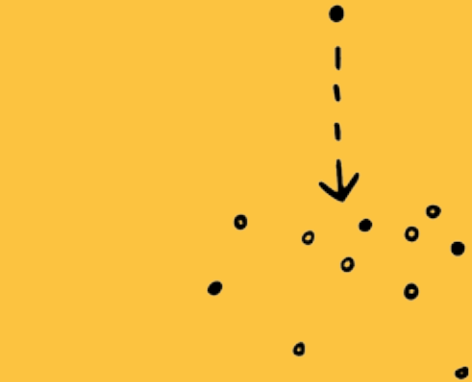


Faire avec

*Des manières de faire ensemble,
avec ses pairs, avec d'autres*



Mémoire de DNSEP
Option design graphique,
IsdaT, 2021



Faire avec

*Des manières de faire ensemble,
avec ses pairs, avec d'autres*

Dayma Noëlie
IsdaT 2021

Sommaire

Faire avec	9
Faire → équipe	15
Faire → compagnie.....	15
Faire → appel	27
Faire → faire	33
Faire → confiance	39
Faire → participer	47
Faire → outil	47
Faire → occasion	51
Faire → le jeu.....	60
Faire → ensemble	71
Faire → don.....	71
Faire → consensus.....	77
Faire → sur place	79
Laisser → faire.....	87
Faire → de la place.....	87
Faire → compléter	91
Faire → controverse	97
Faire → conflit créatif.....	97
Entretiens	99
Faire → référence.....	117

" Nous sommes " =

un outil de travail qui nous est commun et que nous construisons quotidiennement

un outil de
et grâce à s

un outil de tra
à plusieurs mai

graphistes

identité visuelle, design éditorial,
signalétique, scénographie

champ large du
design graphique

un atelier
un g
de créati

création à plusieurs mains

pour la co-création d'images

ateliers
des ateliers participatifs

en co

La transmission
de notre pratique

médiation

Les commanditaires
collaborateurs
complices

réussir à rendre une information,
non seulement intelligible, mais
aussi attractive et ludique

en collaboration, direct
ou indirecte, avec d'au
corps de métiers

Communiquer signifie mettre en commun, partager
un sentiment ou une idée; communiquer est
une pratique dont dépend l'idéal démocratique;
communiquer est alors une nécessité politique

faire des images politiques c'était les réfléchir
jusqu'au bout ensemble : les parler ensemble,
les critiquer ensemble

avec les uns e

coopération

le travail qui existe pour
les forces artistiques de
travail

va
ns

se tourner vers le public à qui on
s'adresse et interagir avec lui

le design doit se construire
avec son public

le dialogue, la
rencontre, la concertation,
l'envie d'apprendre et
d'expérimenter avec
et pour les autres

un élément structurant notre
pratique artistique et notre
manière de travailler ensemble

leur proposer des outils

rencontrer un public
usagers

par l'imprégnation, la prise en compte
des liens et des histoires existantes et
d'une création spécifique originale

L'interaction et la rencontre par le
croisement des formes, des langages et
des médiums

une équipe
groupe
ou graphique

un collectif

que faire ?
qu'en faire ?

collaboration

- Nous et vous

- Ouvrir le jeu

- Se rencontrer,
réfléchir ensemble,
faire ensemble

au plus près des habitants
et des territoires

des théâtres, des écoles, des collectivités,
des quartiers, des collectifs, des
associations, des musées, des centres d'art,
des bars, des restaurants, des librairies,
des particulier-es, des entreprises, des
clubs de sport ou de nuit, des centres
culturels, des musicien·nes, des théâtres,
des fromager-es, des associations, des
astronautes, des entreprises du CAC 40, des
couturier-es, des starts up, des jardinier-es,
des agent-es d'entretien, des artisan-es, des
entrepreneur-es

et les autres

Termes empruntés à* :

Captain Ludd
Collectif mmm
Formes vives
Grapus
Helmo
Jaune Sardine
Moniker
Ne rougissez pas
OSP
Participation maison
& Terrains vagues

*via différentes interview et l'onglet "About" de leurs sites web respectifs

Faire avec

Le schéma des pages précédentes correspond à un collage des différentes façons de se présenter comme graphiste ou groupes de graphistes que j'ai pu glaner au fil de ma recherche. Les points communs de ces textes introductifs sont des préoccupations autour d'un faire résolument tourné vers le collectif. Une pratique où *avec* et *ensemble* seraient des leitmotiv. Ce qui peut sembler à première vue comme une forme de désir utopique, se révèle en fait soulever des enjeux créatifs, économiques, culturels et sociaux. "Publics", "outils", "participatif", "ateliers", "co-création", "nous", "avec", "vous" : les formulations sont diverses, et les configurations très différentes

"La plupart du design graphique se fait dans un cadre collaboratif, soit dans une relation commanditaire-client ou dans le contexte d'un studio/atelier qui croise les talents de nombreuses personnes, avec comme résultat une paternité fragmentée."

→ Michael Rock, *The designer as author*, *eye magazine*, 1996

Il est des choses, de fait, qui sont de l'ordre du faire ensemble : le métier de graphiste consiste à mettre en forme des relations, de par sa position de médiatrice entre émetteuse et réceptrice. Cette façon de voir les choses n'est pas sans rappeler le modèle de communication de Shannon & Weaver¹ : datant de 1949, ce schéma est à l'origine une modélisation de la communication entre machines², mais a été grandement utilisé comme outil pour parler de ce qu'est la communication,

comme une formule mathématique faisant lien entre émetteuse et réceptrice. Il a cependant été l'objet de beaucoup de critiques en sciences sociales, où certain.e.s chercheur.euse.s le jugeront "inapproprié pour représenter les processus sociaux" et "une représentation trompeuse de la nature de la communication humaine" du fait de sa trop grande simplicité, il ne permet pas de rendre compte de tout l'écosystème qu'il tente de représenter schématiquement.

En imaginant dans la formule historique de ce schéma le.a designer à l'emplacement du "communication channel", mettant en formes et véhiculant le(s) message(s), me permet d'imaginer ce vers quoi cette chaîne pourrait tendre, si abordée sous le prisme du collectif.

1 Weaver, Shannon, *A Mathematical Theory of Communication*, *The Bell System Technical Journal*, Vol. 27, 1948

2 Ce qui explique le choix du vocabulaire

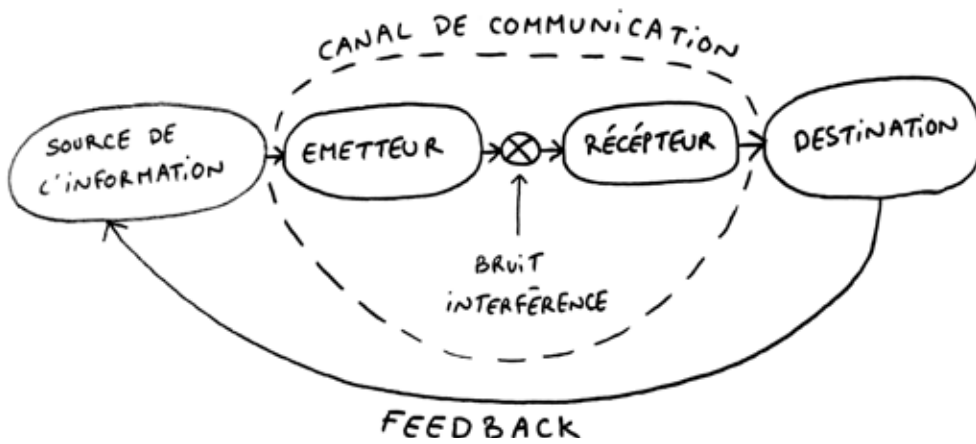
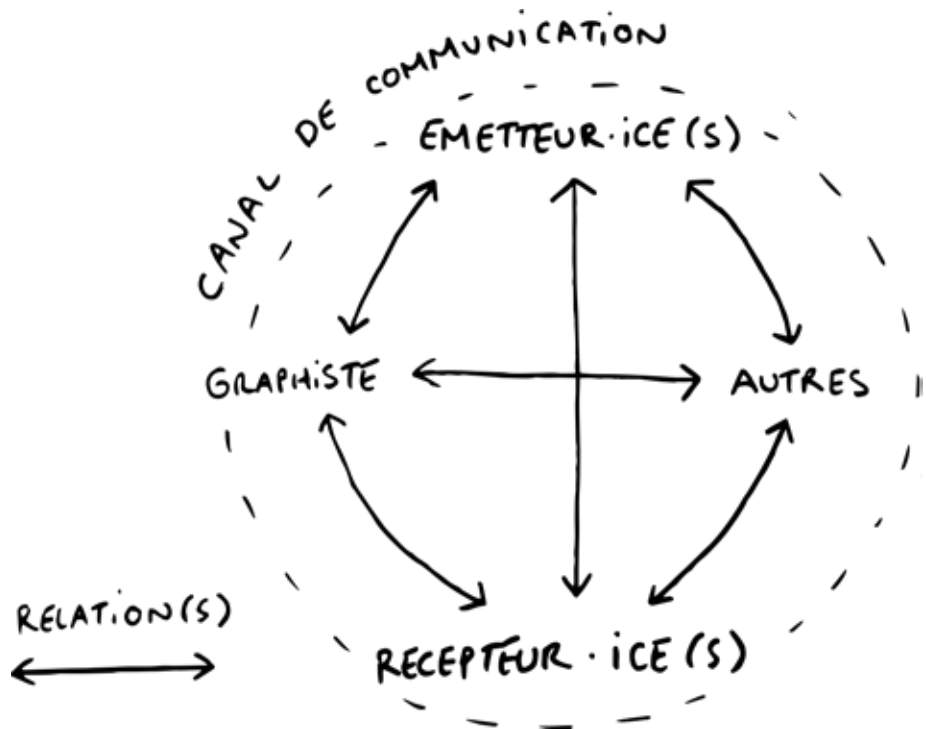


Schéma inspiré du modèle de Shannon & Weaver,
A Mathematical Theory of Communication,
The Bell System Technical Journal, Vol. 27, 1948



Variation de ce même schéma

Le designer et docteur en sciences sociales Robert Harland suggère que les designers sont influencés par “un réseau complexe d’acteurs, de fonctions et de contextes avec lesquels ils collaborent pour générer des idées, créer des images, interpréter des mots et réaliser des médias pertinents”. Le design graphique est un domaine dont la pratique professionnelle demande de développer une multitude de relations qui sert au processus de création autant qu’au processus de production d’un média. Les graphistes ont toujours besoin d’être dans un dialogue actif avec commanditaires et autres professionnel.le.s pour tirer le meilleur parti de leur pratique³. Ce métier, exposé comme tel, ne pourrait-il pas permettre un faire ensemble qui soit au-delà de cette position de médiatrice ? Avec ses propres relations, et pourquoi pas en en créant de nouvelles ?

Ma réflexion sur la question se nourrit d’expériences et de relations à échelle humaine. Les professionnel.le.s⁴ et enseignant.e.s, camarades et ami.e.s que j’ai pu côtoyer à l’école mais aussi en dehors : les cadres de stages, de workshop, de conférences, les événements plus informels, les rencontres plus ponctuelles m’ont amené à vraiment m’intéresser à l’aspect collectif que peut avoir la pratique du.de la designer graphique et qui peut constituer une véritable posture.

Cette question de l’école comme lieu où on touche du bout des doigts à une forme de faire ensemble me semble intéressante car elle pose les bases de ce qu’il adviendra des graphistes de demain. Dans ce cadre, on partage des espaces de travail, on expérimente le collectif par des projets de groupe, mais il est souvent plus question de développer une parole, une individualité, car c’est surtout sur ce critère que l’on est évalué. Pourtant l’aspect commun se manifeste de par la proximité, les intérêts qui se rejoignent, les croisement ponctuels; on à un effet de collectivité et de communauté. Si je regarde à mon échelle : des projets de fanzines, d’une cantine collaborative où le mobilier est imaginé et réalisé par les étudiant.e.s, de fêtes auto-organisées et auto-gérées, etc, ce ne sont pas des pratiques qui sont propres à l’IsdaT, l’école où j’étudie, mais elles témoignent au sens large d’un véritable souhait de porter des projets à plusieurs et, éventuellement, de les ouvrir à d’autres. Et cet aspect se ressent d’autant plus au sortir de l’école où une grande majorité des diplômé.e.s commencent leur activité dans des cadres où le commun à une importance, et souvent avec

3 Robert Harland, *The Dimensions of Graphic Design and Its Spheres of Influence*. *Design Issues* n°27, 2011

4 Que ce soit avec un.e éditrice, un.e manager, un.e expert.e en marketing ou un.e éducatrice, et j’en passe ...

les mêmes personnes avec qui iels ont fait leurs études : qu'il s'agisse de former des duos, travailler sous la forme de collectifs, d'ateliers communs, de faire ses premiers projets avec des copains ...

J'envisage comme une quête, tout au long de ce mémoire, le fait d'identifier et de regarder ces pratiques collectives proposant des manières variées de faire ensemble, avec ses pairs, ou avec d'autres.





Faire → équipe

Faire → compagnie

J'appelle, sous cette expression *Faire → équipe*, ces situations de compagnie choisie apparaissant grâce à des liens qui sont ceux d'une amitié, de relations familiales ou affectives, qui sont les relations les plus naturelles et choisies qui soient. Mais il peut également s'agir de pratiques communes ou similaires, d'une même volonté ... Sur le principe d'inviter des copaines : on se met en duo, trio ou plus, par affinités, et on crée ensemble, ou pas. Ainsi, cela peut inclure les indépendants.es et les collectifs de professionnel.e.s divers.e.s travaillant dans des espaces partagés. Les relations et leurs formes offrent un terrain d'expérimentation qui permet de repenser les supports et outils du graphiste, et d'imaginer l'action collective comme un vecteur de création.

Choisir sa compagnie, c'est en premier lieu se poser la question de "où ?" être en compagnie, la définition d'un espace commun dans lequel travailler à donc son importance. La notion d'un espace qui serait partagé constitue mon point de départ dans cette recherche des manières de faire ensemble car elle permet de faire le lien avec le cadre d'école, qui est une forme d'atelier partagé⁵, et la vie professionnelle qui se déploie ensuite. La dénomination de ce type d'espace peut aussi être "espace de coworking", terme hérité des *start-up* américaines.

À Toulouse, l'atelier le Rayon est occupé par 6 membres⁶ et couvre différents domaines de création comme le graphisme, l'illustration ou l'auto-édition. Ce cadre est propice aux échanges : le partage d'un espace ne constitue pas en soi un collectif⁷, mais permet des échanges au gré des envies et des besoins. Dans cet atelier opèrent le collectif de graphistes mmm (Margot Criseo, Milena Ducoudray, Marine La Rosa), mais aussi des créatrices indépendantes.

Il arrive qu'elles croisent occasionnellement leurs pratiques, mais elles ont chacune leur espace propre. Le fait de se situer au même endroit que d'autres génère de l'interaction, le croisement de compétences et de contacts pro-

5 Et tout particulièrement pendant l'écriture de ce mémoire

6 Marine La Rosa, Margot Criseo, Milena Ducoudray, Zelda Pressigout, Manon Raupp et Estelle Grossias

7 Du moins pas toujours

LE RAYON

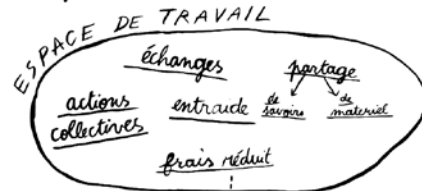
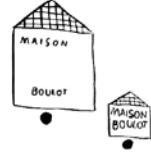


Le premier mai c'est la fête du travail! Savez-vous en consiste notre travail? Dans cet espace que nous avons baptisé le Rayon, nous travaillons comme graphistes, illustratrices, autrices, et auto-éditrices. Fraîchement installées, nous avons du laisser cet espace à l'annonce du confinement pour à nouveau travailler chez nous.

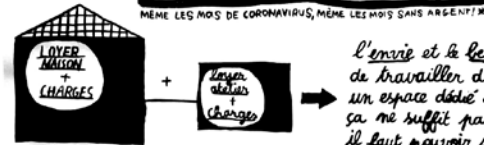
POURQUOI AVOIR UN ESPACE DE TRAVAIL?

↳ Quand on est artiste/graphiste/auteur.ice/designer/etc.

- Parce qu'on a pas tous les la place de travailler chez soi
- Parce qu'on a pas envie de travailler chez soi
- Parce qu'on a envie d'être à plusieurs



♥ notre atelier est petit ♥
mais il n'est pas gratuit



l'envie et le besoin de travailler dans un espace dédié qu'à sa ne suffit pas: il faut pouvoir se le permettre financièrement

et c'est un secteur particulièrement **PRÉCAIRE**

→ et parce que nos métiers sont peu compris et reconnus, il arrive qu'on nous propose des rémunérations très faibles ou inexistantes!!!

(* = dans nos métiers: pas de "salaire fixe", & parfois... mois **SANS ARGENT!** (selon qu'im))

Dans le cadre de la participation au workshop Faire->Extérieur, mené par l'atelier téméraire et wesow, initié par le Signe centre national du graphisme, entre avril et mai 2020.



Affichages peints
sur la vitrine du Rayon

fessionnels. Sur la présentation du site de mmm, on peut lire “Depuis leur atelier, elles croisent leurs univers respectifs et leurs expériences pour raconter des histoires, dessiner des signes et des systèmes graphiques.”, ce qui met l’accent sur ces possibilités de croisement des pratiques et le fait que cohabiter dans de mêmes espaces peut mener vers de la collaboration occasionnelle et pourquoi pas sur le plus long terme. Il est à noter que ce type d’espaces de travail est souvent lié aux métiers de la création et de la communication, il n’est donc pas rare pour des graphistes de fonctionner de la sorte.

Toujours par rapport au Rayon, à l’occasion de la fête du travail et des travailleuses le 1^{er} mai 2020, une série d’affichages ont été placardés sur la vitrine revendiquant le choix d’un espace de travail partagé. Les arguments avancés sont d’une part économiques, car travailler dans un espace commun avec plusieurs personnes implique que les coûts⁸ sont partagés, et d’autre part pour une recherche justement de cet “ensemble”.

L’avantage de ce cadre de travail est aussi la possibilité d’avoir une rotation des différent.e.s membres de l’atelier : si l’envie se fait sentir, il est possible de partir et quelqu’un d’autre viendra occuper la place vacante dans l’atelier, à la manière d’une colocation, renouvelant ainsi les possibilités de croisements.

La seconde question qui se pose quant au choix de faire ensemble et “comment ?”, car les configurations sont multiples. Travailler au sein d’espaces partagés est une chose, mais travailler ensemble comme une volonté première en est une autre. Cette question suppose une collaboration partant plutôt de la relation, et non plus de l’espace.

C’est Grapus qui, entre autres, ouvra la porte du travail collectif comme posture politique revendiquée : fondé en 1969 par Pierre Bernard, François Miehe et Gérard Paris-Clavel, Grapus apparaît comme une fracture, s’éloignant du caractère rationnel et neutre du graphisme suisse et puisant sa source dans l’énergie révolutionnaire entourant 1968. “Un sens de l’autogestion insurrectionnelle.” pour citer le chercheur Yann Aucompte⁹. Le collectif s’est initialement formé sous l’impulsion d’une rencontre entre les trois membres, dont François Miehe disait : “On s’est frottés, on s’est plus, on s’est entendu et on est partis ensemble comme ça¹⁰”.

8 loyers, charges, matériaux ...

9 Aucompte, Yann, *Dans le champ magnétique du marxisme*, article www.rhc.hypotheses.org, 2017

10 Favier, Léo, *Comment, tu ne connais pas Grapus ?*, Première édition, Spector Books, 2014, p°26

Leix

POLOGNE

MAI (68)

INSTITUT ENVIRONNEMENT

1969

Grapus

TOMBE ISSOIRE

1974

INR4

VOYAGE BOS VARSOVIE 76

VOYAGE CHARTEFF

LORRAINE 79
COEUR D'AZIER

TOMASZEWSKI

dans Grapus

pas dans Grapus

GERARD PARIS-CLAUVEL

FRANÇOIS MIEHE

PIERRE BERNARD

MICHEL ROBLEDO
EVELYNE DELTOMBE

JEAN-LOUIS COHEN

MICHEL QUAREZ

JEAN-PAUL BACHOLLET 75

ALEX JORDAN 76

JACQUES DUPONT

ALAIN LE QUERNEC
GILDAS BOURDET

MARITINE LOYAU

FRANÇOIS FABRIZI

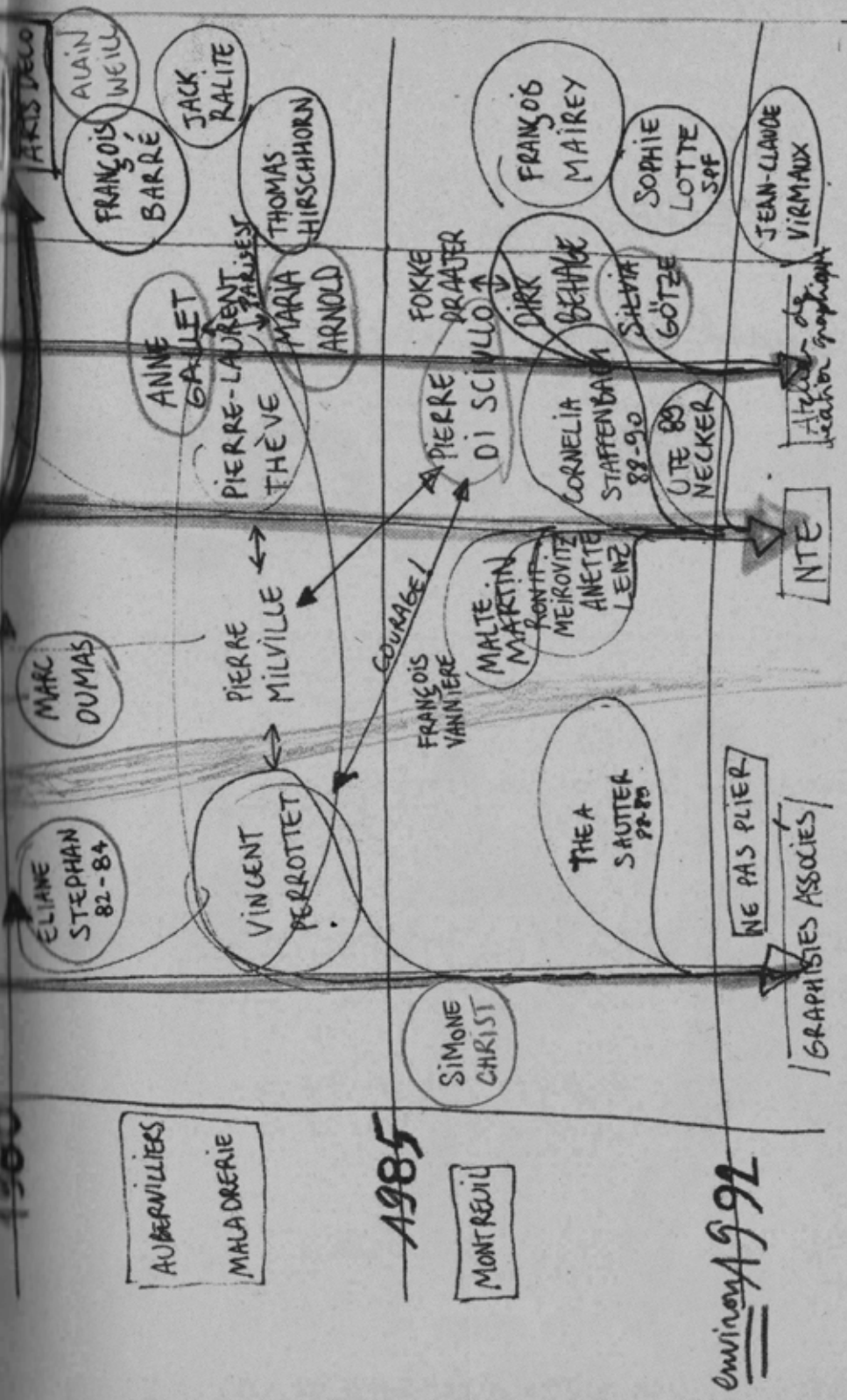
THIERRY SARFIS

UNICITE

ALAIN ROTH (1970)
Etudiant

ALAIN MOUCHERE

JOSEPH



NA, les personnes remembrées sont entourecées. Pour les autres voir liste à la fin du livre.

