans les vallées) très utilisé, etc. C'est amusant, en ce moment je travaille beaucoup sur de la carte. Avec Formes Vives on a eu la chance de dessiner la carte de la ZAD de Notre-Dame-des-Landes avec Quentin Faucompré, j'ai aussi dessiné la carte de la Belle de Mai où j'ai mon atelier depuis quatre ans, à Marseille.

Récemment il y avait cette carte pour Aurillac, puis deux très grandes cartes pour l'intérieur de l'école Camondo qui ouvre à Toulon, puis une amie paysagiste qui me sollicite pour une carte d'un quartier de Marseille (appel d'offre)... Je m'interroge évidemment par la répétition d'une commande « type », je n'ai pas spécialement envie de devenir spécialiste d'un truc, mais je ne vois pas comment ça pourrait arriver de toute façon : les travaux de cartes sont jusque-là toujours très différents, plus ou moins libres, formels, politiques, précis, avec des échelles et des supports de diffusion variés...

Oui, je reviens sur la carte que vous aviez réalisée pour Notre-Dame-des-Landes, c'est une carte qui permet de voir les points « centraux » de cet espace, mais c'est aussi une carte dans laquelle on trouve plein d'autres choses, il y a beaucoup d'illustrations, beaucoup de couleurs... Cette carte n'a pas une forme classique (elle a peu d'informations géologiques comme tu disais tout à l'heure) mais plutôt une forme sensible.

Il y a une représentation du territoire mais qui est assez déformée et symbolique. Cette carte ne permet pas vraiment de se repérer sur le territoire, elle n'est pas assez construite et précise pour ça. L'idée n'était pas de faire une carte pour

se déplacer mais plutôt une affiche, un objet à partager, à diffuser, pour défendre la ZAD de Notre-Dame-des-Landes. À la base cet objet est une commande de militants et géographes très impliqués sur la ZAD, qui ont fait un énorme travail de cartographie, collecté tout un tas de données qu'ils nous ont ensuite confié en nous disant qu'on en faisait ce qu'on voulait. On a finalement très peu utilisé ces données pour un travail vraiment plus libre et expressif, avec cette volonté de rendre l'image d'un territoire grouillant de vie, de voix, d'histoires... Pas du tout un territoire inerte et inhabité (ou squatté par trois anarchistes extrémistes) comme souvent les promoteurs de ce type de projet font valoir : « là où il n'y avait rien, nous allons créer des infrastructures utiles au plus grand nombre, de l'emploi, de l'avenir ». Et bien non, c'est faux, et ça sera toujours faux partout où ils iront. Cette ZAD qui existe depuis plusieurs années, il y avait déjà pléthore de belles choses qui s'y étaient passées, des choses très dures et difficiles aussi. La dernière édition de la carte (il y en a eu cinq, je crois, au total) a été faite après le plan de destruction de toute une partie de la ZAD commandée par Macron, c'était un moment vraiment violent. Il y a beaucoup de croix sur cette carte, sur les zones qui ont été détruites, les habitations, les constructions.

Est-ce que la création de cette carte s'est faite in situ ?

On ne l'aurait jamais faite si aucun de nous trois n'avait été habitant dans ce coin. C'est beaucoup Geoffroy, qui vit à Nantes, qui a porté ce travail avec Quentin Faucompré, lui aussi nantais. Au-delà des liens avec des gens qui habitent la ZAD, ils ont pu y aller pas mal de fois et suivre la lutte (très active depuis Nantes également). C'est ça aussi qui me questionne dans le travail de cartographie ; suite à la carte que j'ai dessinée de la Belle de Mai, des copains m'ont demandé si je ne pouvais pas en faire pour d'autres quartiers, mais ça me semble impossible. Cette carte de la Belle de Mai, c'est vraiment une carte d'habitant, d'habitant-graphiste, de graphiste-habitant.

L'idée ce n'est pas d'appliquer une recette mais bien de prendre la température dans le lieu, à chaque fois, pour créer une carte cohérente.

Oui, cette carte je l'ai dessinée car ça faisait un an que j'étais dans le quartier et très volontaire à l'idée de le découvrir, et j'en ai dessiné une deuxième version plus riche d'informations un an plus tard. C'est une carte de mon expérience de ce quartier, avec tout un tas d'éléments que j'ai pu moi-même rencontrer, lister...

J'ai lu sur votre blog vos hypothèses de travail, et j'ai été marquée par le point 30, qui disait : « Rappelons-nous que déterminer les moyens (stratégies et techniques) c'est prendre position. » Aujourd'hui, d'après toi, en quoi une pratique in situ du-de la graphiste relève-elle du politique ?

On en parlait avec Pauline Lefebvre, qui est paysagiste – agence d'ici là – et qui vient de s'installer à Marseille. Sur cette idée qu'en fait, travailler en local serait plus juste que bosser à distance et ne venir que de façon très ponctuelle dans les lieux pour lesquels on intervient, pour mieux répartir et pas spécialement suivre l'évolution du travail. Bien sûr, ça dépend des métiers : elle me racontait que pour les paysagistes, à la livraison, le travail n'est pas fini. L'objet final ça va être quand les plantes auront évolué, quand tout le vivant aura pris la place qu'elles et eux auront imaginée. Donc c'est plutôt au bout de trois ans, quatre ans. Iels retournent régulièrement sur le site pour voir comment ça se déploie. En architecture à l'inverse, l'idée est plutôt que le climax du bâtiment, c'est la livraison ; alors qu'il n'y a pas encore d'habitantes, de traces d'usages et d'usures, de vie. Dans ces exemples, on peut voir qu'en bossant à distance, les approches de deux métiers ne vont pas s'attacher de la même façon à ce qui se joue, ce qui se vit *in situ*.

En tant que graphiste, je suis encore sur cette opinion que les deux sont bien – travailler à distance et travailler sur des choses en proximité directe –, ne faire que l'un ou que l'autre, c'est ça qui serait dissonant, peut-être. Ce n'est pas parce que tu es là où tes travaux existent que ceux-ci vont être forcément plus pertinents. Qu'un lieu accueille le travail de personnes extérieures, ça peut aussi être super intéressant, ça amène d'autres points de vue, des savoir-faire et des idées fraîches. C'est pourquoi je continue de trouver pertinent de me déplacer pour aller parfois travailler loin de chez moi, j'amène mon grain de sable, ma façon de faire, je ne sais pas toujours si c'est archi-pertinent, il y a souvent une grosse part du contexte qui m'échappe, mais j'essaie d'amener des formes enthousiastes, comme on amène un gâteau fait-maison dans une fête où l'on ne connaît pas grand monde mais où a un bon feeling quand même. D'un autre côté, bosser en local, c'est très impliquant, t'as pas de protection. C'est ça qui me plaît : ton travail, les gens peuvent le voir et te le commenter en direct. Tu fais l'expérience d'une nette responsabilité. Je pense souvent au travail de Zoo Project, qui a beaucoup peint de fresques à Belleville, avant de partir dans des grands voyages – où il peignait beaucoup également. Il était sur une position farouchement engagée : il réalisait de grandes fresques illégales,

en noir et blanc, un peu comme des fables, toujours à visage découvert et en plein jour. Il était là, en présence, les gens pouvaient s'adresser à lui et lui demander ce qu'il faisait, commenter... Wouah, je trouvais ça d'une force dingue.

Comme tu dis, la pratique locale peut te mettre en fragilité. Il y a des commentaires qui peuvent être géniaux et d'autres qui peuvent être déstabilisants. Il faut pouvoir gérer tout ça.

Oui c'est ça. Typiquement, la carte de la Belle de Mai, c'est aussi une carte d'opinion. Il y a des gens qui l'ont récupéré alors qu'ils sont clairement désignés dans ma carte comme des personnes qui participent à la gentrification. C'est aussi pour ça qu'un travail comme ça, c'est difficilement possible en commande. Dans cette carte j'avais envie de dire ce que je pensais, même si mes opinions peuvent bouger après coup et mes réflexions n'ont pas la prétention d'être particulièrement plus pertinentes que celles de n'importe qui d'autre.

On reste sur des métiers qui sont quand même assez anonymes, j'ai encore plein d'amis à Marseille qui ne savent toujours pas ce que je fais – et c'est pas du tout grave. Je suis quand même assez heureux de dire à des amis « cette affiche, ben c'est moi qui l'ai faite ! »

Et « je l'ai fait de cette manière-là » ?

Nos formes laissent assez facilement lire la façon dont elles sont faites. Ce côté très manuel, DIY... D'ailleurs, y a beaucoup de gens qui nous collent l'étiquette du participatif parce qu'il y a une assimilation entre le « fait main » et le « fait par tous ». Quelques fois je pense que ce qu'on fait pourrait être fait facilement par d'autres, mais quand je le fais faire je m'aperçois que non, pas vraiment. Dans notre travail il y a beau avoir un agencement de petites maladdresses... On a construit un regard, une façon de faire ces images et de composer avec nos ratures, qui, quelque part, ne sont pas du tout hasardeuses. Il y a une vraie maîtrise derrière. Cet été je suis allé peindre un objet de signalétique à Annecy... Je me demandais « pourquoi, merde, on me fait venir pour un panneau ! ». Quand j'ai vu les panneaux qu'avaient pu faire les copains eux-mêmes en essayant de s'inspirer de ce qu'on faisait, c'était pas bon du tout, ça marchait pas, ça faisait *cheap*. Encore une fois, c'est mon regard ; je pense qu'il y a plein de gens qui regardent nos boulots et qui trouvent aussi que ça fait *cheap*.

Dans de nombreuses productions, on perçoit l'action de votre main : graphiquement, vous utilisez des outils très variés (peinture, dessin, lettrage, collage, techniques numériques...).

