

{1}

Avant-propos

Au fil de mon cursus, j'ai réalisé que j'utilisais de moins en moins les logiciels Adobe, sans vraiment m'en rendre compte, je m'en étais éloigné. J'ai alors décidé d'en faire un défi en concevant ce mémoire en m'appuyant au maximum sur des outils libres, ouverts et bricolés. Avoir bricolé ce mémoire et détourné des langages pensés initialement pour le web m'ont permis de repenser ma manière de produire des formes. Les nombreux « couacs » rencontrés sur la route ont été (paradoxalement) les moments les plus instructifs. C'est en étant confronté à ces accrocs techniques, que j'ai réellement compris les enjeux esquissés tout le long de ce travail. Ce petit objet hybride, né d'un assemblage hétérogène (Paged.js, app.dithermark.com, Scribus, InDesign...) épouse une esthétique davantage brute, nourrie par l'intérêt que je porte à la place de l'expérimentation dans nos pratiques créatives.

{Sommaire}

Introduction (7)

I. La place du corps dans le processus de création (13)

{A} Le tatouage issu de la marginalité (15)

{B} Le dermographe : un outil innovant (17)

{C} La contre-culture comme espace d'expression (25)

{D} L'indélébile du non-sens (28)

II. L'outil : un réel compagnon de route (37)

{A} Mon expérience dans l'apprentissage du tatouage (39)

{B} Bidouiller son environnement : toucher de plus près sa pratique
(44)

{C} Comprendre ses outils — Désopacifier la technique —
Entreprendre ce qui nous entoure (52)

III. Graphisme & Tatouage : un laboratoire enclin au multimédia (63)

{A} L'hybridation de la pratique (65)

{B} Ouverture & collaboration pour le partage de nos pratiques (72)

{C} Cultiver un travail manuel pour davantage d'authenticité (75)

{D} Vers une pratique horizontale (79)

Conclusion (83)

{Entretien} [avec Jean-Noël Lafargue] (91)

{Entretien} [avec Twantwan, le 01.05.2025] (109)

Remerciements (158)

Bibliographie (159)

INTRODUCTION

L'écriture de ce mémoire a constitué une véritable occasion d'articuler deux passions qui me sont chères : le design graphique et le tatouage, deux domaines traversés par de multiples micro-révolutions. Au fil de mes études, mon intérêt croissant pour l'expérimentation m'a conduit à explorer et à interroger les environnements où s'ancrent progressivement mes pratiques créatives. En questionnant les outils et les supports qui façonnent mon quotidien, j'ai appris à cultiver et à valoriser la découverte de nouvelles logiques de conception.

Mettre en regard ma pratique et les enjeux éthiques de la création contemporaine m'a permis d'approfondir ma réflexion sur ma place, à la fois en tant qu'étudiante en graphisme et future designer graphique. Par ailleurs, lorsque j'évoque l'idée de micro-révolution, il m'a semblé pertinent d'en interroger la portée et la légitimité dans ce mémoire, en particulier dans le domaine polymorphe du tatouage. Passionnée par ce médium depuis l'adolescence, j'ai souhaité contribuer à travers un croisement de références, à une meilleure compréhension de son ouverture vers le champ de l'expérimentation.

Au cours de cette recherche, plusieurs questions se sont imposées : En quoi une esthétique peut-elle être le symptôme d'une évolution des mœurs ? Comment nos outils nous façonnent-ils ? Quelle place occupe l'usage de nos outils dans la construction de notre vision du monde ? Comment s'engager dans des pratiques créatives en constante mutation, dont les habitudes et les repères sont régulièrement bouleversés ?

Pour tenter d'esquisser des pistes de réponse, j'ai d'abord exploré l'importance du lien entre le corps et son environnement, en particulier en analysant les codes créatifs issus de contre-cultures. Par la suite, j'ai interrogé les outils de nos environnements de création, leur influence sur les formes que nous produisons et sur la manière dont ils orientent notre rapport au monde. Enfin, j'ai recensé plusieurs pistes permettant de répondre aux enjeux d'industrialisation des pratiques créatives, en réaffirmant la nécessité de questionner notre rôle d'acteur·ice au sein de nos pratiques et dans nos relations aux autres.

(I)
LA PLACE DU CORPS
DANS LE PROCESSUS
DE CREATION

{A}
Le tatouage
issu de la marginalité

Lorsque l'on pense au tatouage, un imaginaire fort s'ancre dans nos esprits. À travers les tatouages des punks, des bikers, des yakuzas ou des marins, le tatouage a servi pendant un certain temps à catégoriser de multiples groupes de personnes. Pour cause, leurs usages coutumiers transgressifs en ont fait des groupes marginaux et alternatifs. En arborant des symboles qui leur étaient propres, ces groupes ont pu renforcer leur sentiment d'appartenance et de légitimité en lien avec leur mode de vie unique.

On peut prendre pour exemple les apaches de Paris au tournant du XXe siècle. Ils constituaient une véritable contre-culture urbaine et affirment leur rejet face aux classes dominantes. En adoptant une esthétique et une attitude volontairement provocantes, ils renforçaient leur dangereuse réputation déjà liée à des activités criminelles telles que le vol, le proxénétisme et les jeux clandestins. En résultait régulièrement pour nombre d'entre eux un passage par la

case prison. Dans cet univers, le tatouage jouait le rôle de langage codé et de mémoire collective, immortalisant des fragments de vie tout en permettant au groupe de se reconnaître entre eux. Ces marques corporelles dénuées de sens pour les non initiés véhiculent cependant des messages précis. C'est le cas pour l'un des plus connus *Mort aux vaches* représenté par trois points disposés entre le pouce et l'index {FIG 1} traduisant la haine à l'encontre de l'autorité.

D'autre part, un autre aspect intéressant en plus de la portée significative de ces tatouages, est le côté esthétique ou, justement, non-esthétique porteur également de valeurs rebelles. Ces tatouages réalisés de manière rudimentaire reflétaient davantage un marqueur social et identitaire plutôt qu'une recherche artistique. Dans le jargon criminel, cela pouvait se désigner via le terme de *Bousille*, terme évoquant une exécution rapide et négligée. Dans ce contexte, le tatouage était donc moins un ornement qu'un signe d'appartenance, un code visuel propre au milieu.

« Le tatouage dans le milieu est moins un art corporel qu'un moyen de respecter un code de virilité [...] avec un souci secondaire du rendu de la figure ou de l'inscription. »¹

1.

David Le Breton, *Signes d'identité*, Paris, Editions Métailié, 2002, p. 43

{B}
Le dermographe
un outil innovant

Le milieu carcéral est un terrain propice à l'innovation grâce à l'aspect débrouillard intrinsèque à ce milieu. Qui dit mode de vie en marge, dit également identités alternatives et moyens d'expressions codifiés. Ce qui est intéressant d'identifier avec le tatouage carcéral est sa polyvalence d'usage. Comme dit plus tôt, le tatouage peut être le marqueur d'une appartenance à un milieu, le reflet de moments de vies et le vecteur d'opinions politiques d'autant plus dans le milieu pénitencier. Cet art multifacettes joue un rôle essentiel de lien voir même de survie dans la vie des co-détenus. Il est aujourd'hui intéressant de voir comment cette pratique a pu évoluer au sein de ces quatres murs grâce à l'agilité, l'audace et la ruse de certains prisonniers, piliers de certains mouvements artistiques à contre-courant.

Prenons le cas de Gramata, un ex-condamné ukrainien qui a passé quatre ans au sein d'une prison Balkane pour trafic de drogues à l'échelle internationale. Pour occuper son étroit quotidien, il a commencé à tatouer ses co-détenus en guise d'échappatoire et de moyen d'expression. Dès lors, Gramata s'est fait remarquer via les réseaux-sociaux par un certain Fuzi, une figure notable particulièrement dans la scène alternative du graff' dans les années 1990. C'est en

postant des images de ses dessins réalisés au bic **{FIG 2}** de son quotidien atypique et de ses machines bricolées qu'une démarche documentaire naît suite au regard intrigué de Fuzi. Ces deux compères vont alors échanger entre Los Angeles, lieu de résidence de Fuzi, et la prison pour co-crée une édition unique et authentique. Intitulée *Behind Bars*, **{FIG 3}** elle retrace un peu plus de trois ans d'une histoire placée sous le signe de l'expérimentation, de la débrouillardise et de la survie.

En effet, en peignant cette vie brutale au sein du milieu pénitencier, une légitimité émane des expérimentations réalisées par Gramata, questionnant ainsi la genèse du tatouage carcéral et son lien avec la scène contemporaine de cette pratique. Par ailleurs, ce qui ressort des échanges entre l'ex détenu et Fuzi, est la place considérable qu'occupe le protocole dans la réalisation du tatouage. Étant à la fois risqué et rustique, une rigueur et une authenticité émane toutefois de ces protocoles presque contestataires. En se risquant à tatouer autrui entre quatre murs, Gramata fige un moment de vie et une manière de penser qui bouscule les attendus traditionnels du tatouage. Ici, le tatouage est politique et chargé de sens de par sa symbolique et par son exécution. Dans l'article qui approfondit l'élaboration de la collaboration entre Fuzi et Gramata, un lien entre le tatouage carcéral et le graffiti est créé. Notamment via l'aspect illégal et subversif de ces deux domaines, symptôme d'une quête de liberté au dépend de la vie de chacun. Le corps, en étant coincé à l'étroit entre quatre murs, devient

un réceptacle à l'expérimentation motivé par le désir d'améliorer son existence, par la soif de créativité voire même par l'envie d'exécuter un rite de passage.

« Si on prend le graffiti vandale, où le mec risque sa vie tous les soirs pour peindre son nom ou celui de son crew sur les parois du métro ou les toits d'immeubles, et bien on peut facilement comparer ce mode de vie et celui de Gramata dans sa cellule. Il tatoue ses codétenus avec du plastique fondu en guise d'encre, et une machine faite-maison avec le moteur d'une brosse à dents. Les deux font chacun preuve d'une extrême abnégation dans leur acte créatif »²

En réalisant ses propres machines à tatouer, Gramata contourne les règles pour s'approprier ses propres codes et cultiver un savoir-faire unique. De fait, tatouer en prison relève d'une succession de tâches périlleuses qui étendent et chamboulent l'usage traditionnel d'une machine à tatouer. Pour pallier aux manques de fournitures, un vrai système de récupération et de bidouillage permet de façonner de nouveaux outils. Le détournement d'objets est au centre de la création d'un dermographe fait-maison. À travers les vidéos de l'ancien détenu américain Josh D, plus connu sous le nom de Lockdown 23&1, il dépeint son ancienne vie carcérale en la ponctuant d'anecdotes. Il lui arrive également de décrire les astuces qu'il mettait en œuvre pour tatouer en prison. Ces réelles recettes permettent de

2.

Pierre Longeray, « Derrière les barreaux, les tatouages », *Vice*, 27 juillet 2020, consulté le 09.09.2025, [en ligne] : <https://www.vice.com/fr/article/derriere-les-barreaux-les-tatouages/>

mieux configurer et comprendre le fonctionnement de ces machines de fortunes ainsi que leur apparence **{FIG 4}**. L'aspect *tuto* (tutoriel) ou *DIY* (Do it Yourslef) de ces vidéos n'est que le reflet de l'habileté et de l'ingéniosité indispensable pour arriver à tatouer en prison. En passant par les explications des étapes à suivre pour créer sa propre machine ou pour constituer sa propre encre, on peut se rendre compte à quel point tout peut avoir une seconde vie en prison.

« Comment on obtenait des briquets en Prison? Regardez, les gens ont des téléphones portables. Les gens peuvent obtenir ce dont ils ont besoin mais quand j'étais en prison, ils vendaient des briquets. Quand ils ont arrêtés d'en vendre, j'ai toujours pu mettre la main sur une corde de guitare ou un briquet pour utiliser l'aiguille [...] Enlevez la sécurité du briquet, en prison on réutilise tout, il peut devenir un tournevis plat parfait »³

Cette démarche proche de ce que l'on peut nommer aujourd'hui l'up-cycling interroge à quel point il est possible de déjouer les codes de la machine traditionnelle et à quel point le fait de s'approprier et de créer son propre espace de tatouage devient palpable. En étant issu du manque et de la contrainte, la créativité dont font preuve certains détenus chamboule les attentes et le processus du tatouage en général. De ces protocoles insolites ressort une autre fin-

3.

How to make a prison machine tattoo remastered, vidéo de la chaîne Lockdown 23&1, publiée le 8 aout 2019, [en ligne]: <https://www.youtube.com/watch?v=1jBQThdywBc> (consultée le 12/09/2025).

alité qui se positionne à l'inverse d'une approche esthétique. Les traits plus ou moins maladroits liés à un moment périlleux, cultivent une certaine forme de richesse et de légitimité. En tirant sa force du moment présent, ces tatouages carcéraux expriment une sorte de sensibilité et authenticité à travers leurs conditions d'exécutions.

« Comment comparer le tatouage d'un dessin "cool" fait dans le confort d'un studio avec celui réalisé sur le matelas pourri d'une cellule, sous la menace de se faire choper à tout moment par le maton. Le résultat est tout autre, visuellement, mais aussi et surtout dans la signification et le souvenir auquel il est lié. Ces lignes tracées derrière les barreaux cachent souvent bien plus qu'un dessin, mais la retranscription d'un vécu, d'un rite, d'une histoire personnelle et/ou collective. Tous les "défauts" d'exécution perçus comme des erreurs grossières par le monde extérieur, sont au contraire leurs marques distinctives, qui les enrichissent et attestent de leur authenticité, rendant un dessin pourtant mille fois reproduits, captivant et unique. »⁴

Au cours de l'exposition intitulée *Le corps paysage* installée au Frac Picardie, le visiteur a été invité à découvrir un projet singulier dirigé par Eliott Gamer et Ivan Le Pays au sein du Centre pénitentiaire de Beauvais (du 8 janvier au 26 février 2025). Cette exposition retrace l'expé-
rience

4.

Pierre Longera, « Derrière les barreaux, les tatouages », *Vice*, 27 juillet 2020, consulté le 09.09.2025, [en ligne] : <https://www.vice.com/fr/article/derriere-les-barreaux-les-tatouages/>

nce menée par ces deux artistes plasticiens, également tatoueurs, lors de leurs interventions régulières auprès des détenus. Elle témoigne du fruit d'une rencontre inédite avec huit participants et d'une réflexion collective autour du lien entre tatouage, art contemporain et dessin. **{FIG 5}**

Au fil de huit séances de deux heures, un protocole précis s'est mis en place permettant au groupe d'explorer les relations entre le geste du dessin et celui du tatouage tout en envisageant le corps comme un support artistique à part entière. Ces échanges ont été nourris par une approche à la fois théorique et pratique concernant l'étude de l'histoire du tatouage, la découverte des grandes écoles et l'analyse des esthétiques multiples qui le composent. De cette immersion, une centaine de croquis et dessins ont vu le jour, révélant chez chacun des participants l'émergence d'un style singulier souvent hésitant, mais qui s'affirme progressivement au fil des séances. Cette évolution constitue l'un des points central de l'exposition où la diversité des supports et des techniques (telles que le stylo, la machine à tatouer, les transferts par stencils) est pleinement mise en avant. De plus, la scénographie joue un rôle essentiel dans cette restitution, en donnant littéralement corps au projet **{FIG6}**.

Certaines œuvres, réalisées sur des peaux en cuir étendues sur des structures de bois se déploient dans l'espace et offrent une dimension tridimensionnelle novatrice. Ces supp-

orts deviennent des réceptacles sensibles, voire organiques, des expérimentations graphiques menées par les détenus. Les croquis avec leurs traits parfois fragiles dégagent une force picturale singulière. Ils permettent d'entrevoir un regard intérieur, celui de personnes que l'on ne voit si peu, souvent écartées dans le silence. Cette exposition met ainsi en évidence la nécessité de l'art, notamment du dessin, comme un outil de réinvention personnelle et d'échappatoire. Dans un contexte carcéral marqué par l'absence de paysage et par la répétition du quotidien, la pratique artistique devient une ouverture, un espace intime où se rejoignent identité et sensibilité. Le livret de l'exposition prolonge cette expérience en proposant un aperçu détaillé du déroulement de chaque atelier, des consignes données, des supports explorés et des échanges entre artistes et détenus. On y trouve par exemple le protocole de la 2e séance du 15 janvier 2025 de 14h à 16h, consacrée à la découverte et à l'exercice de la libération du geste graphique :

« Déroulé du travail : Découvrir son style, pratiquer. Mise en place d'exercices de dessin. Désinhiber le dessin, diminuer les appréhensions. Consignes diverses : temps, styles, contraintes physiques. 4 thématiques : mains/paysage/Mickey/portrait. »

Cette approche structurée assoit un véritable travail artistique et inscrit le projet dans une filiation avec une pratique contemporaine. Elle souligne comment l'adaptation

du processus créatif aux besoins individuels favorise l'implication des participants tout en leur donnant une place légitime dans un contexte carcéral généralement marginalisé. Cette légitimité s'opère à plusieurs niveaux. Premièrement, sur un plan global, en valorisant un lieu habituellement écarté du regard public. Deuxièmement, sur un plan humain en favorisant une rencontre entre deux univers qui ne se croisent que rarement. Et enfin sur un plan pratique en considérant la valeur artistique des productions tout en reconnaissant le tatouage avec ses outils comme un langage plastique à part entière.

Enfin, l'aspect expérimental du projet, qu'il s'agisse de la création d'outils sur mesure, d'exercices inventifs ou de détournements techniques, révèle à quel point l'appropriation du processus créatif peut devenir source de sens et de légitimité. Cette expérimentation témoigne d'une liberté rendue possible par la contrainte, où chaque participant a pu esquisser un paysage intérieur, entre mémoire, désir et projection de soi.

{C}
La contre-culture
comme espace d'expression

Comme mentionné plus tôt, le tatouage peut désormais être rapproché d'autres pratiques expérimentales, surtout lorsque le processus de création se veut innovant. L'amorce du lien entre tatouage et graffiti se précise lorsqu'on explore leurs scènes marginales. Cette radicalité se manifeste par des outils et des esthétiques qui bousculent les codes, questionnant la légitimité et la notion même de critères esthétiques. Tout d'abord, la radicalité inhérente au tatouage carcéral et au graffiti contribue à forger une image à la fois authentique et brute de ces pratiques. Toutes deux associées parfois à une certaine violence, elles partagent la particularité d'être nées au sein de contre-cultures marginales, dont la rudesse constitue un terrain fertile pour des formes de création hors normes. Cet état d'esprit, porté par Fuzi et les groupes auxquels il est affilié (UV et TPK, Ultra Violent et The Psychopath Killer), bien que discutable, reste fidèle aux fondements du graffiti né de la rue et de la brutalité.

« C'était un temps sauvage, où se mêlaient liberté, violence et créativité. Nos journées se déroulaient à peu près toujours de la même façon. On arrivait à Paris en petit groupe en fin de matinée pour peindre un

*dépôt zoner dans un dépôt de train ou de métro et peindre des rames], puis voler dans les magasins et, au fil de la journée, le groupe prenait de l'ampleur jusqu'à souvent devenir une meute de gars qui volaient les passants, se battaient, cassaient, criaient et taguaient de partout ».*⁵

De plus, les deux pratiques artistiques du tatouage et du *graff* se présentent comme des espaces d'expérimentation et de liberté créative initialement marginalisés et rejetés par les normes des cultures dominantes. Par l'acte de marquer durablement un support, corporel ou matériel, elles offrent aux individus un moyen d'exprimer leur singularité à travers des signes, des symboles et des messages personnels. Leur caractère revendicatif et leur authenticité ont longtemps suscité des débats quant à leur légitimité artistique. Aujourd'hui étant totalement intégrées au sein de la culture populaire, leur rapprochement favorise l'émergence de nouvelles formes d'expression et interroge les frontières de la création contemporaine. C'est dans cette perspective que Fuzi a étendu les préceptes qu'il a pu expérimenter dans sa jeunesse pour initié un nouveau mouvement artistique, *L'Ignorant Style* **{FIG 7}**.

Ce courant revendique une esthétique libérée des conventions, se traduisant par des formes délibérément imparfaites et spontanées où l'absence de fioritures et l'usage de l'humour ou de l'ironie participent à affirmer une identité vis-

5.

Benoît Palop, « Il y a de l'art meme dans le chaos », *Vice*, 17 avril 2017, consulté le 09.09.2025, [en ligne] : <https://www.vice.com/fr/article/il-y-a-de-lart-meme-dans-le-chaos/>

uelle brute et authentique. La technique passe alors au second plan pour privilégier une approche instinctive.

« Liberté, fun, instinct. La base du graffiti. Être libre d'écrire ton nom où tu veux, comme tu le veux, sans contraintes, règles ni lois. » ⁶

Ce qui ancre l'Ignorant Style dans sa volonté de s'imposer comme une nouvelle forme d'expression légitime repose sur la déconstruction de codes établis. Ce bouleversement des normes s'accompagne d'une évolution des mœurs, parfois difficile à appréhender tant pour les non-initiés que pour les professionnels du domaine.

« J'étais dans la confrontation, je testais quelque chose de nouveau, et le mouvement s'est senti insulté, disant que je peignais de la main gauche et me traitant d'ignorant. J'ai donc utilisé ce terme ironiquement et m'en suis servi contre eux. C'était comme ouvrir une porte vers un endroit où personne n'était allé. J'ai essuyé les plâtres et les gens se sont engouffrés derrière moi. Vingt ans plus tard l'ignorant style est devenu un courant artistique dans le graffiti, à l'instar du wild style ou block letter » ⁷

6.

Benoît Palop, « Il y a de l'art meme dans le chaos », *Vice*, 17 avril 2017, consulté le 09.09.2025, [en ligne] : <https://www.vice.com/fr/article/il-y-a-de-lart-meme-dans-le-chaos/>

7.

Idem

En embrassant une légèreté décomplexée, cette approche invite à repenser la valeur esthétique et le rapport à l'erreur dans le graffiti. On peut également faire un parallèle avec le compte instagram GraffitiPourris **{FIG 8}** qui met en avant des oeuvres volontairement imparfaites, maladroites et surtout naïves. L'idée n'est plus seulement de produire un graffiti "réussi" et standard mais de célébrer le geste, l'expérimentation et l'authenticité en offrant un espace où les codes traditionnels sont volontairement subversifs et où chaque création, même imparfaite, devient un témoignage de liberté artistique. Par ailleurs, cette approche alternative s'infiltré également dans le domaine du tatouage et soulève une interrogation : que devient le tatouage lorsque sa symbolique, jusqu'alors si valorisée, se perd ?

{D} **L'indélibile** **du non-sens**

Dans l'univers du tatouage où les règles sanitaires et esthétiques ont longtemps dicté la pratique, l'Ignorant Tattoo s'est imposé comme une rupture volontaire dans la pratique du tatouage. Héritier direct de l'Ignorant Style étudié plus tôt, ce courant également initié par Fuzi refuse le perfectionnisme graphique et les conventions du milieu. Le protocole de tatouage se complexifie paradoxalement via la perte

de contrôle. Le hasard devient un concept clé du mouvement et régit une vision davantage proche d'un acte performatif et artistique. Plutôt que de chercher la prouesse technique, il place le geste et le contexte au centre de l'expérience, cultivant de nouveau un esprit rebelle et anticonformiste. Le trait gravé dans la peau n'est plus seulement un motif décoratif, il cristallise une expérience partagée et une montée d'adrénaline semblable à celle du graffiti vandale exécuté sous la menace d'être pris sur le fait. L'instant (unique partagé par le tatoueur et le corps encre) est souvent marqué par le risque où l'improvisation prend le pas sur le dessin lui-même. Tout comme l'ignorant style, ici, l'esthétique embrasse l'idée du mauvais goût. Le résultat, étant impacté par les répercussions des protocoles audacieux et téméraires, se caractérise par un tracé volontairement maladroit, brutal et naïf. Tout cela s'inscrit dès lors dans une quête entraînante vers une sincère vitalité. **{FIG 9}**

Ces tatouages qui peuvent généralement être considérés comme "moches" reflètent une certaine mentalité liée à un moment de vie précis. Cet affront que représente l'acte nonchalant de se tatouer un résultat aléatoire est mis en friction avec l'idée de perpétuité propre au tatouage remettant en question l'essence même de la pratique.

« Et toi, quel est ton pire tatouage ? Des tartines de beurre de cacahuète et de confiture main dans la main sur la jambe. Je ne sais pas pourquoi j'ai fait ça. [...] Ça s'est fait vraiment par hasard et spontanément. Je

n'aime même pas les toasts. C'est ça le plus drôle. Je n'aime pas le beurre de cacahuète et la confiture. J'ai juste pensé que ça pourrait être amusant. »⁸

Le statut du tatouage s'ébranle et questionne même la place du corps dans ce nouvel acte de création presque performatif. Il devient un support qui est le témoin de notre évolution dans le temps, qui capture des souvenirs et des étapes de vie. Il devient pour certains une sorte de journal intime et pour d'autres un carnet de brouillon. Il devient finalement un objet d'archive qui retranscrit nos goûts, nos références, notre vécu, nos expériences, notre identité.

« Quel est ton pire tatouage ? C'est la signature de l'homme à la cigarette dans « X-Files ». [...] Je l'ai rencontré au Comic-Con. Il était un peu mal à l'aise parce qu'il était assez vieux. Une jolie jeune femme polonaise de 20 ans était avec lui. Il a signé ma cheville et j'ai couru tout droit chez un tatoueur pour l'avoir pour toujours. [...] Tout le monde pense que c'est idiot, mais j'aime tellement l'homme à la cigarette. J'ai une poupée de lui, un autographe... J'ai beaucoup de souvenirs de X-Files et c'est génial ! Je n'ai pas de regrets. »⁹

Sous couvert d'énormément d'humour et d'ironie, l'Ignorant Tattoo affirme et assoit les principes de transgression, d'incongru et d'insolence dans son champ d'act-

8.

Benoît Palop, « Il y a de l'art meme dans le chaos », *Vice*, 17 avril 2017, consulté le 09.09.2025, [en ligne] : <https://www.vice.com/fr/article/il-y-a-de-lart-meme-dans-le-chaos/>

9.

Chris Bettell, « Une histoire de tatouages moches », *Vice*, 13 mars 2017, consulté le 10.09.2025, [en ligne] <https://www.vice.com/fr/article/une-histoire-de-tatouages-moches/>

ion. Ce renversement place le processus du tatouage au premier plan et devient un témoignage d'un acte artistique brut. La spontanéité devient un fondement du mouvement et reflète un nouvel état d'esprit en transformant l'acte de se faire tatouer en un geste léger, intégralement désacralisé. On se retrouve désormais loin des symboliques traditionnelles qui pesaient autrefois sur la discipline pour évoluer vers une vision davantage hédoniste de la pratique.

Cette part d'hédonisme se manifeste également lorsque la séance de tatouage s'affranchit des codes traditionnels du salon pour s'inviter hors de celui-ci. Considéré alors comme un art presque performatif, le tatouage réalisé en dehors de l'espace conventionnel affirme sa dimension d'un art total. Il ne marque pas seulement le corps mais inscrit aussi une empreinte dans la mémoire en intégrant l'environnement même dans lequel il est produit. Le lieu devient co-créateur de l'expérience. L'incidence du contexte influe, de fait, directement sur le souvenir que l'on garde et donc sur l'appréciation que l'on peut ressentir vis-à-vis du tatouage. En questionnant la relation entre le corps et son environnement, le processus de tatouage retrouve une profondeur qui dépasse l'acte technique. Il se transforme en terrain d'expérimentation en quête d'évolution constante où l'acte lui-même devient porteur de sens.

