

# **Construire avec le graphisme**



# Construire avec le graphisme

—

La mise en fête  
d'un espace,  
l'exemple des  
Jeux olympiques  
de Los Angeles  
1984.

|            |  |
|------------|--|
| <b>23</b>  | Contexte des Jeux olympiques de Los Angeles 1984 |
| <b>33</b>  | Envahir la ville                                 |
| <b>53</b>  | La mise en espace par l'objet graphique autonome |
| <b>73</b>  | Construire une image                             |
| <b>85</b>  | La mise en fête d'un espace                      |
| <b>117</b> | Bibliographie                                    |

> La série  
d'images qui  
suit est issue de  
*l'Official report of  
the games of the  
XXIIIrd olympiad  
los angeles 1984,*  
publié par *The  
Los Angeles  
Olympic  
Organizing  
Committee.*



McDonald's International Invitational Swim

LA83

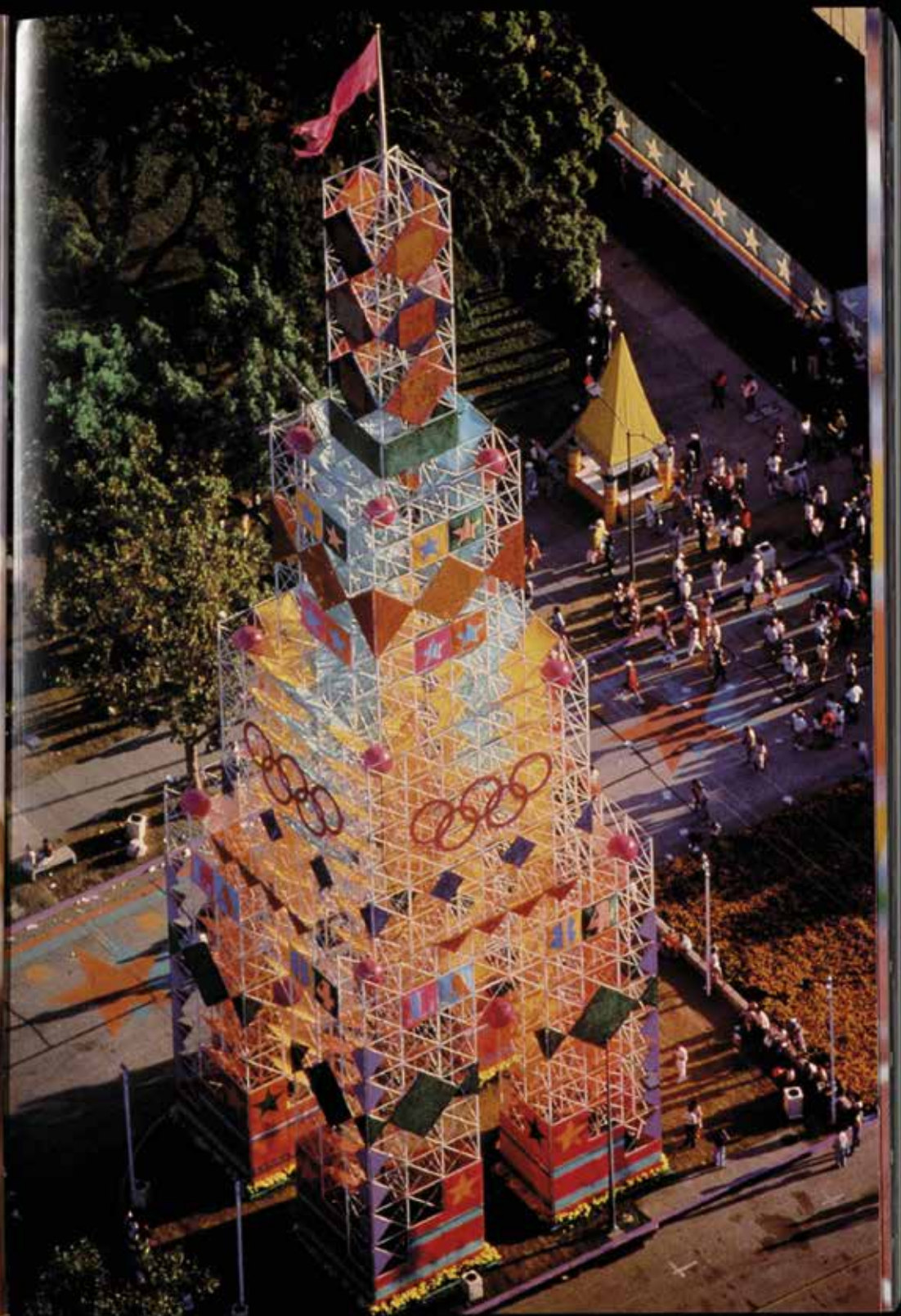










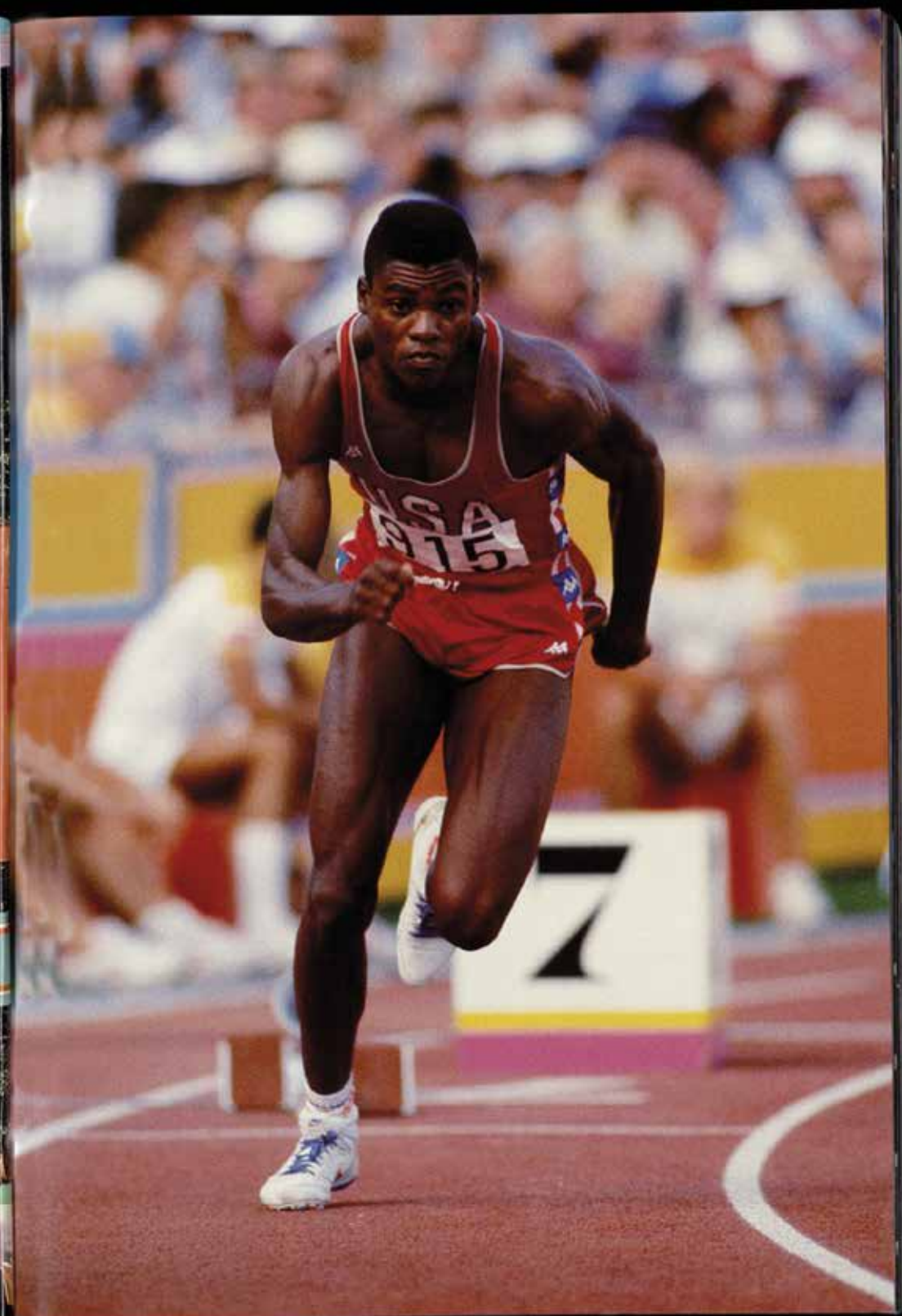




LA  
84

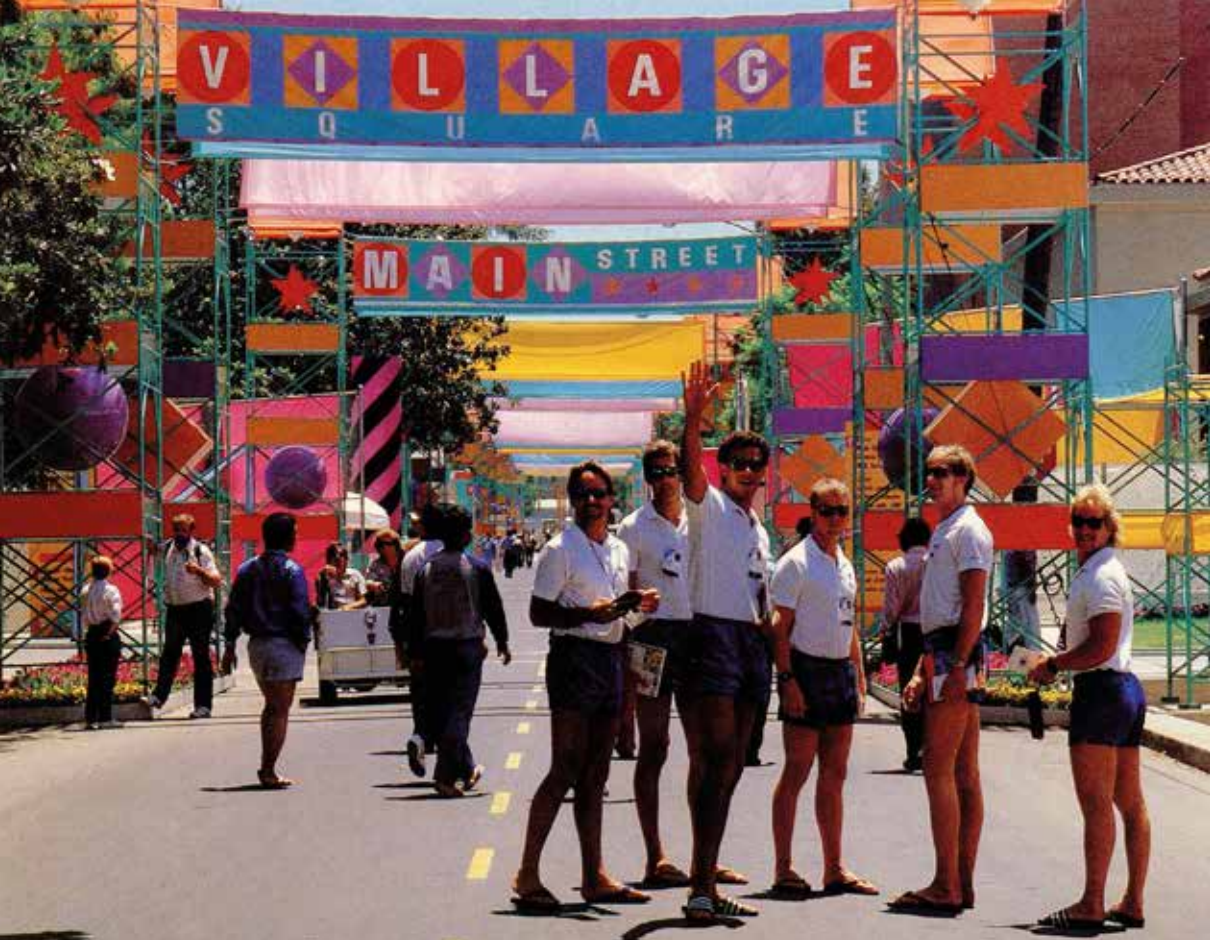


ENTREE













USA KO

HILL SHIM

0:32

JUDGE RED BLUE JUDGE RED BLUE

2 5

ROUND

0 0

LA SPORTS ARENA



BOYD 328-75 1000

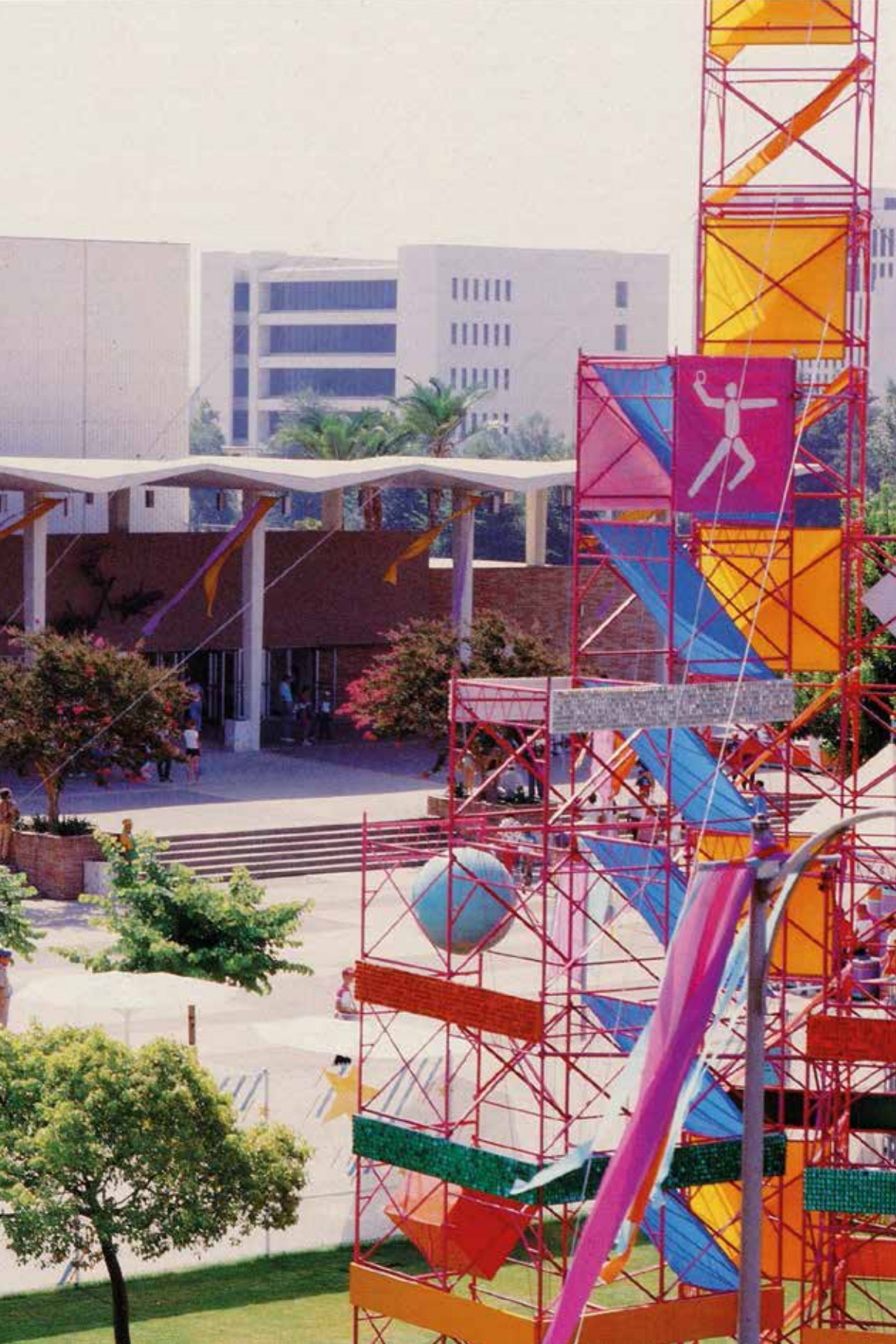














WORKERS

WORKERS

WORKERS

WORKERS

FLY

FLY

BR

FLY

Panorama Club  
IMPORTED WHISKY

Admiral  
TELEVISION  
APPLIANCES

Castro  
convertibles

RED CARPET  
MOVE!

THE FALL OF THE HOUSE OF BUREAU

THE FALL OF THE HOUSE OF BUREAU

Dr. &

< Installation de signes publicitaires monumentaux à Times Square, Douglas Leigh, New York City, 1933.

### **Contexte des Jeux olympiques de 1984**

C'est aux États-Unis, dans une société toute entière tournée vers la consommation que s'inscrivent les Jeux olympiques de Los Angeles 1984. Tout au long du XX<sup>e</sup> siècle, la consommation est devenue un élément central de la culture américaine, la publicité prenant une place d'autant plus importante dans le paysage urbain américain. Les signes graphiques de la publicité envahissent peu à peu l'environnement visuel. Dans leur célèbre livre *Learning from Las Vegas*, Denise Scott Brown et Robert Venturi constatent la force de ces signes dans la ville de Las Vegas en 1972. Pour celle qui est désignée comme la ville de la consommation par excellence, le besoin de communication est si fort que le design graphique prend l'ascendant sur l'architecture. Enseignes et publicités déferlent sur le Strip de Las Vegas. Ce phénomène, amplifié dans cette ville si particulière, s'applique au reste du pays dans diverses proportions. Dès les années 1930, on assiste à l'envahissement de Times Square par les signes graphiques. Les images spectaculaires de ces enseignes monumentales qui font disparaître l'architecture nous confirment que ces signes font bel et bien partie du paysage urbain américain. C'est donc dans cette société, envahie pas les signes et la consommation, que les Jeux olympiques s'inscriront en 1984.



< Enseignes sur le Strip de Las Vegas, *Learning from Las Vegas*, Denise Venturi, Scott Brown et Robert Venturi, 1972.

