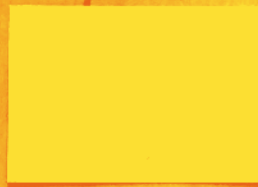


L'aventure du jeu







L'aventure du jeu

Julian Lagoutte
Mémoire DNSEP design graphique
ÉSAD Valence 2019

Introduction

6

Règle du jeu

10

Pour le plaisir

28

40

54

Construire l'inépuisable

Designer explorateur

De 2 à 99 joueurs

68

Conclusion

76

Bibliographie

80

Annexe

84

Introduction

6

Ma manière de procéder pour engager une production de design graphique accorde souvent une grande importance à l'expérimentation. Certes, l'expérimentation est une étape essentielle pour tous les designers, mais c'est une phase à laquelle j'accorde particulièrement d'importance, parfois autant que le résultat même. J'entends par « expérimentation » engager une production en grande quantité en progressant par intuition et par tâtonnement afin d'épuiser l'objet de recherche en question. Ce fut le cas pour une recherche que j'ai menée autour d'objets appelés « volvelles », des instruments de mesures composés de disques à manipuler. Ce travail a consisté en grande partie en la production spontanée, et presque compulsive, d'objets qui pouvaient potentiellement répondre aux questions que je me posais. C'est aussi le cas quotidiennement, dans mes carnets de dessin, dans lesquels j'essaie de regrouper toutes les idées et les images qui me viennent en tête. Alors je prête attention à ces images, je les laisse en appeler d'autres, et ainsi de suite pour me constituer une collection de formes et de vocabulaires graphiques. Il ne m'est pas toujours possible de savoir si ces idées sont bonnes, ou si je les utiliserai un jour, mais dès lors je les ai à portée de main, enregistrées dans ces carnets.

Le plaisir que je ressens en travaillant de la sorte me procure la sensation d'un jeu. Un jeu avec une idée, que j'explore, et que je fouille, mais aussi avec la matière, en cherchant à produire des objets ayant une certaine qualité visuelle et matérielle par l'exploration du matériau. Il me semble que je me fixe, plus ou moins consciemment, des règles. Qu'est-ce que j'expérimente ? Quelles sont les limites que je me fixe ? Quel est le fil conducteur de toutes ces expériences ? Je tente alors d'épuiser autant que possible l'objet de ma recherche, parfois en m'éparpillant volontairement, comme pour en tester les limites. Ce sentiment, au fil du temps, a fait son chemin, puis est devenu une question. L'acte de jouer pourrait-il se répercuter dans un acte de recherche plastique, dans le processus de production d'un designer graphique ?

La découverte, lors d'une conférence il y a un peu moins d'un an, du travail de Lauren Grusenmeyer¹ a été un élément déclencheur important

1— Lauren Grusenmeyer est une designer graphique belge, elle a fondé en 2016 le studio Bureau Grusenmeyer à Gand après avoir travaillé de 2009 à 2015 avec Inès Cox.

pour ma recherche. Pour la première fois, j'entendais un designer parler du jeu comme d'un élément essentiel à sa pratique. Dès lors, il m'est apparu, sans trop de doutes, que le design graphique peut être joué. Il m'a alors semblé que la meilleure façon de procéder, pour ce mémoire, n'était pas exclusivement de me questionner sur la présence, ou non, du jeu dans le design graphique mais plutôt de me mettre directement à sa recherche.

Il s'agit, dans ce mémoire, de chercher en quoi le jeu peut se matérialiser dans des pratiques de design et en quoi il peut influencer sur la manière de travailler, l'état d'esprit du designer. Il n'est pas question de comparer le design graphique ou la création artistique à un jeu ou de les qualifier comme jeu, mais plutôt d'en explorer les potentialités ludiques et de les observer sous l'angle du jeu. Il ne s'agit pas non plus de parler du jeu en tant qu'objet, ni de la création de jeux ou d'objets de jeu. Je me préoccuperais uniquement du jeu en tant que méthodologie pour le designer, quelle que soit la nature de l'objet produit. Je me suis mis, en quelque sorte, dans la peau d'un « ethnologue » du jeu pour tenter d'en déceler des traces dans l'acte de création, et en particulier en design graphique, à travers des objets, des témoignages, des entretiens, mis en regard avec des textes philosophiques sur le jeu, afin d'en cerner les différents aspects et les différentes notions qu'il implique.

Où se trouverait la jouabilité du design graphique ? Comment un designer graphique pourrait-il jouer sa pratique ? Quelle posture, au regard de son travail, le jeu pourrait-il le mener à adopter ? Ce mémoire est une tentative pour répondre à ces questions, de révéler les formes multiples et plus ou moins visibles de la présence du jeu dans le design graphique.

Règle du jeu

10

Pas de règle, pas de jeu

Le jeu est une activité singulière clairement séparée des autres, en termes de temps et d'espace. C'est l'observation que fait Johan Huizinga² dans son ouvrage *Homo ludens*. Selon lui, le jeu de tout individu ou groupe d'individus se déroule en un lieu donné (un terrain, une arène, un plateau de jeu, une table) et possède une durée, en ce sens qu'il a un commencement et une fin. Ce qui confère cet espace bien délimité au jeu, ce sont les règles du jeu. Lorsqu'on se met à jouer, on accepte de se soumettre à un ordre nouveau, celui du jeu, déterminé par des règles. C'est un ensemble de contraintes à suivre, définies à l'avance et/ou discutées au préalable par le ou les joueurs eux-mêmes, mais non-négociables au cours de la partie. Quand un ou des joueurs s'adonnent à un jeu, ils doivent en connaître les règles, les respecter et agir en fonction de celles-ci, comme s'ils passaient un contrat, à la fois entre eux et avec le jeu, nommé « contrat ludique »³ par Colas Duflo.

Tout jeu est gouverné de façon plus ou moins apparente par ses propres lois, ses propres impératifs. Même des enfants qui jouent au « papa et à la maman » s'imposent un ensemble de règles qui leur fait adopter un comportement spécifique (l'un doit se comporter comme un enfant, l'autre doit imiter une personne adulte), bien que l'improvisation soit de mise et qu'aucune règle officielle n'existe comme c'est le cas pour le jeu d'échecs.

Les règles du jeu font partie intégrante du travail de Lauren Grusenmeyer qui considère qu'un designer a besoin de jouer pour créer. Ce jeu, selon elle, est justement rendu possible par l'élaboration, en amont, d'un système de règles sur lequel s'appuiera une production.

[...] sans un bon système, l'acte de jouer ne peut même pas commencer, pour cela nous avons besoin de règles pour jouer⁴.

2— Johan Huizinga (1872-1945) était un historien néerlandais. Il fut l'un des premiers auteurs à s'être penché sur la question du jeu, notamment en montrant son rôle fondamental dans le développement de la culture occidentale dans *Homo Ludens*, publié en 1938.

3— Colas Duflo, *Jouer et philosophe*, Paris, Presses Universitaires de France, 1997, p. 221. Colas Duflo est un philosophe français. Il propose, en 1997, dans *Jouer et philosophe*, une définition du jeu par la relecture des écrits l'ayant précédé, tels que ceux de Johan Huizinga ou Roger Caillois.

Régulièrement, les projets de Grusenmeyer suivent cette démarche. Il ne s'agit pas de concevoir directement un objet, mais plutôt d'établir une méthodologie, un espace à l'intérieur duquel la designer pourra jouer afin de le réaliser.

C'est le cas d'*Onderzoeksposters*, une série d'affiches, principalement typographiques, réalisées pour les projets de recherches de l'école d'art de Sint-Lucas à Anvers ¹. Avant leur conception, Grusenmeyer a établi une grille de composition et s'est donnée une contrainte, celle de minimiser au maximum la hiérarchie dans la typographie. Ces règles imposées ont servi de cadre de travail pour l'élaboration des affiches.

Il n'y a jamais plus de deux corps de caractères dans une même affiche. On observe pour chacune d'elles un texte écrit en petit corps dans le coin supérieur droit, le reste apparaissant dans un corps plus important. Le tout est composé en suivant les lignes de la grille qui semble être composée de trois colonnes, si l'on compare la série entière. Parfois les mots se lisent de manière verticale, parfois ils sont dispersés sur toute la page, ou les syllabes elles-mêmes sont séparées puis réorganisées. Grusenmeyer joue avec le texte et sa spatialisation, sa lecture, mais aussi le vide. Cela n'est pas sans rappeler des designers suisses tels qu'Emil Ruder ou Josef Müller Brockmann qui ont contribué, autour des années 1950, à l'émergence d'un design basé sur la recherche de l'harmonie visuelle à travers l'utilisation d'une grille de composition.

Cela forme un ensemble cohérent qui fonctionne en tant que série et établit une tension entre des compositions cadrées et l'impression que la designer s'est amusée à décomposer les mots et à les éparpiller. En observant ces affiches, je l'imagine manipuler les éléments typographiques, les décomposer, les aligner ou les ordonner de façon à créer un chemin de lecture, tout en essayant de tirer parti, autant qu'elle le peut, des règles qu'elle s'est imposée.

Les règles dont on parle ici, ce sont les règles constitutives. C'est ce qu'on appelle plus communément la « règle du jeu ». Ce sont les règles qui définissent un jeu, qui autorisent ou interdisent une action ou une autre.

¹ Lauren Grusenmeyer, *Onderzoeksposters*, 2016, [En ligne], <http://bureaugrusenmeyer.com/projects/ONDERZOEKSPOSTERS>. Consulté le 28 mai 2018.

4 — « Lauren Grusenmeyer », *Integrated 2017*, [En ligne], <https://integratedconf.org/speakers/lauren-grusenmeyer>. Consulté le 2 juin 2018. [...] *without a good system, the act of playing can not even start, for we need rules in order to play.*

onderzoek
marc nagtzaam
2015-2016

is
is

a
good
book
a
good
drawing
a
good
book

horizontal
drawing

platform
marc nagtzaam
arpais du bois
karen vermeren

Horizontal drawing is a drawing that is not oriented vertically or horizontally, but rather in a way that is specific to the drawing itself. It is a drawing that is not bound by the traditional rules of perspective and composition, but rather by the logic of the drawing itself. It is a drawing that is not a representation of something, but rather a process of something. It is a drawing that is not a product, but rather a process. It is a drawing that is not a drawing, but rather a drawing.

doctoraat
boy vereecken
2012-2017

s
i
g
n
a
t
u
r
e



s
t
r
e
n
g
t
h
s

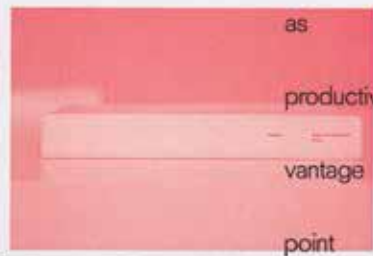
Boy Vereecken's research focuses on the relationship between sculpture and drawing. He explores how the physicality of sculpture informs the drawing process and vice versa. His work is characterized by a deep engagement with the material and a focus on the human form. He has exhibited his work in various galleries and museums, and his research has been published in several books and journals.

doctoraat
steve van den bosch
2010-2016

Steve van den Bosch's research focuses on the relationship between drawing and sculpture. He explores how the two disciplines can be combined to create a new form of art. His work is characterized by a deep engagement with the material and a focus on the human form. He has exhibited his work in various galleries and museums, and his research has been published in several books and journals.

the
artwork

as
productive
vantage
point



de
hybride
ontwerper

platform
hugo puttaert
lauren grusenmeyer
ward heirwegh

The research of Hugo Puttaert, Lauren Grusenmeyer, and Ward Heirwegh focuses on the relationship between architecture and art. They explore how the two disciplines can be combined to create a new form of design. Their work is characterized by a deep engagement with the material and a focus on the human form. They have exhibited their work in various galleries and museums, and their research has been published in several books and journals.



is
is

platform
marc r
arpar
kerer



doctoraat
boy vereec
2012-2017

sths



werper



point

vertaga



EVALUATE

DEMARCAT

TRANSFORM

RELATE

docto
steve v
2010-2017

2

platform
hugo putt
lauren gru
ward heir



Elles comprennent aussi l'objectif à atteindre, le but du jeu. Pour les échecs, par exemple, ça peut être le fait de jouer sur un échiquier de huit colonnes et huit rangées, la position de départ de chaque pièce, leurs déplacements propres ou les situations de jeu comme le Pat, la mise « en échec » du roi ou l'« échec et mat ».

Pour Grusenmeyer, les règles constitutives peuvent aussi se limiter à la corbeille à papier de son atelier. *Accidental Papers Scraps* est une série de collages au format A4, qui sont plutôt de l'ordre de la recherche formelle ^②. Pour cela, elle s'est imposée une limitation : utiliser uniquement les chutes de papier contenues dans sa corbeille, sans les re-découper ni se servir d'un quelconque outil. Il s'agit simplement de les assembler et de les juxtaposer pour créer des compositions graphiques. Il en résulte des compositions variées, allant de purs aplats de couleurs à des assemblages plus typographiques, des fragments de textes ou de photographies mêlés à des morceaux de papier pliés ou déchirés. Le contenu de la corbeille, étalé au sol, devient alors un terrain de jeu dans lequel Grusenmeyer pioche pour confronter à sa guise les fragments de papier, de tailles et de natures différentes, parfois imprimés ou griffonnés, tout en explorant les associations possibles.

Qu'est-ce que suivre une règle ?

Suivre une règle du jeu, c'est accepter de suivre des directives arbitraires. Elles sont arbitraires dans le sens où elle ne répondent à aucune urgence ou contrainte liée à la vie courante, explique Jacques Henriot⁵ dans *Sous couleur de jouer*. Si je marche à cloche-pied parce que je me suis foulé la cheville, je ne joue pas, car cette action m'a été imposée par un aléa que je ne contrôle pas. En revanche, si je décide moi-même de marcher à cloche-pied, je m'impose une contrainte qui vient de moi seul, on peut dire que je joue. Si quelqu'un me le demande, je ne peux pas donner d'explication au fait qu'il faut prendre le roi de l'adversaire pour gagner une partie d'échecs, c'est simplement « le jeu ». Bien sûr, les

^② Lauren Grusenmeyer, *Accidental Paper Scraps*, 2018. L'intégralité de la série est consultable à cette adresse : <http://accidental-paper-scraps.tumblr.com/>. Consulté le 28 mai 2018.

⁵ — Jacques Henriot était un philosophe français, spécialisé dans les sciences du jeu. Professeur à l'université de Rouen, il a créé un master de sciences du jeu à l'université Paris XIII en 1982.

règles peuvent être justifiées par le fonctionnement du jeu en lui-même et pour des raisons logiques : rendre le jeu plus « juste », établir un équilibre entre les joueurs, éviter des situations aberrantes (gagner trop facilement, ne pas pouvoir se défendre...). Toutefois, une règle du jeu ne prend son sens que dans le jeu qu'elle décrit.

Suivre une règle, c'est intégrer un énoncé et le traduire par des actions. Quand un joueur comprend et intègre une règle, une fois qu'elle est présente à sa conscience, ses agissements deviennent les manifestations concrètes de la règle. « La règle n'est pas la cause de l'action ludique. Elle en est la forme⁶ ».

Des jeux dont j'ignore les règles est une série de cinq films courts réalisés par l'artiste Boris Achour pour la Biennale de Venise en 2015. Ce sont des fictions montrant des personnes manipulant des objets ou des sculptures possédant chacun leur forme et leurs matériaux ^③.

Dans l'un de ces films, intitulé *Bench*, deux personnes sont assises de part et d'autre d'un banc, dont la surface possède deux rangées de trous circulaires, de cinq centimètres de diamètre environ. Les protagonistes manipulent des objets cylindriques souples, qui semblent faits de cuir et remplis de sable. Ils imbriquent ces objets, tour à tour, dans l'un des trous, modifient leur emplacement ou les inclinent dans une certaine direction, dans une attitude qui semble supposer une intense réflexion. Les deux personnes sont plus ou moins proches l'une de l'autre puisqu'elles s'avancent parfois vers le centre du banc, ou s'en éloignent. Leurs actions semblent réglées : il est évident que chacun sait pertinemment ce qu'il fait et pourquoi il le fait.

