

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

DU PIXEL AU PAPIER,
OBJETS GRAPHIQUES ET SAVOIR-FAIRE
« RÉFLEXION SÉMIOLOGIQUE SUR LE GRAPHISME
ET LE MONDE DES VISIBILITÉS »

THÈSE
PRÉSENTÉE
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DU DOCTORAT EN SÉMIOLOGIE

PAR
VALÉRIE YOBÉ

MAI 2013

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

À Marc, Alix et Léa

Et à tous les créateurs du quotidien.

REMERCIEMENTS

Je tiens à exprimer ma gratitude à ma directrice de thèse, Mme Catherine Saouter, pour sa disponibilité, nos rencontres et nos discussions stimulantes. Une praticienne qui entame un projet de thèse doctorale se lance dans une aventure sans commune mesure. Mme Saouter a su comprendre ma vision et m'a permis de cheminer afin de relever le défi. J'en sors grandie et plus passionnée que jamais à poursuivre mes recherches.

Je veux souligner le travail de Mme Ghyslaine Ouellet qui a scruté avec minutie les pages qui suivent. Son amour de la langue française est tout à son honneur.

Bien entendu, un grand merci à ma famille petite et grande qui me soutient depuis le début, à mes mentors Louise et Ginette. Finalement, je souligne la gentillesse et le professionnalisme des membres du département d'études littéraires.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	iii
RÉSUMÉ	vi
AVERTISSEMENT AU LECTEUR	vii
LISTE DES FIGURES	viii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	
PROBLÉMATIQUE	13
1.1 Une question d'images	13
1.2 S'il existe des images, il existe des faiseurs d'images.	15
1.3 Images et graphisme : une histoire jalonnée de mutations	18
1.3.1 Une révolution qui brouille les pistes	25
1.4 Une approche transdisciplinaire qui dépasse la représentation technologique	28
1.5 Questions de recherche	32
CHAPITRE II	
GRAPHISME ET SAVOIR-FAIRE	35
2.1 Le savoir-faire	36
2.2 1900-1930	38
2.3 1950-1970	42
2.4 1970-1980	47
2.5 1980-2000	52

CHAPITRE III

CADRE THÉORIQUE ET MÉTHODOLOGIQUE	62
3.1. Objets tangibles, objets graphiques : la prégnance du réel	62
3.2. Objets médiatisés : mise en forme et diffusion	77
3.3. Grille d'analyse	86

CHAPITRE IV

ANALYSE DU CORPUS

PREMIÈRE PARTIE	90
4.1. Harmen Liemburg, l'artisan	93
4.1.1 L'exposition <i>Black Current</i> ou la « rivière d'encre »	97
4.1.2 L'affiche <i>Gotta Be</i>	119
4.2. Le Creative Sweatshop, les bricoleurs	125
4.2.1 L'installation <i>Viral Paper +</i>	128
4.2.2 La campagne <i>Hard Core Level 6</i>	149

CHAPITRE V

ANALYSE DU CORPUS

SECONDE PARTIE	167
5.1. Stefan Sagmeister, l'artisan	167
5.1.1 L'installation <i>Things I have learned in my life so far</i>	170
5.1.2 Adobe Design Achievement Award	190
5.2. Julien Vallée, le bricoleur	195
5.2.1 L'installation <i>Do it without thinking of critics</i>	197

5.2.2 La campagne <i>MTV-One</i>	210
CONCLUSION	222
ANNEXE A	
EXEMPLE DE LA GRILLE DE SÉLECTION POUR LE CHOIX DU CORPUS	237
ANNEXE B	
EXEMPLE DE GRILLES D'ANALYSE POUR LA DOCUMENTATION IMPRIMÉE ET LA DOCUMENTATION WEB	239
ANNEXE C	
LE CORPUS EN IMAGE (sélection et détails)	245
BIBLIOGRAPHIE	314

RÉSUMÉ

Là dehors, il n'y a pas d'images, nous dit Hans Belting. C'est toujours et seulement en nous-mêmes que nous les fabriquons (ou que nous en disposons). Choisisant d'animer certains médiums, dans un temps et un espace choisis, les graphistes contribuent à la production et à la réception d'images particulières, expression du regard qu'ils portent sur la société dans laquelle ils évoluent. *Du pixel au papier* s'inscrit dans une époque charnière de l'histoire du graphisme. Depuis le milieu des années 80, l'omniprésence du numérique et du support-écran ont décuplé les possibilités de détournement, de trucage et de manipulation des images. Pourtant, aujourd'hui, plusieurs graphistes se réapproprient le support-papier et façonnent des objets graphiques dont la matérialité nous est donnée à toucher, à voir, à lire. À ce phénomène s'ajoute celui d'un retour aux savoir-faire permettant la réalisation de ces *projets matière*. Plutôt qu'un épiphénomène, il touche deux générations de graphistes qui œuvrent à notre époque, celle dont l'apprentissage du métier s'est fait avant l'arrivée du numérique et celle dont l'apprentissage s'est fait avec. *Artisans et bricoleurs* nous proposent des représentations qui oscillent entre installation et performance, entre naturel et fabriqué. Le créateur, son corps ou ses parties, font partie de l'œuvre. L'étude que je propose cherche à montrer qu'en sortant la production graphique des écrans numériques, le concepteur revendique un besoin, celui de manipuler la matière avec laquelle il façonne tout en repensant la place de la technologie numérique. Le choix d'un cadre théorique et méthodologique issu de l'anthropologie visuelle et de la sémiologie permet de donner un éclairage à ce phénomène. Le travail d'Hans Belting qui place le corps au cœur de la production du monde des visibilitées avec sa triade image-médium-corps, sert d'appui au développement de ma réflexion. La nomenclature de Gérard Genette sur le *texte* et le *paratexte*, les concepts de *connotations* et de *dénnotations* développés par Roland Barthes et ceux destinés à l'analyse d'images tirés du *Langage visuel* de Catherine Saouter, sont mis au service de l'analyse du corpus composé des œuvres de quatre graphistes. L'accès à leurs productions, in situ, n'ayant pu se faire, j'ai sélectionné des articles de presse spécialisés, des vidéos, des sites Web, des documentaires, pour étudier les discours à propos des designers et de leurs œuvres. Il en a résulté la création d'une grille d'analyse qui a permis de mettre à jour le rapport particulier que les graphistes développent avec l'aspect tangible et visible des choses qu'ils fabriquent, impriment, installent, photographient. En conclusion, la perspective originale de cette recherche aboutit à la démonstration que le corps, qu'il s'agisse du créateur ou du spectateur, demeure au cœur de la relation à l'objet de création. L'usage du numérique, désormais assumé, laisse la place à de nouvelles manières de donner du sens et de faire ressentir les choses. De manière surprenante, une de ces innovations est la trace, la présence et le ressentir de l'homme.

Mots clefs : graphiste, papier, savoir-faire, tangible, objet graphique

AVERTISSEMENT AU LECTEUR

La rédaction de la thèse ne pouvait être conçue sans l'adjonction d'images. Dans le but de faciliter la lecture du texte, la légende de chacune d'elle apparaît dans la liste établie à leur effet. Dans le même ordre d'idée, les sites Web annotés en bas de page sont répertoriés par ordre d'apparition dans le chapitre Bibliographie. À la fin du document, l'annexe B offre au lecteur une sélection d'images agrandies pour une meilleure lisibilité.

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
1.1 Domenico Bandini, <i>manuscript enluminé du Moyen-Âge. Fons memorabilium uniuersi</i> , Italie. 1418.	19
1.2 Imprimerie au temps de Gutenberg. S.d. Gravure sur bois. Source : < http://guyallix.art.officelive.com/Oserlamour.aspx >	20
1.3 Crystal Palace. Tableau illustrant le palais d'exposition de fer et de verre conçu par Joseph Paxton pour l'Exposition universelle de Londres, 1851.	21
1.4 Toulouse Lautrec, « La Goulue », affiche pour <i>Le Moulin Rouge</i> , chromolithographie, Paris, 1895	22
1.5 Jules Chéret, « La Fête des Fleurs de Bagnères-de-Luchon », affiche, chromolithographie, 1890.	22
1.6 Théo van Doesburg et Kurt Schwitters, « Kliene Dada Soirée », affiche, Zurich, 1922.	24
1.7 Alexander Rodchenko et Varvara Stepanova, « Pionnière », affiche, photomontage, URSS. 1924.	24
1.8 Ateliers Populaires, « Mobilisation pour le Vietnam [...] », affiche, sérigraphie, <i>Ateliers Populaires</i> , Paris, 22 novembre, s.d.	26
1.9 Atelier des Arts-Déco, « La Police vous parle tous les soirs à 20h », affiche, sérigraphie, Paris, 4 juin 1968.	26
1.10 Macintosh Classic II (modèle M4150), Apple Computer Inc. (Cupertino, California, USA), octobre 1991, disponible jusqu'en septembre 1993.	26
1.11 École du Bauhaus, Façade du bâtiment du Bauhaus à Dessau, Allemagne, s.d.	29
1.12 <i>Tactile, High Touch Visuals</i> , collectif, Die Gestalten Verlag, Allemagne, 2008.	30
2.1 El Lissitzky, « Battez les blancs avec le coin rouge », URSS, 1919.	39
2.2 Kurt Schwitters et El Lissitzky, couvertures du journal <i>Merz</i> , Hanovre, 1923-1932.	39
2.3 Gustav Klutsis, événement sportif <i>Spartakadia</i> , carte postale, photomontage et lithographie, URSS, 1928.	40

2.4	Gustav Klutssis, "Everyone Must Vote in the Election Soviets", affiche, photomontage, 1930.	40
2.5	Walther Scheidig, Klaus Beyer (photos), couverture du livre <i>Crafts of the Weimar Bahaus, 1919-1924 : an early experiment in industrial design</i> . London: Studio Vista, 1967.	41
2.6	Oskar Schlemmer, Josef Hartwig, maîtres du Bahaus avec leurs apprentis, Weimar, 1923.	42
2.7	Gunta Stölzl (haut), affiche, 1922. Gertrud Arndt et Marianne Guck (bas), deux étudiantes du Bahaus, photographiées par Walter Hege, atelier de tapisserie, 1925.	42
2.8	Ivan Ivanitskii, couverture du livre <i>Pictorial statistics and the Vienna Method</i> , 180 x 260 mm, <i>the Izostat Institute</i> , Moscow (Minns), 1932.	43
2.9	Gerd Arntz, <i>Isotype</i> "Picture dictionary", exemplaire issu d'un classeur, Development of the Gesellschafts- und Wirtschaftsmuseum in Vienna (Burke) 1929-33.	43
2.10	Otto Neurath, <i>Tableau statistique</i> : "Radio, telephone, car: United States and Canada; Europe; Soviet Union; Latin America; Southern Regions; Far East". Source : < http://imaginarymuseum.org/MHV/PZImhv/NeurathModerneMensch.html >	44
2.11	Otto Neurath, <i>Tableau statistique</i> : "World empires". Source : < http://imaginarymuseum.org/MHV/PZImhv/NeurathModerneMensch.html >	44
2.12	Josef Muller Brockmann, affiche pour le symposium sur Beethoven, Zurich, 22 février 1955.	45
2.13	Emil Ruder, couverture du livre <i>Typographie</i> , Allemagne : Arthur Niggli, 1967.	45
2.14	Markus Kutter et Karl Gerstner, double page de l'ouvrage <i>Schiff nach Europa</i> , Allemagne : Arthur Niggli, 1957.	45
2.15	Paul Rand, logotype pour <i>United Parcel Service (UPS)</i> , USA, 1961.	46
2.16	Studio de Paul Rand, New-York, 1953.	46
2.17	Couverture du livre de Le Corbusier, <i>Vers une architecture</i> , Éditions Crès, Coll. de « L'Esprit Nouveau », Paris, 1923.	48
2.18	Couverture du livre de Robert Venturi, <i>Complexity and Contradiction in Architecture</i> , New York, 1966.	48
2.19	Wolfgang Weingart, affiche, 1972.	49
2.20	Wolfgang Weingart, "Kunst Kredit, 1978/1979", affiche, 1978.	49
2.21	Dan Friedman, "Typographie", affiche, 1971.	51
2.22	April Greiman, magazine <i>WET</i> , couverture, 1979.	51

2.22	Dan Friedman, "Beethoven", affiche, 1973.	51
2.23	Willi Kunz, couverture de "Introduction to Architecture, a summer studio in New York", Columbia University, Graduate School of Architecture, Planning and preservation", New-York, 1975.	51
2.24	Catherine McCoy, affiche pour le programme de design de l'Université de Cranbrook, Michigan, 1989.	52
2.25	Catherine McCoy, affiche pour l'exposition "New Wave" au Cooper Hewitt National Design Museum, New-York, 5 janvier-25 mars 2009.	53
2.27	Neville Brody, "Neville Brody Work Wall", <i>Site Web de Neville Brody</i> , 2010. Source : < http://www.researchstudios.com/neville-brody/ >	55
2.28	Emigre, "Motion", fonte, créé par Frank Heine en 1992.	56
2.29	Netmédia, « nouveaux bureaux de Netmédia et des membres de la Tribu Graphique », photographie. Source : < http://www.netmedia.fr/actualites/nouveau-bureau-325 >	56
2.30	David Carson, magazine <i>Beach culture</i> , couverture, Californie, 1991.	57
2.31	David Carson, magazine <i>Beach culture</i> , double page, Californie, 1991.	57
2.32	David Carson, <i>The end of print, The Graphic Design of David Carson</i> , couverture du livre, San Francisco : Chronicle Books, 1995.	61
4.1	"OFFICE Almost there...Last left turn", enseigne peinte, photo : ©Harmen Liemburg, Salmon Harbor, Oregon, 2009. Source : < http://www.harmentiemburg.nl/2009/09/01/have-faith/#more-849 > ...	95
4.2	"Ice", glacière, photo : ©Harmen Liemburg, s.d. Source : < http://www.harmentiemburg.nl/2009/09/01/have-faith/#more-849 >	95
4.3	Homme portant une chemise hawaïenne, Amsterdam 2002, photo : ©Harmen Liemburg. Source : < http://www.harmentiemburg.nl/2009/09/01/have-faith/#more-849 >	95
4.4	<i>Ola 'Raketje' (Rocket)</i> , glace à l'eau, photo : ©Harmen Liemburg, s.d. Source : < http://www.harmentiemburg.nl/2009/09/01/have-faith/#more-849 >	95
4.5	Fichier numérique réalisé sur Adobe Illustrator, calques de travail, illustrations en noir et blanc, ©Harmen Liemburg, s.d. Source : < http://www.harmentiemburg.nl/2009/09/01/have-faith/#more-849 > ...	96
4.6	Fichier numérique réalisé sur Adobe Illustrator, ©Harmen Liemburg s.d. Source : < http://www.harmentiemburg.nl/2009/09/01/have-faith/#more-849 >	96
4.7	Séparation de deux des cinq couleurs, impression sur papier transparent, photo : ©Harmen Liemburg. Source : < http://www.harmentiemburg.nl/2009/09/01/have-faith/#more-849 >	96

- 4.8 Tests de couleurs à partir d'encre sérigraphiques, photo : ©Harmen Liemburg, 2009. Source: <<http://www.harmoniemburg.nl/2009/09/01/have-faith/#more-849>> 97
- 4.9 Affiche sérigraphiée « Have Faith » annonçant une conférence au Minneapolis College of Art and Design (MCAD), septembre 2009. Source : <<http://www.harmoniemburg.nl/2009/09/01/have-faith/#more-849>> 97
- 4.10 Harmen Liemburg, *Black Current 2*, affiche, 1189 x 841 mm, sérigraphie en trois couleurs sur papier Natronkraft 120 grams/m2, 2008. 98
- 4.11 Fichier numérique d'une ukiyo-e de l'artiste Japonais Katsushika Hokusai's (1760 – 1849) "The Great Wave off Kanagawa". ©Harmen Liemburg, 2005. Source : <<http://www.harmoniemburg.nl/2005/05/22/kikiriki-tous-les-soirs-66-wave-prints-1/>> 99
- 4.12 Créature marine, découpe à l'hexacto dans carton noir, photo : ©Harmen Liemburg 2005. Source : <<http://www.harmoniemburg.nl/2005/05/22/kikiriki-tous-les-soirs-66-wave-prints-1/>> 99
- 4.13 Transfert sur papier noir d'éléments tirés d'affiches anciennes, photo : ©Harmen Liemburg. 2005. Source : <<http://www.harmoniemburg.nl/2005/05/22/kikiriki-tous-les-soirs-66-wave-prints-1/>> 99
- 4.14 Harmen Liemburg, *Kikiriki Tous les Soirs*, affiche, 841 x 1189 mm, sérigraphie en deux couleurs, sur papier Natronkraft 120 grams/m2, 2005. 100
- 4.15 Double page, livre ancien, gravure sur bois sur la faune tirée de la publication française *Magasin Pittoresque* (1835 – 1865), Bibliothèque Smith-Lesouëf, Nogent-sur-Marne, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. 101
- 4.16 Photocopie en noir et blanc, gravure sur bois sur le voyage tirée de la publication française *Magasin Pittoresque* (1835 – 1865), Bibliothèque Smith-Lesouëf, Nogent-sur-Marne, France, ©Harmen Liemburg. 2008. 101
- 4.17 Salle principale de la Bibliothèque Smith-Lesouëf, Nogent-sur-Marne, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : <<http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/03/black-current-research-process/>> 102
- 4.18 Pièce de la Bibliothèque Smith-Lesouëf, Nogent-sur-Marne, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : <<http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/03/black-current-research-process/>> 102
- 4.19 Harmen Liemburg à la recherche d'ouvrages de référence, Bibliothèque Smith-Lesouëf, Nogent-sur-Marne, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : <<http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/03/black-current-research-process/>> 102
- 4.20 Livres anciens, Bibliothèque Smith-Lesouëf, Nogent-sur-Marne, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : <<http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/03/black-current-research-process/>> 103