Le groupe, reposant sur la notion de “collectif”, à entretenu des liens étroits avec l'idéologie communiste¹¹. Toutes leurs réalisations étaient pensées collectivement et signées du même nom : Grapus. Cette signature était la garante d'une réflexion collective, peu importe si une image ou un projet étaient plus portés par un.e tel.le qu'un.e autre, ce qui prédominait c'était le collectif, qui primait sur l'individu car iels se mettaient au service de la création graphique et d'un positionnement politique assumé. C'est quelque part un paradoxe de la collaboration créative, où dans une culture qui tend à louer le talent individuel, la figure de l'auteurice unique, faisant qu'aussi collectif que soit le processus de conception, le résultat demande souvent un.e auteurice, un nom, un visage. Cette question d'une auctorialité fragmentée fait que l'on peut se demander “qui fait quoi” et où sont véritablement les rôles de chacun.e. Il est arrivé que ce problème s'impose à Grapus, Marc Dumas¹² explique que pour des Biennales d'affiches, iels se retrouvaient souvent en difficulté car il était demandé de définir précisément qui était directeurice artistique, qui était photographe, qui était illustrateurice ... Cette signature Grapus s'est

“Notre pratique heureuse du groupe reflète, non pas une stratégie d'entreprise, mais un mode de vie. Fondée sur des amours et des amitiés, elle permettait l'expression d'un conflit permanent, une critique solidaire des travaux, dont le sens se nourrissait d'une idéologie commune.”

→ Favier, Léo, Gérard Paris-Clavel, *la politique se pratiquait au quotidien, Comment, tu ne connais pas Grapus ?*, Première édition, Spector Books, 2014, p°37

Cette approche collective aura duré presque vingt ans, avec différentes phases, différentes périodes. L'entrée et la sortie de plus de 70 collaborateurices, que ce soit des graphistes, des étudiant.e.s, ou des stagiaires. Et même si chacun.e n'avaient pas forcément des rapports à 100% horizontaux, où que au sein même du collectif toustes ne revendiquent pas de la même idéologie, ce qui à pu créer

d'ailleurs peu à peu faite rejoindre par des signatures de collectifs “dans le collectif”¹³ : Les Graphistes Associés, L'atelier de Création Graphique et Nous Travaillons Ensemble. Conserver malgré tout la signature Grapus avec l'existence de ces “sous-collectifs” montre vraiment ce souhait d'une appartenance commune, sans parler du fait que les noms mêmes de ces collectifs impliquent le champ lexical du faire ensemble.

11 Une grande partie d'entre eux étaient d'ailleurs membres du parti Communiste

12 Favier, Léo, *Comment, tu ne connais pas Grapus ?*, Première édition, Spector Books, 2014, p°37

13 Ibid, Vincent Perrotet, p°160

des tensions¹⁴, il est indéniable que “l’esprit *Grapus*” ait inspiré une nouvelle génération de designers graphiques, portant leurs revendications comme étendards et à envisageant le collectif comme une force. Ces frictions qui ont pu avoir lieu montrent aussi qu’au sein du collectif, l’identité peut se révéler individuelle ou plurielle.

La fin des années 60 est marquée de communautés de pensée s’exprimant à travers des communautés d’actions¹⁵, et la modernité s’installant, réunir plusieurs collaborateurices n’est plus envisagé seulement comme avantageux pour produire de façon plus performante ou plus abondante, mais comme tentative pour redéfinir ce que peut être le graphisme.

Quand on regarde aujourd’hui les différentes configurations de travail impliquant du faire ensemble et une signature commune, il y a de nombreuses appellations, certaines plus attendues que d’autres : “agence”, “studio”, “collectif” ...

Pour moi une agence de publicité / de communication ne correspond pas vraiment à cette dimension de “faire ensemble” dans le champs du graphisme que je recherche : en leurs sein, le.a graphiste à souvent une position d’exécutant.e au service d’une stratégie de communication plus large, et la structure organisationnelle de l’agence est généralement beaucoup plus lourde, là où le studio graphique se concentre exclusivement sur des missions directement liées au graphisme par exemple.

Il est aussi deux configurations plus originales de travail collectif sur lesquelles j’aimerais m’attarder : les termes “caravane” et “coopérative” et la structure hiérarchique qu’ils impliquent, au travers notamment d’Open Source Publishing.

OSP est un groupe actuellement composé de 7 membres actifs, autour desquel.le.s gravitent des éléments hétéroclites aux compétences très variées : typographie, design graphique, cartographie, programmation, mathématiques, écriture, etc. Leur méthode de travail est de s’impliquer ensemble, ou en plus petit sous-groupe, avec plus ou moins d’implication selon leurs envies, compétences et disponibilités, autour de workshops et de projets commissionnés ou auto-initiés. Iels ne se considèrent pas comme un collectif mais comme une “caravane”, ce qu’iels expliquent dans un texte rédigé collectivement sur la plateforme

14 La composition d’un collectif peut varier avec le temps : mésentente, séparation, décès d’un de ses membres peuvent affecter l’entité, comme pourraient l’être n’importe quelle situation pouvant affecter une relation.

15 particulièrement dans les milieux artistiques.

±7500
acheteurs
Combien de
lecteurs?
Tirage total
des 13 numéros
de Médor.
131 300
exemplaires
dont 10 000
Médor n°13

516
libraires

2328
abonnés

Assemblée générale
930 coopérateurs

Hamsters

Conseil
d'administration

Presse
Communication

Direction

Pilote
photo

Auteurs
visuels

Développeurs

Comptable

Avocat

Pilotes
journalistes

Graphisme

Livreurs

Journalistes

Correcteur

Pilotes
visuels

Distributeur

Routeur

Imprimeur

Principales articulations de Médor en 2016
19 Fondateurs-garants indiqués

Schéma structurel issu de la
conférence de Médor lors de la
Biennale Exemplaires 2021
à l'IsdalT

<o> future <o>, en 2011 :

“En ce sens, nous préférons le terme «caravane» à celui de «collectif». D’abord, parce que le mot fait référence aux voyages [...] Les voyages ont à de nombreuses reprises été l’occasion d’accueillir de nouveaux membres, mais aussi de faire des rencontres donnant naissance à des relations qui, selon les cas, peuvent être tout aussi pérennes, qu’à distance, occasionnelles ou rapprochées.”

L’importance du mot “caravane” exprime pour elleux l’idée d’effectuer un bout de voyage ensemble, en croisant ses pratiques et ses intérêts. Les discussions sont l’occasion de nombreux débats alimentant leur travail respectif. Sur leur site, on peut lire dans leur présentation qu’iels encouragent la réutilisation et la modification de leur structure et fournissent des documents à destination de tout collectif qui souhaite créer une association (de design) à but non lucratif¹⁶. Tous ces éléments font d’OSP un vivier changeant dont le cœur est vraiment cette énergie collaborative.

Concernant cet aspect de partager des ressources permettant à d’autres de s’inspirer de leur structure, à l’occasion de la biennale *Exemplaires, formes et pratiques de l’édition* de 2021 à l’IsdaT, s’est déroulée une conférence de Louis Garrido et

Ludi Loiseau : deux membres de la revue *Médor : Journalisme belge d’investigation. Indépendant. Inclusif. Participatif*. Au cours de cette présentation, iels expliquaient que leur structure collective de coopérative et leur transparence vis-à-vis de leurs outils de travail se revendique de la lignée directe d’OSP. Je trouvais intéressant de voir comment étaient figurées les relations avec les différents membres entourant la réalisation et la diffusion de la revue (graphistes, mais pas que), et de voir comment se dessinaient les sous groupes au sein d’un ensemble plus large. Je trouvais aussi assez drôle la façon dont s’étaient déroulées les rencontres avec ceux qui sont devenu.e.s abonné.e.s et coopérateurices, des rencontres informelles menant à des

“La coopérative est créée par 19 fondateurs en juin 2014 à Namur (Belgique). Pendant plus d’un an, nous supplions les amis de nos amis de s’abonner à un magazine qui n’existe pas encore et d’acheter des parts de la coopérative.

Nous réhabilitons le principe des réunions Tupperware de nos (grands)-mères, rebaptisées «médorwares»: on s’invite chez les gens, on leur présente le projet et, après avoir bu quelques bières avec eux, on leur propose de signer. Avant le lancement, nous comptons déjà 500 coopérateurs et 1 500 abonnés...”

relations dans le travail.

La structure hiérarchique de Médor est aussi intéressante quant au fait que même si les rôles sont clairement définis de par le statut de coopérative, chaque numéro et chaque étape de sa production fait intervenir un dialogue interne entre toutes les parties prenantes où chaque voix pèse autant qu'une autre menant à un ce travail signé collectivement.

Des relations dans le travail peuvent donc aussi se construire par le biais de relations amicales, familiales, amoureuses, affectives ... Appeler ces autres qui nous sont proches et faire équipe avec eux, c'est cependant un choix en soi de le revendiquer comme tel. Je pense notamment à Ter Bekke & Behage se revendiquant d'un esprit de partage continu où chacun.e soutient l'autre dans ses décisions sans le.a laisser derrière. L'entièreté des projets réalisés par le duo est travaillée en commun est assumée comme "sien.ne" par les deux membres¹⁷, leur signature est également commune, ce qui montre l'importance d'une parole et d'une production graphique en commun.

Après avoir regardé les manières de faire collectivement en tant que structure, j'aimerais m'intéresser aux relations plus ponctuelles avec d'autres graphistes.

La récurrence d'une collaboration entre graphistes, des croisements se renouvelant dans le temps, offre un cadre de faire ensemble intéressant. Etre à plusieurs favorise le renouvellement d'idées. C'est avec cet esprit que s'est mis en place la communication pour Pronomade(s) en Haute-Garonne, projet culturel de territoire d'un centre d'art nomade autour des arts de rue¹⁸.

De 2010 à 2015, l'image de Pronomade(s) prend forme grâce à une collaboration entre un des membres du duo de designers Helmo (soit Thomas Couderc), le.a graphiste Bonnefrite (Benoît Bonnemaïsson-fitte) et le photographe François Serveau¹⁹. Pas une simple collaboration ponctuelle donc, mais une collaboration qui s'est prolongée sur plusieurs années et plusieurs éditions produisant images, leporellos de cartes postales, affiches et brochures. Ce travail en commun se veut comme "*une recherche de transversalité et de dialogue fécond que l'on retrouve à travers le ping-pong verbal*"²⁰ et comme un laboratoire graphique perpétuel dont émerge chaque année un corpus d'images différentes issues de leurs pratiques respectives.

Une complémentarité est à l'œuvre et leurs 3 types de pratiques

17 Entretien pour *Etapes n°220* sur le co-design, 2014

18 Les arts de la rue, les arts du cirque, de la marionnette, le conte, le théâtre d'objets, d'appartement ...

19 Ils succèdent à Ronald Curchod qui imaginait et réalisait les plaquettes de saison depuis 2000

20 Présentation sur le site www.helmo.com

s'entremêlent. Ainsi cohabitent dans les mêmes supports de communication des identités graphiques déjà individuellement fortes : les prises de vues de François Serveau²¹, et le travail à quatre (ou plutôt six) mains de trait dessiné, traitements graphiques et collages de Helmo et Bonnefrite. C'est cette cohabitation qui a fait l'identité de Pronomade(s) pour un temps.



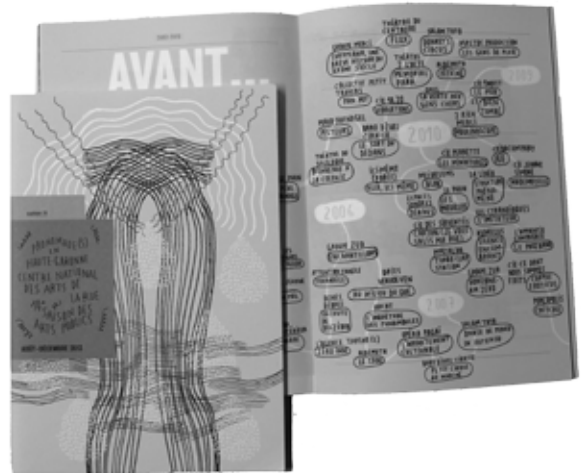
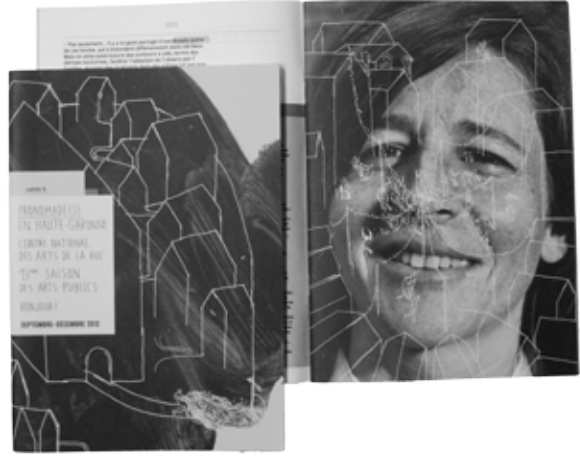
Leporello de cartes postales réalisés pour Pronomade(s) entre 2010 et 2015

Les supports et leurs formats sont définis dès le départ, ils sont les paramètres qui ne changeront jamais tout au long de la collaboration : un leporello de 7 cartes postales faisant office de programme annonçant toute la saison, ainsi que différents cahiers A5 imprimés en quadrichromie à la couverture jaune fluo. Un certain nombre d'éléments sont également invariables : la grille dans laquelle s'insère le texte ne change pas, de même que tout les titrages à la main de Bonnefrite, le texte en grotesque et la présence d'un langage pictographique imaginé par Thomas Couderc, sans oublier l'omniprésence du jaune qui met en exergue certains détails du texte comme si on l'avait surligné à la main. Ce sont tout ces éléments qui constituent l'identité souche de pronomade(s).

21 François Serveau travaillait déjà avec Pronomade(s) aux côtés de Ronald Curchod

Si la structure reste la même pour ces deux supports, l'habillage graphique est lui sensiblement différents et est traité avec une assez grande part de liberté.

Ainsi, même si sur les 5 années durant lesquelles ils ont fait équipe, ils ont travaillé pour le même organisme, autour des mêmes thématiques, les propositions pour Pronomade(s) sont toutes très différentes les unes des autres, tout en conservant une unité grâce à ces éléments invariables couplé à ces espaces de liberté. Ces éléments montrent bien



Cahiers réalisés pour Pronomade(s) entre 2010 et 2015

qu'une collaboration de la sorte doit être rigoureusement structurée si l'on souhaite conserver une cohérence, et les espaces de liberté de chacun.e doivent être clairement définis. On est plusieurs, il faut donc cohabiter.

Et bien qu'il y ait cohabitation, les identités individuelles de chacun sont clairement identifiables. Bonnefrite et le collectif Cucufa, dont il fait partie, s'occupent également de l'identité visuelle du Théâtre Sorano à Toulouse depuis plusieurs années. Mais les formes faisant l'identité de ce dernier sont tellement empreintes de la patte Bonnefrite que dans ce cas de figure on se demande où les autres membres de Cucufa interviennent.

Faire → appel

Parfois, il arrive que l'on appelle des copaines de façon plus ponctuelle pour nous donner un coup de main, parce que l'on a besoin d'aide et qu'on sait qu'iels possèdent les compétences qui nous manquent, pour joindre des forces. Cela peut aussi être pour l'aspect convivial, les pratiques qui se rejoignent, en inviter d'autres pour générer une ambiance chaleureuse, les cas de figures sont multiples ...

En m'intéressant à cette notion d'inviter des pairs sur des projets, j'ai eu l'occasion de m'entretenir avec le designer et dessinateur Tom Henni autour de la communication qu'il a réalisée entre 2010 et 2013 pour le Festival Spontanéous de Lyon, et particulièrement sur les différents types de participations qui ont été impliquées : Tout du long de cette collaboration avec ET Compagnie, organisatrice du festival, Tom Henni adopte une posture de graphiste improvisateur pour réaliser une série de 150 affiches à la main annonçant le festival.

Lors de la seconde année de sa collaboration, pour réaliser le même nombre d'exemplaires que pour la première édition, il décide d'inviter 9 illustrateurices, des ami.e.s, pour l'accompagner en amont du festival²². Son idée était de se dire qu'iels allaient faire une même chose, en même temps, sur un même support, comme une sorte de mise en concurrence jouée et délibérée. Cette joyeuse bande une fois réunie à ensuite produit une dizaine d'affiches chacun.e en l'espace d'une soirée, ce qui à en quelque sorte fait événement informel pour annoncer l'ouverture de la saison 2011.

22 Soit en tout : Alexis Beauclair, Guillaume Chauchat, Amélie Cordier, BIB, Antoine Eckart, Tom Henni, Bettina Henni, Marie Novion, Vincent Pianina et Emmanuel Romeuf



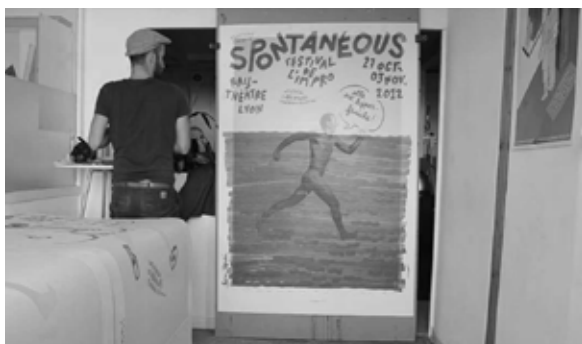
Anais Edely, improvisation pour Spontanéous 2011



Vincent Pianina, improvisation pour Spontanéous 2011



Tom Henni, improvisation pour Spontanéous 2010



Tom Henni, improvisation pour Spontanéous 2012



Edition 2012 du festival



Affiche à 6 mains réalisée avec THTF, 2012

“J’étais un peu à bout à ce moment-là [rires], donc j’ai eu l’idée d’inviter un duo de graffeurs, amis de Lyon, qui s’appelle THTF et qui dessine systématiquement à 4 mains. [...] Et ensemble on a formé ce trio sur ces dernières affiches, on a fait carte blanche un peu plus freestyle, où on cassait un peu les codes, parfois il y avait même plus de texte.”

→ Entretien avec Tom Henni en octobre 2021

En 2012, l'improvisation se poursuit toujours, Tom Henni (seul cette fois-ci) décide du visuel d'un personnage guilleret, faisant des grands gestes, nu, prêt à être rhabillé²³. Il a commencé seul, et c'est seulement à la fin du projet qu'il appela des comparses, Antonin et Clément du duo THTF, alors qu'il devait produire une quarantaine d'affiches supplémentaires. Il raconte qu'à ce stade, c'était avant tout pour lui donner un coup de main, devant la quantité de travail à réaliser et un état de fatigue physique et mentale très compréhensible.

Ainsi, même si cela peut sembler contradictoire sur des questions économiques par exemple²⁴, ou même un désavantage en termes de position en tant que graphiste, on peut voir qu'il arrive que l'on fasse quand même ce choix de faire intervenir des pairs de façon ponctuelle. On va chercher quelqu'un parmi notre arbre de relations pour pouvoir faire ensemble le temps d'une occasion. Il n'est plus question de croisements spontanés amenés par le fait de travailler au même endroit mais d'une recherche volontaire de ce faire ensemble. La première année, en 2010, il avait d'ailleurs répondu seul l'invitation. C'est seulement ensuite qu'il a voulu ouvrir cette idée d'improvisation en en invitant d'autres pour confronter les propositions au sein d'un même projet. Toujours concernant Tom Henni et THTC, ils se sont à nouveau retrouvés en collaboration ponctuelle à l'occasion de l'exposition Playground pour laquelle ils ont réalisé, en collaboration avec de nombreuses mains des affiches-jeux²⁵,

toujours avec cette idée de réaliser une même chose dans un même espace-temps et avec les mêmes contraintes. C'est une manière de travailler chère à Tom, et quand l'occasion se présente, il n'hésite pas à en appeler d'autres.

Il existe un contre-exemple qui m'est apparu comme intéressant à mettre en regard avec cette question d'une invi-

23 Ce personnage, il s'agit d'ailleurs de Yves Roffi, le directeur de ET Compagnie qui s'est prêté au jeu.

24 Si il y a plus de participants, la part de rémunération de chacun se réduit forcément.

25 10 illustrateur. trice.s dont : Arnaud Boutin, Agathe Demois, Hector Dexet, Aurélie Guillerey, Bettina Henni, Tom Henni, Fabrice Houdry, Séverin Millet et le collectif THTF

tation d'autres, il s'agit de l'édition 2020 de siestes électroniques de Toulouse. À cette occasion, Pierre Vanni est intervenu dans le cadre d'un workshop auprès des étudiant.e.s en BTS et DSAA du lycée des Arènes de Toulouse.

La proposition était de venir réaliser, produire à la main les 140 affiches pour les siestes sur ce temps d'une semaine, mais les différents visuels, le texte et la composition graphiques sont déjà définis. Les contraintes étaient donc très fermées : pas de changement de la couleur noire, de motif, de lettrages... ne rien changer en somme mais "d'incarner l'affiche comme vous voulez"²⁶". Pierre Vanni raconte qu'à cette annonce il y a eu *quiproquo* et les étudiant.e.s étaient déçu.e.s²⁷. Il explique que c'est peu après le début de la prise en main des outils qu'apparaît l'intérêt d'utiliser le dessin comme moyen de s'incarner dans ces affiches : chacun.e commença à utiliser des outils différents, feutres, gommettes, craies, pinceaux... permettant une grande variété de rendus à partir des mêmes formes définies au départ par Vanni.