Si le titre de ce travail nous indique qu'ils sont en réalité en train de jouer à des jeux, il est impossible d'en comprendre la logique puisque nous n'en connaissons pas les règles. Ainsi, l'artiste nous pousse à faire abstraction du jeu en lui-même pour ne voir que les comportements, émotions et relations qui s'établissent entre les joueurs. Les scènes deviennent alors poétiques, sensibles, narratives, voire érotiques. Pourtant, tout ce qui se produit sous nos yeux semble

③ Boris Achour, *Des jeux dont j'ignore les règles*, 2018, [En ligne], <http://borisachour.net/oeuvres-works/jeux-dont-jignore-regles-2015/>. Consulté le 10 juin 2018. Page de gauche : captures d'écran du film *Bench*. Page de droite : captures d'écran du film *Happy Days*.

6 — Colas Duflo, *Jouer et philosopher*, op. cit., p. 139.

uniquement le fruit de règles du jeu. Cela révèle la capacité de la règle à s'incarner dans des comportements.

Les personnages ne sont pas toujours en train de jouer au début de chaque film : on les voit dans leur quotidien, jusqu'à ce qu'ils prennent la décision de jouer. S'opère alors une rupture : leur attitude est transformée par le jeu. Au début de *Happy Days*, une autre des cinq films, on voit une femme, dans sa voiture, le visage fermé et le regard dans le vide. Ce plan contraste avec le suivant : amusée, elle raconte des histoires à son partenaire de jeu, tout en manipulant des figurines sur un plateau et en les animant de ses mains. Ces deux personnes s'exclament, se répondent, rient, à la manière d'enfants qui s'inventent des histoires.

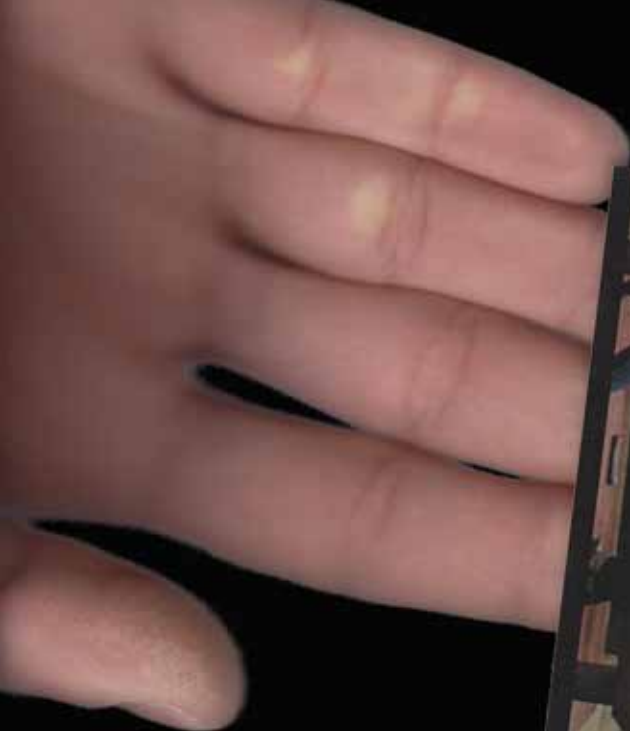
Suivre une règle, c'est en réalité la suivre de la meilleure façon possible. Jouer, c'est essayer de jouer du mieux que l'on peut. Cela implique de faire un ensemble de choix et de gestes qui soient le plus en cohérence avec l'objectif à atteindre. Là entre en jeu un deuxième type de règles, les règles dites « régulatrices », qui sont comme des secondes règles instaurées, elles, par le joueur lui-même. Les règles régulatrices se manifestent à l'intérieur du cadre fixé par les règles constitutives.

Les règles régulatrices régulent une activité pré-existante, une activité dont l'existence est logiquement indépendante des règles. Les règles constitutives constituent (et régulent aussi) une activité dont l'existence est logiquement dépendante de la règle⁷.

Alors que les règles constitutives, observe John Searle, sont à l'origine de comportements (il me serait impossible de dire que je joue au football si les règles du football n'existaient pas), les règles régulatrices « régulent » un comportement pré-existant. Que je m'impose ou non de faire des jongles et des gestes techniques, cela ne m'empêche pas, dans les deux cas, de toujours jouer au football.

7— John Rogers Searle, *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*, Londres, Presses universitaires de Cambridge, 1969, p. 34. John Searle est un philosophe américain, spécialisé dans les questions liées au langage.

Regulative rules regulate a pre-existing activity, an activity whose existence is logically independent of the rules. Constitutive rules constitute (and also regulate) an activity the existence of which is logically dependent of the rule.



3



Les règles régulatrices sont produites par le joueur lui-même et déterminent l'usage qu'il fait des règles constitutives. En fait, c'est d'elles qu'il s'agit quand on parle de « style de jeu ». Elles rassemblent les stratégies et les calculs que le joueur met en place, les mémorisations qu'il effectue, ou tout ce qui peut l'aider à mieux jouer. Les réflexes liés à la connaissance d'un jeu et de ses mécaniques influent aussi sur sa manière de jouer. Pour en revenir aux échecs, chaque joueur a son style, sa manière de jouer : l'un peut jouer de manière agressive, l'autre préférera plutôt prendre ses précautions et préparer sa tactique avant toute action risquée. Des théories sur les échecs ont également défini des « manœuvres » types, c'est-à-dire des combinaisons de mouvements d'une ou plusieurs pièces afin de conduire une attaque contre l'adversaire.

Les règles régulatrices sont en fait une manifestation des libertés du joueur dans le jeu. Ne peut-on pas voir, dans la double considération entre règles constitutives et régulatrices, une caractéristique essentielle du design graphique ? Un designer graphique, qui agit souvent dans un cadre contraint, ne peut-il pas justement jouer de ces contraintes ?

Le slalom du designer

À travers la commande, la contrainte est présente naturellement dans le design graphique. Un designer qui répond à une commande cherche à concilier un certain nombre de paramètres que sont les coûts de production, les matériaux, les moyens techniques disponibles, les exigences du client, sans ignorer ses propres désirs, ses compétences et exigences.

Le designer ne peut apporter d'idées personnelles tant que tous les facteurs apparemment contradictoires de la commande n'ont pas été pris en considération pour parvenir au meilleur compromis : en un mot, pas avant de savoir précisément ce à quoi il sera confronté et quelles contraintes pourront en fait jouer en sa faveur⁸.

8 — Norman Potter, *Qu'est-ce qu'un designer : objets. lieux. messages*, Paris, B42, 2011, p. 19. Norman Potter (1923-1995) était un designer, menuisier, poète et enseignant anglais.

Son livre *Qu'est-ce qu'un designer* est une analyse du métier de designer et d'architecte, adressée aux étudiants et professionnels.

Pour Norman Potter, travailler pour ou avec des personnes extérieures au design, qui ont leurs propres intérêts et exigences, implique de trouver un équilibre : si le designer doit satisfaire ses envies personnelles, cela ne peut se faire qu'en prenant simultanément en compte le contexte du projet et ses contraintes. Répondre à une commande, c'est y répondre de la « meilleure » façon possible malgré l'existence d'un cahier des charges. C'est tenter d'étendre sa capacité d'invention au maximum à l'intérieur du cadre des contraintes, en quelque sorte les « règles » de la commande. On l'a vu, négocier des libertés dans un cadre réglé, c'est justement ce que fait quelqu'un qui joue.

Paul Rand⁹ affirmait cette volonté de garder une expression personnelle forte malgré la commande, quitte à négocier avec le client lui-même. Réputé pour son autorité auprès de ses clients, cela n'en faisait pas moins un designer renommé qui s'appliquait à répondre de la façon la plus juste à chaque commande : il ne proposait toujours qu'une seule idée, qu'il déclinait autant de fois que possible et sur autant de supports pour justifier sa richesse graphique et surpasser les attentes de son client. Il revendiquait l'utilisation de compositions simples pour communiquer de façon rapide et efficace. La forme même devait parler au public. Il y a parfois un peu de jeu dans le design de Paul Rand, un jeu avec le sens des images, la construction des formes et leur perception.

Lorsqu'il conçoit en 1981 une affiche censée promouvoir la société IBM, pour laquelle il travaillait depuis 1956, il reprend les trois lettres striées qui composent le logotype de l'entreprise (que lui même a dessiné neuf ans plus tôt) mais remplace le I par le dessin d'un œil, et le B par celui d'une abeille, tel un rébus : IBM devient « eye bee M », ce qui en anglais ne change pas la prononciation ⁴. Il opère alors un double sens entre le nom de l'entreprise et son image. L'œil symbolise la vision, la clairvoyance de l'entreprise, l'abeille représente son industrie alors que la forme du M évoque une certaine solidité.

⁴ Paul Rand, affiche pour la société IBM, 1981, [En ligne], <http://indexgrafik.fr/paul-rand/>. Consulté le 5 janvier 2019.

9 — Paul Rand (1914-1996) était un designer graphique américain, connu pour son travail de logo, affiche et identité visuelle, notamment pour la société IBM.



انظر الى التصميم بعناية
في كل جزء من التصميم
الذي قد يكون له معنى

هذا التصميم هو تمثيل للرمز
الذي يظهر في كل جزء من التصميم
الذي قد يكون له معنى
في كل جزء من التصميم

صممته

4



Interviewés par Niels Stensen pour le *Cahier design*, Thomas Couderc et Clément Vauchez du studio parisien Helmo parlent de leur protocole de travail qui consiste à retourner les contraintes d'une commande à leur avantage.

La chaîne graphique, comme toute chaîne de production-fabrication, tend à imposer un standard normatif puissant. Nos premières années ont été l'occasion d'aller dans les imprimeries, chez les papetiers... pour comprendre les étapes de la production d'un document. C'était assez passionnant. Nous étions un peu dans la situation du bricoleur qui découvre qu'au-delà du marteau il existe une panoplie complète d'outils : le champ des possibilités offertes devient tout à coup immense. C'est à ce moment-là que nous avons commencé à nous appuyer sur les contraintes de production du graphisme, à tenter d'en contourner les standards, de les tordre au service d'un projet pour produire des objets singuliers¹⁰.

Ils expliquent alors que le projet fondateur de cette démarche a été l'identité de la saison 2007 de Lux, scène nationale de Valence ⁵. Pour représenter et rassembler les divers événements de la saison, ils se sont donnés pour objectif de la traduire par une carte géographique. Cette « règle du jeu », telle qu'ils en parlent, leur a permis de transformer le cahier des charges de la commande en une sorte de défi.

Ils ont ainsi spatialisé le programme dans deux cartes de 120 × 176 cm, correspondant aux deux parties de la saison. La carte de la période de septembre à décembre, imprimée en bleu, doré et rose et celle de janvier à juillet imprimée en vert, gris et rose. Le tout reprend les codes de la cartographie : des symboles représentant des fleuves, des reliefs, des vagues, des lignes mais aussi des figurés de surface, faits d'aplats de couleurs ou de motifs. Certains des symboles utilisés sont des références aux expositions, spectacles ou films présentés au Lux. Sur les deuxième et troisième de couverture de la *Revue de Lux* on trouve une légende de ces symboles. Par exemple, on apprend que l'arbre composé d'un cercle à l'intérieur duquel se trouvent deux points

⁵ Helmo, flyers, revue et journal pour la saison 2007 de Lux, scène nationale de Valence.

10 — Helmo, « Sous contraintes », *Cahier design : Helmo - Design graphique, ping-pong et géologie*, Strasbourg, Université de Strasbourg, 2013, pp. 2-3.

signifie «jeune public». Dans la carte, une forêt est représentée avec ces arbres : c'est la forêt du jeune public. Dans cette zone de la carte sont inscrits des noms de films d'animation japonais plutôt accessibles aux enfants, tels que ceux d'Hayao Miyazaki.

Ce processus a découlé d'une contrainte, notamment budgétaire. En réalité, cette carte était un moyen de rassembler tous les documents sur une même planche initiale pour réduire les coûts de fabrication et obtenir des variations dans les séries de documents. Cette grande carte, imprimée sur divers papiers, était ensuite découpée en plus petits formats sur lesquels étaient réimprimés les documents relatifs à chaque évènement. La réimpression des informations des documents, à l'encre rouge, se superposait aux informations de la carte et créait une double-lecture. Ces morceaux de carte constituaient alors des fonds sur lesquels étaient imprimés les documents. Le fragment de carte choisi pour chaque document n'était pas anodin : pour la revue hiver-printemps du Lux était utilisée la zone de la carte qui correspondait plutôt à cette période de l'année.

On peut tout de même préciser que le jeu ne résidait pas que dans le processus. L'objet adoptait aussi la forme du jeu, un jeu de puzzle puisque quelqu'un qui collectait plusieurs documents au fil de l'année avait des chances de les assembler pour reconstituer la carte entière du «territoire» de la saison. Du jeu des graphistes découlait le jeu public.

Parfois, la commande, parce qu'elle se prête au jeu, devient un moteur de création. Le cahier des charges ne contraint pas tant le designer qu'il devient un outil pour lui. C'est une manière d'élaborer l'espace de liberté nécessaire pour exister en tant qu'individualité et ne pas disparaître derrière le projet. Dès lors, le designer ne voit plus la commande comme un obstacle qui le bride et peut au contraire y porter un regard positif, comme moteur d'un jeu sans cesse renouvelé.

«Le jeu est l'invention d'une liberté dans et par une légalité¹¹». C'est la définition du jeu que donne Colas Duflo dans *Jouer et philosopher*. Par liberté, il faut entendre la capacité, la possibilité d'effectuer une action ou une autre. C'est la règle du jeu qui confère cette liberté, car

11— *Jouer et philosopher*, op. cit., p. 57.

elle vient toujours en premier ; autrement dit, sans règle, l'action ludique du joueur ne peut même pas se produire, il n'y a pas de jeu possible. Dufflo parle alors de « légaliberté »¹². Pour reprendre un de ses exemples, on ne joue aux échecs que parce qu'ont été définies les règles qui permettent d'y jouer ; si elles n'existaient pas, il serait impossible de jouer à ce jeu. Ou plus spécifiquement, dans ce même jeu, j'ai la liberté, si je le souhaite, de déplacer le fou en diagonale parce que la règle m'en donne la possibilité. En résumé, il ne s'agit pas de considérer la règle comme une chose négative mais plutôt d'adopter un point de vue positif : elle ne restreint pas le joueur, au contraire elle le façonne. Cela ne serait-il pas aussi valable pour le design graphique ?

12 — « légaliberté » est un néologisme créé par Dufflo pour distinguer la notion de liberté de celle présente dans le jeu, à savoir une liberté réglée.



revue de lux®

journal de lux

2007

catalogue de lux 2007

onedotzero,
festival
international
de films
numériques

18-27 janvier

2007

CLO

Pour le plaisir

28

Redonner du jeu

Le jeu est ancré dans la nature du vivant. Ce n'est pas une invention de l'humain, il a existé bien avant son apparition. Dès les premières lignes d'*Homo ludens*, Huizinga note que les animaux, eux aussi, jouent. Eux aussi s'adonnent à des jeux, avec leurs gestes, leurs rites, leurs excitations. Mais surtout, ils semblent manifester dans cette activité un grand sentiment de plaisir.

Le plaisir est une constante dans le jeu qu'il ne faut pas ignorer. Tout jeu, quel qu'il soit, procure chez le joueur une forme de plaisir, d'abord parce que c'est une activité libre de toute obligation. «Tout jeu est d'abord et avant tout une action libre. Le jeu commandé n'est plus un jeu¹³». Quelqu'un qui s'adonne à un jeu prend de son plein gré la décision de jouer. Le jeu n'est pas une activité forcée, ou il deviendrait une contrainte, une corvée : il perdrait son caractère plaisant.