Un jour, j'ai juste décidé de m'y mettre de la même manière dont j'ai approché la sculpture et la peinture sur toile, c'est-à-dire en pur autodidacte et avec mes

propres règles. J'étais plus intéressé par la performance, l'acte de se faire tatouer que par le design en soi. » Ses interventions prennent alors rapidement une forme de rituel où les lieux qu'il choisit pour marquer les peaux et les esprits, tunnels de métro, toits d'immeubles, églises abandonnées ou dépôts de trains, font entièrement partie de son processus » ¹⁰

Cette attention portée à la relation entre le lieu et l'objet d'art trouve un écho direct dans l'histoire de l'art contemporain. De nombreux artistes ont déjà interrogé la façon dont l'espace de démonstration influence la perception d'une oeuvre. À ce titre, la réflexion de l'artiste et théoricien Allan Kaprow est particulièrement éclairante en remettant en cause la neutralité supposée des espaces d'exposition. Ce parallèle peut être transposé à la pratique du tatouage : entre le salon et le corps tatoué, un dialogue se tisse et une nouvelle relation peut s'établir et être questionnée.

« Après 1958, il était clair que l'espace neutre de la galerie était trop artificiel, trop chargé d'associations à l'histoire de l'art. Ce que je voulais instaurer était un débat, non à propos de l'art, mais avec la vie quotidienne. Aussi je suis parti à la recherche d'espaces du monde réel : grottes, forêts, caves, anciennes, usines, de véritables espaces alternatifs. L'idée la plus juste dans cette évolution rapide de l'art vers la vie

10.

Benoît Palop, « Il y a de l'art meme dans le chaos », *Vice*, 17 avril 2017, consulté le 09.09.2025, [en ligne] : <https://www.vice.com/fr/article/il-y-a-de-lart-meme-dans-le-chaos/>

serait l'interrelation. L'art, le monde de tous les jours, et nous mêmes, tout serait mélangé. Les séparations (les catégories traditionnelles) seraient volontairement rendues floues. L'expérimentation remplacerait la création. » ¹¹

Tout comme la galerie d'art, le studio de tatouage devient un espace chargé d'une histoire traditionnelle qui semble, au fur et à mesure que la pratique se démocratise, s'aseptiser et devenir un espace neutre, normé. Tel le reflet d'une pratique devenue presque industrielle, elle perd au fil de son évolution, sa part d'authenticité. **{FIG 10}**

« Et qu'est-ce qui aurait pu rendre ta séance meilleure selon toi ? Un peu plus de chaleur humaine. C'est con mais la chaleur humaine que je ressentais sur son compte, bah je ne l'ai pas ressenti en vrai. J'ai trouvé ça un peu dommage. Tu sais, comme l'impression d'être un client parmi tant d'autres... » ¹²

Ainsi, avec ce mouvement, le tatouage s'éloigne de son statut d'ornement pour devenir un médium conceptuel, un réel terrain d'expérimentation artistique. Le tatoueur et le tatoué entament un réel travail collaboratif pour faire émerger une œuvre vivante. En brouillant ainsi les lignes entre technique, esthétique et expérience, il ouvre un espace de réflexion sur nos intentions créatives et la valeur que nous accordons à nos gestes. Cette dynamique invite

11.

Allan Kaprow, « La Performance: 1. Le corps exposé », *Les grands entretiens d'Artpress*, Artpress, 2020.

12.

Entretien avec Loreen, étudiante à l'ESAD de Valence au sujet de sa première séance de tatouage

aux questionnements suivants : pourquoi créons-nous ? Pour qui ? Avec quels outils ? L'acte de tatouer devient alors une appropriation consciente des techniques, des symboles et des supports, une manière finalement de reprendre la main sur notre rapport à la création et de réinventer nos outils comme des prolongements de notre pensée.

(II)
L'OUTIL
UN REEL COMPAGNON
DE ROUTE

{A}

Mon expérience dans
l'apprentissage du tatouage

Cela fait maintenant sept ans que j'étudie le design graphique. Au fil de ces années, j'ai appris, expérimenté et exploré de nouveaux logiciels, interfaces et langages, dans une quête constante d'en tirer parti et de les faire dialoguer entre eux. En assimilant de nouvelles manières de créer, j'apprécie au fil de mon cursus, concrétiser mes idées et créer de nouvelles formes en me laissant toujours une marge d'inattendue due à l'apprentissage de nouveaux médiums. Cette sensation de contentement qui suit la concrétisation d'une idée dont j'ignorais au départ le chemin à parcourir pour la réaliser, me motive à continuer dans cette voie expérimentale, de surcroît quand tout cela est constaté et validé par des figures de ce domaine professionnel.

« Quand j’ai commencé à développer mes propres outils, je suis devenu plus critique envers les outils existants... et beaucoup moins patient face aux limites imposées par d’autres. Le fait de créer soi-même ses outils offre une perspective très puissante sur la conception : le code est là au service de l’idée, et non l’inverse [...] L’idée et, partant, l’axe suivi pour le design devraient orienter le processus, et non les limites arbitraires imposées par les outils existants. » ¹³

Cette citation me ramène au début de ma formation en design graphique, plus particulièrement lorsque je découvrais pour la première fois le fonctionnement des logiciels de la suite Adobe (je ne réalisais pas encore à quel point ils allaient devenir de réels camarades de route, pour le meilleur et pour le pire...). Je me souviens encore lorsque j’ai ouvert pour la première fois l’interface dense et terrorisante de Photoshop. M’accoutumer à une nouvelle logique a été un passage obligé pour m’emparer de ces logiciels. Durant cette ère d’apprentissage, je me sentais bloquée lorsque je devais créer de nouveaux projets, mon manque de connaissances rendait frustrante l’exécution de chaque nouveau concept. Aujourd’hui encore, au sein de mon master à L’Ésad Amiens, c’est via l’expérimentation de nouveaux projets qu’il m’est apparu nécessaire de partir à la recherche de nouveaux outils adaptés et personnalisés à mes ambitions. Pierre-Damien Huyghe illustre la cause de ce sentiment de complexité :

13.

Casey Reas & Chandler McWilliams, « Programmer avec... », Cnap, 2019, consulté le 17.09.2025, [en ligne] : <https://www.cnap.fr/programmer-avec>

« L'écriture des logiciels dont Adobe s'est réservé la propriété est une écriture très ornementale, peut-être à dessein : elle ne cherche pas à être très lisible et on se perd facilement dans ces entrelacs. Un travail de design consisterait dans ce cas à simplifier cette écriture, pour permettre à un plus grand nombre de la lire, c'est-à-dire à "dés-opacifier". » ¹⁴

Actuellement, je revis ce même ressenti, ce sentiment d'être submergé en face de nombreuses informations et cette fois-ci plus particulièrement lors de mon apprentissage du tatouage. Lorsque j'ai commencé à m'intéresser au tatouage et plus particulièrement à devenir tatoueuse, l'accès aux connaissances techniques dans ce domaine se faisait rare. Par le passé, je trouvais ce milieu assez opaque et je devais ingérer nombres d'informations qui pouvaient parfois se contredire entre elles. Cet apprentissage en autodidacte, combiné à un manque de connaissances techniques, m'empêchait de concrétiser les *flashs* que j'avais en tête ; des créations qui me semblaient pourtant très intuitives à réaliser avec un simple crayon et une feuille de papier Canson **{FIG 11}**. Ce manque m'obligeait à réduire mon champ d'action en adaptant et simplifiant mes tracés, les orientant davantage vers un champ naïf et maladroit pour trouver un compromis entre mon idéal esthétique et ce que ma technique et mes outils m'autorisaient.

14.

Vivien Philizot et Jérôme Saint-Loubert Bié (dir.), *Technique & Design Graphique: Outils, médias, savoirs*, Strasbourg, Haute école des arts du Rhin / Editions B42, 2020, p. 242.

« Quand on parvient pas à réaliser quelque chose avec un outil donné, il faut essayer de l'améliorer ou d'en créer un meilleur, sans nécessairement poser un compromis entre l'idée de départ et les contraintes spécifique de cet outil » ¹⁵

C'est pour cela que durant mon apprentissage (toujours en cours) du tatouage, j'ai aimé expérimenter à travers deux techniques, le handpoke et le pen. Lorsque j'ai réalisé mes premiers tatouages, il m'a paru plus aisé et familier de m'orienter vers la technique du handpoke, beaucoup plus douce et sensible mais très chronophage. **{FIG 12}** Cette douceur se répercute à la fois d'une manière pragmatique sur la cicatrisation du tatouage, qui s'effectuera de manière plus douce, rapide et avec moins de saignement. À l'inverse de la machine, dont l'intensité du mouvement de va-et-vient de l'aiguille agresse davantage la peau et rend la cicatrisation, de fait, plus complexe. La machine dans un premier temps m'effrayait. Ne serait-ce que par son bruit, elle me paraissait vivante, comme une bête que je devais presque apprivoiser. Cependant, même si la dimension chronophage du handpoke pourrait jouer en sa défaveur face à l'efficacité de la machine, il me paraissait intéressant de prendre parti de celle-ci pour concevoir le processus de tatouage différemment. À l'heure où la rapidité et la haute productivité régissent nos manières de concevoir notre rapport au travail et à la créativité, s'accorder le temps de tatouer, de dialoguer avec le corps tatoué rend l'expérience davantage authentique. C'est pour cela que

15.

Casey Reas et Chandler McWilliams, « Programmer avec... », Cnap, 2019, consulté le 17.09.2025, [en ligne]: <https://www.cnap.fr/programmer-avec>

pendant un an, j'ai préféré tatouer des ami.e.s en étant munie uniquement de ma simple aiguille et de mes baguettes chinoises. Le fait de concevoir mon outil d'encrage me rassurait davantage et facilitait l'intégration de ses paramètres de fonctionnement (même si cela se rapproche plus de l'assemblage). **{FIG 13}**

« J'aime bien prendre l'exemple des baguettes chinoises. À priori, ça sert à manger. Si tu en fais un truc pour tenir une lampe, tu les détournes de leur finalité d'origine. Eh bien voilà, tu as hacké une paire de baguettes chinoises » ¹⁶

Avoir hacké mes baguettes chinoises était donc un moyen de créer et posséder un environnement de travail créatif qui m'était propre et qui correspondait à mes besoins. À mes yeux, il me paraissait difficile de m'aventurer dans le maniement du dermatographe. Les jeux de voltage, de vitesse, de profondeur, de vibrations, d'inclinaison, de poids... Tous ces micros-facteurs affectent mon rapport au tatouage, me faisant ressentir, comme cité plus tôt, en face d'un objet que je ne comprends pas. La machine est opaque, je ne peux pas voir son squelette à l'inverse de la technique du handpoke. Je n'arrive pas à me l'approprier et à le comprendre. Ne pas comprendre le fonctionnement de la machine impacte forcément tout mon processus de tatouage, en allant de la pure technicité à la standardisation de ma séance de tatouage.

16.

Radical Web Design, « Bidouillabilité », [consulté le 10.10.2025],
<https://radicalweb.design/recherche/notes/bidouillabilite/>.

{B}
Bidouiller son environnement
toucher de plus près sa pratique

Une personne qui a su hacker son environnement pour en tirer parti et explorer de nouvelles manière de tatouer c'est Twantwan. Twantwan est un *tatoueur-bricoleur* {FIG 14} habitant à Bordeaux, il tatoue depuis chez lui dans un univers qui lui est entièrement propre et personnalisé. C'est d'ailleurs sur Instagram que j'ai eu l'occasion de découvrir sa pratique du tatouage qui a immédiatement éveillé ma curiosité. La force de son travail réside dans son approche *DIY* et par extension, dans son authenticité. En fabriquant lui-même ses machines à tatouer à partir de zéro, il parvient à tatouer en s'appropriant les règles de ses propres créations. Il aime glaner, ici et là, les composants nécessaires à ses machines qu'il adapte et hybride pour ensuite tatouer ses propres designs.

« Je dessinais beaucoup avant de me faire tatouer. C'est une fois que j'ai reçu mon premier tatouage, que je n'ai pas voulu aller en salon, je suis allé chez ce qu'on appelle un Scratcher. Donc quelqu'un qui fait ça chez lui. C'est pas fait à l'arrache parce que les conditions sont quand même safe. Mais voilà ça reste ni déclaré, ni en shop. Ensuite, ça m'a vachem-

ent plu. J'ai voulu me mettre à tatouer parce que je voyais la peau comme un support à expérimenter. Je faisais déjà pas mal de peinture sur des vêtements, je dessinais, je graffais un peu aussi à l'époque. Et de fil en aiguille je me suis mis à faire mes propres machines et à tatouer les "inconnus". »¹⁷

Un aspect fort sur lequel repose sa pratique est la dimension du bricolage. Il bricole ses propres machines et par extension son environnement. En comprenant le fonctionnement de celles-ci, il arrive davantage à saisir leurs nuances et à dépasser leur fonction première. Il dépasse les attentes et casse les codes en s'affranchissant des standards d'une séance de tatouage traditionnelle et navigue en parallèle de son domaine.

« Je sais que j'ai déjà fait essayer mes machines à des tatoueurs et tatoueuses qui sont aux Pen, et ils sont pas du tout à l'aise car elle est équilibrée différemment. C'est un truc que tu tiens, c'est comme un gros stylo mais sur un Pen, le poids est très bien réparti puisque c'est une colonne. Moi en général le poids tire plus vers l'arrière. Mes machines sont équilibrées différemment. Elles tournent aussi différemment parce que sur un pen ce sont, en gros, des électroaimants qui ondulent, donc qui font directement un mouvement de haut en bas et moi c'est des moteurs de tondeuses ou de jouets électriques...donc des trucs qui tournent.

17.

Entretien avec Twantwan réalisé le 01.05.2025

Et ce ne sont pas les mêmes mécaniques je pense de mouvement. Mais voilà, je sais que je ne suis pas trop à l'aise avec les pen et les autres machines et en faisant essayer les miennes, des fois ça met à l'aise les gens. »¹⁸

La personnalisation de ses outils constitue un geste fort permettant d'envisager une pratique véritablement indépendante. S'affranchir de ses outils est devenu un enjeu pleinement contemporain que l'on peut transposer à d'autres pratiques créatives, notamment celle du design graphique. Lorsqu'on observe les logiciels communs et standardisés que l'on retrouve sur l'ordinateur type du designer graphique on constate que le monopole et l'accessibilité offerts par exemple par la suite Adobe, tendent à influencer notre regard, nos habitudes de création et formellement nos designs. Utiliser les mêmes outils conduit à produire des designs similaires, des formes et des usages répétitifs. Il faut également prendre en compte la perte du rapport physique à nos outils. L'habitude de créer à travers le prisme d'un écran introduit une distance avec le produit final. Le fait de ne plus accorder de temps à une conception graphique manuelle au profit du tout-digital, affecte insidieusement l'ensemble du processus créatif. Le toucher devient alors une composante de plus en plus absente de nos pratiques.

D'expérience personnelle, le toucher est un facteur fondamental dès lors que je suis amenée à créer. Que ce

18.
Idem

soit pour écrire mes idées, schématiser des concepts ou dessiner de nouveaux flash, il est important de passer par des médiums physiques. En incorporant mes sens dans un processus réflexif ou créatif, j'accrois mon engagement dans celui-ci, amenant une forme d'authenticité. Dans le milieu du tatouage par exemple, il est désormais courant d'utiliser des outils numériques tels que Procreate ou une tablette pour concevoir de nouveaux flashs. Malgré un gain de temps indéniable et une production accrue, une forme de déconnexion peut s'instaurer entre l'outil et son utilisateur.

« Et bah c'est un peu la même différence. C'est-à-dire que l'ipad c'est très pratique. Dans le sens où tu as des calques. Tu es super assisté, tu n'as rien à régler, mais le papier tu as une sensation différente. Tu as la résistance entre le crayon et le papier qui se ressent un peu plus. Et avec les machines que moi je fais... Très souvent ce que je dis c'est que je me repère au son. Par rapport au Pen, il y a très peu de variations entre le moment où l'aiguille est hors de la peau et quand l'aiguille entre. Par rapport à une machine rotative où tu sens le moteur ralentir. J'appelle ça le fait que tu sentes le moteur "travailler". » ¹⁹

Cette déconnexion peut trouver son origine dans la numérisation de nos outils qui s'accompagne d'avantages

19.

Entretien avec Twantwan réalisé le 01.05.2025

mais aussi d'inconvénients. De ce fait, il est intéressant à titre comparatif, d'examiner nos anciens processus de création afin d'analyser les bénéfices qui en découlent. Qu'il s'agisse de graphisme ou de tatouage, ces deux domaines ont évolué pour répondre à de nouvelles attentes et participer à la démocratisation de leur pratique. L'un des aspects les plus intéressants du geste créatif manuel réside dans l'ouverture à l'inconnu, au hasard. En laissant place à une marge d'erreur ou à l'imperfection, le regard du créateur se renouvelle : de nouvelles formes de conception deviennent possibles. Valoriser l'inattendu offre ainsi une dimension prospective à la création. Penser l'évolution de nos métiers de l'image sous le prisme de la valorisation de "l'erreur" permet d'interroger nos pratiques actuelles. Si l'on repense à nos manières de créer avant l'apparition de nos ordinateurs ou de nos logiciels de Publication Assistée par Ordinateur (Pao), il est intéressant de considérer les aller-retour de l'outils sur la forme et de la forme sur l'outil. À travers l'entretien avec le chercheur Jean-Noël Lafargue, (anciennement professeur à L'École Supérieure d'Art & de Design d'Amiens et enseignant maintenant à l'École Supérieure d'Art et de Design Le Havre-Rouen), il nous délivre son expérience en tant qu'ancien étudiant en Photo avant l'hégémonie de la conception numérique.

Ce qui émane de cet échange est une valorisation de l'espace physique et de l'importance de l'implication de notre corps dans un processus de création. Le rapport au volume,

à l'échelle réelle des projets et à la matérialité du processus favorise une immersion sensorielle et une agilité mentale que l'écran, par sa fixité et sa limitation spatiale, ne permet pas pleinement aujourd'hui (malgré ses puissants outils de zoom et de calques). Le passage au numérique (bien que ce soit un moyen puissant aujourd'hui de révolutionner la productivité, la précision et la reproductibilité) restreint en revanche parfois cette liberté de mouvement et cette perception globale de projet en cours. De ce fait, en partant d'une contrainte technique que représenterait un travail manuel, celle-ci permet d'adopter une véritable posture créative, où l'imperfection, la manipulation physique et l'échelle réelle du support participaient activement à l'élaboration de l'œuvre. Cette perte de contact avec l'espace et la matière mérite d'être conscientisée, car elle modifie en profondeur non seulement nos gestes, mais aussi notre pensée du design.

« Quand je faisais mon LEP de retouche photo, donc aujourd'hui la retouche photo c'est avec Photoshop, à mon époque Photoshop n'existait pas. Il n'y avait aucun moyen sur l'ordinateur on travaillait au pinceau, au crayon etc. On pouvait faire des montages photo avec des milliers de photos. Aujourd'hui si on veut faire ça avec des milliers de calques, c'est vite une usine à gaz c'est impossible. Et l'écran est un peu petit, on pouvait prendre une table de 2 mètres par 3 et coller tous les éléments sur une grande feuille de cart-

on de cette taille là et la prendre en photo. Ça avec Photoshop c'est perdu parce qu'avec Photoshop on reste dans le cadre de notre écran, qui n'est pas très grand même quand on a un très grand écran, ça reste petit. Ou alors on peut zoomer à l'infini, c'est super mais il n'y a pas le même rapport à la vue d'ensemble et on ne peut pas poser plein d'objets et les décaler un petit, peu les décoller, les recoller etc. Tout est beaucoup plus laborieux dès qu'on a beaucoup de données. Puis ce qui est bizarre, c'est la question de l'échelle aussi. Parce que notre écran ne change pas de taille qu'on fasse un flyer ou qu'on fasse une affiche 4x3 le rectangle dans lequel on regarde ça, sur lequel on fabrique ça, lui il ne change pas de taille. Donc ça donne peut-être un autre rapport aux échelles, qui, peut peut-être même donner des trucs intéressants mais c'est bien d'en être conscient. » ²⁰

Aujourd'hui, cette valorisation du toucher, du fait-main devient un parti-pris et reprend du galon dans la conception graphique contemporaine. Choisir de faire un élément manuellement séduit grâce à un processus placé sous le signe de l'expérimentation et de l'inattendu. Considérer de manière positive l'imperfection et y accorder une certaine plus-value rentre en contradiction avec notre contexte actuel gouverné par la nécessité de produire plus vite et mieux. Là où l'erreur peut rimer avec perte, il devient intéressant de l'envisager parfois, sous le signe de la richesse.

20.

Entretien avec Jean-Noël Lafargue réalisé le 12.02.2025

« Puis la riso ça permet des réglages qui ne sont pas que sur l'ordinateur on va un petit peu décaler les choses voir ce que ça donne etc. Il y a un petit peu de hasard et donc il y a une espèce de plaisir à jouer avec la matière là aussi comme avec la sérigraphie, un petit peu moins laborieux ou plus laborieux... Mais en tout cas voilà, ça fait partie du même mouvement cette envie de retrouver un petit peu du monde physique dans le numérique ou du numérique dans le monde physique. »²¹

Embrasser une esthétique dont les codes sont régit par la valorisation du défaut, cela peut faire écho avec le mouvement de l'Ignorant Style évoqué un peu plus tôt. Enjoliver le défaut, c'est ce qui établit le pilier de nombreuses contre-culture pour se placer à l'encontre ou en parallèle des codes dominants. Accepter une certaine perte de contrôle dans la conception de ce qui nous entoure, c'est assumer une posture contre les usages de notre société, notamment en tant que créatif.

À cet égard, le concept du *1% de désordre* **{FIG 15}** développé par l'artiste plasticienne Vera Molnar s'avère particulièrement éclairant sur la manière dont nos procédés peuvent faire appel au hasard.²² Dans son processus de création, cette dernière introduit volontairement une part de désordre ou d'aléa dans ses compositions géométriques et génératives afin de rompre la rigidité des systèmes et de produire des oeuvres plus vivantes et surprenantes. Vera molnar explique qu'elle programme la plupart de ses créat-

21.

Entretien avec Jean-Noel Lafargue réalisé le 12.02.2025

22.

Stéphanie Pioda, « Vera Molnár, aux sources du code », Centre Pompidou, publié le 18 juillet 2021, consulté le 13.10.2025, [en ligne] : <https://www.centrepompidou.fr/fr/pompidou-plus/magazine/article/vera-molnar-aux-sources-du-code>.

ions avec un logiciel en fixant des règles géométriques strictes pour produire des séries d'images. Cette tension issue de la perturbation de ses propres règles via le *1% de désordre* crée une infime déviation, une irrégularité qui provoque l'apparition d'événements imprévus ou plastiques. Pour Molnar, ce principe permet de rendre ses œuvres artificiellement plus humaines et sensibles afin de stimuler l'émergence de solutions formelles inattendues. Ce paradoxe qui réside dans la volonté de rendre humain ce qui est artificiel et de rendre organique ce qui est algorithmique, est un enjeu qui prend possession de divers outils numériques, et plus particulièrement celui du code.

{C}
Comprendre ses outils
Désopacifier la technique
Entreprendre ce qui nous entoure

« Les techniques sont capitalistes en ceci qu'elles ne sont pas à disposition de tous, ni même du plus grand nombre. » ²³

L'usage du code en graphisme répond à des enjeux profonds, déjà évoqués dans cette seconde partie du mémoire tels que la *bidouillabilité*, la valorisation du travail manuel et la recherche d'authenticité. Cette authenticité fait

23.

Vivien Philizot et Jérôme Saint-Loubert Bié (dir.), *Technique & Design Graphique: Outils, médias, savoirs*, Strasbourg, Haute école des arts du Rhin / Editions B42, 2020, p. 241.

référence au fait de laisser transparaître le fonctionnement des outils qui nous entourent, qu'ils soient numériques ou non. Prendre connaissance du fonctionnement de ses outils, c'est gagner en autonomie et en indépendance face à la standardisation des pratiques. Dans le domaine du tatouage, ce principe s'incarne pleinement à travers l'outil symbolique de la machine à tatouer. En concevant lui-même ses machines, Twantwan développe une expertise approfondie qui lui permet d'adapter sa pratique à toutes les conditions. Il dépasse ainsi certaines contraintes qu'elles soient temporelles ou financières. En glanant ses propres composants et en valorisant le principe de récupération, il se place en marge des usages collectifs et exerce un contrôle total sur ses outils. De même, face à un imprévu survenant lors de la réalisation d'un projet, la maîtrise des limites et du fonctionnement de son matériel lui permet de résoudre la situation sans dépendre de facteurs extérieurs.

« Alors je bricole depuis que je suis tout petit oui. Et c'est là aussi où je préfère mes machines. J'ai pas mal d'ami.e.s qui tatouent et qui ont déjà eu des galères avec leur pen. Par exemple, un bouton ne s'allume pas...Ou tu comprends pas pourquoi il affiche chargé, mais il ne s'enclenche pas. Plein de petits problèmes. Et en général, pour gérer ça tu es obligé d'envoyer le pen à la marque, ils le réparent, ils le renvoient. Ou alors tu en rachètes un nouveau mais c'est un peu stupide dans le sens où c'est réparable. Moi justement,

j'aime bien le truc de si jamais j'ai une machine qui claque, j'ai les pièces pour changer rapidement la pièce défectueuse. » ²⁴

Cette autonomie est une combinaison très importante à cultiver et à valoriser, notamment dans les pratiques créatives. Par ailleurs cette créativité est aujourd'hui mise à l'épreuve, notamment lorsque celle-ci tend à s'industrialiser davantage.

« On pense que le milieu du tatouage, comme tous le milieu, s'est industrialisé. C'est à dire que c'est devenu une industrie à part-entière. C'est devenue une industrie avec des fonds de commerce, pour certain c'est un investissement et justement on se dit que c'est peut-être bien de pouvoir garder, enfin... C'est cool que le tatouage s'industrialise, puisque ça le rend accessible[...] Mais je pense que c'est bien quand même de conserver un aspect artisanal du truc ou "underground", "parallèle" ou "marginale". C'est important de garder cet esprit d'anti-industrialisation. » ²⁵

Que ce soit en tatouage ou en graphisme, l'industrialisation des outils et de nos usages interroge profondément notre manière de créer et de concevoir le monde. Être indépendant, c'est s'assurer la capacité d'avancer en exerçant un contrôle total sur son procédé de création. Comme évoqué précédemment, cultiver une pratique manuelle va de pair

24.

Entretien avec Twantwan réalisé le 01.05.2025

25.

Idem

avec la valorisation d'une démarche autonome. Se situer en marge des normes sociales dominantes, c'est adhérer à un esprit de contre-culture voire établir sa pratique dans une forme de pérennité. Prenons l'exemple de la disparition d'*Adobe Flash* en 2021 ²⁶ ancien pilier du Web pour les animations, vidéos et jeux interactifs. Celle-ci illustre de manière emblématique la perte de contrôle que les créateurs peuvent subir face à l'évolution technologique. En cessant d'être mis à jour et en voyant son exécution bloquée par les navigateurs, cet outil a entraîné la disparition de pans entiers de la création numérique en affectant des milliers d'artistes, développeurs et amateurs qui avaient investi dans cette technologie. Malgré une fin attendue, (notamment à cause de problèmes de sécurité et de l'émergence de nouveaux standards ouverts comme le HTML5), elle marque aussi la fin d'une culture collaborative riche qui était portée par des communautés d'amateurs qui ont façonné une esthétique et une créativité propres au Web des années 2000. Cet exemple nous permet de souligner combien la dépendance à des technologies propriétaires peut compromettre la pérennité des œuvres et des pratiques en réduisant l'autonomie des créateurs face aux décisions industrielles.