Le début des années 1980 est encore marqué par un contexte politique tendu lié à la guerre froide. Les précédentes olympiades, notamment Moscou 1980, ont été le spectacle de démonstrations nationalistes et de batailles politiques avec le boycott des pays de l'ouest. Les Jeux de Los Angeles seront à leur tour boycottés par les pays de l'URSS. Les Jeux olympiques sont depuis toujours l'occasion de démonstration de force politique, souvent incarnée par les cérémonies d'ouverture et de clôture (on se souvient des images de Berlin 1936). Le logo *The star in motion* proposé par Robert Miles en 1980 pour les Jeux de Los Angeles 1984, s'inscrit dans ce contexte nationaliste comme une réponse à Moscou 1980 ; de même que la mascotte conçue par les studios Walt Disney ; *Sam the olympic eagle*. Néanmoins, deux ans plus tard lors de l'organisation des Jeux, la décision est prise de ramener cet événement à une célébration « bon enfant » en évitant cette charge politique. Cette décision aura un profond impact sur le design global des Jeux de Los Angeles. La refonte festive du logo de Robert Miles est proposée par la designer graphique Deborah Sussman. C'est elle qui aura la charge de réaliser l'identité des Jeux.

Deborah Sussman est une figure importante du design graphique américain, notamment du supergraphisme et du design graphique environnemental. Elle débute sa carrière au



Eames Office, où elle travaillera pendant dix ans en tant que directrice artistique. Elle y côtoie Charles et Ray Eames, mais aussi Alexander et Susan Girard. C'est à leur contact que sa pratique s'enrichit. Elle travaille toute sa vie avec des architectes et développe un intérêt pour la mise en espace ; elle réalise des scénographies pour des magasins, des projets de signalétiques comme pour Walt Disney World. Le projet des Jeux olympiques n'est pas seulement un projet d'identité graphique mais surtout un projet de signalétique et de design graphique environnemental<sup>1</sup>. Une consécration dans sa carrière. C'est un travail colossal qu'elle mène en collaboration avec Jon Jerde, un architecte américain connu pour sa conception de centres commerciaux, dont certains des plus spectaculaires sont réalisés dans un style post-moderne. Leur expérience dans les grands projets commerciaux leur a permis de prendre en main le projet de ces Jeux si particulier....

> Peinture supergraphique sur le parking de Standard Shoes Stores, Deborah Sussman, Los Angeles, 1970.



Pour éviter que les Jeux soient un nouveau gouffre financier à la charge du contribuable<sup>2</sup>, et pour la première fois dans l'Histoire, Los Angeles 1984 sera financé par le secteur privé. Les événements sportifs sont financés par des géants de la consommation tel que Mc Donald's, Coca-Cola mais aussi IBM, Canon, etc.

<sup>1</sup> « La conception graphique environnementale englobe de nombreuses disciplines, toutes concernées par l'idée de créer des expériences

qui connectent les gens au lieu. » Définition de la Society for Experiential Graphic Design.

<sup>2</sup> Montréal 1976 a causé une dette telle qu'elle ne fût remboursée par la ville qu'en 2006.

## Design and the Look of the Games

### 10.03

#### Mascot: Sam the Olympic Eagle

### 10.03.1

#### Concept of the mascot and its use

Mascots have been used beginning with the 1972 Olympic Games in Munich to symbolically represent the Games they are associated with. A stylized beaver called Amik was used in Montreal and Moscow created a bear known as Mishka. The mascot serves to inject a sense of personality into the Games, capturing the styles, traditions and cultures, in an animated form, of the people of the host country. The mascot also serves as a symbol to be enjoyed and understood by youth, whose inspiration is important to the Olympic movement. In addition, an attractive, animated mascot also serves as an appealing commercial item.

### 10.03.2

#### Development of the mascot

Major Southern California animation and film studios were contacted by the LAOOC regarding the design of the mascot. Walt Disney Productions was ultimately selected from among three finalists. Emphasis first focused on developing something emblematic of the Southern California area, including such possibilities as the sun, palm trees and seals. Considerations were expanded to include the state of California, whose symbol is a bear, but that idea was soon discarded since the Moscow Games had used a bear mascot. Finally, design development focused on symbols representative of the entire United States and the logical

choice was the eagle. Generally considered a rather stern and aloof bird, a warmer, more friendly eagle had to be created. A short, stubby, cuddly little eagle evolved. He had a large head, bulbous middle section and a protruding demiere accented by an array of tail feathers. Besides serving as the national bird of the host country, the eagle was also universally recognized as an incarnation of the ideals cited in the Olympic motto: "Citius, Altius, Fortius" (swifter, higher, stronger). Since the eagle would have to be shown as a competitor in the various athletic events, the wings were drawn to function as "arms" and the feathers as "fingers." The eagle was designed to work as a costumed character as well as a two-dimensional graphic symbol.

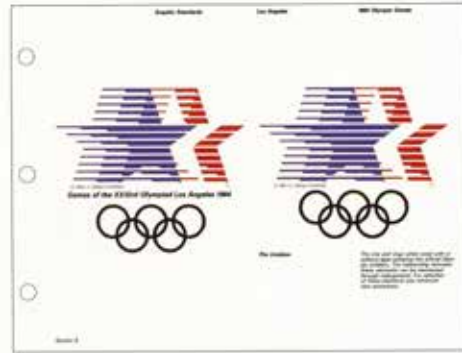
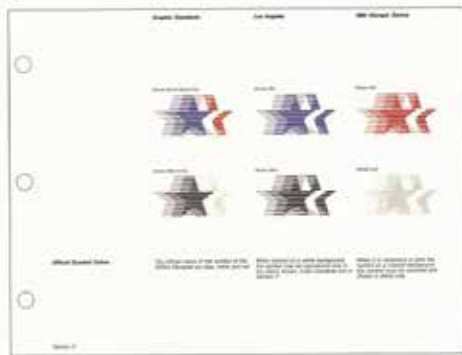
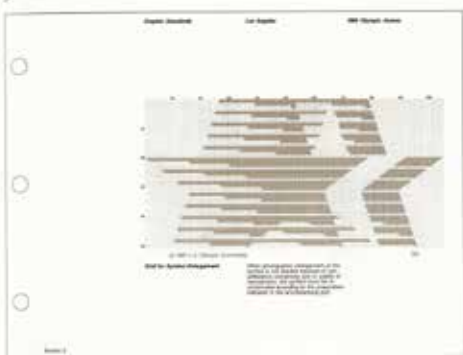
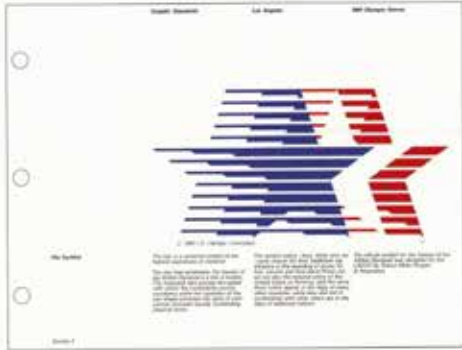
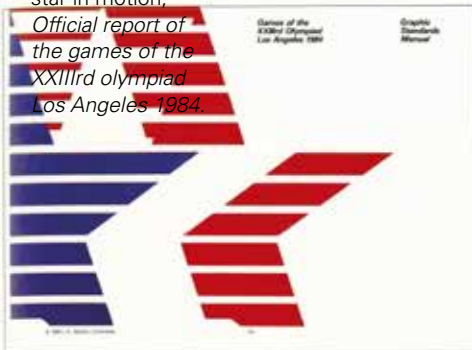
The full-sized costume was successfully used for LAOOC promotional and youth activities. Moreover, Sam the Olympic Eagle proved commercially successful, as a doll and on mugs, pins, T-shirts and many other products.

18 Sam the Olympic Eagle (as he appeared in the "Graphic Standards Manual") was developed by C. Robert Moore of Walt Disney Productions and was used almost exclusively by the LAOOC in conjunction with youth activities. He was never used as part of the Look which was developed later. He was, however, extensively applied in licensed products as well as by many of the sponsors and suppliers in their own promotional materials.



<Sam the  
olympic eagle,  
la mascotte Walt  
Disney et The  
star in motion,

Official report of  
the games of the  
XXIIIrd olympiad  
Los Angeles 1984.



12

13

- 9 Cover of the "Graphic Standards Manual" ring binder.
- 10 Star in Motion in matched colors (process color as empires are also shown).
- 11 Star in Motion with grid overlay as used in handmade enlargements.
- 12 The symbol shown in all approved color combinations.
- 13 The Olympic Rings in color and in gray, the only approved versions.
- 14 The Star when combined with the rings was referred to as "the emblem."



<Centre commercial Horton Plaza, San Diego, Californie, conçu par Jon Jerde en 1985.

**Le merchandising, la vente des billets et la vente des droits de retransmission télévisée<sup>3</sup> permettent à Los Angeles de réaliser des Jeux économiques, et même rentables !**

« Il est intéressant de noter que la décision profondément pragmatique d'organiser des Jeux olympiques soucieux des coûts a conduit à une attitude de conception beaucoup plus éclairée, évitant le piège olympique habituel. Exploiter l'éphémère et neutraliser la ferveur nationaliste. »

Derek Walker, « Ephemeral olympics », *Architectural review* août 1984.

**Le comité d'organisation, constatant que la ville possède toutes les infrastructures nécessaires à l'accueil des épreuves sportives, décide par soucis d'économie d'exploiter les ressources existantes. Cette décision permet d'éviter de financer tout projet architectural. C'est ainsi que les Jeux olympiques se sont déployés sur 75 sites éparpillés dans toute la ville de Los Angeles, imposant des contraintes d'harmonisation des lieux, des transports, et d'éphémérité des installations liées aux Jeux. Plus que jamais, les Jeux olympiques seront éphémères.**

« Quoi de plus approprié dans une ville bercée dans la tradition cinématographique que d'avoir des Jeux olympiques éphémères – l'ultime hommage à la société de consommation ? »

Derek Walker, « Ephemeral olympics », *Architectural review* août 1984.

**C'est ce contexte si particulier, à la fois économique, politique, et culturel, qui a rendu possible par ces contraintes extrêmes, ce projet de design graphique environnemental exemplaire. À travers lui, nous chercherons à comprendre quel est le rôle du graphisme dans la construction d'un événement. Nous nous demanderons si le graphisme peut construire, ces réflexions seront alimentées par d'autres projets de tous horizons.**

<sup>3</sup> 225 millions de dollars pour la A.B.C., 22 millions de dollars pour l'Eurovision et 11 millions de dollars pour la N.H.K.

## Competition Sites

< Carte des sites de compétitions sportives et d'entraînements de Los Angeles, *Los Angeles Press Handbook ENG*, 1984.



-  ARCHERY  
El Dorado Park
-  ATHLETICS  
L.A. Memorial Coliseum
-  BASEBALL  
Dodger Stadium
-  BASKETBALL  
The Forum
-  BOXING  
L.A. Memorial Sports Arena
-  CANOEING  
Lake Castles
-  CYCLING  
CSU Dominguez Hills
-  EQUESTRIAN  
Fairbanks Ranch (Endurance)  
Santa Anita Park
-  FENCING  
L.S. Convention Center

-  FOOTBALL  
Rose Bowl
-  GYMNASTICS  
Pasley Pavilion, UCLA
-  HANDBALL  
CSU Fullerton (Eliminations)  
The Forum (Finals Only)
-  HOCKEY  
East Los Angeles College
-  JUDO  
CSU Los Angeles
-  MODERN PENTATHLON  
Coto De Caza (Equestrian)  
Coto De Caza (Fencing)  
Coto De Caza (Running)  
Coto De Caza (Shooting)  
Heritage Park (Swimming)
-  OPENING & CLOSING CEREMONIES  
L.A. Memorial Coliseum

-  ROWING  
Lake Castles
-  SHOOTING  
Prado Recreation Area
-  SWIMMING  
University of Southern California
-  TENNIS  
University of California at Los Angeles
-  VOLLEYBALL  
Long Beach Arena
-  WATER POLO  
Pepperdine University
-  WEIGHTLIFTING  
Loyola Marymount University
-  WRESTLING  
Archon Convention Center
-  YACHTING  
Long Beach Marina

*Games of the  
XXIIIrd Olympiad  
Los Angeles, 1984*



---

***Handbook for  
Press, Radio,  
Television,  
Journalists***





< L'arrière des gradins temporaires de la piscine USC, habillé avec des frontons en bois et des bannières marquant les entrées, Jeux olympiques de Los Angeles.

*Official report of the games of the XXIIIrd olympiad Los Angeles 1984.*

## Envahir la ville

L'objectif de Deborah Sussman est de transformer la ville aux couleurs des Jeux olympiques. L'absence d'architecture monumentale, autant dans la ville de Los Angeles que dans le projet des Jeux, l'oblige à pointer les espaces importants de l'événement en utilisant les outils du design graphique. Elle doit construire les Jeux olympiques de Los Angeles comme une image. Cette image doit être à la fois cohérente pour les milliers de visiteurs sur place, mais aussi pour les téléspectateurs dans le monde entier qui regardent les images des Jeux à la télévision. Pour cela, elle développe une identité graphique avec une palette colorée et des motifs festifs<sup>4</sup>. Déployée dans Los Angeles pour donner de la force à l'événement, l'identité rallie les différents lieux olympiques, signale les lieux des épreuves, des stations de transports, etc. Elle prend place sur une grande diversité de supports : bannières, podiums, colonnes, et échafaudages vont permettre d'envahir la ville et de donner une présence forte aux Jeux olympiques. Tout cet ensemble doit retranscrire l'idée d'une ville en fête. Comme nous l'avons déjà souligné, les organisateurs souhaitent que cette édition olympique retrouve ses racines de célébration sportive. Pour inspirer cette simplicité et cette esprit festif, les outils du design graphique semblent plus appropriés qu'un projet bâti. La légèreté qu'ils proposent, comparée à d'immenses complexes architecturaux comme par exemple celui du Stade National de Beijing, correspond mieux à l'esprit de ces Jeux.

> Intérieur du Stade National de Beijing, construit par l'agence Herzog & de Meuron pour les Jeux Olympiques 2008.



<sup>4</sup> Le « Look » des Jeux sera ensuite surnommé « festive fédéralism » par l'architecte Jon Jerde et adopté par la presse.

« Personne ne dit que design veut dire inventer la flèche, ni faire en sorte que la flèche frappe mieux la cible. Design signifie inciser sur les flèches des signes magiques, des symboles ou donner une forme particulière aux flèches. »

Ettore Sottsass, « Design », *Domus* n°386, janvier 1962

Pour le designer italien Ettore Sottsass, la force du design n'est pas la fonction mais sa capacité à charger l'objet d'une sorte de magie ou d'une histoire. Après une série de voyage, il initie le mouvement Memphis dans les années 1980. Sottsass prête à l'objet une sensibilité et une capacité à convoquer des actions et des croyances. Il s'agit donc pour Deborah Sussman de dépasser l'aspect fonctionnel de la signalétique des Jeux olympiques pour apporter une dimension supplémentaire, de délivrer une expérience humaine, celle de la fête.



< Ensemble de pancartes reprenant le logotype et les couleurs olympiques pour décorer les rues de Tokyo en 1964.

> Décoration de rue à Moscou en 1980, *Games of the XXII olympiad*, Moscow, 1980.



Pour les Jeux olympiques de Tokyo en 1964, les designers Yusaku Kamekura, Katsumi Masaru et Yoshiro Yamashita étaient parmi les premiers à proposer une identité graphique cohérente déployée dans l'espace. Il s'agissait surtout de réutiliser le logotype et les affiches de Yusaku Kamekura pour renforcer la présence des Jeux. L'affichage massif et les pancartes reprenant le logotype font partis des solutions d'envahissement de la ville par l'événement, ceux-ci restent néanmoins timides en comparaison à Los Angeles... Lors d'autres olympiades comme Moscou 1980 ou Montréal 1976, des solutions plus habituelles sont employées pour signifier la présence des Jeux mais elles ne dépassent pas la fonction de signalétique. En 1972, la célèbre identité des Jeux de Munich de Otl Aicher se déploie avec force grâce aux drapeaux, à la peinture et à de grands panneaux installés sur les murs des bâtiments : des solutions plus audacieuses. Si l'identité est bien présente, elle ne donne pas à la ville la même dimension festive qu'en 1984.



< Diverses solutions adoptées pour envahir Munich avec le graphisme de Otl Aicher lors des Jeux de 1972, *Olympic games the design, design history of the olympic games since athens 1896*, Osterwalder Markus, 2020.