La définition du jeu que donne Duflo pourrait justement nous éclairer sur l'essence même de ce plaisir ludique. Ce dernier explique que ce qui différencie le plaisir du jeu de celui procuré, par exemple, par l'écoute d'un morceau de musique ou la consommation d'une bonne glace, c'est justement la «légaliberté» du jeu. C'est à la fois le plaisir de s'imposer une règle (on peut le voir notamment chez les enfants qui prennent souvent plaisir à rajouter des règles supplémentaires dans leurs jeux, comme se déplacer sur une jambe ou se bander les yeux) et la satisfaction de profiter d'un pouvoir d'action et de prise de décision, d'avoir la pleine liberté de ses actes.

Cette approche rejoint le point de vue de Sigmund Freud dans son essai «Au-delà du principe de plaisir». Le jeu est le résultat d'une répétition, comme il l'observe chez l'enfant, d'un aller-retour entre contrainte et émancipation. Dans le jeu, la contrainte est volontairement recherchée : on choisit de se confronter à un obstacle par sa reconstitution à travers un jeu. On recherche un plaisir par le déplaisir : le plaisir d'échapper à une contrainte, de surmonter une situation difficile. L'illustration bien connue de ce phénomène est le petit enfant qui joue avec une bobine, attachée à une ficelle. Il saisit le fil et s'amuse en faisant tomber la bobine pour la faire disparaître de sa vue, puis la faire réapparaître en

13 — Johan Huizinga, *Homo ludens* :
essai sur la fonction sociale du jeu,
Paris, Gallimard, 1951, p. 24.

la ramenant vers lui, tout cela de façon répétée. Son plaisir tient dans le fait qu'il prend conscience de sa capacité à faire disparaître et réapparaître la bobine par lui-même, quand il le souhaite.

Paul Cox¹⁴, dans une interview menée en 2016 par le designer graphique Paul Faure, alors étudiant à l'ENSBA à Lyon, explique son rapport à la règle du jeu, et l'utilisation qu'il a pu en faire à certaines reprises. Il évoque alors un de ses livres pour enfants, *Animaux*, publié en 1997. Dans chaque double page de ce livre sont agencées 26 formes colorées assez simples, toutes différentes : chacune est en réalité associée à une lettre de l'alphabet ⑥. Leurs agencements épellent alors des mots, en l'occurrence des noms d'animaux. Dans les premières pages, un index de ces formes associées à la lettre qui leur correspond, permet à quiconque de déchiffrer les noms des animaux représentés dans le livre.

Dans cette interview, l'artiste livre une anecdote sur la recherche qui allait le mener à ce livre :

Quand j'ai fait ce livre-là, à l'époque je faisais des sortes de reliefs sur les murs. C'était des bois découpés qui étaient comme les formes d'Animaux. Ça me faisait plaisir mais au bout d'un moment j'étais complètement bloqué avec ce truc-là. Donc c'est là, pour la première fois, que j'ai eu l'idée de prendre une règle du jeu précise, à savoir d'en faire un alphabet et de me servir de la nécessité d'épeler les mots pour composer mes assemblages. Et ce truc tout bête m'a débloqué et m'a permis de continuer. Fort de cette histoire là, non seulement j'ai fait ce livre-là mais j'en ai fait d'autres et j'ai essayé d'autres contraintes de codes comme ça, alphabétiques, me rendant compte que non seulement c'était amusant, intrigant, enfantin, etc, mais que ça procurait une facilité extraordinaire pour produire des images¹⁵.

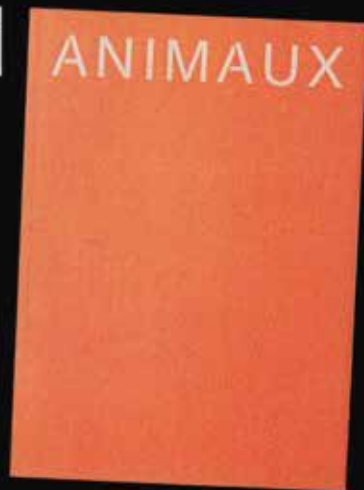
⑥ Paul Cox, *Animaux*, Seuil, 1997. Les formes de la double page en bas épellent le mot YAK.
14— Paul Cox est un artiste, designer graphique et illustrateur français. Sa pratique est hétéroclite et oscille entre peinture, livre pour enfants, affiche et scénographie.

15— Paul Faure, *I Seem to be a Verb*, Lyon, 2016, p. 20. L'intégralité de l'interview est à retrouver à cette adresse : <http://www.t-o-m-b-o-l-o.eu/entrevue/pauline-paul-conversation-episode-1-le-peintre-litteraire/>. Consulté le 27 novembre 2018.

J'ai appris l'



en lisant des noms d'



même si je n'avais jamais vu de



Dans un système mécanique, il est toujours bon de laisser assez de « jeu », c'est-à-dire de faire en sorte que les éléments puissent se mouvoir sans encombre et sans rigidifier le mécanisme entier. On peut dire ici que la méthode employée par Paul Cox a « donné du jeu » à sa recherche. L'artiste est passé d'un sentiment de blocage, avec pourtant le sentiment de devoir continuer, à une situation de plaisir retrouvé, tout en sachant à nouveau quoi faire. Il surenchérit même en expliquant la « facilité extraordinaire » procurée par l'utilisation de règles.

Cela fait référence au goût de Paul Cox pour les astuces qui permettent d'être « paresseux », d'en faire le moins possible, en tout cas en apparence¹⁶. Cette soi-disant « paresse » le mène parfois à utiliser une règle du jeu, une sorte d'outil magique qui permet de s'échapper de la pression de l'inspiration, ou simplement de l'invoquer par soi-même. Peut-être suit-il la recommandation de Raymond Queneau quand celui-ci affirme : « Parfois il faut sortir de l'inspiration ».

Footing

La simple notion de vouloir simplement faire quelque chose, l'idée de jouer et de prendre du plaisir de façon créative, de se laisser porter par le processus, se perd souvent. Mais étrangement, c'est l'une des premières raisons pour lesquelles beaucoup d'entre nous commençons une école de design¹⁷!

Conserver l'envie et le plaisir de pratiquer est essentiel pour un designer, surtout s'il exerce depuis de nombreuses années. Guillaume Chauchat¹⁸ aime à penser que jouer peut y contribuer.

J'ai eu la chance d'échanger avec lui récemment. Il est le plus souvent dans la position d'auteur, bien qu'il réponde parfois à des

16 — Rencontre avec Paul Cox, conférence à la Gaîté Lyrique, 5 avril 201, [En ligne], <https://gaite-lyrique.net/evenement/rencontre-avec-paul-cox>. Consulté le 12 septembre 2018.

17 — Lauren Grusenmeyer, « The making of Accidental Paper Scraps », [En ligne], <http://bu-reaugrusenmeyer.com/blog>. Consulté le 19 janvier 2019.

The simple notion of just wanting to make something, the idea of playing and having fun creatively, of losing yourself in the process often gets lost. But strangely it is one of the primary reasons many of us start design school in the first place!

18 — Guillaume Chauchat est un illustrateur français et dessinateur de bandes dessinées et livres illustrés, mais aussi pour la presse. Il enseigne également à la HEAR de Strasbourg.

travaux de commande, qu'il préfère appeler «compétition»¹⁹. Il aime parler de «jeu» quand il décrit sa façon de travailler. Il a su, selon ses propres mots, «s'aménager un terrain de jeu» pour continuer à s'amuser dans sa pratique du dessin, que ce soit par des «footings» ou par la mise en place de méthodologies de travail ⑦.

Dessiner tous les jours, voir ce qu'il en sort, essayer de se surprendre, de réagir par rapport à ce que l'on fait, essayer de voir, dans une masse de dessins, les récurrences qui peuvent se dégager: c'est devenir observateur de son propre dessin. J'aime bien la notion d'être spectateur de sa pratique, ce sont des moments où tu arrives à te dégager de toutes les contraintes extérieures et que tu dessines juste pour dessiner, et tout à coup tu te dis «Ça je ne l'ai pas vu venir». Là, il y a un truc intéressant qui se passe.

[...]

Tout le monde a dessiné. Il y a ceux qui arrêtent et ceux qui continuent. À partir du moment où on continue, comment conserver cette nécessité ou ce truc «juste pour s'exprimer, sans très bien savoir où on va» qui peut se perdre assez facilement? Pour certains ce n'est pas grave, mais moi ça m'aide à m'inscrire dans une durée, je me dis que si je continue comme ça je ne vais jamais m'ennuyer. Et quand j'ai des parcours un peu trop linéaires, quand je suis trop longtemps sur un projet, j'ai besoin d'avoir des à côtés, d'être dans une efficacité de recherche, pour alléger un peu la chose.

[...]

Tu ne peux pas toujours être dans le même état de vigilance, chaque projet appelle des états de tension différents. L'idée c'est d'avoir des cycles, de se rapprocher ou de s'écarter de son travail régulièrement. C'est en ce sens que je parle de jeu²⁰.

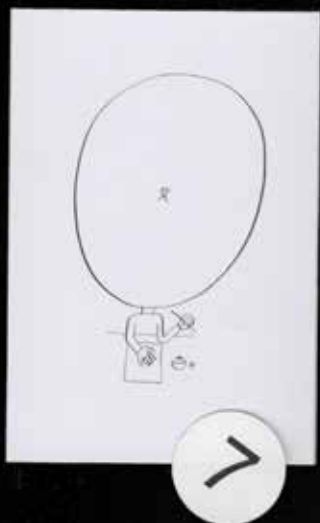
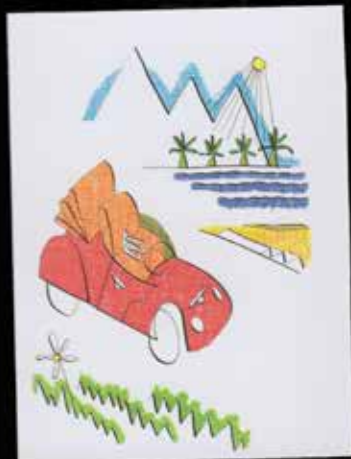
À travers ses mots, c'est souvent la notion de nécessité qui revient. Jouer lui permet de garder un certain regard, une certaine distance avec son travail, pour chercher un renouvellement perpétuel. Il adopte une

⑦ Guillaume Chauchat, extrait d'un *footing* intitulé *Enchaîner*, réalisé entre 2012 et 2015, [En ligne], <http://www.guillaumechauchat.com/enchaîner/enchaîner.html>. Consulté le 8 février 2019.

19— Voir mon entretien avec Guillaume Chauchat, mené le 23 octobre 2018, p. 84.

20— *ibid.*





attitude qui le mène à produire de façon semi-naïve, en essayant de se rapprocher en quelque sorte du jeu de l'enfant, qui découvre le monde et cherche à s'exprimer par le dessin, ce qui l'aide à ne pas tomber dans des automatismes et à se stimuler sans cesse dans son travail.

Ce qui frappe, chez Chauchat, c'est son rapport très personnel au jeu : sa pratique prend la forme du jeu parce que lui-même la considère comme tel. Lui-même se met dans un état de conscience qui lui donne l'impression de jouer. C'est cet état qui lui ouvre de nouvelles perspectives : renouveler le plaisir, remettre en question son travail, continuer à se surprendre et garder une certaine générosité dans la production.

Ce rapport plutôt introspectif au jeu, Jacques Henriot en fait le point central de son ouvrage. On ne peut pas toujours prendre un matériel ludique ou une structure seuls pour trouver du ludique : c'est surtout ce que le joueur en fait, c'est l'acte de jouer qui les rend ludiques. Le jeu ne réside que dans la conscience de celui qui décide d'en faire un jeu. C'est une expérience, une manière de faire les choses. Admettons, par exemple, que je me rende tous les jours à l'école à vélo. Quand je roule à vélo, je ne joue pas, je le fais uniquement par nécessité, parce que ça me permet de me rendre d'un point A à un point B. Imaginons maintenant que je décide d'effectuer le même trajet en me chronométrant et en tentant à chaque fois de battre mon record, ou bien que je m'interdise d'effectuer deux fois le même trajet, que j'en invente un nouveau à chaque fois. Je me mets alors à jouer, et même si le but de ce trajet reste le même, c'est la façon de l'effectuer qui change, il prend l'allure d'un défi renouvelé chaque jour.

Sérieusement

C'est l'occasion de tenter d'éclaircir une question, celle de l'improductivité du jeu. Toute activité de jeu ne produit rien de tangible. Cela a été soulevé par la plupart des travaux sur le jeu, comme ceux de Roger Caillois²¹ et

21— Roger Caillois (1913-1978) était un écrivain et sociologue français. Il propose notamment, dans son livre *Les jeux et les hommes*, publié en 1958, une classification des différents types de jeux.

Johan Huizinga, ce dernier le qualifiant d'« action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité²² ». Le jeu est improductif du point de vue matériel : après avoir terminé une partie d'un quelconque jeu de société, on remet tous les éléments du jeu dans leur boîte et tout redevient comme avant (on parle là du jeu en lui-même, en excluant l'état d'esprit des joueurs et leur situation, qui peuvent évoluer une fois le jeu terminé, surtout s'il s'agit d'un jeu d'argent...).

C'est pourquoi le jeu est souvent opposé à la vie courante, puisqu'il ne répond à aucune nécessité de la vie quotidienne. Tout ce qui sert la vie courante, comme le travail ou les tâches quotidiennes, est considéré comme « sérieux » car cela produit de la valeur utile pour la société. En ce sens le jeu est souvent sous-estimé et relégué au rang de divertissement, à une activité futile. Le jeu, c'est ce que l'on pratique pendant son temps libre, c'est un passe-temps, ni plus ni moins.

Pourtant, associer systématiquement jeu et divertissement relèverait de la confusion. Ces deux notions sont en réalité bien différentes. Quelqu'un qui joue est actif, il prend des décisions, il fait. « Jouer c'est faire »²³, affirme Donald Winnicott. Le divertissement relève plutôt d'une certaine passivité, en tout cas il n'y a pas d'action de l'individu sur l'objet de son divertissement, comme lors du visionnage d'un film. Le jeu peut relever du divertissement, mais un divertissement n'est pas forcément un jeu.

Jacques Henriot formule une réponse intéressante à ce sujet, en réfutant l'opposition entre jeu et sérieux. En réalité, jeu et sérieux sont complémentaires, il y a du sérieux dans le jeu, il y a du jeu dans le sérieux. On passe de l'un à l'autre sans vraiment y penser. C'est le cas lorsque je chronomètre mon trajet à vélo : puisque le jeu est une manière de faire, alors toute activité « sérieuse », en théorie, peut s'effectuer par le jeu. Henriot remarque aussi qu'on ne peut pas considérer le jeu, ni même y penser, si on ne le fait pas depuis le sérieux. Si je prends la décision de jouer, je la prends « sérieusement », car décider de jouer n'est pas encore jouer. De même que si quelqu'un me demande ce que je fais, et que je lui réponds « je joue », alors je ne joue plus. « S'il n'y avait

22 — *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*, op. cit., p. 31.

23 — Donald Winnicott, *Jeu et réalité: l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1975, p. 90.

Donald Woods Winnicott (1896-1971) était un pédopsychiatre et psychanalyste britannique.

que du jeu, le jeu lui-même s'évanouirait, perdrait toute consistance et toute signification. Comment pourrait-on le reconnaître ?²⁴ »

Le jeu est une affaire tout à fait sérieuse, relève le designer Bruno Munari en observant des enfants qui jouent :

Il y aura toujours des vieilles dames pour parler aux enfants en faisant des grimaces effroyables et en déclamant des bêtises dans un charabia plein de “ba be bi”, de “na na na”, de “bla bla bla”. En général, les enfants regardent sévèrement ces personnes qui sont trop vieilles ; ils ne comprennent pas ce qu’elles veulent et retournent à leurs jeux, des jeux simples et très sérieux, qui les absorbent complètement²⁵.

Pourtant, l'improductivité du jeu, elle, semble bien réelle. Le jeu pris seul est improductif. En revanche c'est plutôt ce qu'on en fait qui est productif. Comme le jeu est une manière de faire, ce n'est pas le jeu qui produit, mais le joueur, dans son attitude de jeu, qui est productif. On peut considérer la même chose pour la production en design : jouer ou ne pas jouer, la finalité sera tout de même là, certes différente, mais là. C'est l'attitude que le designer adopte pour y arriver qui va, ou non, faire jeu. Cela amène à penser le jeu comme une méthodologie ou un outil, de la même manière que je peux peindre avec mes doigts ou utiliser un pinceau.