Je pense entre autres à l'affiche pour la pièce *Camarades* de la Compagnie Les Maladroits, constellée de traces de doigts. Vous aimez laisser des indices (de votre passage, de votre processus de travail) ? Pourquoi ?

C'est pas évident à dire. Oui, il y a énormément de traces, de maladresses... C'est peut-être le goût du débordement, du « bien fait mais pas tout à fait bien fait ». Pour certains boulots notamment dans l'espace public, avec nos techniques, c'est pas la peine de faire un truc craspouille... parce que ça va vite le devenir sans que tu fasses exprès. Alors qu'une affiche, ou une image qui va se diffuser en ligne, ça nous plaît que le résultat final ne soit pas trop lisse.

En tant que regardeuse, je ne sais pas si ces traces-là sont arrivées par hasard ou si elles ont été faites consciemment, mais ça me laissait entrevoir la manière dont vous aviez construit ces images, et d'en démystifier l'élaboration.

Oui, mais ça reste un jeu, parfois ça vient de l'élaboration même, parfois c'est plus comme des trucages ou du gimmick. Ces traces peuvent très bien avoir été ajoutées après coup. Je vois un lien assez tangible entre ces traces et l'humain. Le corps est vraiment une chose qui nous relie et je pense qu'il faudra toujours l'affirmer, toujours plus dans une société qui glisse vers la 5G, les Zoom, le télétravail... et on vient de nous sortir le mot « présentiel ». Ils ont quand même inventé un mot pour dire « on est là, on est ensemble ! » [rire], ce qui est la base de l'humanité et qu'ils voudraient nous faire passer comme une simple modalité d'échange, parmi d'autres finalement plus commodes et sécurisantes. L'humain va facilement s'identifier à l'humain. Je me souviens d'une image pas extraordinaire que j'avais faite pour le concours étudiant de Chaumont, sur le réchauffement climatique. J'avais dessiné un bureaucrate à son bureau, et au-dessus de sa tête une énorme boule qui représentait la terre en piètre état. Pierre Bernard m'avait fait une remarque clairvoyante, il m'a dit : « En fait, Adrien, ton image elle ne marche pas. Je comprends bien que ce que tu veux dénoncer c'est le bureaucrate, son pouvoir insensé sur la planète, mais le problème c'est qu'il est le seul humain dans cette image, et on s'identifie à lui. Au final, on a de l'empathie pour lui. »

Comment faire pour que ton spectateur, ta spectatrice, viennent s'identifier à l'image, la comprendre, pour avoir un lien humain tangible ?

Ça me fait faire un lien avec le podcast *Le Gratin* de Radio Campus Paris dans lequel vous aviez été invité. Vous parliez du fait que ce qui vous intéressait avec *Formes Vives*, ce n'était pas tant de dénoncer les choses que vous trouviez problématiques, mais plutôt de vous tourner vers celles qui vous attirent et que vous souhaitez défendre.

Oui, ça, c'est vraiment important. C'est peut-être à cela que nous ont servi les hypothèses : balancer sur le papier les choses contre lesquelles on est – même si ça n'est pas que ça. Dans nos images on cherche toujours à être au premier degré, dans le partage et la promotion de choses qui nous touchent et qui nous semblent aller dans le bon sens. Je me battais en *workshop* avec les étudiants pour interdire l'ironie, la dénonciation, et faire cogiter au « qu'est-ce que nous souhaitons ? » On ne va pas faire une image pour dire à Trump qu'il est méchant, tout le monde le sait. La question c'est « quel monde on veut, nous » et ça, c'est plus difficile. Si tu vis toujours dans la critique négative, c'est triste à mourir et ça ne te fait rien construire d'alternatif. Avec *Formes Vives*, notre volonté ça a été d'incarner nos envies, nos désirs et nos utopies. On n'a jamais voulu dire « faites comme ci, faites comme ça », et encore moins « faites comme nous ».

C'est aussi pour ça qu'on voulait continuer de façon plus individuelle. On commençait à trop différer politiquement pour que ça ait du sens de continuer à faire des images ensemble, même si, sans doute, il y aura encore beaucoup de lien dans nos prochaines images.

J'imagine que le nom « *Formes Vives* » n'avait pas été choisi au hasard... Quelles sont les formes vives que vous tentiez de mettre en avant ? Pourquoi parlez-vous de « graphisme vivant » ou « d'art vivace » dans votre pratique ?

Il y avait un peu un côté « prophétie autoréalisatrice ». Ce nom est un moteur. Ça a d'abord été le nom d'un blog que j'ai créé, qui est vite devenu commun avec Nicolas Filloque. Ça correspondait au temps du mémoire, que l'on a mené ensemble avec Nicolas, le blog servait de carnet de bord... Deux ans après, « *Formes Vives* » ça nous parlait toujours. C'est un glissement de « forces vives » vers le travail des formes. Notre attachement aux « forces vives » c'est de dire que la vie, la joie partagée, la politique s'élaborent dans la société civile bien plus que dans les institutions et les groupes qui cherchent à confisquer la politique. Même si on attache de l'importance aux services publics, à certaines institutions publiques, on a finalement beaucoup plus collaboré avec des associations, des petites structures, des collectifs, des artistes...

Et puis « Arts vivaces », c'est aussi une catégorie du blog, où j'avais pas envie d'écrire « Art vivant ». Ça laissait entendre qu'il existait des « arts morts » ou moribonds. Et puis aussi parce que notre pratique plastique ne rentre pas dans les arts vivants « officiels ».

Une dernière question, un peu plus pratique. Cet été, à Aurillac, tu as rejoint La Folie Kilomètre pour réfléchir et construire des structures mobiles. Ces objets-effigies seront destinés aux prochaines déambulations de La Belle Escorte, en 2021. De manière très pragmatique, ces créations demandent un sacré temps de réalisation (à scier, clouter, coller, peindre, découper...). Les outils que vous utilisez donnent un rythme, un tempo lent : à la vitesse de vos mains et de l'énergie de vos corps. Comment ces temps vous nourrissent ? Que vous apprennent-ils ?

Il y a un plaisir vraiment net à quitter l'écran, pour utiliser nos mains, nos corps, faire en bougeant... Avec La Folie, on a travaillé sur de très grands formats. J'avais un peu d'appréhension, à savoir si j'allais réussir à sortir des trucs qui aient de la gueule dans le temps imparti et avec les techniques envisagées, je n'avais pas vraiment eu d'expérience similaire, à la différence de Geoffroy par exemple qui peint souvent en grand format. Mais ça s'est plutôt bien passé, après quelques tests et hésitations ! Au début je voulais plutôt travailler à la peinture à la recherche d'un geste fluide et d'un trait avec une belle matière, mais sur le tissu ça ne marchait pas du tout, le travail avec la peinture ou l'encre de Chine ne permettait pas une vraie fluidité, provoquait des bavures pas cool et hyper dures à réduire... Finalement j'ai travaillé au Posca, ce qui est moins beau en termes de matière, de densité de noir, mais qui m'a permis d'avoir le bon geste, sans devoir repasser quatre fois. Là, je pourrais aussi revenir au vélo : avoir une bonne condition physique liée à une pratique sportive, ça m'a permis ici de bosser à quatre pattes, tortu dans tous les sens pendant des journées entières. J'étais dans le jeu : je mettais ma musique à fond, je dansais, je sautais, je dessinais en grand... C'était très bon.

J'ai l'impression qu'il y avait un certain esprit de camaraderie dans cette aventure aussi.

Oui, on était une petite dizaine d'ami-es à partager les grands ateliers de travail du Parapluie pendant de longues journées stimulantes, avec un *cathering* très gourmand, beaucoup de rigolade, le soir on dormait tous-tes dans une grande maison de l'autre côté de la ville, il y avait un côté colonie de vacances de trentenaires, avec un côté bien loufoque : passer nos journées à créer des trucs pour un grand

spectacle qui aura lieu un an plus tard. Pour travailler, on fonctionnait en binôme. Juliette, avec qui j'ai bossé toute la résidence, est super forte en construction. Elle mettait en place les choses pour que je puisse ensuite dessiner. Il y avait des choses à mesurer, à découper, à coudre, à installer sur structures... Elle menait ce travail, et c'était un confort vraiment chouette pour moi. Je ne m'en serais pas sorti seul, à gérer les tâches techniques et le travail artistique – qui m'a demandé beaucoup de temps et de concentration.

Et toi, de ton côté, c'est quoi les prochaines envies ?

Moi, dans ma petite vie, je pars dans le Puy-de-Dôme à la fin de l'année pour goûter à autre chose. Je vais rejoindre un groupe d'une dizaine de personnes qui vivent en collectif, avec qui j'ai un super feeling. Dans le village de Cunlhat, où ils sont, il se passe plein de trucs. C'est des énergies comme on peut en voir dans le Tarn, sur le plateau de Millevaches... Il y a plein d'endroits en France où ça se bouge en rural, sans pour autant se la raconter avec des grands discours. J'aime bien l'humilité de ces gens. Mon plan n'est pas de changer de métier du jour au lendemain mais j'ai quand même envie d'avoir cette possibilité, de réorganiser aussi mon activité professionnelle en fonction de ce changement de cadre de vie. J'ai la chance d'avoir des sollicitations régulières qui sont super chouettes, qui me permettent de gagner suffisamment d'argent et même d'en mettre de côté. Maintenant j'ai aussi envie de bosser un peu moins, j'ai cet appétit pour le vélo qui prend de plus en plus de place dans ma vie. À Cunlhat je compte bien être investi dans la vie collective et pas passer huit heures par jour, cinq jours par semaine derrière mon écran. Je ne sais pas encore vraiment comment ça va impacter mon organisation, mes commandes. J'ai quand même très envie de continuer ce métier, je prends encore beaucoup de plaisir dans le cadre des commandes et des rencontres qui y sont associées, je trouve encore vachement de sens à mon métier et au sujet que j'ai la chance de traiter. Quelle place peut avoir le travail graphique que j'ai pu mener jusque-là depuis une implantation rurale, bien loin des villes ? Je suis assez optimiste pour la suite. ☺

Geoffroy Pithon est graphiste et peintre. Lui aussi a fait un passage aux Arts Décoratifs de Paris en Design Graphique, où il y a rencontré Adrien Zammit et Nicolas Filloque. Il a rejoint Formes Vives de 2011 à 2020. Le 29 septembre 2020, nous avons échangé autour de sa vision du geste dans le graphisme, de ses projets sur le feu, de la graphure et du peintrisme.