« Là on ne peut rien faire contre Adobe pour le moment... Mais Adobe c'est eux qui faisaient le logiciel Director qui servait à faire les CD-ROM que j'ai enseigné pendant des années mais le jour où Adobe a

26.

« Avec la disparition d'Adobe Flash, une page de l'histoire du Web se tourne », *Le Monde*, 31 décembre 2020, consulté le 13.10.2025, [en ligne]: https://www.lemonde.fr/pixels/article/2020/12/31/avec-la-disparition-d-adobe-flash-une-page-de-l-histoire-du-web-se-tourne_6064869_4408996.html.

décidé de lâcher Director, je me suis retrouvé orphelin d'un logiciel. Donc j'ai décidé de plus jamais subir ça et c'est pour ça que je passe au maximum à l'open source, même si je ne m'oblige pas à mes étudiants à rester uniquement dans l'open source, je sais qu'à un moment on faisait ça dans mon école on essayait de les pousser à ne faire que de l'open source mais du coup ils n'étaient pas forcément adaptés au monde professionnel dans lequel ils s'engagent... » ²⁷

Il devient un enjeu contemporain de comprendre les outils que l'on utilise, voire même un enjeu politique. Se placer à l'encontre de logiciels hégémoniques, c'est prendre le risque de se placer en marge et de complexifier nos usages de création. Car ce qui fait la force de logiciels Adobe est leur facilité d'accès et leur exemplarité.

« Adobe Inc. est la société qui édite les cinq applications standard utilisées universellement par l'industrie graphique pour l'édition d'images et de textes, numériques et imprimés : InDesign, Illustrator, Photoshop, Flash et Dreamweaver. Ces programmes sont exemplaires et la majorité des designers s'en satisfait très bien, mais ils sont standard et, comme tout outil, ils ont leur empreinte propre. Si l'outil est standard, ce qui est produit a tendance à se standardiser. » ²⁸

27.

Entretien avec Jean-Noël Lafargue réalisé le 12.02.2025

28.

Kevin Donnot, « Code = design », Centre national des arts plastiques (CNAP), 24 octobre 2019, consulté le 29.09.2025, [en ligne] : <https://www.cnap.fr/code-design>

S'ouvrir à d'autres logiciels open source apparaît alors comme une solution pour se positionner à contre-courant des habitudes imposées par les logiciels dominants. Cependant, il n'est pas si simple de se placer en marge de ces derniers et de s'approprier de nouvelles pratiques. Les alternatives demeurent globalement plus complexes à appréhender, ne serait-ce que parce qu'elles ne sont pas toujours conçues en termes d'usage. Si l'on prend l'exemple de logiciels open source concurrents d'Adobe, leur interface ne facilite pas toujours un accès complet aux paramètres et tend à limiter leur champ d'action.

*« Pour remplacer InDesign, il faut se lever de bon-
heur, il n'y a pas d'outil en fait. Il y a des bricolages
comme le CSS to print qui est intéressant [...] Donc
c'est l'écueil de l'open source, c'est que ceux qui font
les logiciels, ce qui les intéressent, c'est que ça
marche bien, c'est de faire les choses mais en réalité
ils ne sont pas vraiment dans l'usage et donc ils ne se
rendent pas compte de ce que c'est vraiment que de
faire un livre. On ne peut pas perdre un temps fou à se
battre contre un logiciel qui n'a pas été très bien
conçu ou qui a été conçu par quelqu'un qui ne sait
pas faire des livres. » ²⁹*

29.

Entretien avec Jean-Noël Lafargue réalisé le 12.02.2025

Adhérer à l'open source devient une nécessité croissante dans les pratiques créatives, malgré les difficultés persistantes liées à l'appropriation et à la maîtrise de ces outils. Ce modèle, fondé sur la transparence et la collaboration, constitue un levier stratégique que les dimensions politiques et éthiques peuvent renforcer pour favoriser une diffusion plus large et plus inclusive. Dans cette perspective, le recours à l'open source apparaît comme une réponse directe à l'opacité croissante de nos technologies. En permettant à chacun d'examiner, de modifier et de comprendre le fonctionnement interne des outils numériques, l'open source redonne une place active à l'utilisateur, le transformant en acteur plutôt qu'en simple consommateur. Cette démarche entre en adéquation précisément avec la tendance décrite dans *L'Éloge du carburateur* de Matthew B Crawford, où la technique moderne tend à cacher ses mécanismes et à éloigner l'individu du savoir-faire concret. En cherchant à rétablir la transparence et la compréhension du monde matériel, l'open source réaffirme ainsi la valeur du geste technique et la responsabilité de celui qui agit sur la machine plutôt que de se laisser guider par elle.

« De fait, il s'est développé depuis quelques années dans le monde de l'ingénierie une nouvelle culture technique dont l'objectif essentiel est de dissimuler autant que possible les entrailles de la machine. Le résultat, c'est que nombre des appareils que nous utilisons dans la vie de tous les jours deviennent in-

le présager un changement de notre relation avec le monde matériel, débouchant sur une attitude plus passive et plus dépendante. » ³⁰

Comprendre nos outils numériques, c'est interroger la manière dont nos rapports à la technique sont façonnés par des logiques économiques et sociales. Il s'agit d'analyser comment la structure du capitalisme contemporain influence nos modes d'accès au savoir et à la création. Comme le souligne Crawford, la rentabilisation du capital et la division du travail tendent à éloigner les individus de la compréhension globale des systèmes techniques auxquels ils participent. La complexité et la fermeture des dispositifs modernes contribuent alors à instaurer une dépendance technique dans laquelle l'utilisateur devient consommateur d'outils qu'il ne maîtrise plus. De ce fait, la démarche open source peut être perçue comme une tentative de rééquilibrage, car elle vise à redonner accès aux entrailles des technologies en réintroduisant la transparence et la coopération dans un espace souvent dominé par la logique de la propriété intellectuelle et de la rentabilité. Le web constitue alors un terrain d'observation qui s'ouvre sur cette tension qui se dessine. D'un côté, les plateformes centralisées prolongent un modèle marchand en rendant les usages plus simples mais plus dépendants mais de l'autre, les initiatives open source encouragent la compréhension, l'autonomie et la collaboration. Ainsi, s'intéresser à ces outils, les apprendre, les bidouiller, devient plus qu'un geste technique. Cela

30.

Matthew B. Crawford, *L'éloge du carburateur. Essai sur le sens et la valeur du travail*, trad. Jean-Luc Fidel, Paris, La Découverte, 2010, p. 52.

devient une manière de réaffirmer une certaine capacité d'agir dans un environnement où les médiums technologiques tendent à se rendre invisibles tout en structurant profondément notre rapport au monde.

« La relation de l'Homme à l'outil est devenue une relation de l'outil à l'Homme.[...]La solution de la crise exige une radicale volte-face : ce n'est qu'en renversant la structure profonde qui règle le rapport de l'Homme à l'outil que nous pourrons nous donner des outils justes. L'outil juste répond à trois exigences : il est générateur d'efficience sans dégrader l'autonomie personnelle, il ne suscite ni esclaves ni maîtres, il élargit le rayon d'action personnel. » ³¹

31.

Ivan Illich, *La Convivialité* (1973), cité dans « Cultures techniques », *Radical Web Design*, consulté le 06.10.2025, [en ligne]: <https://radicalweb.design/projets/culturestech/>

(III)
GRAPHISME & TATOUAGE
UN LABORATOIRE ENCLIN
AU MULTIMEDIA

{A}
L'hybridation
de la pratique

L'arrivée de la programmation dans le domaine du graphisme a permis à de nombreux designers d'approfondir leur pratique en envisageant celle-ci comme un terrain de jeux, propice à l'expérimentation. Cette démocratisation s'est également effectuée lorsque le logiciel libre Processing (créé par Benjamin Fry et Casey Reas en 2001) a été conçu pour rendre la programmation accessible en étant pensé au service des graphistes et artistes visuels. En rendant les langages spécialisés davantage créatifs, le code est devenu un réel outil polymorphe, qui a su étendre le champ des possibles en termes de création visuelle. Pouvoir s'accoutumer à l'usage de la programmation permet d'expérimenter et d'élargir le champ d'action des projets graphiques.

*« Le creative coding a participé à un renouvellement graphique, nourri par des spécificités du code. L'usage de la programmation se fait sous forme d'expérimentations et de "bricolages" où le code est vu comme un matériau avec ses propres tendances. »*³²

Le code apparaît comme un médium qui permet de hacker son environnement et de le rendre personnalisable. Le comprendre, l'expérimenter ou encore le bricoler, en se confrontant à son apprentissage, cela permet d'affirmer une écriture graphique plus forte et personnelle. Que ce soit par le creative coding (code permettant de concevoir des formes et motifs graphiques souvent expérimental) ou par l'usage du Web (langage HTML, CSS etc), on se rend compte que le code ouvre la porte vers l'expérimentation à travers différents supports et outils.

Prenons l'exemple de Kévin Bray : à mi-chemin entre graphisme et art, il transpose différentes techniques dans son travail en allant du cinéma à la sculpture, il valorise l'usage et le détournement de nombreux logiciels. En capturant l'essence de chacun de ses outils, il crée des œuvres hybrides et affirme une esthétique nouvelle chargée en textures et en formes conceptuelles.**{FIG 16}** Le croisement des différents logiciels lui permet de créer un matériau régi par ses propres règles et sa propre vision. Il aime à travers sa pratique casser les logiciels qu'il entreprend et pousser les limites de l'existant.

32.

Julie Blanc, « Création, outils, recherche », *Graphisme en France* 2022, CNAP, 2022, p. 11.

Cette tendance à l'hybridation est un moyen de rendre pérenne et de faire évoluer sa pratique en s'adaptant à de nombreux enjeux contemporains, notamment l'apparition et l'évolution constante de nouveaux langages et outils.

« Je suis convaincu que pour développer une écriture singulière, il faut aussi mélanger les outils et ne surtout pas travailler toujours “au même endroit”[...] Si ton outil habituel influence ce que tu fais, il y a toujours un autre bidule à brancher qui permet d'explorer une direction différente et de détourner les usages. Sinon ce serait se complaire dans un diktat. » ³³

Cette transposition de l'hybridation se réalise en parallèle dans le milieu du tatouage. Étant déjà à la base de multiples micro-révolutions, il est intrigant d'observer l'arrivée et l'adaptation du numérique dans ce domaine. Bien qu'à première vue, programmation et tatouage semblent antinomiques, leur rapprochement fait émerger des enjeux expérimentaux et conceptuels similaires à ceux que l'on retrouve dans le graphisme. Big Car, un tatoueur indépendant, sort du lot avec sa pratique numérique du tatouage. Que ce soit par une esthétique décomplexée ou par le biais de protocoles insolites, il fait évoluer sa pratique par l'hybridation de deux médiums a priori opposés. En analysant les nombreux *flash* et expérimentations graphiques qu'il réalise sur ses peaux synthétiques ou sur lui-même, on admire une imagerie nouvelle et inhabituelle dans le champ du tatouage **{FIG 17}**. En naviguant entre différentes esthét-

33.

Back Office, no 5, *Design graphique et pratiques numériques*, éd. B42, juin 2023, 73

iques telles que le *Frutiger Aero*, *Net.art* ou *MetalHeart*, **{FIG 18-19}** la nostalgie d'une esthétique web entre les années 1990 et 2000 devient le pilier de son travail.

C'est tout naturellement qu'il s'empare de trames complexes et d'anciennes technologies afin de rendre contemporain des codes passés. Un autre point central de sa pratique est l'usage de machines pour le tatouage, plus particulièrement le détournement d'un plotter. **{FIG 20}** En mobilisant cet outil, il automatise le geste et transgresse les règles ainsi que les attentes du milieu. Il assume pleinement ce médium en dépassant les limitations techniques liées à la précision, à la rigueur et à la fatigue inhérentes à la pratique manuelle. Un changement de paradigme s'opère dès lors que le domaine du tatouage s'hybride au numérique. Une remise en question du rôle du tatoueur et de l'importance du corps dans le processus de création deviennent sujets à de nouveaux questionnements, de nouveaux enjeux. Le fait de faire évoluer le tatouage en art algorithmique **{FIG 21}** il participe à l'évolution de la pratique grâce à son savoir-faire technique et l'expérimentation qui en découle. En bricolant le tatouage, il redéfinit les contours de ce médium et se place en tant qu'artiste polyvalent, en tant que *tatoueur-codeur*.

Un autre artiste tatoueur capable d'hybrider sa technique et de transgresser les limites de sa pratique, est Rixard Tattoo. Ce tatoueur espagnol issu du milieu des

ient un acte artistique plus radical et performatif. Défini par le terme de *tattoo-performance*, son travail repose sur une volonté constante de bousculer les codes du tatouage contemporain que ce soit en poussant les exigences liées à l'hygiène irréprochables, au besoin de précision extrême, à la maîtrise totale du geste et du contrôle parfait du résultat. En transgressant ces normes par des méthodes volontairement imprévisibles, incongrues et subversives, son art repose sur le principe de détourner des objets inattendus pour les hybrider. Il aime saboter volontairement ses outils afin d'en révéler autant les limites que les possibilités. Ses gestes ne visent plus seulement à produire un motif sur la peau, mais à transformer l'acte technique en scène, en un dispositif artistique.

« À ce moment-là, je me suis dit que je pourrais créer un processus totalement différent, un processus étrange : créer une difficulté dans la manière de faire le tatouage. J'ai commencé à utiliser des outils comme des bâtons de ski pour y accrocher la machine, ou même mes pieds. » ³⁴

Cet usage de machines détournées qu'il convertit en instruments de tatouage étonne et entre en écho avec la culture du DIY évoqué plus tôt, cette volonté de créer avec les moyens du bord. En passant par l'aspirateur robot, les normographes, les bras articulés bricolés, les jouets mécaniques, le drone, etc **{FIG 22-24}**. Chacun de ces objets

34.

Félix Delcorps, « J'ai donné mon corps à la science hasardeuse du tatouage performatif », *Vice*, 07 mars 2022, consulté le 01.11.2025, [en ligne] : <https://www.vice.com/fr/article/tattoo-performance-rixard-bruxelles/>

introduit et valorise la part d'aléatoire, d'erreur. Le tracé devient irrégulier et parfois vibrant. Le mouvement n'est plus guidé par la propre main du tatoueur, mais par l'appareil lui-même. Désormais, il devient possible de questionner le rôle de la machine qui endosse un rôle de co-auteur, tout cela bouleverse ainsi la relation habituelle entre l'opérateur et l'outil. Le résultat graphique, particulièrement proche des valeurs de *l'Ignorant style*, prend alors une dimension conceptuelle où le tremblement, l'accident et l'imprévu deviennent les traces visibles d'un protocole, d'une performance.

L'usage de ces machines déplace notre regard du résultat final. Désormais, notre attention se porte davantage vers le processus lui-même. Le tatouage devient un acte performatif documenté et partagé, notamment sur les réseaux-sociaux. L'approche de Rixard s'inscrit dans une véritable logique d'hybridation via l'art, le geste technique et l'expérimentation mécanique. Le corps humain se confronte à la machine. Cette logique prolonge l'interrogation de notre rapport à l'outil. Tout comme le designer graphique qui co-crée via la programmation, Rixard, lui aussi, choisit de céder une part du contrôle à l'objet. Le lien entre le *tattoo-performance* et une pratique contemporaine du graphisme se construit à travers l'observation des manières de se réapproprier les outils.

De ce fait, en encourageant ces pratiques expérimentales, cela favorise l'élaboration d'univers et de concepts proches de la vision singulière de chacun. Prendre la main

sur ces outils, c'est aussi l'opportunité de façonner un monde davantage personnalisable. Ainsi, l'avantage certain qu'offre la programmation est donc cet aspect du sur-mesure. Que ce soit dans le tatouage en personnalisant ses machines, ses supports et ses motifs, cela se réalise également dans le graphisme en intégrant le code à différents médiums imprimés, web ou vidéo.

Prenons l'exemple du *Feminist Hack Meetings* organisé à l'espace Varia de Rotterdam en 2021, la designer graphique Amélie Dumont a programmé un générateur *Web to print* de posters permettant aux participantes de modifier certains éléments du poster à chaque événement : en plus des informations, elles pouvaient, par exemple, intervenir sur les couleurs ou les images. **{FIG 25}** Ce type de projet repose sur l'idée d'une création sur mesure, où l'outil lui-même devient l'objet de production des designers graphiques. En pensant l'interactivité et le dialogue entre le projet et des acteurs extérieurs, cela concrétise l'idée qu'une évolution des pratiques graphiques ne peut s'opérer sans l'insertion de l'hybridation et de l'ouverture. Pour penser une pratique contemporaine du graphisme, il devient primordial d'accorder de l'importance au travail collaboratif qui rendra celle-ci pérenne et assure des valeurs d'indépendance dans un monde régi par de nombreuses contraintes politiques, économiques et sociales.

« Outre les exemples de Prototypo et de Texturing, les programmes et outils dédiés à un projet ou à une tâche spécifique sont difficilement appropriables par les non-programmateurs, qui restent attachés à la manipulation directe permise par les interfaces graphiques. Pour ouvrir la culture du numérique à une plus grande part des designers graphiques, il convient donc de s'interroger au sujet des approches hybrides proposant d'appréhender les relations entre code, outils et design graphique de manière collective » ³⁵

{B}
Ouverture & collaboration
pour le partage de notre pratique

« Pour en revenir aux formes, j'essaie de m'émanciper le plus possible de l'empreinte des logiciels et du conditionnement qu'ils opèrent sur les formes. 90% de ceux que j'utilisent sont libres[...]Le choix d'utiliser des logiciels libres, et notamment Blender, permet de limiter considérablement leur empreinte en comparaison avec des logiciels propriétaires comme Cinéma4D que j'utilisais avant. Ce qui est incroyable avec Blender, c'est qu'il y a des dizaines de communautés qui gravitent autour et qui développent dans des directions complètement différentes » ³⁶

35.

Julie Blanc, « Création, outils, recherche », *Graphisme en France*, CNAP, 2022, p. 30

36.

Back Office, no5, *Design graphique et pratiques numériques*, éd. B42, juin 2023, p 73

Lorsque l'on prend en main l'apprentissage de nouvelles techniques ou logiciels, il n'est pas rare de se documenter sur des forums ou de visionner des tutoriels vidéos. Partager son savoir est un moyen de créer des espaces où l'expérimentation collective permet de mutualiser les ressources et l'apprentissage de nouvelles méthodes, favorisant leur émergence dans le champ du design graphique. Cette dynamique communautaire devient une réelle force pour s'ériger contre des dynamiques qui limitent plus qu'elles ne développent, en référence notamment aux logiciels et techniques hégémoniques imposées par la suite Adobe par exemple. Le travail collaboratif permet de contrer des habitudes restrictives, ne serait-ce que par l'aspect pécuniaire. L'usage officiel des logiciels Adobe repose sur un système d'abonnement mensuel, qui plus est coûteux, qui établit une dynamique d'asservissement. Lorsque cette suite s'obtient de manière officieuse, les règles du logiciel opèrent également une domination en imposant une unification des formes graphiques qui en découlent. Expérimenter devient la réponse clé pour contrer ces habitudes de conception.

« Pour que la designer reprenne le contrôle de son rôle dans le domaine du design graphique, elle devra changer sa relation aux outils. »³⁷

Tout comme le *tatoueur-bricoleur* Twantwan, glaner ses propres logiciels libres et créer sa boîte à outils personnelle

37.

Joost Grootens, « Création, outils, recherche », *Graphisme en France*, CNAP, 2022, p. 75

deviennent des enjeux contemporains pour les designers graphiques afin d'affirmer leur émancipation en plus de leur indépendance économique. Un autre aspect qui répond à ces enjeux d'affranchissement est le *DIY* (Do It Yourself), défini par la volonté de s'affranchir de la consommation de masse et de valoriser la créativité individuelle, l'apprentissage par l'expérience, le bricolage et le partage de savoirs. Plusieurs avantages se dessinent dès lors que l'on maîtrise la conception de ses propres objets. Le *DIY*, en passant par le contrôle que l'on peut exercer tout le long du processus et sur le résultat, mais également par la réduction des coûts, ces dimensions vertueuses opèrent en revalorisant des matériaux et en luttant contre l'obsolescence programmée. Cela n'est guère étonnant de constater l'importance qu'a pu avoir le *DIY* dans les contre-cultures à travers l'histoire dans la scène punk des années 1970, le *DIY* était une réponse directe face à l'industrie musicale dominante. Un moyen pour les artistes d'affirmer leur positionnement passait par la création de leurs propres objets, de leur propre identité. En passant par la création de fanzines, vêtements ou musiques. Tout cela s'érigait à l'encontre de l'uniformisation et de la marchandisation. ³⁸

De plus, l'émergence du *DIY* dans la contre-culture s'est aussi matérialisée par des productions emblématiques comme le célèbre ouvrage *Whole Earth Catalog*, en 1968 {FIG 26} qui diffusait des ressources pour permettre aux communautés alternatives de vivre et produire en dehors des systèmes dominants. Ce catalogue agissait comme un

38.

Fabien Hein, « Le DIY comme dynamique contre-culturelle ? L'exemple de la scène punk rock », (2012), p.105-126, mis en ligne le 15 juin 2014, consulté le 14.11.2025, [en ligne]: <https://journals.openedition.org/volume/3055>

espace donnant accès, pour tous, à l'élaboration des meilleurs outils pour l'éducation indépendante, la construction, l'écologie et les pratiques artisanales. Cela invitait ses lecteurs à s'informer et à apprendre pour eux-mêmes, en autonomie.³⁹ . Toutes ces valeurs entrent en concordance avec les enjeux contemporains dans le graphisme, notamment via cette volonté de valoriser une pratique indépendante et libre via la conception de ses propres outils. L'incorporation d'un aspect artisanal et manuel dans la pratique donne davantage un côté authentique à celle-ci.

{C} Cultiver un travail manuel pour davantage d'authenticité

TwanTwan dénonce parfois le manque d'authenticité présent dans le domaine du tatouage, notamment via l'industrialisation du domaine.

« Dans le sens où, c'est con à dire, c'est un peu comme la nourriture. Maintenant tu peux commander de la nourriture directement sur ton tel mais sans te soucier de qui va la préparer, qui va la livrer. Avec le tatouage, c'est un peu ça aussi. Tu peux directement commander un tatouage entre 30 min en échangeant 20min avec la personne juste en te mettant d'accord.

39.

Whole Earth Index, *WholeEarth.info*, consulté le 14.11.2025, [en ligne]: <https://wholeearth.info/>

Avec un emplacement, une taille, deux trois détails techniques mais je trouve qu'on a aussi perdu le rapport humain. » ⁴⁰

Cela peut s'expliquer par le fait que les tatoueurs et tatoueuses utilisent en général la canal commun d'Instagram pour partager leur travail et leur image. Cette utilisation massive révèle une réelle domination qui place ces artistes dans une nouvelle dynamique de dépendance. Premièrement, les formats offerts par Instagram formatent les supports de communication, favorisant une uniformisation de ceux-ci.

« Cela me rappelle ces gens qui sont aujourd'hui "déformés" sur Instagram, qui transforment leurs vies par rapport à de nouveaux formats de communication. J'ai l'impression que les carrés standardisés d'Instagram sont des sortes de bas reliefs dans lesquels tout le monde s'insère en se tordant, sans vraiment qu'on puisse faire le tour de la question. » ⁴¹

40.

Entretien avec Twantwan réalisé le 01.05.2025

41.

Back Office, no5, *Design graphique et pratiques numériques*, éd. B42, juin 2023, p 73

réseau-social, certains tatoueurs/tatoueuses sont obligés de se prêter au jeu de l'algorithme afin d'éviter de perdre en visibilité et par extension en nombre de rendez-vous. Prenons l'exemple d'un algorithme qui déciderait d'effectuer un *Shadow banning* sur la page d'un artiste, celui-ci serait directement pénalisé par le manque de rayonnement de son compte, fragilisant la stabilité de son emploi.

« Lorsque vous publiez sur les médias sociaux, vous êtes soumis aux caprices de ceux qui les gèrent. Si vous êtes banni·e, personne ne sait comment vous retrouver. Si la plateforme est vendue à quelqu'un qui craint, vous ne pouvez pas transférer votre identité ailleurs. Si l'algorithme principal que les gens utilisent pour trouver vos articles commence à les supprimer, vous n'avez pas de plan de secours. Avec les médias sociaux, vous êtes ballotté·e d'une application emmerdifiée et propriétaire à l'autre. » ⁴²

Construire son identité numérique via ce support devient un moyen davantage fiable et alternatif pour continuer à exercer le contrôle sur son image. Même si de nombreuses ressources existent pour valoriser l'apprentissage des langages du Web, il serait hypocrite de ne pas relever les efforts nécessaires à fournir pour comprendre ce support. En passant outre les barrières de temps et d'énergie, il paraît, au premier abord, fastidieux de se lancer dans l'app-

42.

« Pourquoi vous devriez créer votre propre site web », RadicalWeb.Design, aout 2025, consulté le 29.10.2025, [en ligne]: <https://radicalweb.design/recherche/notes/creez-votre-site-web/>.

rentissage de ce médium sans aucune connaissance au préalable.

« Le principe de base de mon art, c'est d'avoir un procédé totalement aléatoire. J'essaie de faire de la difficulté du tattoo son processus. » ⁴³

La création issue de l'inconfort est un aspect intéressant à questionner lorsque l'on évoque la création en autonomie. De l'inconfort lié à l'expérimentation alternative, née la valorisation d'une exploration libre des outils. Par la mise en avant de l'erreur, cela permet tout d'abord de sortir des habitudes de créations formatées par nos logiciels hégémoniques. En se confrontant à de nouveaux supports, on découvre de nouvelles manières de penser, de logiques et de conceptions. Les difficultés permettent de mieux comprendre son matériau et de mieux pouvoir le détourner et dépasser ses limites. Enfin, l'inconfort permet en d'autres termes de participer à l'évolution des pratiques graphiques, d'injecter de l'innovation.

« Placé au contact de milliers de systèmes, placé à leurs terminaisons, l'homme des villes sait se servir du téléphone et de la télévision mais ne sait pas comment ça marche. L'acquisition spontanée du savoir est confinée aux mécanismes d'ajustement à

43.

Rixard Tattoo dans Félix Delcorps, « J'ai donné mon corps à la science hasardeuse du tatouage performatif », *Vice*, 07 mars 2022, consulté le 01.11.2025,
<https://www.vice.com/fr/article/tattoo-performance-rixard-bruxelles/>

un confort massifé . L'homme des villes est de moins en moins à l'aise pour faire sa chose à lui. [...] Les gens savent ce qu'on leur a appris, mais ils n'apprennent plus par eux-même. » ⁴⁴

{D}
Vers une pratique
horizontale

« (Julien Bidoret) défend que le Webdesign radical se place dans une démarche tant d'ouverture, de durabilité, d'inclusivité que de sensibilité et de subversivité, des notions déjà présentes dans le projet initial du World Wide Web et de son premier slogan : "Let's Share What We Know". » ⁴⁵

Opter pour une radicalité lorsque l'on évoque la conception graphique, c'est assumer un parti-pris militant qui entre en cohésion avec les valeurs citées tantôt lié au partage, la collaboration et la transparence. En partageant nos savoirs, on favorise l'indépendance de chacun et remet en question les rapports existants dans les domaines créatifs. Lorsque je mentionnais plus tôt la domination d'Adobe dans nos usages, cette influence s'opère également lorsque l'on remet en question le rapport du designer graphique à la commande et aux commanditaires. Il est important de citer que

^{44.}

Ivan Illich, *La convivialité*, Paris, Points, 2003 (publié initialement en 1973), p. 29.