24 — Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989, p. 206.

25 — Bruno Munari, *L'art du design*, Pyramyd, 2012, p. 90.



40

Construire l'inépuisable

Jeux de mots

L'utilisation de règles pour stimuler la création, l'Oulipo en a fait sa spécialité. La méthode oulipienne est une écriture sous contraintes élaborées par l'auteur lui-même. D'où l'une des premières définitions des oulipiens: des « rats qui ont à construire le labyrinthe dont ils se proposent de sortir²⁶ ».

L'auteur, en même temps qu'il crée une œuvre, construit la technique par laquelle il doit y arriver. Ce sont des « créations créantes », pour reprendre les mots du premier dossier publié par l'Oulipo, le *Dossier 17 du Collège de Pataphysique*. L'objectif premier de la littérature oulipienne est la recherche de formes et de structures qui peuvent potentiellement être réutilisées par d'autres auteurs, d'où la dénomination de littérature « potentielle »²⁷. Parmi ces formes, l'une des plus célèbres, le lipogramme, consiste à écrire sans utiliser une ou plusieurs lettres de l'alphabet (on pense à *La Disparition* de Georges Perec, livre écrit sans la lettre e). Voici un exemple moins connu, les vers dits « rhopaliques », qui doivent comporter un nombre croissant ou décroissant de syllabes ou de lettres :

*L'un rit dans notre jardin quoique certains préfèrent travailler
croupissant, déraisonnant, réfléchissant. Aboutissements mégaloma-
niaques, conditionnements incompréhensibles, suranéantissements,
ragaillardissements hyperoligophréniques²⁸ !*

Dans ce poème écrit par Latis, pseudonyme d'Emmanuel Peillet, chaque mot doit compter une lettre de plus que le précédent. Sachant que la majorité des mots que l'on utilise comporte moins de dix lettres, on imagine que cela est assez facile au début, et d'ailleurs la phrase commence de façon plutôt commune (« L'un rit dans notre jardin quoique certains préfèrent travailler »). Plus on avance dans la phrase, plus l'exercice devient difficile, particulièrement lorsqu'il s'agit de faire succéder des mots de douze, treize, quatorze lettres et plus. C'est là que la forme de la phrase est la plus influencée par la contrainte: elle ressemble plutôt à une énumération de mots complexes et peu utilisés dans le langage courant.

26— Oulipo, *La Littérature potentielle: créations, re-crétions, récrétions*, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 1973, p. 32.

27— Le mot « potentiel » est à prendre au sens de « pouvoir », du latin *potere*.

28— Oulipo, *ibid.*, p. 104.

Selon Marcel Benabou, historien et membre de l'Oulipo depuis 1969, « la contrainte est un instrument d'exploration du langage²⁹ ». Elle nécessite d'établir des « stratégies linguistiques » et à faire de la recherche : chercher des synonymes, chercher des syntaxes, des expressions, parfois même introduire des langues étrangères... Plutôt que de bloquer, la contrainte ouvre celui qui l'utilise à la richesse de la langue et sollicite son imagination. Là est la similitude avec le jeu : la règle libère celui qui s'y soumet.

Quand Georges Perec écrit *La Disparition*, en s'imposant de ne pas utiliser la lettre e, il opère aussi un jeu entre cette contrainte et l'histoire. Aujourd'hui ce livre est très célèbre et sa contrainte n'a plus de secret pour personne, mais si l'on n'en a pas connaissance, il n'est pas si évident de s'en apercevoir. Marcel Benabou raconte qu'à sa publication, certains critiques ne l'avaient pas remarquée... Même des membres de l'Oulipo, dont Raymond Queneau et François le Lionnais, lorsque Perec leur a présenté ce travail, ont eu beaucoup de mal à déceler la contrainte³⁰.

Ce livre est une sorte de roman policier dont l'histoire est ponctuée de disparitions mystérieuses. Les personnages sont tués, ou disparaissent, tour à tour. À travers cette histoire, Perec joue avec le lecteur en faisant régulièrement allusion à la contrainte qu'il a utilisée. Le nom du personnage principal, Anton Voyl, fait allusion au mot « voyelle » prononcé sans e. Le livre est divisé en 26 chapitres et 6 parties. Seulement, le 5^e chapitre, ainsi que la 2^e partie, sont absents, tout comme la 5^e lettre de l'alphabet, qui est aussi la 2^e voyelle. Quand un personnage disparaît, c'est en réalité parce qu'il est sur le point de « découvrir » ce qui a disparu. Comme dans cet extrait, où l'on suit une conversation entre un barman et un individu venu commander une boisson :

Voix du gars, s'attablant (air bourru, sinon martial): Garçon !

Voix du barman (qui connaît son chaland): Bonjour, mon Commandant.

Voix du Commandant (satisfait qu'on l'ait compris, quoiqu'il soit pour l'instant civil): Bonjour, mon garçon, bonjour !

Voix du barman (qui jadis apprit l'anglais dans un cours du soir):

29 — Marcel Benabou et Marc Parayre, conférence à Angers dans le cadre du Printemps des poètes, 3 mars 2013, [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=ekz5Alv0BIM>. Consulté le 26 novembre 2018.

30 — *ibid.*

What can I do for you ?

Voix du Commandant (salivant): Fais-moi un porto-flip.

Voix du barman (soudain chagrin): Quoi? Un porto-flip!

Voix du Commandant (affirmatif): Mais oui, un porto-flip!

Voix du barman (qui paraît souffrir): On... n'a... pas... ça... ici...

Voix du Commandant (bondissant): Quoi! Mais j'ai bu trois porto-flips ici il y a moins d'un an!

Voix du barman (tout à fait faiblard): Il n'y a plus... Il n'y a plus...

Voix du Commandant (furibond): Allons, tu as du porto, non ?

Voix du barman (agonisant): Oui... mais...

Voix du Commandant (fulminant): Alors? Alors? Il y a aussi...

Voix du barman (mourant tout à fait): Aaaaaaah!! Chut!! Chut!!

Mort du barman.

Voix du Commandant (constatant): Rigor mortis.

Il sort, non sans agonir d'incivils jurons l'avachi barman³¹.

Il faut savoir que le porto-flip est un cocktail composé de porto auquel on mélange un œuf. Le barman, avant de mourir, voulait dire « il n'y a plus d'œufs », que l'on peut comprendre comme « il n'y a plus d'e ». Cela arrange aussi Perec, qui par la même occasion évite le mot « œufs ». On remarque aussi une autre astuce, très utilisée tout au long du roman, qui consiste à utiliser des langues étrangères, notamment l'anglais. Dans ses allusions à la contrainte, l'auteur établit un jeu constant avec le lecteur, qui devient complice : il tente subtilement de lui donner des indices quant à la vraie disparition du livre.

L'autre tour de force de Perec est que ce roman va au-delà du simple plaisir du jeu d'écriture. En réalité, il fait allusion, en creux, à la disparition de ses parents. Son père est mort sur le front en 1940 et sa mère a été déportée et tuée à Auschwitz en 1943. Devenu orphelin très tôt, ce livre a pour lui été un moyen de parler de ce manque et l'absence de souvenirs d'enfance dont il souffrait. Il faudrait comprendre, à travers la disparition de la lettre e, le mot eux, en référence à ses parents.

31 — Georges Perec, *La Disparition*, Paris, Gallimard, 1989, p. 29.

Jeux de construction

Établir une contrainte ou une règle, c'est en même temps établir une potentialité d'actions, de formes, qui peuvent en émerger. On retrouve cette idée dans l'ouvrage de Colas Dufflo. Un jeu n'est ni plus ni moins qu'un ensemble de situations potentielles sur la base d'une règle du jeu. Je peux jouer autant de fois que je veux à un seul jeu, aucune partie ne sera identique à une autre. Une seule règle appelle un nombre de parties différentes qui semble illimité.

*Les jeux les plus nobles comme les échecs sont ceux qui organisent une combinatoire des places dans un pur spatium infiniment plus profond que l'étendue réelle de l'échiquier et l'extension imaginaire de chaque figure*³².

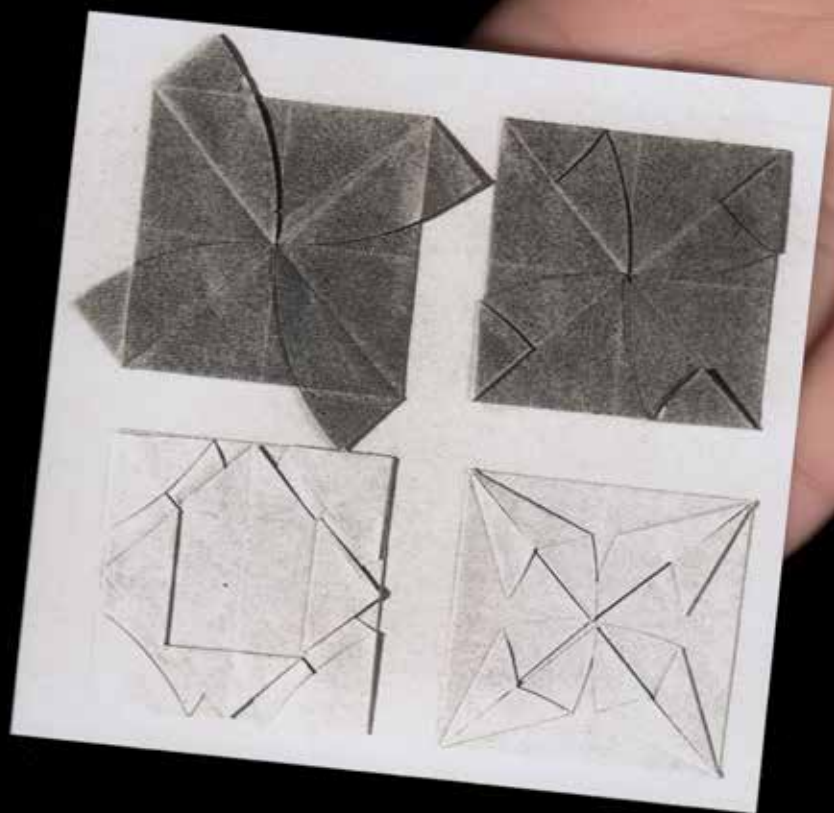
La pédagogie de Friedrich Fröbel³³ développée dans les années 1830 avec les *kindergarten*³⁴, considère que le développement des enfants se fait par leur expérience du monde et des formes observables dans la nature. Elle est basée sur le jeu et la manipulation de formes puisque c'est l'activité la plus naturelle de l'enfant, c'est par celle-ci qu'il se confronte au monde.

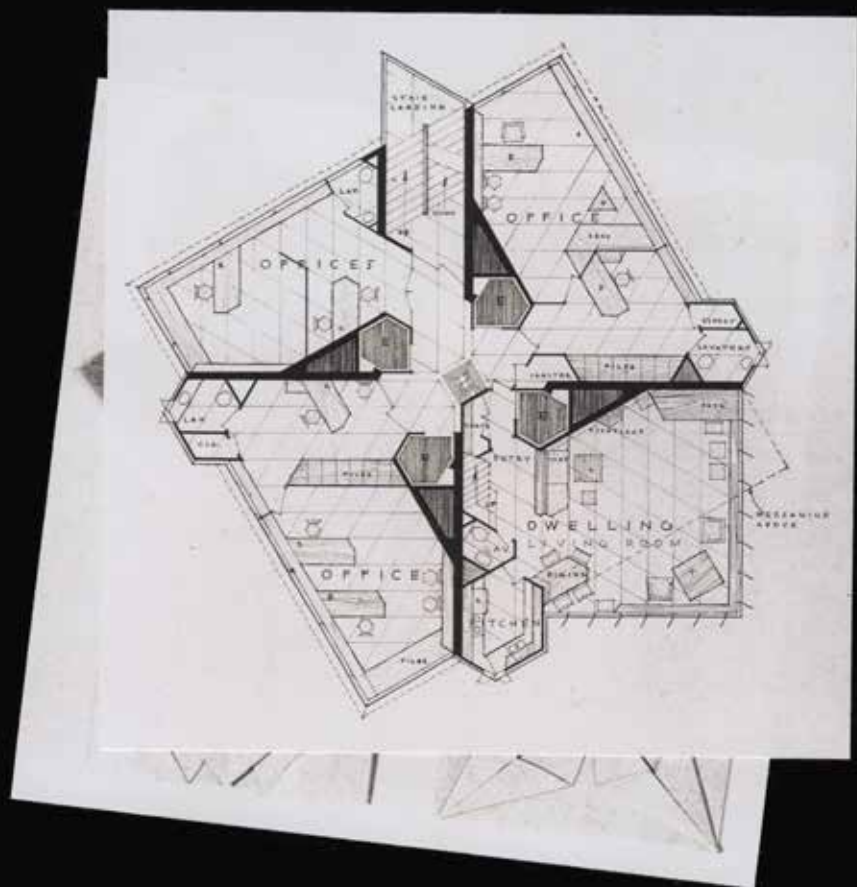
Fröbel a alors conçu vingt « dons », qui sont des objets à manipuler censés stimuler les capacités créatrices des enfants en les confrontant à la géométrie et à des concepts encore trop complexes pour eux. Les dons 3 à 6 sont des blocs de construction en bois qui font appel aux capacités de conceptualisation et d'imagination de l'enfant alors que le 10^e don invite à dessiner en suivant la trame d'une grille, soit en reproduisant un modèle, soit en faisant appel à son imagination. Les dessins sont alors exécutés à l'aide de leurs deux fondamentaux : les verticales et les horizontales. Tout cela est mû par la même idée : « décomposer la complexité de la nature dans ses formes constituantes... pour identifier ou « élémentariser » la géométrie sous-jacente du monde visuel de façon à ce qu'elle soit assimilable par l'enfant³⁵ ».

32 — Gilles Deleuze, cité par Colas Dufflo, *Jouer et philosopher, op. cit.*, p. 115.

33 — Friedrich Fröbel (1782-1852) était un pédagogue allemand. Il fût un pionnier dans la conception de l'éducation des jeunes enfants en plaçant le jeu au cœur de sa pédagogie.

34 — À traduire par « jardins d'enfants ».





Les jeux des *kindergarten* seraient nés du principe de modularité qui a notamment été mis en pratique par les artistes du Bauhaus ou les constructivistes. C'est ce que semble vouloir démontrer le biographe Norman Brosterman dans son livre *Inventing Kindergarten*. Il cite entre autres l'architecte américain Frank Lloyd Wright, qui, étant enfant, avait suivi la pédagogie des *kindergarten*. Sa pratique en a été largement influencée et il a souvent fait référence à Fröbel dans sa conception de l'architecture.

Durant plusieurs années, je me suis assis à la petite table des kindergarten sur laquelle des lignes, espacées d'environ dix centimètres dans chaque direction, formaient des carrés: et j'ai, entre autres, joué sur ces lignes avec le carré (le cube), le cercle (la sphère) et le triangle (le tétraèdre) - c'étaient les blocs de bois d'érable. [...] Tous sont encore entre mes doigts à ce jour³⁶.

Son architecture oscille entre la recherche d'équilibre à travers la géométrie et la combinaison de formes élémentaires, à la manière de cubes de construction ⑧. Certains de ses travaux sont directement inspirés des dons de Fröbel, comme lorsqu'il combine des grilles rectangulaires et triangulaires pour les plans de la Price Tower de Bartlesville. Norman Brosterman s'en amuse: «il est obsédant d'imaginer le jeune Wright, dans les années 1870, assis à la table d'un *kindergarten* de Boston, utilisant les «dons» pour construire des structures miniatures qui possédaient des signes avant-coureurs de son travail à venir: des structures basées sur une grille, déclinées de façon rationnelle, et générées par des juxtapositions systématiques de simples unités triangulaires et orthogonales dans un espace modulaire³⁷.»

⑧ Page 47: Friedrich Fröbel, dons n°18.

Page 48: Frank Lloyd Wright, plan de la Price Tower à Bartlesville aux États-Unis. Norman Brosterman, *Inventing Kindergarten*, Harry N. Abrams, 1997.