4.21	Tas de feuilles, gravures sur bois, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : < http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/03/black-current-research-process/ >	103
4.22	Livre relié en cuir, photocopieur, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : < http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/03/black-current-research-process/ > .	103
4.23	Table lumineuse et illustrations en noir et blanc, imprimées sur papier transparent, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : < http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/04/black-current-printing/ > .	105
4.24	Bureau de travail d'Harmen Liemburg, photo : ©Harmen Liemburg. 2006. Source : < http://www.harmoniemburg.nl/2006/08/20/at-random/#more-5234 > .	105
4.25	Harmen Liemburg et table à sérigraphie, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : < http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/04/black-current-printing/ > .	105
4.26	Harmen Liemburg, <i>Black Current 3</i> , affiche, 1189 x 841 mm, sérigraphie en trois couleurs sur papier Natronkraft 120 grams/m ² , 2008.	106
4.27	Cartographie des États-Unis, superposition de papiers transparents, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : < http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/07/black-current-black-white-thinking/ >	107
4.28	Harmen Liemburg appuyé sur le bras d'une racle d'impression, table à sérigraphie, passage d'une couleur, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : < http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/07/black-current-black-white-thinking/ >	108
4.29	Harmen Liemburg, magazine <i>GRAPHIC #15 – Printing Journal</i> , collaboration, Fall 2010, texte et design par Harmen Liemburg, p. 96.	109
4.30	Harmen Liemburg, magazine <i>GRAPHIC #15 – Printing Journal</i> , collaboration, Fall 2010, texte et design par Harmen Liemburg, p. 81	109
4.31	Harmen Liemburg, magazine <i>GRAPHIC #15 – Printing Journal</i> , collaboration, Fall 2010, texte et design par Harmen Liemburg, de gauche à droite : p. 82 et p. 83.	110
4.32	Photocopie en noir et blanc, gravure sur bois, <i>Magasin Pittoresque</i> (1835 – 1865), Bibliothèque Smith-Lesouëf, Nogent-sur-Marne, ©Harmen Liemburg. 2008.	112
4.33	Détail de l'illustration en noir et blanc de la figure 4.31 avec surimpression d'autres illustrations, ©Harmen Liemburg. 2008.	112
4.34	Harmen Liemburg, <i>Black Current 1</i> , affiche, 1189 x 841 mm, sérigraphie en trois couleurs sur papier Natronkraft 120 grams/m ² , 2008.	112
4.35	Harmen Liemburg de dos devant la présentation des ouvrages de référence tirés de la Bibliothèque Smith Lesouëf, Nogent-sur-Marne, France, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : < http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/05/black-current-installation/ >	114

- 4.36 *Étapes* magazine, « Archéographix », é :163, décembre 2008, p. 26. 114
- 4.37 Installation de l'exposition *Black Current* à la Maison d'art Bernard Anthonioz, Nogent-sur-Marne, France, 10 septembre- 26 octobre 2008. Commissaire : Étienne Bernard en collaboration avec Festival de l'affiche et du graphisme de Chaumont, France, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/2008/09/05/black-current-installation/>> 116
- 4.38 Vue de l'installation *Black Current*, affiches sérigraphiées, Maison d'art Bernard Anthonioz, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/2008/09/05/black-current-installation/>> 116
- 4.39 Vue de l'installation *Black Current*, affiches sérigraphiées, Maison d'art Bernard Anthonioz, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/2008/09/05/black-current-installation/>> 116
- 4.40 Vue de l'installation *Black Current*, rideau transparent avec imprimression d'une figurine féminine, affiches sérigraphiées, Maison d'art Bernard Anthonioz, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/2008/09/05/black-current-installation/>> 116
- 4.41 Impressions sur toile grand format, *Black Current*, installation, parc de la Bibliothèque Smith-Lesouëf, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/2008/09/05/black-current-installation/>> 117
- 4.42 Installation, *Black Current*, parc de la Bibliothèque Smith-Lesouëf, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/2008/09/05/black-current-installation/>> 117
- 4.43 Gros plan : détail, impressions grand format, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/2008/09/05/black-current-installation/>> 118
- 4.44 Vue d'ensemble : installation dans le parc, Harmen Liemburg de dos, photo : ©Harmen Liemburg 2008. Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/2008/09/05/black-current-installation/>> 118
- 4.45 Capture d'écran : page du site Web d'Harmen Liemburg, « Gotta Be (What You Wanna Be) », 841 x 1189 mm, sérigraphie en deux couleurs sur papier Natronkraft 120 grams/m2, 2008.». Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/2010/05/08/gotta-be/>> 119
- 4.46 Capture d'écran : page du site Web d'Harmen Liemburg, « Gotta Be », de haut en bas, de gauche à droite : détail sur l'affiche; Richard Ellis, *Giant Squid*, 1998, affiche Kikiriki, 2005. Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/2010/05/08/gotta-be/>> 121
- 4.47 Capture d'écran : page du site Web d'Harmen Liemburg, « Gotta Be », de haut en bas, de gauche à droite : famille typographique calligraphique de *Joseph Churchward, FA Script 03*; affiche « Gotta Be » à Breda; « Gotta Be » à La *Gerrit Rietveld Academie*, Amsterdam, photo :

- © Harmen Liemburg. 2008. Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/2010/05/08/gotta-be/>> 121
- 4.48 De haut en bas : vue en plongée d'une table avec pots d'encre sérigraphiques, couteau à palette, mélangeur, etc. ; Hokusai, *The fisherman's wife dream*, gravure sur bois, vers 1820, photo : ©Harmen Liemburg. 2008. Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/2010/05/08/gotta-be-what-you-wanna-be/>> ... 122
- 4.49 Plan rapproché : meuble couvert de pots d'encre et dégoulinures. Atelier donné par Harmen Liemburg à L'École supérieure des arts décoratifs de la Ville de Strasbourg (ESAD), 16-18 décembre 2009. France, ©Harmen Liemburg. 2009. Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/category/educational/workshops/>> 123
- 4.50 Vue en plongée : pots d'encre sérigraphiques recouverts d'une pellicule transparente. Atelier donné par Harmen Liemburg, *Zines to Screens Workshop Grafik Design, Kunsthochschule Kassel*, 10-12 mai 2011, Hollande, ©Harmen Liemburg. Source : <<http://www.harmentiemburg.nl/category/educational/workshops/>> 123
- 4.51 *Zeelot, Untitled*, affiche, sérigraphie couleur, s.d. Amsterdam. Source : <<http://www.zeloot.nl/main/index.html>> 124
- 4.52 *Seripop, Portraits*, affiche, sérigraphie en 9 couleurs, 711.20 x 1016 mm, 2009, Montréal édition limitée de 100 impressions. Source : <<http://seripop.com/projects/untitled/>> 124
- 4.53 *Arrache-toi un œil*, exposition *Arrache-Toi Un Oeil ! Le Bol*, 108 Maison Bourgogne, Orléans, France, photo : ©Anais Jouin. 2010. 125
- 4.54 Escarpins, « NDEUR customise des chaussures vintage », sur *PaperBlog*. Source : <<http://www.paperblog.fr/480963/ndeur-customise-des-chaussures-vintage/>> 126
- 4.55 Capture d'écran : page du site Web du *Creative Sweatshop*, *Archive #*, mars 2009, photo : ©NDeur, direction artistique : *Ndeur & Mapw*. Source : <<http://www.lecreativesweatshop.com/projets/archive-1.html>> 127
- 4.56 *Viral Paper+*, installation dans une cage escalier, photo : ©NDeur (Mathieu Missiaen) et Make a Paper World (Julien Morin), 2007. Source : <http://www.yatzer.com/feed_2007_le_creative_sweatshop> 129
- 4.57 *Viral Paper+*, installation dans un parc d'Amsterdam, photo : ©NDeur (Mathieu Missiaen) et Make a Paper World (Julien Morin), 2007. Source : <http://www.yatzer.com/feed_2007_le_creative_sweatshop> 129
- 4.58 Capture d'écran : page d'ouverture du site *Arte creative*, vidéo documentaire "CREATIVE JUNKY : Le Creative Sweatshop", ©bvkfilms, Paris 2009. Source : <http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/> 130

- 4.59 Capture d'écran : gros plan, main assemblant un cône en papier, vidéo
Source : <[http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/
CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/](http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/)> 132
- 4.60 Capture d'écran : plan rapproché, main en train de façonner du papier, vidéo
documentaire "*CREATIVE JUNKY : Le Creative Sweatshop*", ©bvkfilms,
Paris 2009. <Source : [http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/
CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/](http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/)> 132
- 4.61 Capture d'écran : plan rapproché, deux graphistes assis face à face en train
de travailler manuellement, vidéo documentaire "*CREATIVE JUNKY :
Le Creative Sweatshop*", ©bvkfilms, Paris 2009.
<Source : [http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_
JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/](http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/)> 133
- 4.62 Capture d'écran : plan rapproché, mains tenant un hexacto, vidéo documentaire
"*CREATIVE JUNKY : Le Creative Sweatshop*", ©bvkfilms, Paris 2009.
<Source : [http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_
JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/](http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/)> 134
- 4.63 Capture d'écran : vue d'ensemble, deux graphistes assemblent des cônes
en papier cartonné, vidéo documentaire "*CREATIVE JUNKY : Le Creative
Sweatshop*", ©bvkfilms, Paris 2009. <Source : [http://creative.arte.tv/fr/space/
bvkfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_
Sweatshop__English_subtitles/](http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/)> 135
- 4.64 Capture d'écran : gros plan, cônes en papier cartonnés, vidéo documentaire
"*CREATIVE JUNKY : Le Creative Sweatshop*", ©bvkfilms, Paris 2009.
<Source : [http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_
JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/](http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/)> 135
- 4.65 Capture d'écran : plan rapproché, deux graphistes de dos marchent dans un lieu
extérieur, vidéo documentaire "*CREATIVE JUNKY : Le Creative Sweatshop*",
©bvkfilms, Paris 2009. <Source : [http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/
message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__
English_subtitles/](http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/)> 137
- 4.66 Capture d'écran : gros plan, tête penchée de NDeur, bouche couverte
d'un masque de papier blanc, vidéo documentaire "*CREATIVE JUNKY :
Le Creative Sweatshop*", ©bvkfilms, Paris 2009.
<Source : [http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/
CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/](http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/)> 138
- 4.67 Capture d'écran : plan rapproché, NDeur de dos frotte un film transfert sur
un mur, vidéo documentaire, "*CREATIVE JUNKY : Le Creative Sweatshop*",
©bvkfilms, Paris 2009. <Source : [http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/
message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__
English_subtitles/](http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/)> 139
- 4.68 Capture d'écran : gros plan, mains de NDeur tenant une règle en appui
sur un film transfert, vidéo documentaire "*CREATIVE JUNKY : Le Creative*

- Sweatshop*”, ©bvfilms, Paris 2009. <Source : http://creative.arte.tv/fr/space/bvfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/> 139
- 4.69 Capture d’écran : plan rapproché, profil de NDeur en train de coller un cône sur un mur, vidéo vidéo documentaire, “*CREATIVE JUNKY : Le Creative Sweatshop*”, ©bvfilms, Paris 2009. <Source : http://creative.arte.tv/fr/space/bvfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/> 139
- 4.70 Capture d’écran : gros plan, main de NDeur manipulant un cône, vidéo documentaire “*CREATIVE JUNKY : Le Creative Sweatshop*”, ©bvfilms, Paris 2009. <Source : http://creative.arte.tv/fr/space/bvfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/> 140
- 4.71 Vue d’ensemble, installation *Viral Paper+ dans un parc d’Amsterdam*, photo : ©NDeur (Mathieu Missiaen) et Make a Paper World (Julien Morin), 2007. Source : <http://www.yatzer.com/feed_2007_le_creative_sweatshop> ... 141
- 4.72 Gros plan, détail de l’installation *Viral Paper+ dans un parc d’Amsterdam*, photo : ©NDeur (Mathieu Missiaen) et Make a Paper World (Julien Morin), 2007. Source : <http://www.yatzer.com/feed_2007_le_creative_sweatshop> ... 142
- 4.73 Yulia Brodskaya, *PAPERgraphic #5*, montage typographique en carton, s.d., photo : ©Yulia Brodskaya. Source : <<http://www.artyulia.com/index.php/Illustration/PAPERgraphic/5#>> 145
- 4.74 Jen Stark, *Coriolis Effect*, sculpture, 304.80 x 304.80 mm, “hand-cut paper on wood backing”. 2007, photo : ©Jen Stark. Source : <<http://www.jenstark.com/#26>> 145
- 4.75 Richard Sweeny, pop-up découpé et monté à partir du contenu des pages du livre dans lequel il s’insère, s.d. Source : <<http://www.webdesignerdepot.com/2009/05/100-extraordinary-examples-of-paper-art/>> 145
- 4.76 Rachael Spall, *atelier à la manière De Richard Sweeny*, pliage papier. Source : <<http://rachaelspall1.blogspot.ca/2011/02/in-this-piece-i-continued-my.html>> 145
- 4.77 Charles Clary, *Flamtastic Flamtasia*, installation, graphite et papier découpés sur panneau, dimensions variables, photo : ©Charles Clary, 2009. Source : <<http://design-milk.com/interview-with-charles-clary-aka-paper-extravaganza/>> 146
- 4.78 Charles Clary, détail, *Fermatic Wilderness*, installation, graphite et papier découpés sur panneau, dimensions variables, photo : ©Charles Clary, 2009 Source : <<http://yatzer.com/Viral-Paper-Charles-Clary-talks-to-Yatzer>> 147
- 4.79 Charles Clary, détail, *Codastic Diddlation*, installation, graphite et papier découpés sur panneau, dimensions variables, photo : ©Charles Clary, 2009 Source : <<http://yatzer.com/Viral-Paper-Charles-Clary-talks-to-Yatzer>> 147

- 4.80 Annonce publicitaire, concours "Think outside the Parking Box", campagne de communication européenne de Nissan pour le modèle Qashqai. 2009. 150
- 4.81 Capture d'écran : gros plan de la vidéo *making of*, installation *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*, ©Le Creative Sweatshop. Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 151
- 4.82 Capture d'écran : page du site Web du Creative Sweatshop, *Hard Core Level*, "Download pdf", p. 2, 2009. Source : <[http://www.lecreativesweatshop.com/assets/files/nissan\(1\).pdf](http://www.lecreativesweatshop.com/assets/files/nissan(1).pdf)> 153
- 4.83 Capture d'écran : page du site Web du Creative Sweatshop, *Hard Core Level*, "Download pdf", p. 3, 2009. Source : <[http://www.lecreativesweatshop.com/assets/files/nissan\(1\).pdf](http://www.lecreativesweatshop.com/assets/files/nissan(1).pdf)> 154
- 4.84 Couverture du magazine IdN, International designers Network, *Graphics with Dimension, 100% Flat-(Free*) Graphics*. Vol. 18, no 1, February-March, Hong- Kong : System Design Ltd. 2011. 155
- 4.85 Le Creative Sweatshop, *Surrealist Cover*, couverture du magazine WAD # 46, novembre 2010, photo : ©Ilario. Source : <<http://www.lecreativesweatshop.com/projets/wad-bonsoirparis-lecreativesweatshop.html>> 157
- 4.86 Page couverture : article consacré au Creative Sweatshop dans IdN, International designers Network, *Graphics with Dimension, 100% Flat-(Free*) Graphics*. Vol. 18, no 1, February-March, Hong- Kong : System Design Ltd. 2011, p. 17. 158
- 4.87 Le Creative Sweatshop, *Bonbek* magazine, jeu pour initier les enfants aux bases de l'architecture et de la construction, photo : ©Renaud Morin, Davina Muller, Mathieu Deluc, novembre 2010. Source : <<http://www.lecreativesweatshop.com/projets/bonbek-1-2.html>> 158
- 4.88 Capture d'écran : gros plan, titre de la vidéo *making of*, installation *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*, ©Le Creative Sweatshop. Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 160
- 4.89 Capture d'écran : gros plan, mains et hexacto, vidéo *making of*, installation *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*, ©Le Creative Sweatshop. Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 160
- 4.90 Capture d'écran : graphistes dans le studio, vidéo *making of*, installation, *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*, ©Le Creative Sweatshop. Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 160
- 4.91 Capture d'écran : studio vide, outils, vidéo *making of*, installation, *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*,