**[LC]** Avec toute une bande d'ami-e-s, artistes, vous réitérez l'expérience du Café Poïpoï cette année à Varades (petite commune rurale en Loire-Atlantique) au Jockey Club, pendant un mois. Son nom est inspiré du Poïpoïodrome de Robert Filliou et Joachim Pfeufer, qui était une installation architecturale mobile, lieu de création permanente, espace de production et d'archive de tout ce qui se passait à l'intérieur. Aujourd'hui, le Poïpoïodrome « historique » de ces deux artistes n'existe plus que dans les musées... Comment à travers le Café Poïpoï vous remettez à l'épreuve les idées de cette construction ?

**[GP]** Le projet qu'on mène, il a été pensé par Louise Hochet et Mathilde Monjanel qui font partie du collectif mais qui ont un rôle un peu plus défini que nous, elles sont les cheffes de projet, parce que c'est elles qui ont imaginé tout ça. Au moment du café Poïpoï l'année dernière, elles cherchaient, je pense, des figures un peu tutélaires d'artistes qui avaient travaillé la question de la convivialité dans l'art, c'est-à-dire cette façon de rendre plus modeste la pratique artistique, la question du spectateur et de l'acteur. Dans leurs recherches elles sont tombées sur Robert Filliou, notamment avec ses idées de création permanente. Désacraliser l'Art, le réintroduire dans le quotidien de façon très poétique... Il avait cette phrase, « l'Art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'Art ». Ce truc du « tout est art », et « rien ne l'est »... Je ne suis pas un grand expert de Filliou, mais je crois savoir qu'il se réclamait autant poète qu'artiste ; les objets étaient assez superficiels par rapport à l'essentiel : le regard poétique sur notre environnement, sur ce qu'on fait, comment on vit, nos amis, nos relations... Louise et Mathilde, quand elles ont commencé à penser au projet de résidence collective sur un lieu de café, elles se sont rendu compte que Filliou avait clairement pensé un lieu, le Poïpoïodrome – en collaboration avec Joachim Pfeufer –, qui avait alimenté un peu toute sa recherche. Quand le reste de l'équipe est arrivé, on s'est accaparé tout ça ensemble, et on s'est dit que c'était clairement ça qu'il fallait réactualiser. L'idée n'était pas tant de refaire le Poïpoïodrome – il avait été fait, il y a tout un tas d'écrits dessus –, mais plutôt de se mettre dans une forme

de continuité. Se dire : on peut expérimenter, on peut créer dans un espace qui est aussi un espace qui accueille du public, qui voit et peut interagir avec ce qu'il se passe. Il y a aussi cet indéfini : on arrive et on sait pas vraiment ce qu'on va y faire, mais ce qui prime avant tout est l'acte poétique, de création.

Adrien Zammit m'a parlé rapidement de ton projet de diplôme de fin d'études : la mise en place d'un café au Palais de Tokyo, projet mené aux côtés de Carmen Bouyer, et le développement de tout un travail graphique à partir des choses que tu trouvais autour du site... Est-ce que tu peux m'en dire un peu plus, notamment par rapport à cette idée de récupération, de réemploi dans ton travail ? Et puis dans l'esprit, il y a quand même une belle filiation avec le projet du café Poïpoï.

Oui, c'est assez juste, je pense qu'il y a vraiment un lien entre le café Poïpoï et Un instant mon petit, ce projet de diplôme que j'ai mené essentiellement avec Carmen – qui est maintenant artiste et designeuse. Je pense qu'il y a des résonances avec ce projet et avec tout un tas d'autres projets : à ce moment on était dans une recherche de sens de notre pratique avant tout – j'essaye de me remettre dans cette époque-là parce que je pense que j'ai changé, que je me suis un peu déplacé. Notre état d'esprit c'était surtout de retrouver du sens à notre pratique, qu'on trouvait trop déconnectée des enjeux de cette période-là, à savoir une période post-crise de 2008, une économie pas terrible, la question du recyclage et de l'artisanat, face à des métiers cantonnés au monde industriel, un peu aseptisé. On avait vraiment envie de retrouver un côté très humain, nourri de plein d'autres pratiques ; on cherchait donc un projet réceptacle à tout ce qui nous passionnait, ça pouvait être autant de bouquiner des choses sur le vin nature, de déguster, de manger, de fabriquer, de travailler dans des champs avec des maraîchers. Un besoin comme ça très terrestre d'ancrage de notre pratique, qui devait être en continuité directe avec tout ça. On a réfléchi au départ à plein de types de projets, de *site-specific projects*, de choses dans l'espace public... Il se trouve qu'à ce moment, c'était la réouverture du Palais de Tokyo qui était en

chantier depuis quelque temps. Ils avaient fait un appel à projets étudiant pour réoccuper une partie du lieu ; on y a répondu et on l'a eu, on a proposé en collaboration avec eux d'imaginer un café, qui serait un lieu de nos expériences d'étudiants en Arts déco, où on pourrait y faire du graphisme, du design et en même temps de la cuisine, y diffuser des choses qui nous intéressent sur la musique, la bouffe, les producteurs avec qui on collaborait. Un lieu un peu à notre image.

On a énoncé quelques règles un peu manifestes, qui étaient que tout ce qui était produit sur place était lié aux résidus du chantier – des planches de bois, des matériaux... Bon, on a aussi utilisé des choses recyclées de nos écoles, par exemple les fonds de papier des studios photo. Je ne sais pas si Louise et Mathilde connaissent ce projet, on a bien dû en discuter. En tout cas on n'était pas les seuls à faire ce genre de choses, c'était déjà dans l'air, cet esprit de pluridisciplinarité, de collectif, de considérations écologiques et environnementales. On a monté une AMAP à l'école, on lisait beaucoup sur l'alimentation, le véganisme, la décroissance, ce genre de trucs. Aujourd'hui j'ai l'impression d'avoir migré, même si je suis toujours autant en soutien à tout ça, ma pratique a un peu changé. Le diplôme est d'ailleurs critiquable sur pas mal d'aspects, je pense que c'était plus une expérience qu'on voulait faire.

Tu veux dire critiquables dans le sens où vous vouliez embrasser trop de domaines différents ?

Je pense que oui, il y avait un côté trop gourmand. Moi je ne regrette rien de ce diplôme, j'ai adoré, au-delà du projet de fin d'études, le moment même était super et intense. Le problème des diplômés c'est que c'est pris dans le prisme d'une discipline, on a eu deux soutenances – une en design et une en graphisme. Par rapport au graphisme, on questionnait peu de choses, et on en survolait beaucoup d'autres... Je comprends un jury qui se trouvait un peu déçou, même s'il était séduit par le moment passé. Il me semble qu'il y a des choses à revoir.

En revanche, ce que je pense qu'il est important de dire, c'est que pendant beaucoup de temps et même pendant le diplôme, c'était comme s'il fallait toujours se légitimer du fait de faire des choses à la main, sans ordinateur.

Travailler sans ça c'était forcément être contre l'informatique, technophobe et décroissant. Pour moi c'est assez critiquable. Fallait toujours te justifier si tu faisais des choses à la peinture, à la main. C'était forcément pour amener une idée, un regard sur le graphisme. Ça, j'en suis vraiment revenu. Pour moi, travailler à la main

est purement de l'émotion, de la sensation. C'est très proche des Beaux-Arts, de la peinture, de l'histoire de la peinture. Dire « il dessine à la main pour ne pas faire du Adobe ou du Photoshop » c'est une bêtise. Il y a les deux, ils co-existent et sont très intéressants. Pour moi ce n'est pas une aspiration politique de faire un travail à la main. Et je pense qu'au moment du diplôme et beaucoup dans Formes Vives, il y avait quelque chose comme ça de revendicatif dans le fait de travailler à la main. De se trouver des prétextes. Alors qu'aujourd'hui, non, je considère que c'est un travail complètement sensible, de plaisir, de recherche à travers de l'émotion très plastique. Je suis maintenant à l'aise avec ça.

Quel rapport tu entretiens avec le temps dans ton travail ? Café Poïpoï dure un mois (c'est long !) et c'est dans cet espace que vos travaux vont prendre forme. Quel est l'impact pour toi, et pour celles et ceux qui le regardent, de montrer ton travail en construction ?

Ce que tu cherches dans ta question, ce n'est peut-être pas dans le café Poïpoï que l'exemple est le plus pertinent. Certes il y a ce côté chantier ouvert, mais j'ai l'impression que j'ai pu faire d'autres performances dans l'espace public où les choses sont beaucoup plus en tension. Je pense notamment à des choses que j'ai pu faire avec la Maison de la Poésie, les voitures peintes – en collaboration avec Quentin Faucompré –, ou encore sur CUCINE(S) avec Floriane Facchini. Ce sont des projets où je travaille, colle, peins en direct dehors... Là je suis encore plus mis à nu que dans le cadre du café qui est plus intimiste et dans lequel l'accompagnement fait que les risques sont moins grands.