Affiches peintes à la main pour l'édition 2020 des Siestes électroniques de Toulouse

“Leur travail de l’outil influence l’image par le geste de reproduire et devient autant leurs images que les miennes²⁸”. Pourtant, même si je peux comprendre l’aspect ludique d’incarner ces affiches avec différents outils, je vois peu l’intérêt de venir confier ce travail à des étudiants sous couvert de pédagogie et de faire en commun. Cette approche qui se rapproche plutôt du “faire faire” que du “faire avec” s’explique aussi par le fait que Pierre Vanni se doit de conserver une homogénéité dans la forme de ces affiches car le projet derrière ces dernières est une commande liée à une identité événementielle.

Ainsi, dans ces deux exemples que sont Pronomade(s) en Haute-Garonne et le festival Spontanéous, on observe la mise en place d’éléments, d’un cadre permettant de faire identité, tout en conservant une marge de liberté que les graphistes et ceux qu’iels invitent viennent investir.

Ils posent la question de comment faire identité avec une écriture qui est plurielle, mais également comment faire faire identité, faisant émerger une question de transmission.

26 À l’occasion d’une visioconférence en 2020 avec l’EsadHar

27 et à juste titre, à leur place j’aurais également eu l’impression d’être utilisée, il s’agit tout de même d’une charge de travail importante où il n’y a pas de marge de manœuvre pour créer en tant que designer

28 Visioconférence en 2020 avec l’EsadHar



IBM – Graphic Design Guide from 1969 to 1987, Les presses du réel, 2018



New York City Transit Authority Graphics Standard Manual (1970), Standards Manual, LLC, 2014

Faire → faire

Au cours de ce mémoire, j'ai pour le moment abordé comment le.a graphiste travaille aux côtés d'autres confrères et consœurs graphistes, qu'il s'agisse de partager des espaces et des relations au sein de projets, d'identités visuelles, de se retrouver le temps d'une exposition, d'un événement ... Mais si l'on prend du recul et que l'on regarde tout l'écosystème des relations entourant le.a graphiste, iel travaille aussi et surtout auprès de client.e.s et de commanditaires. Dans le cas de Spontanéous, le directeur de ET Compagnie s'est d'ailleurs prêté au jeu et c'est lui qui se retrouve nu sur l'affiche de l'édition 2012, répondant avec humour à ce cadre de relation.

À la base appeler un.e ou des graphistes dans un cadre de commande c'est faire appel à un.e autre pour parler pour soi, pour donner forme à un discours, des idées. Et particulièrement dans le cas de l'identité visuelle. On trouve donc une notion de faire ensemble qui consiste à jongler entre les besoins et envies des commanditaires et créer du lien avec le ou les publics visés ... Il y a discussion entre les différentes parties prenantes pour trouver un terrain d'entente.

Les identités visuelles sont un objet central dans la pratique du.de la designer graphique. Il s'agit sommairement de l'image qui permet à n'importe quel organisme d'exister en tant que tel, d'avoir une identité au monde et d'exister vis à vis d'un public, et cette image se manifeste par des entités graphiques, par des éléments comme un logo, des choix de polices et tailles de caractères, de couleurs et une iconographie, parfois des éléments signalétiques et mobiliers ... le tout détaillé par le.a graphiste sous forme d'une charte, qui à terme, doit permettre de conserver une cohérence visuelle sur le long terme quels que soient les supports ou intervenant.e.s dans la chaîne de production.

Sur le blog de Formes vives, se trouve cet argumentaire datant de 2011 à propos de cette question de l'identité visuelle et de la charte : *“Nous aimerions aider à mettre en place des outils de communication pour des amateurs [...] Chez nous, ce questionnement vient aussi d'un positionnement sceptique face aux systèmes de charte graphiques, des soi-disant «boîtes à outils» qui sont presque toujours dogmatiques et abrutissantes pour ceux qui en ont l'usage – leurs sensibilités étant fortement bridées par des règles, des interdits, des obligations... Sans doute y a-t-il des alternatives à ces «recettes»?”.*

Ces mots datent d'il y a plus de 10 ans, et les membres de Formes vives sont aujourd'hui séparés. J'ai eu l'occasion de pouvoir poser la question à Nicolas Filloque sur le regard qu'il portait aujourd'hui sur la question, et pour lui l'alternative heureuse à cette question de chartes abrutissantes serait de mettre en place un travail au long cours avec les institutions pour lesquelles on fait identité, qu'une véritable relation se développe et qu'elle ne soit pas remplacée par des substituts sous la forme de ces "kit" et "boîtes à outils" que sont les chartes. Que finalement il n'y à pas de solution technique un peu magique qui peut remplacer une relation.

Comme avec ses pairs, les configurations de relation dans un cadre de commande sont multiples et toutes les designers graphiques ne s'expriment pas de la même façon à ce propos. Je suis allée regarder ce qu'ils en disent eux-mêmes :

Tom Henni¹

“Comment se passent les relations avec le commanditaire?”

- Dans le cas de Spontanéous, ça a été très spécial, puisque chaque exemplaire improvisé était différent. mais l'ensemble faisait partie d'un tout qui devait être immédiatement reconnaissable. On a donc défini ensemble les caractéristiques générales, et les variables, et puis ensuite ils m'ont laissé faire mes affiches. Nous avons une relation de confiance mutuelle, et en dehors de la première année où j'ai fait moi-même la proposition, nous avons imaginé ensemble les éditions suivantes. Je crois fermement que la question de l'engagement, c'est aussi la place qu'un projet de graphisme (ou plus généralement de design) prend à l'intérieur d'un projet plus grand.”

OSP²

“Comment fonctionnez-vous ?”

- [...] Nous essayons d'être dans un rapport d'apprentissage mutuel avec nos collaborateurs (mot que l'on préfère à “client” ou “commanditaire”).
- A chaque projet est attribuée une “conscience”, c.à.d une personne qui mène le rôle d'interface entre le groupe OSP et les collaborateurs”

Coline Sunier³

“(Nous) Dans notre pratique, on utilise jamais le terme “clients” ou “commanditaires” on dit toujours “collaborateurs”. Et en soi, c'est une question : on inclut une certaine hiérarchie, plutôt verticale, ou justement plus horizontale. Le fait même de faire attention aux termes qui sont utilisés dans sa pratique font que la relation change avec les personnes avec qui tu travailles. Les termes impliquent une situation.”

1 Interview présente sur le site www.improetcompagnie.com

2 Entretien pour Etapes n°220 sur le co-design, 2014

3 Discussion avec Coline Sunier lors d'un de ses passages à l'IsdaT

Formes vives⁴

en 2011 :

“Certaines relations de confiance dans une collaboration* nous permettent de «passer» la question de la justesse des choix.

* Plutôt que de ‘commande’ nous essayons de parler le plus possible de ‘collaboration’.

- Nous plaçons les différents interlocuteurs d’un même projet au même niveau, qu’il soit commanditaires, clients, graphistes associés, techniciens, dessinateur intervenant...

Nous n’avons rien à «vendre». Nous n’avons rien à «défendre». Nous détestons ces deux mots qui impliquent des relations clientélistes et/ou conflictuelles.”

Aujourd’hui :

“Certaines relations sont clairement copines/copains, mais peuvent être aussi graphistes/commanditaires, parfois ce sont des équipes, on peut donc aussi parler de complices, d’associés ... ça dépend, il n’y a pas qu’une réponse. Surtout que parfois tu travailles avec, mais aussi pour. Pas seulement par envie mais aussi en terme de temps et d’énergie, tu peux pas t’impliquer de la même façon partout”

On peut donc dire qu’au-delà de travailler pour des client.e.s, on collabore avec eux pour mener à bien une commande, ils sont alors plutôt des “collaborateurices”, cette dénomination compte pour imaginer une relation moins autoritaire et plus dans le dialogue, permettant de mettre en place des éléments qui rejoignent cette question de la transmission.

4 Arguments issu du blog de Formes Vives (2011) et recueillis à l’occasion d’un entretien avec Nicolas Filloque en Novembre 2021

Des dizaines d'ouvrages paraissent chaque année avec comme thématique les identités visuelles, "comment concevoir une identité", "quelles stratégies adopter", "comment créer une identité qui dure", et la plupart d'entre eux exposent une approche plutôt pragmatique, "il faut développer une identité qui non seulement lui ressemble à l'entreprise mais aussi la distingue²⁹". Ce qui donne l'impression que les identités visuelles sont considérées comme résolument standardisées dans le monde professionnel.

Cependant, les identités de la fin du 20^e et du début du 21^e ont souvent exploré une dimension plus ouverte, plus libre, encouragée entre autres par l'émergence de nouveaux médias. Jusqu'à lors, le graphiste chargé d'une identité créait un message, maintenant il s'agit plus de créer un langage, adaptable selon les contextes, et avec lequel on peut composer différentes choses.

La Casa da Musica offre un exemple intéressant en ce sens : imaginée par Studio Stefan Sagmeister, le logo part d'une modélisation de chacune des faces de ce bâtiment à la forme singulière. Ce principe d'identité se veut comme évolutif et adaptable aux différents éléments qui vont venir cohabiter avec ce logo : grâce à un logiciel conçu par Sagmeister nommé Logo Generator, le logo se pare des couleurs dominantes de chaque image qui lui est associée. Ainsi, comme un caméléon, il est contaminé par la palette des couleurs de son contexte, ce qui donne une identité diverse et en constante mutation. Au-delà de l'aspect génératif de cette identité, elle propose, contrairement à une identité visuelle fermée aux règles définies et qui écrase les contenus, un système ouvert et adaptable qui sera réinvesti par les différents graphistes qui assureront la continuité du projet.

En m'intéressant à des pratiques de co-création et au cadre des identités visuelles, j'ai découvert un aspect qui m'était inconnu d'une relation commanditaire-graphiste : les outils de co-création. Il s'agit d'outils pouvant accompagner la définition d'un mandat et permettant d'ouvrir un dialogue dans un cadre de commande, souvent avec des non-graphistes. J'ai découvert cet aspect



Kit d'outils de prototypage de Jaune Sardine

au travers du Kit d'outils de prototypage de Jaune Sardine, qui consiste en une boîte à outils comportant différents objets graphiques sencés favoriser la discussion et comprendre la création d'un logotype pertinent, à travers symbolique, couleur et typographie. J'ai cependant vite compris que ce type d'outils s'inspire des principes du "Design thinking"

29 Gautier, Damien, et Florence Roller. *Concevoir une identité visuelle*. Éditions Deux-cent-cinq, 2019.

(dont ils empruntent souvent le vocabulaire), il s'agit en fait d'une méthode de gestion de l'innovation, surtout utilisée comme stratégie dans le monde de l'entreprise, élaborée à l'université Stanford aux États-Unis dans les années 1980 par Rolf Faste. Le *design Thinking* est censé favoriser la production de formes pertinentes par les échanges et les retours des usagers, une pratique résolument tournée vers le dialogue donc. Dans ce domaine, il existe d'ailleurs des outils spécifiques comme, par exemple, les cartes *Design Your Sprint*, développées par Klap, aidant le "facilitateur³⁰" à vendre, organiser, mener et animer un atelier de co-création en équipes.



Set de cartes de Design Thinking, Design Your Sprint, Klap.io

Voir ce type d'approche appliqué à la pratique du.de la designer graphique laisse donc penser que ce.tte dernier.e à un véritable besoin d'entrer en dialogue avec ses collaborateurices, et que ce dialogue doit passer par des formes.

Au-delà du dialogue interne au sein même du mandat, comment faire quand d'autres, graphistes, entreprises ou institutions, vont prendre en main une identité et avec quelles formes peut s'effectuer ce passage de relais ?

30 autre terme utilisé pour désigner un.e médiateur.trice ou animateur.rice

Faire → confiance

En 2007, Experimental Jetset réalisait pour le 104 / centquatre (un institut culturel Français), un système de signes et une charte graphique qui serait appliquée par d'autres, iels avaient conscience dès le départ du fait que ce ne serait pas elleux qui mettraient en place l'identité. Ainsi l'objectif n'était pas de créer un objet fini mais plutôt d'aboutir à une trame de fond sous la forme d'un manuel contenant des règles précises, une charte destinée à être appliquée. Ce cadre s'est avéré frustrant pour elleux, du fait qu'iels devaient fournir un

“manuel” sans pouvoir concrètement mettre en place une identité, iels ont donc préféré se retirer du projet avant son lancement. L'avant dernière page du manuel introduisant le langage graphique destiné au 104 contient d'ailleurs un pamphlet à propos de l'expérience qu'iels ont pu avoir tout au long du travail sur cette identité, leur sortie, ainsi que différentes applications de l'identité à posteriori qui, malgré le fait que ce soit ce pour quoi iels ont été mobilisés sur ce projet, n'ont pas été strictement appliquées. Iels n'hésitent pas à dire que “ce manuel est une tragédie” et que peut-être que le diffuser permettra d'en faire un testament, un exemple d'échec en matière de dialogue avec les commanditaires mais un témoin du travail qui à tout de même été effectué.

Malgré cette expérience frustrante, Experimental Jetset à toujours mentionné qu'un souhait qui leur est particulièrement cher est justement que les identités qu'iels produisent puissent être investies par d'autres, qu'iels en fassent les leurs.

C'est d'ailleurs assez présent, dans plusieurs de leurs productions, de trouver cet aspect de concevoir des outils, des langages, tout en pensant à la façon de transmettre et déléguer le tout permettant à d'autres de faire identité : en 2015, pour l'entreprise Mash Holdings, iels imaginent un langage composé de flèches, et une fois mis en place, il à

THE 104 MANUAL THIRD EDITION

229

23.00 Afterword

The moment we are writing this very text, we've stopped working for 104 (Le Cent Quatre). It was quite a drastic decision to make; we have been working for 104 for over a year now, putting a lot of our love, time and energy in it. It might seem strange to quit an assignment only two months before the opening, but as can be read in the previous chapters (22.00–22.04), we saw no other way.

We knew from the beginning that we were never supposed to design the actual sign system, or the actual website (www.104.fr). Our job has always been to design the underlying graphic identity; other people were employed to technically execute this identity. This was a bureaucratic given.

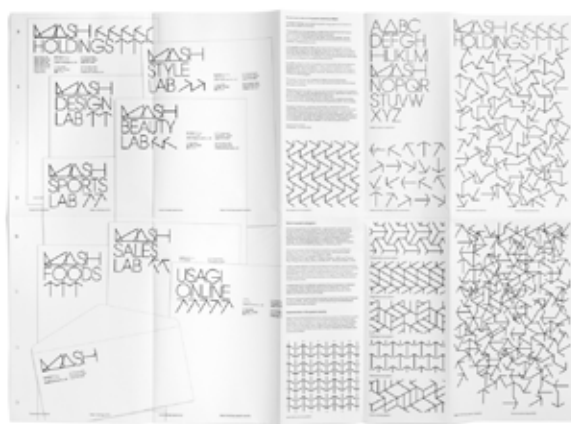
Sure, once in a while we were allowed to design a small brochure, or a t-shirt, or a press release; but in general, it was completely clear to us that some of the bigger elements would be executed by others, and that we would be only responsible for designing the underlying graphic language.

We could accept this frustrating situation only because we knew there were some interesting projects coming up. Projects such as the 104 poster campaign, and the Editions 104 books. Projects that would be completely executed by ourselves, or so it was promised to us. However, after experiencing the difficulties surrounding these projects, we were very disappointed. We suddenly realized that only a very small percentage of all our ideas and proposals was being executed at all. Basically, we concluded that we threw away a year of our lives. We worked so hard, and the result is just a tiny amount of actual printed matter. A few brochures, a t-shirt, a bag, that's all. Of course, we designed the actual logo system, the whole graphic identity, but without the correct application, this identity is worthless. We want to create actual objects, not floating images.

So we decided to stop. And all that remains is this graphic manual.

“Nous espérons que les designers, qui travaillent avec les identités que nous concevons, pourront les utiliser comme point de départ pour des réalisations qui leur seront propres – laissant ainsi leur propre marque, leur propre empreinte en leur sein. Après tout, une identité visuelle n’est pas (et ne devrait jamais être) une machine dans laquelle chacun insère une image et un titre et ensuite se déploie une invitation. Il s’agira toujours d’un processus humain dans lequel l’esthétique et les décisions conceptuelles que prend le designer ont un rôle essentiel – rôle qui ne pourra jamais être mis de côté ou effacé.”

→ Experimental Jetset, issu du site www.jetset.nl (Traduit par mes soins)



Identité visuelle pour Mash Holdings, Japon, 2015

été fourni au commanditaire un manuel explicatif, sorte de spécimen, et une courte vidéo animée avec différents usages du système de signes. Produire des boîtes à outils (des “toolkits” pour utiliser les termes de Experimental Jetset) permet donc de penser une identité visuelle par le biais de la transmission et de l’appropriation.

Au travers d’Experimental Jetset, on observe un désir de produire des identités visuelles plus fluides, plus ouvertes et appropriables mais qui font aussi sens, dénotant avec l’idée qu’on se fait typiquement des identités et chartes qui les accompagnent comme étant des objets figés. Malgré quelques échecs, ce souhait est resté inchangé.

Vis à vis de cette question d’identités (ré)appropriables, il est une spécificité propre au spectacle vivant et à tout cadre impliquant des représentations³¹ : les manifestations annuelles. Ces dernières constituent un “rendez-vous” qui joue forcément sur la notion de permanence et de variation car au-delà de l’identification, les identités de ce type impliquent aussi une part communication à propos d’événements plus ponctuels. Certaines identités sont faites pour ne pas durer, on parle alors d’identités

31 Allant du théâtre, à la musique, passant par festivals et autres occasions

éphémères, événementielles, ponctuelles ou saisonnières, et impliquent donc une notion de réappropriation qui est attendue, prévisible. Cela fait également qu'en plus d'attacher une image à un lieu, elle s'attache aussi à une individualité. Dans le cas de Pronomade(s) que l'on a observé plusieurs pages en arrière, la question était plutôt de matérialiser l'identité d'un organisme qui ne se définit pas par rapport à un espace défini mais par un réseau de différentes structures, ce qui en fait un cas à part.

De façon plus large, les manifestations annuelles sont aussi l'occasion d'une forme de "passages de relais" entre organismes, graphistes d'origine et graphistes invité.e.s par la suite, pour réaliser affiches et programmes d'une unique saison d'un théâtre par exemple. Les exemples sont nombreux, pour n'en citer qu'un : la proposition de Helmo (anciennement La Bonne Merveille) pour la saison 2007-2008 du centre d'art et de culture (CAC) de Valence devenu Lux, scène nationale. Dans cette dernière, l'idée entourant ces saisons est vraiment de faire intervenir des graphistes différents pour investir l'identité du Lux chaque année, dans une démarche consistant à offrir une visibilité à la jeune création graphique française et générer des échanges.

Pour cela un « cadre » à été imaginé à toutes ces propositions, ce dernier à été mis en place par General Design qui a conçu le logotype et la charte graphique. Cette charte qui m'évoque d'ailleurs plutôt un principe de "template" sans fond défini qu'une charte véritable, mais c'était le but quelque part.



Saisons 2007 à 2010 du Lux



Cet exemple montre qu'il est possible de créer une base d'identité sous la forme d'un outil qui une fois achevé serait remis à l'entreprise ou l'institution, et ce sont ensuite d'autres qui vont venir l'investir. Ce type d'identités se veut comme appropriable et pour faciliter leur prise en main, les designers conçoivent en conséquence leurs chartes comme des modes d'emploi, ce qui fait de ces documents un véritable outil et non pas un mode d'emploi fermé et rigide³². On se trouve plutôt dans la question d'une transmission.

Un cas qui serait à part de cette appropriation voulue et encadrée seraient les moments où des identités sont utilisées, réinvesties, parfois même en respectant leur principes de base, mais de façon plus alternative. Au cours de la rédaction de ce mémoire j'ai eu l'occasion de voir se dessiner, au fil des semaines, un cas d'étude parfaitement en accord avec cette idée dans les locaux mêmes de l'isdaT. En effet, à

“Le logotype créé prend la forme d'un A, comme la première lettre du mot « Art », mais il évoque aussi le T de Toulouse. Il mute en un « objet rassembleur, compilatoire, [...] spirituel » et anthropomorphe. Ce logo, presque totem ou encore fétiche, devient un signe fédérateur humanisé, que Stéréo Buro souhaite appropriable par la communauté de l'isdaT.”

→ Article *Pour l'isdaT, une identité au signe-totem anthropomorphe*, issu du site Etapes.com

la rentrée 2021, l'école s'est dotée d'une nouvelle identité visuelle construite autour d'un “signe-totem construit de modules organiques et anthropomorphes³³”, ces signes étant souhaités comme un langage visuel par le Studio Stéréo Buro, à l'origine de cette identité, que équipes et étudiant.e.s pourraient co-construire et déployer.

Et ces dernier.e.s n'y ont pas manqué étant donné que dans un couloir de l'école s'est installé, depuis le mois d'octobre, un “mur de la satire” où anonymement de nombreux affichages parodiques du logo de l'isdaT sont venu s'insérer les uns à côté des autres, faisant de ce lieu de passage une galerie informelle où l'humour potache et la critique formelle viennent cohabiter. Car le fait même qu'une école d'art se dote d'un symbole totem fait qu'elle s'expose à la critique car elle s'incarne en une forme identitaire.

32 Je pense immédiatement à la charte caractéristique d'IBM, où il n'y a absolument aucune marge d'interprétation tant son contenu et le champ des applications est dense et millimétré

33 Issu de la présentation de la nouvelle identité sur le site www.isdat.fr

Réappropriation il était voulu, réappropriation il y à eu.

De manière plus large, ce cas rappelle les grandes réappropriations aujourd'hui rentrées dans notre imaginaire, comme avait pu l'être le I<3 NY imaginé et dessiné par Milton Glaser en 1977 pour promouvoir le tourisme à New York, ce sigle est aujourd'hui décliné à toutes les sauces, ce fut d'abord avec d'autres noms de villes, puis avec des références plus "de niche", tout le monde se l'est approprié. Ce qui fait qu'aujourd'hui il ne fait pas identité uniquement pour New York.



Les réappropriations inattendues par les publics, les usagers, fait se demander comment il serait possible d'avoir une réappropriation "attendue" par ces derniers, et dans quelle mesure cette réappropriation pourrait avoir lieu.





Faire → participer

Faire → outil

Certain.e.s designers prennent le parti de concevoir des identités visuelles ouvertes et appropriables au public sous la forme de ce que l'on peut appeler "kit" dans le sens qu'il s'agit d'identités se présentant sous la forme d'un ensemble des pièces détachées parfois d'un plan de montage, et que l'on assemble soi-même³⁴. Ce parti pris permet d'injecter une part de jeu, un aspect ludique aux identités visuelles, et de proposer une prise en main par des non-graphistes.

Les Champs Libres³⁵ ont mis en place depuis 2016 les *rendez-vous 4C* (pour Créativité, Coopération, Communs, Convivialité) sous forme d'ateliers très divers ouverts à toustes. La plupart sont encadrés par le personnel des champs libres mais n'importe qui peut venir créer son propre atelier dans la structure et l'animer. Au moment de donner une identité à ce projet, le studio Pollen qui à été sollicité, propose une approche participative avec un système de logotypes à composer à partir de 3 répertoires de formes colorées que chaque atelier pourra investir pour créer son propre logo par la superposition puis l'ajout d'un titre d'atelier et d'un sous titre sous forme d'un slogan.