- ©Le Creative Sweatshop.
Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 160
- 4.92 Capture d'écran : collage sur carton, vidéo *making of*, installation, *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*, ©Le Creative Sweatshop.
Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 160
- 4.93 Capture d'écran : graphistes et assemblage, vidéo *making of*, installation, *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*, ©Le Creative Sweatshop.
Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 160
- 4.94 Capture d'écran : objets cartonnés en trois dimensions. vidéo *making of*, installation, *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*, ©Le Creative Sweatshop.
Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 160
- 4.95 Capture d'écran : gros plan, objets cartonnés en trois dimensions, vidéo *making of*, installation, *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*, ©Le Creative Sweatshop.
Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 160
- 4.96 Capture d'écran : gros plan, objets cartonnés en trois dimensions, vidéo *making of*, installation, *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*, ©Le Creative Sweatshop.
Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 161
- 4.97 Capture d'écran : montage, parking souterrain, vidéo *making of*, installation, *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*, ©Le Creative Sweatshop.
Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 161
- 4.98 Capture d'écran : objets emballés, vidéo *making of*, installation, *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*, ©Le Creative Sweatshop.
Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 161
- 4.99 Capture d'écran : transport des objets en trois dimensions, vidéo *making of*, installation, *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*, ©Le Creative Sweatshop.
Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 161
- 4.100 Capture d'écran : œil, viseur photo, vidéo *making of*, installation, *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*, ©Le Creative Sweatshop.
Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 162
- 4.101 Capture d'écran : attroupement, vidéo *making of*, installation, *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box (2009)*,

- ©Le Creative Sweatshop.
Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 162
- 4.102 Capture d'écran : écran d'ordinateur, fichier numérique ouvert à l'écran, vidéo *making of*, installation, *Thinking outside the parking box: Inside Outside of the box* (2009), ©Le Creative Sweatshop.
Source : <<http://www.youtube.com/watch?v=IIPDBpL9wcc>> 162
- 4.103 *This is it Collective, Bad Things That Could Happen*, triptique.
Source : <<http://www.thisisitcollective.com/>> 164
- 4.104 *This is it Collective, Campfire*, installation *pop-up*, Jaguar Shoes Collective, London College of Communication.
Source : <<http://www.thisisitcollective.com/>> 164
- 4.105 *This is it Collective, Sherbet Christmas card*, studio pour la conception du court-métrage d'animation, film par ©Nicos Livesey et al., photo : ©Thomas Bolwell. Source : <<http://www.thisisitcollective.com/>> 165
- 5.1 Stefan Sagmeister, *Design, AIGA Detroit*, affiche, conférence de l'*American Institute of Graphic Arts*, ©Stefan Sagmeister, photo : ©Tom Schierlitz, 1999. ..168
- 5.2 Stefan Sagmeister, *Six Cities Design Festival*, installation, six singes gonglables, Écosse, ©Stefan Sagmeister, photo : ©John Paul, Mark Hamilton, 2007. 171
- 5.3 Stefan Sagmeister, différentes prises de vue, devant, dos et tranche du livre, *Things I have learned in my life so far*, Abrams Inc., ©Stefan Sagmeister, photo : ©Henry Leutwyler, 2008.172
- 5.4 Stefan Sagmeister, huit combinatoires de la couverture du livre, *Things I have learned in my life so far*, Abrams Inc., ©Stefan Sagmeister, photo : ©Henry Leutwyler, 2008. 173
- 5.5 Stefan Sagmeister, deux doubles pages du livre *Things I have learned in my life so far*, de haut en bas : "Limits"; "Trying to look good limits my limits my life", Abrams Inc., ©Stefan Sagmeister, photo : ©Henry Leutwyler, 2008. 174
- 5.6 Double page de l'article d'Ellen Shapiro « Tous des artistes », dans *Étapes* magazine, é : 156, mai, 2008, p. 28. 176
- 5.7 Page de l'article d'Ellen Shapiro « Tous des artistes », dans *Étapes magazine*, é : 156, mai, 2008, p. 30. 176
- 5.8 Stefan Sagmeister, *Deitch Notebook Wall*, installation, "Stefan Sagmeister Things I have learned in my life so far", ©Stefan Sagmeister et al., Deitch Projects, New-York, 2008. Source : <<http://www.sagmeister.com/taxonomy/term/32#/node/171>> 180
- 5.9 Stefan Sagmeister, *Deitch Notebook Wall*, detail sur installation, "Stefan Sagmeister Things I have learned in my life so far", ©Stefan Sagmeister et al., Deitch Projects, New-York, 2008.
Source : <<http://www.sagmeister.com/taxonomy/term/32#/node/171>> 180

- 5.10 Capture d'écran : video documentaire, *Artist Series* : Stefan Sagmeister08, Hillmancurtis, 2008. *Deitch Banana Wall*, installation, 5.9 x 12.4 m, ©Stefan Sagmeister et al., Deitch Projects, New-York, 2008.
Source : <<http://hillmancurtis.com/artist-series/stefan-sagmeister-08/>> 181
- 5.11 Stefan Sagmeister, *Deitch Banana Wall*, installation, "Self confidence produces fine results", 5.9 x 12.4 m, ©Stefan Sagmeister et al., Deitch Projects, New-York, 2008.
Source : <<http://www.sagmeister.com/taxonomy/term/32#/node/188>> 182
- 5.12 Stefan Sagmeister, *Deitch Banana Wall*, installation, changement d'apparence du texte "Self confidence produces fine results", 5.9 x 12.4 m, ©Stefan Sagmeister et al., Deitch Projects, New-York, 2008.
Source : <<http://www.sagmeister.com/taxonomy/term/32#/node/188>> 183
- 5.13 Stefan Sagmeister, *Deitch Banana Wall*, "Self confidence produces fine results", Sagmeister devant l'installation, changement d'apparence du texte, 5.9 x 12.4 m, ©Stefan Sagmeister et al., Deitch Projects, New-York, 2008. Source : <<http://www.sagmeister.com/taxonomy/term/32#/node/188>> 184
- 5.14 Stefan Sagmeister, *Deitch Steam Room*, installation, Paula Sheer, ©Stefan Sagmeister et al., Deitch Projects, New-York, 2008.
Source : <<http://www.sagmeister.com/taxonomy/term/32#/node/14>> 185
- 5.15 Stefan Sagmeister, *Deitch Steam Room*, installation, détail, ©Stefan Sagmeister et al., Deitch Projects, New-York, 2008.
Source : <<http://www.sagmeister.com/taxonomy/term/32#/node/14>> 186
- 5.16 Stefan Sagmeister, *Deitch Steam Room*, installation, Ji Lee, ©Stefan Sagmeister et al., Deitch Projects, New-York, 2008.
Source : <<http://www.sagmeister.com/taxonomy/term/32#/node/14>> 186
- 5.17 Page de l'article d'Ellen Shapiro « Tous des artistes », dans *Étapes magazine*, é : 156, mai, 2008, p. 33. De haut en bas : création typographique en sucre par Marian Banjtes; affiches de Stefan Sagmeister, installation, Dietch projects, New-York 2008. 187
- 5.18 Capture d'écran : page du site Web crée par Stefan Sagmeister, *Things I have learned in my life so far*. Sources :
<<http://www.thingsihavelearnedinmylife.com/>>
<<http://www.thingsihavelearnedinmylife.com/sentence/typography/you-kill-time-time-kills-you>> 188
- 5.19 Stefan Sagmeister, affiche, "*Adobe Design Achievement Award*", ©Stefan Sagmeister et al, photo : ©Zane White, Adobe Systems, 2003. 190
- 5.20 Capture d'écran : video documentaire, *Artist Series* : Stefan Sagmeister05, 2005. Extrait d'une conférence de Sagmeister, plan rapproché, présentation du concept "*Adobe Design Achievement Award*".
Source : <<http://hillmancurtis.com/artist-series/stefan-sagmeister-05/>> 193

- 5.21 Capture d'écran : video documentaire, *Artist Series* : Stefan Sagmeister05, 2005. Extrait d'une conférence de Sagmeister, detail, présentation du concept "Adobe Design Achievement Award".
Source : <<http://hillmancurtis.com/artist-series/stefan-sagmeister-05/>> 193
- 5.22 Julien Vallée, couverture de livre, *Tangible, High Touch Visuals*, collectif, 2009. Berlin : Die Gestalten Verlag. 195
- 5.23 Julien Vallée, "Do", installation, "Do it without thinking of critics", *Classe de maître avec Stefan Sagmeister*. Université d'été de l'Université Laval, Percé, Gaspésie, 2008, photo : ©Julien Vallée. Source : *Things I have learned so far in my life*, version 2008, <http://www.jvallee.com/index_jvallee.html> 199
- 5.24 Julien Vallée, montage de l'installation, "Do it without thinking of critics", *Classe de maître avec Stefan Sagmeister*. Université d'été de l'Université Laval, Percé, Gaspésie, 2008, photo : ©Julien Vallée. Source : *Things I have learned so far in my life*, version 2008, Source : <http://www.jvallee.com/index_jvallee.html> 200
- 5.25 Karim Zariffa, "Do", montage de l'installation, "Do it without thinking of critics", *Classe de maître avec Stefan Sagmeister*. Université d'été de l'Université Laval, Percé, Gaspésie, 2008, photo : ©Julien Vallée. Source : *Things I have learned so far in my life*, version 2008, <http://www.jvallee.com/index_jvallee.html> 200
- 5.26 Julien Vallée, "Do", détail de l'installation "Do it without thinking of critics", *Classe de maître avec Stefan Sagmeister*, Université d'été de l'Université Laval, Percé, Gaspésie, 2008, photo : ©Julien Vallée. Source : *Things I have learned so far in my life*, version 2008, <http://www.jvallee.com/index_jvallee.html> 201
- 5.27 Julien Vallée, "Without", détail, installation "Do it without thinking of critics", *Classe de maître avec Stefan Sagmeister*. Université d'été de l'Université Laval, Percé, Gaspésie, 2008, photo : ©Julien Vallée. Source : *Things I have learned so far in my life*, version 2008, <http://www.jvallee.com/index_jvallee.html> 201
- 5.28 Julien Vallée, montage du mot "Without", installation "Do it without thinking of critics", *Classe de maître avec Stefan Sagmeister*. Université d'été de l'Université Laval, Percé, Gaspésie, 2008, photo : ©Julien Vallée. Source : *Things I have learned so far in my life*, version 2008, <http://www.jvallee.com/index_jvallee.html> 201
- 5.29 Reconstitution photographique de chaque élément de l'installation, "Do it without thinking of critics", *Classe de maître avec Stefan Sagmeister*. Université d'été de l'Université Laval, Percé, Gaspésie, 2008, photo : ©Julien Vallée Source : *Things I have learned so far in my life*, version 2008, <http://www.jvallee.com/index_jvallee.html> 201

- 5.30 Julien Vallée, page d'accueil, "Things I have learned so far in my life", *Classe de maître avec Stefan Sagmeister*. Université d'été de l'Université Laval, Percé, Gaspésie, 2008, photo : ©Julien Vallée. Source : *Things I have learned so far in my life*, version 2008, <http://www.jvallee.com/index_jvallee.html> 203
- 5.31 Julien Vallée, Image en haute résolution, "thinking", *Classe de maître avec Stefan Sagmeister*. Université d'été de l'Université Laval, Percé, Gaspésie, 2008, photo : ©Julien Vallée. Source : *Things I have learned so far in my life*, version 2008, <http://www.jvallee.com/index_jvallee.html> 204
- 5.32 Julien Vallée, image en haute résolution, « maisonnette et main », *Classe de maître avec Stefan Sagmeister*. Université d'été de l'Université Laval, Percé, Gaspésie, 2008, photo : ©Julien Vallée. Source : *Things I have learned so far in my life*, version 2008, <http://www.jvallee.com/index_jvallee.html> 204
- 5.33 Double page d'un cahier consacré à Julien Vallée, dans « The Craft Issue » in *Handy Graphics, IdN, International designers Network*, Vol. 16, no 1, February-March, Hong-Kong : System Design Ltd, p.21-22, 2009. 205
- 5.34 Julien Vallée, angle de prise de vue du mot "It", installation, "Do it without critics", *Classe de maître avec Stefan Sagmeister*. Université d'été de l'Université Laval, Percé, Gaspésie, 2008, photo : ©Julien Vallée. Source : *Things I have learned so far in my life*, version 2008, <http://www.jvallee.com/index_jvallee.html> 207
- 5.35 Julien Vallée, angle de prise de vue du mot "It", installation, "Do it without critics", *Classe de maître avec Stefan Sagmeister*. Université d'été de l'Université Laval, Percé, Gaspésie, 2008, photo : ©Julien Vallée. Source : *Things I have learned so far in my life*, version 2008 <http://www.jvallee.com/index_jvallee.html> 207
- 5.36 Capture d'écran : page du site Web créé par Stefan Sagmeister, *Things I have learned in my life so far*, Julien Vallée, "Do it without critics". Source : <<http://www.thingsihavelearnedinmylife.com/sentence/photography/do-it-without-thinking-critics>> 208
- 5.37 Julien Vallée et Dixon Baxi, campagne pour MTV-One UK, 2008. 210
- 5.38 Page de l'article consacré à Julien Vallée, *MTV-One*, UK. Source : "The Craft Issue" in *Handy Graphics, IdN, International designers Network*, , Vol. 16, no 1, February-March, Hong-Kong : System Design Ltd, 2009, p. 22. 213
- 5.39 MTV-One, capture d'écran : video *making of*, campagne MTV-One UK, 2008. Source : <<https://vimeo.com/1857415>> 214
- 5.40 MTV-One, capture d'écran : video *making of*, campagne MTV-One UK, 2008. Source : <<https://vimeo.com/1857415>> 214

- 5.41 MTV-One, capture d'écran : video *making of*, campagne
MTV-One UK, 2008. Source : <<https://vimeo.com/1857415>> 214
- 5.42 MTV-One, capture d'écran : video *making of*, campagne
MTV-One UK, 2008. Source : <<https://vimeo.com/1857415>> 214
- 5.43 MTV-One, capture d'écran : video *making of*, campagne
MTV-One UK, 2008. Source : <<https://vimeo.com/1857415>> 215
- 5.44 MTV-One, capture d'écran : video *making of*, campagne
MTV-One UK, 2008. Source : <<https://vimeo.com/1857415>> 215
- 5.45 MTV-One, capture d'écran : plan final, video *making of*, campagne
MTV-One UK, 2008. Source : <<https://vimeo.com/1857415>> 215
- 5.46 Page d'un article consacré à Julien Vallée, de haut en bas : vidéo
"Black and white" pour *BleuBlancRouge*, Montréal, 2007;
couverture du guide annuel des studios graphique au Québec,
Infopresse, 2008. Source: "The Craft Issue" in *Handy Graphics*,
IdN, International designers Network, Vol. 16, no 1, February-March,
Hong-Kong : System Design Ltd, 2009, p. 23. 216
- 5.47 IWant, photographie et design pour LDI (London Dance International),
photo : ©John Gliseman, 2009. Source : <<http://www.iwantdesign.co.uk/>>218
- 5.48 IWant, *The Script*, couverture d'album, groupe de musique irlandais, Sony Music,
photo : ©John Gliseman, 2009. Source : "The Craft Issue", dans *Handy Graphics*,
IdN, International designers Network, Vol. 16, no 1, February-March,
Hong-Kong : System Design Ltd, 2009, p. 27. 218
- 5.49 Pixel Garten, *Neon year 08*, illustrations "Jahresueckblick"
(retour sur l'année 2008) pour *Neon Magazin*, photo : ©Pixelgarten, 2008.
Source : < <http://www.pixelgarten.de/index.php?id=165>> 219
- 5.50 Pixel Garten, *Neon year 08*, illustrations "Jahresueckblick"
(retour sur l'année 2008) pour *Neon Magazin*, photo : ©Pixelgarten, 2008.
Source : < <http://www.pixelgarten.de/index.php?id=165>>. 219
- 5.51 Pixel Garten, *Um was es nicht geht*, projet personnel, production: ©Amelie
Schneider, 2009. Source : "The Craft Issue", dans *Handy Graphics*,
IdN, International designers Network, Vol. 16, no 1, February-March,
Hong-Kong : System Design Ltd, 2009, p. 49. 219
- 5.52 Pixel Garten, *Sushi Scout*, page tirée du magazine ADC Sushi magazine,
photo : ©Pixel Garten, 2009. Source : "The Craft Issue", dans *Handy Graphics*,
IdN, International designers Network, Vol. 16, no 1, February-March,
Hong-Kong : System Design Ltd, 2009, p. 48. 219

INTRODUCTION

Du pixel au papier s'inscrit dans une réflexion personnelle engagée depuis plusieurs années, au confluent de mes métiers de graphiste et d'enseignante universitaire, entre mon travail sur le terrain et mon approche critique. Depuis quelques années, ma perception et ma pratique du graphisme ont été confrontées aux nouvelles perspectives offertes par la médiation des technologies numériques, questionnant dans un même élan ma formation, ma pratique et la manière de la transmettre. C'est dans ce contexte que j'ai souhaité réexaminer le statut et les effets de l'image en relation avec son support. Cette recherche m'a donné l'occasion de prendre du recul afin de réfléchir sur la matérialité des images graphiques, dans un contexte où leurs productions numériques semblent pourtant incontournables. Il est temps de jeter un regard neuf sur le champ de production complexe, polymorphe et polysémique, qu'est le design graphique.