^{45.}

Julie Blanc, « Création, outils, recherche », *Graphisme en France*, CNAP, 2022, p. 17

ce questionnement prend également place en parallèle chez les tatoueurs/tatoueuses qui décident d'occuper d'autres espaces que le studio de tatouage et de s'affranchir du rapport industrialisé client, tatoueur. Rixard Tattoo, en partant de l'hybridation, transforme également la relation au corps. Le tatoué n'est plus un sujet passif, il devient un participant, accepte l'instabilité et devient également un co-acteur de la performance. Le tatouage devient alors la trace d'un événement partagé, marqué par la confiance, la surprise et l'acceptation du risque.

En prolongeant et en approfondissant cette réflexion en repensant les rapports horizontaux avec le commanditaire permet au designer de se détacher de son rôle de "prestataire de service qui apporte des réponses toutes faites à un client qui arrive avec des idées préconçues pour un public qui n'est pas intéressé." ⁴⁶ Mettre l'accent sur la collaboration et l'adéquation des valeurs issues des trois acteurs, c'est permettre l'exercice d'une pratique désaliénante, indépendante et vertueuse.

Une solution envisageable contre ces tendances reste celle de pratiquer en tant que graphiste indépendant, et ceux, malgré les risques instables liés à la précarité présents dans ce secteur. En agissant tel un électron libre, le graphiste peut alors défier les rapports hiérarchiques. Tout d'abord, il gagne en liberté réelle, ne serait-ce que par le choix de ses clients tout comme dans l'organisation de son environnement de travail. Il maîtrise l'ensemble de son processus de conception et entretient un lien direct, voire

46.

Etienne Ozeray, *Pour un design graphique libre, mémoire*, ENSAD, 2014, p. 70.

davantage authentique, avec les personnes pour lesquelles il crée. Malgré ces avantages, le revers de la médaille serait le possible renfermement que représenterait le fait de travailler seul. En travaillant en indépendance totale, le graphiste tend à réduire les occasions de se confronter à des idées plurielles et à la diversification de ses approches, à l'élargissement de son champ d'action. De ce fait, penser la conception à plusieurs reste la solution la plus avantageuse. Que ce soit par le prisme d'ateliers, de workshop ou de collectifs, le travail collectif permet de lier des pratiques variées et de mutualiser des compétences complémentaires tout en maintenant un fonctionnement horizontal. C'est en trouvant un compromis entre la liberté individuelle et le travail collaboratif que le graphisme tend à s'approcher d'un modèle réellement libre. Pour ce faire, un espace paraît être un moyen particulièrement intéressant afin d'étendre ces valeurs et de penser la pratique du graphisme de manière expérimentale, vertueuse et innovante.

CONCLUSION

La place qu'occupent les espaces de contre-culture dans l'histoire du tatouage constitue l'un des moteurs essentiels des évolutions techniques et esthétiques du médium. Qu'il s'agisse du tatouage carcéral ou de l'Ignorant Style, ces pratiques émergent souvent de contraintes matérielles ou environnementales qui deviennent de véritables terrains fertiles à la créativité. En élaborant leurs propres codes visuels et symboliques, elles contribuent non seulement à redéfinir la perception du tatouage, mais aussi à faire évoluer les mœurs et les cadres culturels qui l'entourent.

De la même manière, les domaines du graphisme et du tatouage se trouvent aujourd'hui confrontés aux mêmes enjeux d'émancipation et d'autonomie face à des systèmes qui tendent à industrialiser ces pratiques créatives. S'emparer d'outils alternatifs ou de logiciels en marge permet de réinterroger non seulement notre rapport aux formes, mais aussi le monde que ces formes contribuent à modeler. En cultivant la « bidouillabilité » de nos environnements, nous ouvrons la voie à des espaces plus personnalisés, plus flexibles et mieux adaptés à nos besoins comme à nos désirs. Bricoler ce qui nous entoure revient alors à construire un cadre de création en accord avec nos valeurs, un cadre plus horizontal, plus sensible et davantage interconnecté.

Cependant, si ce mémoire valorise la créativité manuelle, la débrouille et l'expérimentation, il ne s'agit pas d'ignorer les obstacles liés aux savoirs techniques nécessaires pour coder, programmer ou fabriquer, même si légitimer ces postures reste néanmoins essentiel. Dans ce contexte, l'usage de l'intelligence artificielle peut apparaître comme une piste pour pallier ce manque de connaissances. Comme un médiateur entre nos idées, nos intentions et leur réalisation. La conception même de ce mémoire, élaborée dans un dialogue entre mes réflexions graphiques et l'IA, témoigne de ce potentiel. Malgré cela, il demeure indispensable de comprendre au mieux les outils que nous mobilisons afin d'éviter qu'une nouvelle forme de dépendance, cette fois envers l'IA, ne s'installe et ne reproduise les dynamiques que nous cherchons précisément à dépasser.

Enfin, placer l'expérimentation et l'hybridation au cœur des pratiques créatives constitue un levier pour instaurer des rapports plus horizontaux dans nos environnements de travail. Les enjeux éthiques observés dans le tatouage (soumis lui aussi, à une logique de surconsommation et à une standardisation croissante du rapport commanditaire/client) trouvent un écho dans le domaine du graphisme, où la pression capitaliste tend à faire rimer productivité avec rapidité, parfois au détriment de l'authenticité. Concevoir à la main, créer à plusieurs, explorer de nouv-

eaux outils et imaginer des supports hybrides deviennent de fait des réponses possibles face à ces évolutions rapides.

Enfin, placer l'expérimentation et l'hybridation au cœur des pratiques créatives constitue un levier pour instaurer des rapports plus horizontaux dans nos environnements de travail. Les enjeux éthiques observés dans le tatouage (soumis lui aussi, à une logique de surconsommation et à une standardisation croissante du rapport commanditaire/client) trouvent un écho dans le domaine du graphisme, où la pression capitaliste tend à faire rimer productivité avec rapidité, parfois au détriment de l'authenticité. Concevoir à la main, créer à plusieurs, explorer de nouveaux outils et imaginer des supports hybrides deviennent de fait des réponses possibles face à ces évolutions rapides. Dans cette perspective, l'attention accordée aux structures fondées sur des dynamiques collectives et de collaboration comme les Fablabs, apparaît essentielle. En encourageant l'autonomie technique et conceptuelle, ils contribuent également à renforcer l'innovation dans un contexte où le graphisme se situe à l'intersection de mondes numériques, artisanaux et communautaires. Valoriser ces espaces et leurs approches expérimentales revient ainsi à défendre des formes de créat-

ion plus humaines, plus engagées et davantage en accord avec les enjeux contemporains.

{ENTRETIEN}
[AVEC JEAN-NOEL LAFARGUE
LE 12.02.2025]

J'ai fait de la photo argentique pour mes études en CAP pendant 3 ans et maintenant quand je sens l'odeur de l'acide acétique ça me gratte partout. Mais je comprends le plaisir qu'il y a quand même dedans et je comprends le plaisir qu'ils y trouvent mais moi, je suis très content qu'il y ait la photo numérique. Même si je reste tout le temps sur un écran par contre je comprends le plaisir de la matière, le plaisir de toucher des choses et avec le tatouage, qui est quand même la peau, il n'y a rien qui nous rapproche plus de toucher puisque la peau c'est un organe qui sert à toucher. Donc on est vraiment là-dedans donc, c'est assez logique comme questionnement de vouloir passer du tatouage au numérique, du numérique au tatouage, qu'il y est une espèce de circulation parce que c'est ce qu'on est... On est un peu des cyborgs, c'est vrai on est entre le numérique parce qu'on vit avec le numérique et puis la matière parce qu'on a besoin de rester connecté à la matière donc voilà, ça me paraît assez logique.

Je vois ça très fort chez les étudiants maintenant qui ont envie de procéder, plutôt que d'imprimer juste à la traceuse, d'utiliser par exemple la fameuse riso, qui est le descendant de ce qu'on appelait autrefois le stencil d'ailleurs. Il y a un procédé d'impression qui s'appelait le stencil ou la Ronéotypie, qui était un moyen utilisé dans les écoles pour imprimer des choses à un certain tirage et finalement la riso ça descend de là. Puis la riso ça permet des réglages qui ne sont pas que sur l'ordinateur, on va un petit peu décaler les choses voir ce que ça donne etc. Il y a un petit peu de hasard

et donc il y a une espèce de plaisir à jouer avec la matière là aussi comme avec la sérigraphie. Un petit peu moins laborieux ou plus laborieux. Mais en tout cas voilà, ça fait partie du même mouvement cette envie de retrouver un petit peu du monde physique dans le numérique ou du numérique dans le monde physique

Oui, c'est vrai qu'aujourd'hui je trouve qu'en tant qu'étudiante, cette idée de fait-main, 'elle est fortement mise en avant. Dans un sens, de mon expérience, je trouve qu'on est quand même toujours dans un système de pensée qui reste fortement lié à l'ordinateur. Ne serait-ce que dans la composition, on fait et on pense rarement à la composition. Enfin on la traite rarement de manière manuelle. On est toujours habitué à cette idée de calque, cette idée de superposition et par exemple, on va avoir un workshop en sérigraphie avec Eva Cubini à l'Esad. Par exemple, là, la contrainte c'est de ne pas utiliser d'ordinateur pour créer nos propres affiches. C'est quelque chose sur lequel on n'est pas du tout habitué et je trouve que c'est intéressant aussi de pouvoir renouer peut-être avec des anciennes manières de créer des affiches du graphisme avant l'ordinateur. C'est intéressant de pouvoir renouer avec ça...

Il n'y avait aucun moyen sur l'ordinateur on travaillait au pinceau, au crayon etc. On pouvait faire des montages photo avec des milliers de photos. Aujourd'hui si on veut faire ça avec des milliers de calques, c'est vite une usine à gaz c'est impossible. Et l'écran est un peu petit, on pouvait prendre une table de 2 mètres par 3 ou quelque chose comme ça, et

coller tous les éléments sur une grande feuille de carton de cette taille là et la prendre en photo. Ça avec Photoshop c'est perdu parce qu'avec Photoshop, on reste dans le cadre de notre écran qui n'est pas très grand et même quand on a un très grand écran, ça reste petit ou on peut zoomer à l'infini c'est super, mais il n'y a pas le même rapport à la vue d'ensemble et on ne peut pas poser plein d'objets et les décaler un petit peu, les décoller, les recoller etc. Tout est beaucoup plus laborieux dès qu'on a beaucoup de données. Puis ce qui est bizarre, c'est la question de l'échelle aussi. Parce que notre écran ne change pas de taille, qu'on fasse un flyer ou qu'on fasse une affiche 4x3, le rectangle dans lequel on regarde ça, sur lequel on fabrique ça, lui il ne change pas de taille. Donc ça donne peut-être un autre rapport aux échelles qui peut peut-être même donner des trucs intéressants, mais c'est bien d'en être conscient. C'est pour ça qu'un workshop comme celui-là c'est vraiment bien, c'est toujours super de revenir un peu au monde physique.

Et exerce-t-on notre regard autrement lorsque l'on passe par une approche manuelle ?

C'est à peu près ce que j'ai dit, j'ai plus ou moins répondu, je pense que oui. C'est pour ça que c'est assez précieux de savoir circuler du manuel au virtuel, enfin du physique au virtuel

Alors je rebondis encore sur un autre moment du podcast où tu faisais aussi un retour d'expérience sur tes années en tant qu'assistant d'artiste si je ne me trompe pas. Je trouvais ça intéress-

ant quand tu parlais du fait qu'il y avait un peu une confrontation entre les ingénieurs et les artistes et du fait qu'il y avait un aspect beaucoup plus pragmatique lié à l'efficacité, comparé à un esprit un peu plus vagabond, lié à celui de l'artiste. Donc, question assez générale mais je m'étais demandé, est-ce que durant ces moments-là, est-ce qu'il y a des notions intéressantes qui ont pu nourrir peut-être des questionnements sur ton rapport à ton travail

Oui je ne sais pas comment je peux complètement répondre à cette question, mais en tout cas c'était un constat. Les artistes qui bossent avec des ingénieurs souvent sont un peu malheureux parce que les ingénieurs ont leur propre idée de ce qui est bien, ils ne rentrent pas dans l'esthétique de l'artiste tellement ils vont plutôt être contents que le code soit parfaitement optimisé. Ce que j'aime bien aussi, quand je code, j'aime beaucoup que ce soit le code le plus propre, le plus perfectionné, enfin qui fonctionne le mieux possible. (Je fais une généralité, mais je connais des ingénieurs qui au contraire rentrent très bien là-dedans) mais souvent ils ne rentrent pas tellement dans les questions esthétiques ou sensibles, ce qui les anime eux, c'est de faire un code qui marche bien qui est efficace ou parfois, il y a aussi des ingénieurs feignants. Ils vont chercher plutôt le code qui va prendre le moins de temps à être fait. Puis ce qui les intéresse, c'est de se débarrasser du boulot, ce n'est pas tellement ni de chercher des solutions, ce qui devrait pourtant être un truc qui anime les ingénieurs, ni de coller à une esthétique et donc voilà, il y a plusieurs manières de faire.

Là encore, il y a des ingénieurs qui sont passionnés, au contraire, par les solutions notamment tous ceux qui sont dans l'open source. Parce qu'il y a vraiment deux genres d'ingénieurs (enfin ingénieurs informatiques): il y a ceux qui pensent qu'il faut montrer les sources et quand on montre les sources, on montre ses sous-vêtements d'un seul coup tout le monde voit comment c'est fait. On peut savoir beaucoup de choses sur la personne en lisant son code et voir à quel point elle est sérieuse. Puis il y a aussi les ingénieurs qui sont dans des trucs un petit peu plus dans des caches misères, qui vont prendre des bouts de code à droite à gauche et où finalement, c'est pas grave tant que ça a l'air de marcher. Mais c'est ce qui a déjà fait exploser des fusées. Il y avait une fusée aérienne comme ça dans laquelle il y avait un vieux bout de code (enfin c'était peut-être pas exactement ça) qui traînait, qui avait été oublié. Puis la fusée a explosé en vol, ça a coûté pour le coup des centaines de millions, parce que quelqu'un avait été un petit peu feignant et n'avait pas fait le programme jusqu'au bout. Je suis peut-être très très dur en disant ça, si ça se trouve c'est juste une erreur, comme il peut en arriver à tout le monde. Mais disons qu'en tout cas avec du code open source, on risque d'être jugé, des gens peuvent voir ce qu'on fait et les ingénieurs qui sont dans l'open source ont ce côté très sérieux. Mais ce qui va les intéresser, ce n'est pas forcément l'esthétique, ni l'usage.

Ça se voit par exemple avec des systèmes comme Linux. Moi j'utilise maintenant Linux à la place de Windows ou de macOS, parce que ça m'arrange pour plein de raisons, not-

amment de ne pas être dépendant d'une marque comme Microsoft ou comme Apple. Là je suis dépendant de personne puisque Linux appartient à tout le monde, mais néanmoins, ceux qui développent ça et qui le font de mieux en mieux, ils ne s'intéressent pas tellement aux questions d'interfaces. Donc l'interface, il y a toujours des petits trucs qui ne marchent pas bien, c'est jamais aussi bien pensé qu'Apple par exemple. Donc ce qui les intéresse c'est que ça marche bien. Quand on est artiste il faut qu'on ait conscience du public et donc c'est là que c'est peut-être intéressant d'avoir aussi une culture artistique comme c'est mon cas puisque je suis là-dedans depuis toujours voilà.

En plus c'est vrai que c'est intéressant que tu abordes le fait que tu veuilles t'affranchir de tout ce qui est Windows ou Mac. Je sais que ce sont des questions qui sont présentes depuis un petit temps. J'avais lu une édition du CNAP, c'était quelque chose auquel je n'avais jamais pensé mais cette idée du fait qu'on puisse être par exemple dépendant de la suite d'Adobe par exemple. C'est quelque chose de tout bête mais c'est vrai que ça forge de un, les formes qu'on peut concevoir, et de deux, notre manière de travailler. J'avais rédigé des questions concernant l'open source, et finalement il y a un parti pris politique en passant par l'open source je pense que c'est cette idée de s'affranchir...

Oui oui, d'être indépendant et de ne pas être aliéné mais ça a un coût. Par exemple la suite Adobe, moi j'arrive à me passer de Photoshop parce que je n'imprime pas. Donc tout ce que je fais c'est sur c'est sur écran en grande partie enfin j'imp-

rime très peu. Donc je peux me passer de Photoshop et utiliser juste Gimp comme logiciel d'image mais par contre, et là ça a un rapport avec ce que je disais avant, pour remplacer Indesign il faut se lever de bonheur. Il n'y a pas d'outil en fait il y a des bricolages comme le CSS to print qui est intéressant, c'est utiliser les langages du web pour imprimer, et comme ils sont très forts en composition de texte, il y a une logique. Mais c'est quand même un bricolage et en plus difficile à mettre en oeuvre. Et puis il y a des logiciels comme Scribus qui sont censés remplacer Indesign mais ils ne remplacent pas, on ne peut pas. Pour le moment Indesign où son ancêtre, enfin son concurrent, qu'on utilise moins maintenant qui est Quark. Ce sont des logiciels qui peuvent vraiment servir à faire un livre. Moi sur mes plateformes libres, je n'ai pas de logiciels qui me permettent de faire un livre et donc je suis un peu bloqué. Donc c'est l'écueil de l'open source, c'est que ceux qui font les logiciels, ce qui les intéresse c'est que ça marche bien, c'est de faire les choses et tout mais en réalité, ils ne sont pas vraiment dans l'usage et donc ils ne se rendent pas compte de ce que c'est vraiment que de faire un livre. On ne peut pas perdre un temps fou à se battre contre un logiciel qui n'a pas été très bien conçu ou qui a été conçu par quelqu'un qui ne sait pas faire des livres voilà. Là, on ne peut rien faire contre Adobe pour le moment...

Mais Adobe c'est eux qui faisaient le logiciel Director qui servait à faire les CD-ROM, que j'ai enseigné pendant des années mais le jour où Adobe a décidé de le lâcher, je me suis retrouvé orphelin d'un logiciel. Donc j'ai décidé de plus

jamais subir ça et c'est pour ça que je passe au maximum à l'open source même si je n'oblige pas mes étudiants à rester uniquement dans l'open source... Je sais qu'à un moment on faisait ça dans mon école, on essayait de les pousser à ne faire que de l'open source mais du coup ils n'étaient pas forcément adaptés au monde professionnel dans lequel ils s'engagent....

Ah bah oui c'est sur... C'est vrai que, comme tu l'as dit, une réalité où par exemple il n'y a pas trop de logiciels qui peuvent être aussi performants qu' InDesign c'est compliqué aussi de s'adapter face à ça. Mais par exemple à l'Esad, quand j'ai découvert Processing l'an passé, je trouvais que c'était intéressant de pouvoir bidouiller soi-même, avoir cette connexion avec ta machine pour pouvoir créer quelque chose de nouveau, je trouvais qu'il y avait tout un processus qui était hyper intéressant et qui motivait à aller peut-être un peu plus loin ça...

Oui et puis ce qui est pas mal avec le code aussi c'est qu'on peut retrouver du hasard et ça, ça marche pas mal ou des accidents. Finalement on fait quelque chose dans le code, on croit que ça va faire quelque chose et puis ça fait autre chose. Ça peut faire un accident assez heureux. On peut avoir des accidents avec tous les logiciels, mais avec le code, il suffit d'une virgule ça peut tout changer ou changer un petit nombre et puis ça modifie plein de choses. C'est un autre processus de travail et il est plutôt intéressant.

Et tu penses que pour toi, en tant que graphiste aujourd'hui, tu penses que ça peut être un réel plus de pouvoir prendre en main

ce genre de langage ?

Oui tout à fait puisqu'il y a des tas de choses nouvelles qui se font, par exemple avec l'impression numérique, on peut imaginer maintenant de faire un livre où chaque exemplaire soit différent. Parce que chaque exemplaire serait généré par un code vu que ça coûte plus très cher. Autrefois, il fallait toujours pour faire des économies d'échelle, faire au moins 4 ou 500 exemplaires identiques mais là on peut imaginer que chaque exemplaire sorti soit différent. Ça c'est avec le code qu'on peut le faire dire qu'ils sont différents mais qu'ils vont être soumis aux mêmes règles etc. Il y a un numéro de Graphisme en France qui devait être celui de 2012 ou 2014, je ne sais plus, dont la couverture est différente pour chaque exemplaire il en n'y aura pas deux pareil. Et il y a un catalogue aussi pour une exposition qui est en ce moment à Strasbourg qui s'appelle mode d'emploi où le catalogue pareil, il n'y a pas deux personnes qui auront le même catalogue. Chacun achète le même livre mais il n'y en a pas deux qui ont la même couverture, il n'y en a pas deux qui ont le même contenu, dans le même ordre etc. Voilà là ça a été réalisé, alors je ne sais pas avec quel langage, mais c'est par deux personnes que j'ai connu comme étudiants à Rennes qui sont Kevin Donnot et Elise Gay et qui utilisaient Processing à l'époque (alors peut-être que c'est aussi avec Processing mais j'en sais rien de tout) mais en tout cas ils ont fait cette proposition là, ça personne ne peut faire ça juste avec InDesign, il faut utiliser d'autres langages.

Donc ça amène des choses nouvelles et puis de temps en temps, on se bat contre des filtres de Photoshop, contre la méthode de dessiner des courbes de Illustrator etc. Eh bien, on peut en inventer d'autres, on peut créer d'autres choses grâce à des langages de programmation comme Processing, comme le SVG, comme le HTML et les CSS et JavaScript qui permettent d'autres choses, comme Python... Et puis, quand on bidouille, on peut aussi passer dans le monde physique maintenant grâce à l'électronique. Et là, ça devient intéressant avec Arduino et des moteurs, des capteurs, etc. Quelqu'un a inventé une machine à tatouer, ça c'est pas mal. Mais on peut aussi fabriquer son propre traceur, là encore, trouver des nouvelles façons de travailler qui peuvent être vraiment intéressantes. Donc, je pense que c'est tout à fait un plus. Après, le problème avec le code, pour avoir des résultats satisfaisants, il faut aussi en faire beaucoup. Il faut beaucoup connaître, il faut avoir des notions de... Petit à petit, moi qui n'ai pas le bac, j'ai dû apprendre pas mal de maths à partir de mon niveau de 3e, le pousser, parce que c'est grâce aux maths que j'arrive à faire des choses que je ne pouvais pas faire autrefois. Donc, petit à petit, on a tendance à se spécialiser.

Mais ce qui est intéressant aussi, c'est les gens qui sont comme moi, où en général, il y a un ou deux étudiants par promo dans les écoles d'art qui se lancent à fond dans le code, mais qui gardent un intérêt pour l'image et tout, et avec qui les autres peuvent travailler. C'est-à-dire qu'avoir appris à utiliser Processing, même si on ne veut pas être profession-

el du code, ça permet aussi de savoir comment on peut travailler avec des gens qui sont spécialisés là-dedans, discuter avec eux et travailler avec eux. Et c'est là que ça devient aussi intéressant. Donc, je pense que c'est très important. Dans toutes les écoles d'art, il y a des cours de code, et c'est le cas, en fait, dans toutes, même si certaines sont un peu à la pointe. À Amiens, c'est depuis 30 ans, ce qui est pas mal. C'était la première à faire ça. Mais maintenant, il n'y a plus d'écoles, je pense, où il n'y a pas du tout de cours de code.

Oui, c'est vrai. et en meme temps... Cette année, je commence un peu à bidouiller sur Processing, par exemple. C'est une logique à avoir. Puis par exemple, j'ai déjà eu des cours de code, mais c'était dur de se plonger dedans, de comprendre aussi le but de tout ça, quand tu commences à t'y intéresser.

J'ai cette impression que là, par exemple, pour que je puisse développer certains projets, je passe via l'aide de ChatGPT, pour m'aider à coder. Et je trouve que ça amène encore d'autres questionnements sur comment notre rapport peut aussi évoluer face au code avec l'arrivée des IA. Et je ne sais pas encore comment me placer là-dedans...

C'est vrai que ça change tout. Par exemple, moi, je ne fais plus beaucoup de Web depuis quelques années. Donc, j'ai la flemme de retenir par cœur tout un tas de commandes, toutes les possibilités en feuilles de style ou des choses comme ça. Et maintenant, je demande à ChatGPT et il me répond hyper bien. Il est très, très fort en code. Mais c'est très intéressant. J'entendais un spécialiste de l'IA, un des fondateurs de

Mistral. Mistral, c'est le concurrent français de ChatGPT. Leur produit est vraiment très, très bon. Et il disait qu'en comprenant le code, finalement, les IA sont devenues meilleures en langage humain. C'est très bizarre. C'est-à-dire qu'ils ont comme ça digéré plein de livres, plein de romans, etc. Mais aussi plein de lignes de code. Et les lignes de code leur ont donné la logique du code. Et donc, ils sont vraiment très, très bons pour répondre là-dessus.

Je me demande ce que ça veut dire en vrai, mais j'ai trouvé ça vraiment intéressant. Donc, grâce à l'IA, effectivement, on peut maintenant, juste si on a les idées et qu'on arrive bien à les expliquer, on peut arriver à des résultats qui vont être assez intéressants. Ça devient assez fort. Même si on est dépendant aussi des données qui ont été rentrées dans l'IA. C'est-à-dire de tout ce qui a été fait avant, etc. Donc, quelque chose qui n'a jamais été fait avant, l'IA ne va pas nous aider à l'inventer. Mais pour tout ce qui a déjà été fait avant, on gagne un temps fou.

Et puis, en plus, il est très pédagogue. Enfin, chaque GPT explique, chaque ligne, il dit ce que ça fait, etc. Pour le coup, je pense que ma position de prof de code change avec ChatGPT. Et je pense qu'il faut que j'explique aux étudiants maintenant la base, un petit peu ce qu'on peut faire avec le code. Et ils vont pouvoir se débrouiller assez vite pour faire des choses grâce à des IA comme ça. Après, il ne faut toujours, là encore, pas être trop dépendant de l'IA. Puisque là aussi, il peut y avoir des gros changements industriels. Subitement, ChatGPT va devenir hors de prix. On peut tout

imaginer. Et il ne faudra pas qu'on ait perdu des compétences. Des compétences de rédaction, des compétences dans le code, etc. Parce qu'on se sera trop reposé dessus. Il faut qu'on continue à faire des choses par nous-mêmes. Avec nos mains, mais avec notre tête aussi. Et puis, ça va ensemble d'ailleurs.