35— Clive Ashwin, *Drawing and Education in German-Speaking Europe, 1800-1900*, UMI Research Press, 1981, p. 16.

Break down the complexity of nature into its constituent forms... to identify or «elementarise» the underlying geometry of the visual world in a way which would make it assimilable for the child.

36— Frank Lloyd Wright, *Testament*, 1957, p. 19.

For several years I sat at the little kindergarten table-top ruled by lines about four inches apart each way making four-inch squares: and among other things, played upon these «unit-lines» with the square (cube), the circle (sphere) and the triangle (tetrahedron or tripod) - these were smooth maple-wood blocks. [...] All are in my fingers to this day.

Bruno Munari souligne la pertinence de l'utilisation de modules en tant que méthodologie pour la production d'un designer. Ce dernier raconte notamment ses expérimentations lors de ses cours à l'université de Harvard, lorsqu'il demande à ses étudiants de découper une multitude de carrés dans du carton et de les assembler pour créer des compositions. Il les invite alors à expérimenter sans avoir d'idées préconçues et à en explorer les possibilités. D'après lui, cette méthode amène à « laisser de côté la raison et utiliser l'intuition, commencer à disposer les formes au hasard, regrouper, diviser, changer, faire d'autres associations, changer, regrouper, déplacer, tourner, tourner la feuille, changer, jusqu'à ce que la combinaison des formes qui ont lentement pris vie puisse suggérer la façon de finir la composition³⁸ ».

Pour ce qui est du design graphique, c'est certainement dans la typographie que le module a été le plus exploité. Parce qu'elle peut être divisée, découpée en plusieurs éléments récurrents, la lettre est particulièrement propice à des réappropriations ludiques et nombres de caractères typographiques ont été conçus par l'utilisation des formes élémentaires.

En 1931, Josef Albers³⁹ compose le caractère *Kombinationsschrift*. Les caractères sont formés par des assemblages de dix composants, basés sur le rectangle et le cercle. À partir de ces éléments, Albers a construit toutes les lettres de l'alphabet, chiffres et ponctuation. Ces éléments sont visibles puisqu'ils ne sont pas directement en contact les uns avec les autres, mais séparés de petits espaces noirs.

Si l'on raisonne en terme de grille, on se rend compte que ces composants sont eux-mêmes formés par deux unités simples : un carré et un quart de cercle (à l'exception du cercle utilisé pour le I et J). L'artiste s'est aidé d'un papier quadrillé, sur la base d'une grille carrée, pour dessiner ses caractères. La barre verticale du B minuscule est par

37 — Norman Brosterman, *Inventing Kindergarten*, Harry N. Abrams, 1997. *It is haunting to imagine the young Wright, seated at a kindergarten table in Boston in the 1870's, using the gifts to build miniature structures that possessed the earmarks of his mature work to come: structures bases that were grid-based, rationally derived, and generated by systematic juxtaposition of simple triangular and orthogonal units on a modular field.*

38 — Bruno Munari, *Design et communication visuelle*, Pyramyd, 2014, p. 53.

39 — Josef Albers (1988-1976) était un peintre allemand et américain. L'une des figures du Bauhaus, il y a enseigné de 1923 à 1933 et a notamment mené un travail de recherche plastique sur la couleur.

. il al ull
a b e d e f g h
i j k l m n o p
q r s t u v x y

exemple formée de quatre carrés. La construction de cette typographie suit une règle précise : les éléments sont assemblés selon des colonnes, de une à trois colonnes selon la largeur de la lettre, la hauteur d'x est égale à trois unités et la hauteur des capitales à quatre unités. Ce caractère étant destiné à être utilisé en tant que lettrage pour des vitrines de magasins, Albers a produit un normographe qui comporte non seulement les lettres, mais aussi les éléments de base ⑨.

Plus récemment, en 2010, Julien Priez, graphiste, calligraphe et dessinateur de caractères, a imaginé une identité graphique pour la ville de Montreuil d'où il est originaire, dans le cadre de son DSAA à l'école Estienne à Paris. Il a notamment réalisé des affiches dans lesquelles du texte, qui fait référence à la ville de Montreuil, se fond à des éléments graphiques qui peuvent rappeler un labyrinthe. Les caractères font partie des dessins, la typographie se mêle à l'image ⑩. Par exemple, l'un des « couloirs » de ce labyrinthe peut être le prolongement des deux verticales d'un N et se terminer en cul de sac par un H (voir l'affiche *Activité des centres et maisons de quartiers*).

Pour construire cette identité, Julien Priez a aussi procédé par modules, en élaborant un système de construction typographique, le *Montreuil*. Une multitude de caractères peuvent être composés à partir d'éléments graphiques variés. L'assemblage de ces modules se fait verticalement : la typographie est monospace et son interlignage est nul, en ce sens la combinaison des modules se fait par la correspondance entre les lignes. Par exemple, pour composer un A, il associe un élément représentant la partie supérieure du A à des éléments faits de lignes, de courbes ou d'angles pour lui ajouter des empattements, qui peuvent être exagérément longs, arrondis ou se terminer en escalier. Les possibilités de combinaisons sont vertigineuses et peuvent donner lieu à des lettres plus ou moins déformées, plus ou moins surprenantes. Étant donné que ces mêmes éléments peuvent tout aussi bien être combinés pour créer des illustrations ou des hybrides entre texte et dessin, on comprend comment ont été produites les affiches précédentes.

⑨ Josef Albers, normographe du *Kombinationsschrift*, utilisé pour le lettrage sur des vitrines de magasins, [En ligne], <https://www.moma.org/collection/works/2724>. Consulté le 20 janvier 2019.

⑩ Julien Priez, *Montreuil*, 2010. Inventaire des éléments et affiches, [En ligne], <http://julienpriez.com/project/le-montreuil/>. Consulté le 28 octobre 2018.

Celui qui utilise cet outil (qu'il soit designer ou non) est mis dans une situation de jeu et d'expérimentation dans le choix et la combinaison des éléments. Ce procédé fait de ce caractère typographique un outil qui sera d'autant plus puissant en étant réapproprié. Concevoir un tel objet, c'est exploiter la jouabilité de la typographie.

Plusieurs chercheurs au sein des sciences du jeu se sont questionnés autour de ce terme de «jouabilité». Dans son article «Du game design au play design : éthos et médiation ludique», Sébastien Genvo⁴⁰ présente la jouabilité comme étant la «contingence»⁴¹ d'une structure définie sur un système de règles. On ne s'éloigne pas trop de la définition du jeu de Duflo : la jouabilité est en quelque sorte là où une légaliberté peut se manifester. Dans ce même texte, Genvo fait explicitement référence à Jacques Henriot qui explique que tout ce qui fait d'une situation un jeu potentiel peut se retrouver sous le terme de jouabilité. «Je me propose de théoriser sous le nom de jouabilité ce qui, sur le plan purement structural, fait d'une situation un jeu potentiel⁴²».

Ce à quoi Genvo parvient, et qui se retrouve dans les exemples précédents, c'est la nécessité, avant de jouer, de s'élaborer des structures qui permettent le jeu. Il introduit alors le terme de *play-design*, détournement de la notion de *game-design*, en remplaçant le terme *game* par *play*.

Double jeu

Si «jeu» est le seul mot que possède la langue française pour nommer cette activité, l'anglais nous révèle en réalité un double sens : *play* et *game*. Donald Winnicott fait dans *Jeu et Réalité* une distinction entre ces deux acceptions du mot jeu. Selon lui, *game* désigne le jeu réglé

40—Sébastien Genvo est un chercheur français. Il fait des sciences du jeu son domaine d'étude et se consacre notamment à la question du jeu vidéo et de ses enjeux culturels et sociaux.

41—Sébastien Genvo, «Du game design au play design : éthos et médiation ludique», communication au colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Liège, 26 octobre 2018, p. 4,

[En ligne], <http://www.expressivegame.com/fr/scientifiques/du-game-design-au-play-design-ethos-et-mediation-ludique/>. Consulté le 23 novembre 2018.

42—*Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, op. cit., p. 17.

et organisé par des règles ou des personnes extérieures, alors que *play* définit une activité libre et spontanée.

[...] *on peut tenir les jeux (games) avec ce qu'ils comportent d'organisés, comme une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu (play)*⁴³.

Du point de vue de sa théorie et par l'observation du jeu de l'enfant, le *play*, même s'il comporte quelque chose d'« effrayant », parce que son issue est indéterminée, donc imprévisible, ne doit jamais être supprimé ; c'est lui qui permet cette expérience de confrontation progressive au monde extérieur. Le jeu au sens de *game*, puisqu'il est dirigé, ou qu'il nécessite l'intervention d'une personne extérieure, lui donne un cadre.

Pourtant, peut-être ne faut-il pas comprendre ces deux notions comme deux formes distinctes du jeu, opposées et indépendantes l'une de l'autre. Comme je l'ai évoqué au début de ce mémoire, tout jeu est déterminé, à des degrés variables, par des règles. Autrement dit, tout jeu contient une part de *game*, et cela suppose aussi la présence du *play*, si l'on en croit la définition de Duflo. C'est ce que souligne Henriot quand il fait l'hypothèse que les deux notions seraient « deux aspects différents, mais complémentaires de l'acte de jouer⁴⁴ ». À cela, il ajoute : « Pas de jeu [*game*] sans jouer [*play*]. Pas de jouer sans joueur. Cette double relation nécessaire se trouve au cœur de l'idée de Jeu⁴⁵ ». La structure du jeu ne fait pas le jeu à elle seule. Il faut qu'un joueur fasse vivre cette structure, qu'il y effectue des actions, des choix et qu'il en déploie toute les potentialités.

Il semblerait donc que ces deux notions coexistent, qu'elles sont les deux faces d'une même activité. Le *play* émerge du *game* tout comme le *game* conditionne le *play*. En fait, certains jeux comportent plus de *game*, moins de *play*, et *vice versa*. Peut-être faut-il imaginer ces deux notions comme étant en tension permanente.

43 — *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, op. cit., p. 103.

44 — Jacques Henriot, *ibid.*, p. 107.

45 — *ibid.*, p. 108.

5A

Designer explorateur

La métaphore du jeu

La Chapelle des Jésuites de Chaumont a accueilli en 2007 l'exposition *TM-City* par le designer néerlandais Richard Niessen. La marque «TM» renvoie à «Typographic Masonry»⁴⁶, le nom que donne Niessen à sa méthode de travail : confronter, accumuler, mélanger des éléments typographiques, des formes et des couleurs, qui sont autant de signes, symboles et ornements. L'exposition à Chaumont reprend cette approche, en la poussant plus loin : elle regroupe plus de 150 travaux de Niessen, dont des affiches, des livres et des flyers. L'exposition prend la forme d'une ville imaginaire, créée par l'accumulation et la disposition de ses travaux, qui deviennent alors des édifices ¹¹. Des affiches, enveloppées dans des cadres en carton et posées à la verticale, deviennent des gratte-ciels. D'autres, posées à l'horizontale sous une plaque de plexiglass, forment des squares. Des livres ou des flyers sont disposés sur des étagères qui peuvent faire office de parking. Les interstices entre les bâtiments, autrement dit les «rues», portent le nom d'inspirations de Niessen. Le tout est disposé sur huit supports, comme des tables, des «quartiers» qui regroupent chacun ses travaux sous une thématique.

Niessen s'est livré à un jeu en construisant sa ville miniature, il projette l'image d'une ville dans la scénographie pour nous inviter à y entrer et à s'y perdre. Les affiches se côtoient, en cachent d'autres et forment des amas de gratte-ciels. Elles acquièrent un nouveau statut. Ajouté à cela le fait que chaque objet soit déjà, en soi, une accumulation de motifs, deux échelles se superposent, comme dans une ville : l'espace urbain est un enchaînement de bâtiments, eux-mêmes fourmillant de signes et d'informations.

Le jeu participe à se représenter le monde sous une réalité autre. Henriot parle du «procès métaphorique» du jeu. C'est ce qu'il se passe lorsqu'un enfant se sert d'un bâton comme d'un sabre. Il sait que c'est un bâton, mais y projette dans son esprit l'image d'un sabre.

¹¹ Richard Niessen, exposition *TM-City*, Chaumont, 2007. Esther De Vries et Richard Niessen, *Welcome to TM-City*, Uitgeverij Boek, 2007.

46 — À traduire par «Maçonnerie typographique».





*Jouer c'est d'abord voir le monde autrement, voir dans le monde ce qui ne se voit pas: non vraiment faire surgir un monde différent du premier, un monde « imaginaire » parallèle au monde « réel » [...], mais plutôt voir ce qu'il y a d'Autre dans le Même, inventer de l'Autre là où il n'y a désespérément que du Même*⁴⁷.

Promenade en forêt

Le développement de l'interactivité, notamment, à partir des années 1990, a donné une nouvelle actualité à la notion de « jeu ». L'interactivité relèverait, comme le jeu, de l'élaboration d'un système, d'un espace à part. Jean-Louis Boissier, à travers ses recherches en art, notamment dans *La relation comme forme*, invoque l'idée de mondes simulés, ou « bornés »⁴⁸. L'interactivité crée ses propres « mondes », autonomes, ainsi que toute la potentialité qu'ils sous-entendent. Un dispositif interactif peut être assimilé à un ensemble de situations qui peuvent potentiellement se produire en fonction des actions du public. Choisir ces situations, agir, les provoquer, c'est emprunter un chemin, en choisir les ramifications. C'est se déplacer dans un espace défini par ses propres règles du jeu. L'interaction crée les conditions d'un espace autre, un espace d'expérience et de jeu. Boissier, en utilisant le terme « simulation », affirme que « La simulation est un instrument de l'expérimentation et donc de la découverte⁴⁹. »

J'aimerais, à partir de cette phrase, évoquer le célèbre jeu-vidéo *Minecraft*, édité par le studio de développement suédois Mojang. Bien que ce jeu soit connu, reconnu et qu'il ait déjà fait l'objet de multiples interprétations et détournements, il n'en reste pas moins un modèle du genre et il me semble intéressant d'en parler, au sens où il illustre très bien les propos de Jean-Louis Boissier.

Minecraft est basé sur l'exploration et l'interaction avec un monde ouvert, entièrement composé de cubes ¹². Au début du jeu, le joueur

¹² Capture d'écran du jeu *Minecraft*, Mojang, 2011.

⁴⁷ — *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*, op. cit., p. 262.

⁴⁸ — Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme: l'interactivité en art*, Dijon, Les Presses du réel, coll. Mamco, Musée d'art moderne et contemporain, 2008, p. 121.

⁴⁹ — *ibid.*, p. 131.

est laissé seul, sans explication, dans un monde généré de façon procédurale, qu'il ne connaît pas et dans lequel il doit survivre. Pour cela, il doit collecter des matériaux, des ressources afin de se fabriquer des outils, se nourrir ou construire un abri (en récupérant le bois des arbres, en chassant ou en explorant des cavernes pour en extraire du minerai...).

Le fait que l'environnement soit fait de blocs témoigne d'un fonctionnement modulaire et combinatoire qui a été établi à l'avance par le concepteur. Chaque bloc représente un matériau spécifique, formant des montagnes, des cours d'eau ou des forêts. L'environnement est malléable puisque le joueur peut détruire ou ajouter des blocs pour faire des constructions. Progresser dans le jeu nécessite de créer de nouveaux matériaux, des outils ou des armes en combinant les ressources collectées. Par exemple la fabrication d'une torche pour s'éclairer la nuit nécessite du bois et du charbon, alors que l'on préférera du bois et du métal pour fabriquer une épée ou une pioche. En comptant la quantité de matériaux et de matières premières exploitables dans le monde, c'est un nombre gigantesque d'objets qu'il est possible de fabriquer. Encore faut-il que le joueur découvre ces combinaisons au fil de ses expériences, le jeu n'indiquant jamais les éléments à assembler pour fabriquer chaque objet. *Minecraft* a été pensé comme un terrain de jeu, un « bac à sable » (c'est d'ailleurs le nom attribué à ce type de jeux) dans lequel le joueur expérimente, explore, pour arriver, à terme, à exploiter au maximum le potentiel du jeu, c'est-à-dire en découvrant le plus de combinaisons possibles.