Cette thèse est l'occasion de prendre du recul sur des événements dont je suis témoin. Je suis consciente que certains pourraient critiquer le fait que mon objet d'étude soit trop proche de mon quotidien et que ce positionnement pourrait altérer mon sens critique. Je rétorque au contraire que si « la critique doit être partielle, passionnée, politique », comme l'affirmait Charles Baudelaire (1846) , cela ne veut pas dire

qu'elle ne doit pas être davantage une interprétation plutôt qu'un jugement, principe que je défends.

Cette thèse arrive alors que le graphisme est omniprésent dans nos vies et que peu d'études en langue française sont consacrées à son analyse critique, notamment au Québec. Comme je le mentionne dans mon chapitre 1, Annick Lanthenois (2008) constate un manque de construction théorique et intellectuelle dans le domaine du graphisme. Si depuis le début des années 2000, des ouvrages sont apparus sur l'histoire du graphisme ou sur l'un de ses mouvements, plus rares ont été les essais critiques. Je peux cependant citer la nouvelle maison d'édition française, B42, créée il ya quatre ans, qui commence à explorer ce terrain, notamment avec son magazine *Back Cover* ou l'ouvrage de Catherine Smet (2012), *Pour une critique du design graphique*. Cet exercice est plus répandu chez les Anglo-Saxons et plus particulièrement les auteurs américains comme Steven Heller (2000) ou Rick Poynor (2003).

Le graphiste est un communicateur d'un genre particulier, qui produit des représentations alliant le texte et l'image dans le but de mettre en forme un message et de le communiquer à un public choisi. Le graphisme est le nom de cette discipline qui produit des images à côté de tous les autres types d'images en allant de l'illustration scientifique jusqu'à l'image d'art. Par exemple, au sein d'une gamme de possibilités en matière de productions graphiques, nous trouvons affiches, projets d'édition, sites web, emballages, etc. Plus la liberté est grande sur le plan esthétique et sensoriel, plus ces possibilités graphiques présentent des similitudes avec celles qu'offrent les pratiques des « Beaux-arts ». À l'inverse, plus cette latitude diminue, plus le graphisme se rapproche des sciences et des domaines dans lesquels le parti pris esthétique est plus marginal comme dans la signalisation, le design d'information, etc. Si dans tous les cas

il s'agit d'artéfacts, le graphiste travaille toujours pour et par les autres. Il traite dans son travail de leurs problèmes plus que des siens. La production des objets graphiques implique le plus souvent plusieurs interventions et intervenants, de la réalisation à la mise en page ou en ligne. Par exemple, le dessin n'est jamais une fin en soi, car il est un moyen permettant d'arriver à la fabrication finale dont le contenu expressif sert fondamentalement à la communication requise. La question de la fonction communicationnelle est donc au cœur de la production des objets graphiques. Issue de discussions, de compromis, elle conduit à la création d'un dispositif communicationnel, permettant de définir un problème de design et d'y apporter une réponse pertinente.

Plusieurs graphistes contemporains aiment à dire qu'ils ne demandent pas mieux que de donner une certaine valeur artistique à leur travail, souhaitant ainsi faire reconnaître qu'en définitive tout artéfact — qu'il s'agisse d'une affiche, d'un tableau, d'un poème, d'une chaise ou d'une installation urbaine — évoque et invoque une part de notre culture et que tout créateur est en mesure d'y apporter une touche personnelle, intime, détachée du rapport au commercial. Cependant, dans la plupart des œuvres graphiques, même les plus expérimentales, les choix ultimes ont une incidence cruciale sur l'apparence, mais le rendu final, quelle que soit l'admiration qu'on lui témoigne, viendra du cadre fonctionnel, communicationnel et du contexte précis dont il sera d'une certaine manière l'expression.

Devant la rareté des ouvrages portant un regard critique sur le graphisme au Québec, on peut se poser la question : aurions-nous tellement bien intégré le graphisme qu'on en oublierait sa présence? Un objet graphique public qui façonne notre

environnement – comme une affiche, un livre, un site Web, un logo, etc. —, n'a-t-il rien à nous dire? Bien au contraire, le graphisme et ses praticiens nous renseignent sur l'état des pratiques et des savoir-faire d'une culture donnée, inscrit dans un moment précis de son histoire. Les faiseurs d'images, tels que je les caractérise, façonnent des représentations visuelles qui révèlent une vision du monde, qui en retour façonne celles des publics qui s'y trouvent exposés. Étudier cette discipline devient d'autant plus judicieux que nous nous situons dans un moment charnière de son histoire, un tournant entre l'avant et l'après de l'introduction des technologies numériques. Le graphisme requiert donc la plus grande attention et nécessite d'être étudié comme un objet singulier, « sous sa double dimension, créative et fonctionnelle ».

Depuis le début des années 2000, les publications spécialisées dans le domaine du graphisme ont publié de nombreuses livraisons qui prennent pour sujet la création papier et les projets-matières. Je me suis alors demandé ce que traduisait ce phénomène, observant les intentions des graphistes lorsqu'ils questionnent les processus d'impression, de métissage, d'assemblage, d'installation, de diffusion en dehors de l'écran, alors que tout les pousse au *pixelable*, c'est-à-dire au tout numérique.

Dès le début de ma thèse, je précise que je me réclame d'une approche la plus équilibrée possible entre le terrain et la théorie, dans le but d'éviter la production d'un discours trop abstrait sur un domaine qui ne pourrait en tirer profit.

Du Pixel au papier, objets graphiques et savoir-faire « réflexion sémiotique sur le graphisme et le monde des visibilitées » s'inscrit dans cette perspective. Ce travail de recherche porte sur ce que je considère l'un des enjeux majeurs du graphisme contemporain, soit l'émergence de productions qui prennent le contre-pied des productions numériques des trente dernières années et redonnent un nouveau souffle aux façonnages des objets graphiques, tout en nous renseignant sur l'état des questionnements qui animent les graphistes contemporains. Le phénomène que je décris se caractérise par un retour aux savoir-faire manuels, au design graphique fait main, qui consiste à sortir les productions numériques de l'écran, pour les façonner dans des matériaux tangibles, qu'il s'agisse de commandes commerciales ou d'expérimentation et les installant dans un espace de communication spécifique, tel l'espace public. Les projets graphiques faits main sont des pièces singulières, ils redonnent aux montages et aux techniques d'impression traditionnelles une aura particulière, celle de leur tangibilité et celle du processus de création.

Pour comprendre et valider ce phénomène, ma problématique est construite autour de la charnière temporelle de l'avant et de l'après de l'implantation des technologies numériques, en portant un regard résolument ouvert, loin des discours apocalyptiques sur ces technologies. Mon étude cherche à comprendre le retour en première ligne de la conscience de l'objet matériel, dans ce cas graphique, qui s'expose dans sa matérialité tangible, palpable, manipulable. C'est donc la question de la confection des objets graphiques en dehors de l'écran qui est au cœur de ma réflexion, une question qui résonne avec celle de

l'implication humaine dans l'acte de faire. En quoi ce « tournant du tangible » redéfinit le graphisme en questionnant l'utilisation des corps, des outils, de la matière, de l'espace et du temps?

Afin de mener à bien cette recherche, il me semblait essentiel de commencer par replacer mon objet d'étude dans celui plus vaste et complexe des images et du signe, qui sont au cœur de la production graphique et des recherches en sémiologie, celle de Pierce ou Roland Barthes, mais aussi celle de Catherine Saouter ou Martine Joly, champ de recherche dans lequel je m'inscris. Au chapitre trois, je cite Hans Belting (1994, p. 276) qui souligne que « là dehors, il n'y a pas d'images. L'image est là, partout, mais c'est seulement en nous et par nous qu'elle prend forme et fait signe », c'est-à-dire qu'elle se dévoile selon un sens particulier. Comprendre ce processus est essentiel pour apprécier le rôle du travail des graphistes comme médiateurs du sens au sein de notre société. Les médiums que les graphistes choisissent d'animer contribuent à communiquer ce sens, à donner corps aux images.

Dans *Homo Spectator*, Marie-José Mondzain (2007) décrit la première fois que l'homme s'est saisi du pigment pour tracer sa main sur la paroi. En décrivant le processus de création de cette trace, elle affirme que c'est dans la distance qui s'est établie entre le regard de l'homme et sa représentation, que l'image est apparue. Sans cette distance, il n'y a pas d'image. C'est par ce même processus que les graphistes sont médiateurs du sens. Ils mettent en forme textes et images en créant cette distance entre nous et la représentation ainsi conçue. François Dagognet (1999) dans, *Pour l'art d'aujourd'hui*, souligne : « L'objet n'est pas la chose, qui, elle n'est ni conçue ni produite par la main de l'homme et se trouve du côté de la nature quand l'objet est du côté de la culture. » Mais cette conception de l'objet de la culture, signifiant, n'est pas de même nature que l'on discute de

l'objet graphique ou de l'objet d'art. Ce qui définit l'objet graphique et le différencie fondamentalement de l'autre, sont sa fonction d'usage et sa fonction communicationnelle inhérentes à sa conceptualisation et rattachées à la réalisation d'un objectif précis.

Ces quelques précisions permettent de comprendre l'importance de positionner ce « tournant du tangible » en regard de l'histoire du graphisme. Son objectif, mettre en lumière ce qui a pu conditionner ce phénomène, en citant certains mouvements et acteurs clefs.

Cette mise en contexte historique, je la prolonge, au chapitre deux, par une exposition de l'évolution des savoir-faire propres à cette discipline, qui permet de décrire la capacité d'adaptation des graphistes aux innovations techniques. Le but est de travailler à la reconnaissance du caractère particulier d'une discipline qui cherche ses propres repères. Une description qui permet de comprendre ce qui se passe aujourd'hui et justifie la nécessité de souligner l'importance de redéfinir le graphisme tel qu'il se pratique désormais, transdisciplinaire, fait de métissage des outils et des genres.

Mon exposé sur les jalons diachroniques du graphisme et des savoir-faire permet de contextualiser et d'exposer les dynamiques propres au domaine. Dans ce cadre, j'ai choisi un corpus d'œuvres produites par deux générations de graphistes, ceux dont l'apprentissage du métier s'est fait avant le numérique, Harmen Liemburg, Stefan Sagmeister, ou après, Julien Vallée, Le Creative Sweatshop, en tenant compte des rapports que ces deux générations entretiennent avec les nouvelles technologies. Ce choix aboutit à catégoriser leurs pratiques selon deux concepts, celui de l'artisan et celui du bricoleur que je définis comme suit. L'artisan démontre une maîtrise accrue de son médium, qui passe, par exemple par la

réutilisation de techniques traditionnelles d'impression, telle la sérigraphie, le choix minutieux de matériaux et de stratégie d'installation. Le bricoleur se joue de la multiplicité des médiums et de leur matérialité en brouillant les pistes entre le monde physique ordinaire et les objets qu'on y introduit et en élaborant de mises en scène parfois surréalistes. Le terme « bricoleur » n'est pas employé de manière péjorative, mais par analogie. Il exprime une pratique qui implique un jeu : le jeu des matières, le jeu des outils, et surtout l'implication corps à corps de celui qui fait, tel le bricoleur polissant son morceau de bois ou assemblant sa maquette. Il sous-entend le retour à des matériaux et des outils de base (cartons de couleur, ciseaux, colle, bouts de ficelle).

Dans les deux cas, le trucage ou la manipulation, fleurons des deux dernières décennies en matière de création graphique, laissent la place à ce que je nomme une « pensée commune du façonnage » à laquelle s'ajoute l'investissement de lieux tangibles propices à la manipulation et à l'assemblage, qui se prolonge dans la transformation même du studio de création. Pour assurer une logique descriptive en lien avec les pratiques actuelles, j'ai sélectionné pour chacun des graphistes un projet de commande et un projet initié personnellement. Le choix de mon échantillon fait de quatre graphistes, est constitué de concepteurs situés en Europe ou en Amérique du Nord, deux continents où la discipline a suivi une évolution similaire, avec des praticiens influents des deux côtés de l'Atlantique. Autre fait notable, ces graphistes ont une notoriété internationale qui dépasse leurs frontières. Qu'ils soient français, autrichiens, québécois ou hollandais, ils démontrent une internationalisation des pratiques, tendance qui s'est accélérée depuis l'apparition du numérique. Leur représentativité, telle que décrite au chapitre 4, a été établie grâce à une écoute attentive du terrain. C'est ainsi que j'ai remarqué que de nombreux numéros de la presse et ouvrages spécialisés, publiés durant la période comprise entre 2000 et 2010, faisaient grand cas de la pratique

de ces graphistes. Leurs productions y sont décrites selon des termes tels que *tangibilité*, *tactilité*, *visibilité*, *voluminosité* ou *installation en dehors de l'écran numérique*, par exemple. Les plus récurrents ont été retenus parmi les critères de la grille d'analyse du corpus, sous la nomination de « traits de la matérialité ».

Pour procéder à l'analyse détaillée de la production de ces quatre graphistes, une difficulté s'est présentée. Dans le domaine du graphisme, les méthodes d'analyse n'ont pas encore été clairement définies. J'aurais pu choisir celles issues de l'histoire de l'art, des Cultural Studies, de la sociologie de l'art. Écrire sur un objet dont la théorie est éparse et les contours encore en discussion est un exercice délicat. D'autant plus lorsque sa caractéristique est d'être toujours en relation avec d'autres champs – une couverture de livre avec la littérature, une pochette de disque avec la musique, une affiche pour le Palais de Tokyo avec l'art contemporain. Ce qui explique aussi pourquoi je n'ai pas choisi l'histoire de l'art afin d'éviter certaines confusions épistémologiques, du type où commence l'art et où finit le design? J'ai donc préconisé l'interdisciplinarité en optant pour l'anthropologie et la sémiologie visuelle.

J'ai organisé ma recherche selon deux types de matériaux : d'une part les instruments, c'est-à-dire ceux qu'ont écrits les anthropologues, les sémiologues, et d'autre part les documents, c'est-à-dire ceux qui viennent du monde ordinaire, les propos des acteurs, des graphistes dans le monde vécu et non pas le monde travaillé réflexivement par le chercheur. De plus, c'est volontairement que j'ai choisi de ne pas critiquer ce que disent les acteurs. Je rejoins en ce sens la sociologue Nathalie Heinich (2012) lorsqu'elle se décrit comme fervente partisane de la neutralité axiologique, c'est-à-dire se gardant de toute normativité, de tout jugement de valeur sur le monde que le chercheur étudie. C'est pourquoi j'ai opté

pour une écriture descriptive en me penchant sur les objets, la théorie me fournissant les outils pour les décrire, les analyser et les interpréter.

Cette démarche explique l'articulation de mon chapitre « Cadre théorique et méthodologie ». J'articule tout d'abord plusieurs concepts et auteurs pour comprendre ce qui entre en compte dans ce tournant du tangible en terme de représentation, de production, de conception des objets, de espace et de temps. Par exemple, la trilogie conceptuelle d'Hans Belting (1994), que je privilégie, image-médium-corps, m'a permise de repérer dans l'ensemble de ma documentation cette triangularité à l'œuvre dans le travail des graphistes qui, à partir de matériaux tangibles, donnent forme à des représentations du sensible : tactiles, visibles et lisibles.

Par ailleurs, mon sujet nécessitait une méthodologie susceptible de pallier un problème particulier, celui d'être privé d'un accès direct aux objets graphiques *in situ*. En prenant le parti d'étudier les discours portant sur le travail des graphistes, j'ai privilégié une recherche documentaire faisant appel à des magazines, des journaux, des ouvrages monographiques ou spécialisés, dans le domaine du graphisme et du design. À cela j'ajoute, au cas par cas, des sites Web, des blogues, des vidéos de type *teaser* ou *making of*, outils de diffusion indispensables à mon étude. J'ai retenu un ensemble varié de textes et d'images provenant de ces diverses sources réalisées, soit par des tiers, soit par les graphistes eux-mêmes.

Cette sélection opérée, j'ai procédé selon un double éclairage. D'une part, l'étude des discours sur les graphistes et leurs productions. D'autre part, la manière dont leurs objets sont diffusés, c'est-à-dire comment ils nous sont donnés à voir *a posteriori*. Ce dispositif me permettait d'évaluer les stratégies mises en œuvre, les représentations qui en émergent et d'en rendre compte. Dans cette optique, j'ai

sélectionné des outils méthodologiques issus de la sémiologie, qui m'offraient un canevas pour l'analyse des messages scriptovisuels et leur mise en forme sur des supports imprimés et numériques.

Cette démarche m'a permis d'élaborer une grille d'analyse qui reprend les concepts de textualité de Gérard Genette (1972) appliqués au langage verbal, ceux du langage visuel de Catherine Saouter (1998) appliqués aux images et ceux de connotation et de dénotation de Roland Barthes (1974), pour analyser la teneur des discours et des métadiscours employés pour décrire le travail des graphistes et de leurs objets. Méthodiquement et minutieusement, cette grille m'a permis d'analyser l'ensemble de la documentation retenue afin de discuter sur mon objet de recherche en repérant et interprétant les traits de la matérialité au sein des productions issues du corpus.