Oui, il se passe un truc, c'est clair. Et pour revenir aux histoires de possibilités qu'amène le code, j'ai fait plusieurs livres avec Zones sensibles. Qui étaient (parce que ça a disparu) un très bon éditeur. Alexandre Laumonier, qui dirigeait Zones Sensibles, voulait des trucs très précis. Par exemple, à un moment, il voulait faire un tunnel fait avec des cercles qui allaient vers le centre. Mais, quel que soit le logiciel qu'il utilisait, il n'arrivait pas à avoir l'image qu'il voulait. Et donc, il m'a commandé un logiciel fait avec Processing, dans lequel il pouvait d'abord fabriquer l'image qu'il voulait, mais aussi faire des réglages qu'il voulait. Changer tout un tas de choses. Et ça a marché. J'ai pu lui faire le logiciel qui faisait le truc qu'il voulait.

Pareil, il voulait des trames particulières pour un autre livre. Des trames qui puissent être des triangles, des composés de triangles ou d'autres formes. Et là aussi, il m'a commandé un logiciel qui faisait ça. Donc voilà, j'ai pu lui fabriquer un logiciel que jamais Photoshop ne pourrait remplacer. Ce n'est pas possible. Parce que Photoshop n'ira jamais dans le détail au point de proposer telle ou telle fonction. Il fallait le faire sur mesure. Donc voilà, grâce au code, on a pu faire des ima-

ges qui n'étaient pas possibles à faire autrement. Donc on peut dire que rien que pour ça, c'est intéressant.

Oui, c'est super puissant. Et surtout, il y a une idée de personnalisation qui peut être hyper forte en fait.

Oui, tout à fait. Et donc là encore, ça nous ramène à la question du tatouage. Il n'y a rien de plus personnel que le tatouage. Et donc ça peut amener des choses intéressantes.

{ENTRETIEN}
[AVEC TWANTWAN
LE 01.05.2025]

Est-ce que tu pourrais te présenter ?

Ouais, alors je viens de fêter mes 25 ans. J'ai reçu mon premier tatouage à 20 ans. Je dessinais pas mal... Je dessinais beaucoup avant de me faire tatouer et c'est une fois que j'ai reçu mon premier tatouage que je n'ai pas voulu aller en salon pour mon premier tatouage, je suis allé chez ce qu'on appelle un Scratcher (donc quelqu'un qui fait ça chez lui ?) C'est pas fait à l'arrache parce que les conditions sont quand même safe. Mais voilà ça reste ni déclaré, ni en shop. Ensuite, ça m'a vachement plu. J'ai voulu me mettre à tatouer parce que je voyais la peau comme un support à expérimenter. Je faisais déjà pas mal de peinture sur des vêtements, je dessinais, je griffais un peu aussi à l'époque. Et de fil en aiguille, je me suis mis à faire mes propres machines et à tatouer "Les inconnus".

Trop cool, et ce Scratcher avec qui tu as fait ton tatouage la première fois, est-ce que lui aussi il débutait ?

Non non, lui il était scratcher depuis un moment. En fait, je l'ai rencontré dans un bar, car il était Barman et il avait déjà pas mal de tatouages. On a discuté, je lui ai dit que j'aimerais bien me faire tatouer, mais je n'avais pas trop envie d'aller n'importe où. Surtout qu'il y avait déjà une connexion entre nous et je me suis dit que ce serait chouette que ce soit mon premier tatouage. Il avait déjà pas mal de bagages, ça faisait déjà deux ou trois ans qu'il tatouait chez lui mais pas régulièrement.

Et j'imagine qu'après, vu que c'est un concours de circonstance, est-ce que l'idée de te faire tatouer en studio c'est quelque chose qui te plaisait moins ou pas forcément ?

En fait, le truc c'est que lorsque j'ai fais mon premier tatouage, il y a eu le confinement, début 2020. J'ai commandé une machine mais qui était une machine assez lourde. Ce qu'on appelle des machines à bobines, c'est celles qui font vachement de bruits, elles sont très lourdes à tenir. Et j'aimais bien le principe mais je n'aimais pas du tout l'outil. L'outil n'était vraiment pas adapté à moi. C'est pendant le confinement que je me suis mis à tatouer, à bricoler avec ce que j'ai trouvé.

Comment tu avais réussi à te documenter pour trouver des manières de créer tes propres machines ?

Alors, via beaucoup de reportages. En fait, je n'étais pas forcément passionné par le tatouage conventionnel (on va dire), mais il y a un truc qui m'intéresse vraiment depuis que je suis tout petit, c'est le tatouage carcéral. Donc, principalement américain, mais surtout latino. Parce qu'il y a différents styles de tatouages de prisons. Il y a le Russe, le Latino, l'Américain. Il y a vraiment une multitude de trucs et c'est en regardant des reportages, un peu l'équivalent de Zone Interdite chez eux. Ils filment dans les prisons, les mecs à Los Angeles qui sont tatoués de partout et ils montrent comment ils arrivent à faire leurs machines avec des moteurs de tondeuses, des aiguilles, des bouts de métal. Tout ce qu'ils trouvaient. J'avais trouvé ça assez intéressant et en plus de

ça, je bricole depuis que je suis tout petit. Du coup, j'ai essayé de faire une première machine qui était un peu catastrophique, mais c'était pas encore ça. Puis de fil en aiguille, tu t'améliores un peu. Un peu comme dans toute activité manuelle, je pense. Tu repères les fautes de tes anciens prototypes et puis tu essayes d'ajuster le tout quoi.

Quels sont les principaux défauts que tu as repérés au départ quand tu crées tes machines ?

Ce sont surtout des problèmes de vibration, parce que mine de rien, il faut quand même une certaine puissance tu vois, pour rentrer dans la peau et que ce soit assez régulier mais le problème c'est que quand tu utilises du scotch, des bouts de ficelles et tout.... C'est un peu branlant comme process. Mais ce qui m'avait un peu énervé sur mes premières machines, c'était d'avoir un câble. Et surtout de le balader. Ce qui ne gêne pas du tout les anciens tatoueurs. Mais maintenant, il n'y a quasiment plus personne qui tatoue avec un câble et une alimentation. Donc ouais, c'est pas mal de petits détails mais mis bout à bout, ça fait que c'était un outil avec lequel je me sentais pas très à l'aise.

Je trouve ça drôle que tu te sois mis une contrainte de créer tes propres machines en comparant ça avec tout ce qui est du milieu carcéral qui eux, doivent plus "flouter" pour pouvoir accéder au tatouage. Est-ce que tu as pensé (ou peut-être que tu l'as déjà fait) à tatouer avec un pen. Est-ce qu'avec sa mobilité, c'est quelque chose que tu aimes aussi faire à côté ou tu préfères vraiment rester dans ton environnement de bricolage ?

Alors, moi j'ai tatoué une fois au Pen, et finalement je n'avais pas aimé le ressenti... Tu dessines toi un peu ?

Oui

Du coup tu fais du graphisme, tu dois dessiner sur un iPad ?

Hmm moi je suis pas à l'aise, je préfère sur papier.

Et bah c'est un peu la même différence. C'est-à-dire que l'Ipad, c'est très pratique. Dans le sens où tu as des calques. Tu es super assisté, tu n'as rien à régler, mais avec le papier, tu as une sensation différente. Tu as la résistance entre le crayon et le papier qui se ressent un peu plus. Et avec les machines que moi je fais... Très souvent ce que je dis c'est que je me repère au son, par rapport au Pen, il y a très peu de variations entre le moment où l'aiguille est hors de la peau et quand l'aiguille entre. Par rapport à une machine rotative où tu sens le moteur ralentir. J'appelle ça le fait que tu sentes le moteur "travailler". Parce que je travaille aussi dans le vélo électrique et c'est un peu la même sensation de... Tu vois quand tu pédales normalement et d'un seul coup le moteur se met en marche, puis tu sens que c'est un peu plus facile et que ça déroule. Moi c'est vraiment cette sensation que je préfère. En tout cas avec laquelle je suis le plus à l'aise

J'ai l'impression que tu bidouilles tout ce qui t'entoure finalement, puisque tu me parles de vélo, du fait que tu avais déjà fait du bricolage...

Alors je bricole depuis que je suis tout petit oui. Et c'est là aussi où je préfère mes machines, c'est que...Moi j'ai pas mal d'amis qui tatouent et qui ont déjà eu des galères avec leur pen. Par exemple, un bouton qui ne s'allume pas... Ou tu comprends pas pourquoi il affiche chargé mais il ne s'enclenche pas. Plein de petits problèmes. Et en général, pour gérer ça tu es obligé d'envoyer le pen à la marque, ils le réparent, ils le renvoient. Ou alors tu en rachètes un nouveau mais c'est un peu stupide dans le sens où c'est réparable. Moi justement, j'aime bien le truc de si jamais j'ai une machine qui claque, j'ai les pièces pour changer rapidement la pièce défectueuse. J'ai du mal aussi à jeter les trucs. Chez moi c'est que des trucs bricolés, des caisses, des équerres, des bouts de métaux... J'ai un peu du mal à acheter des trucs neufs aussi, ça me coûte vite cher et si je peux m'en passer, je préfère le faire de mes mains.

C'est intéressant, le fait que tu puisses comprendre l'outil que tu vas utiliser, ça te permet d'avoir un spectre qui est hyper intéressant dans les possibilités.

Et puis les configurations aussi. Un peu comme un vélo ou une moto, tu prends un truc de base puis ensuite tu le modifies à ta façon pour qu'il te convienne au mieux. Sur le même vélo, une personne peut être très à l'aise tu vois, et une autre qui fait 20cm de moins peut être complètement avachie dessus. Créer ses trucs, c'est créer un machin bien personnel.

Ouais du coup tu as cet aspect de personnalisation, en plus ce qui est cool, dans le tatouage mais aussi dans d'autres domaines, l'aspect personnel il est hyper important. Je crois que tu as déjà tatoué avec tes propres machines ?

Alors je tatoue même uniquement avec mes machines.

Du coup, est-ce que tu peux configurer ta machine selon aussi les volontés et les désirs des personnes qui sont en face de toi ? Est-ce que tu peux jouer sur cette personnalisation là ?

Hum pas vraiment... Parce que pour moi la machine ne concerne que moi. Enfin, ce qui est sûr, c'est que moi j'ai des réglages... Enfin c'est pas la même entre tracer une grosse ligne et aller dans les détails. Ce ne sont pas les mêmes configs de voltages. Je sais que j'ai déjà fait essayer mes machines à des tatoueurs/tatoueuses qui sont aux pen, et ils ne sont pas du tout à l'aise car elle est équilibrée différemment. C'est un truc que tu tiens, c'est comme un gros stylo mais sur un pen, le poids est très bien réparti puisque c'est une colonne. Moi en général, le poids tire plus vers l'arrière. Mes machines sont équilibrées différemment. Elles tournent aussi différemment parce que sur un pen, ce sont en gros, des électros-aimants qui ondulent, donc qui font directement un mouvement de haut en bas et moi c'est des moteurs de tondeuses ou de jouets électriques... donc des trucs qui tournent. Et ce ne sont pas les mêmes mécaniques de mouvement. Mais voilà, je sais que je ne suis pas trop à l'aise avec les pen et les autres machines et qu'en faisant essayer les miennes, des fois, ça met à l'aise les gens.

Ah bah oui j'imagine, ça doit être drôle car c'est inhabituel. Et est-ce que les gens qui viennent se faire tatouer par toi sont peut-être au départ apeurés ou réticents à l'idée de se faire tatouer par tes machines ?

Alors certains sont parfois un peu curieux avant de se faire tatouer, parce que... C'est vrai que je tatoue chez moi, j'ai pas de places en shop ou de spot dédiés. Et c'est vrai qu'il y en a certains, quand ils voient la machine, quand ils entendent également le bruit que ça fait, si ils sont habitués au pen, ils peuvent avoir peur. Mais en général au bout des premières lignes ils se rendent compte que c'est globalement la même sensation. C'est juste la technique qui change. Une machine, quel que soit le type de machine que tu as, car il y en a pleins, c'est juste un instrument qui permet à une aiguille de faire un mouvement de haut en bas en soit. Tout le reste ensuite ça dépend de la personne qui l'utilise.

D'ailleurs tu parlais tout à l'heure que tu étais à la fac-

Alors j'ai quitté la fac maintenant

Et tu as fais quoi comme études ?

J'ai fait une licence de mathématiques fondamentales. Donc j'ai arrêté ensuite car à la base, je voulais devenir prof et le Master était un peu compliqué à avoir avec mon dossier. Du coup j'ai arrêté la fac et je suis parti travailler dans une boîte qui fait du vélo et qui était à l'époque, toute petite. Donc mon profil leur a plu rapidement, vu que je bricole, je touche

un peu à tous, je suis assez curieux d'apprendre donc j'ai vite quitté la fac. C'était il y a trois ans maintenant.

Je posais cette question parce que quand je faisais mes recherches, quand je vois les tatoueurs/tatoueuses qui tatouent autrement, souvent ils sont liés aux études d'art et aux beaux-arts donc c'est pour ça que ça m'intriguait, je trouve ça intéressant. J'ai l'impression que ton profil est vraiment différent.

J'ai pas fait d'art académique, même le dessin c'est arrivé assez tard chez moi, enfin vers les 17-18 ans. Avant ça m'intéressait pas du tout, même adolescent et même début au de la fac, je dessinais pour m'éclater, je graffais un peu mais j'étais pas du tout sensible à l'art ou au design graphique, c'était pas un truc qui m'intéressait...En tout cas beaucoup moins que maintenant. Mais c'est vrai que la plupart des tatoueuses/tatoueurs que je connais sont issu.e.s et ont un moment passé.e.s une formation que ce soit universitaire ou académique. Pour certain.e.s c'est les beaux-arts, pour certain.e.s des licences d'art plastique ou d'animation par exemple. Et qui ont déjà l'habitude de jouer avec ce genre de trucs. Moi c'est pas mon parcours.

Si ça se trouve, le fait que tu viennes d'un milieu moins artistique de base, tu peux aussi avoir un autre regard sur ta pratique qui est amenée à avoir ta propre vision. C'est aussi intéressant. Puisque souvent dans mes recherches, je pense que tu connais, Rixard tattoo...

Ouais !

Et du coup c'est une des références pour mon mémoire, vu que je questionne la machine et la manière dont on va tatouer. Avec lui c'est magnifique de voir tout son compte instagram, de voir l'idée performative qu'il y a à travers ses manières de tatouer. Est-ce que toi pour l'instant tu aimerais amener encore plus de customisation ou d'expérimentation dans ta manière de tatouer ? Je sais que tu m'as dit que tu tatouais chez toi, est-ce que tu veux le faire aussi en dehors de tes quatre murs ou est-ce que tu t'es déjà questionné sur ces choses-là ?

Hum... Alors non. Tatouer en dehors de chez moi je l'ai déjà fait, j'ai déjà tatoué en évènement, ce qui était un peu risqué parce que du coup je ne suis pas déclaré à L'ARS (donc l'Agence Régionale de Santé) et sur le papier je n'ai pas le droit de tatouer, encore moins chez moi. Donc non. En revanche, faire évoluer la pratique...Perso 'ai un horizon que j'aimerais bien atteindre. Ce serait de faire un truc que j'ai déjà fait en plus, mais c'est faire des machines à usage unique. C'est en fait, monter une machine pour un tatouage, tatouer avec, et ensuite faire un cadre. J'ai l'habitude d'encadrer mes machines parce que sinon elles traînent un peu partout. Encadrer la machine avec la machine et le calque utilisé pour le tatouage.

J'aime bien le fait que...En général quand les gens se font tatouer, pour moi c'est un moment, enfin c'était en tout cas car maintenant un peu moins, c'était un moment assez important de la vie. C'est peut-être un peu grandiloquent mais c'est quand même un moment de partage ou tu donnes littéralement ton corps à quelqu'un, tu lui fais confiance. Je

trouve ça parfois dommage que le tatouage soit le seul souvenir de ce moment. Je trouve ça drôle d'avoir un souvenir sur soi et un souvenir que tu puisses exposer chez toi ou ailleurs. Tu vois comme petit souvenir d'un moment. Et puis avoir l'outil qui a fait avec toi. Je trouve ça assez marrant...

C'est hyper intéressant parce que ça pousse encore plus l'idée du flash, le fait que ce soit quelque chose d'unique, donc pouvoir même avoir une machine unique. C'est une manière de pousser le concept. J'y avais jamais pensé. Si on se situe, tu as ta machine à usage unique, ton flash à usage unique. Donc ce cadre tu le donnerais à la personne ?

Ouais c'est ça !

Donc tu l'as déjà fait une fois ?

Oui je l'ai déjà fait mais j'aimerais bien pousser davantage. Le problème c'est que ça ne va pas marcher sur des grands tatouages par exemple, parce que en général, ce sont des tatouages qui nécessitent qu'une seule aiguille. Histoire que tu n'as pas à changer d'aiguille pendant le tatouage, c'est un truc qui ne va pas nécessiter beaucoup de techniques, c'est des trucs relativement simples, mais j'aimerais bien faire ça. En soit c'est con mais dans le tatouage, tout est un consommable sauf la machine. Et un truc tout con, c'est que très souvent les tatoueurs jettent tout après. Donc ils jettent l'aiguille, parce que l'aiguille c'est un déchet biologique contaminé. On jette le rasoir, on jette tous les mouchoirs. Ça génère une quantité de déchets assez importante et je trouve

ça bien qu'il y ait une partie de ces déchets qui puisse être recyclée. Parce que toutes les machines que je fais, c'est de la récup. Globalement c'est de la récup' de ce que je trouve en vide-grenier et soit dans des ventes de garages, un peu à droite à gauche. Je trouve ça pas mal de pouvoir avoir un condensé de l'expérience physique.

J'ai l'impression que tu insères un côté vertueux dans tout ton protocole. Le fait que tu utilises de la récup' il y a un côté plus écologique. Je sais pas tu as commencé à faire ça, est-ce que c'était une de tes motivations ou c'est apparu plus tard ?

Alors, peut-être pas écologique, mais c'est vrai que moi j'ai vraiment un truc ou j'ai été élevé dans une mentalité où on ne jette pas un truc qui peut être encore utilisé. Moi c'est ça, ma chambre d'ado, c'est le bordel partout et je bricolais ce que je pouvais avec ce que j'avais. Donc un peu à droite à gauche, je faisais pas mal de petits bricolages à fond. Par exemple, j'ai une collection de cadres ou il manque juste le fond ! Le fond s'est décroché ou il a moisi à cause de l'humidité, les gens jettent le cadre et je trouve ça dommage. Il y a aussi pleins de gens qui jettent des objets d'électro-ménagers qui ne « fonctionnent plus », et à l'intérieur il y a des composants qui peuvent être utilisés. Par exemple, pour moi le pain béni de ce cas, c'est les imprimantes. On a tous vu une imprimante dans la rue qui a été jetée parce-que... Soit elle ne marche plus, soit le rouleau de la photocopieuse tourne plus, enfin elle ne peut plus imprimer. Le truc c'est que dans une imprimante il y a en général, au moins trois

moteurs. Il y a des régulateurs, il y a des câbles et tout ça au lieu que soit broyé et mit à la déchèterie, bah moi j'arrive je me balade avec ma banane, avec deux-trois outils pour démonter des trucs et je récupère le moteur là dessus. Il y a plein de petits trucs qui à la base sont jetés ou vendus tu vois en vide-grenier pour 50 centimes, je trouve ça un peu dommage. C'est bien de donner une seconde vie aux objets.

Comme tu disais, dans un médium où on tend à beaucoup jeter, c'est hyper intéressant!

Ouais, et puis mine de rien, là il y a eu une explosion des tatoueurs/tatoueuses depuis le confinement je pense. Le confinement, ça a vraiment changé le rapport à beaucoup de choses, surtout des jeunes. Ou les jeunes ont un peu changé de mentalité depuis qu'ils ont vu que tout pouvait s'effondrer et puis qu'au final, il n'y avait pas grand chose qui comptait à part le présent. On est un peu rentré, je pense, dans une ère entre...Je mets des gros guillemets, parce que c'est personnel mais je dirais de "surconsommation" dans le tatouage. Et un pen par exemple à produire écologiquement, c'est aussi catastrophique qu'un téléphone. Et c'est bête mais il y a quand même pas mal de tatoueurs/tatoueuses qui en plus, je pense, ont une fibre écologique et tout, mais qui se rendent pas compte que les Pen, ils sont manufacturés en Chine ou dans des Pays en développement et c'est quand même l'extraction de terre rare...Si tu regardes un Iphone, (bon j'ai un Iphone aussi donc je suis pas un exemple là dessus) mais bon si je peux m'en passer...

C'est cool comme mentalité et c'est vrai que le tatouage, ça devient sans mauvais jeux de mots, une énorme machine qui se met en route j'ai l'impression. Ça devient énorme et c'est aussi intéressant de voir les mouvements qui vont réagir face aussi à toute cette ouverture et ce côté "mainstream".

Non mais justement, j'en ai parlé avec une copine il y a pas longtemps et en fait, on a essayé de mettre un peu des mots dessus. On pense que le milieu du tatouage, comme tout le milieu, s'est industrialisé. C'est-à-dire que c'est devenu une industrie à part entière. C'est devenue une industrie avec des fonds de commerce, pour certain, c'est un investissement et justement on se dit que c'est peut-être bien de pouvoir garder, enfin... C'est cool que le tatouage s'industrialise, puisque ça le rend accessible à des gens qui n'ont jamais pu tatouer avant et qui sont issus du graphisme, de la peinture, de plein de milieux. Mais je pense que c'est bien quand même de conserver un aspect artisanal du truc ou "underground", parallèle ou marginale. C'est important de garder cet esprit d'anti-industrialisation.

Ouais, garder un côté authentique dans un sens ?

Ouais c'est ça, pour moi c'est vraiment la différence que je fais entre l'industrie ou l'artisanat. Si tu veux poser un portail pour ta maison. Tu as le choix entre acheter un portail à Leroy Merlin ou le faire concevoir par un ferronnier qui va faire des spirales, un joli motif qui ne sera pas parfait, parce que c'est fait à la main, ça coûte plus cher aussi. Mais garder

un aspect artisanal au moins dans le domaine du tatouage c'est important.

Ça donne du charme aussi. Un truc qui m'avait questionné. Quand je voyais souvent que les tatoueuses/tatoueurs utilisaient tout le temps Procreate pour faire leurs flash, c'est quelque chose qui me questionne car, naturellement, je n'ai pas d'affinités avec ce médium donc c'est quelque chose je n'aime pas tant. Surtout, c'est tout con, mais l'outil que tu vas utiliser va forcément influencer la forme au final. Donc voir que tout le monde utilise le même outil pour créer les mêmes flash ou dessins... C'est un truc qui m'intrigue.

C'est vrai. Et puis on a perdu le rapport au physique dans beaucoup de milieux. Par exemple, je vois que derrière toi tu as une bibliothèque avec plein de livres, bah maintenant beaucoup de gens ont des Liseuses. Je trouve qu'on perd le rapport au papier, c'est un peu dommage que ce soit un peu délaissé ou alors gardé pour certaines occasions un peu rares. Avant les tatoueurs/tatoueuses de l'ancienne génération, ils faisaient surtout sur papier, voire même quasiment que sur papier. Et en général, ils s'associaient à un ordi pour faire des retouches ou des modifications selon le client. Mais maintenant, c'est vrai que je ne connais pas un seul tatoueurs/tatoueuses qui n'a pas un logiciel de dessin assisté par ordi ou même directement Procreate. Encore une fois, c'est comme les Pen. Je comprends l'avantage mais je trouve ça dommage de reposer tout là-dessus.

Ouais, et puis quand tu dis qu'il y a une perte du rapport physique dans plusieurs domaines artistiques. Dans le domaine du tatouage où le corps est au centre du protocole, donc il y a un paradoxe qui est intéressant à relever.

Même dans les rencontres. En fait, le truc par exemple avec les réseaux maintenant, c'est assez facile de rencontrer des tatoueurs qui te correspondent et tout. Moi c'est comme ça que je suis arrivé dans le tatouage, c'est plus un mec avec qui ça a bien matché, qui fait du tatouage, on a discuté et j'ai fini par me faire tatouer mais il y avait un rapport directement humain avant de passer par la pratique. Là où maintenant, c'est un peu l'inverse. Dans le sens où, c'est con à dire, c'est un peu comme la nourriture. Maintenant tu peux commander de la nourriture directement sur ton tel mais sans te soucier de qui va la préparer, qui va la livrer. Avec le tatouage c'est un peu ça aussi. Tu peux directement commander un tatouage entre 30 min en échangeant 20min avec la personne juste en te mettant d'accord avec un emplacement, une taille, deux trois détails techniques mais je trouve qu'on a aussi perdu le rapport humain. Ça rejoint un peu ce que je disais sur l'industrialisation, où pour être allé une fois en shop pour faire ma première grosse pièce car j'étais jeune, je stressais un peu, je voulais pas me retrouver avec n'importe quoi sur le bide. Les shops c'est aussi un truc où on te reçoit, on discute pas forcément, le calque est déjà prêt, on te l'applique, on te tatoue, on paie et ensuite il y a une autre personne après toi. C'est là que j'ai préféré aller chez les scratcher directement après parce que justement, tous les

scratcher que j'ai rencontré, t'arrives, tu bois un café, on discute un peu, on fait connaissance. Les séances sont un peu plus humaines j'ai l'impression. Après il y a exception dans chaque truc.

Surtout qu'on a souvent l'idée de raccorder la séance de tatouage à un côté presque proche du rituel ou ce côté humain, il est hyper important. D'expérience personnelle, les tattoo que j'aime le plus, c'est quand il y a plein de choses alignées qui l'entourent et qui lui donnent quelque chose d'hyper intéressant. Donc ça participe grave sur comment tu vas apprécier ton tatouage aussi par la suite. Ça me fait penser, tu parlais d'industrialisation et je trouve ça drôle car sur les réseaux, mais même les tatoueuses et tatoueurs, j'ai l'impression qu'il y a cette idée de "starification". Les personnes deviennent des figures très importantes. C'est un petit détail mais à l'ancienne, quand j'étais sur Instagram, c'est le support où l'on voit le plus de tatoueurs/tatoueuses. Par exemple, les photos de profils avaient un côté artistique ou on voyait soit leurs dessins où ce qu'ils aimaient. Maintenant ça devient des photos de profils où l'on voit leurs visages. Je sais qu'il y a un moment où je m'étais dit qu'un basculement se faisait avec un côté, sans être péjoratif mais star, glamour....

Ouais je pense aussi que c'est en rapport avec l'industrialisation, c'est que maintenant le nombre de tatoueurs a explosé. Vraiment c'est hallucinant même moi je le vois sur Bordeaux. Il y a 4-5 ans, je débarquais dans une soirée avec 30 personnes, je disais que je scratchais j'étais tout seul.

Maintenant en soirée, il y a forcément une ou deux personnes qui ont déjà touché une machine, gribouillé un truc sur la jambe d'un pote ou qui s'y intéresse. Je pense que ça va avec le fait que... Qui dit industrialisation, dit forcément marché. Mine de rien c'est une économie. Donc inévitablement, ça pousse les artistes à devoir faire un truc qui perso, est la seule chose qui ne m'intéresse pas dans ce métier, c'est de devoir faire sa promo, de devoir faire sa communication, se faire des trucs qui avant étaient beaucoup moins nécessaires car le marché n'était pas saturé comme aujourd'hui. C'est un parallèle que tu peux faire par exemple avec la musique. La musique s'est démocratisée, maintenant comme n'importe quel mec avec un ordi qui tourne, une carte son et un micro peut faire un album et le mettre sur Soundcloud puis faire de la promo via Instagram, tous les réseaux. Je pense que ça participe aussi au développement de la mise en avant du tatoueur et pas forcément de son art. C'est beaucoup plus facile d'être curieux de quelqu'un quand il te parle. Ça a été le cas dans plein de domaines. Par exemple, sur le jeu vidéo, il y a beaucoup de gens qui streamaient uniquement leur écran. Maintenant ils mettent leur tête, un micro, le fond. Donc si en soit le support visuel n'a pas d'intérêt que tu regardes car tant que le mec il soit dans sa chambre, dans son salon en caleçon, bien habillé, en soit on s'en fiche car toi, ce qui compte, c'est ce que tu regardes, c'est le jeu. Il y a un peu ce même rapport avec le tatouage où faut être actif, c'est pas une compétition mais de la compétitivité.