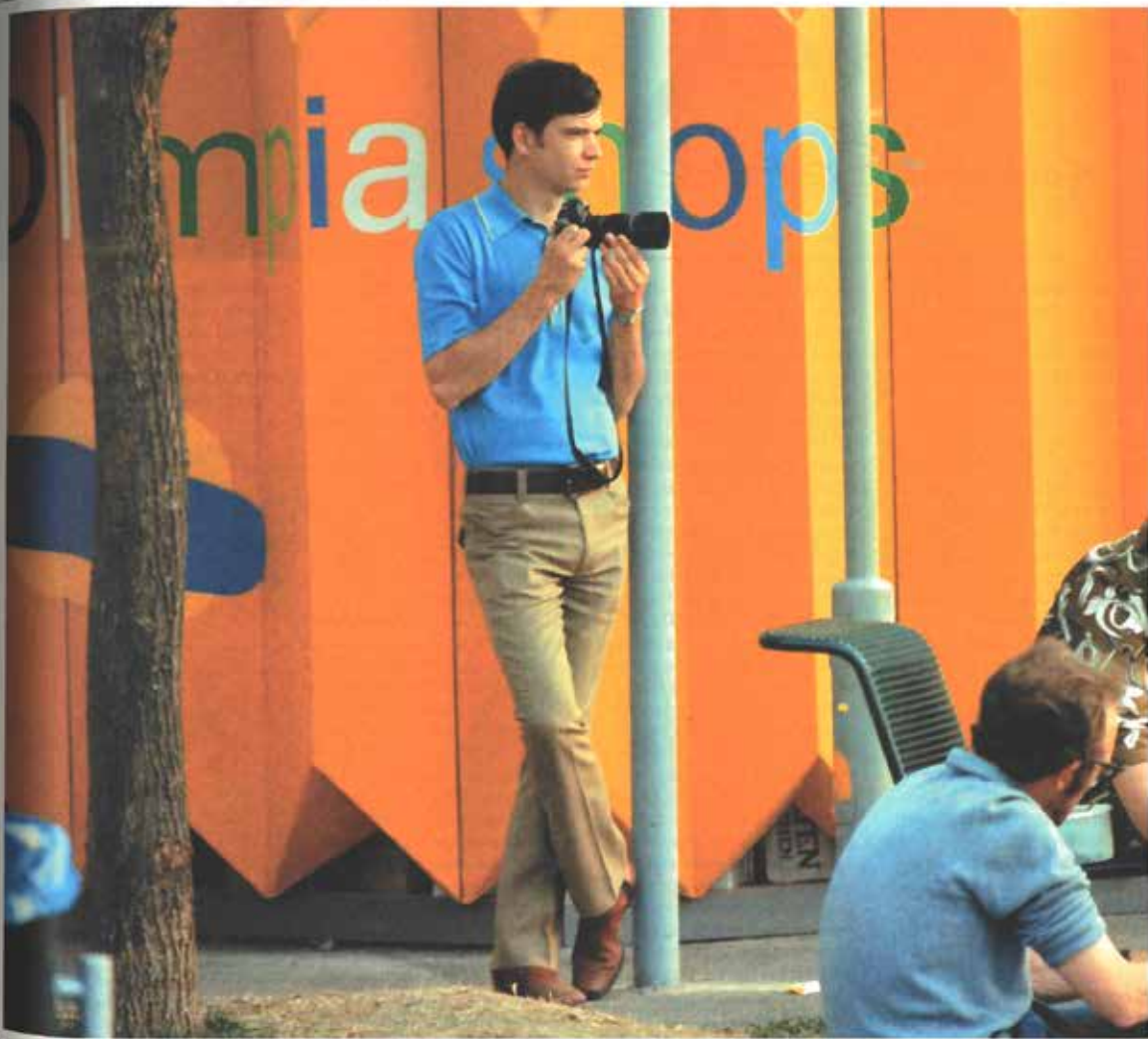


**MUNICH**

THE RAINBOW GAMES

Games Impressions  
in Munich and Kiel™

**GER**



0544—0545

GAMES OF THE XX OLYMPIAD

1972



< «Voulez-vous vous asseoir...»  
« Ou voulez-vous un trône ? »,  
*Métaphores*,  
Ettore Sottsass,  
1976.

En effet, la pensée d'Otl Aicher s'oppose à celle de Sottsass. Profondément convaincu que le design doit répondre à une fonction, il n'a pas volonté à transformer la ville en fête pour faire vivre aux visiteurs une expérience sensible. Il y a ici une divergence de point de vue entre les deux designers. Comme nous le constatons avec les deux constructions «Voulez-vous vous asseoir...» « Ou voulez-vous un trône ? », lorsque Sottsass donne à l'objet une histoire, Aicher propose une vision tout à fait rationnelle du design :

« le design doit s'appuyer sur les mêmes fondements que la science et la technique. il trouve son essence dans l'argumentation. [...] le design se fonde sur des faits, sur des contingences matérielles [...] il consiste à développer des produits en fonction de contingences précises. autrement dit, avant tout de les adapter à de nouvelles contingences. »

Otl Aicher, « crise du modernisme », *le monde comme projet*, 1992.

Si Otl Aicher ne se contente pas de réaliser une signalétique classique et fonctionnelle comme on le voit sur les images, sa proposition ne porte pas la dimension festive de celle de Deborah Sussman.

« Les images et pictogrammes produits par le studio Büro Aicher mettent l'accent sur l'activité sportive elle-même. Ni nationaliste, ni monumentalisme, ni pathos. »

Tony Côme, « Aicher par A+B », *Le monde comme projet*, édition B42, 2015.

> Signalétique des Jeux de Munich, Otl Aicher, *Die Spiele: The Official report of the organizing committee for the games of the XXth olympiad Munich 1972.*



Les Jeux olympiques de Mexico en 1968 ont quant à eux été marqués par l'identité de Lance Wyman. Des ballons immenses étaient accrochés partout dans la ville, en intérieur comme en extérieur. De nombreux drapeaux et autres objets reprenant les motifs de Lance Wyman étaient installés dans la ville. Mais ce



< Éléments graphiques de décoration autour du stade olympique. Mexico 68, Comité Organisateur des Jeux de la XIX Olympiade, 1968.

> Supergraphics autour du stade olympique de Mexico lors de la cérémonie d'ouverture des Jeux de 1968. Mexico 68, Comité Organisateur des Jeux de la XIX Olympiade, 1968.

qui a le plus marqué ces Jeux, ce sont les peintures monumentales réalisées par Eduardo Terrazas<sup>5</sup>. Elles étaient le moyen pour les Jeux olympiques d'envahir la ville de Mexico, tout en respectant une certaine économie de projet. Le Mexique a grandement besoin d'imposer au Monde une images moderne lors des Jeux de 1968, le design graphique et l'identité de l'olympiade deviennent à cette occasion une véritable arme politique.

« Le design graphique a contribué à l'ambiance des Jeux de Mexico et a aidé à avoir un impact visuel significatif à moindre coût. »

Lance Wyman, *The Olympic Image, The First 100 Years*, Wei Yew, 1996.

Terrazas peint les motifs inspirés de l'art traditionnel mexicain et de l'op art directement sur le sol autour du stade olympique. Il avait même pour ambition de peindre entièrement les routes qui menaient aux différents lieux sportifs avec un code couleur pour chaque trajet. Jugé trop coûteux, ce projet n'a néanmoins jamais été réalisé.

<sup>5</sup> Eduardo Terrazas est un artiste contemporain mexicain qui fusionne les techniques artisanales locales et les concepts moderniste dans sa pratique.





> Utilisation des ballons dans la ville. *Mexico 68*, Comité Organisateur des Jeux de la XIX Olympiade, 1968.



Autre élément spectaculaire du Programme de Design urbain, d'immenses ballons gonflés à l'hélium et décorés du logotype MEXICO 68 flottaient au dessus des sites de compétition, sur les esplanades et dans les principales artères de la ville, ainsi que dans toutes les stations terminales des services de transports olympiques (voir pages suivantes).

A spectacular feature of the Urban Design program was the use of huge lighter-than-air balloons as urban adornment. In plazas and along principal streets, in transportation terminals (overleaf) and hovering above the competition sites, these transparent balloons—emblazoned with the MEXICO 68 logotype—were a delightful element of the Olympic Identity Program.



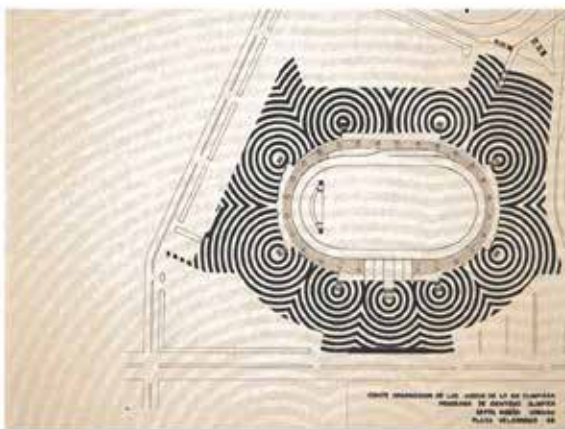
< Supergraphics  
à Mexico à l'oc-  
casion des Jeux  
de 1968, *Olympic  
games the design,  
design history  
of the olympic  
games since  
athens 1896,*  
Osterwalder  
Markus, 2020.

### Look of the Games

#### Designer: Eduardo Terrazas & the Urban Design Team

Once the final drawings of the radiating lines had been produced and the colour palette selected, the design had to be applied everywhere. This was the birth of the Look of the Games, as it is called today. But it would take another 16 years before the term was officially used: Deborah Sussman invented the term in connection with the Games of the XX-III Olympiad in Los Angeles in 1984. It stands for a large-scale

application of super graphics that can be used very playfully and creatively anywhere. Eduardo Terrazas and his team, for example, had the idea of painting the ground around the stadiums with this super graphic – a cost-effective and very effective solution. The spectators were immediately aware that this was something special, namely the Olympic Games.



Applications of the radiating lines on the floor at the venues<sup>28</sup>

**MEXICO CITY**

Look of the Games

**MEX**



< Images capturées du film *Chicago World's Fair Technicolor film*, 1933.

> Croquis de Joseph Urban, « Progress in Industrial Color and Protection at "A Century of Progress." Chicago », American Asphalt Paint Co, 1933.

On rapproche ces peintures des pratiques supergraphiques qui se développent dès les années 1960 :

« L'idée des Supergraphics n'était pas qu'ils étaient simplement grands, mais qu'ils étaient plus grands que l'architecture, qu'ils n'avaient pas à s'intégrer dans des espaces prescrits de manière traditionnelle. Qu'ils pouvaient avoir leur propre vie et dépasser le plafond, être recadrés, comme s'ils avaient presque survolé l'architecture. »

Deborah Sussman, *The chromatic legacy of environmental designer Deborah Sussman*, Kaitlyn Ellison, 2013.

Cette pratique se distingue du colorisme, définit par l'utilisation de la couleur pour transformer ou qualifier les espaces. Les peintures sont contraintes dans l'architecture et ajoutent de la lisibilité au bâtiment. En 1933, durant la grande dépression américaine, l'architecte Joseph Urban réalise un projet de colorisme d'une ampleur monumentale visant à redonner des couleurs à la ville et créer une unité visuelle à l'ensemble des bâtiments de la foire internationale de Chicago. La promenade est surnommée *The rainbow city* à l'occasion de l'événement.

« L'objectif d'Urban était d'utiliser la couleur non seulement comme élément décoratif, mais aussi comme force



graphique unificatrice et harmonieuse pour les bâtiments de styles disparates de la foire.»

Richard Poulin, *Graphic design+architecture, A 20th-century history*, 2012.

De cette façon, Joseph Urban et Eduardo Terrazas ont permis à l'événement d'envahir l'espace avec force. L'usage de la peinture comme un outil d'harmonisation est une réponse parfaite aux contraintes économiques de ces événements. Le colorisme et le supergraphisme font partie des moyens employés pour envahir la ville, bien qu'ils soient tributaires de leur support ; l'architecture existante. À Los Angeles l'architecture est absente, aussi le graphisme va devoir inventer ses propres supports. Même si les Jeux olympique de 1968 ont inspiré ceux de 1984, la peinture y est plutôt utilisée dans un souci du détail. Elle vient habiller le mobilier urbain existant comme les bouches d'incendie et complète le kit de pièces. Car si la couleur est un véritable atout de la proposition de Deborah Sussman, elle vient se déployer sur des supports éphémères : cet ensemble de supports mobiles permet de désigner l'espace des Jeux dans la ville de Los Angeles.

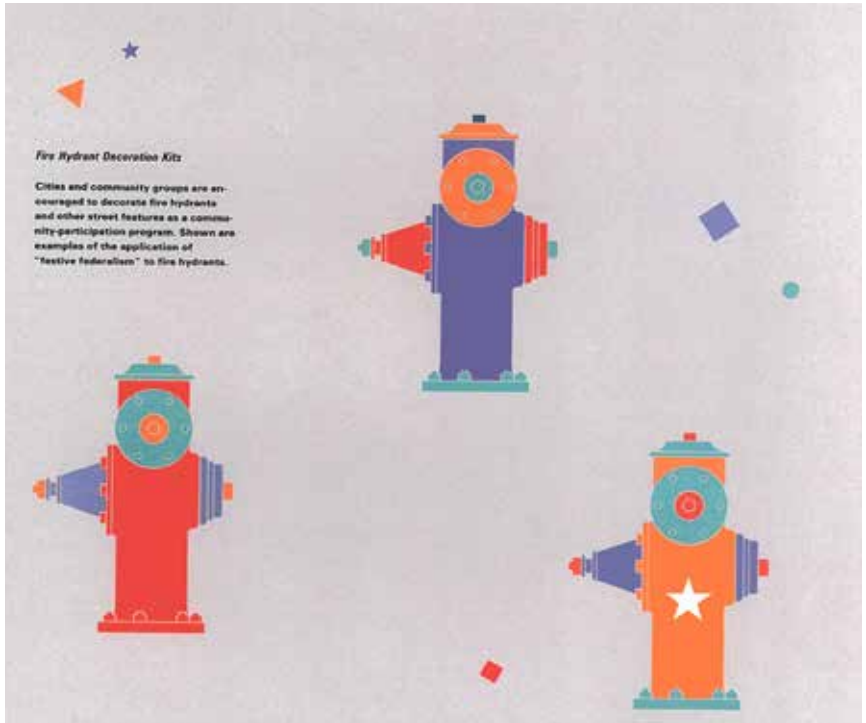
« Chacun des messages conçus, à l'occasion des Jeux de la XXIII<sup>e</sup> Olympiade, va s'ajouter au précédent pour constituer un complexe d'éléments décoratifs éphémères qui devront se détacher sur l'arrière plan que constitue le tissu urbain hautement diversifié de Los Angeles et de sa région. La puissante thématique adoptée par le LAOOC pour créer l'environnement olympique devra recouvrir toute la ville pendant la durée des Jeux. Le vigoureux assemblage des formes et des couleurs devra apparaître partout, depuis les toiles de tentes jusqu'aux billets d'entrée. »

*Rapport officiel des Jeux de la XXIII<sup>e</sup> Olympiade, Los Angeles 1984.*

Pour créer l'espaces des Jeux et harmoniser les 75 lieux différents, l'équipe de Sussman développe un kit de pièces : il s'agit d'une charte graphique extrêmement détaillée où chaque élément de constructions, ses couleurs et son usage sont répertoriés. Ce document prend la forme d'un poster, c'est un outil de travail pour les nombreuses équipes de l'organisation des Jeux. Tous ces éléments s'adaptent aux différents lieux et épreuves sportives et permettent une infinité de possibilité pour déployer l'identité. Sur place, les équipes reçoivent les éléments qui correspondent à leurs espaces et les assemblent à l'aide du



> « Fire hydrant decoration kits », *Play a part in history, street and building decoration program, Los Angeles 1984 olympics.*



poster. Des podiums aux entrées, jusqu'aux tentes d'informations et des boutiques, le kit permet de construire rapidement ces espaces sans compétences particulières. Cette identité a été pensée pour faire vivre une expérience inoubliable aux spectateurs dans le Monde entier grâce à la télévision, mais surtout dans les rues de Los Angeles, pour les nombreux spectateurs des Jeux.

« En voyant ces couleurs on savait qu'elles étaient liées aux Jeux olympiques, on les suivait le long de l'autoroute, puis en sortant de l'autoroute, dans les rues... Et on y arrivait ! C'était du branding urbain. »

Deborah Sussman, interview pour le musée olympique.

# A Preview of the

# DESIGN

## for the 1984 Olympic Games

How the Los Angeles Olympic Organizing Committee will transform the city with an exciting program of festive elements.

Even perception of the Games of the XXIII Olympiad will be a complex array of temporal elements juxtaposed against the highly varied background of Los Angeles and its environs. The LAOOC will develop a very strong thematic philosophy for the creation of the Olympic environment that will overlay the city during the Games. An energetic montage of color and form will permeate everything from tents to vehicles.



< Extrait du poster présentant le kit de pièces, Olympic games the design, design history of the olympic games since athens 1896, Osterwelder Markus, 2020

These brightly colored cylindrical columns are color coded as to function, are interconnected with the other design elements to form a modern environment that recalls the unchangeable qualities of medieval jousting festivals.



Painted scaffold assemblies will be enriched with color and graphics to form monumental gateways, covers and walls.

the city will be transformed overall... is if an invasion of brightness has descended upon it

those first... are color coded as to function, are interconnected with the other design elements to form a modern environment that recalls the unchangeable qualities of medieval jousting festivals.

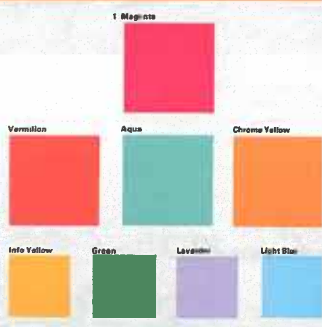


It is not just the color how they are used

## A Guide to the

# COLOR

The key color for the 1984 Olympic Games is a brilliant "Sun" magenta. This color, together with bright vermilion, clean aqua, rich chrome yellow and vivid green represent the Southern California spirit. The lighter "Mediterranean" colors are used occasionally in large backgrounds. White is used a great deal as a dignified link throughout the environment. Red, white and blue is only used on the rare occasion when it is appropriate to emphasize nationalism instead of the traditional Olympic internationalism. For color specifications, contact LAOOC Design Department at 303-881-



1984 Olympic Games Environmental design and color developed for the LAOOC by Susman, Prigge & Co. in collaboration with The Jenkin Partnership

## HOW TO



1 The colors of the palette are arranged in order of dominance from most used at the top to least used at the bottom. Pantone Matching System (PMS) numbers are listed to help in specifying these colors.

the colors of the palette are arranged in order of dominance from most used at the top to least used at the bottom. Pantone Matching System (PMS) numbers are listed to help in specifying these colors.

2 "Festive festivity" is the result of combining rows of stars and stripes in the 1984 Olympic colors. This can be done in color and white field or in white, reversed out of a field of color.

3 These colors work best when used in combination of three or more. It is best to form color relationships that are warm, cool or dark/light. The width of the stripes is best when thick and thin next to thin areas and when the arrangement is put on a large field of color or white field.

4 The Star in Motion may appear in any of the 1984 Olympic colors or white on a strong color in addition to the red, white and blue scheme.

5 When arranged, the Star in Motion creates a strong graphic pattern. These uses include the copyright and trademark designators. Original Star in Motion design by Robert Miles Runyan & Assoc.

6 When used officially sports photographs are symbol signs with the appear in white on a magenta field. The magenta photograph will be combined with an additional field of color such as yellow.

Preview of the design poster that replaced the design guidelines

LOS ANGELES

PLAY A PART IN HISTORY

Look of the Games Poster

USA



INFORMATION ENTRY

VIP RECEPTION

2

The association of bursting with mirth is a long-standing one. A carefully chosen set of colors, not associated with any one country, has been developed in miles of fabric and paper that will ring the fields of play.