Dans mon travail ça m'intéresse, cette histoire de graphiste tous terrains, de pouvoir pratiquer dans pas mal de contextes différents. J'adore travailler dans un atelier, confortablement, mais le déplacement dehors avec les gens qui passent, les temporalités réduites, la rapidité, me permettent de travailler surtout dans l'instinct. Le fait d'être dehors, dans des cadres de projets où il y a de la performance, de la représentation, avec un public qui attend, m'oblige à aller vite, à réagir. C'est un milieu qui a une influence sur le geste. Être dans ce genre de contexte te fait faire des choix très vite. Ça t'amène aussi à progresser dans ta recherche, parce que t'es obligé de développer des réflexes, un langage, une méthodologie qui est à la fois une méthode et à la fois de l'improvisation. Tu cherches en même temps que faire ; ça, je trouve que c'est passionnant. C'est pour ça que ces types de projets, j'y réponds avec beaucoup de plaisir. Tu disais qu'un mois c'est long, mais en fait non, c'est très court, parce qu'on est très

peu de jours sur place au final, en croisant les emplois du temps. Je suis très intéressé par cette histoire d'instinct, car bizarrement le graphisme un peu académique freine cet instinct-là, il faut toujours réfléchir à la commande, à la responsabilité que tu dois avoir quand tu utilises tel langage, à la sémantique, à la sémiologie... L'instinct casse un peu tout ça, tu te retrouves tout nu avec un langage, et tu dois dégainer.

Comment gères-tu la cuisine du projet avant sa réalisation (est-ce que tu te prépares, comment ?), et en temps réel (est-ce que tu suis ta feuille de route à la lettre ? Est-ce que tu improvises, est-ce que tu te cadres ?)

Je trouve ça cool la comparaison avec la cuisine, elle est intéressante. Je pense que je dois bien en avoir une, j'ai beau essayer de la requestionner, de la faire mûrir, avancer... Mais je n'ai surtout pas envie de l'instaurer comme un langage interchangeable à chaque fois. J'ai l'impression que c'est quelque chose qui se patine avec le temps, qui s'affine, qui évolue. Il y a des ingrédients qui sont un peu toujours là, pour moi c'est lié à la musique. J'ai eu des groupes dans lesquels il y avait cette dynamique d'improvisation, de musique *live*, de jouer avec les moyens du bord tout le temps. J'ai l'impression que cette pratique-là a insufflé ma pratique du graphisme. C'est venu comme une évidence que ma pratique plastique se dirige vers ce rapport à la performance. Beaucoup d'outils de la musique m'ont permis de travailler de cette manière-là. Je pourrais te faire une liste de ce que j'ai l'impression qu'il y a dans mon langage, mais voilà, ce langage est intérieur, et au vu des situations et du temps que j'ai, je le dégage. C'est énormément de temps de digestion, de regards, de références, de rapport à la couleur, la fraction, la figuration, la matière, au papier, à l'installation, la sculpture... C'est beaucoup d'observation pour avoir un langage propre, et réussir à avoir une vraie originalité, car mon but, après tout, c'est de trouver un langage personnel comme un artiste musical.

Qu'est-ce qui t'intéresse dans cette approche du travail que l'on pourrait qualifier de « directe », d'*in situ* ? À quels problèmes cela te confronte de travailler de cette manière ?

C'est parfois inconfortable, parfois stressant, mais c'est un choix que j'ai fait, en y mettant toute la modestie possible – même si à première vue ça peut paraître prétentieux –, que le graphiste passe devant l'affiche. J'en avais marre de me cacher derrière mon ordinateur, j'avais une volonté qu'on voit un corps créer des choses, coller, je trouvais ça beau. Je trouvais ça beau chez d'autres

personnes et ça m'a donné envie que le graphisme puisse être quelque chose de très vivant, animé. Ça implique des contraintes que je vois plutôt comme des choses susceptibles de m'aider, des règles du jeu. La question de la fatigue, du stress, est finalement assez secondaire par rapport à l'excitation qu'il peut y avoir de travailler des choses plus grandes, plus monumentales, de se déplacer, d'accrocher, d'épuiser le geste et la peinture sur trois/quatre jours parce que souvent je fais des choses qui sont très rapides. Maintenant j'ai trouvé un cap de création où je fais des résidences très courtes où les choses se font très vite. Ça demande aussi un rapport assez sportif aux choses : cet été j'ai repeint un bus pour une friche à Nantes en deux jours et demi, je suis un peu *geek* dans ces moments-là. Je sens que j'ai un exercice à faire avec moi-même.

Oui, et puis c'est bête, mais même les éléments, la météo, peuvent rentrer en jeu.

Exactement, j'ai eu de la chance, la météo a été clémente, mais le soleil ! Évidemment, t'en souffres un petit peu du soleil, mais ça, à la limite c'est pas très grave. Par contre, la peinture, elle sèche vite. Il y a donc eu des choses que je n'ai pas pu faire... Mais ça va amener une matérialité qui m'intéresse, ça me fait rebondir à chaque fois sur mon travail.

Pour ce bus, mais comme pour d'autres projets, quand je commence je ne sais pas du tout ce que je vais faire. Il faut que la personne qui me paye, qui m'invite, soit au courant de ça ; éventuellement j'explique comment je vais intervenir mais je ne peux pas lui faire un croquis parce que je sais que ce que je vais faire va être différent. Il y a aussi ce travail de dérive intellectuelle, de chercher en direct ce que je vais faire... Bref, tu vois, ce n'est pas de tout repos !

J'imagine... En observant tes peintures, j'ai l'impression (et tu me diras si je me trompe) que tu fonctionnes aussi beaucoup par couches : tu peux faire une peinture que tu vas ensuite recouvrir en partie pour créer une nouvelle forme. Ça a l'air d'être une manière de peindre qui s'ajuste bien à tes improvisations, à ce mode de l'inconnu.

Oui, je pense que c'est venu en observant beaucoup les peintres. Je suis arrivé à la peinture sur le tard, en y arrivant par le graphisme. Avant je n'avais jamais été très à l'aise avec le côté manuel. Et puis, à un moment il y a eu un déclat : d'ailleurs, c'est peut-être l'occasion d'en parler parce que je pense que c'est important, la rencontre avec Benoît Bonnemaïson-Fitte – Alias Bonnefrite.

Cette rencontre a été très forte. Cette pratique est très liée à Benoît parce qu'il fonctionne aussi

comme ça. Il a aussi été musicien, sur la scène punk, avec beaucoup d'impro et en même temps de la musique « savante »... Avec cette rencontre, c'est comme si une sorte de filet de sécurité s'était enlevée d'un coup. J'ai sauté un peu dans le vide, mais je me suis senti beaucoup plus libre, ça m'a permis d'assumer beaucoup plus de choses, notamment ces histoires de fragilité, de gaucherie, de maladresse, de bégaiement de l'image, qui me sont ensuite apparu comme des forces, des façons de travailler un langage et de l'exploiter, d'aller creuser là-dedans. Avant, à la main, j'essayais de cantonner mon écriture à une écriture lisible. Assumer une certaine gaucherie m'a permis de rencontrer, notamment, le travail de Cy Twombly, ou d'autres artistes qui sont allés chercher un débordement de la lettre. La peinture c'est pareil, ce qui t'intéresse je pense que tu le trouves en toi, surtout.

Paul Cox, dans son dernier livre de conversation, parle beaucoup de ses *tips*, ses techniques, la peinture en réserve... Ce sont des techniques qu'on apprend en regardant les peintres travailler, mais aussi en se regardant soi-même. Par exemple, j'ai appris énormément avec mes bords perdus, mes marges, mes brouillons laissés sur le côté, – ces tas de papiers qui, à un moment donné, peuvent former une composition – mes accidents... Ça, pour le coup, ça demande un peu de temps. Il y a à la fois ce rapport d'immédiateté dans la pratique, et à la fois beaucoup de temps de regard, d'observation. De la même manière, tu me parlais de recouvrement, je pense notamment qu'il y a ici l'influence de Photoshop – logiciel avec lequel j'ai beaucoup travaillé à un moment, des masques, des choses qui s'hybrident, se transforment, se découvrent. Il y a le film d'Henri-Georges Clouzot aussi, *Le Mystère Picasso*, où tu vois tout le processus de création de Picasso, qui ne fait que recouvrir sa peinture en permanence. Derrière une toile, y en a quinze, vingt. Cet épuisement des formes est super intéressant.

Est-ce que tu pourrais poser les valises de ton atelier mobile partout ? Comment tu arrives à faire ton nid dans un lieu, trouver tes repères, pour pouvoir bien travailler ?

Je pense que je ne peux pas bosser partout. Déjà, il y a une chose importante, c'est que je suis quand même attaché à la notion d'Arts appliqués, c'est-à-dire que je travaille pratiquement tout le temps sous la commande. Je ne suis pas comme un graffeur ou comme un artiste qui va faire son truc dans l'espace public comme une sorte de nécessité vitale. Quand on m'appelle il y a déjà un projet, donc il y a déjà des lieux qui ont été délimités, qui ont été pensés, il y a eu un

repérage. Cela m'intéresse d'aller chercher des lieux particuliers, mais souvent on te demande de travailler sur des lieux qui sont plutôt propres et dégagés.