L'analyse du corpus, quant à elle, a volontairement été scindée en deux, en regroupant un graphiste de l'avant et un graphiste de l'après numérique. Cette dichotomie permet de repérer la contribution de ces deux générations au graphisme contemporain et de repérer dans quelle mesure elles s'influencent ou se distinguent.

Ce qui réunit ces quatre graphistes est la conscience aiguë de leur rôle et de leur contribution au design. Chacun à leur manière exprime et revendique le droit à brouiller les pistes. Je cite à ce sujet Ellen Shapiro qui s'interroge sur l'exposition de Stefan Sagmeister à la Deitch Galerie de New York : « S'agit-il d'une performance, d'art conceptuel, d'une installation, ou de quelque chose de complètement nouveau? Peut-être pourrait-on appeler cela de l'art participatif? » (2008, p.29). Ce type de questionnement exprime une revendication qui agite de

nombreux graphistes depuis plus de dix ans, celle d'affirmer qu'être graphiste c'est aussi être un auteur, ou un artiste en redéfinition permanente de sa pratique.

L'analyse et l'interprétation du corpus permettent de jeter une nouvelle lumière sur le domaine du graphisme tel qu'il se pratique aujourd'hui. Il cherche à démontrer sa richesse en tant que champ de la culture et des communications visuelles. Cette recherche questionne le rôle du graphiste et suggère la nécessité de repenser sa définition afin d'ouvrir une réflexion sur le graphisme comme domaine de recherche à part entière.

CHAPITRE I

PROBLÉMATIQUE

Nombreuses et variées sont les avenues qui animent le graphisme contemporain. Développant une conscience critique accrue au sujet des outils à leur disposition ou des messages qu'ils visent à transmettre, les graphistes oscillent entre différents langages et médias. Au premier plan des transformations de la société, ils sont bien placés pour observer, enquêter et interpréter le monde sur lequel ils agissent. Le graphisme est un vaste territoire, aux identités multiples, qu'on ne peut saisir en un clin d'œil. Je me propose d'étudier et de réfléchir sur l'émergence de productions qui prennent le contre-pied de la production de masse et redonne ses lettres de noblesse aux façonnages des objets graphiques.

Par cet éclairage critique, j'espère stimuler l'intérêt pour une discipline révélatrice de son temps et ainsi susciter de futures analyses et développement dans le domaine.

1.1 Une question d'images

Dans un monde où les frontières entre la création, ses moyens de production, de reproduction et de diffusion s'effondrent, la culture visuelle se trouve au centre de

questionnements cruciaux quant au statut et aux effets de l'image. Y a-t-il dans notre société sujet plus ambigu et emblématique que celui de l'utilisation de l'image ?

Massivement, le médium de la culture est aujourd'hui iconique. Au-delà de l'invention technique, c'est le changement des rapports entre l'image et le discours qui transforme profondément aussi bien nos modes de pensée, notre relation au symbolique, que notre appréhension de la culture. La modernité n'a pas inventé l'image, mais la primauté de l'image sur le discours. C'est l'image maintenant qui porte sur les feux de la rampe médiatique, le poids de l'idéologie. (Lojkine, 2005, p. 19)

Plusieurs théoriciens, comme le souligne Martine Joly (2004), analysent l'image en tant que signe. De leur point de vue, dénier son caractère de signe réduit l'image à du pur visible en oblitérant sa caractéristique de langage.

Trop nombreux sont les discours sur l'image qui omettent de poser une question primordiale : de quelles images parlons-nous ? Hans Belting (2004) souligne l'existence d'une nouvelle querelle des images, où l'on se bat pour le monopole des définitions :

[...] non seulement nous parlons de la même manière d'images totalement différentes, mais nous appliquons aussi à des images de même espèce, de tout autres concepts. Entre adoration et abomination, l'image est objet de désir plus que de connaissance, elle est confusionnelle et affective. (Joly, 2004, p. 10)

L'image est par nature ambivalente. Jack Goody (2004) souligne qu'elle peut donner lieu à des interprétations parfaitement opposées. La généralisation de l'image numérique et l'utilisation de la plateforme numérique contribuent ainsi à enflammer les esprits. Virtuelle, manipulable et actualisable à volonté, l'image endosse encore aujourd'hui nombre de critiques. On parle d'une société de l'image aux pouvoirs insidieux et puissants, voire quasi narcotiques. Pourtant, Catherine Bertho Lavenir

(2000) souligne que les images photographiques du temps des frères Lumière n'étaient ni plus vraies ni plus fausses que les images numériques d'aujourd'hui. Elles étaient simplement produites dans un autre contexte. Celui dans lequel nous nous inscrivons aujourd'hui provoque un phénomène peu banal. Mais outre le contexte, il y a les intentions de ceux qui ont fait des images leur champ d'expertise et dont on omet trop souvent le rôle dans la transmission de la culture visuelle.

1.2 S'il existe des images, il existe des faiseurs d'images

Depuis plus d'un millénaire, il existe des concepteurs qui fabriquent stratégiquement les images qui habitent notre quotidien. S'inspirant de contextes particuliers, leurs représentations visuelles révèlent pourtant une vision du monde qui, en retour, façonne celles des publics qui volontairement ou non s'y trouvent exposés.

Anne Cauquelin (2002) prétend que c'est grâce aux explorations entreprises par les créateurs que nous sommes en mesure d'entrevoir de nouvelles pistes quant à la construction du sens touchant les nouvelles technologies. C'est précisément à ce moment charnière de l'histoire des images que je situe mes intérêts de recherche. Si Cauquelin identifie des pistes auprès de ceux qui explorent et évoluent avec le monde du numérique¹, je propose d'étudier un groupe particulier d'entre eux : les graphistes. Mal connus, ils possèdent pourtant un langage qui communique des idées, des émotions et des valeurs. Leur domaine, le graphisme, est une langue vivante qui ne peut évoluer et s'épanouir que lorsque l'on maîtrise parfaitement sa syntaxe et qu'on connaît son vocabulaire. L'histoire du graphisme est courte. Elle nous présente plusieurs identités, faites de différentes expériences et de noms qui ont participé à la

¹ Pour les besoins de ma recherche, j'utilise le terme *numérique* afin de désigner la plateforme Web et les outils utilisés par les graphistes pour produire ou diffuser les images et les objets qu'ils produisent.

définition d'une discipline. Selon Girogio Camuffo et Madallena Dalla Mura (2010), cette discipline démontre une porosité entre art et industrie, entre liberté d'expression et résolution de problème, entre créativité et standardisation.

Annick Lanthenois estime, quant à elle, qu'il est primordial d'écrire l'histoire du graphisme². Ce constat découle d'un manque de construction théorique et intellectuelle, spécifique au domaine. Outre les efforts de certains éditorialistes de revues spécialisées³ de renom, le graphisme semble ne pouvoir être défini que par ses productions (logos, livres, affiches, etc.) ou par ses domaines d'intervention (éditorial, information, typographie, etc.), à moins qu'il ne soit abordé par le nom des designers ou des ateliers. « Ces approches forment une mosaïque dont il manque le liant et le support [...] ce qui les réunit et les distingue d'autres productions visuelles ou scripto-visuelles et qui reste à définir. » (2008, p. 15)

Jean-Olivier Noreau, s'inspirant de Raskin⁴ et Bull (2000), mentionne que le graphisme est « la représentation visuelle de l'information et son organisation dans l'espace. Le design graphique livre l'information conviée par la typographie et l'image, dans un espace imprimé, télévisuel ou virtuel » (Noreau, 2006, p. 10). Ce qui, selon lui, explique que la discipline recoupe des lieux familiers aux disciplines de la communication et même de la création cinématographique, par exemple. Les termes de graphisme et design graphique sont régulièrement employés dans la littérature spécialisée. Le terme *graphisme*, utilisé depuis plus longtemps en français, dérive d'un transfert du mot allemand *graphiker*⁵. Le mot *design* provient du mot italien *disegno*. Apparue à la Renaissance par l'entremise des écrits d'Alberti et

² Voir par exemple la publication *Histoire du graphisme en France* par Michel Wlassikoff, Paris, coédition Les Arts Décoratifs, Dominique Carré Éditeur, 2005.

³ Je pense particulièrement aux publications *Eye Magazine*, *Étapes*, *IdN*, *Graphis*.

⁴ Jef Raskin, 2002, <http://jef.raskincenter.org/published/no_info_design.html>.

⁵ Claude Cossette, 2004, <http://www.ulaval.ca/ikon/finaux/1_texque/DOUVEN.html>.

signifiant *esquisse* ou *dessin*, ce mot offre un sens plus large. Il désigne « le moment décisif [...] au cours duquel l'artiste s'exprime avec la puissance de son génie » (Erlande-Brandenburg, 2000). Alors qu'à cette époque conception et réalisation des projets architecturaux deviennent des activités distinctes, le mot *design* évoque une méthodologie qui permet d'engendrer des formes pertinentes pour une commande précise. Noreau souligne que si le mot est aujourd'hui galvaudé et utilisé à tort et à travers, il renferme une connotation qui dépasse le seul résultat concret, ce qui n'est pas toujours évident pour le mot *graphisme*, plutôt compris comme synonyme de *mise en pages* ou de *stylisme*.

En 2003, dans une préface réalisée en l'honneur de Malte Martin, graphiste d'origine allemande installé à Paris, Gérard Wajcman avance pour sa part l'idée d'un *art de la communication* :

[...], mais pas dans le petit sens des « communicants » qui, aujourd'hui, polluent l'espace et la vie publique, mais dans le sens le plus noble, celui de faire communiquer, disons-le avec des grands mots, l'art et la Cité [...] Il considère les spectateurs avec la plus grande estime, comme des personnes douées d'intelligence et sensibles et non comme des clients. (2003, p. 7)

J'ajoute à ce cadrage le terme de *visuel*, puisque c'est bien d'un art de la communication visuelle dont il s'agit. Les graphistes participent à l'ordre de la communication visuelle en effectuant un travail sur le fond, mais aussi sur la mise en forme en exhibant le sens et en le mettant en valeur. Maîtres de la manipulation de la lettre et de l'image, ils sont des passeurs qui permettent aux images de voyager d'un média à l'autre, au gré de leur invention, et donc d'être vu dans un contexte particulier, à un moment donné de leur histoire.

Le graphiste a la responsabilité d'agir et de participer à la société comme source de richesse, de culture et de fierté. Son langage visuel, il le défend et l'expose.

Depuis l'apparition de son métier, le graphiste doit justifier son inclusion ou son exclusion aux arts mineurs ou aux arts majeurs. Quoi qu'il en soit, il met son art au service de la communication dans toute l'étendue de ses applications. Il véhicule des messages au moyen de formes graphiques et typographiques, adaptables sur tous les supports à leur disposition.

Quelque avenue que l'on retienne, le graphisme est sans conteste au cœur de la production des images comme médiation et comme médiatrice de représentations. Les avancées de la discipline, ses capacités à s'adapter aux évolutions techniques — et elle en a connues plusieurs —, font d'elle un riche objet d'étude. La diversité et l'omniprésence des créations graphiques résistent à tout inventaire exhaustif. Son caractère protéiforme confère à son histoire des variantes dans la manière dont s'opère son évolution. Le type de réflexions que mènent les graphistes, appuyé par l'usage qu'ils font des supports ou des outils de leur temps, offre un cadre pour comprendre notre culture des images. Par le signe, le signal et le code, leur *tribu* dispersée reste homogène et trouve assez de cohérence pour continuer à produire du sens. Elle continue à communiquer visuellement en donnant une forme à un contenu, en l'organisant et en le diffusant. Mais depuis la création du graphisme, cette capacité à donner à voir et à traduire n'a pas eu la même fonction ni la même portée.

1.3 Images et graphisme : une histoire jalonnée de mutations

Plusieurs grands moments historiques ont conditionné notre rapport à l'image grâce à des médiateurs qui se sont faits les porteurs de représentations particulières. Les moines-enlumineurs copièrent méthodiquement en des ouvrages d'un grand raffinement les textes religieux. Ils contribuèrent ainsi à faire du livre un lieu unique d'expression des images qui, avec force, devinrent médiatrices des représentations



Figure 1.1

d'une certaine classe sociale. Plus tard, l'invention de la perspective monoculaire de la Renaissance favorisa l'émergence d'une nouvelle vision du monde. Ce nouveau dispositif, qui projette sur un plan bidimensionnel des objets à trois dimensions, « établit et valide le système de représentation qui fait de l'objet représenté, l'équivalent de l'objet perçu, ou plutôt l'équivalent de l'objet conçu⁶ ». Dans son ouvrage *La Perspective comme forme symbolique*, Erwin Panofsky souligne : « L'espace homogène (celui de la perspective) n'est donc jamais un espace donné : c'est un espace engendré par une construction. » (Panofsky, 1975, p. 39) René

Berger (2008) ajoute quant à lui que le sens de cette construction est de substituer à la conception religieuse du Moyen Âge une conception humaniste⁷.

Inévitablement, la perspective inventée à la Renaissance se maintient et reste *inféodée* à l'ordre du visible. Lorsque le protestantisme cherche à répandre ses idées, l'invention de l'imprimerie de Gutenberg permet l'expansion de la diffusion du livre et inaugure une nouvelle phase de son histoire.

⁶ René Berger, 2006, <<http://ditwww.epfl.ch/SIC/SA/publications/FI98/fi-sp-98/sp-98-page4.html>>

⁷ *Ibid.*

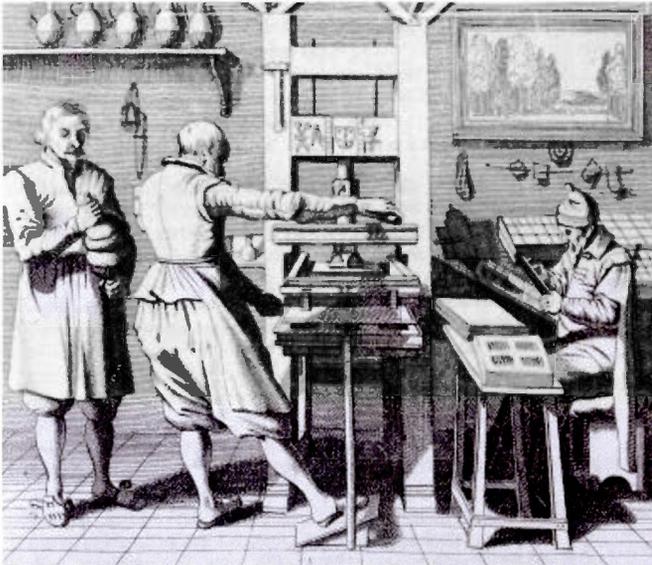


Figure 1. 2

Cette transformation de l'œuvre imprimée ouvre la porte à de nouveaux savoir-faire de l'image et du texte. À la fin du XIX^e siècle, la révolution industrielle marque encore un tournant en transformant la société dans son ensemble. Nombre de découvertes scientifiques et techniques aboutissent à de nouvelles méthodes de production de masse. Cette révolution engendre une culture matérielle qui produit des objets de tout acabit, qu'ils soient essentiels, décoratifs ou simplement futiles. L'historien Daniel Roche fait état de la transformation qu'ont subi un certain nombre de biens, passant *de la nécessité à la superfluité* (1997). Ce processus donne naissance à différents domaines de consommation, mais aussi de production et de distribution : consommation personnelle et utilitaire, du superflu, de l'agréable, de l'inutile. La *modernité* est tout d'abord un phénomène de civilisation caractérisé par une révolution intellectuelle majeure, elle-même stimulée par un développement technologique sans précédent. L'urbanisation, les progrès du transport, le développement de l'imprimerie couleur et à grand tirage facilitent la circulation des connaissances. Ce mouvement s'accompagne d'une opposition aux idées religieuses et traditionnelles. Ouverts à la nouveauté, ils tentent de construire une représentation du monde à partir de nouveaux fondements.