All these elements and more not shown here are designed and brought together with an spirited attitude we have dubbed "festive federalism" — that is, an absolute celebration of the festive, temporal qualities of the Games coupled with a design palette that is very American in its conception, yet unapologetically international in its imagery.



A city that has both Hitler Boulevard and Radoo Drive ought to be able to do a hell of a decorating job.



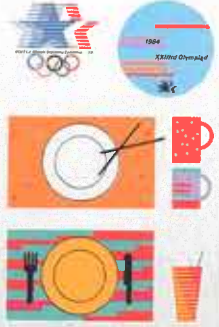
Championship

The brides were red, white and blue but oh the confetti!

These design concepts for programing help are for informational purposes, not for reproduction.



1984 LA Olympic Opening Ceremony  
Olympic Arts Festival Los Angeles 1984



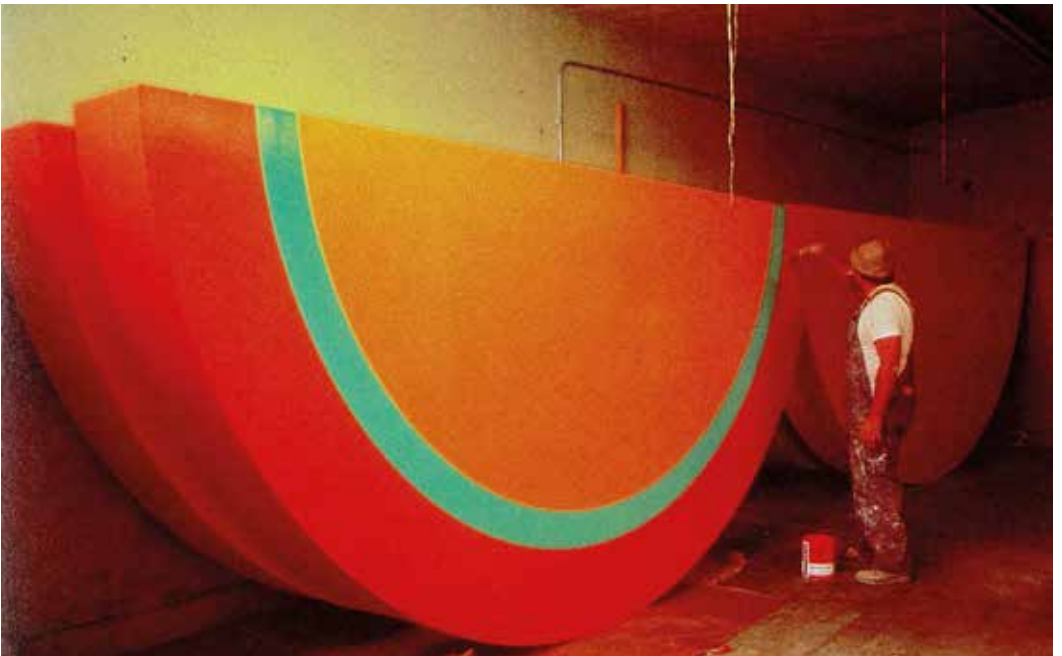
## HOW NOT TO



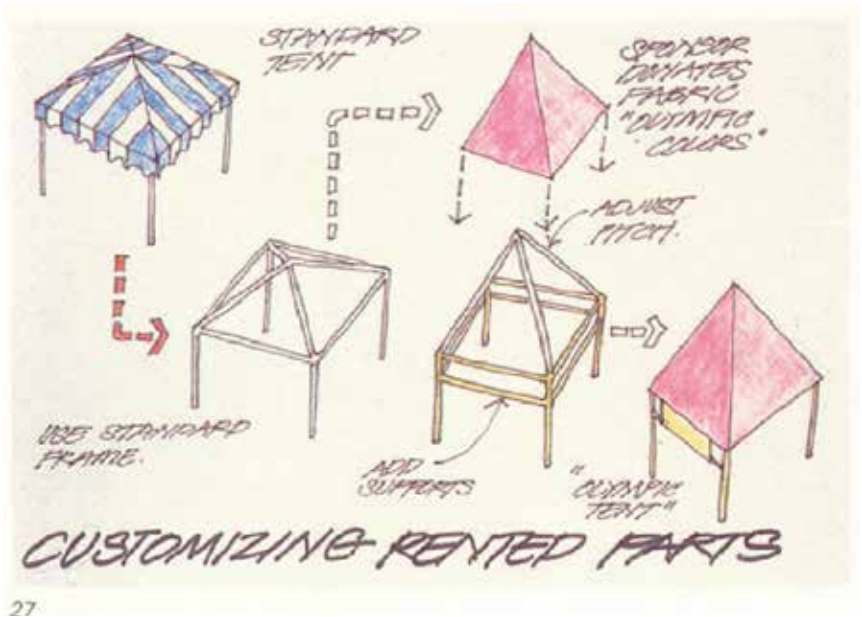
- 10 Do not use red, white, and blue as a descriptive color scheme. The Star-in-Motion in red, white, and blue should always be used small and in a justified manner.
- 11 Do not use light and dark combinations of the same color or the colors in a "rainbow" arrangement. When using stripes, do not make them all the same width.

Design: Charles  
Snyder Photo: C. Le  
Della V. Jones  
Photo: C. Le  
Snyder Photo: C. Le  
Snyder Photo: C. Le

Copyright © 1984 LAOOC. All rights reserved.



< Installation des sonotubes, *Official report of the games of the XXIIIrd olympiad Los Angeles 1984.*  
> Croquis des tentes olympiques dessiné par Jon Jerde, *Official report of the games of the XXIIIrd olympiad Los Angeles 1984.*



### La mise en espace par l'objet graphique autonome

L'absence de nouveaux bâtiments dédiés aux épreuves des Jeux olympiques, combinée à l'absence d'architecture monumentale de Los Angeles crée un manque de support pour le graphisme des Jeux. Deborah Sussman et Jon Jerde doivent donc construire leurs propres supports de A à Z, et imaginer des dispositifs autonomes pour mettre l'identité des Jeux en espace. Le kit de pièces imaginé est fait de matériaux économiques : du tissu, des plaques de bois, des échafaudages, des sonotubes<sup>6</sup>, de la fibre de verre, etc. L'équipe décide d'utiliser des systèmes standardisés comme des tentes de sponsors, ou des modules utilisés dans les chantiers comme des échafaudages. Comme le décrit le croquis de Jon Jerde, les structures standards de tentes subissent quelques modifications et deviennent des tentes olympiques, simplement en élevant leurs chapiteaux et en les colorants. L'usage des matériaux de chantiers est une solution idéale pour monter un espace éphémère, économique et modulaire, capable d'apparaître et de disparaître rapidement. Il permet de profiter de systèmes de construction et d'installation déjà au point et connus des ouvriers. Ces modules deviennent ensuite des supports dédiés au graphisme.

< Peinture d'une pièce en bois représentant des arches, *Official report of the games of the XXIIIrd olympiad Los Angeles 1984.*

<sup>6</sup> Les sonotubes sont des tubes de carton destinés au moulage de colonnes en béton. Utilisés sur les chantiers, ils sont détournés de leur fonction et

deviennent des colonnades colorées, évoquant ainsi les origines grecques de l'Olympiade.

L'objectif était d'organiser des Jeux olympiques « simples » et festifs, aussi le choix d'utiliser des structures de chantier est essentiel. Comme déjà évoqué, la perception de l'espace, façonnée par ces systèmes temporaires est différente de celle qu'aurait le visiteur d'un projet architectural colossal et très complexe. Dans cet environnement éphémère, le visiteur est capable d'appréhender l'espace et l'environnement qui l'entoure est beaucoup plus abordable.

« Les échafaudages étaient modulaires, solides, souples d'emploi, portables, faciles à monter et bon marché. On pouvait en louer ou en acheter en quantité pratiquement illimitée. C'était un système universel, pas compliqué, qui répondait parfaitement à la question posée. En fait, cette réponse était si simple mais si forte au niveau des applications qu'elle semble après coup trop évidente pour qu'on puisse même la qualifier d'idée créatrice. Et pourtant, ce fut l'élément clé, l'inspiration capitale qui permis d'appliquer à la totalité du Décor le concept du jeu des composants montables. Certes, l'idée exigeait encore d'être mise en forme. Le squelette avait besoin d'être manipulé et habillé pour la fête mais il existait. »

Lawrence G. Klein, *Rapport officiel des Jeux de la XXIII<sup>e</sup> Olympiade, Los Angeles 1984.*

Ce « vocabulaire » de chantier est souvent utilisé par les designers graphiques pour des projets éphémères, mais les Jeux olympiques de Los Angeles sont un exemple en la matière. On l'utilise fréquemment dans des projets de signalétique urbaine éphémère ou lors d'exposition temporaire comme « L'Europe en quartier, les quartiers de l'Europe » à Bruxelles en 2010. L'agence Intégral Ruedi Baur utilise des colonnes de tuyaux d'assainissement en béton empilés comme support d'exposition. Pour l'agence, ces matériaux permettent de « dessiner des formes et des volumes en fonction de l'environnement »<sup>7</sup>. L'aspect modulaire est aussi un des grands avantages des systèmes de chantier. Ils ont une capacité d'adaptation à l'environnement qui en font des supports parfaits pour les événements. Ils confèrent aussi à l'exposition une autonomie. En effet, ces procédés permettent à l'événement d'être indépendant des supports architecturaux du lieu où ils se tiennent. La construction de supports

<sup>7</sup> Extrait de la note d'intention sur <https://www.irb-paris.eu/>

grâce aux éléments de chantier permet ainsi de déployer du graphisme à grande échelle dans n'importe quel lieu. Cette liberté produit un grand nombre de possibilités pour le designer graphique.

> Module d'exposition éphémère construit en bâches imprimées tendues autour de colonnes de tuyaux d'assainissement en béton empilés, Intégral Ruedi Baur Paris pour l'exposition « L'Europe en quartier, les quartiers de l'Europe », Bruxelles, 2010.



> Module de signalétique extérieure en matériaux de chantier, Vier5, documenta12, Cassel, Allemagne, 2007.



Les outils du chantier permettent aussi une liberté quant aux formats ; le projet de signalétique développé par Vier5 pour l'exposition d'art contemporain *Documenta 12* à Cassel en Allemagne en est un exemple. Les panneaux de signalétiques extérieurs sont imaginés dans un format paysage très large dans le but de « gêner les visiteurs et restreindre le flux piéton »<sup>8</sup>. Ils tiennent grâce aux blocs de béton utilisés dans les chantiers. Ce format hors norme n'aurait pas été possible si les designers avaient dû se conformer aux outils standards de signalétique ou d'affichages. Les panneaux invasifs se déploient dans toute la ville afin que l'événement ne passe pas inaperçu.

La recherche de procédés autonomes, capables de se monter et se démonter facilement, se traduit par la recherche d'une mise en espace par le design graphique. Dans sa conférence *L'exposition comme art graphique*, Olivier Lugon, historien de la photographie suisse et spécialiste de l'histoire de la scénographie d'exposition, raconte comment les designers graphiques ont accédés aux questions de construction et de mise en espace. Il souligne le rôle des expositions photographiques et des expositions universelles, qui ont permis l'élaboration de structures graphiques autonomes. Les expositions universelles constituent des espaces de projets à grande échelle similaires aux Jeux olympiques. Les pavillons des expositions universelles ont pour objectif de faire signe et d'être spectaculaires. Aussi, il n'est pas étonnant que le design graphique y prenne de plus en plus de place. Ils ont permis à des designers graphiques de concevoir leur discipline hors de la page, et de travailler aux questions de construction de l'espace par le design graphique. Dès le début, ces propositions passent par l'utilisation de structures modulaires :

« Apparaissent d'innombrables structures d'accrochages tubulaires, modulaires et autoporteuses dans la lignée de ce qu'on avait vue pour *Film und foto*<sup>9</sup>. Ces structures de bois ou de métal, souvent proches de l'échafaudage doivent permettre de rendre l'exposition indépendante de l'architecture existante, de la faire entrer dans tous les lieux possibles et circuler sans entrave ni difficultés de montage. »

Olivier Lugon, « L'exposition comme art graphique », Colloque « Design graphique, les formes de l'histoire », 2014.

<sup>8</sup> Extrait de la note d'intention sur <https://www.vier5.de/>

<sup>9</sup> Exposition de photographies à Stuttgart en 1929. Mise en exposition par Moholy-Nagy et Ernst Scheidler.



L'autonomie des systèmes graphiques légitime l'importance du design graphique dans la construction des pavillons. Ils confèrent aux designers graphiques de grandes possibilités et une plus grande liberté de projet. Olivier Lugon explique que le design graphique devient lui-même l'objet à regarder. En fait, grâce aux expositions universelles, le métier même de designer graphique se voit évoluer pour acquérir un statut différent. Hans Neuburg écrira en 1969 ces mots à propos de l'exposition de 1964 :

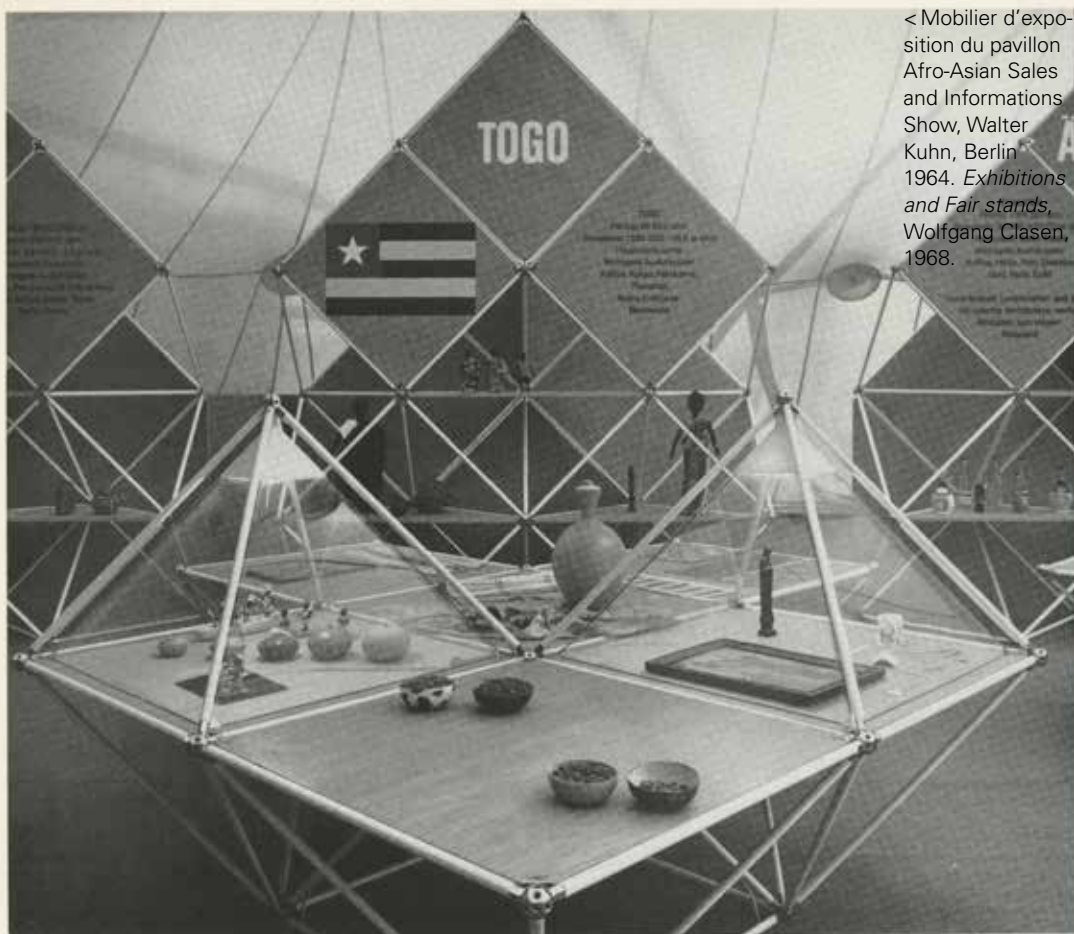
« Il y a 20 ans encore, les expositions étaient conçues comme par les commettants, et les premiers conseillers techniques étaient les architectes, auxquels on faisait appel pour les calculs de statiques. Ce n'est qu'à la dernière phase de l'ornementation qu'on s'adressait aux graphistes pour les détails. Pour l'exposition 64, les graphistes étaient d'avis qu'ils étaient à même d'exercer une influence sur l'élaboration du programme. Il ne s'agissait nullement d'une lutte des classes entre architectes et graphistes, mais d'une répartition raisonnable des rôles. La position du graphiste comparée à ce qu'elle était en 1920 ou en 1930 a évoluée fondamentalement dans le sens d'une activité totale. »

Hans Neuburg, 1969.

Cette exposition qui a lieu en Suisse, à Lausanne, va mettre sur un pied d'égalité les architectes et les graphistes dans le processus de construction de l'événement. Il va ouvrir la voie à d'autres projets de mise en espace, et rendre possible 20 ans plus tard la construction de l'espace olympique par la designer graphique Deborah Sussman et l'architecte Jon Jerde.

> Scénographie de l'exposition «Hyspa, exhibition of hygienics, gymnastics and sport in the 20th century», Hans Neuburg, Berne 1961. *Exhibitions and Fair stands*, Wolfgang Clasen, 1968.





< Mobilier d'exposition du pavillon Afro-Asian Sales and Informations Show, Walter Kuhn, Berlin 1964. Exhibitions and Fair stands, Wolfgang Clasen, 1968.



9. The display units inside the tents were composed of "Mero" standard components, forming octahedrons and tetrahedrons. In the foreground, a combination of table and glass pyramids; in the background, a number of larger units.

10. The same system was used for the signposting outside the exhibition.

9. Die Ausstellungselemente im Innern sind nach dem Oktaeder- und Tetraederprinzip aus Mero-Normstäben zusammengesetzt. Im Vordergrund eine Tisch- und Glaspyramidenkombination, dahinter größere Elemente.