En ce moment et depuis quelque temps, je travaille avec un rouleau de papier, du papier affiche – dos bleu. C'est un papier que j'aime beaucoup car il est résistant, il se patine, il redevient plat dès que tu le réhumidifies. L'affiche quand elle est faite, souvent, tac, t'y touches plus. Au contraire, ce que je trouve beau c'est cette vie des choses qui se patinent, qui sont peintes puis repeintes. J'en ai des mètres et des mètres dans mon atelier que je me traîne partout où je vais et sur lesquelles je peins à nouveau, je recolle... Ça devient presque des peaux de bêtes, des cuirs. Je travaille beaucoup ce papier avec des pigments, du liant Caparol... C'est des choses que Benoît m'a apprises et qu'on travaille aussi ensemble. D'ailleurs il y a une expo de Paul Cox et Benoît – *Making and Matching* à l'Espal au Mans – en ce moment, à mes yeux elle est très importante dans notre petit monde. Avec Benoît et sur une idée de Vincent Tuset-Anrès, le directeur de Fotokino, on a commencé à réfléchir à cette notion de graphure et peintrisme. Il y a vraiment une réflexion et une pratique, définie avec quelques personnes, qu'on fait avancer ensemble.

Économiquement, ces temps de performance, de présence, comment sont-ils reçus par tes commanditaires ? Comment tu arrives à faire passer ces temps d'improvisation comme étant importants et nécessaires dans la création de ton travail graphique ?

C'est vraiment une bonne question, tu pointes quelque chose qui n'est pas très évident. On est dans une forme de pratique un peu particulière, et certains commanditaires sont très au fait de ma, ou notre, pratique – je dis « notre » pour englober Benoît, car je pense qu'il a énormément contribué à défricher tout ça. Si je suis identifié et si j'ai du boulot par cette pratique-là, je le dois beaucoup à lui. Au-delà du fait que l'on soit amis et complices, c'est lui qui, dans le paysage français, a tracé tout un tas de chemins, de sentiers peu balisés par le design graphique, dans l'approche d'un graphisme *in situ*.

Je fais beaucoup de présentations de mon travail pour expliquer comment, de quelle manière je travaille, car je détourne souvent la commande. Beaucoup de commandes, au final, sont des collaborations. Souvent, on vient me voir pour me dire « On aimerait bien bosser avec toi, mais on ne sait pas trop encore comment. On voudrait amener les idées de direct, de la présence du corps... Mais on ne sait pas encore sur quel projet. Peut-être qu'on pourrait trouver ensemble. »

J'ai aussi des commandes plus classiques, mais en général elles m'intéressent moins. Je les fais surtout pour activer autre chose derrière. Un débordement. Parfois au départ, il y a juste la commande d'une affiche, mais au fil des discussions j'aime bien diriger vers un à-côté : comment elle va être présentée, comment elle va être accompagnée... En ce moment je travaille avec un danseur acrobate qui se joue d'une affiche, qui s'emballa dedans, qui s'en vêtit ; ça me passionne. L'affiche devient vivante. J'essaie de faire comprendre ça aux clients, parfois ça les intéresse, parfois pas, parfois il n'y a pas le budget pour ça. On rentre alors dans la phase du projet où il faut deviser les choses, le temps... Pour ça, c'est pas mal d'avoir développé une pratique rapide car ça me permet de ne pas deviser des choses interminables avec des sommes mirobolantes. Je peux m'adapter, j'ai des matériaux modestes – papier, peinture, scotch, corps – et peu de frais de production. Je cherche aussi à aller dans des lieux où on ne m'attend pas forcément, et d'y amener cette pratique. L'art dans l'espace public à un moment donné, c'était un peu le terrain de jeu du théâtre de rue, des graffeurs, mais finalement, il peut y exister d'autres écritures. D'autant plus en cette période de crise, avec ces histoires de quitter les salles de spectacles, d'aller dehors... À Nantes on est bien lotis, il y a beaucoup de manifestations culturelles dans l'espace public, la Maison de la Poésie organise plein de choses – des performances, des spectacles, des interventions dans les jardins publics. Dans les festivals de musique ou de théâtre, on organise souvent des *impromptus* – des *one shots*, ces formes brèves qui sont pensées juste pour ces moments-là.

Avec Floriane Facchini on travaille sur un banquet, elle organise la cuisine, le service, et moi je peins à côté, j'écris pendant que les gens mangent, je ne suis pas sollicité par un regard trop agressif sur mon travail, il y a beaucoup de douceur. C'est vraiment organiser des moments, des instants. Beaucoup de lieux, finalement, peuvent recevoir ce genre de forme.

Oui, et puis c'est peut-être une manière de sortir des musées, des institutions culturelles, et de se fonder à d'autres terrains.

Complètement. Et puis je pense aussi à d'autres lieux à première vue moins culturels, écoles, hôpitaux, des prisons, centre sociaux... En revenant aussi à des choses qui sont plus ancrées dans des aspects de notre époque. Je pense que ça peut avoir lieu là, aussi. J'y réfléchis... Même si ce n'est pas évident. Je pense avoir une pratique accessible, et en même temps pas tant que ça : « T'es quoi ? Tu fais quoi ? T'es artiste ?

T'es graphiste ? C'est quoi ce que tu fais ? » Il y a des choses comme ça qui sont complexes.

Comment archiver ces instants éphémères ?

Il se trouve que je réfléchis à ça en ce moment. Pendant toute la période de « studio » de graphisme, tu archives tes productions imprimées, tes rouleaux d'affiches, tes programmes, tes dépliants dans des pochettes... Maintenant pour moi c'est plus trop là où ça se passe. Dans les projets je trouve que c'est toujours une valeur ajoutée quand je peux ajouter un photographe, un vidéaste, quelqu'un qui va pouvoir faire des captations, pour produire une sorte de capsule souvenir.

Ce que j'essaie d'archiver, c'est une production de peinture assez classique, des trucs qui sont à vendre, et puis, surtout, le kit graphique : les rouleaux de papiers peints par exemple, ces choses qui vont me permettre de travailler. Ce ne sont pas tant des archives qu'une matière à travailler, en devenir. Ces questions sont très liées à mon espace de travail. En ce moment j'ai un atelier partagé avec d'autres graphistes, et j'aimerais avoir un atelier plus « sur-mesure » pour pouvoir réfléchir à cette question d'archive, plus liée à l'espace. Les photos et les vidéos, je trouve ça utile surtout pour les commanditaires – ça leur permet de voir comment ça se passe – mais pas pour moi et ce que j'ai envie de partager avec les autres personnes... C'est plutôt une autre matière, mais je ne sais pas encore laquelle. Peut-être juste des croquis, juste le souvenir d'un moment partagé... J'ai l'impression que tout est un croquis permanent. Je me suis vachement détendu avec cette question d'objet fini, et de comment on le conserve. Et puis une dernière chose, en tant que graphiste ou artiste, on ne peut pas tout faire ; je crois à la nécessité des galeries ou de ce qu'on appelle « lieux de diffusion de production » pour conserver une trace, une archive par les publications par exemple à l'image de lieux comme Fotokino, Le Signe ou le Bel Ordinaire.

## OUVRAGES ET ARTICLES

Judith Abensour, « Introduction », dans Judith Abensour (dir.), *Réactivations du geste*, Angers, Le GAC Press, 2011.

Grégoire Abrial, « Slow design. Des vertus de la lenteur », *Étapes*, n° 212, Paris, 2012.

Paul Audi, « Y mettre sa peau », dans *Créer – Introduction à l'esth/éthique*, Lagrasse, Verdier, 2010.

Marc Augé, Jérôme Sans, Robert Milin, *Cleunay, ses gens*, Paris, Sens & Tonka, 2000.

Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, Paris, PUF, 2020, réédition co-dirigée par Gilles Hieronimus et Jean Jacques Wunenburger.

Réjane Bargiel-Harry, *Quand l'affiche faisait de la réclame ! L'affiche française de 1920 à 1940*, Paris, Réunion des musées nationaux, 1991.

Ombeline Brard, *Matière(s) à créer* [mémoire de fin d'études], ESAAT, Roubaix, 2017.

Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien : Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.

Sandra Chamaret, Julien Gineste, Pierre di Sciullo, *L'Après-midi d'un phonème*, Paris, -zeug, 2019.

Jocelyn Cottencin, Barbara Dennys, et alii, *Situations du graphisme / Publishing on the Road*, Archive 1/4, B42, 2013.

Claire Davril, « Réfléchir par la matière en design. Normal Studio, Martin Szekely, Konstantin Grcic », *Marges – Rematéraliser l'art contemporain*, Vincennes, Presses universitaires de Vincennes, 2014.

Alain Derey (dir.), *Ne pas jouer avec les choses mortes*, Nice, Centre National d'Art Contemporain de la Villa Arson, Les presses du réel, 2008.

Pierre Di Sciullo, *L'or de la fougue*, Paris, Adespote, 2018.

Dany-Robert Dufour, *Baise ton prochain, une histoire souterraine du capitalisme*, Arles, Actes Sud, 2019.

Tim Ingold, *Faire – Anthropologie, archéologie, art et architecture*, Bellevaux, Édition Dehors, 2019.

Hugues Jacquet, *L'intelligence de la main - L'artisanat d'excellence à l'ère de sa reproductibilité technique*, Paris, L'Harmattan, 2012.

Giovanni Lista, « La performance historique – le rôle du futurisme » *LIGELA, Dossiers sur l'art*, vol. xxv, juillet-décembre 2002.

Annick Lantenois, *Le vertige du funambule*, Paris, B42, 2010.

Jean-François Lyotard, « Intriguer ou le paradoxe du graphiste » préface du catalogue de l'exposition « Vive les graphistes ! », Centre Georges-Pompidou, Paris : Syndicat national des graphistes, 1990.

Marielle Macé, « Distinction », dans *Styles – Critique de nos formes de vie*, Paris, Nrf essais, Gallimard, 2016.