Et c'est seulement après que cette boîte à outil, ce "kit", aie été mise en place que le logo générique pour les RDV4C à été élaboré, tout comme le sont ceux des ateliers. Dans ce cas là le.a designer, à la fin, n'à plus la mainmise absolue sur les formes qui vont être créées par les participant.e.s, qui elleux aussi le temps d'un atelier se font graphistes.

Un reproche que l'on pourrait faire à ce principe "d'outils" ou "kits" est que souvent leur portée est assez limitée et ils constituent plus des jeux graphiques dont il est difficile de les transposer à différents contextes. Pour les RDV4C, ce sont les usagers qui sont invité.e.s à prendre en mains des formes pour en produire de nouvelles, et je pense qu'une des raisons pour lesquelles ils sont principalement utilisés au cours d'ateliers, avec une forme de médiation, est que ces principes n'ont pas toujours une forme d'autonomie vis-à-vis de l'utilisateur. Il est également délicat de continuer à faire exister à travers le temps un "kit" d'identité visuelle, même si de nombreuses

34 Définition du dictionnaire Larousse

35 qui sont l'association de 4 structures : la bibliothèque métropole de Rennes, le musée de Bretagne, L'espace des sciences et la Cantine Numérique Rennaise



3 types de calques



une identité



ATELIER GRAPHIK
créativité & sérigraphie

Système de calques mis en place pour les RDV4C, Pollen Studio, 2016

graphistes ont tenté de mettre en place ce type de formes. Formes Vives, à la demande de l'Ensa Limoges, à confectionné un Petit kit *graphique du quotidien* pour les besoins quotidiens de son administration et de sa communication. Cet ensemble d'outils graphiques se veut pratique, économique et ludique, en comprenant typographies maison sous licence libre, formes, filets, cartouches, modèles de mise en page et un manuel d'utilisation distribué à chaque usager de l'école. Dans la même lignée on peut aussi mentionner *La boîte à outils graphiques* de Capitaine Ludd, autre objet éditorial conçu avec une vocation pédagogique pour créer un journal d'école.

J'étais curieuse de savoir si ce type d'approche de l'identité visuelle fonctionnait, était en effet appropriée et si elle pouvait durer dans le temps. Je suis allée poser la question à des étudiant.e.s résidant dans la cité Olympe de Gouges à Toulouse, pour qui Documents.design a conçu un système de pictogrammes et de lettrages spécifiques, s'iels utilisaient en effet cet outil ou s'iels avaient déjà vu des utilisations de la part de l'administration ou des étudiant.e.s.



Langage pictographique mis au point par Document.design pour
la Résidence Universitaire Olympe de Gouges à Toulouse

Après avoir discuté avec quelques résident.e.s, iels ont peu, voire n'ont pas du tout été témoins d'utilisations de ces signes ailleurs que dans la signalétique en place, ce n'est pas utilisé dans la communication interne ou entre les résident.e.s non plus. Ce cas de figure montre qu'en effet, il y a toujours une possibilité que l'appropriation ne fonctionne pas, même lorsque l'identité est pensée et conçue comme un jeu pour l'utilisateurice. On est cependant loin d'identités au chartes rigides couvrant tout les possibles.

Les identités visuelles sont par essence un domaine où l'on fait ensemble et en soi les chartes qui les accompagnent sont un outil de transmission destiné à donner à autrui les clés d'une identité que l'on a imaginé. Il est également une part de réappropriation qui, elle, ne peut pas toujours être contrôlée comme on a pu le voir dans le cas du détournement. M'attarder sur ce domaine m'a permis d'identifier ce qui fait d'elles une modalité de faire ensemble, mais cette question de la transmission pose la question de quelles pourraient être ces autres modalités.

Faire → occasion

Un des propres d'un projet qualifié comme "participatif" est de donner un rôle actif à des participant.e.s, avec différents degrés. Que ces participant.e.s soient nos pairs, des apprenti.e.s, ou d'autres.

Jusqu'ici, les croisements abordés étaient plutôt d'ordre professionnel, avec les métiers du graphisme ou entourant le.a graphiste. Au-delà de fonctionner dans une dynamique de groupe avec ses pairs, ne serait-il pas possible d'ouvrir encore plus ces relations pour y intégrer des présences plus alternatives, plus surprenantes ou inattendues, et voir quelles formes émergent ? Voir s'opérer un glissement vers la transmission de savoirs et d'outils à l'autre, admettre l'inattendu dans la participation d'autrui, puis l'embrasser en lui trouvant (et en lui fabriquant) des réceptacles où accueillir cet inattendu.

Créer des espaces-temps relationnels, qu'ils soient physiques ou non, peut se poser comme un moyen d'imaginer des endroits où chacun.e peut venir agir et participer à différents degrés. Ces espaces temps impliquent en outre de façon plus directe une question de transmission car si plusieurs participant.e.s³⁶ sont réuni.e.s autour du.de la graphiste pour un temps donné en un endroit donné, la mise en jeu d'un partage des savoirs, quels qu'ils soient, va entrer en compte.

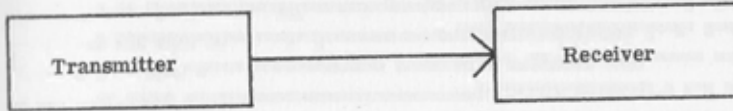
On ne se trouve pas dans un rapport de force allant dans un seul sens, la transmission peut être plus multiple. Dans le livre de Stephen Willats³⁷, *The Artist as an Instigator of Changes in Social Cognition and Behaviour*, il tente, au travers de schémas, de matérialiser les rapports entre l'artiste et l'audience, et comment il est possible de se placer en tant qu'instigateurice.

Si j'essaie de déplacer ses schémas en ce qui concerne la création graphique, je trouve 2 types de relations possibles : la relation d'autorité, et celle de l'horizontalité. Ces différents points vont me permettre de regarder quels rapports entrent en jeu dans différents cadres participatifs.

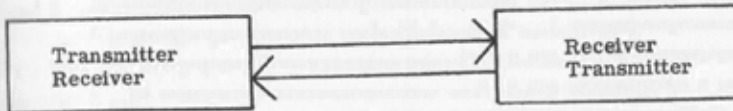
Le workshop particulièrement, constitue une forme d'expérimentation collective qui invite chacun.e à se re-positionner et à re-considérer sa place et ses savoirs. La dimension pédagogique est au centre de la démarche avec des notions d'apprentissage, de transmission et aussi d'émancipation. Il s'agit d'une forme de pédagogie active où l'expérience active est nécessaire pour comprendre le fonctionne-

36 Le mot "participant.e" implique déjà d'être dans une forme d'action, en opposition avec "spectateurice", "public" ou "audience" qui expriment plus une passivité

37 Willats, Stephen. *The Artist as an Instigator of Changes in Social Cognition and Behaviour*. Occasional Papers Org, 2010. p°21,24, 28



The basic relationship between two nodes within the authoritative network.



The basic relationship of two nodes within the interactive network.

Fig. 1 Two basic cultural networks

ment du design graphique et le processus d'élaboration des formes. C'est un cadre que j'ai pu personnellement expérimenter au cours de mes 5 ans d'études à l'IsdaT, avec des approches très différentes : parfois un but était défini à l'avance, mais pas les formes, parfois nous partions d'un médium ou d'un outil, d'un thème, et parfois nous décidons de tout cela ensemble.

Ainsi dans ces cadres, les designers qui animent ces moments présentent aux participant.e.s un cadre, certains enjeux, une direction et parfois même un point d'arrivée.



Workshop **Punch-ligne** avec Tom Henni, recherche d'un langage graphique commun, IsdaT, 2021

Lors de ma discussion avec Tom Henni, il m'a parlé de son expérience et de l'attrait qu'il avait pour ce cadre du workshop en écoles d'art, dont le but premier est la pédagogie. Pour lui, l'intérêt principal à ce type de cadre est la possibilité d'avoir un dialogue vivant, que les idées se répondent et se relancent au gré des conversations, et aussi dans le faire. Lors de sa venue à Toulouse en 2021 à l'isdaT à

“Et ce qui en est ressorti, c'est qu'on est devenu un groupe : on a trouvé une écriture, une sorte d'identité graphique au fur et à mesure en avançant, qui est aussi hérité de ma pratique, mais qu'on a trouvé ensemble. On était dans cette performance, interchangeable, chacun pouvait faire une partie du travail de cet ensemble. On avait un espace commun d'action, des gestes en commun, un vocabulaire, on pouvait faire tout cela grâce à ces expériences communes pendant les premiers jours du workshop.

Quand tu arrives à poser ces bases, à devenir groupe, c'est là que je trouve tout l'intérêt du workshop.”

→ Entretien avec Tom Henni en octobre 2021

l'occasion d'un Workshop intitulé *Punch-ligne*, nous, étudiant.e.s participant.e.s, ne nous sommes pas lancé.e.s tout de suite dans la réalisation d'un projet défini, nous avons réalisé ensemble des exercices de dessin, d'improvisation, de cadavre exquis... afin de trouver une dynamique de groupe et des formes communes. Et cela est aussi passé par une phase de réalisation d'outils en commun : pinceaux et brosses en mousse, afin de conserver une unité.

Ce qui est intéressant c'est le fait que dans ce genre de cadre, quelque part l'intervenant.e “doit partager” une part d'ellui, prêter un peu ses outils, dévoiler un peu quelques recettes de cuisine et les proposer aux participants, pour qu'ils et elles puissent ensuite se les approprier.

Le cadre de l'atelier diffère du workshop dans la mesure où la temporalité n'est souvent pas la même, l'atelier favorise beaucoup plus une participation ponctuelle que le développement d'une dynamique de groupe. Un des propres de l'atelier est aussi qu'il s'adresse souvent à un public non-initié au graphisme, ce qui fait qu'au-delà d'introduire à une pratique propre en tant que graphiste, il faut le plus souvent introduire les publics au graphisme au sens large. C'est pour cela que le cadre d'atelier inclut souvent la création et le mise en

“Des dispositifs s’attachent à la démystification de la pratique du designer graphique, en offrant des façons de découvrir les outils, de les créer ensemble, et de collaborer [...] La sensibilisation au design graphique implique aussi une dimension pratique [...] à la fois sur une réappropriation des outils du design graphique et sur une co-création à travers laquelle l’accès au savoir est facilité”

→ Éloïsa Pérez dans son article *Design graphique et pédagogie : une relation d'utilité publique ?*, Graphisme en France, 2021

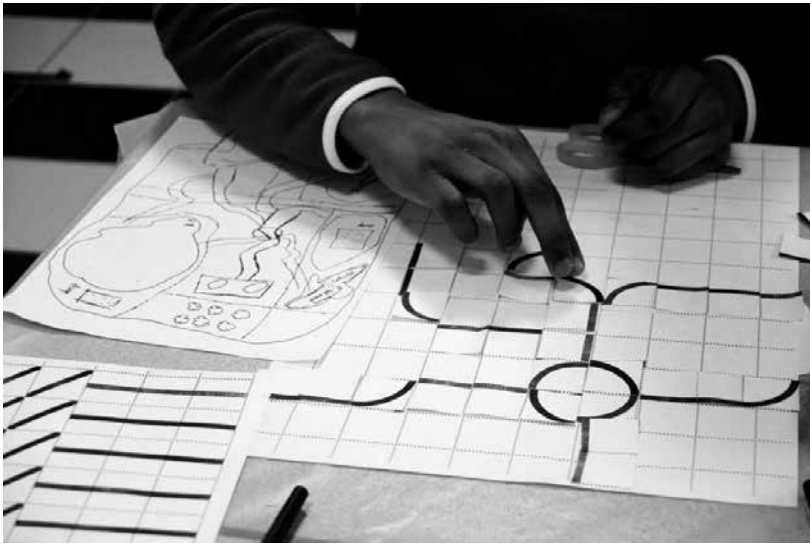
usage d’outils et un fonctionnement sous la forme de jeux. Parfois, les graphistes se servent d’outils existants, propres à la profession, pour générer de l’interaction avec les participants par la découverte et la manipulation (Grilles, letraset, normographes, presses ...).

À l’occasion d’une Invitation du Signe, Centre National du graphisme, plusieurs graphistes et collectifs de graphistes ont proposé des interventions sous forme d’ateliers auprès des habitant.e.s dans le quartier de la Rochotte à Chaumont : ces séries d’ateliers proposent d’introduire les

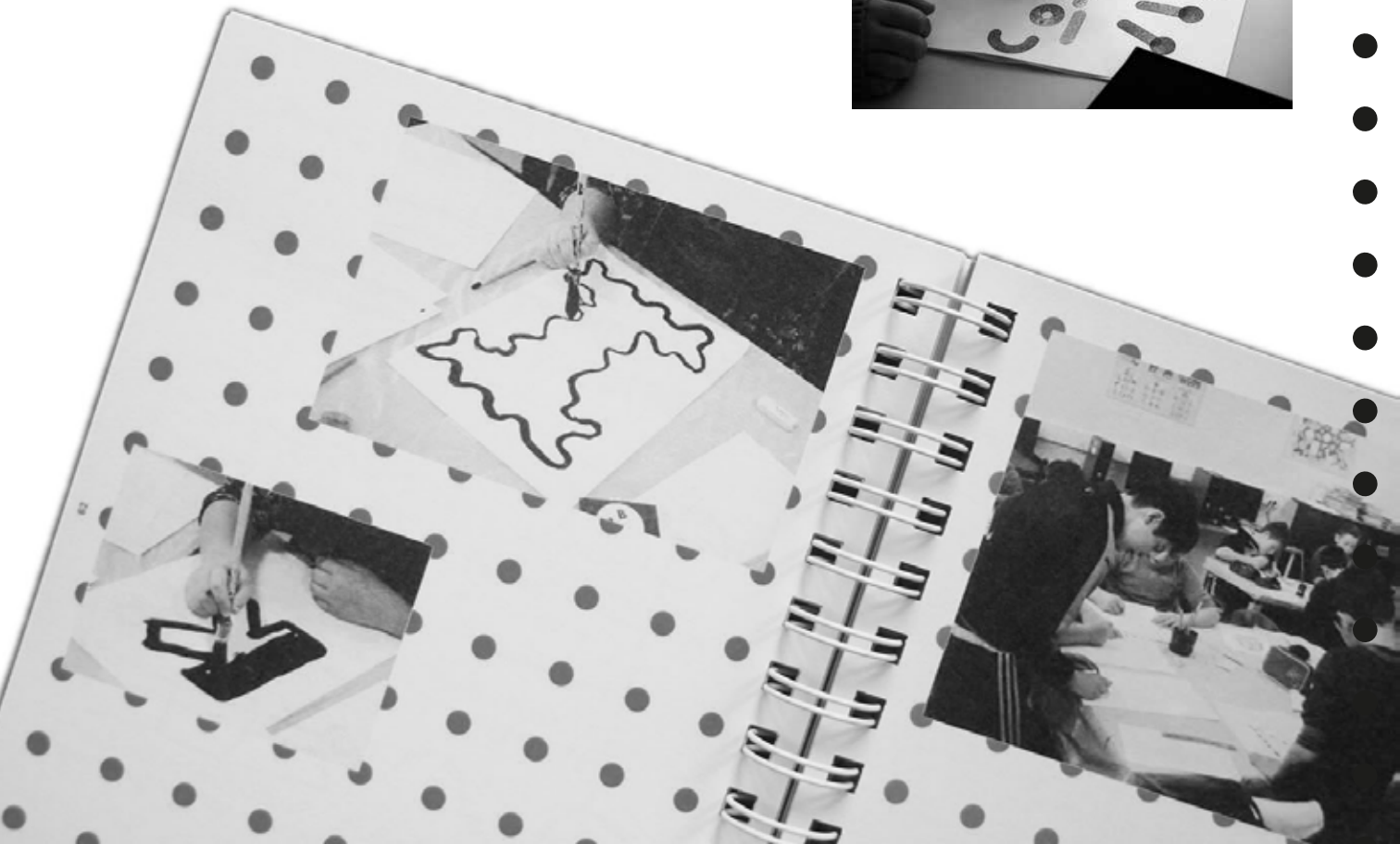
participant.e.s à la réalisation de productions graphiques, comme créer un panneau d’affichage libre, s’initier à la réalisation de fanzines, dessiner une typo ... Terrains vagues à à cette occasion mis en place des ateliers nommés *La Rochotte du Futur* auprès des enfants scolarisés dans le quartier, sans but précis si ce n’est la manipulation d’outils comme des normographes, des tampons, des planches de modules à assembler et de grilles modulaires pour réaliser des compositions. Un de leurs ateliers consistait aussi en la réalisation d’une typographie pour le quartier de la rochotte, et pour cela les enfant dessinaient une lettre à partir d’un gabarit indiquant la ligne de base et la largeur de chaque caractère, ce qui fait que malgré l’aspect normé, les enfant avaient une grande marge de manoeuvre pour imaginer des lettres biscornues et expressives mais qui conservent, grâce à ce dispositif, une unité en tant que typographie.

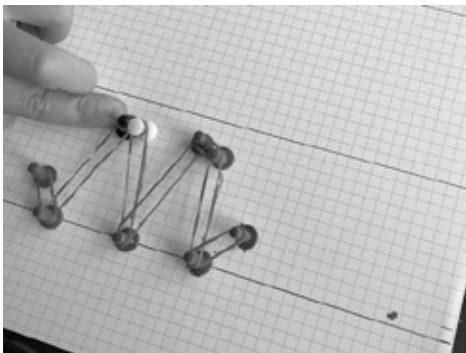
Demandez le programme, une autre proposition de Captain Ludd pour cette même invitation du Signe, propose des ateliers dont le but est de créer un ensemble d’outils graphiques à destination des habitants et pouvant être utilisés sur un panneau d’affichage situé dans le quartier. Ils ont également mis en place un dispositif pour permettre aux habitant.e.s de réaliser facilement et rapidement un caractère : Inspiré du jeu de géoplan, l’atelier permet, au moyen d’élastiques et de punaises, de réaliser une lettre. Ces contraintes communes à toutes les participant.e.s ont permis de créer un alphabet cohérent.

À Toulouse, Bitoño organise régulièrement des temps d’ateliers au



Ateliers menés autour du projet La Rochotte du futur
par Terrains Vagues en 2019





Ateliers menés autour du projet
Demandez le programme
de Captain Ludd en 2019





Un des ateliers de Bitono menés à Toulouse

cours desquels sont mobilisés sérigraphie mobile, gravure sur trapak, fresques collaboratives et toutes autres sortes d'ateliers destinés à tous. Cette approche ludique permet de familiariser des publics avec des techniques propres au graphiste, ces temps d'ateliers ont donc un grand intérêt pédagogique.

Cette question de dialogues possibles entre pédagogie et design me fait d'autre part penser au travail de Lucile Bataille, pour qui les normographes et autres traces-lignes, à la fois à petite et à plus grande échelle, sont autant d'outils à activer à l'occasion d'ateliers, d'installations dans différents espaces, muséal ou non... Notamment l'exposition ludique *Tout est dans tous, les petits spécimens - Opus 1*, se présentant comme un parcours d'expérimentation graphique destiné à la jeunesse.

Tout ces outils impliquent des cadres de mise en usage, des cadres



Les normographes découpés au laser de Lucile Bataille

pédagogiques, ou comme ce dernier exemple, des cadres qui se rapprochent plutôt de l'exposition.

Les cadres du Workshop et de l'atelier correspondent à des moments où l'on est ensemble avec d'autres personnes, où en tant que participant.e l'on se trouve comme "public captif" dans le sens où l'on est présent.e en un temps et un espace donné. La différence qui pourrait être faite entre les deux est que cette notion de "public captif" n'a pas le même degré dans les deux cas : l'atelier propose au.à la participant.e de venir participer sur le seul temps de l'atelier, qui est souvent un temps assez court. Dans le cadre du workshop, les participant.e.s sont en règle générale "captives" sur tout le temps du projet, ce qui permet de développer une dynamique et une relation différente. Et ces réflexions se sont confirmées quand j'ai pu poser la question au collectif mmm à propos du rôle du.de la graphiste dans le cadre d'ateliers menés pour le projet collection du quartier

"Marine La Rosa :

C'est aussi je pense, par rapport au temps qu'on à passé avec ces personnes, c'était des temps tellement courts, je ne suis même pas sûre qu'on puisse parler d'ateliers, c'était des rencontres plutôt, parfois ça faisait presque garderie.

Margot Criseo :

C'est là où cette question devient plus présente en tout cas, du rôle du graphiste. C'est directement dans une relation qui se construit, est-ce que c'est dans le faire, dans les échanges, la manipulation de choses. Ça devient intéressant à partir du moment où on creuse un peu ces liens et qu'on reste pas en surface. En tout cas c'est là que ça peut se vivre plus fortement."

Faire → le jeu

Dans le cas de la pratique de Lucie Bataille, on observe des croisements entre des questions d'outils et un cadre plus institutionnel. Ce qui donne envie de regarder plus frontalement ce cadre en particulier. Le contexte d'exposition peut plus s'apparenter à un lieu de passage qu'à une dynamique de groupe, c'est un espace de passage et de monstration, mais il arrive qu'il devienne espace de dialogue et d'interactions.

“Il y a toutes sortes de jeux imaginables pour le visiteur : délimiter l'espace, pousser les objets vers le fond ou que sais-je encore...”

Il y aura sûrement un plaisantin qui les positionnera à l'envers, puis un autre qui les remettra à l'endroit... j'en suis certain et même heureux. C'est très bien comme ça !”

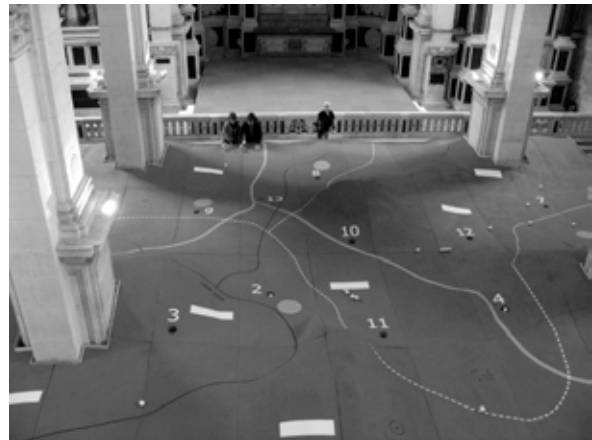
→ Conversations avec Paul Cox,
Fotokino illustre n°11, 2015



Paul Cox, Jeu de construction,
centre Pompidou, 2005

On remarque en outre la récurrence d'expositions-jeux, comme ce qu'il semble être une volonté de la part des graphistes de proposer des jeux lorsqu'ils ont l'occasion de réaliser des expositions. C'est une façon de penser le cadre muséal qui est d'ailleurs chère à Paul Cox et nombre de ses expositions proposent à l'audience de manipuler librement des objets, du mobilier, des outils ...