10. Nach demselben System wurden auch die Hinweistafeln vor der Ausstellung konstruiert.

11. Joint connecting four glass pyramids.

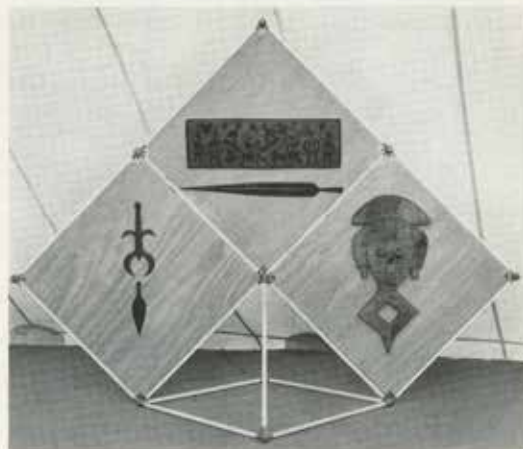
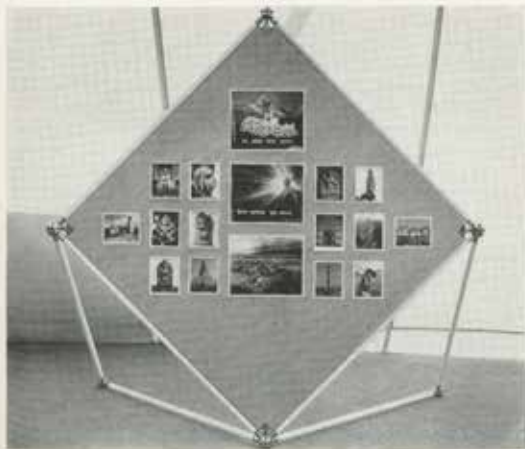
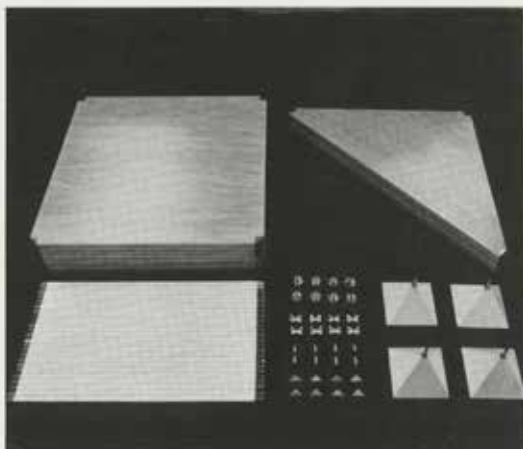
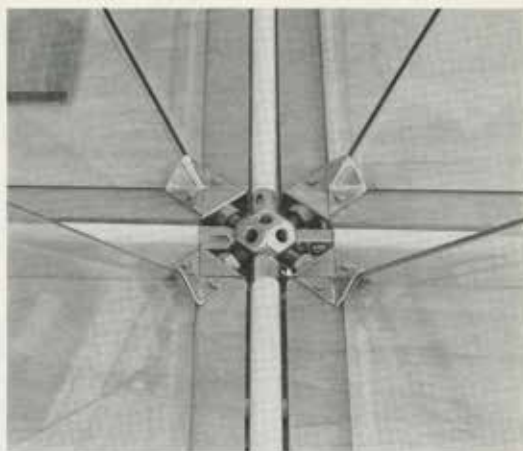
12. Components of the pyramid structure. Bottom, right: the metal points for the glass showcases which also contained the light fittings.

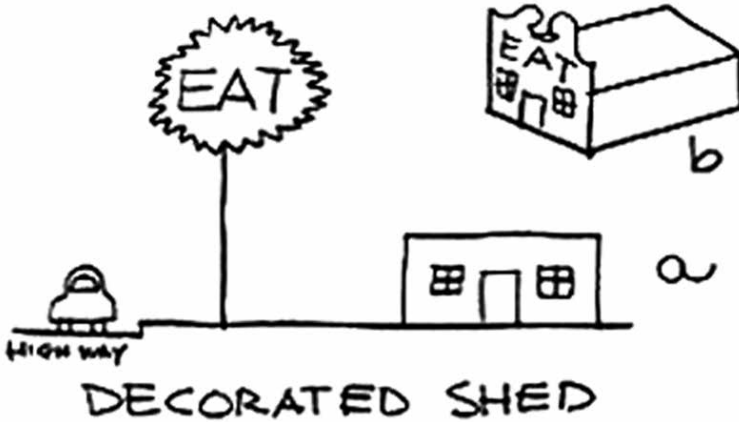
13, 14. Display units with vertical display panels. The stands of the six African countries were housed in one tent whilst those of the eight Asian countries occupied the two other tents. The exhibits included semi-finished, craft, agricultural and industrial products. Each country was given a basic set of equipment with display panels, shelves, tables, showcases, supports, fitted units and chairs. Within this system, the exhibitors were free to vary the number and arrangement of these units at will. The wooden block flooring was covered with close carpeting.

11. Knotenpunkt zwischen vier Glaspyramiden.

12. Einzelelemente der Pyramidenkonstruktion. Rechts unten: die Blechspitzen für die Glasvitrinen, in denen auch die Beleuchtung untergebracht war.

13, 14. Ausstellungselemente mit vertikalen Schaufflächen. Die Stände der sechs afrikanischen Länder waren in einer Kuppel untergebracht, während sich die Stände der acht asiatischen Länder auf die beiden anderen Kuppeln verteilten. Ausgestellt wurden: Rohprodukte, handwerkliche, landwirtschaftliche und industrielle Erzeugnisse. Jedes Land erhielt eine Grundausstattung an Tafeln, Regalen, Tischen, Vitrinen, Dekorationsständern, eingebauten Schränken und Sitzgruppen. Anzahl und Ordnung dieser Elemente konnte von den Ausstellern innerhalb des Systems beliebig variiert werden. Der aus Platten bestehende Holzfußboden war mit einem Spannteppich ausgelegt.





< Croquis des différentes solutions d'enseignes observées à Las Vegas, *Learning From Las Vegas*, Denise Scott Brown et Robert Venturi, 1972.

Les objets autonomes imaginés pour occuper l'espace des Jeux sont à la fois des moyens de diffuser l'identité dans Los Angeles, mais ont aussi un rôle purement informatif en tant qu'objet de signalétique. Dans *Learning from Las Vegas*, Denise Scott Brown et Robert Venturi constatent qu'il existe deux méthodes pour faire signe dans l'espace urbain :

- Solution 1 : des signes graphiques sont affichés ou peints sur le bâti (croquis b). Nous l'appellerons la méthode « classique », nous l'avons observé avec les peintures sur le sol de Mexico.
- Solution 2 : des signes graphiques définissent leurs propres supports, indépendamment de l'architecture (croquis a).

Dans cette solution, on peut parler de construction graphique. L'objet est à la fois le graphisme et son support. Ils contribuent tous deux à faire signe dans l'espace. Au même titre que les systèmes modulaires imaginés pour les expositions universelles, ces constructions sont autonomes et libérées de l'architecture. La solution 1, plus classique, réduit la question du support à une contrainte donnée au designer graphique et lui demande de faire avec l'existant. Tandis que la solution 2 est une proposition de design total ou le designer graphique possède la liberté de son format. Libérée du support de l'architecture existante, la conception de l'objet graphique devient complète.

Ainsi, lorsque le comité olympique de Los Angeles fait le choix de ne pas mener de projet architectural, de ne pas construire de stade, de gymnase ou de piscine olympique, il permet à ces Jeux d'être construits par le design graphique. De ce fait, l'événement, lui aussi libéré de l'architecture existante gagne en autonomie. Les possibilités de créer un espace qui lui soit dédié deviennent infinies grâce aux outils graphiques. Il n'est alors plus dépendant du lieu où il se place, bien qu'il s'inscrive dans son contexte. Construire serait donc un geste de libération et d'indépendance pour le designer graphique.

> Signalétique urbaine pour *California City*, Deborah Sussman.



La création d'objets autonomes est une spécialité pour Deborah Sussman qui a réalisé plusieurs projets de signalétique urbaine comme pour le parc à thème Walt Disney World à Orlando ou le projet *California city* qui semble très influencé par les enseignes du *Strip* de Las Vegas. On voit se développer la pratique de construction d'objets graphiques aux États-unis, et plus particulièrement en Californie, avec plusieurs figures du design californien. L'activiste et designer graphique Corita Kent a joué un rôle important dans la libération du graphisme par sa mise en volume. Femme engagée, elle participe, organise et met en forme de nombreuses manifestations.

>Vitrine de Noël  
d'IBM réalisée par  
Corita Kent et ses  
élèves, New York,  
1965.





PEACE

PEACE  
PEACE  
PEACE

NO PEACE  
WHICH  
IS NOT  
PEACE FOR  
ALL

NO PEACE  
WHICH  
IS NOT  
PEACE FOR  
ALL

IN QUIET  
PEOPLE  
THERE IS  
VISION  
AND PURPOSE

peac

### Christmas 1965

The year 1965 is marked  
by a number of significant  
events in the  
history of the world.  
The year is marked  
by a number of significant  
events in the  
history of the world.

Corita Kent a une pratique libre et quasi performative du design graphique. Cet engagement la confronte à l'espace public, qu'elle va chercher à occuper avec ses signes. Elle use de ses outils de graphiste pour construire ces événements et déployer des messages de paix. Elle utilise des cartons sérigraphiés qu'elle brandit pour s'exprimer. Son système est simple et efficace, il lui permet de réaliser des constructions idéales comme support pour ses messages. Corita Kent travaille à la même époque que Deborah Sussman et au même endroit, elles sont toutes deux des figures importantes du design graphique californien et du supergraphisme. Elles grandissent dans cet environnement visuel que nous avons évoqué : celui des signes envahissants l'espace urbain, celui de Las Vegas, de Times Square, et de Los Angeles. On peut facilement imaginer qu'elles ont eu des influences et des questionnements similaires. Leurs pratiques respectives sont liées à des questions d'occupation de l'espace urbain, qui trouvent leurs réponses dans la construction d'objets graphiques autonomes. Sussman écrira à propos de Corita Kent :

« À Los Angeles, Corita Kent a enlevé le graphisme de la page et les a mis dans la rue. Soudainement, les mots flottaient en trois dimensions - indépendamment de l'architecture, mais délibérément consciente de celle-ci. »

Deborah Sussman, *Graphic Design + Architecture, A 20th Century History*, Richard Poulin, 2012.

Des manifestations, Corita Kent passera en 1965 à la conception de la vitrine d'exposition de Noël d'IBM à New-York. Elle reprend son concept de cartons imprimés, mais elle les assemble cette fois afin de construire une structure graphique, autonome et modulaire. Peindre, découper, coller, assembler ; son travail très manuel gravite autour de la notion de construction. Dans son cours pour adultes *Art Structure*, elle invite ses élèves à construire « quelque chose qui semble pouvoir voler ». Les structures, similaires à des cerfs-volants, nous ramènent à d'autres figures importantes du design californien ; Ray et Charles Eames. Les Eames font partie des influences communes de Corita Kent et de Deborah Sussman. La collection de cerfs-volants de Charles Eames témoigne aussi d'un intérêt pour les constructions simples et graphiques...

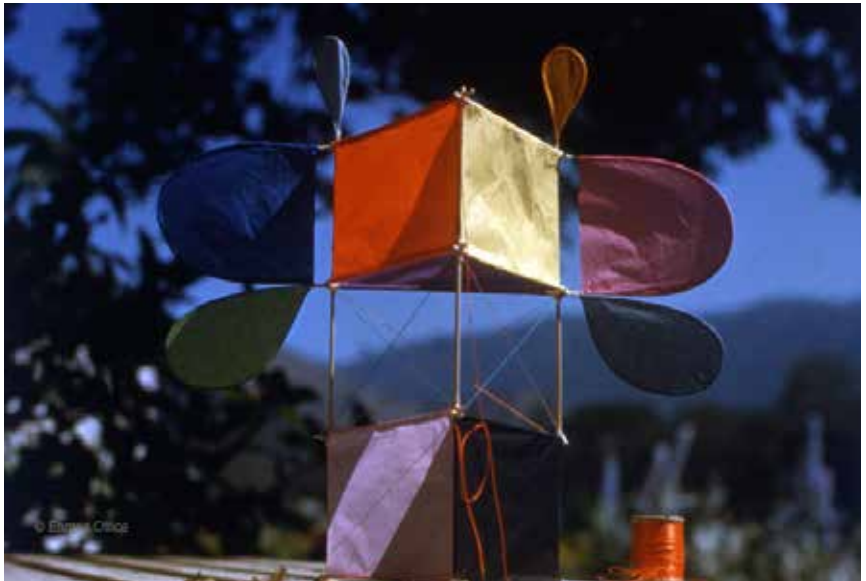


> Corita Kent anime son cours du lundi soir nommé « art structure ».

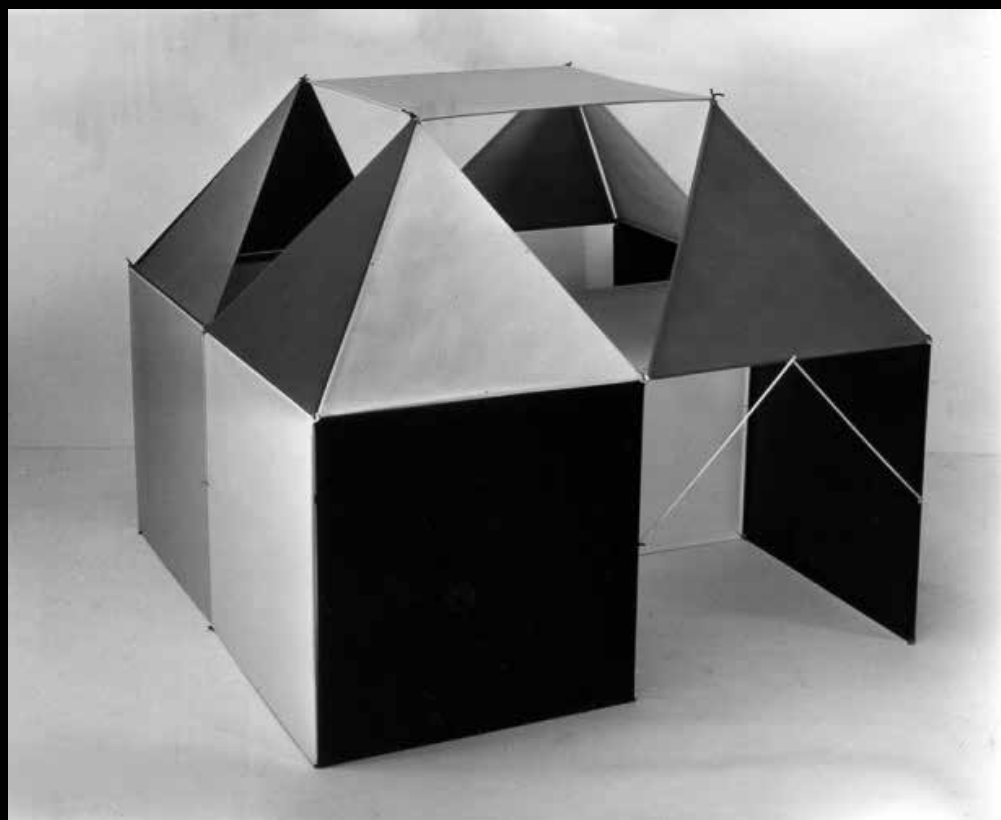


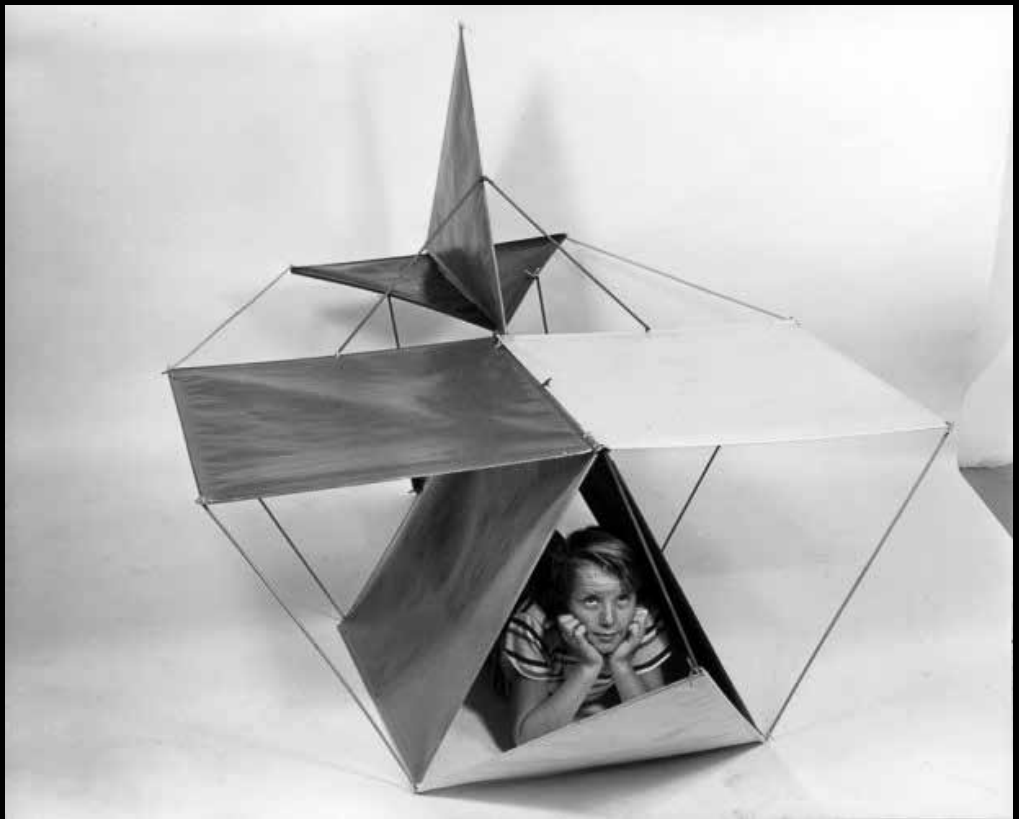
Sister Corita with her Monday night class, Art Structure. The project was to make something that looked as if it could fly.