Marielle Macé, *Nos cabanes*, Lagrasse, Verdier, 2019.

Malte Martin, « Les tags de l'EPSAA » [Conférence], Paris, École Professionnelle Supérieure des Arts Graphiques de la ville de Paris, 2013.

Sarah Mattera, *Conversation avec Paul Cox*, Paris, Pyramyd, 2019.

Nolwenn Maudet, Vivient Philizot, « Dire et faire le graphisme – où l'on apprend que personne ne s'entend sur les mots du design graphique et que les distinctions terminologiques ont des conséquences sur la pratique », dans *Graphisme en France – Écrire le design graphique*, Paris, Centre national des arts plastiques, 2020.

Salomé Nicol, « Une chambre à soi », *ZAP – Zone d'architecture possible*, École nationale supérieure d'architecture de Strasbourg, octobre 2020.

Armando Petrucci, *Promenades au pays de l'écriture*, Kremlin-Bicêtre, Zones sensibles, 2019.

Vivien Philizot et Jérôme Saint-Loubert Bié (dir.), *Technique et Design Graphique – Outils, médias, savoirs*, Édition B42 & HEAR, Paris & Strasbourg, 2020.

Geoffroy Pithon, *Les ambitieux géographiques* [mémoire de fin d'études], Paris, EnsAD, 2011.

Jacques Rancière, « Des arts mécaniques et de la promotion esthétique et scientifique des anonymes » dans *Le partage du sensible, esthétique et politique*, Paris, La Fabrique, 2000.

Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008.

F. Rosa Dios, « Réflexion sur le geste en peinture », dans Michel Guérin (dir.), *Le Geste, entre émergence et apparence*, Aix-en-Provence, Presses Universitaires de Provence, 2011.

Richard Sennett, *Ce que sait la main – la culture de l'artisanat*, Paris, Albin Michel, 2009.

Adrian Shaughnessy, « Attributes needed by the modern designer : Integrity » dans *How to be a graphic designer without losing your soul ?* Londres, Laurence King Publishing, seconde édition de 2010.

Georg Simmel, *Les grandes villes et la vie de l'esprit*, Paris, Payot, 2013.

Ettore Sottsass, « Mi dicono che sono cattivo », *Casabella*, n° 376, 1973.

Clément Vauchez, Thomas Couderc, *Helmo. Design graphique, ping-pong et géologie*, Strasbourg, UFR arts –Cahier Design, 2013.

Daniel van der Velden, « Research and Destroy: Graphic Design as Investigation », dans Andrew Blauvelt & Ellen Lupton (dir.), *Graphic Design: Now in Production*, Minneapolis, Walker Art Center, 2011.

Alain Weill, *Encyclopédie de l'affiche*, Paris, Hazan, 2011.

## CONSULTÉS SUR LE WEB

Roland Barthes, « La mort de l'auteur », *Mantéïa*, n°5, Marseille, 1968, consulté en ligne sur [https://monoskop.org/images/3/38/Barthes\\_Roland\\_1968\\_1984\\_La\\_mort\\_de\\_l\\_auteur.pdf](https://monoskop.org/images/3/38/Barthes_Roland_1968_1984_La_mort_de_l_auteur.pdf)

Kristian Bjornard, « Slowing Down Graphic Design », 2015, <https://medium.com/@bjornmeansbear/slowing-down-graphic-design-44e00ea9af2e#:~:text=Slow%20design%20describes%20designs%20requiring,connected%20to%20a%20viewer%E2%80%99s%20speed>

Max Bruinsma, « Je ne cherche pas, je trouve », *Étapes*, n°142, 2007, [https://maxbruinsma.nl/index1.html?vantoor\\_FR.htm](https://maxbruinsma.nl/index1.html?vantoor_FR.htm)

Antoine Compagnon, « Quatrième leçon : Généalogie de l'autorité » dans « Qu'est-ce qu'un auteur ? », cours de théorie de la littérature donné à l'Université de Paris IV – Sorbonne, 2012, <https://aphelis.net/wp-content/uploads/2012/03/Compagnon-Auteur.pdf>

Paul Cox, « Joyeux désordre et accidents heureux », 2005, <http://paulcox.over-blog.com/article-119101.html>

Francesca Cozzolino, « Dessiner pour agir : graphisme et politique dans l'espace public », traducteur : Thomas Golsenne, hors série 6 – *Images émancipatrices, Images Re-vues*, 2018, consulté en ligne sur <https://journals.openedition.org/imagesrevues/4237>

Nicolas Filloque, Adrien Zammit, *Citoyen-graphiste, partisan de l'intérêt public* [mémoire de fin d'études], Paris, EnsAD, 2008, <http://www.formes-vives.org/atelier/?category/Citoyen-graphiste>

Xavier de Jarcy, « Pierre Bernard, conscience sociale du graphisme, disparaît à l'âge de 73 ans » dans *Télérama*, 24 novembre 2015, <https://www.telarama.fr/scenes/pierre-bernard-conscience-sociale-du-graphisme-disparait-a-l-age-de-73-ans.134702.php>

Tereza Rullerova, *Action to Surface* [mémoire de fin d'études], 2015, consulté sur <https://www.therodina.com/actiontosurface>

Super Terrain, « De l'expérimentation à l'expérience : le graphisme et l'impression comme mode de vie » [conférence], Chaumont, Signe – Centre National du Graphisme, 11 janvier 2018, <https://indexgrafik.fr/super-terrain-galaxy-gutenberg/>

Jean-Jacques Wunenburger, « Topophilie bachelardienne », 13 novembre 2019, disponible sur la revue en ligne *topophile, l'ami-e des lieux | la revue des espaces heureux*, <https://topophile.net/savoir/topophilies-bachelardiennes/>

[Auteur-ice inconnu-e, DR], « Ten reasons why Out of Home advertising outperforms », 2017, <https://magnaglobal.com/ten-reasons-why-out-of-home-advertising-outperforms/>  
<http://www.platforme-socialdesign.net>

## PODCASTS

Camille Esayan et Marion Ménard, avec Thomas Couderc et Vincent Vauchez, « Conversation avec Helmo » [Podcast], *Le Radiographe*, 20 février 2018, 1:46:06, [https://medium.com/@Le\\_radiographe/conversation-avec-helmo-d8b05122fd79](https://medium.com/@Le_radiographe/conversation-avec-helmo-d8b05122fd79)

Olivia Gesbert, avec Pierre-Michel Menger, « La création à quel prix ? » [Podcast], *La Grande Table*, France Culture, 7 juin 2018, 26:29, <https://www.franceculture.fr/emissions/la-grande-table-2eme-partie/la-grande-table-2eme-partie-du-jeudi-07-juin-2018>

Yassine [Nom inconnu] et Antoine Cadou, avec Nicolas Filloque, Geoffroy Pithon, Adrien Zammit, *Le Gratin*, émission n° 26 [Podcast], Radio Campus Paris, octobre 2014, 58:42, <https://indexgrafik.fr/le-gratin-26-formes-vives>

Adèle Van Reeth, Gilles Hieronimus, « Comment s'en sortir sans sortir ? », épisode 1/3 de la série de podcast « Confinés avec... Gaston Bachelard », *Les chemins de la philosophie*, France Inter, 9 novembre 2020, 58:33, disponible sur <https://www.franceculture.fr/emissions/les-chemins-de-la-philosophie/confinés-avec-gaston-bachelard-14-comment-sen-sortir-sans-sortir>

## FILMOGRAPHIE

Henri-Georges Clouzot, *Le Mystère Picasso* [Film], Filmsonor, 1955, 1:14:19.

Harun Farocki, *Der Ausdruck der Hände* [Documentaire], Harun Farocki Filmproduktion et Westdeutscher Rundfunk, 1997, 00:30.

## ICONOGRAPHIE

- [fig. a] <https://cucufa.xyz/Le-Volcan-Scene-nationale-du-Havre-2013-2014>
- [fig. b] <http://milinrobert.blogspot.com>
- [fig. c] <http://www.formes-vives.org/blog/index.php?2009/04/03/287-un-logo-pour-sa-ville>
- [fig. d] <http://www.mairie-lons.fr/>
- [fig. e] <https://www.poeydelescar.fr/>
- [fig. f & g] <https://www.superterrain.fr/spoken-walls-3/>
- [fig. h] <http://www.atelierstephaniearnaud.com/portfolio/cloud-inc/>
- [fig. i et j] <https://www.instagram.com/boogypaper/>
- [fig. k, l & m] <http://www.formes-vives.org/atelier/?post/etquilibres-fotokino>
- [fig. n & o] <https://www.instagram.com/geoffroypython/?hl=fr>
- [fig. p] [https://archives.aubervilliers.fr/IMG/pdf/10Fi\\_catalogue\\_partie\\_2\\_sur\\_3.pdf](https://archives.aubervilliers.fr/IMG/pdf/10Fi_catalogue_partie_2_sur_3.pdf)
- [fig. q] <https://webmuseo.com/ws/mc2/app/collection/record/9247>
- [fig. r] <https://www.instagram.com/zammitou/?hl=fr>
- [fig. s] <https://vimeo.com/470924161>
- [fig. t] <https://www.flickr.com/photos/toreajade/albums/72157625722942160/with/5313161423/>
- [fig. u] <https://www.instagram.com/geoffroypython/?hl=fr>
- [fig. v] Henri-Georges Clouzot, *Le Mystère Picasso* [Film], Filmsonor, 1955, 1:14:19, à 30'.
- [fig. w] <https://designing-design-tools.nolwennmaudet.com/>
- [fig. x] <https://fotokino.bigcartel.com/product/graphure-et-peintrisme-n-1-geoffroy-pithon-benoit-bonnemaison-fitte>
- [fig. y] <https://www.facebook.com/Caf%C3%A9-Po%C3%AFpo%C3%AF-au-Jockey-Club-112825780503365/photos/150763213376288>
- [fig. z] <https://www.facebook.com/superterrain/photos/pcb.2609436245983995/2609436072650679/>



*Sismo*-graphiste

Mémoire de fin d'études de Léa Chemarin

tutoré par Olivier Deloignon

soutenu en 2021 puis en 2022

Atelier de Communication graphique

Haute école des arts du Rhin

Strasbourg

Le texte de ce mémoire a été composé avec la famille Sang Bleu Republic  
de la fonderie Suiss Typefaces et Alte Haas Grotesk de Yann Le Coroller.