Le cadre d'exposition permet d'avoir en un temps donné de nombreuses potentialités de



Paul Cox, Uncle Toby's bowling green, Chaumont,
2008

participation, du fait du passage de différent.e.s visiteuses, il est possible de faire évoluer un principe sur plusieurs semaines ou mois et d'obtenir des formes graphiques surprenantes. Ce cadre se situe un peu en deçà d'un projet graphique classique ayant pour but la communication et/ou la réalisation d'une ou plusieurs formes, car ici on se rapproche presque d'une œuvre d'art interactive qui fait intervenir des notions de graphisme.

L'intérêt de dispositifs graphiques dans des cadres originalement destinés à des oeuvres montre un déplacement sur la façon d'aborder une exposition : en tant que spectateurice, on se trouve soudainement dans un cadre où l'on est plus passive, on a véritablement la possibilité de venir agir sur ce qui nous entoure, jouer avec.

Ces dispositifs jouent d'ailleurs parfois le jeu de la dualité interaction / monstration jusque dans leur forme : à l'occasion de l'exposition *Dedanlémo* à Fontenay-sous-bois en 2012, autour des thèmes de la lecture, du corps et de l'espace, Fanette Mellier imagine avec Grégoire Romanet, un dispositif permettant avec un même objet un temps de participation puis ensuite un temps d'affichage. Il s'agit de plateaux sérigraphiés de différentes nuances de cyan, de magenta et de jaune sur lesquels ont été surimprimé une couche d'encre grattable noire,



Scratch, Fanette Mellier et Grégoire Romanet, *Dedanlémo*, Fontenay-sous-bois, 2012

les visiteuses sont ainsi invité.e.s à venir révéler la couleur par leur action de grattage. Les tables sur lesquelles se situent ces plateaux sont conçues pour pouvoir se renverser, devenant ainsi des supports d'affichages à la verticale. La forme même de ce dispositif conserve une pensée d'exposer le résultat, bien que celui-ci à été révélé par une action des visiteuses. L'intérêt n'est pas tant dans la forme finale que dans le principe même de proposer de venir agir et d'imaginer les formes en conséquence, et surtout d'avoir un objet qui soit tangible et palpable pour le public. On retrouve à plusieurs reprises dans le travail de Fanette Mellier des cadres d'expositions où l'audience active ou manipule des formes.

La galerie Fotokino, notamment par le biais du festival *Laterna Magica*, a toujours voulu mettre en avant le fait de proposer un moment de rencontres et de partage, à taille humaine, autour de pratiques variées comme illustration, cinéma, arts plastiques, design, et graphisme, et surtout, de faire interagir les publics avec. Ce festival propose de regarder le jeu au sens même de la méthodologie de projet. Il y a à la fois les contraintes externes telles que le programme de commande, le cahier des charges, les contraintes techniques de production ... ou des contraintes plus internes, se présentant comme des protocoles de création ou règles du jeu que l'on s'impose... Envisager le graphisme exposé comme un jeu permet aux différents actrices de ces manifestations d'imaginer leur travail entre les mains d'autres personnes que soi, car aussi solitaire soit-il, tout jeu à toujours un penchant plus ou moins social.

Imaginer des créations destinées à l'exposition comme des jeux permet d'abattre un blocage potentiel qui est celui de "ne toucher qu'avec les yeux", une approche du graphisme exposé par le biais du participatif offre donc une possibilité intéressante impliquant de l'interactivité, et est un cadre collaboratif plutôt atypique.

En soi, interagir avec une oeuvre n'est pas un principe tout neuf : Nicolas Bourriaud³⁸ abordait déjà en 1998 les potentialités offertes par la sphère des relations interhumaines au travers de sa théorie de l'art contemporain de "*l'esthétique relationnelle*", soit observer comment les relations et leurs formes diverses reconfigurent les pratiques artistiques et comment les oeuvres et les publics sont en questionnement constant. Pour lui, l'artiste devient alors "*sémionaute*" qui doit produire par-

38 Bourriaud, Nicolas. *Esthétique relationnelle*. Presses du réel, 1998.



Formes vives, Et qui libres, galerie Fotokino, 2014



Aurélien Debat, Play Session, Laterna Magica, 2017



Patrick Lindsay, Lumigraphie, galerie Fotokino, 2019



Paul Cox, Aire de Jeu, Fotokino, 2015



Gusto, atelier En Excursion, Laterna Magica, 2013

“Vers un design relationnel [...] cette phase du design débute au milieu des années 1990 et explore les dimensions performatives et contextuelles du design : ses effets et sa relation aux utilisateurs, ses contraintes pragmatiques et ses conditions programmatiques, sa capacité à être influencé par les interactions et les échanges sociaux et à les affecter.

Les nouvelles pratiques du design relationnel intègrent des composantes pragmatiques, programmatiques, orientée processus, flexibles, expérientielles et participatives [...] Comme de nombreuses tendances des années 1990, le design relationnel est fortement influencé par l'essor des technologies numériques et s'inspire même de ses métaphores (interactivité, collaboration open source, réseau social) [...] Le design relationnel invite à la participation, à l'interaction et à l'achèvement par d'autres. Sous cet aspect, il est ouvert dans ses résultats et plus inclusif dans ses processus.”

→ Étapes, *Open projects, des identités non standard*, texte de Andrew Blauvelt, *le design relationnel en contexte*, 2014

Dans l'introduction du livre *Open projects, des identités non standard*, Andrew Blauvelt tente de déplacer cette question d'une esthétique relationnelle vers le design (et par extension, le graphisme). Le design emprunterait les métaphores de l'interactivité liée aux nouvelles technologies, proposant de les appliquer à une réalité concrète.

Cette réflexion m'amène à aborder le collectif Moniker, pour qui justement cette question qui mêle interactivité, espace et graphisme est au centre de leur pratique, mais toujours résolument à échelle humaine : Moniker est un collectif composé de 3 membres, formé en 2002, la réflexion du studio s'inscrit dans une démarche ludique et participative, le public est souvent invité à collaborer aux projets. Iels ont ensemble écrit un manifeste du conditional design³⁹ dans lequel iels expriment ce souhait et en à d'ailleurs découlé un ouvrage sous la forme d'un livre-mode-d'emploi intitulé “Conditional Design Workbook” qui rassemble des protocoles de design à plusieurs, agrémenté de prise de vues didactique des ex-

périmentations menées en atelier par le Studio. Les règles sont bien définies, mais tout l'intérêt que voit Moniker dans ce principe c'est de voir où le hasard et l'erreur vont mener, voir où la perte de contrôle d'un projet par ses créateurices

39 lisible sur le site www.conditionaldesign.org



2.7,

The dot may not be inside the convex hull \square of all dots.

II



1,
● Blindfold yourself.

X

peut mener : “L'imperfection humaine est l'un des aspects les plus intéressants avec lequel jouer, nous construisons les règles autour de cela.⁴⁰”. L'audience tient une place vraiment importante dans le travail de Moniker, si bien qu'iels le considèrent central à leurs réalisations, car elle réalise le projet ou permet de le faire fonctionner dans un environnement donné.



Moniker, *Your line or mine*, Stedelijk Museum, Amsterdam, 2013-2014

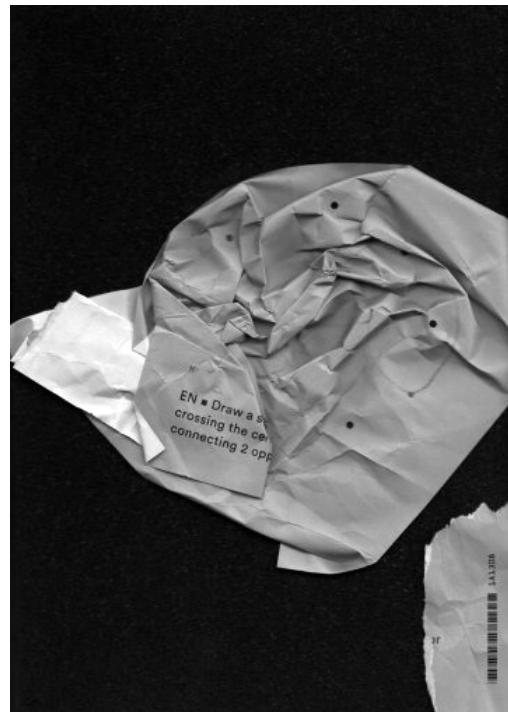
Your Line or Mine est une installation interactive composée de trois animations en constante évolution, entièrement réalisées par les visiteuses du musée Stedelijk museum à Amsterdam. Iels prennent une feuille parmi les trois piles (bleu, jaune ou vert, correspondant à chacune des animations), dessinent en suivant les quelques instructions sur le papier et scannent ensuite leur dessin, un code barre permet d'identifier la participation, et aussi simple que celà. Ce dessin devient alors automatiquement une frame dans l'une des animations projetées dans l'espace du musée et vient alimenter les participations précédentes.

“Nous croyons en la conception de systèmes qui incitent les gens à suivre les règles, mais qui permettent aussi un peu d’anarchie. Ci-dessus se trouvent quelques exemples de manières créatives que les gens ont trouvé pour pirater le système.”

→ Issu du site www.moniker.com (Traduit par mes soins)

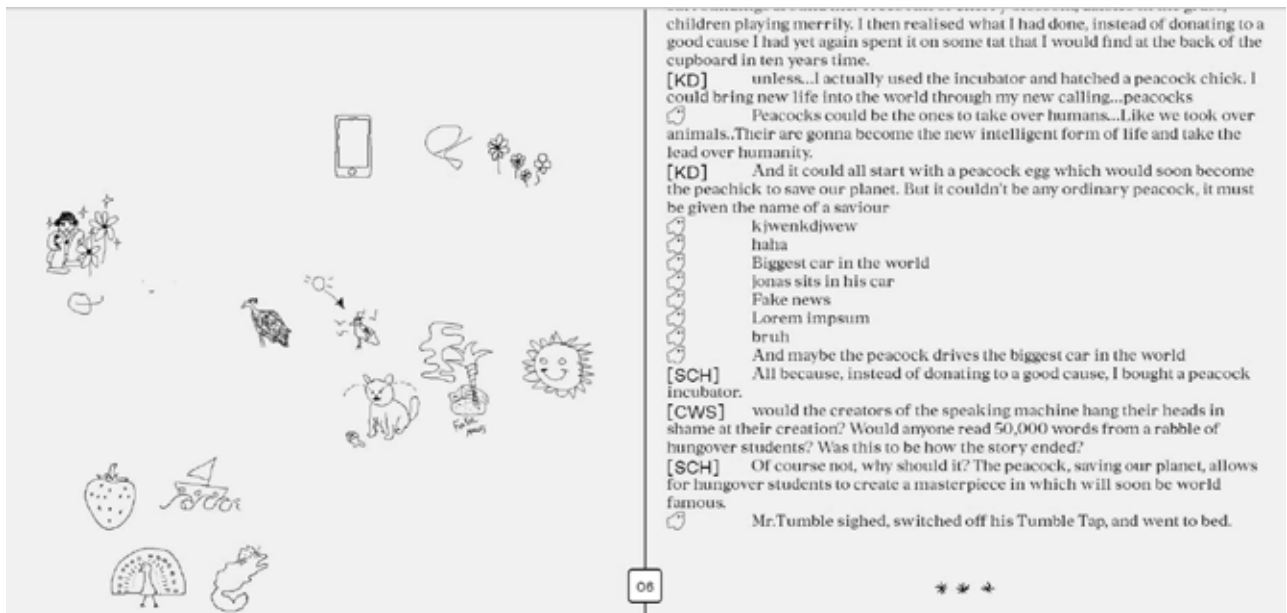
Ici, moniker a réalisé le dispositif : les feuilles, les instructions, le mobilier d’exposition et la disposition des différents éléments faisant que la participation est intuitive, mais ce sont les très nombreuses contributions qui font projet. Il y a en effet eu plus de 50 000 participations sur toute la durée de l’exposition. Il y avait donc à la fois

des “règles du jeu” dans la mise en page mais aussi un mobilier spécifique encourageant la participation. Ces règles du jeu me semblent un aspect intéressant car sur le site de Moniker, pour présenter le projet et les résultats obtenus, ils mettent en avant la dimension de “bug” et de contournement des consignes comme faisant aussi partie du résultat final que sont les 3 courtes animations collectives.



2 participation qui contournent les règles, Your line or Mine

Et dans la continuité de cette logique de l'espace d'exposition comme un espace de passage, une présence en ligne constitue également pour Moniker un espace-temps relationnel qui peut se matérialiser de façons multiples et offre des possibilités qui sont autres que des situations physiques. Et ce cadre offre en effet des possibilités de faire ensemble qui sont spécifiques au web, comme avait pu le démontrer les deux éditions du projet BOOOK.LAND en 2018 puis en 2020 :



Fin de la seconde édition de BOOOK.LAND pendant le confinement en 2020

il s'agit d'un site web constituant un espace expérimental de narration collective, où chacun.e peut venir intervenir et alimenter des histoires qui se construisent peu à peu en un flux, à la manière du cadavre exquis, sur une durée déterminée. En plus d'un espace d'écriture, le site possède aussi un espace de dessin, ce qui en fait un œuvre collective étonnante (bien que bordélique).





Faire → ensemble

Nous avons vu précédemment une question de faire ensemble dans des cadres plutôt définis (physiquement ou temporellement), l'exposition, le workshop ou l'atelier ... J'aimerais à présent m'intéresser aux pratiques qui impliquent un appel à contribution ou une consultation dans le processus de création, car ces derniers n'ont pas les mêmes implications par exemple en termes de pédagogie.

Faire → don

Appeler une participation, c'est ce que l'autre, quel qu'il soit, est invité.e à donner. Il peut s'agir d'un geste, un échange, une image, ou pourquoi pas des formes... Cette invitation passe par un appel qui peut prendre des formes très diverses : du micro trottoir au dispositif ne nécessitant pas une médiation, le prisme des manières de proposer d'agir, de parler, de faire est très large. Par rapport à ce que l'on a pu voir précédemment quant au fait de concevoir et de travailler ensemble, ici cette participation est bien souvent réinvestie par le.a graphiste ensuite, c'est ellui qui va mettre en forme cette matière, donc pour les participant.e.s, il s'agit quelque part d'un "don" de leur part. On trouvait déjà cet aspect chez Moniker, mais si on sort ce principe du cadre du musée qu'est-ce que cela peut donner ?

Durant l'été 2021, j'ai eu l'occasion de rencontrer les 3 membres du collectif mmm⁴¹ pour discuter de leur projet mené en début d'année : *Collection du quartier — Musée en cours*. Celui-ci était un appel à projet de la mairie de Toulouse en collaboration avec le BBB centre

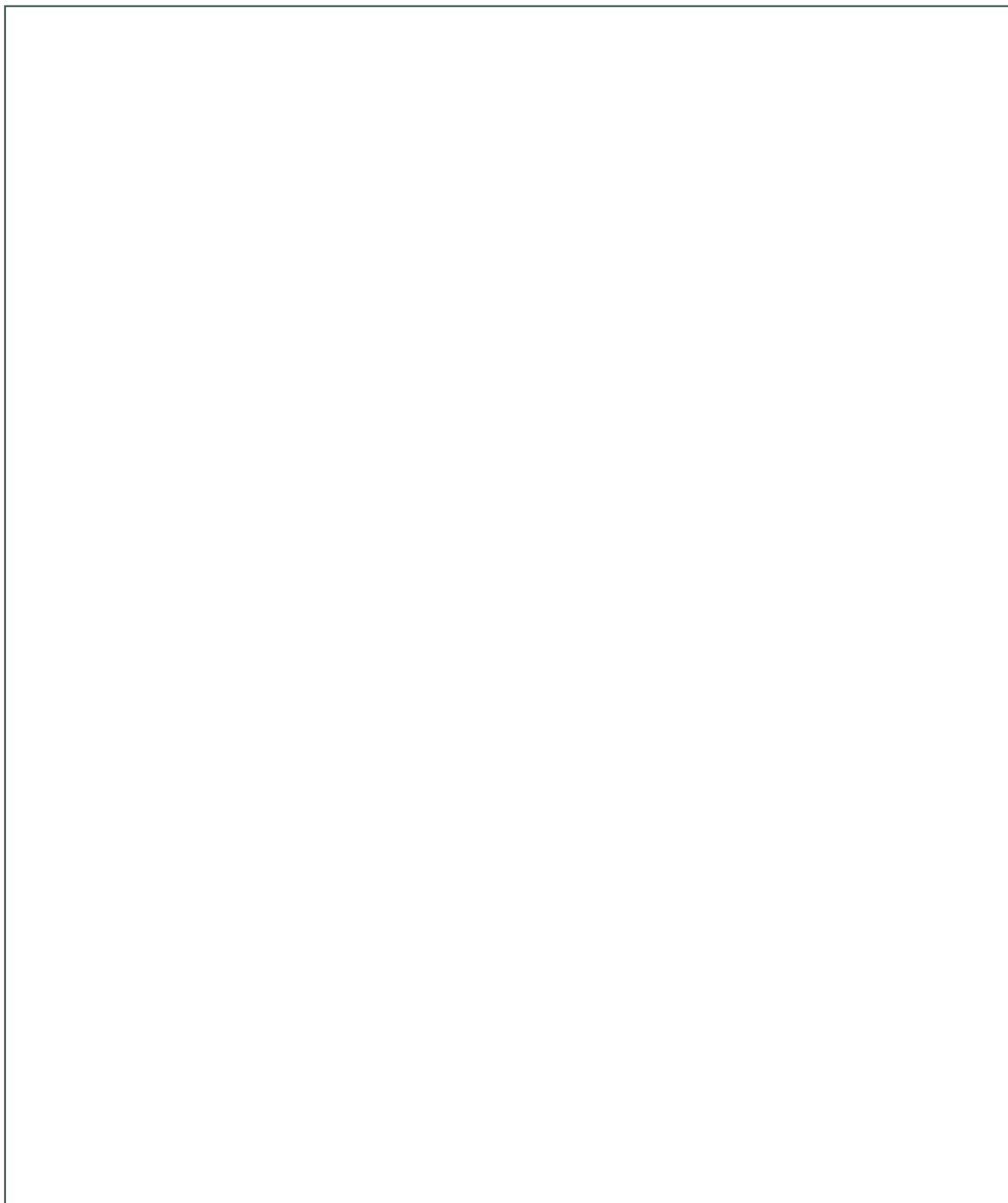
d'art pour réaliser un projet participatif ciblé sur les quartiers nord de Toulouse, permettant de tisser du lien entre habitant.e.s et structures culturelles en période de confinements/déconfinements successifs. La proposition du collectif à été d'imaginer des encarts à compléter autour de la question "quel est ton objet préféré, son histoire, sa forme ?" qui viendraient



41 Margot Criseo,
Marine La
Rosa et Milena
Ducoudray

DESSINE TON OBJET PRÉFÉRÉ, RACONTE SON HISTOIRE

Par exemple : À quoi ressemble-t-il ? ♦ Quelle est sa taille ? ◇ En quelle matière est-il ? ▲ D'où vient-il ? □ Depuis quand l'as-tu ? ♁ À quoi sert-il ? ■ Comment l'utilise-t-on ? ◇ Peux-tu te déplacer avec ? ♦ S'il reste chez toi, dans quelle pièce est-il ? ● À quel moment l'as-tu avec toi ? ○ Comment l'as-tu eu ? ☹ A-t-il une particularité ?



Prénom/pseudo :
Nom de rue/quartier :

Ce projet participatif à but non lucratif est une œuvre collective (article L. 113-2 du Code de la Propriété intellectuelle). Les contributions seront rassemblées et affichées dans l'espace public au fur et à mesure du projet.

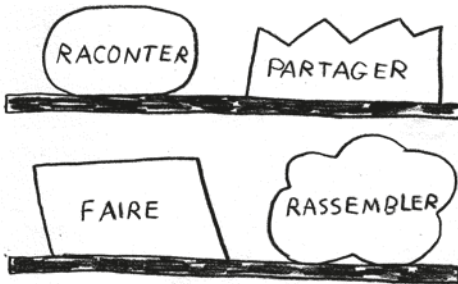
Ne pas jeter sur la voie publique | Imprimé par nos soins



COLLECTION
DU QUARTIER
MUSÉE EN COURS



Ateliers menés par mmm et le BBB pour
Collection du quartier en 2021



ensuite faire exposition avec cette somme de participations au fil des mois, pour quelque part déplacer une part d'intime vers l'espace public. Ainsi, chacun.e pouvait venir écrire ou dessiner dans l'espace de cet encart à l'occasion d'ateliers avec le collectifs et les structures, ou bien le déposer dans une boîte prévue à cet effet. Seulement, une fois réalisées ces participations ont ensuite été triées, classées puis traitées graphiquement et mises en page par mmm afin de réaliser un journal. Journal qui serait distribué dans les structures qui ont été impliquées pour qu'éventuellement chaque participant.e puisse voir sa production au sein d'un ensemble plus large.

L'encart à compléter était donc un moyen d'appeler une participation, un don, qui à ensuite été investi dans un projet plus large que le simple acte de venir compléter, c'est intéressant de regarder comment un appel à agir peut passer par un objet graphique sur lequel intervenir. Car le collectif mmm est très clair sur le fait que c'est la matière qui à été récoltée qui à permis d'aboutir à cette forme, elle n'était pas anticipée dès le départ, et même si le fait de faire des encarts laissait supposer la direction que pouvait prendre le projet, ce sont les réalisations des habitant.e.s qui ont amené à la forme définitive.

Un critique qui serait à émettre vis à vis d'utiliser une participation pour en faire projet ensuite peut avoir un aspect à double tranchant pour les participant.e.s sur le fait de possiblement se sentir "utilisé.e" ou "dépossédé.e" : en effet, l'utilisation de choses réalisées par autrui, quelles qu'elles soient, peut amener à une confusion quant au consentement si les choses ne sont pas claires dès le départ. Sur l'encart de mmm, au même endroit que l'espace où chacun.e peut intervenir est mentionné le fait que la participation vient s'inscrire dans le cadre d'une œuvre collective et que les contributions vont être affichées, rassemblées ... en bref, qu'elles seront utilisées, et comment elles le seront, c'était exprimé dès le départ.

La frontière me semble assez fine entre la participation faisant sens et celle plus vaine, je comprends facilement comme il est possible de se sentir comme "bête de foire" et utilisé.e à but de projet sans véritable volonté derrière.

Dans un autre registre, l'installation-projections *Mots publics* de Malte Martin avec Agrafmobile à Saint Blaise en 2008 propose un usage différent du participatif, le voir comme la base d'une discussion que lui, en tant que graphiste, viendrait donner forme. Ainsi, chaque se-



Malte Martin avec Agrafmobile, Mots publics, Saint Blaise, 2008

“Dans toutes ces créations que d’autres appellent “participatives” il faut être très précis pour dire où est la part de participation, en la nommant co-création, co-conception, innovation sociale, il y à plusieurs configurations.”