Quelle différence tu fais entre les deux ?

Bah compétition ça impliquerait qu'il y a un gagnant tu vois. Mais compétitivité c'est plus le fait d'essayer de se démarquer des autres. Je pense que ça participe beaucoup au fait que des tatoueurs, qui par exemple, vont poster des vlogs de vacances, en tout cas des trucs qui n'ont pas forcément avoir avec le reste. Mais pour essayer de créer une sensation de proximité. Ce qui fait que t'es peut-être plus amène à te rapprocher d'un tatoueur quand tu vois qu'il a l'air cool dans la vraie vie.

C'est drôle car c'est les memes questionnements qui concernent les influenceurs, le lien para-social dont ils parlent souvent. C'est une évolution. Et ton rapport à tes réseaux alors, tu te sens à l'aise quand tu fais tes "reels" ? Est-ce que c'est quelque chose que tu fais sans forcément te prendre la tête ?

Alors ouais... Les vidéos que je fais en générale ne ressemblent pas vraiment à ce que tu peux voir sur les réseaux car en général, le geste qui fait que je vais produire un "réel", en général, c'est la musique. J'écoute une musique puis je me dis que ce serait marrant de faire une petite vidéo de process là-dessus. Mais par exemple, il n'y a pas de "réel" de moins de 30-35 secondes quoi. Faire un truc un petit peu plus détaillé et puis aussi je pense que ça va avec ma démarche de montrer globalement qu'on peut faire un tatouage potable avec pas grand choses. Ce que je veux dire c'est que pour moi, le tatouage, l'objet enfin l'encre dans la peau c'est pas le sujet principal de la publication mais plus ce qu'il va y avoir derrière. Donc tous les process, comment set-up un

truc propre, comment en tirer des lignes... Je veux davantage montrer la technique que le résultat final. Là où d'habitude, dans les réels c'est plus l'inverse. Il y a même des "réels" (un truc que je trouve pas dommage mais bon...), tu vois le résultat au début de la vidéo et puis ensuite tu vois le cheminement. Après, pareil, je suis très tuto. J'aime bien regarder des trucs. Dès que j'ai un problème de plomberie où tu vois c'est comme ça que j'ai appris à bricoler des vélos. C'est en regardant plein de tutos à la suite. Et pareil sur la com, je préviens qu'à la base je ne suis pas tatoueur. Normalement c'était mon compte perso où je bricolais, je postais 2-3 dessins. Faire la com ça ne m'enchantait vraiment pas. Très honnêtement ça me soûle, mais bon, vu que j'aime bien tatoueur, je suis obligé d'en faire un minimum.

Mais c'est sympa de voir ta personnalité via ce médium. Comme tu dis, tu montres plus ce qui va être fait derrière, la technique, le protocole. Je sais qu'il y a, peut-être moins maintenant, quelque chose d'opaque quand on pense au tatouage. Dans le sens où quand tu veux tatouer et commencer dans ce domaine, on ne sait pas trop par où commencer, les outils à utiliser, quels gestes faire... C'est cool d'avoir une démarche où tu peux davantage montrer la technique.

Je pense que j'aurais bien aimé tomber sur quelqu'un comme moi quand j'ai commencé à tatouer, parce que j'ai un peu galéré au début. Il y avait 2-3 trucs que je ne comprenais pas trop. Puis sur internet, à l'époque, il n'y avait pas beaucoup de contenu, les "réels" n'existaient pas. Donc quand j'ai

commencé, les “réels” dans le sens d’une vidéo montée, cadencée, qui essaye de garder l’attention de la personne plus de 10 secondes car il y a ce problème aussi. Maintenant c’est super dur, ça se voit avec le développement de TikTok. L’attention de l’utilisateur est beaucoup plus difficile à capter. Surtout à conserver. Même moi, je suis le premier à scroller à regarder un truc et si il ne se passe pas quelque chose pendant les 5 premières secondes qui m’absorbent, je passe à autre chose.

Je pense qu’on est totalement tous dedans. C’est très difficile de s’en détacher. J’y pense mais est-ce que tu as déjà lié ta pratique du tatouage à d’autres de tes passions ? Par exemple, je sais que tu parlais de musique. Tu penses pouvoir lier différents médiums au sein de ta pratique ?

C’est une bonne question. Je ne suis pas sûr... Non je ne pense pas. C’est quelque chose qui est un peu à part le tatouage. Je fais le lien entre la mécanique et le tatouage mais par exemple, je ne fais pas de graphisme, je sors très peu de chez moi. J’ai du mal à faire des liens concrets entre le tatouage et les autres pratiques. Même si bon, honnêtement ce que j’aime bien c’est l’art graphique. Imaginer un motif puis le poser sur un support. Et je considère la peau comme un support, les machines comme un outil, au même titre que j’aime bien peindre sur des toiles, des vestes, des bouts de bois parfois. C’est plus un aspect de canal et de support.

Tu vois quand je faisais mes recherches iconographiques pour mon mémoire, je sais qu'il y a des tatoueurs qui vont s'amuser à tatouer sur d'autres supports autres que la peau. Sur des vestes en cuir, il y a le cliché du tatouage sur des fruits en tant qu'apprenti. Et donc je m'étais dit que ça pouvait peut-être être un pont qui pouvait t'intéresser. Est-ce qu'avec tes machines, elles-mêmes customisées, t'aimerais tatouer d'autres supports que la peau peut-être ?

Alors je l'ai déjà fait, pour des copains, graver une boucle de ceinture, pour un pote car c'était son anniv. C'était une boucle de ceinture avec une tête de mort. Mais les machines à tatouer ne me servent uniquement à tatouer. C'est un outil qui est plus adapté pour le tatouage.

J'ai 2 questions en une. Est-ce que tu connais des personnes qui ont des protocoles similaires au tien ou des personnes qui t'ont également inspiré dans ta pratique actuelle ?

Il y a deux personnes. Le premier truc c'est une chaîne qui s'appelle Lockdown 23and1. C'est un mec, un américain qui a fait de la prison, qui a fait du coup, 2 ans et demie de prison, donc une peine assez lourde, aux Etats-Unis c'est un autre système. Et ce mec explique comment il est devenu le tatoueur de sa prison. Je me rappelle d'une vidéo qui explique comment créer une machine et faire un tatouage de A à Z. Il ne se contente pas juste de la machine, il montre comment il est possible de créer l'encre, avec des résidus de carbone et en général un liant chimique. Comment aiguiser une aiguille avec ce que tu peux (lame de rasoir, du métal etc).

Quand je suis tombée sur sa chaîne, je devais avoir 20 ans, j'ai trouvé ça dingue. C'est un niveau de débrouille qui est au-dessus du reste. Puis la deuxième personne c'est Luis Corpo qui est un tatoueur au Brésil et qui fait que ses machines en usage unique, découvrir son compte m'a vraiment motivé aussi. Lui, il est très célèbre au Brésil, je pense qu'il doit en avoir aux Etats-Unis. En France, vu qu'on a moins une culture du tatouage carcéral, et encore moins du tatouage électrique, car le tatouage carcéral dans l'imaginaire des gens, c'est plus ancien, c'est plus lié aux Bagnes ou des premiers voyous en Prison, enfin des trucs qui sont fait à la main. On a moins cet aspect du tatouage électrique en France. Ce sont ces deux mecs où je me suis dit là ouais, il y a un truc à faire.

Ca t'a totalement ouvert un champ des possibles. L'an passé j'ai également fait un mémoire sur le lien entre tatouage et art contemporain. Et j'avais interviewé Innocent Kldd qui était lui aussi en prison.

On a déjà échangé justement sur nos techniques car après avoir été incarcéré en Amérique du Sud, en Colombie à Bogota. Quand il est rentré en France, il était à la maison d'arrêt de Gradignan qui est à 25km d'ici (Bordeaux). Quand il est sorti, il a un peu traîné dans le tatouage Bordelais. Pour le coup je suivais son taf depuis un moment, j'étais vraiment fasciné par la débrouille même hors-tatouage. Il arrivait à se faire des plats en prison, à bricoler des bouilloires, des trucs de fou. C'est vrai qu'il a une pratique très underground qui

en plus a vachement trouvé son public en France. Il y a plein de grands noms qui le suivent et qui admirent son travail. C'est un monument du tatouage français aujourd'hui en tout cas. Un représentant d'une vague parallèle du tatouage.

J'ai lu des articles Vices où il y avait le lien entre Fuzi et Gramatta si je dis pas de betises.

Bah ouais Fuzi c'est un des mecs qui a ramené l'Ignorant en France, c'est un style développé aux USA mais pas en France. On n'avait pas cette culture du tatouage un peu "à la légère". C'est quelque chose qui est arrivé depuis un moment avec la perte de la symbolique. Quand j'ai eu l'idée de faire mon premier tatouage, je devais avoir 19 ans, j'étais pas encore sûr de ce que je voulais. Beaucoup de gens m'ont dit qu'il fallait que ce soit quelque chose qui te représente, que tu y réfléchisses. Maintenant je vois plein de petits de 18-19 ans, qui vont se faire tatouer du Cybersigilism, du tribal, du manga, alors que ça n'existait pas du tout il y a une dizaine d'années ou alors c'était très de niche et marginal. Il y a eu plein de styles qui ont émergé, même des croisements entre les styles. Par exemple, le tatouage religieux est plus du tout réservé à ceux qui ont une certaine foi ou un certain rapport à l'église, je trouve ça chouette qu'il y ai plein de styles qui émergent et chacun avec sa patte.

C'est drôle quand tu parles de tatouage et d'icônes religieuses. J'avais fait une licence en image de communication et c'était lié à un établissement en illustration. Je pense que tu connais Lady Blasphemy. Et c'est drôle car cette fille était aussi dans mon

école donc j'ai vu son évolution, j'ai découvert son univers qu'elle s'est appropriée de A à Z. C'est toujours intéressant de voir tout ce qui entoure sa pratique. Ça va avec son look, sa déco et donc ses tattoo.

Le tatouage religieux c'est un pan entier du tatouage. Ça représente dans certains pays, par exemple les pays de l'Est où les tatouages religieux, c'est quelque chose que tu dois assumer de porter, c'est très culturel chez eux. En France ce qui est marrant, il y a l'émergence du tatouage, pas forcément anti-religieux mais anti-social. J'ai plein de potes qui ont tatoué des ACAB, des Morts aux porcs, des trucs vraiment violents sans pour être complètement anarchiques qui cassent du flic dès qu'ils passent. C'est devenu une culture, il y a eu une appropriation de plein de cultures par la jeunesse et c'est assez intéressant de mettre ça en parallèle avec notre mentalité tu vois. Par exemple, demain je vais tatouer un mec qui est adorable, qui est tout mimi, et je vais lui faire un mec du KKK sur un bûché. Tu vois, c'est une symbolique assez violente. J'ai tatoué un keuf pendu sur une enseigne du Mcdo, et à première vue, elle n'a pas l'image de l'anti keuf de base. Quand tu vois un tatouage religieux sur une personne tu te dis plus qu'il va à la messe par exemple. Des fois c'est juste aussi une appropriation de l'esthétique.

Comme tu as dit, c'est un reflet de mentalité. Je pense à pleins de sous cultures qui se démocratisent. C'est vrai que tout se mélange. Je ne sais pas trop comment me positionner. D'un côté je trouve ça intéressant mais en même temps ça me fait peur que

des choses aussi fortes peuvent aussi être détournées. Ça montre une certaine mentalité.

J'aime bien faire le parallèle avec, pour moi, le changement de public qui a dans la musique techno. Là où il y a 4-5 ans, les soirées technos, c'était un peu underground, il fallait se casser le cul à trouver un spot, trouver des caissons, chopper un collectif pour mixer. Maintenant, en tout cas sur Bordeaux, il y a au moins 2 soirées techno avec beaucoup de monde chaque semaine. Avec des mecs ou des meufs qui ne sont pas issus.e.s de cette culture et qui viennent se l'approprier. Il y a des bons côtés car ça donne de la visibilité à des gens qui jouent devant 100 personnes et maintenant devant 1000 personnes. Mais ça ramène aussi un public, que l'on n'a pas forcément envie de voir aussi.

Tu penses à quel type de public ?

Par exemple, les faf en soirée techno c'est un truc. Il y a des mecs maintenant qui se ramènent en soirée techno avec le drapeau français, cagoulés et tout. C'est un peu bizarre comme ambiance... Comme t'as aussi des, entre guillemets, moi je suis assez politisé mais des "bourgeois" qui vont s'approprier des codes de tatouages, entre guillemets, de la rue. Pour moi, un exemple flagrant c'est le motif du barbelé. Le barbelé il y a eu une époque où c'était quelque chose d'assez violent, d'assez connoté. Maintenant, tu peux voir des mecs d'écoles de commerces ou assez aisés, s'approprier des codes qui avant, témoignaient d'une certaine position.

Il y a comme un embourgeoisement des sous-cultures...

Bah finalement c'est une gentrification du tatouage dans certaines zones. Je dis pas que c'est mauvais ou bien, mais c'est juste un fait qui se déroule et faut savoir aussi l'interpréter. Il y a des gens qui portent des trucs très violents et qui ne sont pas forcément issus de ce milieu directement quoi. Mais bon, ça l'est dans la musique aussi... C'est peut-être aussi une recherche de radicalité. Il y a beaucoup de motifs dans le tatouage qui visuellement sont très prenants et où d'ailleurs la technique n'est plus forcément valorisée, dans le sens où les traits ne sont pas droit, c'est un peu fait à l'arrache, mais globalement l'esthétique est attirante. Il y a ça aussi dans la techno avec le développement de la hard tech, de l'up tempo, tout comme le métal qui a déferlé sur le rock tu vois. Il y a quand même je pense aussi une recherche de radicalité, peut-être pas de violence mais ouais, au moins de radicalité dans le tatouage je pense.

Je pense que radicalité c'est le bon terme, ça me fait penser quand on parlait de techno. Je sais que j'avais une pote de classe qui n'était pas du tout du tout tatouée, et elle a commencé à aller en soirée techno, je voyais son évolution corporelle avec ses tatouages, où il y avait de plus en plus d'ornements avec tout ce qui est motifs tribals, hyper esthétiques, je trouve ça drôle comment les milieux évoluent.

Je pense qu'il y a une certaine influence entre la culture dans laquelle tu t'intègres et comment tu vas l'exprimer via tes tatouages. Par exemple, tous les trucs anti-keuf, c'est très lié

au milieu de la free party, de la rave, des trucs où tu restes farouchement anti-système. Tu peux croiser des gros ACAB, des trucs qui témoignent d'une certaine violence. Juste pour faire un dernier point là-dessus, il y a aussi le développement des tatouages extrêmement voyants chez la jeunesse. Où avant, il y avait un ce truc où un tatoueur allait refuser ou te mettre vraiment en garde avant de te tatouer les doigts. À 18-19 ans, te faire tatouer le cou, le summum c'est de se faire tatouer le visage. Moi, j'ai pleins de potes qui ont mon âge, qui n'ont pas forcément beaucoup de tatouages mais qui ont par exemple les doigts, le visage tatoués. Je pense que ça témoigne aussi d'une radicalité, d'un changement de mentalité chez la jeunesse et du rapport au corps qui est très important. C'est assez important pour que ce soit notable en tout cas.

C'est vrai que je l'avais pas conscientisé, mais ça a tout son sens. J'ai l'impression que du coup, c'est lié au fait que ça devient une industrie. Tu peux avoir plein de tattoos très rapidement, il y a un truc où tu veux que ça se voit aussi dans un sens, donc il y a tout un truc qui se lie. C'est drôle mais on en parlait hier avec des potes, j'ai vu encore une fois, sur Instagram, en ce moment, cette idée de revenir aux bases. Plus particulièrement chez les femmes, cette idée que ce soit plus valeureux de ne plus avoir de tatouages, le truc du détatouage qui se démocratise aussi. Tu as tout un truc lié à des pensées conservatrices qui montrent l'état de notre société avec cette idée de Tradwife, c'est fou comment tout se radicalise aussi. Tout est lié, à la fois il y a une montée du tatouage et de l'autre on va s'immiscer contre de manière plus virulante qu'avant.

Mais je pense qu'il y a une polarisation sur le tatouage. J'étais étudiant en maths, donc j'avais les cheveux longs, un style extrêmement basique, non péjorativement, mais vraiment, j'avais un style de monsieur tout le monde, pour aller à la fac, même dans les groupes sociaux je faisais le dos rond. C'est quand justement, j'ai commencé à traîner dans le milieu du tatouage, de l'art, de la free party car à l'époque je sortais un peu plus, où ouais... Voilà j'ai commencé à faire mes premiers piercings, mes premiers tatouages sur le bras, faire des teintures. Il y a un côté d'affirmation d'identité. Là où en plus ça arrive dans une phase un peu bizarre. Très souvent on dit que, enfin, que l'affirmation de l'identité se produit à l'adolescence, moi j'en suis pas certain... Je pense que c'est un peu plus tard, vers 19-20 ans où tu peux commencer à exprimer de "réelles choses". Tu n'as plus de contrôle parental, c'est un truc tout con mais ça joue aussi. Je suis partie de chez mes parents à 17 ans et très vite, tu peux commencer à te libérer. Et je pense que le tatouage, là où avant c'était très codé sur le vestimentaire, les goûts musicaux ou les goûts cinématographiques par exemple, le tatouage c'est devenu un pan entier d'expression... Un pan entier dans le sens où, ça l'était déjà avant mais pas sur tout le monde. Maintenant j'ai pas un pote qui a moins de dix tatouages. Même en soirée, tu montres tes tatouages, tu discutes de comment ils ont été fait, par qui... C'est devenu un sujet culturel je pense très important dans notre génération. L'expression par le tatouage.

C'est ça moi qui m'intrigue avec mon mémoire. Il faut que je fasse un projet à la suite où je ne sais pas encore comment me placer. Je sais que dans mon mémoire je fais un lien entre tatouage et numérique. Car j'ai trouvé des comptes de personnes qui vont jouer avec une esthétique un peu nostalgique Y2K/Numérique. Ce jeu avec des trames, tu as tout un truc pourtant à la base tu te dis que c'est pas du tout lié quoi. Et finalement si. Ça passe par des protocoles. Il y a un compte qui s'appelle @Big___Car sur Instagram où c'est un mec qui fait souvent des trames numériques. Je suis tombé sur son profil sur lui qui tatoue avec un plotter. C'est comme un bras électronique. Je trouve ça fou, il a déjà fait des vidéos où il se fait tatouer par cette machine et le résultat est assez convenable en soi. Donc je trouve que t'as un pan un champ des possibles qui s'ouvre, qui est énorme.

Je ne saurais pas trop comment dire mais moi j'appelle ça souvent un peu le "Tatouage internet". C'est le tatouage internet où en fait il y a plus besoin de faire des choses sérieuses, construites. Encore une fois, si on veut faire un parallèle avec la musique, il n'y a plus besoin d'avoir un studio pour faire un album, il n'y a plus besoin de savoir jouer d'un instrument pour avoir une piste exploitable. Là où avant, c'était moins le cas. Mon daron, il est musicien, lui justement il est passionné par la musique, il a appris plein d'instruments guitare, basse, clavier, batterie...Globalement tout ce qui lui passait sous la main. De temps en temps je lui fais écouter des pistes d'up-tempo ou même, un truc tout con mais la Breakcore. C'est de la musique d'internet avec

uniquement des break de batterie en boucle, assez rapides, des espèces de nappes de synthèses derrière. Un des piliers de la Breakcore c'est WeirdoGirl son pseudo, c'est un mec qui est dans sa chambre au japon qui a un ordi, un mixeur et qui a littéralement révolutionné la musique depuis sa chambre. Là où les anciennes révolutions de la musique c'était un truc, tu faisais un single, ça marchait donc t'allais en label, tu devais produire un ou deux albums, faire des clips qui passent sur MTV. C'était une mécanique beaucoup plus complexe. Et il y a le même exemple en tatouage où n'importe quel mec ou meuf avec un pen peut se créer un compte insta, commander du matos, tatouer des gens, exploser et imposer un style que tu verras partout quoi.

Il y a des micros-révolutions j'ai l'impression, par rapport à avant où c'était un truc global, ça partait par vague, il y avait des gens qui suivaient puis toujours avec un décalage, en l'occurrence pour la musique qui a souvent été influencé des États-Unis. Maintenant j'ai l'impression qu'en Europe, à mon sens c'est l'Europe le centre névralgique du tatouage. Tu retrouves des gros noms à Berlin. Berlin, c'est devenu une capitale du tatouage alors qu'avant les tatoueurs étaient plutôt à Los Angeles, là où il y avait beaucoup d'influences. Il y avait Amsterdam aussi, qui était une ville du tatouage mais qui a un peu perdu de sa superbe. Plein de villes comme ça. Un très bon exemple en France c'est Marseille. Marseille, niveau culture du tatouage il y a 20-30 ans c'était quasi inexistant alors que maintenant c'est un pôle de bouill-

onnement pour plein d'artistes tatoueurs quoi. C'est devenu un deuxième Paris dans le milieu du tatouage.

C'est vrai...Puis aussi ça va de paire avec le fait que Marseille ça devient encore plus un deuxième Paris dans tous les sens, ne serait-ce que musicalement. Il y a une réelle culture Marseillaise.

Pareil, le rap Marseillais c'était I.A.M, c'était très axé sur des trucs des États-Unis tu vois, et maintenant il y a une scène Marseillaise qui en plus rayonne plus à l'internationale qu'à Paris. Le plus gros artiste français c'est Jul. Je pense qu'il y a pareil avec le tatouage en tout cas en France, Allemagne, Espagne aussi ça bouge beaucoup, L'italie... Pour moi le centre du tatouage s'est déplacé. Là où avant c'était un truc Américain, il y avait aussi le Japon. Maintenant par exemple la Corée du sud c'est devenu un pôle du tatouage à part-entière. Alors que la Corée du Sud il y a 20 ans, les tatouages n'étaient pas du tout culturels, c'était très marginal. Je pense qu'on est en train d'assister à une révolution du tatouage assez importante en Europe depuis quelques années.

Ouais je suis d'accord. Meme moi actuellement je suis en stage à Stuttgart en Allemagne et il y a un rapport aussi au tatouage qui est différent. En France, j'ai l'impression que c'est logiquement encore plus démocratisé, beaucoup plus de gens sont tatoués, les gens en parlent encore plus aisément. Je trouve ça drôle de voir les différences.

Ouais, L'Europe c'est devenu un centre névralgique du tatouage comme New-York l'était pour le Hip-hop, comme Londres l'a été pour le Rock, comme Berlin l'a été pour le Street-art. Le truc est en train de pop fort. Et je trouve ça cool et là encore une fois pour moi le parallèle avec la musique se fait vraiment à pleins d'endroits. Enfin, même moi avec la vidéo que j'ai faite, je l'ai tourné un dimanche parce que je me faisais chier et que j'avais envie de monter une machine, et quand je monte une machine, j'aime bien l'essayer aussi, voir si ça fonctionne bien parce que sinon ça sert à rien, c'est purement décoratif je trouve ça dommage. Mais du coup elle a fait 1 million de vues et il y a eu des commentaires de tatoueurs vieilles générations qui étaient en mode "Ouais ça devient un peu n'importe quoi". Ils sont un peu en mode vieux cons.

Et j'en connais à Bordeaux des tatoueurs qui font un peu la gueule parce que du coup là où avant quand tu étais jeune, si tu voulais ton premier tatouage, t'avais pas trop le choix, fallait aller en salon, fallait essayer de trouver un artiste qui te convienne. Maintenant tu peux, par un petit de 18-19 ans en 1 heure, il peut trouver un tatoueur qui lui correspond, en un jour il a un rendez-vous et la semaine d'après il se fait tatouer ce qu'il veut quoi. Ouais, je pense ils font un peu la gueule parce que c'est pas qu'on leurs prennent de la clientèle (je parle de nous en tant que scratcher un peu underground). Je pense juste que les gens sont enfin satisfaits d'avoir autre chose. De pouvoir avoir d'autres prestations, des gens qui leurs ressemblent plus aussi. Tu vois c'est

quand même cool d'avoir une vibe avec un mec de ton âge, qui va avoir les mêmes refs, qui peut rigoler aux mêmes trucs. Je suis pas sûr qu'en te pointant dans un shop tu as la même ambiance avec un tatoueur de 50 ans, qui n'a pas la même culture quoi.

**Je pensais pas que tu allais avoir des réactions de "vieux cons".
Je pensais pas parce que...c'est peut-etre cliché...mais justement c'est drôle de faire un pas en arrière en construisant ses propres machines**

Bah ouais...Après moi je parlais surtout en général où il y a beaucoup de tatoueurs/tatoueuses qui ont un peu le sentiment, et c'est vrai (mais pour moi c'est pas une mauvaise chose) qu'avant tu étais obligé de galérer et bon c'était relou quoi. Avant si tu voulais devenir tatoueur, fallait prendre ton book, faire le tour de tous les shops de la ville, présenter ton book, faire un an voir deux d'apprentissage. En plus apprentissage c'est apprendre à régler les machines, apprendre les conseils d'hygiènes, tu apprenais beaucoup de théorie avant la pratique. Je pense que notre génération n'en a plus grand chose à foutre de la théorie et on préfère pratiquer nous-même sur plein de trucs, sur l'art en général que ce soit la musique, la peinture, le graff et tout. Il y a rien de mieux qu'essayer directement et voir les résultats. En faisant bien-sûr attention à l'hygiène. Il ne faut pas faire n'importe quoi avec la peau de quelqu'un. Mais après je pense qu'il y a cet aspect de négligence de la théorie où l'on se rend compte

qu'en fait c'est pas si important que ça quoi. Fin, ça n'a pas la place qu'on lui accordait quoi.

J'avais noté aussi, quand tu fais tes machines, (Je repense à Rixardtattoo et du fait qu'il y a beaucoup d'imprévus mis en place dans son protocole de tatouage.) Est-ce que tu t'amuses peut-être à laisser une part d'heureux hasard ou du moins, de choses que tu peux moins contrôler quand tu crées tes machines ?

Moi justement c'est ça que j'aime bien. Quand tu montes une machine et que tu l'essaies pour la première fois, c'est vraiment toi contre ta machine. C'est-à-dire que c'est là, où justement je suis assez content car je sais que je peux tatouer un peu avec tout et n'importe quoi sans forcément avoir un rendu...enfin je ne sais pas faire du réalisme, c'est pas un truc qui m'intéresse ni que j'ai essayé. Le truc que je disais souvent c'est qu'il n'y a pas de mauvais outils, il n'y a que des mauvais ouvriers. Et en fait si tu prends un peu le temps, si tu ressens bien la vibe de la machine, en vrai, il ne se passe pas grand chose quoi. Je n'ai pas eu d'imprévus dans le sens où je n'ai jamais eu de machines qui m'ont lâchés ou quoi, mais il y a toujours un petit temps d'adaptation, genre les dix premières minutes du tatouage où il faut s'habituer un peu au truc, faut essayer de la prendre en main mais comme avec tout. Je peux même comparer ça aux voitures. T'as le permis ?