Merci à Olivier Deloignon  
ses relectures et sa bienveillance.  
Merci à Adrien Zammit  
et Geoffroy Python  
pour le temps qu'ils m'ont accordé,  
pour leurs voix si inspirantes  
qui m'accompagnent  
depuis de nombreuses années,  
à Didier Mazellier,  
à l'Estive,  
et à toutes les belles choses  
qui se tissent aux Vans sous les oliviers,  
à Alexis,  
à Laura,  
à Anna,  
à Alice,  
pour leur soutien  
qui m'a toujours réchauffé  
le cœur.

Oui, voilà.

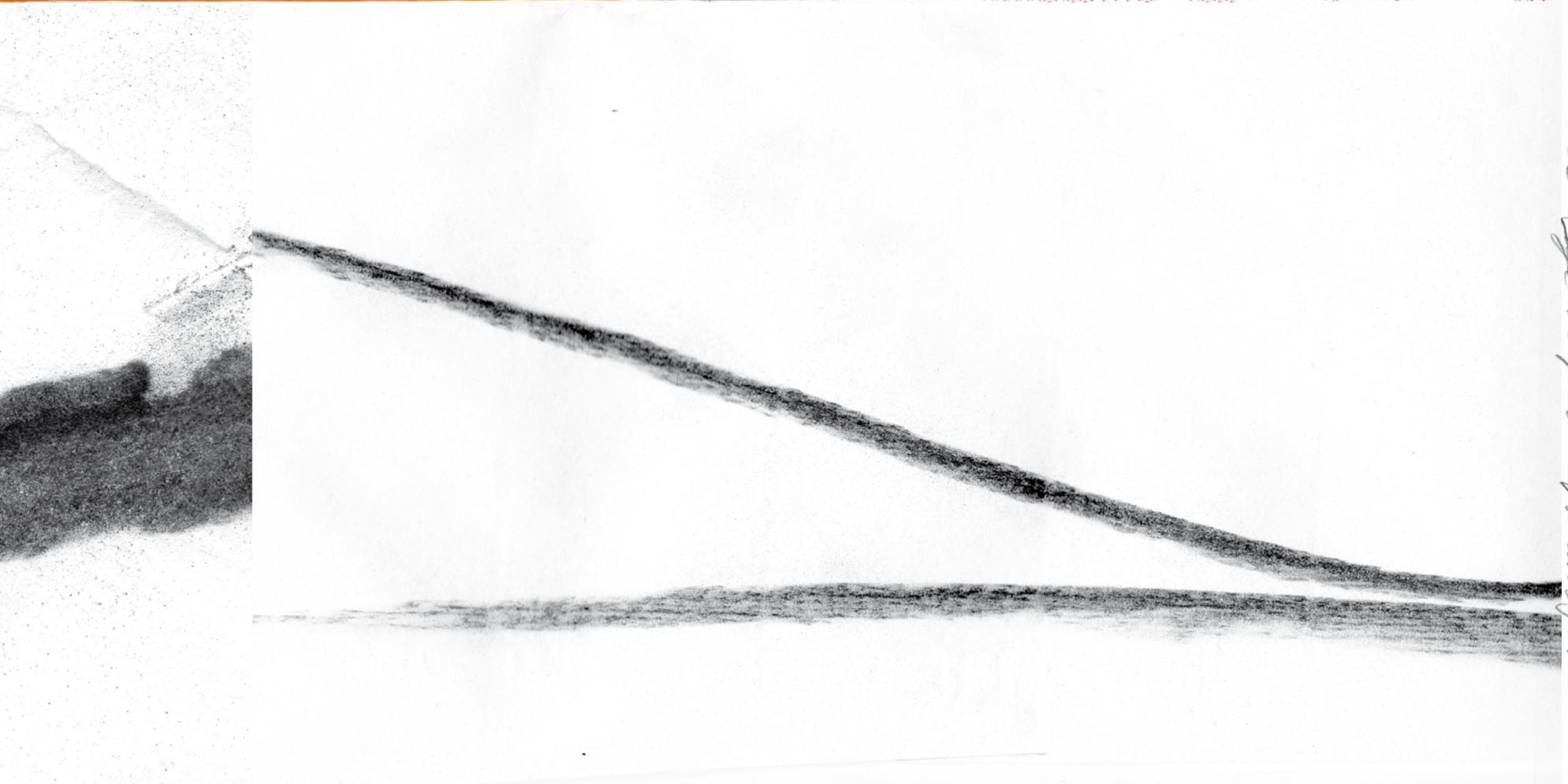
Quand je trace,

*c'est en train de se faire,*

ça se développe là,

sous les yeux.

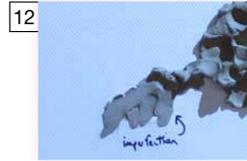
journal annexe



introduction au art image de @apur tman / residence cafe Binois / vendredi 2020

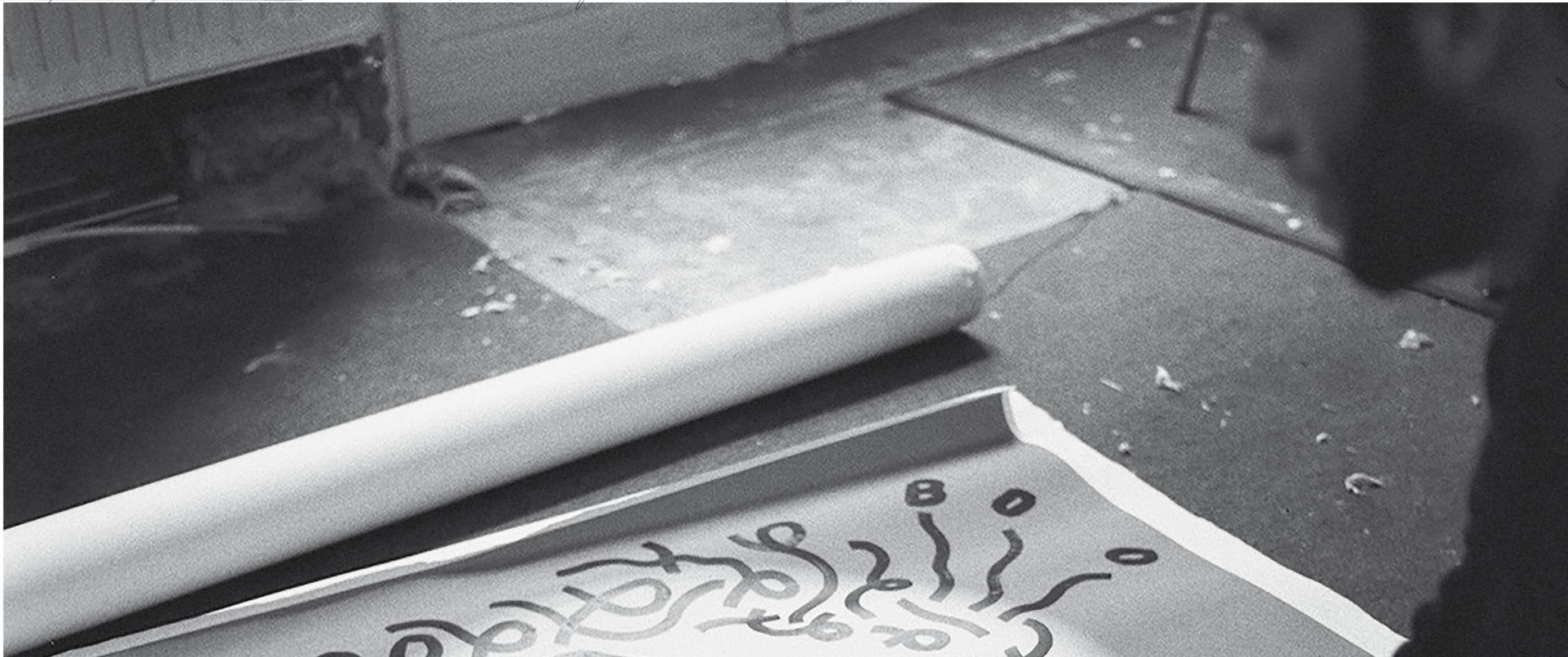
cette carte présente l'ensemble des références qui ont nourri ce mémoire

de près ou de loin



*In situ graphic designers at work Tom Henni par ©Pascal Béjean Palace Rouvillé, Lyon 2012*

*Pascal Béjean*



*affiche de souvenirs découpés*

*photographie personnelle,*

*compagnement de mai 2010*

*Legendes détaillées*

1	KA 1028	
MORITZ APPICH, BRUNO JACOBY & MONA MAYER		2019
PROJET AUTO-INITIÉ PAR CES 3 ÉTUDIANTS À LA HOCHSCHULE FÜR GESTALTUNG DE KARLSRUHE		KARLSRUHE, ALLEMAGNE
STRUCTURE-BUREAU DÉPLAÇABLE POUR ATELIER GRAPHIQUE NOMADE, QUI A FONCTIONNÉ PENDANT SIX SEMAINES		