→ Issu du site www.agrafmobile.net

maine Malte Martin publie sa perception du quartier sur la façade d’un immeuble, en une phrase. À l’issue de cette projection, les habitant.e.s apportent réactions et commentaires qui sont ensuite affichées la semaine suivante, sous la forme de cartes, faisant de ce dispositif un moment de dialogue et de réflexion sur l’image que l’on a du quartier, à la fois d’un point de vu extérieur (via Malte Martin) mais aussi de l’intérieur (par les riverain.e.s). Le récit personnel de Malte Martin mélange d’une part son ressenti du quartier mais s’inspire aussi des phrases de déambulation issues de philosophes, d’urbanistes, ou de situationnistes. La cohabitation de ces différentes matières fait dialoguer le tout au fil du projet.

La particularité de ce travail de Malte Martin repose tout d’abord une participation qui lui est propre pour ouvrir un dialogue ensuite, créer de la situation avec autrui. Dans sa façon de parler de son travail, il a des réserves sur le terme “participatif”, qui pour lui correspond parfois en une forme d’instrumentalisation. Il est tout particulièrement important pour lui de préciser où est la participation, ce que le graphiste délègue ou conserve comme mainmise, plutôt que d’utiliser à tout va le terme participatif.

Pour lui, le dispositif destiné à initier une participation doit, à terme, impliquer des échanges, voire s’étendre dans le temps. Cela permettant de ne pas avoir des réactions ou des productions qui restent très en surface. Ce qui l’intéresse c’est véritablement de développer une relation, ce qui semble assez difficile lorsque c’est une participation ponctuelle, comme il était observable via mmm, où les encarts laissés en autonomie ne fonctionnaient pas aussi bien que lorsqu’il y

“Nous essayons de mettre en place des stratégies pour permettre aux gens d’aller au-delà de la réponse de réflexe. Souvent il faut aller vers des formats ateliers pour perdre cette première couche et aller ailleurs.”

→ Ibid

avait un accompagnement et un dialogue.

Vis à vis de ses différents projets s’inscrivant dans l’espace public, et permettant de donner une voix et de la rendre visible aux

habitant.e.s, il prononce une phrase que je trouve assez belle qui est la suivante : “Mon envie, c’est de recréer par ce théâtre visuel un espace public qui donne à voir et à lire autre chose que des signes administratifs et des messages commerciaux. Une tentative de reconquérir l’espace public comme un espace d’imagination appartenant à ceux qui y vivent.”

Ainsi, l’appel à participation propose à une audience d’intervenir et de faire partie d’un projet, ces participations étant la matière première. Un peu en deçà de cette notion intervient aussi le cas de la consultation, où on observe plus de distance entre projet et participant.e.s.

Faire → consensus

La consultation consiste à demander leur avis à des publics visés, ou même de manière plus large, par jeux ou sondages (le plus souvent). Je différencie ce type d'approche de l'appel à contribution car dans le cas présent il s'agit plus particulièrement de questions fermées, où des réponses sont préalablement énoncées. La personne consultée choisit une réponse parmi un éventail existant plutôt que d'en formuler une qui lui est propre, ce qui est un peu plus en deçà d'un *faire ensemble* véritable.



L'exemple premier qui me vient à l'esprit quand je parle de consultation est l'image d'un dispositif à choix multiple que l'on retrouve dans n'importe quel lieu, souvent des commerces, pour exprimer sa satisfaction. Dans ce cas de figure, même si les données recueillies peuvent être un indicateur de la satisfaction du public, ce dispositif ne propose pas d'apporter des solutions. Ces mêmes données constituent également un moyen

d'établir des performances. Cet objet montre donc toute l'ambivalence que peut avoir la consultation, même si cela peut sembler inoffensif, il est nécessaire de rester vigilant à l'instrumentalisation potentielle de ces dispositifs participatifs.

La critique que je pourrais avoir vis à vis de la conception avec l'aide des publics, considère l'aspect "factice" que peut prendre un souhait de faire ensemble. Cette idée s'est affirmée au travers notamment d'un exemple à échelle mondiale : la refonte de l'identité de Handicap international. Cette refonte d'identité de Handicap International à eu lieu en 2018. La méthodologie de travail de l'Agence Cossette à été de réaliser des grandes phases d'enquête auprès des salarié.e.s et bénévoles à travers le monde, et autant d'interlocuteurs internes et externes à l'association dans 17 pays. Ces examens massifs de tous les avis ont mené à un changement de nom de l'association, devenant humanité et Inclusion, le logo à aussi changé radicalement.

Ainsi, malgré des intentions louables de penser collectif pour faire de cette refonte une production graphique porteuse de sens, le rendu laisse une impression qui fait très “branding” avec une image particulièrement lisse, si bien que l’on se demande si toute cette dimension participative était vraiment nécessaire.



On se retrouve donc avec les mêmes réflexions qu’il était possible d’avoir sur cette question de la consultation, souvent vaine, et menant rarement à des changements pertinents. Dans des cas comme celui-ci, le fait qu’il y à eu autant l’accent mis sur l’implication d’acteurs “autres” que graphistes, fait en sorte que personne ne prend réellement la responsabilité du fait de cette fragmentation. On à la forme d’un “Consensus mou” pour citer Formes vives.

“Aujourd’hui, ça à des avantages de faire du participatif, c’est une moyen d’éviter la critique d’un projet, étant donné qu’il à été pensé et/ou réalisé par des parties diverses.”

→ Scop le pavé, Cahiers du pavé n°2 - La participation, Les éditions du commun, 2013

conception en collaboration implique de fonctionner de concours avec d’autres, de s’imprégner d’une vie locale et d’un contexte pour comprendre les enjeux et potentiels besoins, et pour cela il est nécessaire d’être en dialogue étroit avec les publics visés, car ce sont les premier.e.s concerné.e.s.

Faire avec l’aide de ... me semble donc un peu moins pertinent dans ma recherche des moyens de faire collectif, malgré le fait que cela constitue déjà une volonté de faire avec. Je trouve cet aspect de “ensemble” plus présent dans le cadre d’un travail in situ, directement avec les actrices d’un lieu, d’un espace. La

Faire → sur place

Déjà en 1988, le chercheur Jorge Frascara suggère d'inclure l'utilisateur (ou l'audience) dans le processus de conception. Pour lui, le design graphique fait appel au dialogue entre le·a communicateur·rice et l'audience plutôt qu'à un simple acte de transmission à sens unique :

“Le design graphique est avant tout une communication à échelle humaine. Un designer graphique est une personne qui élabore un modèle afin d'organiser le lien de communication entre un objet graphique et le spectateur [...] Mon emphase sur cet aspect déplace le centre d'attention du designer de l'interaction des composants visuels à celle entre le public et le design, reconnaissant le récepteur comme un participant actif dans la construction du message [...] Cet accent mis sur le récepteur dans le schéma conventionnel d'opposition émetteur-récepteur place la communication visuelle à l'opposé de la conception romantique de l'art comme expression de soi.”⁴²

Le collectif de graphistes, designers et cinéastes Ne rougissez pas ! met au centre de sa pratique le fait de proposer un travail de terrain pour produire des formes graphiques, au plus près des publics et actrices du projet (mais aussi avec elleux). Leur projet *Re-jouer la ville* semble un exemple représentatif de leur souhait d'aller directement au contact des publics, car ce projet d'envergure se découpe en de nombreux ateliers implicatifs dans une démarche de création artistique, éducative et citoyenne dans les villes de Massy et Palaiseau, avec comme proposition de transformer l'espace public en un espace de jeu géant. Ce projet d'une 30^{aine} d'ateliers mené sur plusieurs mois dans différentes structures et s'étalant sur tout le territoire de ces deux communes, a ainsi bénéficié de la participation de plus de 300 locaux, enfants comme adultes.

Des propositions in situ comme *BRUITS ET PAROLES* à la gare des Ardoines à Vitry-sur-seine, ou *Affichons, affichons* dans le quartier du petit Ivry, proposent des interventions sur un temps long, se rapprochant presque de la résidence, durant lesquelles iels proposent de s'investir auprès des passant.e.s ponctuel.le.s ou d'usagers habitué.e.s des lieux en leur proposant de répondre à des questions absurdes, participer à des jeux, lancer des mots, des phrases, crier bas, chuchoter fort... Ces différentes interventions et les récoltes qu'elles impliquent ont permis d'imaginer des

⁴² Jorge frascara, *Graphic design : Fine art or social science ?*, Design issues vol.5, p°18, 1988 (Traduit par mes soins)



*Quelques uns des ateliers à l'occasion de Re-jouer la ville, Ne rougissez pas !,
Massy et Palaiseau, 2018*





BRUITS ET PAROLES, 2017-2018



Affichons, affichons, 2015

directions de projet, donnant lieu à des affichages, des ateliers, des formes à investir... Le collectif n'hésite pas à aller se poster à même l'espace de la rue, investir des murs, des rambardes, des panneaux, avec l'aide de ceux qui côtoient ces lieux tout les jours, et à faire durer les projets dans le temps, afin de pouvoir développer une véritable relation à long terme, rejoignant les préoccupations de Agrafmobile avec Malte Martin que l'on a pu observer précédemment.

On comprend vraiment que la rencontre et les échanges générés dans l'interaction avec des publics est ce qui met en marche tout projet et toute production graphique chez NRP!. Ce désir d'aller vers l'autre s'est également matérialisé sous la forme d'un espace de travail ouvert sur l'extérieur, *La Tracterie*, sorte d'atelier-galerie-café à Vitry-sur-Seine, dans lequel iels proposent à qui veut de venir voir comment se déroule leur travail, mais aussi y participer de façon ouverte et imaginer leurs propres projets. Proposer d'ouvrir ainsi son espace de travail propose un regard différent de ce qu'il était possible d'observer par l'exemple du Rayon à Toulouse.



Pour elleux, s'investir de façon importante auprès d'acteurices d'un territoire et proposer ainsi une ouverture sur leur travail est aussi un moyen, comme vu précédemment pour les ateliers et les workshops, un cadre où la pédagogie et l'éducation populaire sont centrales. Le collectif mobilise souvent des boîtes à outils et kits spécifiques⁴³ réalisés par leurs soins dans cet espace de la Tracterie et à l'occasion de ces conceptions in situ ou chantiers à plusieurs mains, voire même laissés à la réappropriation par les publics, ces derniers permettant de faciliter les échanges et la production de formes. Ces différentes volontés orientées collectif et ouverture sont clairement énoncées sur leur site : *“Notre démarche artistique s'articule autour de balises que nous tenons à faire exister à travers nos productions, nos projets : Le faire ensemble & la coopération avec nos diverses partenaires et usagers, Le territoire par l'imprégnation, la prise en compte des liens et des histoires existantes et d'une création spécifique originale, L'interaction et la rencontre par le croisement des formes, des langages et des médiums artistiques et La transmission de notre pratique artistique par la dimension de création à plusieurs mains”*

Lors d'une discussion que j'ai pu avoir avec Nicolas Filloque, il m'explique que pour lui la question de la temporalité dans un projet faisant intervenir une dimension in situ est importante :

“Le graphisme vient à un endroit où il y a besoin de lien, mais créer du lien ça se fait pas en 3 jours. Souvent on se fait inviter par des organismes et des structures plus larges, qui ont déjà ce lien, ce contact avec des publics spécifiques. Et nous on vient agir au sein de ça. C'est pas tant le graphisme qui fait du lien je pense, c'est un tout. Moi, en termes de graphisme pur, je fais que très rarement intervenir du faire ensemble, ça se passe plutôt quand c'est des “à côté” justement, faire à manger, peindre, monter des trucs dans des projets plus larges ...”⁴⁴

Les aspects collaboratifs ne se situent pas aux mêmes niveaux selon le.a graphiste, mais toujours est-il que lorsqu'on est mobilisé sur un projet auprès de participant.e.s, il y a changement de paradigme quant à notre positionnement en tant que graphiste. Ces interventions changent ainsi le regard que habitant.e.s et locaux peuvent poser sur l'espace public : dans son mémoire intitulé *Voies à sens multiples : une alternative de l'espace public urbain*, Céline Bourget⁴⁵ s'intéresse à cet aspect d'une vision différente de nos

43 outils tels que la tampographie, les pochoirs, les stickers, les modules ...

44 Discussion avec Nicolas Filloque 18 novembre

45 Céline Bourget, camarade de promotion 2021-2022 et d'écriture de mémoire

espaces publics balisés de signes et de formes normées, au travers d'interventions et de déambulations à visée plus poétique ou artistique. Cette notion implique occasionnellement une idée de faire ensemble.



Petit Atlas de la débrouille, Chaumont, 2019

Les réalisations in situ ne constituent pas la seule manière de faire ensemble avec des acteurs locaux, il est aussi possible, dans la rencontre, de mener des projets qui ne s'inscrivent pas dans un espace en particulier, dans le champ éditorial par exemple. Je pense notamment au *petit Atlas de la débrouille* de Fabrication maison, édition se présentant sous la forme d'un recueil du "patrimoine du bon sens"⁴⁶ autour des habitudes du quotidien : couture, jardinage, bricolage, santé, cuisine ... Pour aboutir à cet atlas,

Fabrication maison, un photographe ainsi qu'une classe d'enfant sont allés enquêter auprès de personnes âgées de leurs entourages, faisant de leurs récits et des prises de vues découlant de ces échanges la matière première de l'ouvrage. Ces récoltes ont donné lieu à des ateliers, des créations d'images, qui se retrouvent dans le livre, ainsi, même si toutes ces paroles ont été recueillies dans les alentours de Chaumont, elles forment un ouvrage universel auquel on peut s'identifier sans peine.

On observe donc au travers de ces différents cas que le.a graphiste est en capacité de mettre en place des critères et des cadres de "récolte" d'une participation, quel que soit le degré de cette dernière, qu'il réinvestira ou non par la suite. La nuance entre un faire qui serait à partir d'une matière qui est recueillie auprès de tiers et un faire ensemble avec les acteurs d'un lieu est au final assez floue puisqu'il est assez difficile de déterminer à quel moment le basculement se fait entre les deux.





Laisser → faire

Le.a graphiste, de fait, se réapproprie et réemploie une matière qui n'est pas sienne au départ, qu'elle soit typographique, picturale, au niveau des contenus... Cette pratique est naturelle au métier de graphiste et on ne peut pas dire que cela constitue pour autant un *faire ensemble*.

Mais dès lors qu'on renverse le principe et que l'on imagine que ce sont d'autres qui s'emparent d'un projet graphique, les rapports ne sont plus les mêmes. On ne se retrouve pas dans une situation d'attendu où il est logique de venir réinvestir une forme, et ces alternatives me questionnent.

Faire → de la place

La question d'une réappropriation qui serait souhaitée par le.a designer pour les usagers est étroitement liée au fait de développer une autonomie aussi pour ces dernier.e.s, proposer des objets, des outils et des espaces appropriables pour qu'iels en fassent les leurs.

On se retrouve ainsi dans un cas de figure qui possède des similitudes avec les identités visuelles et comment elles peuvent être transmises à d'autres, mais ici je cherche à regarder des endroits où la réappropriation est pour des particulier.e.s, des citoyen.ne.s ou des groupes de citoyen.ne.s et non pas forcément des institutions.

La réappropriation recherchée peut passer par des zones laissées vierges, invitant ainsi à les investir : Les panneaux peints, réalisés par le collectif ETC et Formes Vives pour le *café villageois de Lauris* dans les Vosges, possèdent des espaces où venir insérer dates ou autres et

laissés appropriables par les habitant.e.s. On se trouve ainsi dans une situation où il est question de laisser un espace de liberté mais avec une certaine notion d'encadré. en tant que graphiste de venir apporter des formes qu'il sera possible de réinvestir et de





“Le journal mural, en soi, il a vécu quelques temps mais n’a pas été strictement respecté en termes de grille de feuilles A3, A4 qui avait été mis en place, d’utilisation de la typo ... Mais c’est ce qui fait partie aussi des projets où on laisse une part d’autonomie : la vie, les sensibilités de chacun prennent le dessus, quelque part c’est normal que la forme ne reste pas celle qui avait été imaginée. Toi tu as ce regard particulier, cette façon de composer les images, le texte, ce bagage historique et artistique, ces références ... Quand quelqu’un d’autre arrive et prends le relai d’une façon différente, ce n’est pas étonnant”

→ Discussion avec Nicolas Filloque en octobre 2021

peupler différemment.

Toujours parmi les projets menés et exprimant un objectif d’autonomie et de réappropriation de la part d’usager.e.s par Formes Vives : la réalisation du *Mur mur des Larris* en 2010 comme un espace d’affichage pour un journal mural s’est accompagnée de moments de formations auprès des personnes qui viendront ensuite investir ce panneau en autonomie. Ainsi les quelques personnes qui ont ensuite pris le relai après le départ de Formes Vives avaient toutes les clés en main pour produire leur journal mural et l’afficher sur cet espace dédié.

Le journal a perduré sur une paire d’années mais Nicolas Filloque me raconte qu’après quelques aléas de la vie il a peu à peu été laissé à l’abandon, il n’était cependant pas dupe quant au fait qu’un objet tel que ce journal mural conçu par leurs soins et ensuite laissé à une équipe non-graphiste fait que certaines règles graphiques ne serait peut-être pas totalement appliquées. Et ce n’est au final pas si grave, ça fait partie du jeu.

Par extension, on peut penser à tout ce qui est de l’ordre de l’affichage public, les espaces qui sont justement dédiés (ou non d’ailleurs) à accueillir de l’affichage individuel, car des interventions comme le *mur mur des Larris* en sont directement héritées. Les objectifs de ces espaces peuvent être divers : canaliser l’affichage considéré comme “sauvage” en mettant en place des panneaux d’affichages municipaux libres dans la ville et ses lieux publics, dans un but de partage sous la forme de panneaux

Affichage à but idéal

L'usage de ce panneau est réservé exclusivement à la promotion d'idées ou d'activités à but non lucratif ou associatif, sous réserve de l'absence de caractère commercial. Toute publicité à caractère commercial, même minime, est strictement interdite. Une seule affiche par manifestation, au format 80 x 70 cm au maximum, peut être placée par panneau. Le remplacement comporte plusieurs panneaux, sous une affiche par panneau, est autorisé. Il est strictement interdit de faire les affiches à la colle ou au moyen de tout autre procédé permettant, sous la bande en papier, l'effacement ou le remplacement.

Il n'est pas autorisé de couvrir les autres affiches dont la manifestation n'a pas lieu. L'usage d'une nouvelle affiche, si contraire d'altérer les autres affiches présentes. Le placement d'affiches en dehors des panneaux et surfaces réservés à cet usage est strictement interdit. Pour plus d'informations, contactez l'office de la signalétique urbaine au 021 313 32 32 - signal@lous.ch



Agenda sur lausanne-usl.ch

Fêtes
Lotos
Agapes

des so

www.lausanne.usl.ch

ВОЛИМ ДА
ПИЈЕМ КАФУ
НА ТЕРАСИ

J'AIME
BOIRE UN CAFE
SUR UNE TERRASSE

Lucic59

IDAHO 2016
International Day Against
Homophobia & Transphobia

TU NE PEUX PAS
ETRE LESBIENNE!

MOTS POUR MAUX
CERTAINS MOTS
PEUVENT METTRE À MAL
LE BIEN ETRE DES JEUNES

COME-TOGETHER!

hashtags: #idaho2016 #internationaldayagainsthomophobiaandtransphobia

RCHONS
ONTRE

MONSANTO

samedi 21 mai 2016 Morges

MARCH AGAINST
MONSANTO ROMANDIE

RASSEMBLEMENT MONDIAL POUR UNE
AGRICULTURE DURABLE ET SOUVERAINE

14h30 - Grand-Rue, Morges
départ de la marche pacifique en
direction du siège de Monsanto

<http://marche-contre-monsanto.ch>
<http://bit.do/mam2016>
<http://www.monsanto-tribunal.org>

libres en école ou dans des lieux plus privés comme les halls d'immeubles.

La ville de Lausanne en suisse à mis en place une trentaine de panneaux d'affichage "à but idéal", des panneaux spécifiques de couleur bleue où chacun.e peut venir proposer de l'affichage de petit format, exclusivement dans le but de promouvoir des idées ou des activités à but non lucratif (vie associative, fête de quartier...). On observe donc bien cette ambivalence qui serait celle d'un espace de contrainte qui serait à la fois un espace de liberté.

Faire → compléter

Chercher la réappropriation par autrui implique de penser des zones de liberté dans lequel l'utilisateurice pourrait s'insérer. Jongler entre hypothèses d'usages possibles et une zone plus grise correspondant à l'imprévu, l'inattendu. On en revient à cette question d'avoir une posture presque de l'ordre du "jeu", posture permettant une "polarité dynamique entre un espace de liberté et un espace de contrainte"⁴⁷, l'un n'allant pas sans l'autre, et tous deux générateurs de matières, de créativité.

L'inachevé est une possibilité intéressante car de par le creux qui est créé, l'usager comprend qu'il doit interagir avec le support pour avoir quelque chose d'achevé. Ce cas de figure fait intervenir une notion d'affordance, définie par le psychologue James Gibson⁴⁸ comme la "capacité d'un objet à suggérer son utilisation". Et même si c'est un terme qui est propre à l'ergonomie, est-ce que dans le graphisme ce principe ne pourrait pas aussi signifier le fait de générer un comportement, par des formes, des objets, des éléments de paratextes. La difficulté rencontrée par le collectif mmm pour musée de quartier à été le fait que l'encart en lui même nécessitait tout de même une médiation afin d'obtenir les participations souhaitées, les gens n'osaient pas dessiner de peur de mal faire, et c'est surtout au cours des ateliers participatifs que le trait s'est libéré, une fois que les enjeux du projet étaient plus directement exposés, dans ce cas là les éléments de paratexte ne suffisaient pas.

En réalisant des supports activables ou à compléter, le.a designer endosse alors un rôle dans lequel il doit présager les possibles voies et erreurs qui pourront être empruntées une fois mises dans les mains d'autrui, sans pour autant avoir la certitude que rien ne va lui échapper. I.el pose un cadre, des règles, des limitations qui vont venir accompagner, guider les utilisateurices, leur permettant

“En somme, l'auteur offre à l'interprète une œuvre à achever. Il ignore de quelle manière précise elle se réalisera, mais il sait qu'elle restera son œuvre ; au terme du dialogue interprétatif, se concrétise une forme organisée par un autre, mais une forme dont il reste l'auteur. Son rôle consiste à proposer des possibilités déjà relationnelles, orientées et dotées de certaines exigences organiques qui déterminent leur développement”

47 Paroles issues d'une conférence sur la recherche menée par Marie Béland dans le cadre de sa maîtrise au Département de danse de l'Université du Québec à Montréal.

48 James J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Eds. Robert Shaw and John Bransford, 1979

de gagner cette autonomie et d'atténuer leurs appréhensions et leurs manques de confiance envers leurs capacités graphiques. Et parfois, c'est dans l'erreur, le "bug" qu'une création collective va devenir intéressante.

Au tout début de ce mémoire j'abordais le travail de Tom Henni sur Spontanéous, lors de la seconde édition, en plus d'en inviter 9 autres, l'invitation à venir improviser s'est aussi élargie à toute spectateurice sur des affiches plus petit format placardée dans les rues de Lyon. Chacun.e est ainsi venu.e intervenir sur ces affichettes pour les compléter, les recouvrir, les déchirer aussi.