> Cerf-volant confectionné par Charles Eames, 1950.



> Exemples d'utilisation du jouet  
*The Toy*, conçu par  
le Eames Office,  
1951.





À partir de 1950 le couple réalise les jouets *Carton city*, *The toy*, *The little toy* et pour finir *House of cards*. En fait, ces jouets sont l'occasion pour le couple d'expérimenter divers systèmes de construction, à la recherche du plus synthétique. Comme chez Corita Kent, on retrouve une pratique manuelle de la construction, presque enfantine. La simplicité de ces systèmes tient à l'utilisation des structures tubulaires et des moyens graphiques.

Tous ces jouets permettent aux enfants comme aux adultes d'explorer l'espace et de construire leurs propre modèles architecturaux. *Carton city*, réalisé avec les boîtes produites par Herman Miller, permettent aux enfants de construire maison, voiture ou robot à échelle une. *The toy*, plus simple dans sa mise en œuvre et sa construction est un kit de pièces probablement inspiré des cerfs-volants collectionnés par Charles. Les enfants peuvent construire des structures colorées à grande échelle. Finalement les Eames créent le jeu *House of cards* avec la volonté de rendre la construction aussi simple que possible. Le jeu de 54 cartes, avec deux encoches de chaque côté et aux extrémités, facilite grandement l'utilisation. Cela élimine la nécessité d'utiliser un outil comme c'était le cas avec les jeux précédents. Le design des cartes, réalisé par Deborah Sussman alors qu'elle est directrice artistique du Eames Office, est très coloré et reprend les motifs des différents matériaux que l'on trouve dans une maison à l'époque. Ces quatre jeux présentent des intentions graphiques fortes. L'influence de ces projets sur le travail de Sussman est indéniable, notamment dans son travail pour l'identité des Jeux de Los Angeles ou on retrouve les notions de kit et de constructions graphiques.

> Ray Eames jouant avec un prototype de *The Toy* dans leur maison, 1951.



< Démonstration du jeu *House of cards* de Charles Eames dans le film *Toccata for Toy Trains*, 1952.





<Détails des  
structures en  
échafaudages,  
*Official report of  
the games of the  
XXIIIrd olympiad  
Los Angeles 1984.*







<Tour d'échafaudage ornée de tissus, formes en fibres de verre et de paillettes devant le Coliseum d'Exposition Park, *Official report of the games of the XXIIIrd olympiad Los Angeles 1984.*  
> Installation des éléments graphiques sur les structures en échafaudages, *Official report of the games of the XXIIIrd olympiad Los Angeles 1984.*



### Construire une image

La ville de Los Angeles est très étendue, et les 75 sites des Jeux sont déployés sur de nombreux kilomètres. Il est difficile de créer une unité entre ces espaces. Ajouter à cela l'absence d'architecture monumentale pour faire signe<sup>10</sup>, les contraintes pour créer un espace concret et compréhensible par les visiteurs sont importantes. Jon Jerde et Deborah Sussman décident d'ériger des structures monumentales dans la ville. Elles jouent le rôle de monuments qui manquent à Los Angeles et permettent de qualifier l'espace de l'événement en faisant signe. Elles signalent de manière spectaculaire aux visiteurs quels sont les sites importants des Jeux. Les structures en échafaudages sont peintes et habillées de tissus colorés, de formes en fibres de verres et de plaques en bois peintes aux motifs et aux couleurs de l'identité des Jeux. Elles ont le même sort que les pavillons d'expositions universelles : elles sont destinées à être démontées au terme de l'événement. Construites sous des formes archétypales de l'architecture (tours, arches, arcs ou remparts), elles en endossent aussi le rôle. Les arcs de triomphe par exemple, étaient des monuments construits, parfois éphémères, mais toujours spectaculaires. Ils étaient construits à l'occasion de fêtes dont le but était de faire une démonstration de

<sup>10</sup> D'après Deborah Sussman dans son témoignage vidéo « Deborah Sussman : Graphiste Los Angeles 1984 » pour le Musée Olympique.



< Arc de triomphe éphémère couvert de tissu, *Entrée de Charles X à Paris par la barrière de la Villette, après son sacre*, Louis-François Lejeune, 1775-1848.  
 > « Arc de triomphe représentant le mont Parnasse », Planche extraite de *L'Entrée triomphante de Leurs Majestez...*, 1662.

force destinées à marquer les esprits et inscrire un événement ou un homme dans l'Histoire :

« Comme les fêtes destinées à solenniser chaque acte de la vie publique des souverains, ces livres étaient le produit de la contribution de tous les grands artistes du temps. Baptêmes, mariages, funérailles, couronnements, victoires ou entrées solennelles dans les « bonnes » villes du royaume donnaient lieu à des déploiements de fastes dont les livres se veulent les traces tout aussi fastueuses. »

Dominique Morelon<sup>11</sup>, *Chroniques de l'éphémère*  
*Le livre de fête dans la collection Jacques Doucet*, 2010.

La construction devient un monument et un repère spatial dans la ville. La dimension magistrale de ce monument du fait de sa hauteur et de son aspect gigantesque lui confère le statut d'emblème. Figé dans des livres de fête illustrés par des artistes, il devient une image au sens propre du terme. Mais dans l'espace urbain, ce monument devient aussi une image ; une image de grandeur, l'image d'un événement marquant comme une

<sup>11</sup> Conservatrice en chef et responsable du service du patrimoine de la bibliothèque de l'Institut national d'histoire de l'art, commissaire de

l'exposition *Chroniques de l'éphémère, le livre de fête dans la collection Jacques Doucet*.



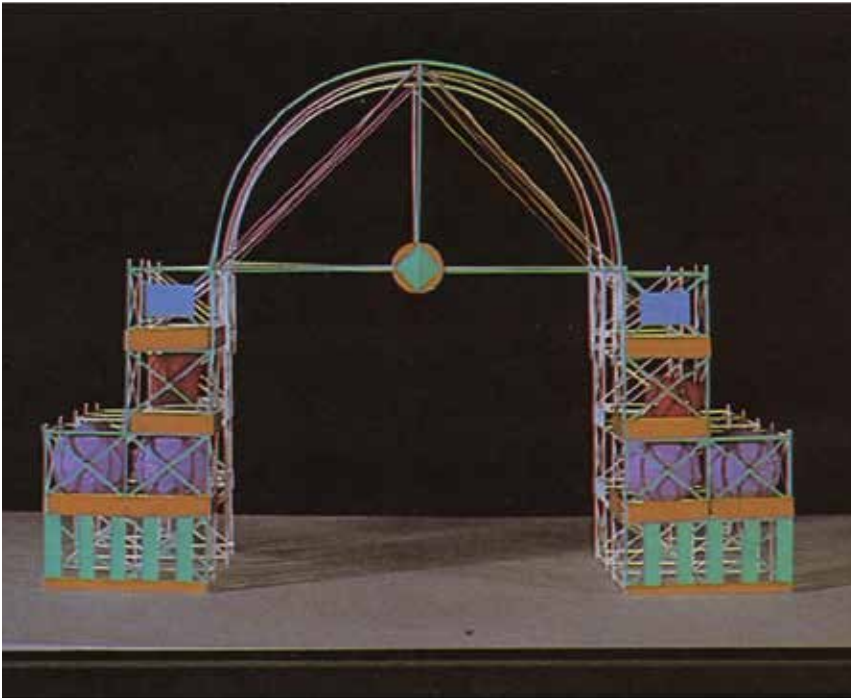
*Arc de Triomphe de Cassin, par le Fontaineur et architecte Stanetti*

victoire, un sacrement, ou l'arrivée d'un monarque. Il ne prend pas l'aspect d'un bâtiment fonctionnel, et ne répond pas aux formes architecturales « classiques » : maison, immeuble ou palais. Il relève plus de la sculpture que du bâtiment et il peut être peint ou orné de tous types de matériaux. C'est par exemple le cas de l'« Arc de triomphe représentant le mont Parnasse », un arc éphémère :

*« Il recourut à des arbres, lauriers et autres feuillages convenables et véritables, soit de branches ou tiges entières pour en couvrir la montagne et usa de plâtre, de toiles et de gazes d'or et d'argent pour les figures en relief d'Apollon et des Muses. »*

Jérôme De La Gorce, « De Paris à Versailles : les grandes fêtes et les cérémonies de la ville et de la cour aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles », *Chroniques de l'éphémère, Le livre de fête dans la collection Jacques Doucet*, 2010.

À l'époque, les arcs sont composés comme des objets sculpturaux, traités comme des dessins. Ces objets étaient au cœur de la fête et avaient une fonction de cohésion sociale. En dehors des dessins politiques, les fêtes étaient aussi un moyen de divertir le peuple et de donner une image positive de la ville. C'était l'occasion de réinventer un espace de vie commun, en investissant une place, un jardin ou une rue. L'investissement de ces espaces passait par divers moyens graphiques comme des bannières, mais aussi et surtout par ces constructions monumentales.



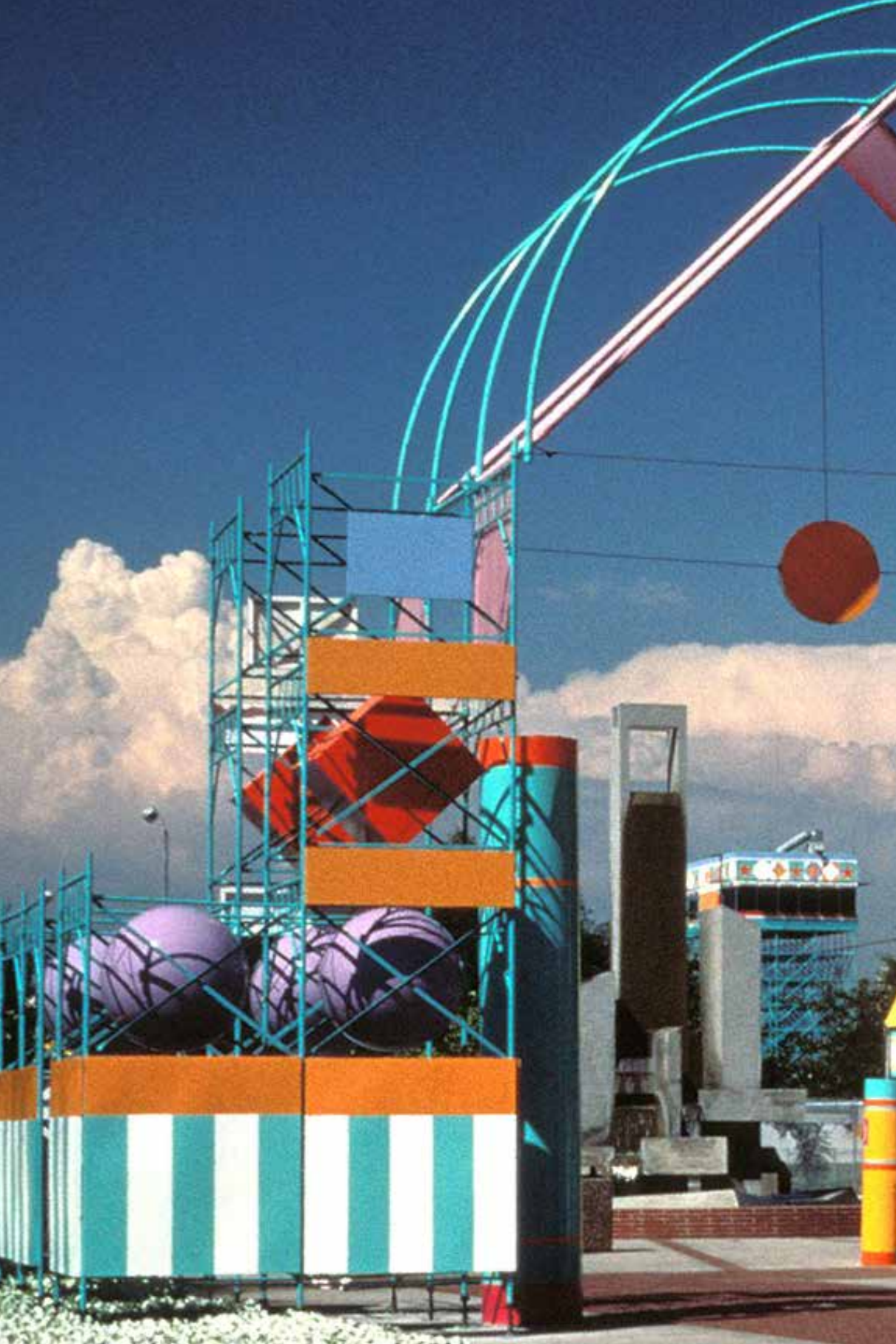
< Maquette de l'arc de triomphe en échafaudage sur le campus de l'UCLA, signalant le village olympique, 1984.

En 1984, les structures des Jeux de Los Angeles bénéficient aussi d'un traitement graphique fort. La base de la construction en échafaudage est ensuite complétée avec des outils graphiques qui permettent de construire l'image finale. Les outils, comme nous l'avons déjà cité, sont du tissu, du papier, des matières imprimées, etc. En fait, ce sont les outils utilisés par les graphistes pour des compositions en deux dimensions. C'est par le passage de ces moyens graphiques de la composition en 2D à la construction en 3D, qu'on peut parler de construire une image. C'est en passant par des dessins, des maquettes et toute sorte d'images que les graphistes conçoivent la construction. Avec leurs outils, ils mettent en volume ces images et investissent à leur tour la ville.

L'aspect éphémère est important dans le processus d'investissement de l'espace. L'événement apparaît dans la ville puis disparaît, ne laissant que des souvenirs aux habitants. Dans la mémoire, les constructions graphiques sont plus que jamais des images, elles gardent pour toujours leur caractère unique et exceptionnel. Une construction définitive ne peut être entièrement dédiée à l'événement. Certes elle est construite en son occasion, mais une fois celui-ci passé, elle prend une nouvelle fonction. Elle sert à d'autres événements, elle devient un élément commun de l'environnement visuel pour les habitants. C'est par exemple le cas des stadiums ou gymnases construits à l'occasion de Jeux olympiques. Une ville qui accueille les Jeux ne peut imaginer construire ce genre d'infrastructure seulement

> Parc olympique de Montréal, *Montreal 1976: Games Of The XXI Olympiad Official Report*, 1976.





<Arc de triomphe  
en échafaudage  
sur le campus de  
l'UCLA, signalant  
le village olym-  
pique, 1984.



pour un événement. Le coût et la complexité de la construction sont trop importants. Aussi tout l'enjeu est qu'elle soit utile à la population de la ville après l'olympiade. La construction devient un équipement public, utile à un grand nombre de citoyens. Dans la mémoire collective, cette construction n'est plus le symbole des Jeux olympiques dans la ville. Au contraire, les structures éphémères de Los Angeles, construits uniquement pour l'événement, restent l'image forte des Jeux Olympiques 1984. L'éphémère rend aussi possible des projets architecturaux d'apparat comme les arcs, les portes, ou des projets graphiques qui n'auraient jamais été acceptés dans un projet pérenne.

« Los Angeles aujourd'hui, en 1982, est exactement la même qu'en 1981 et telle qu'elle sera en 1983. En 1984, pendant les Jeux, la ville devra avoir un aspect totalement différent. Tout ce qui sera lié aux Jeux doit avoir une fraîcheur, un air de fête qui communiquent le caractère éphémère de l'événement. Tout devrait se passer comme si une nuée de papillons multicolores s'était abattue sur la ville. [...] Le concept de Jeux Olympiques 'spartiates' ouvre une ère nouvelle. Il s'agit désormais de renoncer aux architectures orgueilleuses des Olympiades passées. L'environnement doit être imprégné des valeurs originales qui donnent aux Jeux leur qualité. Dans cet environnement, les athlètes constituent sans contexte le centre d'intérêt, tandis que l'architecture affirme son caractère provisoire par l'emploi de tissus pleins de fantaisie et de graphismes exotiques.»

«Design Coordination Guidelines», novembre 1982.

C'est le cas pour Los Angeles, mais aussi pour la « Rainbow city » de Joseph Urban, ou encore les peintures de Mexico. Le dispositif mis en place par Deborah Sussman et Jon Jerde aurait été beaucoup moins ambitieux s'ils avaient dû travailler sur la base d'un projet architectural durable. Toute la richesse graphique qu'ils ont déployée dans la ville repose sur leurs structures monumentales et éphémères : un support qu'ils ont construit dans le but précis d'en faire une construction-image et de transformer la ville en cette occasion.

> Structures en échafaudages dans Los Angeles pendant les Jeux olympiques 1984, *Olympic games the design, design history of the olympic games since athens 1896*, Osterwalder Markus, 2020.





Olympic Village  
Entry porch



Inside the  
Olympic Village



An electric car transporting volunteers  
inside the Olympic Village

0740—0741



Spectators near the entrance to the  
Olympic Swimming Stadium



Pictograms near the entrance of the  
Olympic Swimming Stadium

AMES OF THE XXIII OLYMPIAD

1984



< Porte éphémère  
de 50 mètres  
de haut, Feria  
de Abril, Seville,  
2019. À l'occasion  
de cette feria une  
ville éphémère  
est construite.  
Chaque année  
une porte specta-  
culaire est édifée.





< Construction funéraire, Ellora, Inde, 1980.

*Le regard nomade*,  
Ettore Sottsass,  
1996.

### La mise en fête d'un espace

Partout dans le monde, les fêtes populaires et religieuses sont des moments exceptionnels de transformation de l'espace urbain. Dans le recueil de photographies *Le regard Nomade*, Ettore Sottsass dévoile des clichés qu'il a pris lors de ses voyages autour du monde. Les photos témoignent d'une curiosité pour les pratiques de construction, de décoration, et d'ornement dans toutes les cultures qu'il a découvertes. Toutes ses réflexions visent à comprendre l'essence du design, avec un regard tourné vers l'humain et ses traditions.