Les premiers signes du graphisme sont notables dans l'imprimerie italienne du XVI^e siècle. Steven Heller (2006) considère, pour sa part, que le graphisme moderne résulte de la transition, à la fin du XIX^e siècle, de la culture de l'objet vers la culture de la consommation et corrobore ainsi dans la conception de Daniel Roche (1997). Ce passage est d'une grande importance pour le développement du graphisme. Il donne

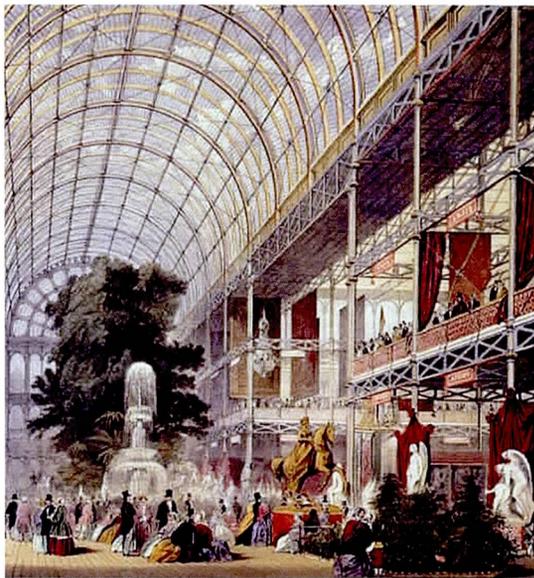


Figure 1.3

lieu à de nouveaux moyens de production et à des progrès technologiques, notamment dans le domaine de l'imprimerie. La production de masse entraîne la création d'une immense industrie spécialisée à laquelle le graphisme va offrir des outils promotionnels. Le développement de médiums, de pratiques et de métiers spécialisés dans le traitement des images enflé à la vitesse de l'industrie. L'année 1851

marque un tournant dans le type de représentations de cette nouvelle société industrielle. L'Exposition universelle du Crystal Palace, palais d'exposition de fer et de verre conçu par Joseph Paxton pour l'Exposition universelle de Londres, dont le mandat est de présenter les objets produits grâce aux nouvelles potentialités du progrès technique, contribue au rejet des savoir-faire artisanaux en les associant à la conception du monde féodal.

À sa place, on prône une montée en puissance de l'industrie qui forme des ouvriers productifs et des machines performantes. Les besoins en communication se manifestent à mesure que croît la population urbaine. Il faut trouver un langage susceptible de promouvoir une production intensive de biens et de services et de

l'écouler. La ville change de visage, et en son sein se dessine un espace public défini qui se trouve rapidement investi par de nouveaux types de représentations. L'homme et la machine cohabitent désormais jusqu'à déterminer une construction particulière des sujets. Un monde commercial se développe alors que le monde culturel ouvre ses portes à de nouvelles clientèles. Fragilisées par la montée en puissance du prolétariat, les classes bourgeoises sont les premières à défendre l'idée de l'œuvre d'art en opposition à l'objet sériel.

En revanche, les inventions techniques de cette fin du XIX^e siècle provoquent chez les artistes un engouement certain en leur offrant de nouvelles possibilités créatives (couleur, format, diffusion). C'est en plein cœur de ces changements que l'art descend dans la rue. On appose sur les murs les affiches colorées de Jules Chéret, Toulouse-Lautrec, Muchat et d'autres artistes. Bien avant que la profession ne s'officialise, les artistes de l'Art nouveau confèrent aux images un nouveau statut, celui de son accessibilité et de sa diffusion à des publics variés.

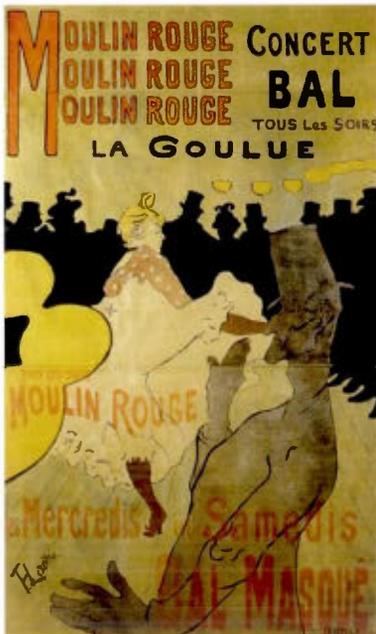


Figure 1.4

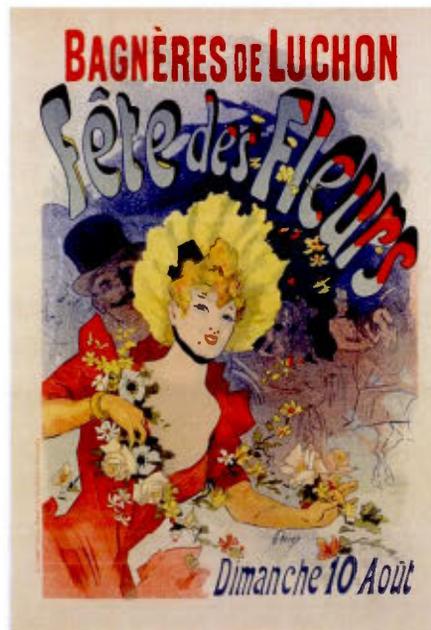


Figure 1.5

Dès lors, différents mouvements se succèdent. À travers le temps, ils contribuent à la reconnaissance d'une profession : le graphisme. Les protagonistes du *sécessionnisme*, du *futurisme*, du *dadaïsme*, du *constructivisme*, du *Bauhaus*, du *style suisse*, etc. ont développé des approches avant-gardistes du traitement de l'espace, de l'image, de la photographie et de la typographie. Ils ont contribué à instaurer la communication graphique comme forme d'expression à part entière. Les progrès techniques qui caractérisent la naissance de la modernité ont favorisé la transformation de la vie économique, sociale et politique. Le graphisme en fera une représentation exemplaire au cours de ses explorations. Néanmoins il faut préciser que c'est le regard que l'on porte aujourd'hui sur le graphisme et sur la connaissance que l'on en a en terme de typologie des applications qu'il produit (affiche, dépliant, couverture de livre, catalogue, logotype, emballage, installation) qui permet d'y associer divers personnages et que dans les livres d'histoire se côtoient des peintres puis des graphistes.

Ultérieurement, un autre type de mutation fait passer cette pratique et l'ensemble de la culture visuelle de la dimension statique associée à l'image fixe, à la dimension animée (cinéma, télévision et actualités en continu). Tout ce qui est susceptible d'être vu est capturé en permanence. René Berger souligne que l'automatisation va bouleverser le fait que le visible revendiqué par la perspective ne peut plus uniquement se contenter de la mise en œuvre purement humaine lorsque cette nouvelle automatisation « permet instantanément de naturaliser l'immensité du visible au moyen de la nouvelle technique » (2008). Le graphisme, lui, va contribuer à la création d'autres représentations plus expérimentales, innovantes qui vont participer à la transformation de notre culture visuelle.

Dès le début du XX^e siècle en Europe et plus tard aux États-Unis, de nombreux

artistes adhèrent aux principes des *avant-gardes*⁸. À leur sens, il est de leur devoir de mettre leur art au service du progrès politique, social et industriel. Ils se sentent investis d'une véritable mission. Il n'est donc pas étonnant que fleurissent manifestes, écrits et travaux, à l'origine d'un nouveau type d'images construites autour de la promotion des transformations politiques de cette époque. Ces concepteurs deviennent agents du progrès social.



Figure 1.6



Figure 1.7

Plusieurs participent volontairement et par conviction à la promotion de la propagande, qu'il s'agisse de la révolution soviétique, des campagnes de conscription, de souscriptions pour l'effort de guerre, des efforts pour la reconstruction ou les grands travaux d'après-guerre. Les deux premières guerres mondiales joueront un rôle important dans le développement des stratégies de conception graphique qui vise l'efficacité communicationnelle, avec la production d'affiches de propagande qui maîtrisent le rapport texte-image et la conception de la

⁸ Le mouvement futuriste, en particulier, sera le premier groupe à explorer de manière nouvelle et synthétique les possibilités offertes entre autres par la typographie, la peinture et la photographie.

page dans le but de faire passer un message fort. À ces deux moments historiques, s'ajoute l'émergence de formations axées précisément sur le traitement de l'image et du texte et de leur rapport dans un but d'efficacité communicationnelle. La discipline du graphisme peut alors se définir autour de la fonction d'usage et de la fonction communicationnelle. Un autre événement majeur suscite une revendication spécifique de ce métier : l'émergence de la société corporative américaine des années 1950. Le développement des agences de publicité et le travail qu'il implique ne plaît pas à tous les créateurs de l'époque. C'est à ce moment que le métier du graphiste et le métier du publicitaire se dissocient, les graphistes souhaitant se détacher des seuls mandats commerciaux liés à la vente d'un produit ou d'un service. Une discipline qui, dès la fin des années 1960, se démarque par sa propension à endosser des mandats relatifs à la culture, l'engagement politique ou social.

Cette évolution démontre une étroite relation entre le graphisme et les politiques des gouvernements, des services publics et même de certaines grandes entreprises de cette période. Le graphiste est un citoyen actif et engagé.

1.3.1 Une *révolution* qui brouille les pistes

Plusieurs grands mouvements sociaux et politiques vont contribuer à transformer à nouveau les sociétés occidentales. Citons les révolutions d'Amérique du Sud, la guerre du Vietnam, le *Peace and Love* ou Mai 68.



Figure 1.8



Figure 1.9

De la contestation émerge la conception d'un nouvel environnement — avec le développement de grandes campagnes de signalisation ou celui d'organismes



Figure 1. 10

culturels. Dans les années 1980, c'est une autre révolution qui s'instaure, moins revendicatrice, mais non moins importante : l'entrée en scène du numérique. De grands changements associés au développement de la technologie numérique bouleversent la société et la pratique du graphisme à différents niveaux. L'ordinateur devient un nouvel outil à apprivoiser, à explorer et à maîtriser. Outre sa capacité à

transmettre et diffuser l'information à l'échelle planétaire, il devient pour les graphistes un incontournable. Alors que les discours savants décrivent l'ordinateur

comme un supercalculateur ou comme le messie de l'autoroute de l'information, son intégration à la pratique graphique entraîne un changement radical : l'avènement de l'ordre du numérique à la place de l'ordre du manuel. La nécessité de maîtriser ce nouvel outil n'a pas été un choix. Il s'est imposé comme une condition nécessaire à l'évolution et à la survie du métier. L'adaptation des graphistes aux nouveaux supports de création était obligatoire.

Il en a résulté une période faste de bricolages technologiques, une période propice à la déconstruction, à la décomposition des règles formelles jusqu'alors acceptées. Commence une ère de découvertes des nouvelles possibilités d'expression en matière d'images et de traitement des contenus, mais aussi en matière d'espace à investir et à composer. L'objet technique se trouve au centre de tous les discours créatifs, faisant oublier que la main de l'homme reste au cœur de toute action, qu'elle soit technique ou non. C'est à ce moment de son histoire que les frontières de la création graphique explosent. Nouveaux dispositifs, nouvelles potentialités, nouveaux langages, la fébrilité relativement à ces nouveautés est à son comble. La facilitation de l'exercice du graphisme est contrebalancée par un surcroît de contraintes techniques. La rapidité d'exécution se trouve confrontée à une répartition des tâches différentes et à une nouvelle distribution du temps alloué à la création. Le jeu avec les logiciels et la mise en avant de la virtuosité de leur emploi est une première tentative pour dépasser ce défi.

Que la croyance de la magie derrière le dispositif numérique soit pérenne relève plus d'une méconnaissance de ses composantes techniques que d'une véritable compréhension des enjeux en cours. À la fin des années 1990, si le fait numérique est assimilé, les problématiques de la *mondialisation* apparaissent : standardisation ou mixité des formes; désuétude ou reformulation des identités nationales. Si mutation il y a, elles concernent désormais le changement des médiations qui s'opèrent dans

notre manière d'*être ensemble* et dans la transformation de certaines pratiques. Le fondement de ma recherche s'appuie sur la capacité des créateurs, au fil des époques, à s'adapter aux nouveaux outils et supports technologiques pour en retour offrir de nouvelles manières de saisir le monde des images. C'est dans ce vaste chantier que s'entame notre millénaire.

1.4 Une approche transdisciplinaire qui dépasse la représentation technologique

L'extension du domaine du graphisme définit sans nul doute la grande tendance de la discipline dans ce début du XXI^e siècle. Son essor dans le domaine de l'édition musicale, l'élargissement de son intervention dans la mode en sont des exemples frappants. Ces nouveaux territoires prospectifs s'accompagnent d'une remise en question de la nature même du graphisme. Ceci s'exprime dans les discours qui se multiplient autour de la nécessité de redéfinir le domaine. Dans un même élan fleurissent de nouvelles revendications, celles d'une reconnaissance artistique des praticiens autour de l'idée d'un travail d'auteur valorisé. Les discussions sur le rôle du graphisme, installé au cœur des réalités du quotidien, s'intensifient.

Je remarque qu'au-delà de sa seule dimension économique, le graphisme renoue avec une approche transdisciplinaire, au carrefour des innovations technologiques et d'un retour aux savoir-faire en lien avec la matière *brute*. Depuis sa création, cette discipline opère un va-et-vient incessant dans les champs les plus pointus des communications, de la science, de l'art et de la vie quotidienne. Le graphisme n'est pas uniquement au service d'un système marchand. Il peut aussi l'interroger ou le critiquer selon le type de représentation que les graphistes mettent à jour.

Le graphisme questionne, par exemple, l'un des phénomènes marquant de la période contemporaine, la mixité culturelle :

Elle est stimulée par l'universalité des outils employés, l'intensification des échanges et leur rapidité. Les arts dits mineurs, mode, musique populaire, graphisme, sont davantage concernés dans la mesure où se pratique quotidiennement le croisement entre les genres, les disciplines et les personnes. (Wlassikoff, 2005, p. 24)

C'est ainsi que des approches tissent de nouveaux liens entre science, industrie et design. Ce phénomène est intrigant, car il n'est pas sans rappeler les initiatives de William Morris et du mouvement anglais Arts and Crafts (1880-1910). C'est lui, en effet, qui le premier dénonce au sortir de sa visite du Crystal Palace, la pauvreté des produits présentés. En réponse à ses critiques, Morris relance le concept de *Total work of art*⁹ (Ellis, 1993). Le *Gesamtkunstwerk*, l'œuvre d'art totale se caractérise par l'utilisation simultanée de nombreux médiums et de disciplines artistiques, et par la portée symbolique, philosophique ou métaphysique qu'elle détient. Cette utilisation vient du désir de refléter l'unité de la vie. L'usage qu'en fait William Morris, prône



Figure 1. 11

un retour à la collaboration entre l'artiste et l'artisan. Ce mouvement défend une polyvalence des savoir-faire, seule capable de réinsuffler qualité et esthétisme à la vie quotidienne. Faute de s'allier à l'industrie, dont il vilipende les innovations, William Morris entraîne ses disciplines vers un esthétisme élitiste qui

⁹ L'œuvre d'art totale (de l'allemand *Gesamtkunstwerk*) est un concept esthétique issu du romantisme allemand et apparu au XIXe en Europe. Richard Wagenr utilise le terme en 1849 au sein de deux essais, *Art and Revolution* et *The Artwork of the Future*.

le voue à sa perte. Il faut attendre le Bauhaus (1910-1933) pour que cette réflexion ne prenne son élan, grâce à la création de ponts entre design, industrie, architecture, mode, etc.

Ce qui me frappe aujourd'hui, c'est un mouvement similaire qui s'exprime dans la communauté du graphisme : dépasser les aspects techniques pour se réinventer. Qu'ils s'agissent des moyens utilisés, des procédés de montage, de scénarisation ou de diffusion, les graphistes expriment un besoin de se positionner par rapport à la machine, à l'objet technologique, au monde qui les entoure et dont ils sont censés donner des représentations. Le graphiste a un savoir-faire spécifique : la conception du signe. Il conçoit texte et image dans une composition qui donne un sens à l'information qu'il doit traduire et transmettre. Or cette capacité à concevoir des signes requiert une bonne connaissance des techniques de réalisation. Sans une telle compétence, le concept et l'objet édité restent étrangers l'un à l'autre.

Au début des années 2000, en réaction à la raréfaction de l'objet imprimé, les graphistes prennent le contre-pied de la production de masse et redonnent ses lettres

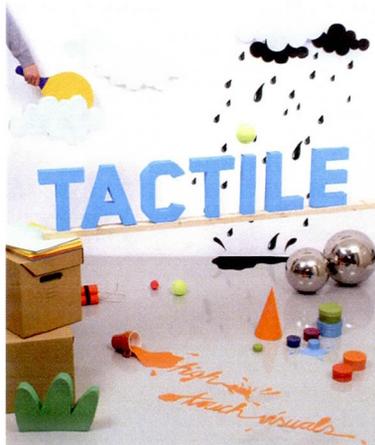


Figure 1.12

de noblesse au façonnage des objets. La dimension fonctionnaliste de l'objet, défendue autrefois par les avant-gardes et les modernes, est aujourd'hui repensée par les graphistes. Les caractéristiques de l'objet graphique doivent faire appel à une dimension humaine, jugée essentielle dans un monde technologique. Le design raconte l'histoire des formes que l'homme « donne à une époque à son environnement matériel, symbolique,

symbiotique » (Tibloux, 2009, p. 32). Le graphisme revisite pour sa part les modèles

issus du principe selon lequel la forme suit la fonction. Loin de la seule conception mécaniciste, les objets graphiques s'enrichissent, par exemple, d'une fonction informative interactive : « De nouveaux types d'objets vont devoir rendre visible et tangible leur capacité à révéler, à transmettre ou à transporter de l'information. Ils sont là pour démontrer une technologie impalpable. » (Tibloux, 2009, p. 34) Ainsi conçus, ils viennent objectiver les technologies contemporaines.