Non pas encore...

Non ? Bah en gros dans les voitures, tu sais, tu as les manuels et les automatiques. Et bien pour moi, les pen c'est des automatiques, et les machines un peu plus roots, les vieilles machines ou celles que je fais, ce sont des manuels. Tu as quand même un truc où tu ressens le moteur, c'est un peu toi contre le truc, avec la peau, c'est ça que j'aime bien. C'est le côté un peu freestyle du truc.

C'est drôle car je fais aussi des parallèles avec la pratique du graphisme où par exemple, en tant que graphiste, on utilise souvent la suite Adobe. Donc tu as un truc où tout est plus facile, instinctif, en plus avec tout ce qui est IA maintenant t'as un truc où tout est plus rapide aussi. Pour moi ce parallèle où tu as aussi la culture d'un graphisme où tu vas te casser la tête pour créer des formes. C'est ce qui est, je trouve, dommage avec notre pratique c'est que le côté manuel on en a plus rien à foutre, fin tout se fait par ordi. Et t'as aussi un truc où dans ma pratique je me questionne sur tout ce qui est code, créer ses propres images, je sais que t'as le logiciel Processing qui est lié à ça. Donc tu as tout un truc où tu dois te casser la tête à apprendre, à comprendre comment coder pour créer les formes. Dans ce protocole là, ce qui est intéressant c'est que des fois tu as des surprises car des codes ne marchent pas, il y a des fautes, il y a des choses que tu ne comprends pas du coup ça influence sur le résultat. Ce sont les mêmes parallèles où utiliser des outils que tu ne comprends pas et dont tu ne vois pas comment ils fonctionnent... Tu as tout ce parallèle dans le graphisme avec par exemple les logiciels open source où tu vas pouvoir voir comment le tout est ficelé. Ça a réellement une importance dans toutes les pratiques.

Le fait de pas juste se contenter d'utiliser son outils mais de savoir comment il fonctionne, je pense que c'est un truc assez important à ne pas perdre. Et c'est ça pour plein de trucs. Même par exemple pour les téléphones. Je sais pas à quel âge t'as eu ton téléphone toi ?

Oula, j'étais jeune...Je pense à 12 ans..Vers 2012

Bah moi globalement c'était pareil, mais je sais pas si tu te rappelles, tu faisais tomber ton téléphone par terre, t'as tout qui s'ouvrait et tu voyait tout. La batterie qui était détachable, la carte sim, la carte sd des fois, le port jack. Tu voyais les entrailles de l'objet. Maintenant plus aucun téléphone ne fait ça. C'est un peu dommage de perdre ça...que l'objet soit en gros relégué juste à une interface, qui est, en plus, de moins en moins compréhensive...qui est intuitive mais pas forcément logique.

Ouais puis tu as tout un truc ou finalement où tu es moins dépendant finalement de tes outils, ça joue sur ça directement. Donc par exemple le fait que tu puisses tatouer avec ce que t'as sous la main, c'est hyper drôle

Puis ouais...Du coup, je viens à la base de Biarritz, puis je suis monté à Bordeaux pour mes études. Mais une fois je suis descendue, il y avait une copine qui avait du matériel pour faire du handpoke. Qui avait en gros tout ce qui fallait sauf la machine. Moi je voulais tatouer un pote donc je me suis dit: "vasy viens je prends peut-être 10-15 balles, on va dans un supermarché, on achète en général c'est des tond-

euses électriques premiers prix, des petits jouets.” Les objets où tu foutes deux piles, t’appuies sur un bouton, dedans tu as un moteur, tac, tu démontes, tu chopes une brosse à dent, hop, un peu de scotch, tu fais un tatouage. Puis il y a un truc aussi, pas de reconnaissance, mais de satisfaction, où tu te dis putin, on est parti de rien et on a quand même fait un truc potable. Comme je sais pas moi, faire un meuble en palette. Faire un meuble en palette c’est quand même satisfaisant de partir d’un truc qui est un peu naze, qui a une fonction, tac, tu lui donnes une autre fonction qui va t’être utile et en plus t’as la satisfaction de l’avoir fait de tes mains. Je sais que moi ça me procure un sentiment assez particulier de faire une machine qui roule et de faire un tatouage avec. Tu te dis putin c’était pas gagné mais bon ça marche quoi ! C’est le truc qui compte, c’est que ça marche ! C’est comme ça même quand je bricole au taf ou chez moi, l’esthétique vient après, même si je reste attaché à l’esthétique des choses mais la fonction première d’un objet, si il peut remplir sa fonction de façon rapide et efficace c’est quand même assez satisfaisant ouais.

Ouais c’est vraiment un côté d’être présent de A à Z dans la conception. A la fin tu dois être hyper heureux quoi

Bah je vois que tu portes pas mal de bagues, je sais pas si t’as déjà peut-être essayé de faire tes propres bijoux

Bah justement, j’aimerais tellement mais non...

Bah c'est des trucs qui sont chouettes, de faire ses propres vêtements, les personnaliser. Perso c'est un truc que j'aime trop. L'appropriation d'un objet à part entière quoi.

Bah ça rejoint plein de questionnement que je vais avoir pour mon projet où j'aimerais beaucoup interroger cette idée de personnalisation, de voir comment les résultats et le protocole sont le reflet d'un individu. Et je trouve ça fou d'explorer à quel point tu peux avoir la main sur tout ce qui t'entoure. Là, en partie sur le milieu du tatouage, mais je sais même que dans l'esthétique j'aimerais le questionner. Pour mon projet j'aimerais bien lier le code au tatouage, du coup, et voir avec quelles lignes de codes je pourrais jouer sur un aspect aléatoire..fin créer quelque chose d'unique, je me questionne encore

Mais alors il y a un moment je m'interrogeais pas mal sur la distorsion des trucs et je me servais d'une imprimante. J'ai dessiné un crâne, je le pose sur l'imprimante, le moment où la scanette passe, tu le décales un peu et en fait c'est pas fait pour ça à la base une imprimante. C'est fait pour scanner un truc qui ne bouge pas et c'est tout. Mais tu peux t'amuser je pense à donner une autre fonction aux objets. Je pense que dans le graphisme c'est peut-être pareil. Je sais pas si t'as vu mais par exemple, il y a des mecs qui font des t-shirt avec des plaques d'égouts. Ils passent un gros rouleau sur une plaque d'égout, ils posent un t-shirt et en gros ils posent une plaque et ils se mettent à trois dessus pendant cinq minutes pour faire l'effet d'une presse. Donc sur le t-shirt t'as l'impression de la plaque d'égout avec écrit le matricule du truc.

Dans le graphisme pareil, j'ai vu des gens scanner des textures de murs, ou scanner des briques ou des impacts sur des bagnoles. Ils scannent le truc, tac, ils font des trucs que je comprend pas sur l'ordi et paf, t'as un rendu, tu rajoutes un logo et ça fait une pochette d'album de fou. Tu te dis que ça aurait pu être fait par ordinateur mais vas-y c'est quand même fun que ça vienne d'un objet physique.

Puis t'as le truc qui est vernaculaire. Le design est totalement lié à une situation géographique, un environnement. Tout devient lié, c'est intéressant. T'as aussi la notion de garder un souvenir d'un moment éphémère aussi, il y a pleins de notions, je trouve ça cool.

Ouais, ça me fait penser, j'ai une copine qui est tatoueuse, qui m'a demandé de lui faire une machine et d'utiliser pour la machine, une boîte qu'elle avait depuis toute petite, une boîte de pastilles ou un truc comme ça. Elle m'a demandé de l'intégrer à la machine et c'est un exercice encore plus intéressant. Déjà parce-ce que tu as une contrainte et t'as aussi l'aspect sentimental où l'objet a eu une vie avant. Comme moi, j'aime bien recycler les crucifix et c'est complètement détourner un objet religieux pour en faire un objet pratique. Ce qui à la base n'est pas du tout le cas. Un crucifix c'est purement décoratif, c'est censé symboliser un truc.

L'exemple le plus parfait en vrai c'est les brosses à dent c'est le truc dont je me sers une fois sur deux pour faire des machines, et c'est un objet qui n'est pas du tout fait pour ça à la base. Avec un briquet et un peu d'imagination tu peux imaginer de jolies formes avec un aspect ergonomique. Pour la vidéo je pense que t'as vu, c'était une cuillère, tu vois certain voient une cuillère, moi je vois direct une machine où je pourrais caler le moteur, et il faut juste essayer et voir quoi.

Tu as déjà pensé à l'impression 3D ou pas ?

Alors l'impression 3D ouais mais pas directement. En fait j'ai un copain sur Bordeaux qui fait des Grills et pour certains design il fait une impression 3D et la coule directement dans le métal. J'aimerais bien, même si ça fait un moment qu'on en parle, mais comme beaucoup de projets entre potes ça met du temps et ça mettra peut-être des années à aboutir, mais faire une armature pour machines en métal qui soit designé exprès pour ça. Ou le bois, il y a un moment j'utilisais pas mal de bois. C'est l'un des matériaux les plus simple à exploiter, t'as pas besoin de 15 milles outils, tu prends une lime et une scie et tu peux réussir à faire des trucs pas mal mais l'impression 3D pas vraiment... Mais il y en a qui le font. Il y a plein de fabricants de machines qui sont passés..car avant c'était beaucoup de métal, ils sont passés au plastique car déjà plus léger. Maintenant ont fait des plastiques avec une résistance très forte à l'absorption de vibrations. Il y a de quoi faire là dessus. Mais moi en tout cas non, jamais trop essayé ça.

Ok, j'y pensais car je sais pas si t'écoutes le floodcast mais tu as Adrien Ménielle qui est un peu un nerd et il parlait souvent du fait qu'il avait acheté une imprimante 3D, et en fait il kiffait juste imprimer des petits crochets, des petits trucs tout con mais c'est hyper utile. Du coup il y a un aspect de sur-mesure et de personnalisation qu'il trouvait trop cool.

Mais complètement, puis pareil ça devient abordable maintenant les imprimantes 3D. À un moment c'était quelque chose d'assez cher et pareil le fait que ça devienne abordable, car tu peux monter plein de trucs avec et rapidement

Je viens d'y penser mais en créant tes propres machines t'as aussi l'aspect pécunier qui rentre en compte du coup ?

Ouais bah je peux te montrer la machine avec laquelle je tatoue en ce moment. Une bonne machine en général, ça dépend après ce que tu qualifies d'une bonne machine, une machine fiable qui ne va pas te claquer entre les mains, en général on te donne 150-200€. C'est un investissement.

Moi il y a le truc aussi de montrer un peu qu'il n'y a pas besoin des milles et des cents pour faire un bon truc mais comme... Je sais pas si t'as déjà vu les street drummers ? Les mecs qui mettent des sceaux par terre, des bouts de métaux, ils s'assoient au milieu avec des baguettes et ils font des break de batterie de ouf. Avec des déchets finalement. Ou, ça se fait surtout en Afrique. Des guitares avec une boîte de chaussures en carton, un manche, 3 cordes, le truc n'est pas accordé en tout cas très rarement... C'est vraiment la base du

truc quoi et par exemple, c'est sur ce modèle qu'est apparu le blues. Le blues à la base c'est des mecs qui n'avaient pas de guitares, ils n'avaient rien. Ça vient du fait que, quand tu viens d'un milieu populaire, d'un milieu où t'as pas grand chose. Par exemple, mes parents m'ont souvent appris à me débrouiller avec ce que j'avais quoi. (Montre sa machine) Tu vois il y a pas de fils, c'est intégré mais en gros tu l'enclenches en appuyant sur le bouton en forme de dé. Et ce que je préfères c'est que quand tu l'ouvres, t'as direct accès aux composants et tu peux direct t'amuser à bricoler, à rajouter un bouton. Il y en a une ou j'ai rajouté une petite led. Ça ne sert à rien, mais c'est marrant. Et la deuxième est faite uniquement avec une boîte à thé. Et pareil, tac tu l'ouvres, t'as le système.

C'est drôle le petit logo du pouce premier prix

Ouais bah c'est les piles d'Auchan que d'habitude je vole car j'avoue que, autant quand c'est des trucs en vide-grenier, de particulier à particulier je paye, autant quand je peux réduire un coût, je le réduis. Donc ouais, il y a cet aspect pécuniaire de montrer qu'il n'y a pas forcément besoin d'investir dans beaucoup de matériel pour faire des rendus de ouf. Et je pense que ça c'est valable dans plein de milieux d'arts où il y a des mecs par exemple qui font des T-shirt de ouf avec une plaque à sérigraphie chez eux, sans four, sans rien et ils arrivent quand même à avoir des rendus de fou furieux juste avec ça.

Bah je pense qu'il y a tout un truc créatif, après ça dépend des gens, mais être sous la contrainte, je pense que c'est quelque chose qui est hyper important et qui stimule beaucoup vu que tu dois réfléchir à comment faire autrement. Tu t'investis réellement dans le truc. Alors qu'en général quand tu as déjà tout et que tu as plein de choix c'est compliqué.

C'est plus ouais, c'est plus facile. Mais encore une fois, je ne mets pas de système de valeur entre les pratiques, je dis juste que je trouve ça plus fun en fait. Je préfère m'amuser à faire des machines et aussi un peu pouvoir revendiquer ce truc de ne pas avoir besoin de claquer des milles et des cents pour faire un beau tatouage en vrai. C'est pour ça que d'ailleurs, quand je tatoue, très souvent je fais des prix assez petits. Déjà car c'est pas mon métier et que j'ai une rentrée d'argent à côté, mais c'est aussi pour dire en soit tu vas payer que mon temps quoi. Tu vas payer uniquement mon temps et c'est tout.

Parce que tu tournes autour de quels prix en général ?

En général ça n'excède pas les 150 euros pour des grandes pièces. Mais en général de base je prends 40€ de l'heure, hors consommables. Pour moi les consommables, les aiguilles et tout, c'est un truc que tu as déjà acheté, donc en soit c'est de l'argent qui est déjà dépensé tandis que ce que tu fais rajouter c'est la valeur brut que tu accordes à ton travail.

Oui donc c'est abordable de commencer avec ces prix là. En plus j' imagine que tu fais plus souvent des petites pièces en soit

Ouais c'est ça, fin j'essaye de faire des gros trucs quand je peux mais c'est aussi, faut le public quoi. Parce que moi, c'est vrai que ce que je dessine, ça plaît à un certain type de personne et par la suite, il faut pouvoir le porter quoi. C'est assez compliqué.

Ouais parce que comme tu fais ça à coté, t'arrives à avoir un rythme, tu as souvent des personnes intéressées, c'est par phases ?

Hmmm ça dépend en vrai, c'est con mais c'est un peu quand je veux, c'est-à-dire que là, cet hiver j'ai eu 2-3 problèmes d'ordre psy et j'ai pas trop eu la force pour tatouer, prendre des rdv etc. J'ai fait que dessiner, je me suis un peu tatoué pour ne pas perdre la main mais c'est tout. Là tu vois le printemps arrive, je fais un peu de ménage dans la tête et je me suis remis à prendre des rendez-vous, sortir des flash, essayer de donner des indications. M'y remettre. Mais en soit quand je veux tatouer, je ne galère pas à trouver quelqu'un pour ça quoi. Encore une fois, en général ce que je dis, je veux pas que le prix soit une barrière, quand je donne un prix je rajoute que je suis pas à 20 balles prêt. Si tu veux le tatouage, mais que t'as besoin de 20 balles pour finir ta semaine pour manger, bah vas-y c'est pas grave je vais pas batailler sur ça.

C'est tout une mentalité tes séances de tattoo...

Bah c'est une mental où ouais, j'ai pas envie que ce soit galère de venir se faire tatouer par moi. C'est pour ça qu'en

général, j'essaye de répondre assez rapidement, donner des prix abordables voir même des fois l'inverse, tu vois, je demande : "combien tu pourrais mettre, 80 ? Bah voilà on se dit 70". Tu 'économises 10 balles, moi ça me fait tatouer et puis encore une fois, j'ai la chance que ce soit pas mon métier, que ce que je propose, ça plaise à un type de profil que ce soit sociologique ou culturel assez localisé. Donc les gens ne me font pas galérer, en général ils mettent quand même un minimum de respect sur ce que je fais, c'est une bonne entente quoi. J'aime bien pouvoir sortir du rapport..enfin...je déteste le rapport prestataire client. Vu que t'es prestataire, tu dois donner une réponse, vu que t'es client, tu dois aussi te conformer à certaines attentes. Il y a des gens qui vont te dire que c'est pas possible. Il y a un truc aussi où je préfère une vibe artiste/support que client/prestataire. Des fois c'est pas très évident mais ça se fait un peu.

Et pourquoi des fois c'est pas très évident ?

Parce que...comment expliquer....Par exemple, moi après c'est un truc qui me convient mais on ne me prend pas au sérieux. Fin à Bordeaux en tout cas, on est pas mal de scratcher, on a chacun notre patte. Bon bah moi, je suis celui qui fait des blagues, qui essaye de communiquer avec des "meme" parfois fin..Moi ça me va très bien. Je l'ai dit de toute façon, c'est ma bio insta. Où tu vois il y en a qui ont le même statut que moi. Ils ne sont pas déclarés, pas débutants mais, (car je me considère plus comme débutant) les gens dont ce n'est pas le corps de métier. Qui n'ont pas une techn-

ique incroyable et qui mettent “Baby tattoo-artist”, qui sont très lissés sur leurs trucs. Je préfère assumer directement le fait que... Dans le graff on appelle ça un “toy”, je ne sais pas si ça te parle mais en gros le toy, c’est celui qui va taguer un peu de façon dégueulasse à côté des autres, juste un slogan par exemple. Je sais pas, toi t’habites où déjà ?

En ce moment j’habite à Amiens, j’ai grandi en banlieue parisienne.

Ouais bah à Paris, t’as des toy où t’as une couleur, c’est un mec qui écrit avec une main, pas droit mais c’est un slogan... Je t’envoierai un compte après, c’est @graffitipourris, qui compile comme ça des graff de toy, de mecs qui ne sont pas du tout graffeurs, c’est juste des gars avec une bombe, mais tu passes devant, tu le lis le truc, tu t’en rappelles un peu. Davantage en tout cas qu’un truc où la technique est formidable, mais par contre tu as l’impression de l’avoir déjà vu mille fois.

Ouais t’as le coté plus spontané qui rentre en jeu.

Moi justement c’est ça que j’aime bien sur mon truc. Voilà je tatoue un peu quand je veux et quand je peux, mais ouais un truc de garder la pratique un peu secrète aussi. Enfin... J’aime bien le truc un peu de rareté on va dire. Bah récemment j’ai posté ma tête mais jusqu’il y a pas longtemps de ça il y avait pas mon visage. Je préfère garder ça un peu underground

{Remerciements}

Merci à Sébastien Morlighem pour son suivi effectué
tout le long de la conception de ce mémoire,

Un grand merci aux personnes qui m'ont accordé leur
précieux temps pour répondre à mes interrogations

(Jean-Noël Lafargue & Twantwan)

Mention spéciale à ma relectrice favorite, Loreen
& à mes folles acolytes de travail Léanne et Judith,
Enfin, un grand merci à ma famille qui prend le temps
de m'épauler chaque jour



{Bibliographie}

[Livres]

1.

Blanc, Julie. « Création, outils, recherche ».
Dans Graphisme en France 2022, 11. CNAP,
2022.

2.

Crawford, Matthew B. L'éloge du carburateur.
Essais sur le sens et la valeur du travail. Trad.
Jean-Luc Fidel. Paris, La Découverte, 2010.

3.

Illich, Ivan. La Convivialité. Paris, Points,
2003 (publié initialement en 1973).

4.

Kaprow, Allan. Performance: 1. Le corps
exposé. Les grands entretiens d'Artpress,
Artpress, 2020.

5.

Le Breton, David. Signes d'identité. Paris,
Editions Métailié, 2002, 43.

6.

Philizot, Vivien, et Jérôme Saint-Loubert Bié,
dir. Technique & Design Graphique: Outils,
médias, savoirs. Strasbourg, Haute école des
arts du Rhin / Editions B42, 2020, 242.

7.

Ozeray, Etienne. Pour un design graphique
libre. Mémoire, ENSAD, 2014, 70.

[Articles]

8.

Bettell, Chris. « Une histoire de tatouages
moches ». Vice, 13 mars 2017.
[https://www.vice.com/fr/article/une-histoire-
de-tatouages-moches/](https://www.vice.com/fr/article/une-histoire-de-tatouages-moches/)

9.

Delcorps, Félix. « J'ai donné mon corps à la science hasardeuse du tatouage performatif ».

Vice, 7 mars 2022.

<https://www.vice.com/fr/article/tattoo-performance-rixard-bruxelles/>

10.

Donnot, Kevin. « Code = design ». CNAP, 24 octobre 2019. Consulté le 29 septembre 2025.

<https://www.cnap.fr/code-design>

11.

Hein, Fabien. « Le DIY comme dynamique contre-culturelle ? L'exemple de la scène punk rock ». 2012, p. 105-126. Mis en ligne le 15 juin 2014. Consulté le 14 novembre 2025.
<https://journals.openedition.org/volume/3055>

12.

Longeray, Pierre. « Derrière les barreaux, les tatouages ». Vice, 27 juillet 2020. Consulté le 9 septembre 2025.

<https://www.vice.com/fr/article/derriere-les-barreaux-les-tatouages/>

13.

Palop, Benoît. « Il y a de l'art meme dans le chaos ». Vice, 17 avril 2017. Consulté le 9 septembre 2025.
<https://www.vice.com/fr/article/il-y-a-de-lart-meme-dans-le-chaos/>

14.

Pioda, Stéphanie. « Vera Molnár, aux sources du code ». Centre Pompidou, 18 juillet 2021. Consulté le 13 octobre 2025. <https://www.centrepompidou.fr/fr/pompidou-plus/magazine/article/vera-molnar-aux-sources-du-code>

15.

Reas, Casey, et Chandler McWilliams. « Programmer avec... ». CNAP, 2019. Consulté le 17 septembre 2025
<https://www.cnap.fr/programmer-avec>

[Sitographie]

16.

Radical Web Design. « Bidouillabilité ». Consulté le 10 octobre 2025.
<https://radicalweb.design/recherche/notes/bidouillabilite/>

17.

RadicalWeb.Design. « Pourquoi vous devriez créer votre propre site web ». Aout 2025. Consulté le 29 octobre 2025.

<https://radicalweb.design/recherche/notes/creez-votre-site-web/>

18.

Whole Earth Index. WholeEarth.info. Consulté le 14 novembre 2025. <https://wholeearth.info/>

[Vidéo]

19.

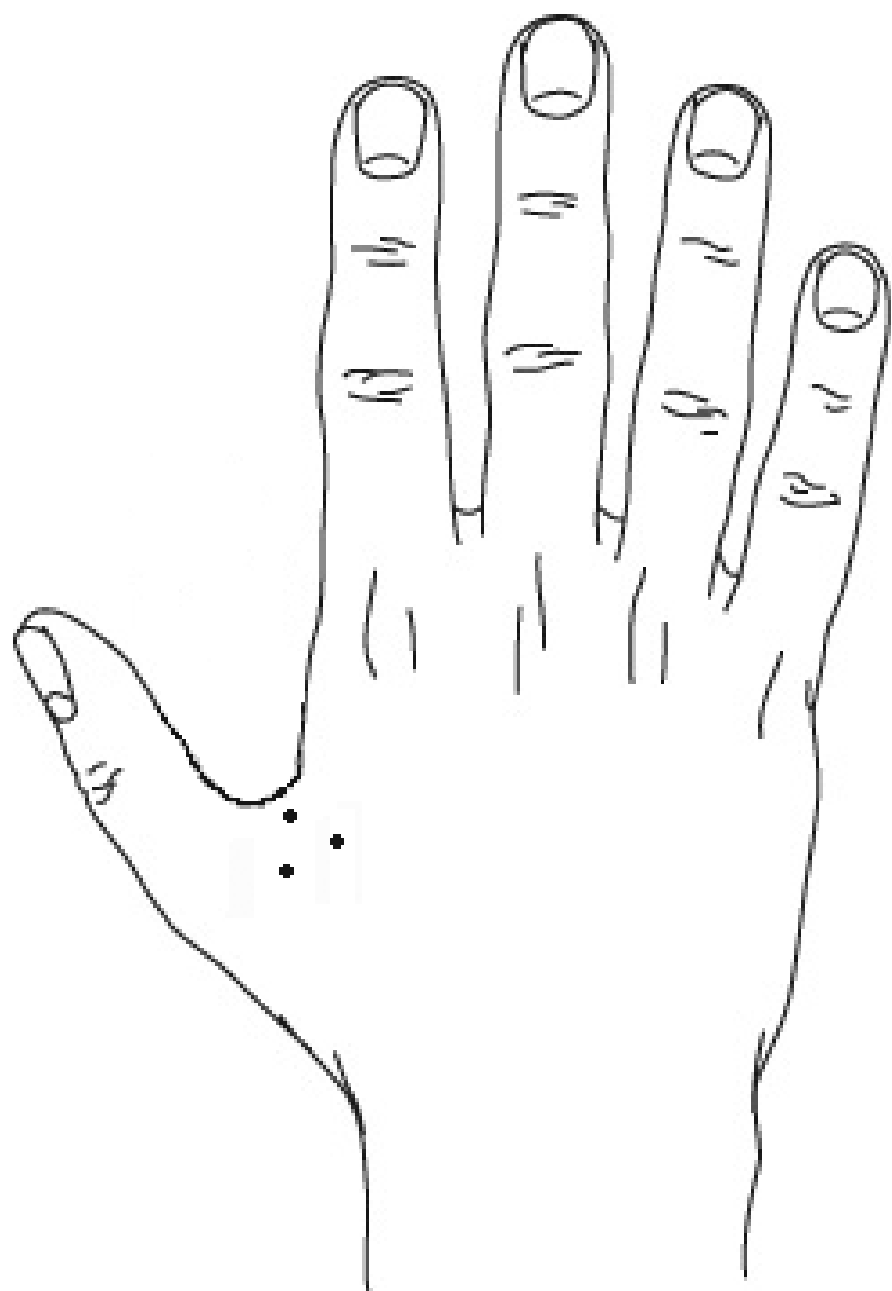
Lockdown 23&1. How to make a prison machine tattoo remastered. Vidéo, 8 aout 2019. Consulté le 12 septembre 2025.