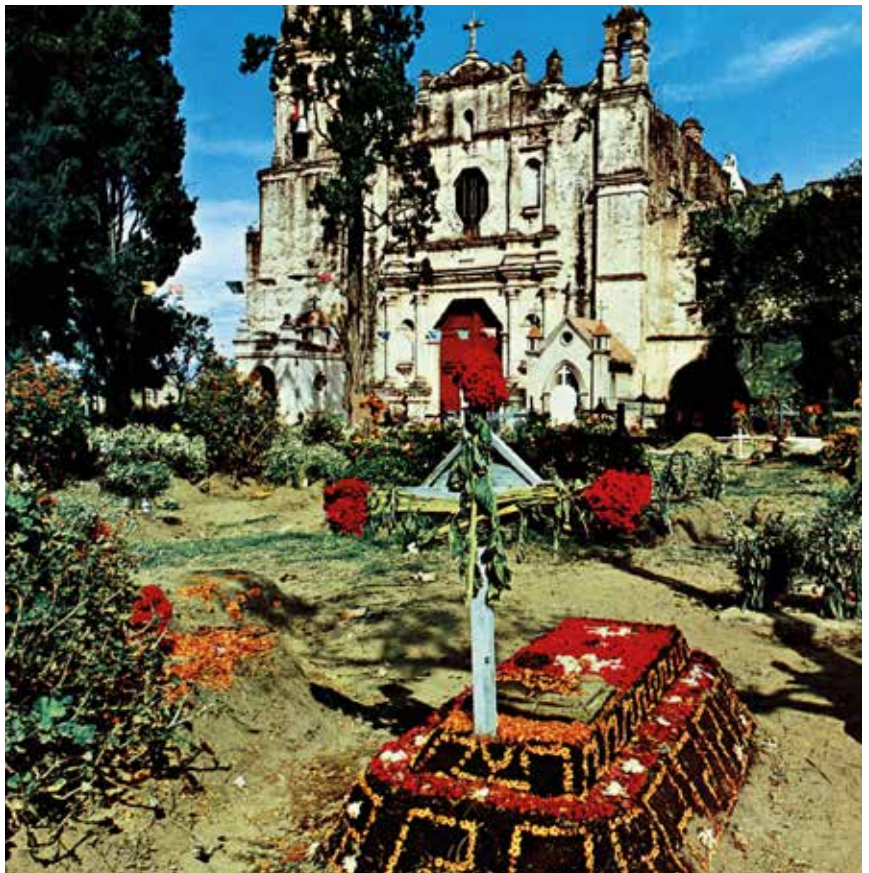
« Quelquefois, nous dressons aussi de hauts mâts avec des drapeaux, afin que toute la tristesse du monde se dissipe mieux dans le vents de la planète. »

Ettore Sottsass, *Cimetières*, *Le regard nomade*, 1996.

Construire est un geste spirituel dans beaucoup de cultures ; qu'il s'agisse de signifier une tombe, un autel, des offrandes ou les portes d'un lieu sacré, partout les Hommes ont construit pour représenter leurs croyances. Les célébrations, ou fêtes traditionnelles sont des espaces privilégiés pour observer ces constructions. Une grande richesse graphique est alors

> Décoration d'une tombe à l'occasion du jour des Morts, Mexique.

*Mexico 68/Comité Organisateur des Jeux de la XIX Olympiade*, 1968.



déployée dans l'espace. Provoquées par le contexte éphémère de ces festivités, les solutions de représentation de l'événement envahissent l'espace urbain avec des moyens souvent modestes. Le pèlerinage religieux Kumbh Mela a lieu tout les 9 ans aux bords de plusieurs rivières sacrées en Inde. En 2013 les bords de la rivière deviennent la plus grande ville éphémère du monde, puis disparaît au terme de plusieurs semaines. Les arches d'entrées des temples éphémères sont construites grâce à des échafaudages et du tissu. Ce procédé permet de créer des lieux remarquables et spectaculaires pour que les nombreux pèlerins se repèrent dans l'immense ville. Les arches colorées du Kumbh Mela et les structures de Los Angeles sont très similaires, autant dans leurs esthétiques que dans les matériaux utilisés ainsi que dans leurs fonctions. On constate dans plusieurs festivals indiens la construction d'arches parfois en échafaudages, parfois en bois, recouverts par du tissu tendu. Lors du Kumbh Mela de 2013, on peut voir aux extrémités des arches l'ajout de formes d'ornements destinées à rejouer les entrées des temples traditionnels hindou. On retrouve également ces formes dans les constructions des Jeux de Los Angeles. Elles sont réalisées en fibre de verre et intégrées dans les structures d'échafaudages. On voit aussi que les tissus qui recouvrent les arches du festival indiens sont ornementés de motifs géométriques. Cette présence graphique est importante dans le ressenti des constructions qui deviennent des objets signalant l'événement et donne un caractère festif à l'environnement urbain. Les monuments transforment le paysage qui devient soudain un lieu de célébration.

> Porte en bambous, Bali, Indonésie, 1977. *Le regard nomade*, Ettore Sottsass, 1996.



< Scènes de fortunes construites en bois, Festival Tusu Mela, Jamshedpur, Inde, 2020.



< Arches en échafaudages couvertes de tissus et décorées de formes géométriques marquant l'entrée des temples, Kumbh mela, Allahabad, 2013.







> Arche signalant l'entrée des épreuves sportives aux Jeux olympiques de Los Angeles, *Official report of the XXIIIrd olympiad Los Angeles 1984.*

*Venue Operations  
and Administration*

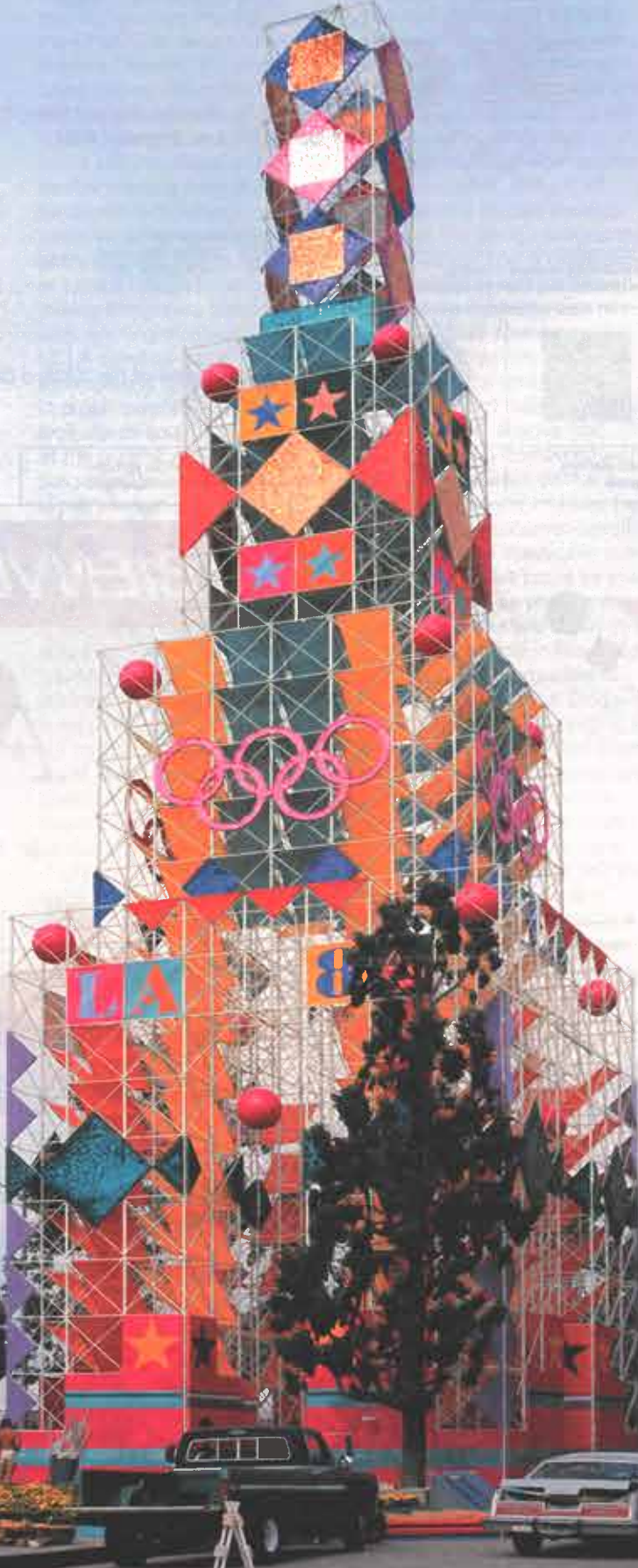
9 This scaffold marks the pedestrian entry point  
10 Concession stands at Exposition Park



<Tour décorée  
de fleurs et de  
paillettes, Festival  
Tusu Mela,  
Jamshedpur, Inde,  
2020.



>Tour d'échafaudage ornée de tissus, formes en fibres de verre et de paillettes devant le Coliseum d'Exposition Park, Olympic Games The Design history of the olympic games since athens 1896, Osterwalder Markus, 2020.





< Ray et Charles Eames dans leur maison décorée avec de nombreux objets issus de diverses cultures, *Charles & Ray Eames*, Gloria Koenig, 2005.

Si l'influence des pratiques traditionnelles sur le designer Italien Ettore Sottsass semble primordiale pour comprendre son travail, cet intérêt est aussi partagé par les architectes et designers Ray et Charles Eames. Le couple collectionne les objets et œuvres d'arts populaires et puiseront dans ces ressources tout au long de leurs carrières. Durant ses dix années passées à leurs côtés en tant que designer graphique, Deborah Sussman découvre les cultures mexicaine, japonaise et indienne. Elle participe avec Susan et Alexander Girard<sup>12</sup> à l'élaboration du film *Day of the dead* en 1957 au Mexique. Ce film documentaire examine la philosophie et la culture mexicaine à l'occasion de la fête traditionnelle en l'honneur des morts. On observe dans le court métrage les nombreuses statuettes en sucre, en plâtre ou en papier, les fleurs, les guirlandes de fanions découpés de motifs et autres dispositifs réalisés à la main. Ils permettent aux mexicains de célébrer leurs traditions et de transformer leurs villes et villages en fête. L'implication des mexicains dans l'élaboration de ces objets et dans l'organisation de la fête avait marqué l'équipe du Eames Office. Sussman participera aussi en 1958 au voyage des Eames en Inde à l'occasion d'un projet d'exposition et de l'*India Report* commandé par le gouvernement Indien. C'est à cette occasion qu'elle découvre cette culture colorée. Tout comme Ettore Sottsass, les nombreuses célébrations et les défilés indiens l'inspireront dans son travail, et notamment pour les Jeux olympiques de 1984. On peut aussi supposer que le sud ouest des États-Unis, notamment Los Angeles, du fait de sa proximité avec les pays d'Amérique du sud bénéficie d'une mixité culturelle particulière. Cette ouverture sur les cultures pacifique et sud américaine a probablement permis à toute cette génération de designers, artistes ou architectes que nous avons déjà évoqué de développer un intérêt pour ces pratiques populaires de signes, de motifs et de couleurs dans l'espace.

Ces festivités sont de formidables exemples d'événements qui existent et se forment dans l'espace grâce au graphisme. Étant populaires et parfois issues de traditions très anciennes, il n'est jamais question de construire au sens architectural du terme. On y déploie des solutions légères, la fête doit apparaître

<sup>12</sup> Alexander Girard et son épouse ont une collection d'œuvres de plus de 100 000 pièces d'art populaire. En 1978, Girard fait don de celle-ci au Museum of International Folk Art de Santa Fe.

## 1957 • Film: *Day of the Dead*



Images extraites de ce film d'une quinzaine de minutes

Le Jour des morts (*Day of the Dead*) est célébré au Mexique le premier novembre. Charles Eames avait découvert cette fête religieuse lors de son séjour de neuf mois au Mexique en 1933. Il avait quitté St. Louis frustré par sa carrière languissante du fait de la dépression économique et s'était retrouvé étranger en un pays étrange. Au cours de son périple, il assimila avec un regard d'artiste la culture locale, peignant des paysages et des églises de village qu'il vendait pour vivre. Il réunit des babioles, de l'art populaire et des tissus qui annonçaient son intérêt permanent pour les objets. Cette thématique constitue le fond de *Day of the Dead*, film en couleurs d'une quinzaine de minutes réalisé en 1957, qui associe la procession de la Toussaint et une sélection d'artefacts représentatifs pour raconter l'histoire de cette très ancienne manifestation culturelle. En 1957, le Eames Office avait déjà produit plusieurs courts métrages, dont leur premier film, *Travelling Boy* tourné en 1951 dans le studio des Eames et jamais montré, *Blacktop* de



<Photogrammes  
 du film *The day  
 of the dead*,  
 Eames Office,  
 1957. Charles  
 & Ray Eames,  
 Gloria Koenig,  
 2005.



1952, élégante étude visuelle de l'eau sur une cour d'école, qui remporta le prix du Festival international du film d'Édimbourg en 1954, et le nostalgique *House – After Five Years of Living*, un film du couple sur leur maison bien aimée, réalisé en 1965. Les Eames produisirent plus d'une centaine de films, pour des expositions, des entreprises, des démonstrations et le grand public. Tous étaient construits autour de brillantes combinaisons de montages rapides, d'animations, de vues fixes et d'actions filmées pour capter l'attention du spectateur et diffuser une information.

*Day of the Dead* utilise plusieurs de ces techniques dans un mélange de séquences d'action, d'images transférées de diapositives 35 mm, et d'une série de vues prises dans un film 16 mm sur les objets d'art populaire que les villageois créent pour la fête. Le texte a été rédigé par Charles Eames en collaboration avec Edgar Kauffman jr. et Alexander Girard et la musique composée et interprétée par le guitariste Laurindo Almeida.



< Procession de la marche sur le feu au temple Gillot, Île de la Réunion, 2018.

> Rue principale de Huamantla recouverte d'un tapis de fleurs sauvages, de sciure et de sable blanc pour fêter le passage de la flamme olympique vers Mexico.

*Mexico 68/Comité Organisateur des Jeux de la XIX Olympiade, 1968.*

et disparaître facilement. Les éléments qui l'a constitue doivent être mobiles et peu coûteux, ils sont souvent portés directement par les participants: ce sont des offrandes, des costumes, des statuettes ou encore des chars qui forment une procession. Tous les moyens graphiques sont déployés pour transformer un espace commun en un espace de fête. Évidemment, la couleur est un élément central dans la mise en fête de ces espaces. Elle permet à elle seule de donner une nouvelle fonction à un lieu commun.

Comme nous l'avons déjà souligné, le comité d'organisation des Jeux olympiques de Los Angeles a décidé de les ramener à la célébration festive qu'ils étaient à l'origine. Il soutient une idée simple: les Jeux olympiques sont une fête. Si toute les éditions olympiques ont décoré la ville à l'aide de bannières colorées, nous voyons bien que le cas de Los Angeles va plus loin encore. Les images des festivités au Japon ou en Inde, confrontées à celles des Jeux olympiques de Los Angeles mettent en lumière l'influence de ces cultures sur la proposition de Deborah Sussman. Elle a certainement puisé dans toutes ces solutions pour mettre la ville en fête. Ces images mettent aussi en évidence le rôle primordiale du graphisme à la transformation de l'espace urbain en un lieu de fête.





< Décoration d'une rue principale à l'aide d'arches en bois et lanternes, Festival Isesaki Tanabata, Japon.



< Entrée de l'épreuve de tir, Jeux olympiques de Los Angeles 1984, design, hall of fame august 20, 2014.



< Lanterne à Exposition Park, Games of the XXIIIrd Olympiad Los Angeles 1984 commemorative book.

> Tour de festivité en kit, décorée à l'aide de tissus imprimés et guirlandes de lanternes, Japon.



> Décoration des tentes destinées aux photographes, *Official report of the games of the XXIIIrd olympiad Los Angeles 1984.*



> Espace média de l'épreuve de judo, *Official report of the games of the XXIIIrd olympiad Los Angeles 1984.*



Dans un contexte plus contemporain, la designer graphique Fanette Mellier est invitée à transformer le hall du centre Pompidou à Paris lors du week-end d'anniversaire du Centre en une fête. Elle conçoit une série de papiers colorés aux motifs inspirés de l'identité du centre. Ses "confettis graphiques" vont être l'objet central de la fête. Comme chez Corita Kent, l'objet graphique est l'élément indispensable à une action performative :

« J'ai proposé un lancer de confettis graphiques. [...] Ces confettis géants ont été propulsés par des canons dans une ambiance jubilatoire, pour être ensuite récupérés au sol par les visiteurs comme un petit morceau (imprimé) de cette belle fête ! »

Fanette Mellier, <https://fanettemellier.com>



< Pompidou  
Parade,  
Fanette Mellier,  
Centre Pompidou,  
4 février 2017.

Cet exemple contemporain est intéressant car ici l'objet graphique est l'unique élément qui forme l'événement festif. Il pousse à son extrême l'idée que nous développons : le design graphique comme médium pour créer la fête. En construisant ces objets, Corita Kent, Fanette Mellier, Deborah Sussman construisent aussi le moment festif. L'objet est éphémère parce que la fête elle-même est par définition éphémère. La forme de l'objet a le pouvoir de définir l'action qui va avoir lieu pendant la fête. Pour l'anniversaire du centre Pompidou l'objet créé est le confetti, donc l'action de la fête est le lancer des confettis. Pour les défilés organisés par Corita Kent ce sont les objets brandis par les manifestantes qui sont l'objet central de l'action. Ce qu'elles construisent est à la fois le moment, mais aussi le souvenir festif à travers ces objets.

> Manifestation organisée par Corita Kent, Photogramme du film *Baylis Glascock, Mary's Day*, 1965.



> Défilé du Tusu Mela avec les offrandes construites par les jeunes, Festival Tusu Mela, Jamshedpur, Inde, 2020.



< Manifestation  
des Soeurs  
organisée par  
Corita Kent pour  
le Mary's Day,  
1965.







Comme nous l'avons déjà évoqué, Ettore Sottsass met de côté son travail d'architecte pour voyager de 1972 à 1976. Lors de cette période il mène une réflexion sur la notion de «construire». Il rédige alors des notes d'anthropologie, et réalise une série photographique<sup>13</sup> mettant en scène des constructions de fortunes dont les titres reflètent ses questionnements sur l'essence du design. Ses photographies mettent en évidence l'importance du contexte dans la création. Selon lui, une construction est définie par une situation et non par une fonction. Il en fait l'exemple avec les photographies du livre *Métaphore* qui mettent en évidence que ce n'est pas la fonction de l'objet qui définit son design mais bien son contexte.