2	CAFÉ POÏPOÏ 2	
SUPER TERRAIN, LOUISE HOCHET, COLINE HUGER, MATHILDE MONJANEL, GEOFFROY PITHON, ORIANE PONCET, SIMON POULAIN, TIMOTHÉE RAISON ET FANNY SINTÈS		2020
PROJET PRODUIT PAR LA COMPA ET DANS LE CADRE DU PROJET CULTUREL DE TERRITOIRE PROPOSÉ PAR LE DÉPARTEMENT LOIRE-ATLANTIQUE		124, RUE DE LA VICTOIRE À VARADES
CAFÉ, ACCUEIL DE PUBLIC ET ATELIERS DÉLOCALISÉS PENDANT UN MOIS		

3	CAFÉ POÏPOÏ 1	
LOUISE HOCHET, MATHILDE MONJANEL, GEOFFROY PITHON, ORIANE PONCET, SIMON POULAIN, COLINE HUGER, LUCAS MEYER ET LUC DE FOUQUET		2019
SUR UNE INVITATION DE DIRECTION DE LA CULTURE ET DES INITIATIVES		NANTES
CAFÉ, ACCUEIL DE PUBLIC ET CRÉATION GRAPHIQUE, CRÉATION TEXTILE, LECTURE, SIESTES SONORES, CONSTRUCTION, PENDANT TROIS SEMAINES		

4	RUMEUR GRAPHIQUE 1	
BENOÎT BONNEMAISON-FITTE		2011
COMMANDE DE LA COMPAGNIE DE THÉÂTRE DE RUE 2 RIEN MERCI		BOUSSAN
PEINTURE AU BLANC DE MEUDON DANS L'ESPACE PUBLIC, AFFICHES COMPOSÉES DANS LA RUE		

5	SLOW BOLIDE MANIFEST / BLOW SOLID MONUMENT	
GEOFFROY PITHON		2020
SUR UNE INVITATION DE LA FRICHE TRANSFERT		NANTES
PEINTURE SUR BUS PENDANT DEUX JOURS ET DEMI		

6	SPOKEN WALLS	
SUPER TERRAIN		2017
PROJET AUTO-INITIÉ EN COLLABORATION AVEC LA GALERIE THE VOID		ATHÈNES, GRÈCE
PEINTURE SUR BÂCHE ET IMPRESSION EN RISOGRAPHIE		

7	CUCINE(S) – BREADWAY	
FLORIANE FACCHINI ET GEOFFROY PITHON		2019
ÉVÈNEMENT ORGANISÉ À L'OCCASION DE LA MATERA EUROPEAN CAPITAL OF CULTURE		MATERA, ITALIE
INTERVIEW, CAPTATION VIDÉO, CUISINE, COLLAGE, PEINTURE. L'ENSEMBLE DE L'ÉVÈNEMENT DURE ENVIRON TROIS JOURS		

8	LA UNE	
PIERRE VANNI ET AL.		2020
WORKSHOP AVEC LES PREMIÈRES ANNÉES DE L'ENSAD		ENSAD, NANCY
RÉALISATION D'UNE « UNE » MONUMENTALE AUTOUR DE LA QUESTION DE LA FAKE NEWS, INSTALLATION ET PEINTURE, PENDANT DEUX JOURS		

9	MOBILE DESIGN AGENCY	
LAVA		2013
PROJET PRODUIT POUR LA BEIJING DESIGN WEEK		QUARTIER DE DASHILAR, PÉKIN, CHINE
ATELIER GRAPHIQUE MOBILE, CRÉATION DE LOGOTYPE IN SITU		

10	N'IMPORTE NAWAK	
PIERRE DI SCIULLO		2007
FESTIVAL NUIT BLANCHE		PARIS, PLACE DE LA MADELEINE
4x3 IMPRESSION OFFSET, AFFICHAGES SUCCESSIFS PAR UNE ÉQUIPE DE COLLEURS PENDANT QUELQUES HEURES		

11	ABSTRACT PORTRAIT OF THE CROWD : AT THE END I BECAME A PAINTER	
THE RODINA		2016
SUR UNE INVITATION DU FESTIVAL TIQUE ART SPACE		ANTWERP, BELGIQUE
PEINTURE EN DIRECT DE COULEURS OU DE TEXTURES PRÉSENTES SUR LES VISITEUR-EUSES DE L'EXPOSITION		

12	CLAY ANALITICS	
STUDIO MONIKER		2013
WORKSHOP ORGANISÉ ENTRE LES MEMBRES DU GROUPE CONDITIONAL DESIGN		QUELQUE PART DANS UNE CUISINE À AMSTERDAM
MODELAGE EN ARGILE FRAÎCHE, LAMPE. LE WORKSHOP A EU LIEU DANS LEURS LOCAUX, ET EST DIFFUSÉ SUR LEUR SITE INTERNET		

13	RUMEUR GRAPHIQUE 2	
COLLECTIF CUCUFA : BENOÎT BONNEMAISON-FITTE, FRED FIVAZ, MARION PINAFFO, VINCENT TUSET-ANRÈS		PLUSIEURS JOURNÉES DE PEINTURE DISPERSÉES ENTRE 2012 ET 2014
COMMANDE DE LA SCÈNE NATIONALE DU VOLCAN POUR SA RÉOUVERTURE		LE HAVRE
PEINTURE AU BLANC DE MEUDON DANS L'ESPACE PUBLIC		

14	OSCAR WILDE MEETS FRANK ZAPPA	
JOB WOUTERS & GILS FRIELING		2013
COMMANDE DE LA MAISON DE HAUTE-COUTURE DRIES VAN NOTEN POUR LA COLLECTION AUTOMNE/HIVER 2013		GRAND PALAIS, PARIS
FRESQUE MURALE RÉALISÉE EN DIRECT PENDANT LE DÉFILÉ. CINQ HEURES DE PEINTURE EN TOUT, ILS SONT AIDÉS PAR 4 TECHNICIEN-NES		

15	SACCHAROSES S'AFFICHE !	
SAMIR & JEAN-PHILIPPE GRAS		17 JUIN 2020
PRODUIT ET ORGANISÉ PAR LES ÉDITIONS LA GRENADE		PARIS, QUAI DE VALMY
LIVRE IMPRIMÉ EN 4x3, AFFICHÉ ET LU DANS LA RUE		

17	FESTIVAL SPONTANÉOUS	
TOM HENNI		2012
COMMANDE DE L'ASSOCIATION ET COMPAGNIE		LYON
DESSIN EN DIRECT SUR AFFICHES OFFSET ET AFFICHES VIERGES COLLÉES DANS LA RUE POUR APPROPRIATIONS HABITANTES		

18	ET QUI LIBRES ? 10 JOURS D'INSTABILITÉ	
FORMES VIVES		2014
SUR UNE INVITATION DE FOTOKINO		MARSEILLE
BOIX DÉCOUPÉ, CHUTES, PEINTURE, CRAIE. LES VISITEURS SONT INVITÉS À ÉCRIRE SUR LES FORMES DE BOIS « DES DÉSIRES, DES PLAISIRS, DES INDIGNATIONS OU DES CATASTROPHES », ET PLAÇER SUR LE SKATEBOARD LES ÉLÉMENTS DÉSIRABLES, ET D'ENTREPOSER SUR LA BÂCHE BLEUE CEUX QUI LEUR PARAISSENT NÉFASTES		

19	UTOPISTES	
BENOÎT BONNEMAISON-FITTE, FRED FIVAZ, RICHARD VON MARTELL		AVRIL ET MAI 2016
COMMANDE DU FESTIVAL UTOPISTES, FESTIVAL DES ARTS DU CIRQUE		LYON, STATION DE MÉTRO BELLECOUR PUIS STATION PART-DIEU
PEINTURE, SÉRIGRAPHIE EN DIRECT POUR RÉALISER UNE FRESQUE ÉPHÉMÈRE LE TEMPS DU FESTIVAL, LA RÉALISATION DE LA FRESQUE DURE CINQ JOURS EN TOUT		

20	MAKING AND MATCHING	
BENOÎT BONNEMAISON-FITTE ET PAUL COX		2020
SUR UNE INVITATION DE L'ESPAL		LE MANS
PEINTURE EN DIRECT PENDANT UNE SEMAINE		

16	LOLA DUVAL ET JULIEN PRIEZ	
COMMANDE DU MUSÉE NATIONAL DU MOYEN-ÂGE DE CLUNY		PALISSADES DE TRAVAUX DU MUSÉE DE CLUNY, PARIS
PEINTURE ACRYLIQUE ET PINCEAUX CUSTOMISÉS POUR CALLIGRAPHIE IN SITU		

21	VERY GRAPHIC : POLISH DESIGNERS OF THE 20TH CENTURY	
KUBA SOWINSKI		2015
ÉDITÉ PAR JACEK MROWCZYK		VARSOVIE, POLOGNE
CRÉATION DE COUVERTURES UNIQUES À L'AIDE D'UN FEUTRE SUR L'OUVRAGE		

22	SAND PEN	
STUDIO MONIKER		2011
PRÉSENTÉ POUR LA BIENNALE DE DESIGN DE LISBONNE		LISBONNE, PORTUGAL
OUTIL DE DESSIN AU SABLE COLORÉ, ENTREPOSÉ DANS LA RUE, À ACTIVER		

23	JULIEN PRIEZ	
COMMISSIONNÉ PAR NIKE WORLD HEADQUARTERS		PORTLAND, OREGON, ÉTATS-UNIS
QUATORZE FRESQUES MURALES CALLIGRAPHIÉES		

sismo-graphiste

détail d'une image de Rumeur Graphique, Cucuça, Le Havre 2014