Parce que *Minecraft* reproduit le réel, quelqu'un qui y joue expérimente des choses auxquelles il n'a peut-être pas accès (s'il habite en ville par exemple) : explorer des cavernes, construire une cabane. Par le jeu, il en fait l'expérience. Le jeu peut être un moyen d'accès à la réalité.

*C'est sur la base du jeu que s'édifie toute l'existence expérientielle de l'homme. Nous ne sommes plus dès lors introvertis ou extravertis. Nous expérimentons la vie dans l'aire des phénomènes transitionnels, dans l'entrelacs excitant de la subjectivité ou de l'observation objective ainsi que dans l'aire intermédiaire qui se situe entre réalité intérieure de l'individu et la réalité partagée du monde qui est extérieure*⁵⁰.

50 — Donald Winnicott, *Jeu et réalité: l'espace potentiel*, op. cit., p. 126.

En partant de sa sensibilité vidéoludique, dans « Quel lieu pour l'exploration ? Approche formelle d'une incertitude spatialisée », Guillaume Grandjean, chercheur dans le domaine des sciences du jeu, tente de décrire plus précisément cette notion d'exploration, qu'il décrit comme étant « la pratique d'un espace incertain, visant à produire tantôt un récit, tantôt un savoir⁵¹ ». Il la compare à un trajet qui n'est pas défini à l'avance : c'est l'appropriation du jeu par le joueur, avec les découvertes qu'il va faire et les enseignements qu'il va en tirer. « Si [...] je ne sais ni précisément ce que je recherche, ni comment l'atteindre, ni ce que je vais rencontrer en chemin, alors je suis dans une attitude exploratoire⁵² ». Il l'oppose à un principe bien connu des joueurs de jeux vidéo, celui de la « téléportation » : c'est la possibilité pour le joueur de se rendre, instantanément, d'un point A à un point B dans un espace. Cette technique empêche cependant toute exploration puisque le joueur passe d'un lieu à un autre sans savoir ce qu'il y a entre les deux, ce qui ne laisse de place ni à l'imprévu, ni à la production d'une expérience.

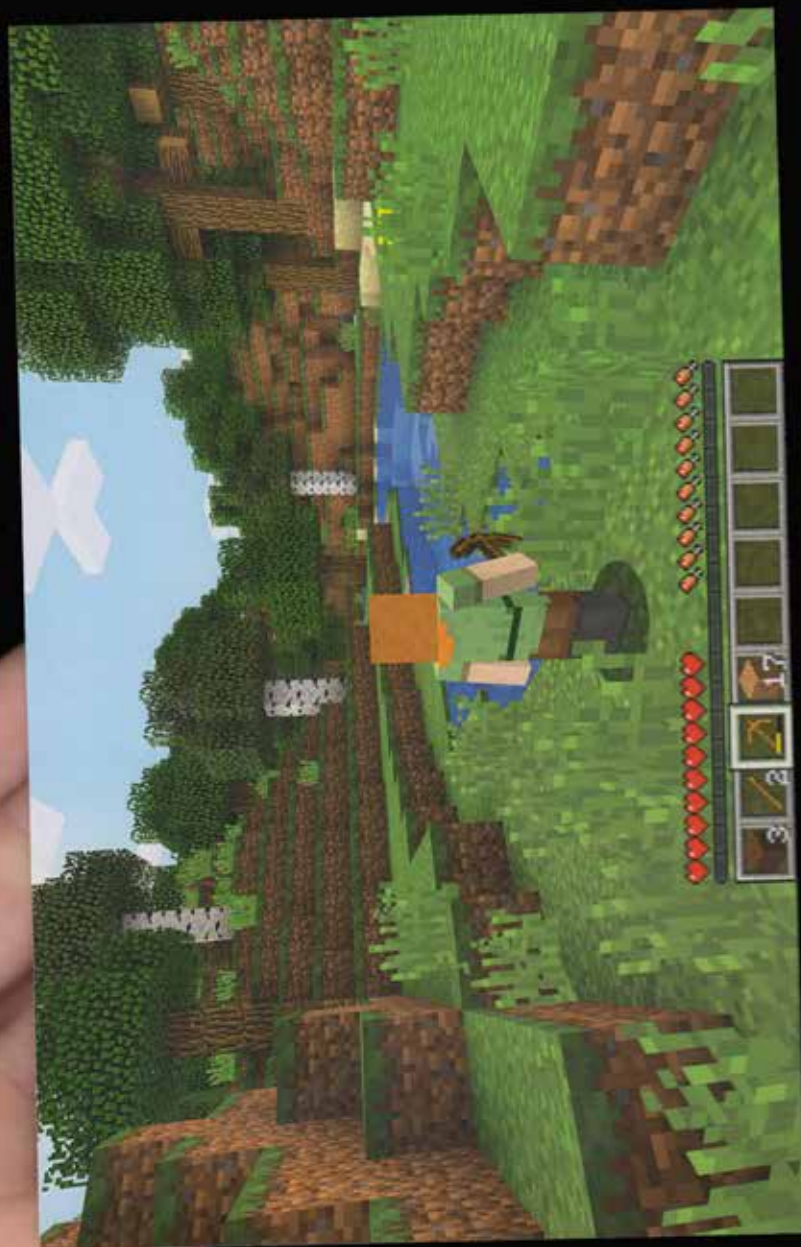
Le jeu est essentiel en ceci : jouer c'est faire, au sein d'un système, des tentatives, apprendre de ses échecs, de ses réussites, prendre conscience de ses capacités, puis en tirer des conclusions, un savoir.

Rejouer ses outils

Si j'ai fait ce détour par l'interactivité, c'est parce qu'à mon sens elle illustre bien l'attitude exploratoire présente dans le jeu. Il me semble que l'on peut alors établir un lien entre cette attitude et celle du designer graphique lorsqu'il expérimente en tentant de se réappropriier ou de détourner les matériaux qui l'entourent pour en faire ses propres outils. Encore une fois, il ne s'agit pas de comparer l'expérimentation du designer à un jeu (auquel cas, toute pratique de design serait un jeu) mais plutôt d'y déceler des points communs ou de s'intéresser à ceux qui la considèrent comme telle.

51— Guillaume Grandjean, « Quel lieu pour l'exploration ? Approche formelle d'une incertitude spatialisée », communication au colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Liège, 26 octobre 2018, p. 10,

[En ligne], <http://www.expressivegame.com/fr/scientifiques/quel-lieu-pour-l-exploration-aproche-formelle-dune-incertitude-spatialisee-grandjean-g/>. Consulté le 23 novembre 2018.
52— *ibid.*, p. 9.



13



C'est justement le cas des designers suisses Julien Tavelli et David Keshavjee, du studio Maximage, qui utilisent le mot « jeu » en décrivant le processus d'impression en offset qu'ils ont mis en place⁵³. L'offset est une technique d'impression à l'aide de plaques, dont la surface présente des zones qui retiennent l'encre et des zones hydrophiles qui acceptent l'eau et repoussent l'encre. La presse offset possède un rouleau, appelé blanchet, qui va, en passant sur la plaque, agripper l'encre qui y est contenue et la reporter sur une feuille de papier. Aujourd'hui, dans les imprimeries, la préparation d'une plaque offset avant l'impression s'effectue depuis un ordinateur, puis au passage de la plaque dans une machine qui grave la couche hydrophile pour créer les zones imprimables où l'encre va se loger, et ainsi former une image.

Maximage ont mis au point une technique alternative qui consiste à agir directement sur la plaque offset : ils appliquent des substances corrosives sur la plaque, qui s'attaquent à la couche hydrophile et forment ainsi des zones imprimables, qui vont par conséquent recevoir l'encre. Cela leur permet de créer des images et des formes manuellement, « par la chimie »⁵⁴, sans passer par une trame.

C'est notamment le procédé qu'ils ont utilisé pour la pochette de disque de l'EP *Maximage* du groupe Honey for Petzi 13. Celle-ci a été imprimée en superposant trois couches de bleu, magenta et jaune. La pochette existe en trois versions : si le recto, à quelques irrégularités près, est identique sur les trois versions, le verso présente des variations dans les formes superposées. Cela s'explique par le fait que les trois pochettes ont été imposées sur une seule plaque, puisque la technique utilisée, comme elle produit des formes irrégulières et peu prévisibles, ne permet pas de reproduire deux fois la même image. Ici, le procédé a donc influencé les objets produits.

Ce qui était intéressant, c'est que la méthode dictait certaines choses : ces trois versions de pochettes, c'est parce que les trois

13 En haut : Maximage, Pochette de l'EP *Maximage* du groupe Honey for Petzi, 2011, [En ligne], <http://indexgrafik.fr/maximage-super-lithographie/>. Consulté le 20 novembre 2018.

En bas : interventions sur les plaques offset avant impression, [En ligne], <https://walkerart.org/magazine/maximage-emotions-technology>. Consulté le 24 novembre 2018.

53 — Maximage, conférence au Centre culturel suisse de Paris dans le cadre de la Fête du Graphisme, 4 février 2016, [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=GHN1CiRTBFs>. Consulté le 20 novembre 2018.

54 — *ibid.*

*pochettes étaient sur une grande feuille et qu'on ne pouvait pas faire trois fois la même chose. C'était assez intéressant d'utiliser cette technique, que ça nous influence, de réagir avec ça, comme une sorte de jeu, des allers-retours avec cette méthode*⁵⁵.

Se laisser surprendre par les résultats produits, réagir en conséquence, chercher ce que la technique rend possible, c'est ce que Maximage appellent « jeu ». C'est leur manière de ne pas tourner en rond : développer des techniques alternatives, « jouer avec des choses physiques⁵⁶ » est une manière de se surprendre, de ne pas se cantonner aux mêmes outils tels que l'ordinateur, et ainsi laisser de la place à l'inattendu.

Il est difficile, en croisant des termes comme « aller-retour » ou « réagir », de ne pas penser à l'anthropologue Tim Ingold et son ouvrage *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture*. Selon lui, il ne faut pas considérer l'activité de fabrication, le *faire*, comme une activité qui consiste à simplement donner une forme à un matériau. C'est plutôt un processus. Les choses qui composent le monde (à savoir la matière, les êtres vivants) sont toujours dans un processus, c'est-à-dire en constante évolution, dans un constant échange avec l'extérieur. Le *faire*, c'est justement deux processus qui s'entrecroisent, en l'occurrence celui d'un individu et d'un matériau. Ces deux processus entrent en résonance : l'individu agit sur la matière, par ses gestes, et est en même temps influencé par celle-ci. Ingold prend l'exemple du potier⁵⁷. Tantôt le potier, de ses mains, façonne l'argile, imprime sa silhouette, tantôt l'argile, en rotation sur le tour, guide ses gestes, le mène à ajuster sa position et à agir en réponse à son comportement. Un aller-retour constant s'opère. Ingold parle de correspondance : une correspondance avec le matériau, et avec son propre travail.

Ce dont parlent Maximage quand ils expriment leur volonté de se surprendre eux-même par leur travail, de lui répondre, c'est de cette correspondance. C'est de ce *faire*, basé sur l'expérimentation, le tâtonnement, l'empirisme. Il ne savent jamais vraiment à l'avance où ils vont,

55 — Maximage, *ibid.*

56 — *ibid.*

57 — Il emprunte cet exemple à l'archéologue et anthropologue Lambros Malafouris. Tim Ingold, *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture*, Bellevaux, Éditions Dehors, 2017, p. 210.



et c'est ce qui laisse la place aux imprévus et aux surprises, plus ou moins bonnes. Là est l'« aventure du jeu »⁵⁸, telle que la nomme Jacques Henriot en reprenant des mots de Pascal. Tout jeu possède une part d'incertitude et son issue n'est jamais connue à l'avance. Quelqu'un qui joue ne sait jamais si ses choix sont bons ou mauvais, il tente de faire au mieux, alors il fait des « hypothèses »⁵⁹.

Le studio marseillais Fotokino a accueilli en 2017 l'exposition *À plaques perdues* initiée par les graphistes de Super Terrain, pour exposer le résultat de leur résidence à l'Atelier À Fleur de Pierre à Paris ¹⁴. Ils y ont mené un travail d'impression en établissant un processus basé sur trois techniques : offset, lithographie et xylographie. Ils sont intervenus directement sur les plaques à l'aide de différents outils : en versant des gouttes d'acétone sur les plaques offset, comme Maximage, en creusant les plaques de xylographie et lithographie à l'aide d'une ponceuse ou d'une lame de cutter. Ils ont répété cette opération à plusieurs reprises sur chaque plaque pour la dégrader progressivement et multiplier le nombre d'images imprimées. Ces plaques ont été imprimées en utilisant trois couleurs, rouge, bleu et jaune, et en effectuant des combinaisons. Entrait aussi en jeu le dépôt de l'encre sur les rouleaux de la presse qui, selon s'il étaient uniformément encrés ou non, produisaient des aplats ou des dégradés. En jouant avec toutes ces variables et en superposant les tirages de manière instinctive et aléatoire ils produisirent 185 estampes uniques.

Ce procédé permet autant le jeu par son aspect combinatoire que par l'expérimentation avec les matériaux et les outils, à la manière de Maximage. Cela apporte une part de surprise, d'aléatoire et les accidents deviennent des aubaines. Les images produites mélangent nuances de couleur, textures et matières qui renvoient directement aux matériaux utilisés pendant l'impression, et qui par leur abstraction peuvent faire penser à des paysages cosmiques.

Ici, la correspondance se fait entre le designer et son travail. Mais elle peut tout aussi bien s'établir entre deux personnes. Après tout, le jeu n'est-il pas une activité qui peut se mener à plusieurs ?

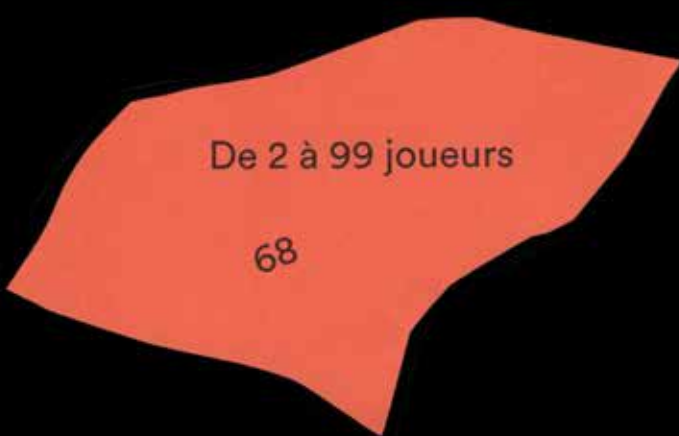
¹⁴ Super Terrain, *À plaques perdues*, estampes et image de l'exposition à Fotokino, Marseille, février 2017, [En ligne], <http://www.superterrain.fr/>. Consulté le 17 janvier 2019.

58 — *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, op. cit., p. 240.

59 — *ibid.*, p. 287.



14



De 2 à 99 joueurs

68

Ping-pong⁶⁰

Si pour l'instant j'ai parlé du jeu comme une activité plutôt solitaire, il n'en reste pas moins une activité qui se pratique bien souvent à plusieurs. Au-delà du fait que de nombreux jeux se jouent collectivement, même les activités plus solitaires trouvent en général un prolongement social. Roger Caillois en fait la remarque dans *Les jeux et les hommes*. Même si je joue, admettons, au yoyo, une activité qui peut très bien se pratiquer seul, j'aurai à cœur, à terme, de me comparer à d'autres joueurs. J'aurai envie d'apprendre de leurs techniques ou au contraire de chercher à les éblouir par mon habileté. Tout jeu, c'est indéniable, peut créer des relations, des échanges et parfois des organisations de joueurs. Combien de jeux, que ce soient des jeux de société ou des jeux sportifs, ont-ils abouti à la création de clubs et de concours ?