« Je me souvient encore, par exemple, de l'épaisseur et de l'odeur de la table de cuisine de mon enfance à Innsbruck, avec mon grand-père, et quand on mangeait, on servait à table une soupe à la farine brûlée, une soupe de couleur marron. Puis, tout le monde se levait, et on disait la prière.

À ce moment, la table devenait un autel. »

Ettore Sottsass, « En feuilletant un album de vieilles photographies »,  
entretien d'Ettore Sottsass par Milco Carboni,  
*Ettore Sottsass Jr. '60-'70*, Milco Carboni, 2006.

Ettore Sottsass se distingue des designers fonctionnalistes en donnant à l'objet une histoire et une sensibilité. Dans de nombreux textes, Sottsass insiste sur la dimension sacrée qui réside dans les objets. Il les construit comme des images qui répondent à une situation, à un contexte, à une culture ou comme il le dit, à un rite. Son approche sensible du design nous intéresse car elle permet de comprendre que l'objet construit s'inscrit dans un contexte précis et c'est celui-ci qui lui donne tout son sens. Mettre en berne un drapeau a-t-il une fonction ou est-ce un geste symbolique lié à une tradition? Pour quelle raison érigerait-on un arc de triomphe si ce n'était pour vivre collectivement un événement? De ce point de vue, on peut envisager que ces objets existent moins par leurs fonctions que par l'histoire qu'ils évoquent et qu'ils déploient dans l'espace. C'est ce que nous dit aussi l'architecte Bernard Tschumi avec sa formule « Form follows fiction »<sup>14</sup>, un détournement de la célèbre phrase « Form follows function » de Louis Sullivan.

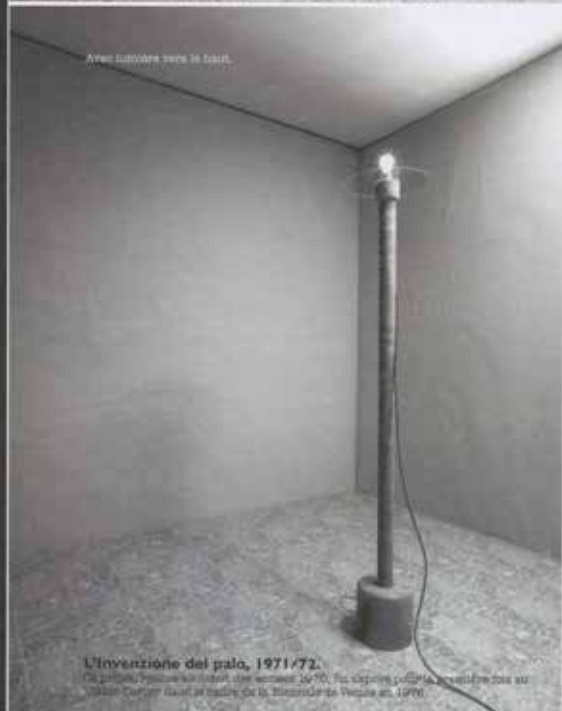
> « Dessin d'un escalier pour entrer dans une maison très riche », Ettore Sottsass, 1974.

<sup>13</sup> Ettore Sottsass, *métaphores*, Barbara Radice, Éd. Le Seuil, Paris/Skira, Genève, 2002

<sup>14</sup> « In architecture, fiction will replace function. (« Form follows fiction. ») » Bernard Tschumi, *Architectural manifestoes*, 1978.



< « L'invenzione  
del palo », Ettore  
Sottsass, 1971/72.  
Ettore Sottsass  
Jr. '60-'70, Milco  
Carboni, 2006.



Pour la photographie



Pour le lit (dans le esprit)



Pour le poétique



Pour la fête & la commémoration



« [...]La forme suit la fonction, soulignant la différence entre la fonction et la fiction. Cela a à voir avec un programme, ou comment l'architecture est utilisée, car pour moi l'architecture n'est jamais une question de forme, mais d'idées et de ce qu'elle peut faire. [...] Voici un exemple: au XVII<sup>e</sup> siècle, il n'y avait pas de couloirs. Puis le couloir a été inventé afin d'introduire l'intimité. Ce n'est pas une idée architecturale. C'est une idée culturelle. [...] Alors quand j'ai dit "la forme suit la fiction", je voulais vraiment dire -cherchons ce qu'il y a avant la fonction. Parce qu'avant les fonctions, il y a des histoires, il y a de la culture, il y a de la fiction. »

Bernard Tschumi, entretien par Vladimir Belogolovsky,  
New York City, janvier 2004.

Aussi, lorsque plus tard Sottsass initiera le mouvement de design Memphis, il ne cherchera plus à créer des objets fonctionnels comme l'entendent les fonctionnalistes, mais plutôt à ce que ces objets répondent à des perceptions culturelles. Le regard que porte Sottsass sur le design et l'architecture est à la fois ethnologique et spirituelle. Sa vision sensible des éléments qui construisent les espaces est influencée par ses voyages.

« Ce voyage fut donc une expérience sensorielle folle, presque dramatique. L'Inde était un cadavre, une ruine totale, il n'y avait rien, presque tout le monde dormait dehors, un désastre. Mais elle était aussi pleine de fleurs, pleine de prières, d'encens, de parfums, pleine de choses merveilleuses et de couleurs surtout, et ça aussi me bouleversait énormément. »

Ettore Sottsass, « En feuilletant un album de vieilles photographies »,  
entretien d'Ettore Sottsass par Milco Carboni,  
*Ettore Sottsass Jr. '60-'70*, Milco Carboni, 2006.

Tous ces objets sont en fait le moyen de relier les Hommes à leur environnement. Comme les mexicains qui fabriquent eux-même les éléments de la fête des Morts, il s'agit d'une réappropriation de l'espace de vie collectif. Cette réappropriation passe par le geste de construire, et par l'objet qui a été construit. Si les arcs de triomphes éphémères n'étaient pas construits collectivement, ils n'en étaient pas moins des objets qui transformaient l'espace et offraient un moment de fête à l'ensemble des habitants d'une ville.

> Maquette et illustrations d'utilisation d'une tour en kit provenant d'un site internet japonais.



Au Japon, des tours en kit sont couramment utilisées pour organiser les fêtes dans les villages. Ces tours offrent une multitude de possibilités. Une fois montées, elles sont habillées d'éléments graphiques qui transforment ce qui n'était qu'une structure de fer en un autel religieux au centre de la fête. Autour d'elle, on danse et dessus on pratique des rituels et des prières. Cette tour est comme la table dont nous parle Ettore Sottsass, ce sont les gestes et les actions qu'elle suggère qui importent et qui la définissent. C'est une fois revêtue de signes graphiques qu'elle devient plus qu'une tour de métal, un catalyseur de rites.

« De nombreuses choses renvoient à la signification des instruments et des objets comme catalyseurs d'un rite. Une tasse à thé chinoise me le rappelle naturellement. [...] Les instruments du chirurgien me le rappellent, certainement pas à cause de leur fonctionnalité, mais parce qu'ils conjurent parfois la mort. Les grandes autoroutes américaines, les structures d'un ordinateur électronique, la villa impériale de Katzura, les cours arabes en Espagne, les miroirs d'eau dans lesquels se reflètent les temples indiens me le rappellent...Il y a des instruments et des choses qui nous font sentir présents et vivants, qui suggèrent des gestes et des idées, qui expliquent le passé et le futur, des instruments et des choses qu'on peut utiliser ou regarder, avec lesquels il est possible de vivre. »

Ettore Sottsass, «Design», Domus, Milan n°386, janvier 1962.

Aujourd'hui, des designers conçoivent des objets destinés à la création de moments collectifs, de rencontres et de partages. Ces objets se rapproche de la pensée de Sottsass en étant en quelque sorte des catalyseurs de rite sociaux. Lorsque Olivier Vadrot construit sa scène mobile *Circo minimo*, il l'imagine en forme de cercle. Cette décision définit les futurs moments de partage et le type d'événements qui vont y avoir lieu : des lectures en plein air ou des concerts en petit comité. Les objets



< *Circo minimo*, scène mobile, Olivier Vadrot, Rome, 2012.



conçus sont souvent mobiles, afin de s'adapter à toutes sortes d'événements et de contexte. Ils ont un but social avant tout, et certains sont d'ailleurs imaginés et réalisés lors d'ateliers participatifs. Les habitants sont de plus en plus invités à s'approprier leur espace de vie dans ce type d'ateliers encadrés par des artistes, des designers, des architectes ou des designers graphiques. Ils construisent ensemble des objets au plus proche de leurs besoins. Le designer Chat Travieso anime des ateliers dans les quartiers de New York et propose aussi aux habitants de se réapproprier leurs rues en passant pas le geste de construire. Les constructions sont souvent conçues pour accueillir des événements festifs et encourager l'échange. Leurs aspects fait lui aussi l'objet d'une appropriation souvent haute en couleurs pour signifier leur fonction joyeuse. Le projet *The Boogie Down Booth* se divise en quatre ateliers distincts destinés à la réappropriation de l'espace urbain dans le Bronx par ses habitants. Les objets sont à la fois des scènes de concerts, des stands fournissant des sièges, de l'éclairage public ou des panneaux d'affichage libre. Les constructions finales font signes car elles sont très graphiques, très colorées et parfois peintes par les habitants eux-même. Elles révèlent la capacité des moyens graphiques à créer un moment social.

> *The Boogie Down Booth* (Melrose), Chat Travieso et les habitants du Bronx, New-York, 2017.



Les exemples que nous avons parcouru ; des structures des Jeux olympiques de Los Angeles 1984 aux célébrations indiennes en passant par Chat Travieso ou le travail de Sottsass, démontrent que les moyens graphiques et la légèreté qu'ils proposent sont le matériau idéal à la construction de ces moments festifs. La population s'approprie aisément les moyens graphiques car ils sont à l'échelle humaine, ce qui n'est pas le cas d'une architecture monumentale construite par une institution (gouvernement, roi, grandes entreprises, etc). Il est clair que la décision de construire les Jeux de Los Angeles par des moyens graphique visait à faire accepter l'événement à la population de la ville.

« L'objectif secondaire assigné à ce programme, baptisé en anglais «The Look of the Games» — nous dirons le «Décor des Jeux» — était d'éviter que les habitants de la région n'adoptent une attitude passive, mais que, grâce aux multiples sensations provoquées par le caractère grandiose de l'événement et du spectacle, ils deviennent au contraire des supporters enthousiastes des Jeux. L'opération-Décor prit le caractère d'une pluie de confettis semée sur toute la ville. Les rues, les places et autres lieux publics se mirent à palpiter de coloris printaniers destinés à provoquer chez les habitants le sens de l'événement, un rappel de la tradition historique des Jeux. »

Claude Ruibal, *Rapport officiel des Jeux de la XXIII<sup>e</sup> Olympiade, Los Angeles 1984.*

Ces objets graphiques, éphémères, souvent autonomes voir modulaires, sont des éléments essentiels à la construction d'un espace événementiel. Et cette construction est au centre d'un phénomène social, capable de rassembler une population autour de l'événement qu'il représente.

Si la capacité du design graphique à transformer un espace en un lieu de fête était avéré, sa capacité à raconter une histoire et à créer un souvenir collectif n'était pas attendue. Les supergraphics et le colorisme nous ont montré que le graphisme pouvait prendre place sur l'architecture existante et envahir l'espace. Mais ces deux pratiques étant trop dépendantes de l'architecture, nous nous sommes ensuite tournés vers une pratique graphique plus autonome de la mise en espace. Les objets que nous avons observé semblent être

construits par le graphisme. Leur aspect modulaire les vouent à une action souvent performative ; leur fonction devenant l'action festive elle-même. Ces objets répondent parfaitement aux caractéristiques éphémères de l'événement. Le fait qu'ils soient construits avec des moyens graphiques leur confèrent une légèreté et une dimension plus humaine que l'architecture. Outre les fonctions signalétiques et de communication ; ces objets révèlent le pouvoir du graphisme à définir la fête en tant qu'action et sa capacité à marquer la mémoire collective. L'objet graphique, en étant à la portée de tous, raconte une histoire. Il nous éclaire sur le rôle du graphisme, qui, au delà d'une fonction, a le pouvoir ou le devoir d'être le catalyseur social indispensable à l'événement collectif. Souvent décrit comme invasif dans l'espace public, le graphisme révèle alors son rôle beaucoup plus positif dans nos espaces et sa capacité à être un acteur de la vie sociale •



**Livres**

- Official report of the games of the XXIIIrd olympiad Los Angeles 1984*, publié par The Los Angeles Olympic Organizing Committee, 1984.
- Olympic Games, The Design history of the olympic games since athens 1896*, Osterwalder Markus, 2020.
- Los Angeles Press Handbook ENG*, 1984.
- One Golden Moment: The 1984 Olympics Through the Photographic Lens of the Los Angeles Herald Examiner*, David Davis, 2016.
- Games of the XXIIIrd olympiad Los Angeles 1984 commemorative book: officially sanctioned by the international olympic committee*, publié par le LAOOC, 1984.
- VILLAGER: games of the XXIIIrd olympiad Los Angeles, 1984*, édité par Los Angeles Olympic Organising Committee, 1984.
- Play a part in history, street and building decoration program, Los Angeles 1984 olympics*, édité par Los Angeles Olympic Organising Committee, 1984.
- « Ephemeral Olympics », Derek Walter, publié dans *Architectural review* août 1984.
- A city immersed, Eduardo Terrazas/Mexico 1968*, Stephanie Cristello, 2017.
- Diseñando México 68: una identidad olímpica*, María Josefa Ortega; museo de arte moderno (Mexico). Édité by Landucci. México, 2008.
- Graphic design+architecture, A 20th-century history*, Richard Poulin, 2012.
- Le regard nomade*, Ettore Sottsass, 1996.
- Métaphores*, Ettore Sottsass, 1976.
- Ettore Sottsass Jr. '60-'70*, Milco Carboni, 2006.
- Chroniques de l'éphémère, Le livre de fête dans la collection Jacques Doucet*, Dominique Morelon. Édité par Publications de l'Institut national d'histoire de l'art, 2010.
- Exhibitions and Fair stands*, Wolfgang Clasen, 1968.
- Learning From Las Vegas*, Denise Scott Brown et Robert Venturi, 1972.
- The world of Charles and Ray Eames*, Ince Catherine, 2018.
- Charles & Ray Eames*, Gloria Koenig, 2005.

## Articles

- « Ephemeral olympics », Dereck Walter, *The Architectural review*, 17 août 1984 ( <https://www.architectural-review.com/essays/festive-federalism-means-trying-to-steer-the-olympiad-back-to-the-idea-of-a-festival-in-which-it-has-its-roots?blocktitle=1980s-grid&contentid=24956> )
- « Festive federalism. The LA olympics », Larry Fuller, *Progressive architecture*, juillet 1984 ( <https://usmodernist.org/index-pa.htm> )
- « Deborah Sussman loves LA », Andy Butler, décembre 2013. ( <https://www.designboom.com/design/deborah-sussman-loves-la-12-18-2013/> )
- « Deborah Sussman interview », Andy Butler, décembre 2013. ( <https://www.designboom.com/design/deborah-sussman-interview-12-11-2013/> )
- « Deborah Sussman: Design Experience », Wayne Hunt. ( <https://segd.org/deborah-sussman-design-experience> )
- « Lessons from LA's 1984 Summer Olympics. », Alexandra Lange, mai 2018. ( <https://archive.curbed.com/2018/5/17/17359086/olympics-2028-los-angeles-1984> )
- « The Branding of the Olympics », Hua Hsu, février 2014. ( <https://grantland.com/features/1984-olympics-los-angeles-branding/> )
- « The chromatic legacy of environmental designer Deborah Sussman », Kaitlyn Ellison, 2013. ( <https://en.99designs.fr/blog/famous-design/environmental-design-deborah-sussman/> )
- « L'entrée de Charles X à Paris », Pascal TORRÈS, mars 2016. ( <https://histoire-image.org/fr/etudes/entree-charles-x-paris> )
- « Constructing the World's Biggest (Disassemblable) City », Rahul Mehrotra, *Works That Work* No.4, 2014. ( <https://worksthatwork.com/4/constructing-the-worlds-biggest-disassemblable-city> )

## Vidéos

- « Los Angeles 84: Une identité visuelle qui fonctionne bien à l'écran comme dans ville », témoignage de Deborah Sussman, Le Musée Olympique, 10 septembre 2018. ( <https://blog-tom.com/fr/los-angeles-84-une-identite-visuelle-qui-fonctionne-bien-a-lecran-comme-dans-ville/> )

« Chicago World's Fair 1934 Technicolor short ». ( [https://www.youtube.com/watch?v=QGfRgU4cPrY&feature=emb\\_title&ab\\_channel=historycomestolife](https://www.youtube.com/watch?v=QGfRgU4cPrY&feature=emb_title&ab_channel=historycomestolife) )

**Sites internet**

<https://library.olympic.org/>

<https://www.olympic.org/>

<https://corita.org/>

<https://www.eamesoffice.com/>

<https://sussmanprejza.com/>

<https://www.jerde.com/>

<https://segd.org/>

Merci à Olivier Huz  
pour son accompagne-  
ment dans l'écriture de  
ce mémoire. Merci à  
Sébastien Dégeilh pour  
son enseignement.  
Merci à Fannie Douzet,  
et Estelle Guichard pour  
leur relecture. Merci à  
Benoît Guimier pour ses  
conseils et son soutien.

Mémoire de DNSEP option  
design graphique réalisé  
à l'Institut Supérieur des  
arts de Toulouse en 2020.  
Achevé d'imprimé en  
décembre 2020 sur les  
presses numériques de  
Reprint à Toulouse.

La couverture est imprimée sur du papier  
Olin rough extra blanc  
300g/m<sup>2</sup> et l'intérieur sur  
du Olin rough extra blanc  
100g/m<sup>2</sup>. Le texte est  
composé en Univers.