Spontanéous, 2011

Créer des supports à compléter propose également de venir questionner ce que l'on propose comme creux, les deux voies que j'ai pu identifier seraient le fait de proposer d'une part une action graphique

(réaliser un dessin, une trace, une empreinte) et d'autre part de répondre à une question. Il arrive souvent que ces deux types de creux cohabitent sur un même principe. On remarquera par exemple que *Collection du quartier* lie ces deux aspects.

J'inscris également le projet d'identité visuelle de *L'autre Soie*, réalisé par Graphéine comme un hybride entre répondre à une question et réaliser une intervention graphique : ce projet propose de matérialiser le lien social, culturel, l'altérité dans une identité pour un lieu qui mélange habitats sociaux et des lieux dédiés à la culture et à l'économie sociale et solidaire. Le nom *l'Autre Soie* vient du fait que le lieu se situe dans l'ancien quartier de la Soie de Villeurbanne. Graphéine a imaginé une identité composée de formes qui seraient activables par le public par l'acte de venir tracer un trait entre l'autre et soi. En effet, on leur demande, comme une invitation, de venir relier ces points présent à la fois sur les supports de communication de *l'autre Soie* et la signalétique du lieu.

Cette identité est intéressante car elle a été faite par et pour le public de la structure avec une vraie envie d'horizontalité où chacun.e apporte quelque chose de différent et où l'hétérogène est recherché. Finalement, chacun.e produit sa propre identité par ce geste simple mais terriblement efficace de venir relier deux points.

Cette question du creux n'est pas sans rappeler l'idée d'une œuvre ouverte, en opposition avec l'idée d'une œuvre résolument fermée et "finie" quand on se trouve face à elle. Appliquée au champ du graphisme cette idée permet d'imaginer des interactions qui seraient tout autres, où chacune des participations serait absolument unique car effectuée par une individualité singulière.

Ce faisant, comme pour une œuvre ouverte, ce type de support graphique à compléter existe en tant qu'objet sans l'action du public, mais il délivre l'intégralité de son message et de son but uniquement après avoir été complété.



L'Autre • • Soie

Tracer le lien
entre l'autre et soi







Faire → controverse

Faire → conflit créatif

Dans la réalisation de projets, les designers travaillent au sein d'une grande et complexe variété de contextes. L'approche participative peut contribuer à mieux les comprendre, en y intégrant des questions, des besoins et des envies de "faire ensemble" avec les participant.e.s concerné.e.s ou en s'investissant in situ. Le.a designer pose certes des cadres, offre des situations, mais la part de liberté qui est laissée peut être investie de mille façons, parfois inattendues. C'est ce caractère ambivalent entre liberté et cadre de création, rappelant la notion de jeu, qui permet d'ouvrir un dialogue. Les liens interhumains qui émergent sont alors moins régis par la rentabilité ou une standardisation des échanges, et cette gestion de l'aléa qui constitue aussi bien un élément de déroute qu'une source d'inspiration, déjoue l'inactivité de l'utilisateurice.

La navigation effectuée par cet écrit, dans tout cet écosystème de pratiques à plusieurs, montre qu'aller vers un Faire avec se place plutôt en contradiction avec une vision du graphisme ancrée dans la société de consommation où l'on est dans une mise en concurrence des individus et des projets. Cette contradiction se ressent aussi au niveau de l'image typique que l'on a du.de la designer omniscient.e, démiurge, en position d'auctorialité, alors que dans ce cadre du collectif, la nature même du projet est qu'iel lui échappe à des degrés

"Nous croyons à la participation, mais dès lors qu'elle comporte des enjeux réels, qu'elle travaille les contradictions, qu'elle laisse la place au conflit, qu'elle s'appuie sur des méthodes adaptées, qu'elle tente de contrer les dominations... Bref, qu'elle soit un instrument d'éducation populaire et non un simulacre de démocratie."

divers. Un projet participatif est, par essence, toujours incertain car il s'appuie énormément sur la contribution d'autres, ce qui fait de nombreuses variables sur lesquelles on n'est pas forcément en contrôle. Travailler ensemble peut sembler "risqué"⁴⁹ de par cette possibilité d'ouvrir la porte à la polémique, mais cela

49 J'emprunte le terme "risqué" à l'ouvrage Participation is Risky, dans lequel il est utilisé uniquement sous la perspective du "maker" (du.de la designer, quel qu'iel soit), revenant donc à cette idée qu'une création peut échapper à sa on créateurice et impliquant donc toujours une notion de risque en ce sens.

“Les institutions publiques et culturelles ne font pas assez pour encourager les gens à se rencontrer; Produire des hiérarchies est bon pour leur pouvoir symbolique et financier. Elles ont peur du conflit, or, l'échange des idées est surtout un conflit. Elles estiment que le désaccord est mauvais et elles l'éliminent de leur activité. Je pense, au contraire, que le conflit est constructif. Un citoyen est quelqu'un qui participe au conflit, pas quelqu'un de passif. Pour moi, les artistes sont ces citoyens qui sont profondément engagés dans des luttes sociales”

→ GPC pour Ne pas plier, Je lutte des classes, manifestation contre la réforme des retraites, paris, 2010

peut aussi être véritablement fructueux, voire même nécessaire.

Les situations de compagnie choisie qui peuvent apparaître, les relations qui sont dans le dialogue avec commanditaires et autres professionnel.le.s, les redefinissant alors en “collaborateur.ices”, la question de situations de rencontres, d'échanges et d'apprentissage avec des publics, ou l'ouverture à la (ré)appropriation par le creux ou le jeu sont autant de manières d'imaginer une pratique du graphisme autour du terme ensemble, autant d'espaces-temps relationnels comme des endroits où chacun.e peut venir agir et participer à différents degrés. Même si c'est une dimension déjà naturellement présente dans le métier de graphiste, on peut voir qu'il est possible de redessiner le périmètre attendu de ces relations avec ses pairs en y incluant des présences plus atypiques.

Le “faire ensemble” ouvre la question de la polyphonie et par extension de la controverse. Car en un endroit où les chemins, les idées et les formes se croisent, celles-ci vont forcément se répondre, s'entrechoquer, générer de nouvelles choses. Après Grapus, Gérard Paris-Clavel est d'abord passé par les graphistes associés avec Vincent Perrottet, puis par Ne pas plier (NPP) qu'il voyait comme un endroit pour pousser plus loin, de façon plus radicale, ce que faisait Grapus en termes de conflit créatif. La hiérarchie classique entre le commanditaire et le.a designer, même si elle peut sembler atténuée par des objectifs et des préoccupations communes, est pour lui un obstacle insurmontable pour une pratique indépendante au service du dialogue public car ce qu'elles impliquent ne peut cohabiter avec le conflit. Penser un graphisme de la polysémie et donc de la polémique permettrait des échanges qui seraient sains pour ouvrir et alimenter des dialogues dans le champ même du graphisme, mais aussi au delà. Et ainsi contre-verser cette recherche de l'effacement du conflit avec ceux qui font exister le graphisme pour plutôt l'embrasser.

Entretiens





Entretien avec le collectif MMM (Margot Criseo, Marine La Rosa et Milena Ducoudray), autour du projet Collection de Quartier - Musée en cours

Le 06/09/2021 - Café du commerce, Toulouse

Comment est partie l'idée de ce projet d'un musée de quartier ?

M.C : On va récapituler un peu.

Un truc qu'il faut garder en tête : c'est que c'est un projet qui à vraiment été fait avec le COVID, donc ça à quand même été très complexe à mener. C'est un projet qui à duré le double du temps prévu, au lieu de trois mois, il en a duré 6. Le BBB nous a contacté pour répondre à un appel à projets de la *mairie de Toulouse* pour réaliser un projet participatif ciblé sur certains quartiers nord, et qui devait pouvoir se développer dans l'hypothèse d'un confinement. L'appel à projet était en décembre, on sortait du confinement donc il y avait ce truc de proposer une alternative, un hypothèse compatible avec le confinement. Ils ont fait appel à nous pour qu'on puisse répondre de manière commune à cet appel à projets, nous en tant que graphistes, et eux en tant que porteur du projet et tisseur de lien entre les structures partenaires, ou futures partenaires du BBB. On à dû écrire le projet en un temps hyper court, pour répondre à l'appel à projet de la mairie. On à eu une semaine je crois, 4 jours.

M.D : C'était dur, super speed et on est parties très vite sur une idée et tu te dis que c'est cette idée là qui va faire projet.

M.C : On s'est dit, par rapport à ce qui s'est passé ces derniers mois, on à beaucoup été "*chez nous*", on nous à beaucoup parlé avec ces mots là, "*comment on sort*" aussi, de chez nous, vivre un peu l'intime et le partager. On s'est dit qu'on peut aller vers les gens avec une question. Et la première question qui est venue, c'est celle de l'objet. Au début c'était un peu sur le ton de la blague, ou même le côté un peu cliché de demander ton objet préféré et au final c'est resté.

M.D : On s'est dit que c'était assez simple, c'est fixe, ça à un rapport direct à soi, donc on est resté sur cette question là.

M.C : Le but c'est vraiment d'être dans un truc où les gens racontent, et d'être dans une question, et nous permettait d'être des « *poseuses de questions* » pour un peu libérer une parole, de l'écrit, du dessin. En parallèle de ça, il nous fallait aussi monter des ateliers. Donc le projet c'était : on va faire une collecte, comme ça on pourra la faire même si on est confinées et les ateliers on pourra les faire en vrai,

M.D : Et si c'est pas possible, il y a la possibilité de kits à envoyer ...
On s'était dit qu'on trouverait une bidouille à faire à distance.
Sauf que finalement d'aller vers l'autre, vers les gens en temps de confinement c'est pas forcément simple, surtout qu'on avait prévu plein de choses, la possibilité de faire du portes à portes ?
Est-ce qu'on envoie des lettres carrément ? Et au final ces idées n'ont pas pu être réalisées.

MLR : Pour des questions de budget à respecter mais pas seulement.
La *mairie de Toulouse* n'a pas approuvé le porte à porte.

M.C : Ils ont un peu changé d'avis en milieu de route. On leur avait dit "on veut faire de la collecte, voir les gens, les rencontrer" et quand il y a eu le 3e confinement en avril ils nous ont dit que c'était pas possible. On a dû faire face un peu à un retournement de situation, à ce moment-là on avait juste commencé à peine à faire un atelier et quelques collectes, ce qui fait qu'on ne savait pas dans quelle direction allait aller le projet.

M.D : On a fini par mettre le projet en pause, en Avril, alors qu'il était censé être fini au mois de Mars, ça a tout décalé. Ce qui fait qu'on a fait tout les ateliers en Mai, au moment du déconfinement.

M.C : Donc voilà tout ça c'est pour le cadre, et ce qui fait que ça a été un peu compliqué. Et même créativement, même dans les liens avec le public ça nous a fait faire des marche avant, marche arrière. Arrivé un moment où on avait pas assez de collecte, parce qu'on pouvait pas aller voir les gens comme on le voulait, une des solutions c'est qu'on avait déposé une boîte, comme une boîte aux lettres à la médiathèque des Izards, ça n'avait pas bien marché.

M.D : Les gens prenaient le dépliant mais ne les ramenaient pas. On a eu quelques dépliant complétés et déposés, mais c'est vrai que par rapport au nombre qui est parti, ça faisait vraiment peu.

MLR : Une chose qui était chouette c'est qu'on a pu avoir des contributions par un public vraiment large, que ce soit dans les dépôts ou les ateliers.

C'était quelque chose de prévu ou d'inattendu d'avoir des participations aussi diverses ?

M.C : C'est en partie grâce au partenaires du projet.

M.D : Finalement le territoire des différents quartiers a fait le lien entre tout les publics

M.C : Le but du BBB via ce projet là était aussi de rencontrer de nouveaux partenaires, il ne regardaient pas tant les publics mais plutôt les structures qui accueillent ces publics. Créer du lien entre ces structures là. Du coup on s'est retrouvé avec des publics très différents, notamment des gens du GRETA, une asso qui s'occupe de

faire des cours de Français pour les personnes étrangères, des classes de scolaires, des gens en réinsertion ... Ça nous à vraiment permis de rencontrer des gens d'horizons très divers et de leur poser cette même question. Et de se dire que le but est bien sûr de montrer comment les gens répondent, mais aussi d'exposer la diversité qui fait ces quartiers.

MLR : Et c'était affiché, en parallèle, sur la médiathèque des Izards au fur et à mesure des collectes. Pour que les dépliants et la collection soient vus, par et pour les gens du quartier, et éventuellement donner envie aussi de participer.

Vous disiez qu'à un point il n'y avait pas eu suffisamment de participations, il y avait un objectif de prévu ?

M.D : C'était surtout par rapport à la médiathèque, dans le sens où on n'était pas là, présentes. Pendant les ateliers on faisait remplir les dépliants, on était là pour accompagner, expliquer l'après aussi. On jouait les médiateurs.

M.C : On s'est rendues compte qu'il n'était pas aussi indépendant que ça ce dépliant, il y avait besoin de médiation, et on à bien vu que ça marchait beaucoup mieux quand on était là. C'est pour ça qu'on s'est dit que si on avait pu faire aboutir cette idée de porte à porte ou de place publique, les résultats auraient peut-être pu être différents.

MLR : Au tout début du projet, on pensait vraiment qu'on allait être tout le temps sur le terrain, dans les quartiers, et qu'au bout de quelques semaines les gens allaient nous reconnaître, avoir connaissance du projet et être un pilier récurrent dans la vie du quartier, comme un rendez-vous. Dans les faits, ça ne s'est pas du tout passé comme ça.

M.D : Le fait aussi d'avoir un atelier à un temps et un endroit donné, et qu'ensuite les gens on ne les revoit pas forcément, c'était assez frustrant. Vu qu'on avait beaucoup de partenaires différents, on à eu l'occasion de faire beaucoup d'ateliers, ce qui est super, mais du coup ça à empêché d'avoir une sorte de suivi.

MLR : Sans compter que le temps était distendu aussi, le temps entre le premier atelier et le dernier il se compte en mois. Mais au final on à tout même récolté presque une centaines de participations.

M.C : Les pistes au début pour la finalité du projet c'était de faire un livre qu'on distribuerait aux gens.

MLR : Pour avoir un objet de restitution. On ne savait pas

encore à quoi il ressemblerait, on s'était dit à peu près une édition.

M.D : On a donc décidé de faire un journal, on trouvait que c'était un support adéquat.

Donc la forme finale est venue au fur et à mesure, elle n'était pas définie avec précision.

M.C : On savait que c'était un objet qu'on voulait diffuser, qui devait être gratuit, produit facilement. Et où l'objectif était de laisser visible et lisible les dépliants, ne pas les modifier, en faire un catalogue quelque part.

M.D : Du coup ça a lancé des réflexions sur comment on allait pouvoir catégoriser, est-ce qu'il faut les catégoriser ? C'était assez marrant de tester comment classer tout ça. Sur l'ordi on y arrivait plus donc on est passées au papier, on a fait des vignettes et on les plaçait au feeling jusqu'à trouver un ordre qui nous plaise

M.C : Au final on les a vraiment classées sur des critères esthétiques. Créer des relations de formes, de couleurs, d'outils aussi, les faire se répondre entre eux. Parfois on peut reconnaître des débuts de classements par typologies de formes et parfois pas du tout. Mais pour le coup, on a quand même fait un classement par typologie de forme sur le poster qui est dans le journal, car là il s'agissait du seul endroit où on a modifié la matière récoltée pour l'isoler.

MLR : On a des téléphones portables, une catégorie plutôt musique ... On avait vraiment cette envie qu'au moins quelque part, ces objets on puisse les voir tous ensemble.

M.C : On s'est autorisées à garder uniquement les dessins pour ce poste, sachant qu'il y avait aussi des participations uniquement textuelles, c'est pour ça qu'il y en a moins sur l'affiche que dans le journal. Pour avoir ce côté collection, plus miniature, de façon graphique.

M.D : C'était important pour nous que les deux façon de montrer cette collection apparaissent, comme ils avaient été pensés et catalogués. Et au dos du poster on a une carte qui expose tout les lieux de collecte, et donc les structures. Ça permet de voir aussi où sont les lieux où il y a eu plus de participations que d'autres.

M.C : On peut aussi voir que certains dépliants ont vécu au-delà des structures prévues : à son initiative, une animatrice de CLAE a récupéré des dépliants pour les faire compléter à des enfants, donc c'est complètement indépendant des structures qui nous étaient partenaires.

MLR : Une chose aussi, au cours des ateliers on faisait remplir les dépliants aux participants et ensuite on venait augmenter l'objet en créant une lettre en rapport avec ou une courte

histoire, c'était des sortes d'ateliers typographie ou bande dessinée en complément. Comme une initiation à des questions graphiques.

M.C : On montrait des références, il y avait plein d'exercices qui menaient ensuite à la réalisation d'une lettre ou d'une BD. Tout ça vient alimenter et fait identité dans ce journal, la typographie composée de ces participations intervient ponctuellement dans des tirages.

M.D : Elle apparaît à la fin, comme elle est un peu le résultat à l'issue de ces ateliers, elle prendra la place du colophon un peu comme une conclusion. À la base c'était quelque chose qui était censé être étalé sur une semaine de workshop, mais avec le confinement on a préféré diluer ça tout au long des ateliers qu'on savait qu'on allait faire.

M.C : D'ailleurs on voulait aussi faire l'édition à l'occasion d'ateliers, pour la mise en page, composer avec la typo, trier les participations ... mais c'était pas possible. Les ateliers étaient beaucoup trop courts et les gens on les voyait une fois et après on les voyait plus.

MLR : À la fin, pour un peu clôturer l'édition, on a remis le dépliant avec cet encart vide à compléter, un peu comme un rappel d'où on est partis. Pour boucler la boucle.

M.C : Et la restitution du projet elle s'est faite à l'occasion de la fête de quartier des Izards. En juillet. Mais ce qui en ressort, c'est que vraiment faire un projet participatif, en temps de COVID, on a réussi, mais c'était laborieux.

Et comment vous évaluez la place du graphiste dans tout ça ? Surtout sur l'aspect participatif, les ateliers, les endroits où on se fait plus médiateur, animateur ...

M.C : Ca se relie, je trouve, avec des questions de pédagogie, quand on parle de transmettre. Avec soi aussi, on est toujours en train d'apprendre. Mais là dans ce projet là, il y avait ce double truc de dés qu'on était dans un cadre pédagogique ça allait, ça reste une facette de notre travail, mais pour la partie "*animation*", gérer un groupe, on se sentait comme "ah mais c'est pas vraiment ça mon travail". Le switch entre les deux était pas forcément évident.

Est-ce que c'est une position que vous trouvez intéressante ?

M.D : On était quand même avec des animateurs, des personnes qui travaillent dans les lieux, mais on endossait une part de ce travail aussi. Mais j'avais l'impression qu'au-delà de ce projet précis, découvrir d'autres métiers, échanger des savoirs faire, c'était très enrichissant pour eux comme pour nous.

MLR : C'est aussi je pense, par rapport au temps qu'on a passé avec ces personnes, c'était des temps tellement courts, je suis même pas sûre qu'on puisse parler d'ateliers, c'était des rencontres

plutôt, parfois ça faisait presque garderie.

M.C : C'est là où y'a plus cette question, là où elle devient plus présente en tout cas, du rôle du graphiste. C'est directement dans une relation qui se construit, est-ce que c'est dans le faire, dans les échanges, la manipulation de choses ? Ça devient intéressant à partir du moment où on creuse un peu ces liens et qu'on reste pas en surface. En tout cas c'est là que ça peut se vivre plus fortement.

MLR : Là ce qui était intéressant c'est les temps de collectes, des temps courts, donc quelque part on y était préparées.

Vous disiez par rapport aux formulaires à compléter que même avec les indices, les consignes inscrites, il fallait quand même une main, un accompagnement pour orienter un petit peu ?

M.D : Pour décomplexer aussi.

M.C : Là y à vraiment un truc par le dessin : faire dessiner des gens, c'est très difficile. On nous disait "je sais pas dessiner" et c'était cette position là d'accompagner et dire que "voilà, le dessin ça à pas besoin d'être une photographie, de correspondre à la réalité, si ça ressemble pas c'est pas grave, c'est juste comment toi tu vois les choses".

MLR : On à eu des écrits, les gens n'osaient pas dessiner, donc cette question de faire dessiner était délicate à amener.

M.C : D'ailleurs pendant les ateliers, avant de compléter on commençait toujours par le faire nous, soit en même temps soit avant, au même statut qu'eux, pour essayer de se mettre à leur place. C'était plus horizontal.

M.D : Dessiner ça permet de traduire visuellement le choix de cet objet et c'est là où ça rattachait le graphisme, nous on fait ça en fait : on traduit. Je pense que c'était du coup une bonne introduction d'avoir eu d'abord le dessin, et ensuite les ateliers où on aborde des questions vraiment de graphisme.

M.C : L'accompagnement c'était vraiment important, oui.

MLR : On pense aussi que les dépliants en libre service étaient emportés à la maison mais après pas forcément ramenés.

M.C : Oui voilà, parce qu'en fait si t'à pas de vrai contexte, à part ce qu'on voyait à la médiathèque, il y à moins cette envie là de venir le déposer parce qu'il y à pas forcément de but. La finalité où le fait que ce soit un projet avec un but de restitution, des affichages, était pas assez mis en avant.

M.D : Le rôle du graphiste dans tout ça c'est aussi de tout fédérer aussi. C'est un peu bête mais à des moments on se sentait un peu comme un Wikipédia, dans le sens où on récolte plein de choses et nous on fait un support à récolte. Mais c'est que je pense qu'on est sorties de nos zones de confort, de nos ordis,

d'aller voir des gens.

MLR : C'est vrai qu'on n'est pas forcément habituées à ce rôle là en tant que designer graphique, où la relation principale qu'on a c'est avec le client.

M.D : Une hiérarchie

MLR : Et là c'est complètement autre chose, parce que le but c'est ni de vendre un truc, ni rien. Mais juste faire vivre un projet et voir où il mène.

M.D : C'est vrai que c'est marrant parce que qu'avec le client on a plus tendance à nous dire "non, moi je veux ça comme ça" alors que là souvent les personnes cherchaient une approbation de notre part alors qu'on essayait de pas trop influencer les formes produites.

M.C : C'est pour ça qu'il y a ce truc là un peu de prof, pédagogie, qui se met en place sur les ateliers, nous on a ce savoir là, c'est ça notre métier, on vous montre comment on fonctionne donc c'est dans ce sens là que les choses sont allées.

M.D : Et pour revenir sur le fait d'anticiper ou non la forme finale, c'est qu'on attendait vraiment de voir ce que les gens allaient faire pour imaginer des choses.

M.C : La matière, souvent c'est le client, le commanditaire qui la donne alors que là, on a initié quelque chose pour la recevoir. Donc on a accompagné la matière qui se créait petit à petit par plein de mains.