Bien que la pratique par le jeu de Guillaume Chauchat soit un travail assez isolé, il attache tout autant d'importance à la collaboration, qui peut être une façon de « redevenir spectateur »⁶¹ de son travail. La collaboration peut relever d'une démarche ludique, cette fois-ci partagée avec quelqu'un d'autre, comme c'est le cas de *Guillaume Chauchat & Baptiste Filippi #1*, un projet réalisé, comme son nom l'indique, avec le dessinateur du même nom. Ce projet est né d'un « jeu », de février 2015 à février 2016, entre les deux dessinateurs, qui ont produit des planches de bande dessinée.

Ils ont pour cela repris une maquette de *funnies* du journal *San Francisco Sunday Examiner & Chronicle* du 22 juillet 1990. Les *funnies* sont aux États-Unis des suppléments de bandes dessinées, publiés chaque dimanche dans les journaux afin de fidéliser leur lectorat et toucher un public plus jeune. Cette pratique s'est mise en place à la fin du XIX^e siècle avec la publication de dessins humoristiques qui ont progressivement contribué à la mise en place des codes de la bande dessinée.

L'objet produit utilise la même disposition des cases, conserve les éléments typographiques, que ce soit l'entête du journal, les titres des bandes dessinées ou les noms des auteurs. Seul le contenu des vignettes a été supprimé et réinvesti par les deux dessinateurs. Le tout

60 — J'aime utiliser cette métaphore souvent utilisée par l'illustrateur et graphiste Samuel Eckert, quand il fait allusion à une collaboration.

61 — Voir mon entretien avec Guillaume Chauchat, p. 84.

prend la forme d'un feuillet de papier journal de dimensions 380×578 cm. Le recto n'est pas à proprement parler une bande dessinée mais un ensemble de cases qui forment une seule image, comme un moyen de détourner la maquette originale du journal. Quant au verso, c'est bel et bien une suite d'images, dessinées en tandem par les deux auteurs, qui met en place une narration ¹⁵. Cette narration s'est progressivement établie par un « dialogue de dessins »⁶² : les deux auteurs ont rempli une vignette l'un après l'autre, à tour de rôle, toujours en réponse au dessin précédent.

Le jeu multi-joueurs crée des relations au sein d'un groupe de personnes. Ces relations deviennent alors une composante du jeu : chaque joueur agit sur le même objet ludique et en fonction des actions des autres joueurs. Le jeu en lui-même n'est plus la seule contrainte et la liberté des autres joueurs en est une nouvelle. Jouer à plusieurs, c'est interagir avec le jeu mais aussi avec les autres joueurs.

De la même manière, les artistes Micah Lexier et Michael Dumontier ont partagé dans le livre *Call Ampersand Response* un jeu qu'ils ont effectué sous la forme d'une correspondance. Sur une période de sept mois, les deux artistes ont échangé des emails, auxquels ils joignaient toujours une image qui pouvait être une couverture de livre, une image d'objet ou un dessin trouvé dans leurs collections personnelles. L'échange devait toutefois suivre deux règles : chaque image envoyée devait être une réponse à l'image reçue et le processus devait se poursuivre jusqu'à ce qu'une des images rappelle celle de départ. Le résultat est une sorte de narration à travers des objets et des images : le livre montre, page après page, le cheminement de leur échange. Chaque image est liée à celle qui la précède et qui la suit par une caractéristique, une forme ou une idée commune. Les artistes souhaitaient, à travers ce travail, montrer en miroir leurs pratiques respectives par une déambulation à travers les objets qu'ils possèdent et qu'ils affectionnent.

¹⁵ Guillaume Chauchat et Baptiste Filippi, *Guillaume Chauchat & Baptiste Filippi #1*, 2015-2016, [En ligne], <http://www.guillaumechauchat.com/index.php??dessins/chauchat--filippi-1/>. Consulté le 17 novembre 2018.

62 — Guillaume Chauchat, *Guillaume Chauchat & Baptiste Filippi #1*, 2015-2016, [En ligne], <http://www.guillaumechauchat.com/index.php??dessins/chauchat--filippi-1/>. Consulté le 17 novembre 2018.

SAN FRANCISCO

Sunday
Examiner & Chronicle

BY THE EDITOR

NOTES

1937

THE
SUN

BY THE EDITOR

NOTES

1937



BY MARSHALL DOCKERS

NOTES

BY MARSHALL DOCKERS

CREATED BY BOB BAILE



Il passait ses journées sur sa

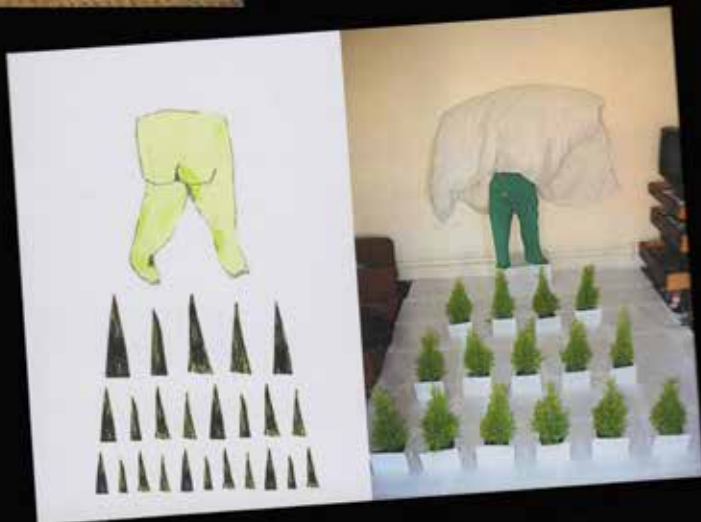
16



en veillant sur son



et sa collection de



Défi

Chaque jeu, quelle que soit sa nature, tend à une finalité. On joue pour atteindre quelque chose : son jeu doit être couronné de succès. Un jeu se perd ou se gagne et c'est en partie ce qui fait le frisson du jeu : savoir qui est le plus fort, qui sortira vainqueur. Dans certains cas au contraire, on joue pour établir un équilibre. Claude Lévi-Strauss, dans *La pensée sauvage*, évoque le peuple des Gahuku-Gama, en Papouasie-Nouvelle-Guinée⁶³. Ils pratiquent le football, mais ne cherchent pas à établir de classement. Ce qu'ils recherchent, c'est l'équilibre de tous les camps. Ils jouent alors autant de matches qu'il faut pour que s'équilibrent les victoires et les défaites de chaque équipe, quitte à ce que cela dure plusieurs jours.

Ce dualisme entre vainqueur et vaincu est en tout cas valable pour les jeux qui prennent une forme agnostique, c'est-à-dire les jeux compétitifs dans lesquels plusieurs joueurs s'affrontent et au terme desquels il y a clairement un (ou des) gagnant(s) et des perdants. Dans les jeux qui ne relèvent pas du duel, comme les jeux solitaires, ou encore le jeu de l'acteur ou du musicien, il ne s'agit pas à proprement parler de « gagner » ou de « perdre » mais plutôt de faire preuve de technique. On est toujours dans une adversité, mais face à soi même, à ses propres capacités et limites. Même s'il n'y a pas réellement d'adversaire, il y a une difficulté à surmonter, un problème à résoudre. Selon Duflo, « il y a des jeux sans conflit, sans mesure de puissances, mais il n'y a pas de jeux sans réussite⁶⁴ ».

If drawings were photographs est un livre réalisé par le photographe Rob Matthews et l'illustrateur Tom Edwards, publié par *It's Nice That*. Chaque double page de ce livre montre deux versions d'une même image : l'une est un dessin, l'autre une photographie ¹⁶. Dans l'une d'elles on peut trouver le dessin d'un chien portant des lunettes et assis sur une forme noire. Sur l'autre page, c'est la photographie d'un chien à qui l'on a fait porter des lunettes et qui, lui, est assis sur un tapis noir.

¹⁶ Rob Matthews et Tom Edwards, *If drawings were photographs*, 2009, [En ligne], <https://www.itsnicethat.com/publications/if-drawings-were-photogrphs>. Consulté le 20 novembre 2018.

⁶³— Claude Lévi-Strauss, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962, p. 44.

⁶⁴— *Jouer et philosophe*, op. cit., p. 233.

En réalité, la page de droite est la traduction photographique du dessin de gauche. Le livre inverse le principe du dessin qui est souvent une représentation ou une imitation du réel. Ici ce sont des dessins tirés du carnet d'Edwards que Matthews a dû représenter par la photographie, comme des défis à relever. Les images sont alors des mises en scènes qui cherchent à imiter chaque dessin le plus fidèlement possible, même dans ses imperfections et ses décalages par rapport à la réalité. Par exemple, l'un de ces dessins est une chaise en plastique rouge. Problème, elle a été représentée de façon difforme et ses pieds sont exagérément longs : le photographe a donc utilisé une chaise similaire et a dû chercher un moyen d'imiter cette difformité en ajoutant des prolongements à chacun de ses pieds, et ainsi la faire ressembler à la chaise dessinée.

en veille



et sa collection de



Conclusion

76

Tout le monde sait ce qu'est le jeu. Chacun sait ce qu'il va faire s'il s'apprête à jouer. Pourtant, qui saurait donner une définition exacte du jeu ? Que fait-on exactement quand on joue ? L'exercice est beaucoup plus difficile qu'il ne le paraît. Il a fallu un livre entier à Jacques Henriot pour tenter de répondre à cette question. Le jeu n'est pas seulement cette activité marginale à laquelle chacun s'adonne pour son plaisir. Ce mot de trois lettres, qui nous semble évident, avec lequel tout le monde est familier, cache en réalité une complexité de notions qui s'entremêlent. Quand j'ai commencé à travailler sur ce mémoire, j'imaginai trouver une manière de jouer, une sorte de modèle de ce qu'est jouer, et que j'allais essayer de retrouver dans la pratique du design graphique. Or il semblerait que chacun possède sa propre conception de *jouer*. En écrivant *Sous couleur de jouer*, Henriot s'aperçoit qu'il n'y a pas une idée de jeu mais des idées du jeu. Peut-être n'est-il pas seulement question de jeu. Peut-être s'agit-il de jouer *du jeu*. En design graphique, certains, pour jouer, élaborent des règles du jeu, des contraintes qui vont déclencher et guider leur jeu. D'autres incarnent ces règles dans des objets ou des systèmes, parfois modulaires, avec lesquels ils pourront ainsi jouer. D'autres encore adoptent un état de conscience ludique qui les mène non seulement à s'accaparer les outils qu'il utilisent, mais aussi à prendre du recul par rapport à leur production et à la remettre en question régulièrement. Enfin, certains préféreront trouver d'autres joueurs, à travers leurs collaborations.

Parfois, le jeu est invisible. Il est présent dans le design peut-être plus que l'on ne peut le supposer, même lorsque l'on n'en soupçonne pas la présence. Regarder les dessins de Guillaume Chauchat ne permet pas forcément de savoir qu'ils sont issus d'une démarche ludique. Le jeu peut être une affaire personnelle, dans le sens où seul celui qui joue sait qu'il joue. J'ai été surpris de découvrir que la comparaison que je faisais entre ma pratique et le jeu, que je pensais plutôt farfelue, est en réalité partagée par d'autres personnes.

Une question reste en suspens, assez peu abordée dans ce mémoire, ou de manière plus implicite : pourquoi produire par le jeu ? Ceci pourrait faire l'objet d'une nouvelle recherche. Je me contenterai ici de donner la réponse qui me semble la plus évidente. Le jeu est une activité naturelle, qui s'acquiert sans aucun apprentissage. C'est l'une des choses que chacun de nous sait faire le mieux. Il serait dommage de l'oublier et de le reléguer à son temps libre, sous prétexte qu'il est incompatible

avec son activité. Chacun de nous, quel que soit son domaine artistique, devrait se donner le droit, s'il le souhaite, de jouer.

Dans un blog tenu en 2005 pendant la réalisation de l'exposition *Jeu de construction* au Centre Pompidou, Paul Cox se remémore cette phrase de Montaigne : « La vie la plus douce, c'est de ne penser à rien⁶⁵ ». Il pense alors à ce que disait Jean Tinguely, qui dans une certaine légèreté, considérait que l'envie et l'intuition étaient toujours suffisantes pour débiter un travail, et qu'il n'était pas nécessaire, au départ, de réfléchir plus. Il me semble que le jeu permet cela. Je n'irais pas jusqu'à dire qu'il conduit à « ne penser à rien », mais peut-être est-il une manière de ne pas trop réfléchir, ou bien de le faire de façon plus efficace et intuitive. Peut-être permet-il de se libérer un peu du poids de l'inspiration, de l'attente d'avoir une « idée ». Il s'agirait de redonner plus de place à la spontanéité et à l'improvisation, tout en les guidant et en les intégrant dans le processus de recherche. Il s'agirait de faire des allers-retours entre rationalité et intuition, le tout dans une sorte d'amusement, voire d'espièglerie enfantine. Le jeu n'est pas réservé qu'aux enfants. Il serait même bienvenu de conserver un peu de son esprit d'enfant, de veiller à entretenir une appétence de la découverte, de ne pas oublier de prendre des risques et de prêter attention à ce qui nous entoure et ce que l'on fait. Georges Perec, en parlant de son écriture, déclarait :

Je voudrais redire ce sentiment de jubilation que j'éprouve à écrire, le fait de jouer est une chose indispensable à l'écriture qu'on a complètement oublié. On a été empoisonné par l'image du créateur, du type à qui l'écriture est donnée, l'inspiration descend sur lui comme une colombe, le mot sort de sa bouche, or contre ça il y a la jubilation, le travail⁶⁶.

65 — Paul Cox, *Jeu de construction*, Paris, B42, 2018, p. 65.

66 — Marcel Benabou et Marc Parayre, conférence à Anger dans le cadre du Printemps des poètes, 3 mars 2013, [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=ekz5Alv0BIM>. Consulté le 26 novembre 2018.

Bibliographie

80

Livres

BOISSIER, Jean-Louis, *La relation comme forme : l'interactivité en art*, Dijon, Les Presses du réel, coll. Mamco, Musée d'art moderne et contemporain, 2008.

BROSTERMAN, Norman, *Inventing Kindergarten*, Harry N. Abrams, 1997.

CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 1967.

COX, Paul, *Animaux*, Paris, Seuil, coll. Créa Jeunesse, 1997.

COX, Paul, *Jeu de construction*, Paris, B42 et Éditions du Centre Pompidou, 2018.

DE VRIES, Esther et NIESSEN, Richard, *Welcome to TM-City*, Uitgeverij Boek, 2007.

DUFLO, Colas, *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaires de France, 1997.

EDWARDS, Tom et MATTHEWS, Rob, *If Drawings Were Photographs*, Londres, It's Nice That, 2009.

FAURE, Paul, *I Seem to be a Verb*, Lyon, 2016.

FREUD, Sigmund, «Au delà du principe de plaisir», in *Essais de psychanalyse*, Paris, Payot, coll. Petite bibliothèque Payot, 1968.

HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti, 1989.

HUIZINGA, Johan, *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. Les Essais, 1951.

HAUTE ÉCOLE D'ART APPLIQUÉ HES, *Jouable : art, jeu et interactivité*, Genève, Haute école d'arts appliqués HES, Paris, École nationale supérieure des arts décoratifs, Paris, Ciren/ Université Paris 8, 2004.

INGOLD, Tim, *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture*, Bellevaux, Éditions Dehors, 2017.

JUBERT, Roxane, *Graphisme, typographie, histoire*, Paris, Flammarion, 2005.

LÉVI-STRAUSS, Claude, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962.

LUPTON, Ellen, *The abc's of triangle, square, circle : the Bauhaus and design theory*, Thames and Hudson, 1993.

MUNARI, Bruno, *Design et communication visuelle*, Paris, Pyramyd, 2014.

MUNARI, Bruno, *L'art du design*, Paris, Pyramyd, 2012.

OULIPO, *La Littérature potentielle : créations, re-créations, récréations*, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 1973.

PEREC, Georges, *La disparition*, Paris, Gallimard, coll. L'imaginaire, 1989.

POTTER, Norman, *Qu'est-ce qu'un designer : objets. lieux. messages*, Paris, B42, 2011.

SEARLE, John Rogers, *Speech Acts : An Essay in the Philosophy of Language*, Londres, Presses universitaires de Cambridge, 1969.