De nombreuses démarches utilisent explicitement le corps, ses actions, comme autant de réactions au sensible. Les créateurs travaillent désormais sous l'angle de la relation. Celle-ci revêt plusieurs aspects qu'il s'agisse de celle du graphiste à son objet, de celle du public ou de celle du lecteur lors de la médiatisation des projets sur un support de diffusion. La crainte d'immatérialité engendrée par le numérique renvoie le graphisme à une conception fondée sur la nécessité de donner corps à une réalité qui échappe à son créateur et à son public.

À travers des objets en lien avec les actions, les designers cherchent d'autres voies et d'autres formes pour saisir, connaître et pratiquer. Ils prennent en compte l'environnement et le paysage dans lequel les objets apparaissent, comme des capteurs, des interprètes et des transmetteurs. (Quéheillard, 2009, p. 66)

Une ère d'hybridation s'engage en faisant émerger un paradoxe, celui d'une technologie dont nous comprenons un peu plus tous les jours, et que la maîtriser, c'est aussi savoir s'en affranchir.

1.5 Questions de recherche

Un moyen est jugé bon quand il est justifié, mais pour qu'il le soit, il faut qu'un autre le concurrence. C'est en ces termes que le numérique a été positionné depuis plus de dix ans par rapport à l'imprimé. Au début de cette deuxième décennie, une nouvelle approche de la technologie ouvre sur une volonté marquée de redonner à voir la matérialité des images. L'image devient objet graphique lorsque son façonnage lui donne corps. Les graphistes conçoivent des images en les faisant passer de la bidimensionnalité à la tridimensionnalité le temps d'une production, d'un montage, d'une installation ou d'une prise de vue.

Objet à lire, à détacher, à déchirer, à malaxer, à composer, à inventer, à découvrir, la création papier est de nouveau partout. Alors que tout nous pousse au *jetable*, au *trashable*, au *deletable*, au *pixelable*, les graphistes réfléchissent à nouveau sur la façon dont leurs intentions sont réalisées par l'interrogation d'un processus d'impression, d'assemblage, d'installation, de diffusion. Dans ce processus, la question de choisir l'une ou l'autre de ses opérations est le privilège de chacun. Depuis plus de dix ans, il était principalement celui de l'outil numérique. Or force est de constater aujourd'hui que la charge de la mémoire revient à la conservation sur un support physique, en l'occurrence le papier. Objet tangible, il est ce qui peut-être possédé ou ce qui tend à l'être. Il peut être touché, il peut nous toucher ou s'approcher du corps. Accordons-lui aussi sa sensualité. Le Web n'offre pas d'équivalent, ni comme objet d'attachement, ni dans la maîtrise de l'objet fini. Publié en juin 2011, un article dans le magazine *étapes* (Bouige et Moisy, 2011, p. 43) porte le titre : « Le print est mort, vive le print ! » Ouvrons le débat.

Les *projets papier* et les *projets matière*¹⁰, conçus le plus souvent à compte d'auteur et scénarisés sous forme d'installation, rencontrent un vif succès, auprès de commanditaires (clients, galeries, festivals) comme du public, à tel point que leurs auteurs sont engagés pour les reproduire par l'entremise du secteur marchand. La matérialité de ces projets met en relief une nouvelle valeur du support physique dans un monde jusque-là accepté comme seulement numérique. Un support qui devient un vecteur pour l'expression de la mémoire, de la sensibilité, de la valorisation de la pensée créative et conceptuelle.

De manière surprenante, ce monde technologique qui a décuplé les outils dont disposent les graphistes et dont ils font usage semble les pousser à expérimenter leur rapport à la matérialité. Ce rapport serait-il un moyen unique de s'appropriier leur travail, leur processus de création et de développer de nouvelles interactions avec leur public ? Ce phénomène est d'autant plus remarquable qu'il arrive à un moment charnière de l'histoire de notre société, un moment où les nouvelles technologies ne sont plus une nouveauté. Dans le domaine du graphisme, il me semble pertinent de s'interroger sur ce phénomène en se penchant sur deux générations : ceux qui ont dû s'adapter à l'arrivée des nouvelles technologies, à la fin des années 1980, et ceux qui sont nés à l'ère numérique. Leurs œuvres diffèrent, mais expriment néanmoins un désir similaire de tangibilité, une pensée du façonnage.

Les techniques adoptées par la première génération, parfois exhumées du passé, comme la sérigraphie, imposent un travail physique intense, la réalisation d'œuvres plus grandes que nature, d'une qualité impeccable. Les méthodes adoptées par la seconde jeune génération, accoutumée au Web et aux nouveaux médias, sont marquées par des dispositifs interactifs qui cherchent à susciter une réaction ou participation active du lecteur, du visiteur ou de l'internaute. Cependant, cette

¹⁰ Ce terme est volontairement composé du mot projet et matière, la matière déterminant le caractère du projet.

génération est loin de rester confinée aux technologies numériques; elle propose plutôt des projets matières en trois dimensions, complexifiées par des mises en scène élaborées et de longues heures d'assemblages manuels.

Pour les deux générations, le façonnage implique un corps en action et des outils spécifiques. Quels sont les dispositifs qui président à leur visibilité ? Il s'agit de cerner les arguments qui sont avancés pour justifier la matérialisation du graphisme. À partir de ce cadrage, il faut dans un premier temps s'interroger sur la manière d'interpréter les signes engendrés par la réappropriation de ce type de support matière par les graphistes. Dans un deuxième temps, il faut se demander comment et pourquoi le développement et la généralisation du numérique semblent amorcer le réemploi de savoir-faire artisanaux. Serait-ce la crainte de la déperdition du support papier dont il est question ou plutôt celle des méthodes choisies par le graphiste pour se positionner dans l'ordre du visible ? Quelle est la pertinence de l'utilisation de ces méthodes ? Comment se répercutent-elles sur la conception de l'espace et sur celle du temps, sur celle de la création ?

La réflexion qui va suivre a pour but d'examiner les types de représentations à l'œuvre, leurs logiques ou leurs contradictions. Elle aboutira sans doute à une réflexion sur l'élargissement de la définition du graphiste et contribuera éventuellement à la reconnaissance et à la validité de ce champ de la culture des images.

CHAPITRE II

GRAPHISME ET SAVOIR-FAIRE

Depuis son origine, le graphisme s'est toujours adapté à l'évolution des techniques qui ont contribué à transformer les médiums et les outils à la disposition des praticiens. Ces derniers les ont assidûment intégrés à leur pratique afin de conceptualiser textes et images qui, en retour, leur ont permis de s'interroger sur la conception de l'espace de la page puis celui de l'écran. À chaque moment de leur histoire, les graphistes sont toujours dans une position forte pour observer, explorer et interpréter le monde dans lequel ils interviennent. L'évolution de la typographie est certainement l'un des domaines illustrant le mieux ces adaptations cycliques vécues par les graphistes. Pour un œil non averti, il est sans doute difficile de comprendre le rôle que les avancées technologiques ont provoqué dans ce domaine. Pourtant, ces adaptations techniques nécessaires à la réalisation des tâches quotidiennes du graphiste placent les modes de pensée, les méthodes et les savoir-faire au cœur de ces transformations.

Les pages qui suivent n'ont pas pour objectif de faire un historique exhaustif du design graphique, mais de présenter l'apport de certains courants de la pensée graphique qui, dès la fin des années 1950, en lien avec l'institutionnalisation du domaine, transforment les méthodes et les savoir-faire. À ce sujet, il faut souligner qu'une historiographie du graphisme n'est pas l'« histoire » en tant que telle—

laquelle reste encore à faire— mais qu'elle est liée au cadre historique dans lequel elle se produit. Elle fait naître la discipline. Cette période est cruciale, car elle provoque une série d'actions-réactions : au début des années 1980, l'émergence de nouvelles réflexions et de nouvelles méthodologies pavent la voie à l'arrivée du numérique et à sa réception parmi les graphistes. Qui plus est, plusieurs des tenants de ces changements participent à la formation des graphistes, aujourd'hui quadragénaires, et dont certains ont retenu mon attention dans la présente étude.

Cette mise en contexte permet de corroborer mes interrogations sur les pratiques actuelles de deux générations qui œuvrent avec un bagage graphique marqué par un cheminement différent. L'impact de la mutation technologique peut être comparé à celui de la révolution industrielle et a pour conséquence le passage remarqué d'une époque à une autre. À ce moment précis de l'histoire du graphisme, les réflexions qui traitent du développement technologique et de la société se situent entre un avant, un pendant et un après du numérique (mouvement qui commence à peine). Ce constat corrobore l'idée que nous nous trouvons dans une période pivot.

2.1 Le savoir-faire

Porter un regard sur l'évolution du graphisme nécessite de parler de savoir-faire plutôt que de technique. Une erreur commune consiste à penser que le savoir-faire est le ressort exclusif des *métiers d'art* ou une notion limitée à l'étape de la fabrication. L'usage que je fais du terme dépasse la seule maîtrise nécessaire des techniques d'impression ou de l'outil informatique afin de répondre aux problèmes conceptuels graphiques. La définition de savoir-faire doit prendre en compte le fait que l'habileté du producteur participe au développement de la culture et nous éclaire sur son

évolution. Dans un texte lumineux, Lorraine Wild (1998) rapporte que pendant ses années d'études de design à l'université Cranbrook dans le Michigan, les métiers d'art — le tissage, la céramique ou la ferronnerie — étaient enseignés comme des disciplines à part entière, en retrait des autres enseignements réservés au graphisme. En cherchant à comprendre les raisons de ce cloisonnement, elle découvre l'ouvrage du théoricien britannique Peter Dormer, *The Art of the makers* (1994).

Dormer analyse le savoir-faire comme lié à deux types différents de connaissance. En premier lieu, la *connaissance théorique* — les concepts derrière les choses, le langage que nous employons pour décrire et comprendre des idées; en second lieu, la *connaissance tacite*¹, issue de l'expérience, autrement appelée *savoir-faire*.

La connaissance tacite nécessaire à faire fonctionner un équipement est différente de la compréhension théorique des principes de son fonctionnement. La théorie peut vous aider à comprendre comment améliorer quelque chose, mais le savoir-faire (que l'on appelle aussi parfois « connaissance locale ») ne peut être acquis qu'à un autre niveau. (p. 11)

Dans le cas du graphisme, cette *connaissance tacite* s'acquiert à travers l'expérience. Bien qu'elle puisse être difficile à acquérir, cette connaissance ne devient un véritable savoir-faire que lorsqu'elle est devenue naturelle, instinctive. Lorraine Wild en parle comme d'une connaissance construite sur la familiarité, incluant ce que nous apprenons par l'effet de nos cinq sens, à savoir l'expertise sensible, la maîtrise fondée non seulement sur des critères intellectuels d'attribution ou de classification, mais également sur la certitude que l'on sait ce qui est juste (tel ce qu'on appelle, par exemple, *avoir un œil*). Dans la pratique du graphisme, cette connaissance doit être sanctionnée publiquement, mais elle est aussi très personnelle,

¹ Le concept de connaissance tacite remonte à Michael Polanyi (*Tacit Dimension*, 1983). La connaissance tacite s'acquiert généralement par l'expérience personnelle; elle possède une valeur pratique pour l'individu. Le savoir-faire et le tour de main artisanaux sont souvent représentatifs de ce type de connaissance qui se laisse difficilement formaliser.

puisqu'acquise par l'expérience directe. Dormer considère la recherche dont se nourrit le savoir-faire comme une fonction humaine essentielle et la compare à la *pensée créative*, pratiquée au plus haut niveau par les chercheurs en mathématique ou en physique. Il affirme que l'exercice du savoir-faire constitue une part importante de notre culture.

La spécificité de mon projet repose sur un moment charnière de l'histoire du graphisme. Alors que l'implantation du numérique est assumée, les graphistes retrouvent des savoir-faire qui nous éclairent sur un état des réflexions quant à l'avenir du domaine et, sans doute, quant à sa définition. Pour comprendre ce phénomène, il faut revenir en arrière, lorsque le graphisme s'est institutionnalisé et que l'acquisition des savoir-faire a été mise à l'épreuve par une pratique en profonde mutation.

2.2 1900-1930

Depuis Gutenberg, la typographie avait été une discipline d'artisans. Avec la révolution industrielle, l'art de la typographie est passé entre les mains de métiers spécialisés qui petit à petit se sont diversifiés. Tout d'abord, apanage des imprimeurs puis des fondeurs, la typographie passe entre les mains des photocompositeurs et des photograpeurs. De la révolution industrielle aux années 1970, elle passe du bois au plomb, puis de la photocomposition au caractère transfert². Les techniques d'impression se transforment en passant de la lithographie à la chromolithographie

² Les caractères transferts sont des polices de caractères imprimés par planches de différents formats, qu'on peut transférer un à un sur le support de son choix, par frottement au moyen d'un stylet, d'un stylobille ou de tout outil approprié. Les plus connus sont ceux produits par la marque Letraset dont le nom a remplacé dans le langage courant le terme caractère transfert.

puis à l'offset³. Les supports se multiplient et se diversifient, en même temps que sont poursuivies les recherches sur les encres et les papiers. Ces avancées techniques se font de manière consécutive avec pour conséquence l'amélioration et l'élargissement des moyens mis à la disposition des graphistes et des imprimeurs. Les outils ne sont pas remis en question par les graphistes. Ce sont plutôt les idées politiques, sociales ou culturelles qui font l'objet de nouvelles explorations à partir de la conception de l'espace (celui de la page, celui de l'habitat architecturé, de celui



Figure 2.1



Figure 2.2

du tableau, etc.). Les artistes et les designers des années 1920 et 1930, les pionniers de la typographie moderne, El Lissitzky, Kurt Schwitters, Piet Zwart, ont démontré que la *nouvelle typographie* et sa composition dans un espace donné, pouvait servir à illustrer leur positionnement quant aux idées révolutionnaires et avant-gardistes de leur époque.

³ L'offset (de l'anglais *to set off*, reporter) est un procédé d'impression qui est en fait une amélioration de son ancêtre, la lithographie, par le remplacement de la pierre lithographique par une plaque cintrable, adaptée à un cylindre, et l'ajout d'un blanchet entre le cylindre porte-plaque et le papier.

Tous les éléments graphiques à disposition sont utilisés : papier découpé, typographie composée, illustration, photographie, entre autres, pour produire un langage visuel composé de manière innovatrice sur la page.

Les constructivistes s'étaient proclamés les *ingénieurs de la révolution*⁴. Leurs convictions politiques et sociales les poussent à trouver un nouveau type de communication visuelle. Leurs explorations engendrent un changement crucial, celui du rapport à l'image, que la photographie avait *objectivé*. Leurs productions deviennent un modèle pour des générations à venir.



Figure 2.3



Figure 2.4

Le langage visuel proposé par les graphistes russes influence une nouvelle école allemande, le Bauhaus. Cette école offre un programme dont les préceptes continuent de traverser les époques et d'inspirer les étudiants d'aujourd'hui. Dans le cadre du mon sujet d'étude, je retiens sa conception de *l'atelier*⁵. Elle s'inspire

⁴ La révolution russe de 1917 sera soutenue par une majorité de graphistes, poètes et écrivains qui en seront les porte-paroles.

⁵ Selon cette conception, professeurs et étudiants travaillent sur un pied d'égalité et partagent leurs savoir-faire.

historiquement de celle de William Morris et du mouvement Arts and Crafts. Elle sera reprise et réactualisée par les *Wiener Werkstätte* de la Sécession de Vienne selon lesquelles il n'y a pas de différence essentielle entre l'artiste et l'artisan. La volonté du Bauhaus est d'établir une relation concertée avec le monde industriel. Dans ce contexte, l'atelier se veut le lieu de la coopération de tous les corps de métier, réunis autour d'un projet commun. L'école comporte, en autres, divers ateliers : de tissage, de peinture murale, de verre, de reliure, d'imprimerie graphique, de publicité et de photographie, de sculpture sur bois, de sculpture sur pierre. Malgré les divergences qui surgissent parfois entre les méthodes mises en place par les trois directeurs successifs de l'école, Walter Gropius, Hannes Meyer et Mies Van der Rohe, la synthèse des idées demeure un principe créateur alimenté par la maîtrise des savoir-faire, l'exploration des matériaux, le travail sur la couleur et le dessin en trois dimensions.

Les premières années sont influencées par la vision de Walter Gropius sur la réconciliation des arts et des arts appliqués. L'artisanat et la valorisation des savoir-

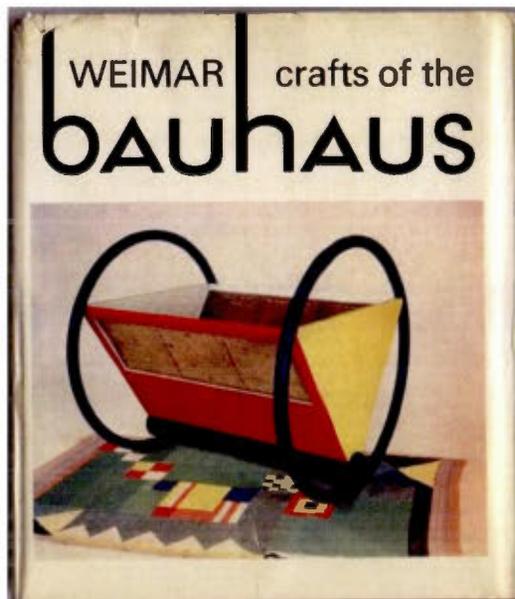


Figure 2.5

faire qui s'y rattache constituent une large part de l'apprentissage des étudiants. Professeurs et étudiants doivent partager le fruit de leurs découvertes. La production du Bauhaus regroupe des objets variés incluant les objets graphiques, la mise en pages, la tapisserie, la typographie, le stand d'exposition, mais également des objets de design industriel tels des meubles, lampes, accessoires décoratifs, mais toujours fonctionnels.