M.D : C'est aussi pour ça qu'au départ l'objet du dépliant à compléter était assez neutre, simple. C'est ce qui fait qu'on a eu des choses assez variées, qui prenaient tout l'espace ou en tout petit, du coloriage, du collage, du texte joint à l'image ...

M.C : C'était aussi de se mettre en retrait, d'un point de vue graphisme, ne pas modifier les images, mettre les gens en avant et nous, nous effacer derrière leurs participations.

En général, dans le métier de graphiste, le public reste relativement en retrait, il intervient à la fin de la chaîne graphique. Mais dans le cas où on souhaite l'intégrer à la création graphique, est-ce que vous trouvez que notre place, notre statut change quelque part ?

M.D : Je trouve que le fait de mettre des contraintes, faire un protocole un peu précis, poser un cadre, ça peut aider.

Ça pose des bases pour construire un projet et ça évite de se retrouver avec une matière beaucoup trop décousue.

M.C : Il y a aussi la question de si tu peux t'exprimer librement, un geste ou la parole, ou si ça passe par des outils préfabriqués qui font générer une image, mais à partir d'images déjà faites. Je pense que c'est deux manières différentes de travailler.

M.D : Disons que le dispositif, ça peut permettre de resserrer. Ça permet de donner des possibilités, de montrer les choses différemment, graphiquement aussi.

MLR : Au final tu sais jamais vraiment ce que ça va donner, même si tu anticipes.

M.C : Oui tu perds aussi du contrôle, il y a un lâcher prise.

M.C : Déjà, juste en tant que designer graphique, tu peux avoir 4 personnes et avoir 4 conceptions complètement différentes de ce qu'est le graphisme.

M.D : En vrai, si les gens sont plus sensibles et sensibilisés au graphisme, peut être qu'à l'avenir au niveau de la reconnaissance du métier et justement de ce que ça représente, ce serait positif. Si on regarde ailleurs que la France, le graphisme c'est peut être mieux vu, mieux considéré, et ça, ça se joue aussi la dessus, sur le fait de partager des outils, savoir comme le graphisme se pratique en fait.

MLR : Il y a un peu ce truc aussi de "tout le monde peut être graphiste", c'est complexe.

M.C : En même temps c'est bien, ça nous fait nous poser des questions sur notre métier.

Dans un cadre participatif, créer des dispositifs, des endroits pour inviter un geste, générer une image, des mots, ou autre chose ... est-ce que c'est quelque chose que vous trouvez intéressant à utiliser dans votre pratique ?

Entretien avec Tom Henni, autour de la communication du festival d'improvisation SPONTANÉOUS

Le 26/10/2021 - Entretien téléphonique

Comment s'est initialement développé le projet de communication sur le festival SPONTANÉOUS ?

T.H : Le projet SPONTANÉOUS

à d'abord commencé avec une autre relation avec la compagnie **ETCompagnie**, qui sont à l'origine de ce festival. Je les ai rencontrés dans le cadre de SPONTANÉOUS vers 2008, alors que je n'étais pas encore graphiste, j'étais plutôt illustrateur à ce moment-là. J'avais déjà fait des projets qui mêlaient graphisme et création théâtrale.

Par exemple, j'avais imaginé des affiches de pièces de théâtres qui n'existaient pas, dans le cadre d'un festival de croquis, avec une petite troupe de gens du monde du théâtre, et ce sont les affiches qui donnaient un peu le programme, les consignes de jeu aux acteurs pour faire une pièce. C'était pas vraiment de l'improvisation à ce moment-là vu qu'ils avaient un peu de temps pour y réfléchir, pendant le festival, pour imaginer ce que serait la pièce. C'était plutôt un côté « *faire au dernier moment* ». Ce qui est intéressant c'est qu'il y avait une sorte d'enquête de la part de la troupe : qu'est-ce que c'est que cette pièce sur la base de l'affiche, il y avait tout ce jeu là. Finalement, l'affiche devenait le script de la pièce. Ça, c'était la première étape.

Moi, à ce moment-là, j'étais déjà très intéressé par l'aspect performatif du dessin, c'est toujours le cas. **ETCompagnie** était en recherche de dessinateurs qui étaient prêts à faire des choses sur scène, il était pas encore question de faire la communication à ce moment là, pour ce festival qui se voulait d'improvisation au sens large. Il y avait plein de formats différents, des concerts, des comédies musicales ... le but du festival était vraiment d'imaginer ces formats d'impro par soirées de façon assez large. La culture de théâtre d'improvisation était au centre du projet mais appliquée ailleurs de façon plus transversale.

Pendant la Nuit de l'impro, soit presque 24h d'impro non-stop, j'avais proposé plusieurs dispositifs graphiques sur scène à l'occasion du festival. On s'était très bien entendus là-dessus à l'occasion de cette première relation avec la compagnie. J'ai eu l'occasion de faire d'autres petits projets avec eux, sans rentrer dans les détails, mais des moments de rencontre dans des quartiers de Lyon, une sorte d'enquête sociologique qui donnait lieu à un spectacle improvisé à partir de cette matière récoltée au jour le jour, on invitait les gens

rencontrés, dans des lieux différents, dans la rue aussi ... C'était très intéressant.

Et puis c'est en 2010 qu'ils m'ont proposé de prendre en charge la communication du festival. Quand j'ai su le nombre de face disponibles de JCDecaux, pour les abribus, donc une centaine, j'ai assez rapidement fait cette proposition de toutes les faire à la main. J'envisageais ça un peu comme si une affiche était une case de BD, que si finalement j'avais dû réaliser un BD, faire 100 cases ça ne m'aurait pas tant fait peur. Je me suis challengé comme ça, je leur ai soumis la proposition à eux, sous forme de ce défi, ils m'ont dit que j'étais complètement fou [*rires*] mais ils étaient partants. Donc dès le départ il y avait cette confiance de leur part, et il y avait vraiment une connivence autour du fait de relever un défi, avec cette philosophie de l'improvisation, de se mettre en danger aussi quelque part.

Quelque chose qui me tenait beaucoup à cœur aussi et que j'énonce souvent à mes commanditaires, particulièrement dans le cadre d'un festival : c'est que j'ai tendance à penser que, certes, la communication est "*à propos de*" mais elle peut aussi "*faire partie de*". Quelque chose qui n'est pas en dehors mais qui est une extension du festival, qui fait sens. Il y avait cette envie de dire "*moi aussi je suis improvisateur et moi aussi je joue le jeu*" jusque dans les supports de communication.

C'est donc là que la collaboration à véritablement commencé, avec cette pile de 100 affiches à venir improviser.

T.H : La première année, c'était vraiment la page blanche. Les fonds blancs étaient de la récupération chez des imprimeurs, au bon format, mais aucun élément. Il y avait ce détail de la grenouille, sorte de signe identifiable pour le festival, qui était le seul repère autour duquel je m'appuyais. C'était la seule contrainte et aussi mon point de départ, d'accroche pour dessiner. Autre chose aussi d'intéressant dans cette relation, c'est qu'on avait beaucoup discuté avec la mairie de Lyon et en plus des 100 affiches, ils nous ont proposé d'installer 5 sucettes mobiles, sans l'abribus, juste la vitrine à deux faces, rue de la République qui est un lieu de passage important dans le centre-ville. Et ça nous était disponible en amont du festival, c'était une opportunité de montrer les unes à côté des autres les affiches avant qu'elles soient ventilées dans tout Lyon.

Donc on a fait notre petite programmation d'affichage, avec un roulement tout les 3 jours sur les 10 faces. Pour se dire qu'à un endroit dans le quotidien des lyonnais, il y avait cette sorte d'exposition changeante pour annoncer le festival. C'était compliqué pour JCDecaux d'assurer un roulement aussi souvent, donc ils nous ont laissé l'accès aux sucettes et c'est les acteurs qui venaient interchanger les affiches. C'était aussi cette possibilité pour les comédiens de disposer de cet espace comme une sorte d'événement en soi, comme

espace de performance, vraiment avec cette idée que le graphisme fait partie de la programmation du festival et que cet endroit est un point de relation entre graphiste, public, et comédiens. C'était l'occasion de petits happenings avec une porosité et tout qui s'est mis à fonctionner ensemble, comme vases communicants.

Et pour la fermeture du festival, j'ai réalisé en direct une ultime affiche sur scène, en même temps que se déroulait une vente aux enchères pour que quelqu'un puisse l'acquérir. Voir le graphiste en action et en gestes.

Donc ça c'était la première année. Ca avait tout de même été particulièrement épuisant comme saison, j'ai réalisé que c'était au final assez éloigné de dessiner des cases de BD [rires]. Il y a toute une question de logistique spatiale, éprouver le format de l'affiche et la quantité aussi ... à l'époque j'étais dans un grand atelier partagé, mais c'était tout de même difficile. Sur la fin, je les faisais par 10 à la chaîne, toutes sur un même mur, un outil après l'autre, un peu mécaniquement.

Tout ça m'a donné envie de faire évoluer le principe, et la deuxième année je me suis dit qu'on va pré-imprimer l'affiche, pour éliminer toute la question de la typo, des informations pratiques, pour vraiment se concentrer sur le dessin improvisé. Comment mettre en scène le dessin, c'est ce que je trouvais vraiment intéressant. Donc j'ai invité 10 illustrateurs, des amis, pour la plupart lyonnais. Et avec cette joyeuse équipe, on a tombé une centaine d'affiches en deux soirées, à coup de 10 par personnes. Ces deux soirs ont en soi fait pré-festival de dessin sur la terrasse d'un bar, ce qui a fait effet de lancement de la communication de SPONTANÉOUS. On avait des éléments communs, des espèces de règles du jeu : cette espèce de cercle qui avait un contour diffus pour rappeler la "poursuite" sur scène et la couleur verte fluo, comme clin d'œil à cette grenouille de l'édition précédente, ce qui nous servait de prétexte aussi pour éliminer ce signe.

La plus grosse invitation, en terme de nombre de personnes invitées, c'était pendant cette édition-là : en plus de la centaine d'affiches JCDecaux, il y avait aussi 7000 affiches offset à peu près A3. Par un jeu de piles, j'ai réalisé environs 10 modèles en noir, en un certain nombre d'exemplaires, et ensuite tout le reste était vierge. Ce qui fait que quand pendant le weekend d'ouverture de la comm', les murs étaient recouverts de ces mosaïques d'affiches fluo, certaines illustrées et d'autres vierges. Ca, c'était particulièrement place Bellecour, sur une palissade qui nous avait été prêtée pour tout placarder. Et ces endroits étaient aussi des occasions de petits happenings où les comédiens et le public venaient agir sur les supports, improviser eux-mêmes. Les échanges étaient très riches. C'était probablement à cet endroit que se trouvait le côté le plus participatif de toutes les éditions du festival auxquelles j'ai participé.

La troisième année, on a gardé cette idée de vignette de « poursuite »,

la couleur assez fluo et vive aussi. La compagnie en avait un peu marre de l'abstraction plutôt symbolique des éditions précédentes, qui selon eux ne représentait pas assez le côté humain de l'improvisation dans les dessins. Et c'est suite à ces remarques qu'on s'est fixé sur une figure, on à imaginé plein de trucs et à un moment cette idée est apparue de venir « *déguiser* » un personnage. Personnage qui serait toujours le même.

J'ai eu cette image de dire que lorsque l'acteur se présente sur scène, quelque part il est « à poil », il débarque et c'est ensuite que ce construit son personnage. Il y avait le côté un peu drôle aussi d'un monsieur tout nu sur l'affiche. On à cherche qui se serait, on imaginait quelqu'un d'assez lambda, autour de qui on pourrait imaginer plein de choses. Et petit à petit en en parlant il s'est avéré que le meilleur candidat, c'était le directeur du festival, qui est aussi un comédien, mon interlocuteur principal sur le projet, il s'est dit « *j'y vais* ». La séance photo était vraiment un moment drôle. J'avais vraiment une pose en tête : je voyais Tintin qui court, ces gestes très expressifs, très marqués dans la position, qui sont en fait très typiques de la gestuelle de théâtre. Le processus de venir recouvrir ce personnage était assez simple, imaginer à chaque fois que c'était un personnage différent.

À la fin de la saison, quelque chose qui est arrivé un peu en bonus, c'est qu'on m'avait commandé une quarantaine d'affiches supplémentaires, j'étais un peu à bout à ce moment là [*rires*], donc j'ai eu l'idée d'inviter un duo de graffeurs, amis de Lyon, qui s'appelle **THTF** et qui dessine systématiquement à 4 mains. J'avais déjà auparavant pratiqué le co-dessin, faire à plusieurs, donc je me suis dit que ça pouvait être une bonne idée. Et ensemble on à formé ce trio sur ces dernières affiches, on à fait carte blanche un peu plus freestyle, où on cassait un peu les codes, parfois il y avait même plus de texte ...

La dernière année, je pense que ça s'essouffait un petit peu sur ce côté de venir dessiner, on est partis sur autre chose pour essayer de rebondir. On à imaginé, en amont du festival, une appli où il fallait se prendre en photo et s'intégrer dans l'affiche. C'est le téléphone où l'ordi de chacun qui faisait image, et ça nous à permis de récolter beaucoup de matière très hétérogène, une très grande quantité d'image de gens très différents. Pas de grande campagne d'affichage cette année-là, on a surtout misé sur plein de petits formats déposés dans les commerces de Lyon. Et ça avec une presse offset numérique, ça permettait de réaliser tout plein de modèles différents en ton direct. Je sais plus la quantité exacte, mais c'était assez énorme en termes de variété dans les propositions. Et ça à été la dernière année où j'ai travaillé sur la communication de SPONTANÉOUS, la compagnie s'est séparée et au final le projet ne s'est pas renouvelé, du moins pas avec moi.

Dans ta pratique tu fais aussi beaucoup de de workshops en écoles, j'aurais aimé avoir ton avis de ce qui ressort de ce genre d'expériences du graphiste en milieu pédagogique ? Que ce soit en termes d'enjeux, de façon de faire projet avec les participants ...

T.H : Ça dépend vachement du temps dont on dispose, déjà, et du contexte qui est proposé par l'école ou la structure en question. À côté, je suis professeur à Valence, et j'ai toujours adoré dans ce métier, ce qui m'à le plus porté, c'est le côté collectif. Le fait de travailler à plusieurs, d'avoir des idées qui se relancent les unes les autres, se renvoyer la balle.

Juste après mes études, lorsque je me suis lancé en indépendant, avec des ami(e)s on à fait un collectif qui s'appelait **Madame, monsieur**, soit 3 mecs une fille, et on était pas dans un envie de fonder un studio mais le projet c'était plus de s'appuyer les uns les autres, pouvoir avoir une géométrie variable en fonction de nos envies, nos opportunités, nos besoins aussi. À mon regret, ça n'à pas duré, chacun à eu des opportunités de son côté, et on est toujours amis aujourd'hui. Moi ce qui me porte vraiment dans le fait de travailler ensemble, c'est de mettre de côté un peu son égo, la propriété sur les idées. Les idées elles sont là, on les attrappe ensembles et on partage cette "propriété", que des choses apparaissent juste parce qu'on est ensembles et qu'on discute, on réagit ... Après la séparation de ce collectif, j'étais lancé de mon côté et j'ai commencé à être visible, à développer des commandes en tant que moi, Tom Henni, et j'ai eu assez rapidement l'opportunité d'enseigner. Et c'est avec ça que j'ai retrouvé ce plaisir du collectif, mais dans l'enseignement. Quand tu es prof, que tu fais du suivi, ou que tu intervies sur des workshops, tu as ce plaisir là, celui de rebondir.

Par exemple à Toulouse, ce qui m'intéresse le plus c'est d'abord la durée. Avoir une semaine complète, ça à vraiment permis de développer une relation avec le groupe, qui est quelque chose que je trouve très important et intéressant. C'est aussi le fait qu'il n'y avait pas UN grand projet, il y avait bien une sorte de fil rouge, mais suffisamment libre. Tout les petits exercices qu'on à fait ensemble, d'improvisation dessinée, de compléter les dessins des autres, dessiner à plusieurs mains ... trouver des lignes, des outils communs, comment faire des images ensemble au final. Garder une cohérence, un code génétique presque. Et ça je pense que ça passe vraiment par la définition des outils, SPONTANÉOUS c'est pareil. Et ce qui en est ressorti, c'est qu'on est devenu un groupe : on à trouvé une écriture, une sorte d'identité graphique au fur et à mesure en avançant, qui est aussi hérité de ma pratique, mais qu'on à trouvé ensemble. On

était dans cette performance, interchangeable, chacun pouvait faire une partie du travail de cet ensemble. On avait un espace commun d'action, des gestes en commun, un vocabulaire, on pouvait faire tout cela grâce à ces expériences communes pendant les premiers jours du workshop. Quand tu arrives à poser ces bases, à devenir groupe, c'est là que je trouve tout l'intérêt du workshop. C'est pas toujours le cas, parfois les gens répondent individuellement, alors que là, l'individuel se fondait dans le faire ensemble.

Une idée intéressante à explorer aussi, c'est le fait que dans ce genre de cadre quelque part l'intervenant "*doit partager*" une part de lui, prêter un peu son outil, dévoiler un peu quelques recettes de cuisine et les proposer aux participants. Pour se les approprier. Comme si j'arrivais avec ma trousse et que je venais prêter mes pinceaux. Ça peut être une façon de faire ensemble.

On en voit pas mal, des graphistes maintenant qui ont justement cette pratique d'animation d'atelier, avec toutes sortes de publics, souvent jeunes ou dans les études. Et ce travail d'ateliers, il passe souvent par l'élaboration d'outils, qui vont justement être propres à l'atelier. Ça dépasse un peu le cadre de mon propre travail mais il y a des liens.

Pareil, quand tu proposes à un public de faire partie d'une grande série d'affiches, tu poses un cadre, tu élaborer des outils : les règles du jeu c'est comme ça. Tout ces choix là contribuent à rendre la participation possible parce qu'on élimine l'incertitude de la part du participant, il est déjà sur des rails donc il a peu de chances de se tromper, il a aussi peu de questions existentielles à se poser [rires]. Que « *qu'est-ce que je vais faire ?* » soit la dernière question qu'il se pose et non pas « comment je vais faire ? ». Ça simplifie beaucoup les choses.

Dans la plupart des ateliers de ce type, il y a toujours cette espèce de constante, je pense.

Faire → référence

- Bosqué, Camille, *Open design: fabrication numérique et mouvement maker*. Éditions B42, 2021.
- Bourriaud, Nicolas. *Esthétique relationnelle*. Presses du réel, 1998.
- Dreessen, Katrien, et al. *Participation Is Risky: Approaches to Joint Creative Processes*, Liesbeth Huybrechts, Valiz, 2014.
- Favier, Leo. *Comment, tu ne connais pas Grapus?* Première édition, Spector Books, 2014.
- Gautier, Damien, et Florence Roller. *Concevoir une identité visuelle*. Éditions Deux-cent-cinq, 2019.
- Gibson, James, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Eds. Robert Shaw and John Bransford, 1979
- Kerret, Gwenaëlle de, et Catherine Guillou. *L'identité visuelle des musées à l'ère des marques*. la Documentation française, 2019.
- Smet, Catherine de, et Béatrice Fraenkel, éditeurs. *Études sur le collectif Grapus, 1970-1990: entretiens et archives*. Éditions B42, 2016.
- Eco, Umberto, *L'Œuvre ouverte*, Paris, Seuil, 1965
- Willats, Stephen. *The Artist as an Instigator of Changes in Social Cognition and Behaviour*. Occasional Papers Org, 2010.
- Adebiaye, Frank. *La commande de design graphique*. Centre national des arts plastiques, 2014.
- Avital, Michel, et Dov Te'eni, *From Generative Fit to Generative Capacity : Exploring an Emerging Dimension of Information Systems Design and Task Performance*, *Information Systems Journal*, vol. 19, no 4, 2009, p. 345-67.
- Bouchard, Maude. *L'investissement créatif, social et professionnel du designer graphique*. Université Laval, 2013.
- Frascara, Jorge, *Graphic Design: Fine Art or Social Science ?*, *Design Issues*, vol. 5, no 1, 1988, p. 18.
- Helmo, sous contraintes, *Cahier design : helmo, design graphique, ping-pong et géologie*, strasbourg, 2013
- Maillet, Sandrine, et Anne-Marie Sauvage, *Identités visuelles, déclinaisons et séries*, *Revue de la BNF*, vol. n° 43, no 1, 2013, p. 11.
- Weaver, Shannon, *A Mathematical Theory of Communication*, *The Bell System Technical Journal*, Vol. 27, 1948, p. 379-423

agrafmobile.net
atelier-temeraire.tumblr.com
b-a-t-o-n-s.fr
benjmng.eu
blog.marionbonjour.net
boook.land
candychang.com
centrenationaldugraphisme.fr
conditionaldesign.org
cptludd.fr
documents.design
fabricationmaison.fr
formes-vives.org
fotokino.org
generaldesign.fr
helmo.fr
jaune-sardine.fr
medor.coop
mmmcollectif.com
nerougissezpas.fr
osp.kitchen
plateforme-socialdesign.net
pollenstudio.fr
pronomades.org
studiomoniker.com
terbekke-behage.com
terrainsvagues.fr
vincentpianina.blogspot.com

Faire → avec des gens

Je tiens à remercier :

Sébastien Dégeilh, pour
ses précieux conseils, ses
métaphores culinaires et le suivi
de ce mémoire, ainsi que Olivier
Huz et Sébastien Morlighem
pour leur enseignement,

Margot Criseo, Louise Devalois,
Silvia Doré, Milena Ducoudray,
Nicolas Filloque, Tom Henni,
Marine La Rosa, Coline Sunier
et Adrien Zammit pour avoir
pris le temps d'échanger avec
moi sur leurs pratiques,

Nina Basson, Céline Bourget,
Agathe Delrue, Coralie Dubreuil,
Elisa Garzelli, Mélina Makhoulf
et Laura Rodière, mes camarades
de promo et d'atelier, pour les
intenses journées de travail en
commun (et les bons thés),

Céline, pour nos session
de relecture et de
réécriture mutuelles,

Coralie, pour son aide
précieuse à l'impression et
reliure du présent mémoire,

Mes ami.e.s et ma famille pour
leur soutien indéfectible.

Jasper, pour tout.

Mémoire de DNSEP option design
graphique réalisé à l'institut
supérieur des arts de Toulouse
(isdaT) Promotion 2021-2022

Caractère Literata de Veronika
Burian, Irene Vlachou, Vera
Evstafieva et Jose Scaglione
(TypeTogether)

Papier vellum freelifelife 120g/m²,
papier jaune 80g/m² et couverture
Maya Jaune Soleil 270 g/m²

Reliure spirale métallique wire-o

La rédaction en écriture inclusive
à été possible avec l'aide du *Mini
guide du langage inclusif en écoles
d'art et ailleurs* à l'initiative du
ClubMæd (disponible sur [http://
langage-inclusif-clubmed.fr](http://langage-inclusif-clubmed.fr))

Achévé d'imprimer sur les
presses numériques de la Corep
Rangueil en décembre 2021





Dayma Noëlie
IsdaT 2021