WINNICOTT, Donald, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, coll. Connaissance de l'Inconscient, 1975.

Articles

HELMO, « Sous contraintes », in *Cahier design : Helmo - Design graphique, ping-pong et géologie*, Strasbourg, Université de Strasbourg, 2013, p. 2-3.

Vidéos

CENTRE CULTUREL SUISSE, *Maximage*, Paris, 4 février 2016, [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=GHN1CiRTBFs>. Consulté le 20 novembre 2018.

GAÏTÉ LYRIQUE, *Rencontre avec Paul Cox*, Paris, 5 avril 2016, [En ligne], <https://gaite-lyrique.net/evenement/rencontre-avec-paul-cox>. Consulté le 12 septembre 2018.

BENABOU, Marcel et PARAYRE Marc, *La disparition*, Georges Perec, Angers, 2013, [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=ekz5Alv-OBIM>. Consulté le 26 novembre 2018.

Sites web

GRUSENMEYER, Lauren, *Bureau Grusenmeyer*, 2018, [En ligne], <http://bureaugrusenmeyer.com/>. Consulté le 28 mai 2018.

GRUSENMEYER, Lauren, *Accidental Paper Scraps*, 2018, [En ligne], <http://accidental-paper-scraps.tumblr.com/>. Consulté le 28 mai 2018.

ACHOUR, Boris, « Des jeux dont j'ignore les règles/Games whose rules I ignore • 2015 », *Boris Achour*, 2014, [En ligne], <http://borisachour.net/oeuvres-works/jeux-dont-jignore-regles-display-2015/>. Consulté le 10 juin 2018.

CHAUCHAT, Guillaume, *Guillaume Chauchat*, 2018, [En ligne], <http://www.guillaumechauchat.com/>. Consulté le 17 novembre 2018.

GENVO, Sebastien, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, 2013, [En ligne], <https://journals.openedition.org/sdj/251>, Consulté le 23 novembre 2018.

GENVO, Sébastien, « Du game design au play design : éthos et médiation ludique », *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Liège, 26 octobre 2018, [En ligne], <http://www.ludologique.com>. Consulté le 23 novembre 2018.

GRANDJEAN, Guillaume (2018), « Quel lieu pour l'exploration ? Approche formelle d'une incertitude spatialisée », *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Liège, 26 octobre, [En ligne], <http://www.ludologique.com>. Consulté le 23 novembre 2018.

NIESSEN, Richard, *Richard Niessen*, 2018, [En ligne], <http://www.richard-niessen.nl/>. Consulté le 26 novembre 2018.

NIEVES BOOKS, « Call ampersand response », *Nieves Books*, 2018, [En ligne], https://www.nieves.ch/967/call_ampersand_response. Consulté le 14 janvier 2019.

PRIEZ, Julien, *Julien Priez - Graphisme/ Typographie*, 2018, [En ligne], <http://julienpriez.com/project/le-montreuil/>. Consulté le 28 octobre 2018.

SUPER TERRAIN, *Super Terrain*, 2018, [En ligne], <http://www.superterrain.fr/>. Consulté le 17 janvier 2019.

Annexe

84

Entretien avec Guillaume Chauchat

23 octobre 2018

JL

Il paraît que tu emploies le verbe «jouer» en parlant de ton travail, notamment lorsque tu te fixes un cadre de recherche particulier. Qu'entends-tu par cette analogie plutôt intrigante ?

GC

[...] Un des cours de Guillaume Dégé, qui a repris l'option illustration [à Strasbourg] il y a une quinzaine d'années, s'intitulait *Footing et compétition*. Alors que Pascal disait «mettez vous à genoux et priez», pour lui, c'était plutôt «faites la même chose à votre bureau, et voyez ce qui sort», c'est-à-dire dessiner pour dessiner, quotidiennement. C'est une chose que l'on peut oublier si l'on est trop impliqué dans une pratique de commande. Il n'y a pas une méthode meilleure qu'une autre, chacun doit trouver son compte. Dessiner tous les jours, voir ce qu'il en ressort, essayer de se surprendre, de réagir par rapport à ce qu'on fait, essayer de voir, dans une masse de dessins, les récurrences qui peuvent se dégager : c'est devenir observateur de son propre dessin. J'aime bien la notion d'être spectateur de sa pratique, ce sont des moments où tu arrives à te dégager de toutes les contraintes extérieures et que tu dessines juste pour dessiner. Tout à coup tu te dis «ça je ne l'ai pas vu venir» et là, il y a un truc intéressant qui se passe. Là, je parle du *footing*, tout seul, face au bureau et à la feuille de papier, mais il y a plein de protocoles que j'ai mis en place pour essayer de me surprendre.

Ensuite il y a la *compétition*. Habituellement, quand tu as une commande, tu redémarras tout de zéro en essayant de te mettre dans la tête du client, de voir exactement ce qu'il veut pour produire l'image qu'il veut. Là, tu fais plutôt un pas de côté, c'est-à-dire que, au lieu de chercher l'image qu'il veut, tu vas chercher dans ton *footing* les choses qui peuvent coller, tu fais, en quelque sorte, un travail de collage, tu te dis «ça, ça n'a pas été fait pour, mais ça marcherait très bien». Au lieu de répondre à la commande de ton client en faisant son image mentale, tu fais un travail de collage avec des accidents qui sont arrivés.

JL

Tu essaies de voir ce qui « colle » le mieux.

GC

Oui, et les accidents qui peuvent se créer par association. Par exemple, j'ai récemment fait un livre dans le cadre d'un colloque sur la notion de frontière. Aucun des dessins que j'ai montré n'a été fait pour ce colloque, c'est-à-dire que j'ai puisé dans mon *footing* : « tiens ça, ça paraît frontière, tiens ça aussi, ça aussi ». Si j'avais pensé à la notion de frontière et que j'avais commencé à dessiner, je pense que mon spectre aurait été beaucoup plus réduit. C'est donc une façon de se surprendre avec sa propre pratique.

JL

C'est justement une chose que Tom Henni nous invite à faire en 3^e année à l'ÉSAD Valence.

GC

Oui, il appelle ça « jogging ». C'est quelque chose qui nous amuse tous les deux, ce côté ludique où on fait les choses. Le dessin, faire des images, c'est le premier moyen de s'exprimer, après les sons d'enfant, mais ceux-ci les adultes ne les comprennent pas, donc c'est encore autre chose. Tout le monde a dessiné. Il y a ceux qui arrêtent et ceux qui continuent. À partir du moment où on continue, comment conserver cette nécessité, cet aspect « juste pour s'exprimer, sans très bien savoir où on va » qui peut se perdre assez facilement ? Pour certains ce n'est pas grave, mais moi ça m'aide à m'inscrire dans une durée, je me dis que si je continue comme ça je ne vais jamais m'ennuyer. Et quand j'ai des parcours un peu trop linéaires, quand je suis trop longtemps sur un projet, j'ai besoin d'avoir des à côtés, d'être dans une efficacité de recherche, pour alléger un peu la chose.

C'est pour ça que je n'ai pas beaucoup fait de livres seul, il y a beaucoup plus de collaborations. La collaboration a pris de plus en plus d'importance dans mon parcours, car c'est une autre façon de regarder son travail et un moyen de redevenir spectateur. J'ose beaucoup de choses dans mes collaborations que je ne devrais pas faire tout seul. Saul Steinberg disait joliment « essayer de se déresponsabiliser par rapport au dessin », c'est-à-dire faire en sorte que le dessin porte une part de responsabilité dans ce qui lui arrive : quand sa plume trace des

lignes sur le papier, il ne sait pas exactement ce qu'il dessine, il réagit plutôt en temps réel. Les collaborations permettent aussi de se déresponsabiliser un peu. Dans l'idéal, quand une vraie rencontre se fait, les deux personnes se déresponsabilisent l'une de l'autre et ça donne une troisième entité.

JL

Et aussi un jeu, comme j'aime bien dire, de ping-pong.

GC

C'est un ping-pong mais, pour reprendre ta métaphore, c'est comme si la balle allait si vite entre l'un et l'autre qu'elle restait suspendue entre les deux. D'ailleurs je trouve qu'une collaboration intéressante, c'est lorsqu'on ignore « qui a eu l'idée de quoi » dans le projet. Souvent, quand on parle de collaborations, les gens demandent « qui a fait quoi ? ». C'est un peu comme ceux qui, en voyant un nouveau-né, disent « il a les yeux de son père », ou « il a le menton de sa mère ». Ça change tout le temps et finalement on s'en moque, ce qui est intéressant c'est « qui est ce nouveau projet ».

JL

Ce n'est pas « l'un et l'autre », c'est « les deux à la fois ».

GC

C'est « les deux à la fois » tout en donnant quelque chose que les deux séparément ne peuvent pas faire. Par exemple, avec Baptiste Filippi, nous avons fait une sorte de jeu de ping-pong sur un temps si long que nous avons rempli une feuille en un an. Ça s'appelle *Guillaume Chauchat & Baptiste Filippi #1*, ça prend la forme d'un feuillet de journal, nous avons repris la grille de mise en page des *funnies*, qui sont les suppléments de bandes dessinées dans les journaux américains. J'ai passé une partie de mon enfance aux États-Unis, j'ai donc grandi avec ça. Le dimanche, il y a un supplément de sept pages dans le journal avec des bandes dessinées dans lesquelles ils font coexister du *Prince Vaillant* des années 50 avec du Schulz des années 30, et en terme de maquette ça donne un truc vraiment super. C'est une chose qu'on ne peut pas trop faire en France. Ça m'avait marqué, nous avons donc décalqué une maquette et nous avons rempli les calques avec nos dessins. C'était un protocole. Ça a donné un feuillet, un objet un peu étrange, parce que les gens

ne savaient pas si c'était une affiche, un truc à lire ou à déchiffrer. Ça n'était pas très efficace mais ça nous a intéressé et nous nous sommes dit que nous allions faire la même chose dans une salle d'exposition. Nous avons fait une exposition, *Bis volume* : c'est le *bis* de notre collaboration, mais cette fois-ci dans l'espace. Nous avons fait ce que nous appelions des « sculptures d'amitié » : le principe était de faire des sculptures qui racontent l'amitié, soit parce qu'elles sont faites à deux, soit pour mettre en scène une situation d'amitié. Voilà des petits exemples de la façon dont les choses se passent, sans que ça soit complètement étriqué, même si ça part d'une envie de s'amuser, que ce soit seul ou avec quelqu'un. Ensuite on trouve des réceptacles pour que l'amusement soit possible.

JL

Est-ce plutôt un état d'esprit dans lequel tu te mets ?

GC

Je n'ai pas vraiment besoin de m'y mettre, c'est quelque chose dont j'ai besoin. Je viens de la bande dessinée. Ce qui est laborieux dans la bande dessinée, c'est que tu dessines cinquante fois le même décor, les mêmes personnages. C'est assez long et tu es assez isolé. Même si tu le fais par collages, par morceaux, tu sais où tu dois aller dans un livre. Alors, adopter des formats plus rapides, plus libres, moins linéaires, se créer des temps et des terrains de jeu où tu peux être en déséquilibre, c'est un moteur.

JL

Tu vois ça plutôt comme une aide ?

GC

Est-ce une aide, une nécessité, ou est-ce que c'est la finalité ? Je ne sais pas trop. Mais en tout cas c'est très présent et j'en ai besoin. Ça m'arrive souvent de préférer des choses qui sont arrivées un peu par accident. Comme toute personne qui crée, quel que soit le domaine, quand il y a une surprise c'est ce qu'il y a de mieux.

JL

Cela rejoint une sorte d'hypothèse que je me suis fait sur ma propre pratique. J'aime produire en masse, sans forcément réfléchir,

en essayant d'ouvrir au mieux le champ que je me suis défini pour l'épuiser au maximum, afin de voir ce qui se passe et faire des choix dans toutes ces expérimentations.

GC

J'aime beaucoup le mot épuiser aussi. Je crois beaucoup à l'aspect intuitif dans le travail, mais si tu ne l'épuises pas tu restes à la surface. C'est le fait d'épuiser ses intuitions pour ensuite les observer et dire «là, je suis arrivé au bout donc ce n'était peut-être pas si intéressant » ou au contraire «là, il s'est passé quelque chose, il faut creuser». Je trouve qu'on a vite fait de ne plus réagir par rapport à son travail et de s'engouffrer dans une seule direction, ce qui peut mener à long terme à des impasses assez fortes. Je me souviens, quand je me suis installé à Lyon, j'ai rencontré un petit groupe de dessinateurs, illustrateurs, auteurs de bandes dessinées qui avaient quinze ans de travail derrière eux et qui me disaient «Guillaume, c'est terrible je suis en train de me rendre compte que ce n'est pas du tout ça que je voulais faire». Ce sont des gens qui ont eu beaucoup de commandes assez rapidement parce qu'ils avaient un savoir-faire, une intelligence de l'image en sortant de l'école. Cependant, ils ont oublié de s'aménager ce terrain de jeu et se sont rendu compte, après tout ce temps de pratique, que ça leur manquait. Pourtant, ils n'avaient plus le courage ou la force de tout recommencer, ou de tout remettre en question, parce qu'ils avaient déjà tracé une route, étaient déjà installés, avec des enfants, etc. Cela m'arrive quand je reste un peu trop longtemps sur un projet : ça me demande une énergie particulière pour en ressortir, pour faire différemment ou pour ré-interroger.

Récemment, par exemple, je n'arrivais plus à rien faire et j'avais l'impression que tous mes dessins n'étaient plus que des signes que j'avais déjà mis au point, que je ne réfléchissais plus mon dessin. C'était comme si le vocabulaire était déjà verrouillé et qu'il évoluait peu, ou toujours dans la même direction. Je me suis rendu compte que je ne me posais plus de questions de représentation. Si je devais dessiner un crocodile, je ne me demandais pas à quoi ressemble un crocodile, comment fonctionne un crocodile, ce qui est intéressant à dessiner dans un crocodile. Je faisais le premier signe que j'avais en tête. J'ai donc fait un projet d'affiche où j'avais un générateur de mots, un dictionnaire qui donne des mots au hasard. Je devais accepter tous les mots, sans choisir, et faire la première image qui me venait réellement en tête, sans

essayer de la représenter vivante, ni de la styliser. Au début c'était un peu dur, mais ça a ensuite été super rassurant : je me suis aperçu que l'on sait finalement tout dessiner, ce qui est idiot comme remarque, mais c'est souvent par la pratique que l'on redécouvre des évidences. Le seul blocage réel, c'est la peur que notre production ne sera pas à la hauteur de nos attentes. Mais on peut tout faire, et en creusant ce « on peut tout faire », beaucoup de choses sont ressorties, dont certaines qui n'étaient pas réussies, et d'autres qui me plaisaient tout de même. Des références que je ne pensais pas avoir sont aussi ressorties et il y a eu une période géniale de six mois où j'avais l'impression de tout redécouvrir... Et puis ça s'est refermé assez rapidement.

Tu ne peux pas toujours être dans le même état de vigilance, chaque projet appelle des états de tension différents. L'idée c'est d'avoir des cycles, de se rapprocher ou de s'écarter de son travail régulièrement. C'est en ce sens que je parle de jeu.

L'aventure du jeu
Julian Lagoutte
DNSEP design graphique

Imprimé à l'ÉSAD Valence
en 8 exemplaires
en février 2019

Caractères typographiques :
LL Circular de Laurenz Brunner,
fonderie Lineto, 2013.
Numerics P03 pour la numérotation
des images.

Merci

Aux enseignants
Alexis Chazard, Dominique Cunin,
Nicolas Flory, Marie Gaspar,
Tom Henni, Annick Lantenois,
David Poullard, Gilles Rouffineau,
Samuel Vermeil

Aux copains de la dg5
Agathe, Baptiste, Céline, Justine, Laura,
Marion, Morgane, Sina,
Solène
pour les rendez-vous mémoire-pizza,
Ariane
pour les pauses... jeu

À Sirima
pour son soutien à distance

À ma famille
pour leurs relectures et leur soutien
depuis le début

À Guillaume Chauchat et Paul Faure
pour les échanges et les partages.