<https://www.youtube.com/watch?v=1jBQThdywBc>

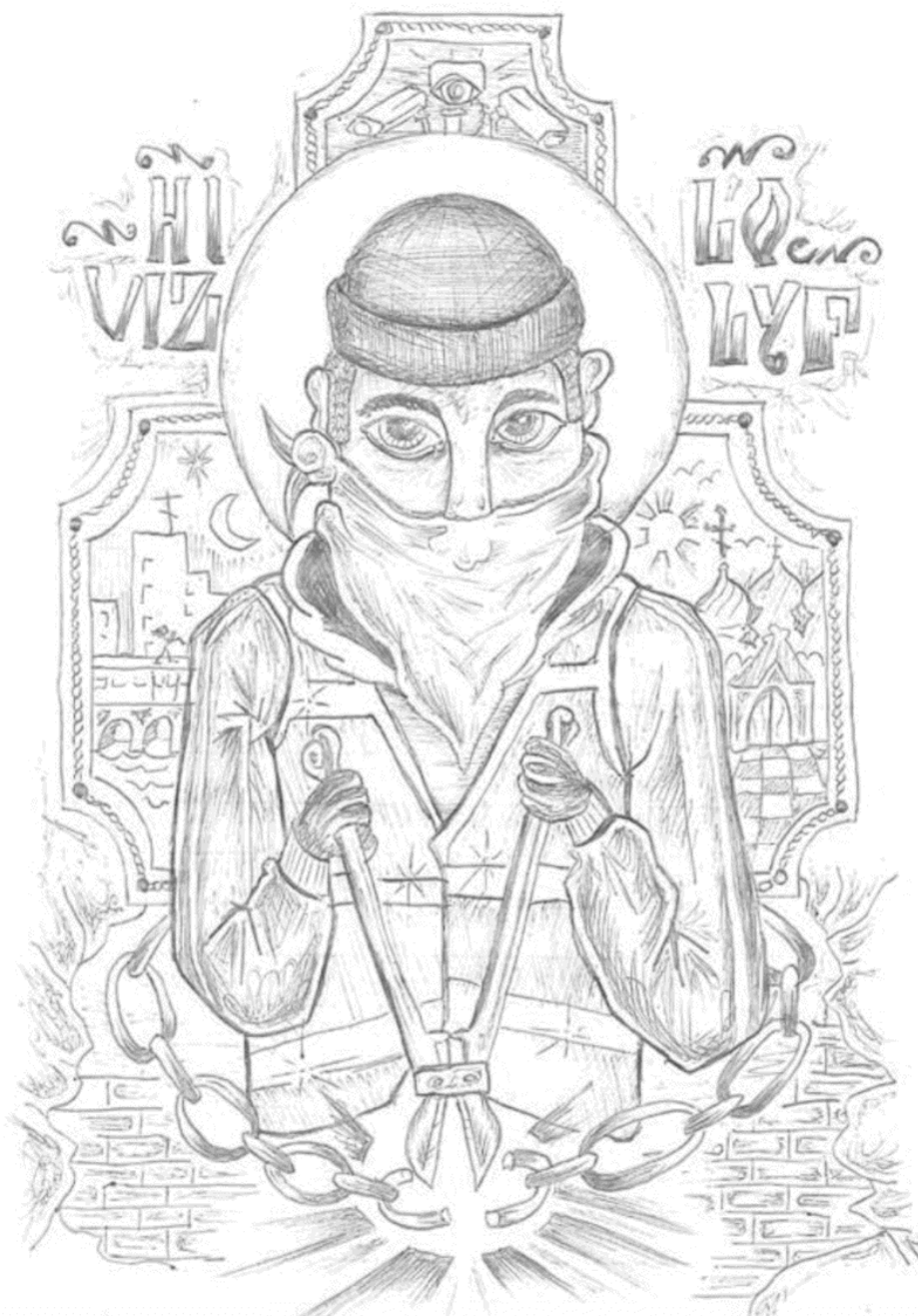
20.

Arte Tracks. Ignorant Tattoo, l'art du tatouage brut. Vidéo en ligne. 16 janvier 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=6wG-jwDdn1Q>



{FIG 1}
Symbole Mort aux vaches



{FIG 2}
Dessin au stylo Bic réalisé par Gramata en prison

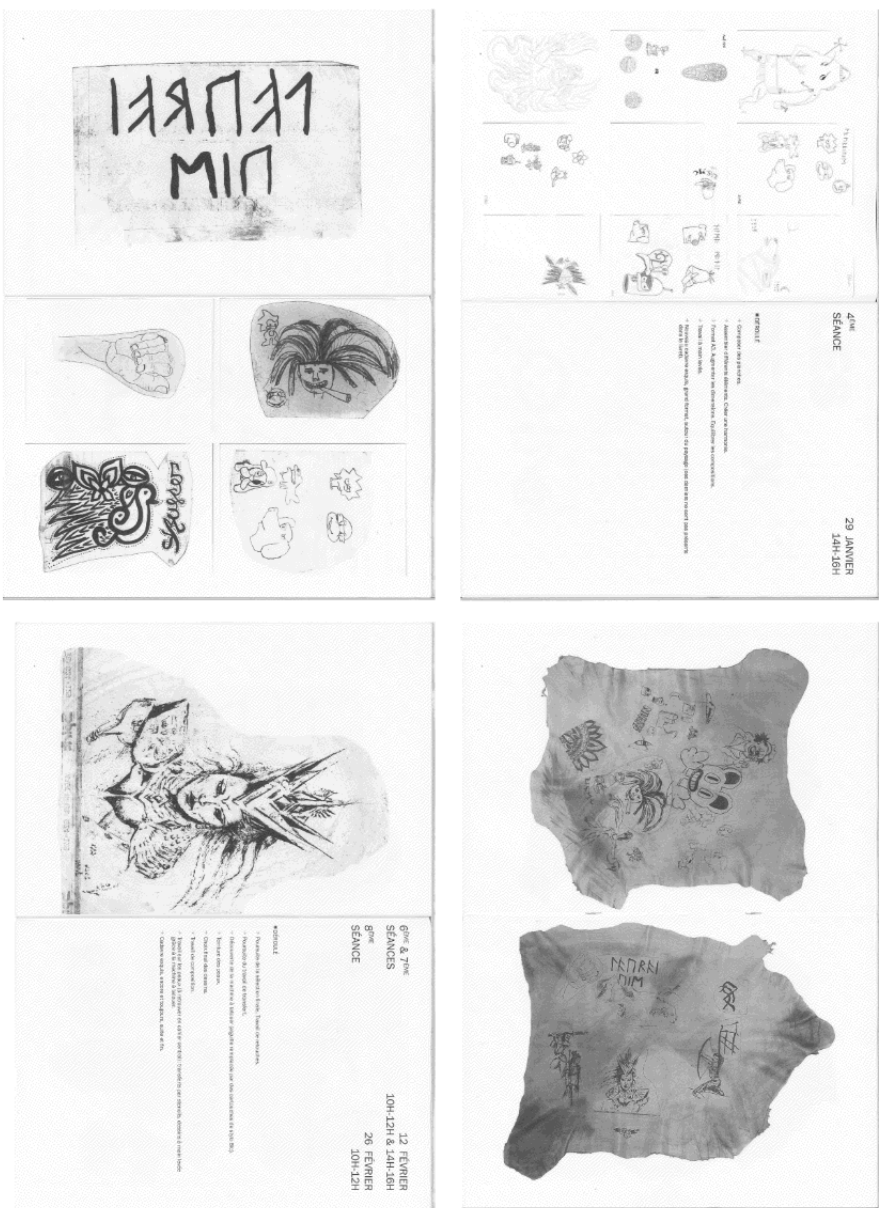


{FIG 3}

Couverture du livre Behind the Bars représentant la vie carcérale de Gramata



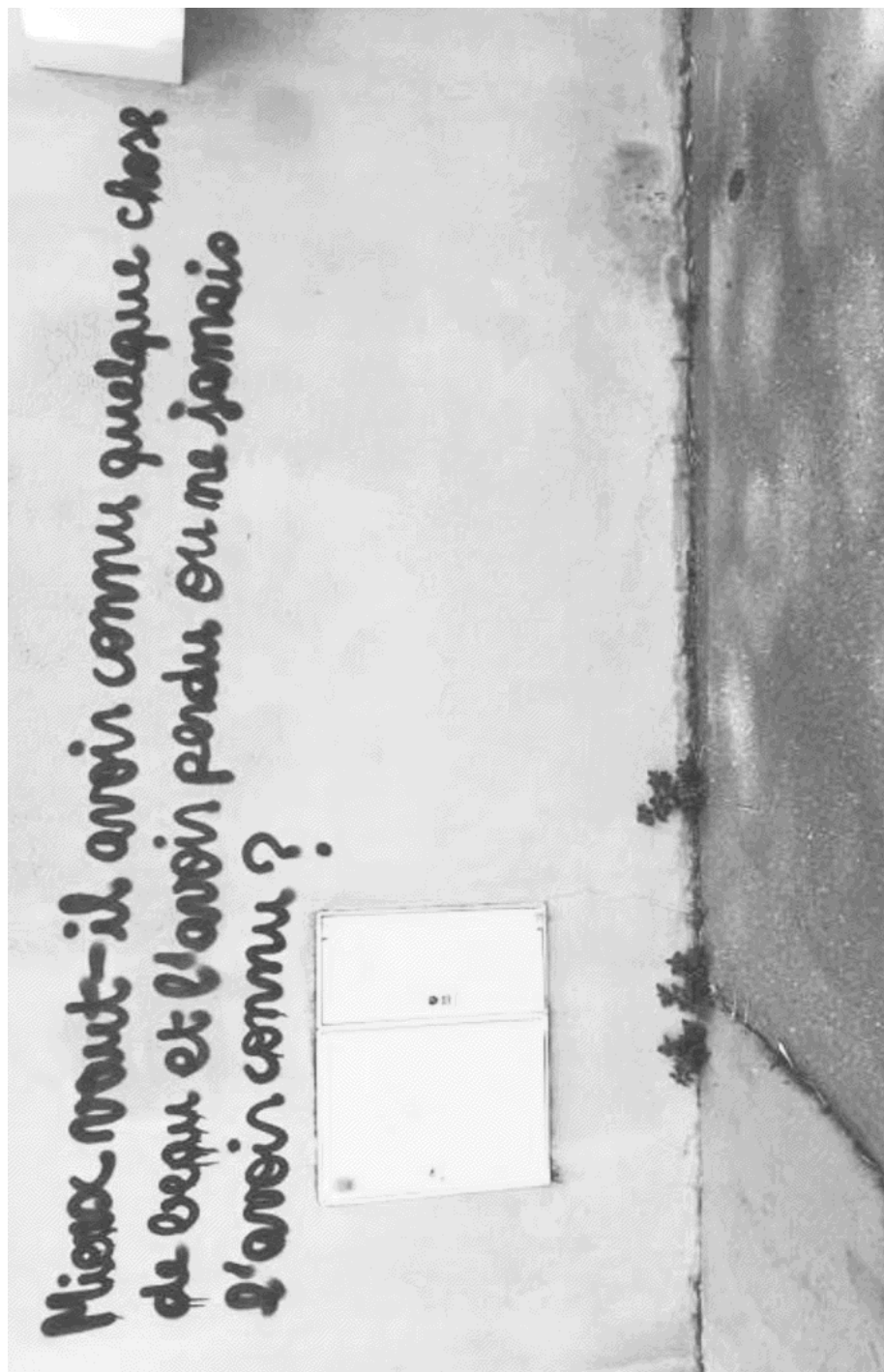
{FIG 4}
Exemple de machine à tatouer fait maison [extrait vidéo]



{FIG 5}
Scan du livret lors de l'exposition *Le corps paysage* au Frac Picardie



{FIG 7}
Graffiti affilié à l'Ignorant Style signé Fuzi



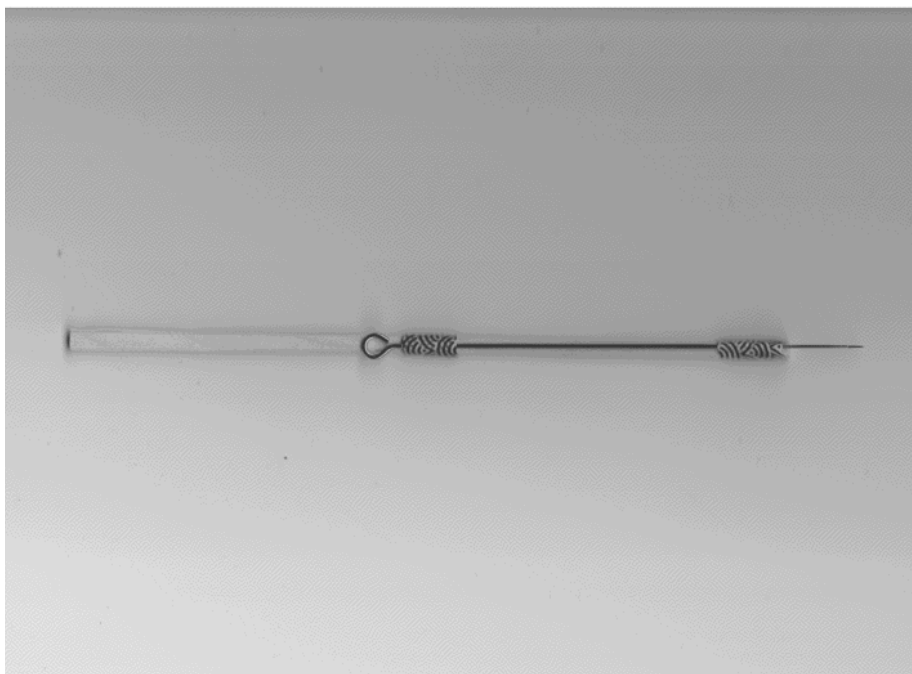
{FIG 8}
Exemple d'un graffiti «pourri» extrait du compte Instagram @graffipourris



{FIG 9}
Tatouage Ignorant réalisé par Fuzi sur le corps de Scarlett Johansson



{FIG 10}
Photo du premier tatouage de Loreen, étudiante en graphisme.



{FIG 11}
Mon premier kit d'outils pour réaliser mes premiers tatouages au handpoke



{FIG 12}
Premier tatouage au handpoke réalisé sur mon ami.e Amélio

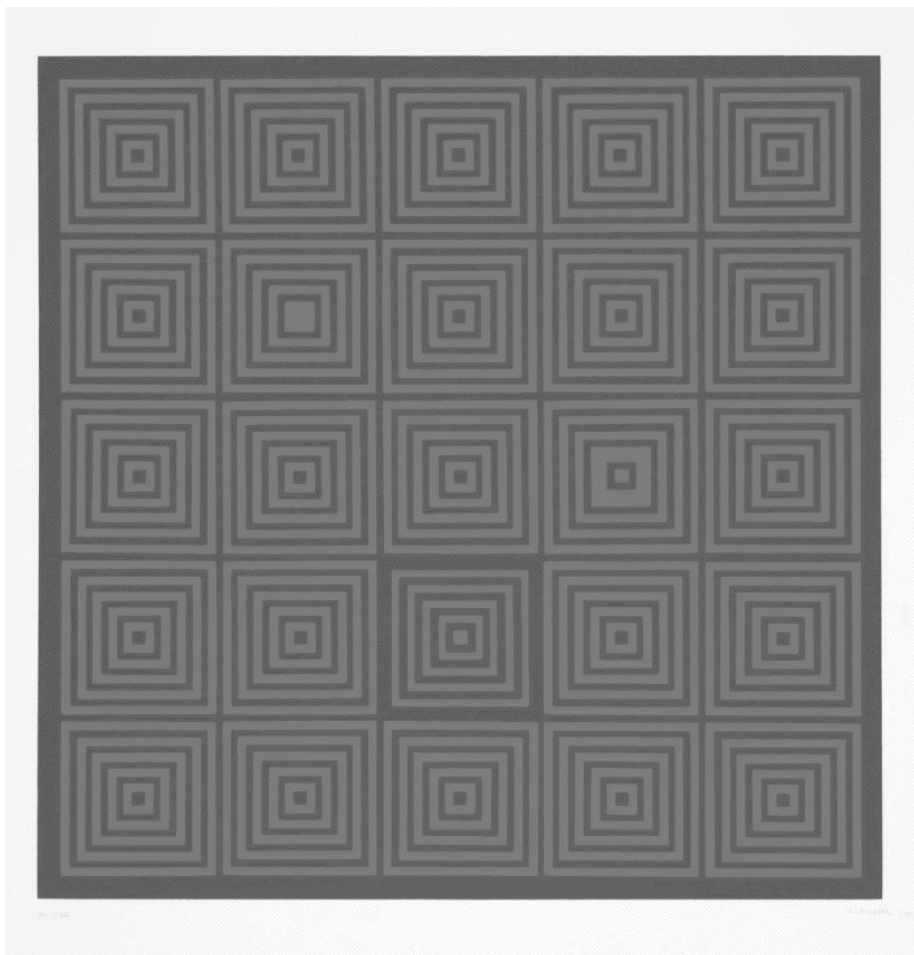


{FIG 13}

Scan d'une peau synthétique & essais de traçages avec mon Pen



{FIG 14}
Exemple d'une machine bricolée par Twantwan



{FIG 15}
1 % de désordre par Vera Monár, 1975, 40x40cm, Sérigraphie sur papier

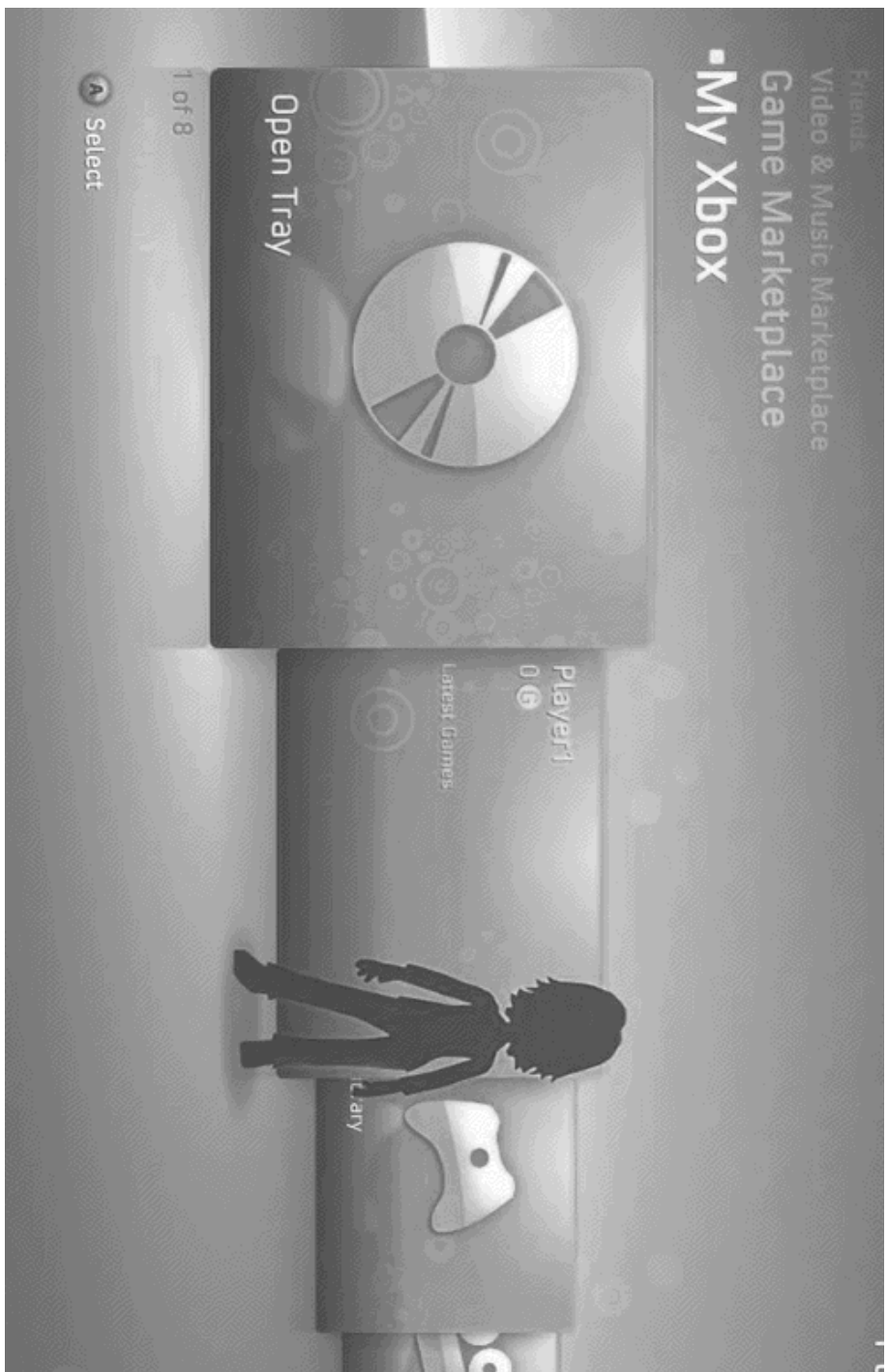


4exs (Echo des luttes et des conquêtes), 2023, 254 × 200.7 × 139.7 cm
par Kévin Bray

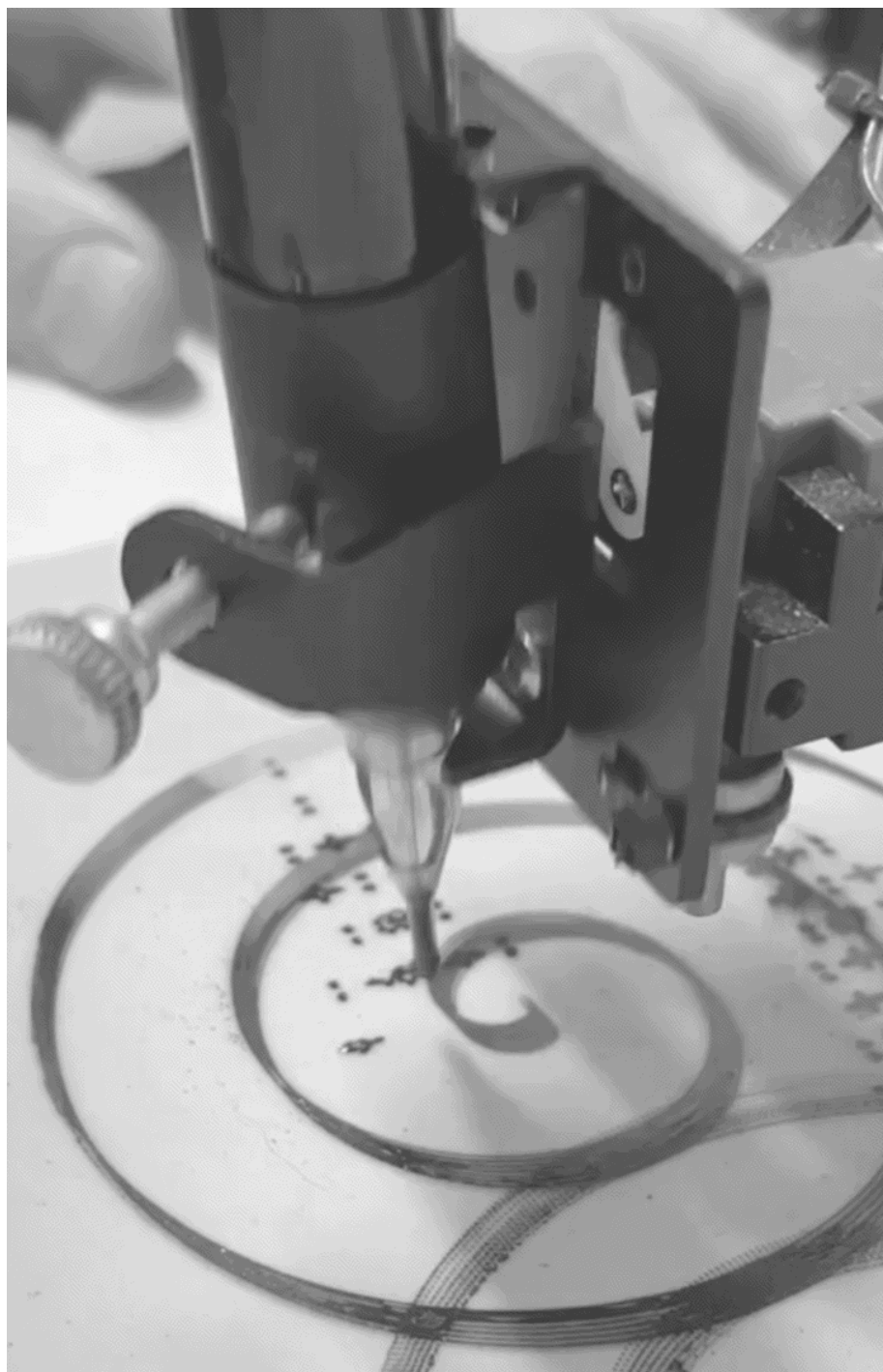
{FIG 16}



{FIG 17}
 Planche de flash produite par Big Car



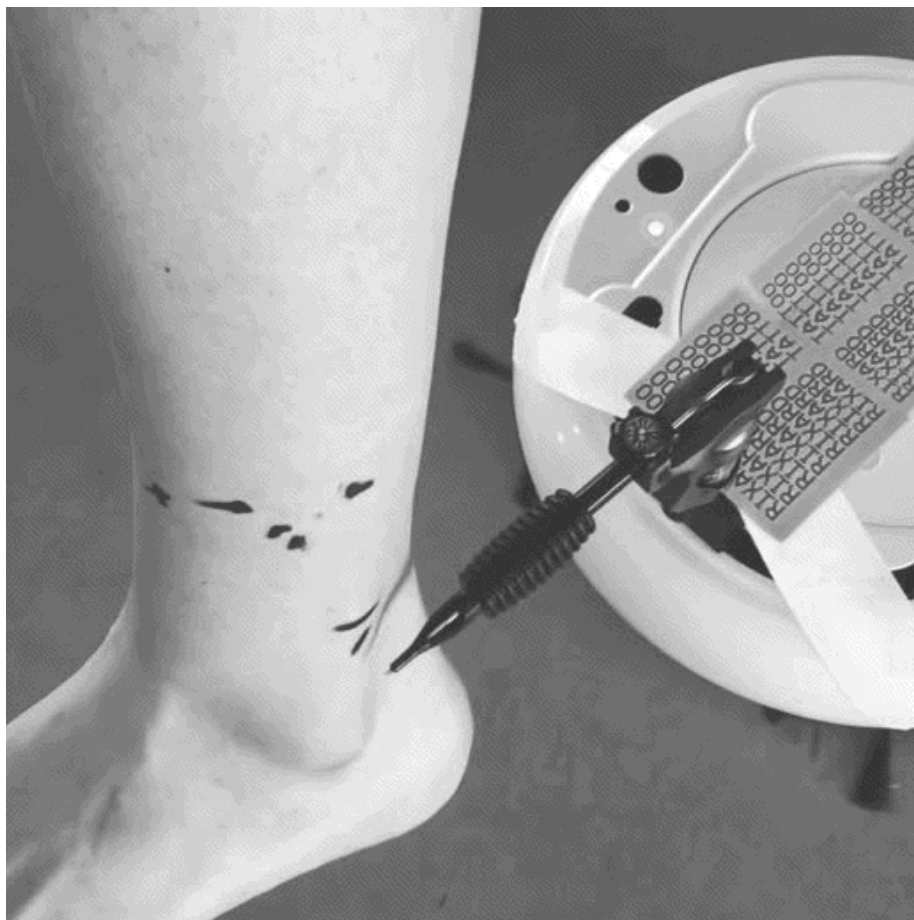
{FIG 19}
Frutiger Aero, exemple issu de l'interface Xbox 360 (2005-2011)



{FIG 20}
Pen plotter détourné sur une peau synthétique produit par Big Car



{FIG 21}
Pièce de tatouage réalisée par Big Car



{FIG 22}
Machine Series. N°1 Rixard Roomba, Amsterdam le 10.03.2020



{FIG 23}
Machine Series. N°1 Drone, Rixard Tattoo, Amsterdam 09.06.2020





{FIG 24}

Geometrical Shape series. N° 5 Calavera Metalica



{FIG 25}
 Poster réalisés en Web to print lors du *Feminist Hack Meetings* en 2021

WHOLE EARTH CATALOG

access to tools



Fall 1968

\$5

{FIG 26}
Couverture du Whole Earth Catalog