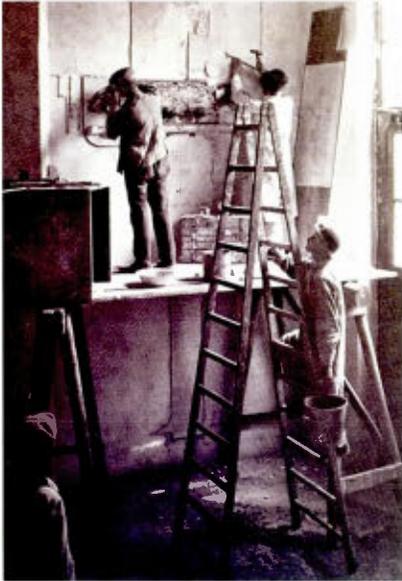


Figure 2.6



Figure 2.7

Dès 1916, avant que le premier bâtiment de l'école soit érigé à Weimar, Taut⁶ déclare : « [...] il n'y a pas de frontière entre les arts décoratifs et l'art plastique ou la peinture, tout cela est une seule et même chose : construire ». Dans le cas du Bauhaus, la pratique du graphisme est une quête sociale; les créateurs doivent ensemble ériger l'avenir.

2.3 1950-1970

Après la Seconde Guerre mondiale, les années 1950 marquent le début d'une institutionnalisation du graphisme en tant que véritable profession. Les grands travaux de reconstruction et le développement exponentiel des États-Unis contribuent à l'émergence d'une société corporative d'un genre nouveau. Une fois de plus, la

⁶ Bruno Julius Florian Taut (1880-1938) était un architecte, un urbaniste et un auteur allemand prolifique, très actif au sein de la République de Weimar.

typographie contribue à ce moment précis de l'histoire du graphisme au bouleversement des mentalités et des méthodes auprès des graphistes. Il faut cependant rappeler qu'au début de la Seconde Guerre mondiale, Otto Neurath (1882-1945), philosophe d'origine autrichienne, met au point le concept d'Isotype (*International System of Typographic Picture Education*), système de pictogramme qu'il décrit à l'époque comme un système de *visual education* et qu'il présente dans son ouvrage *Modern Man in the Making*. Cette approche, qui met en forme de manière totalement innovatrice et synthétique des données qui illustrent des statistiques sur des problématiques économiques, d'immigration ou autres, connaît aujourd'hui un regain d'intérêt dans le domaine du *design d'information* (Vollaire, 1997). Mais l'important ici est de comprendre les conditions qui ont concouru à l'émergence d'une telle réflexion, c'est-à-dire le problème crucial de la mise en place d'un langage informationnel universel, symbolique, épuré dont le but est de rendre possible la communication entre cultures et entre pays, ce que les langues verbales ne permettent pas.



Figure 2.8

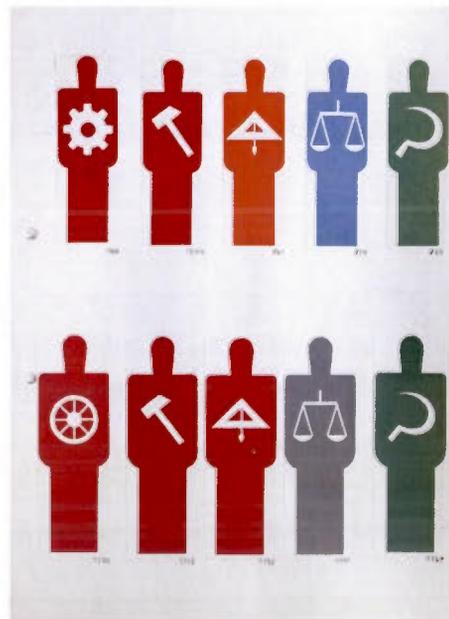


Figure 2.9

Radio, telefoon, auto

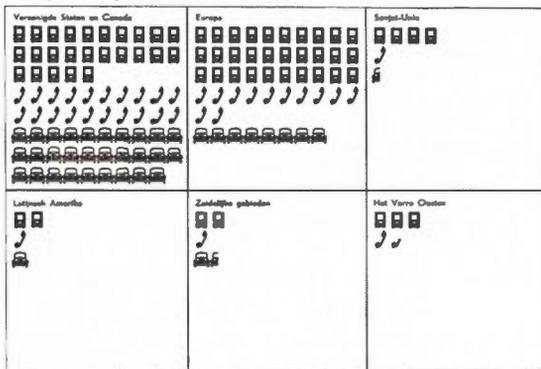


Figure 2.10

Wereldrijken

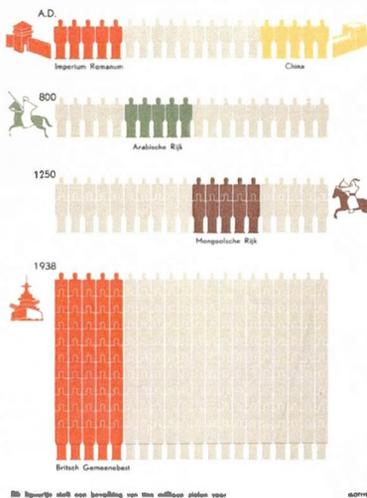


Figure 2.11

Trop rarement mentionné pour son influence sur la communication visuelle contemporaine, le travail de Neurath et de ses disciples est annonciateur des bouleversements qui s'annonceront en Suisse dans les années 1950 et qui vont désormais marquer la pratique du design et de son enseignement. Période de reconstruction sociale, politique et économique au cours de laquelle les graphistes ne s'interrogent toujours pas sur le type d'outils à utiliser, mais continuent de nourrir et de développer une perspective critique en rapport avec les mouvements de pensée qui vont jalonner les trois décennies suivantes. Oscillant entre esthétisme et fonctionnalisme, entre revendication sociale et société des loisirs, le graphisme se transforme en entrant dans une période de remaniements des idées.

Après la Seconde Guerre mondiale, la neutralité de la Suisse lui permet de récupérer plus vite que les autres pays européens. À cette époque, les productions graphiques se réalisent en trois langues (le français, l'anglais et l'allemand), ce qui impose des stratégies de communication concises et claires. Dans ce contexte, les graphistes suisses Josef Müller-Brockmann, Emil Ruder ou Karl Gestner travaillent à

l'élaboration de nouvelles méthodes graphiques dont l'objectif est l'universalité de la communication, à l'écart des idéaux révolutionnaires, des avant-gardes ou des dogmes esthétiques.



Figure 2.12



Figure 2.13



Figure 2.14

Objectivité, neutralité, pragmatisme s'expriment désormais par des constructions architecturées sur la base de grilles géométriques et typographiques strictes. La production d'objets n'est plus au cœur des concepts développés et l'artisanat disparaît du cursus de l'apprentissage du métier. L'espace de la page devient le fondement de la pensée cartésienne de cette école de pensée. Les mises en page sont le fer de lance d'une conception universelle des codes graphiques. Lors d'une entrevue accordée au *Eye Magazine* en 2001, Josef Müller Brockmann discute de la grille devenue la marque du *style suisse* :

The grid has existed in town planning, in China for instance, since at least 1500 BC. Rectilinear streets are the most economical solution. What I did was apply the grid system to graphic design. The impulse to do this did not come only from architecture – typography since Gutenberg has striven for order. The grid is an organisational system that enables you to achieve an orderly result at a minimum cost. The task is solved more easily, faster and better. It brings the arbitrary organisation of text into

a logical system in keeping with the conflict. It can demonstrate uniformity that reaches beyond national boundaries. Objective-rational design means legible design, objective information that is communicated without superlatives or emotional subjectivity⁷.

Les graphistes suisses ont une autre particularité qui permet la diffusion internationale de leurs idées : ils sont enseignants et militants. Ils n'hésitent pas à voyager pour transmettre leurs convictions en Europe comme en Amérique du Nord. Ainsi, comme il en a été le cas en Europe dans la première moitié du xx^e siècle, l'histoire récente du graphisme aux États-Unis est marquée par une série d'actions-réactions. L'École new-yorkaise, fondée sur la qualité conceptuelle du rédactionnel publicitaire et la prépondérance de l'image, est mise à mal par le style minimaliste suisse, dont la logique typographique et la structure systémique contribuent à la scission permanente entre le graphisme et la publicité. L'École suisse répond au développement corporatif de la société dans les années 1960 qui se base sur



Figure 2.15

l'élaboration d'une méthode axée sur l'objectivation et la globalisation de l'information. Le développement des images de marque (logotypes, pictogrammes, symboles, etc.) met à l'avant-scène un graphiste comme Paul Rand qui excelle dans ce domaine, instaurant avec succès la rencontre du monde de l'entreprise et du design graphique.

À la même époque, l'apprentissage du métier passe par une scolarisation universitaire et les notions enseignées sont fondées sur les préceptes du modèle suisse. L'atelier du typographe ou le studio du graphiste ne sont pas très différents d'une salle de classe de l'époque : tables à dessin,



Figure 2.16

⁷ Entrevue accordée à Yvonne Schwemer-Scheddin. <<http://www.eyemagazine.com/feature.php?id=51&fid=163>>.

papier, règles en tous genres, traceurs de formes, crayons, feutres, etc.

Parallèlement, les théories de la communication, de la sociologie et de la sémiologie de l'image se développent. Le travail de Roland Barthes (1964) sur l'image publicitaire souligne le nouveau statut que l'on accorde aux images graphiques, c'est-à-dire leur efficacité en regard d'une commande. Dans ce contexte, le statut d'*artisan* disparaît au profit de celui d'homme d'affaires. L'atelier a laissé la place au studio et à l'agence où se forment des équipes et s'entrecroisent des métiers spécialisés en vue de planifier chaque commande de manière stratégique.

2.4 1970-1980

Les réflexions menées par de nouveaux venus vont paver la voie aux changements que l'ère numérique va bientôt provoquer. Dix-ans après la vague suisse, les graphistes réagissent contre l'utilisation de la fonte Helvetica, la typographie emblématique du style international au même titre que la grille modulaire⁸, devenue le style officiel de l'Amérique corporative. Katherine Mc Coy et Davis Frej (1988) soulignent l'importance d'un ouvrage qui paraît, dans ce climat, au début des années 1970. *Complexity and Contradiction in Architecture* (1966) de Robert Venturi est publié pour la première fois en 1966 par le musée d'art moderne de New York. Dans son traité, l'architecte philadelphe exprime le vent de rébellion postmoderne⁹ qui émerge contre les idées conceptuelles issues du modernisme.

⁸ La grille modulaire est le fruit d'une réflexion sur la composition du rapport texte-image dans un espace divisé selon des colonnes verticales et horizontales, séparées par des gouttières. La grille permet une organisation cartésienne des textes et des images. La fonte Helvetica, par sa caractéristique de caractères sans empattement, exprime une vision objective et systématique du graphisme issue des réflexions de l'École suisse.

⁹ En architecture, le terme *postmoderne* désigne le travail de ceux qui se dissocient du style international qui prévaut depuis le Bauhaus. En graphisme, il désigne le travail de ceux qui remettent en question les préceptes de l'École suisse. La déconstruction de la grille modulaire est l'un de leurs sujets d'exploration privilégiés.

Venturi saw building not as a sculptured form but as a component of the larger urban traffic/communication/interior environmental system. Uncommon uses and juxtaposition of materials, graphic elements from the commercial roadside strip, billboards, and environmental-scale lettering were freely added to his architectural vocabulary. (Meggs et Purvis, 2012, p. 461)

Il aura une influence majeure sur le cours de l'architecture durant les trois dernières décennies du XX^e siècle. Cet ouvrage est d'ailleurs souvent décrit comme ayant eu une portée similaire à celle qu'avait eu en son temps *Vers une architecture* (1924) de Le Corbusier.

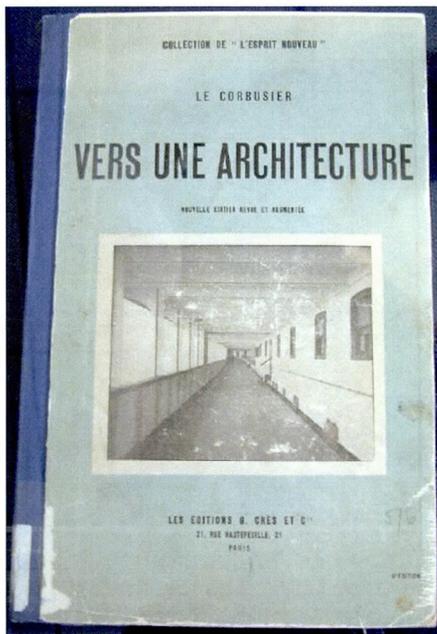


Figure 2.17

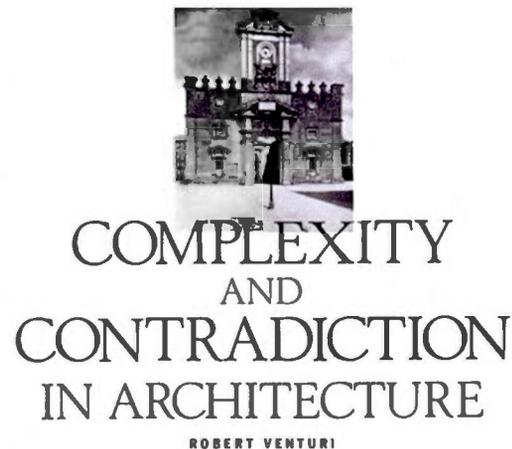


Figure 2.18

En Suisse, l'École des arts appliqués de Bâle se trouve au même moment bouleversée par les expérimentations dites *syntactiques*¹⁰ de Wolfgang Weingart. Son

¹⁰ Pour analyser le travail de Weingart, le terme *syntactique* est employé pour qualifier ce qui est relatif à la structure formelle de la phrase, à la succession des mots, à leurs rapports matériels à l'espace et aux images.

travail provoque une implosion parmi les tenants du modèle suisse. Son enseignement aux États-Unis ainsi que l'arrivée de certains de ces étudiants en sol nord-américain permet l'émergence des idées du mouvement dit de la *nouvelle vague*. Ici, la clarté et la lisibilité cèdent la place à l'émotion et l'intuition. Ce post-modernisme graphique apparaît en même temps que le mouvement *Pop Art* aux États-Unis.

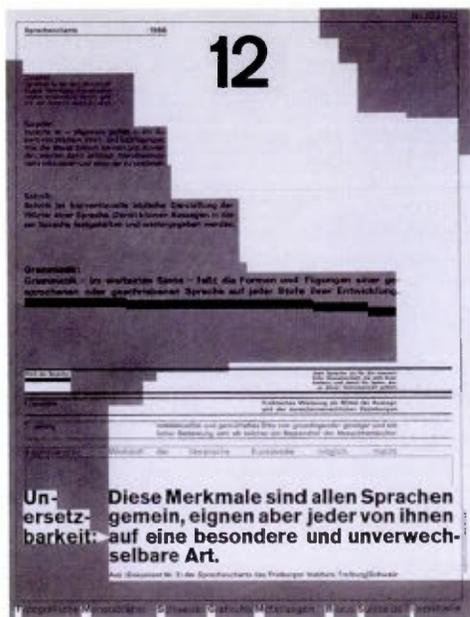


Figure 2.19



Figure 2.20

Dans un ouvrage biographique paru en 2000, Weingart avoue s'être demandé au début des années 1970 si les designers d'avant-garde, dont le travail avait montré de nouvelles voies dans le champ du graphisme, n'avaient pas connu un sentiment d'échec similaire à ce qu'ils avaient ressenti en regard des limitations qu'imposait la composition orthogonale de la typographie au plomb¹¹. Une fois de plus, ses réflexions vont prendre comme objet d'étude et d'exploration l'espace bidimensionnel de la page dans un ballet complexe mettant en scène la juxtaposition

¹¹ Cette composition orthogonale de la typographie souligne la rectitude et la systématisation de ce type de construction dans l'espace, ce que vont critiquer les tenants du mouvement de la *nouvelle vague* graphique.

d'éléments typographiques et d'images retravaillées grâce à l'utilisation des possibilités offertes par la photographie ou la quadrichromie, par exemple.

Le graphiste questionne ses prédécesseurs sur les préceptes du style international : Pourquoi les textes doivent-ils être renforcés de cette façon, quels autres moyens peut-on prendre afin de diviser le texte visuellement, pourquoi ne pas changer le poids typographique des caractères dans un mot. Au milieu des années 1970, Weingart expérimente l'impression offset et le système des films¹². Petit à petit, il s'éloigne du travail typographique pour s'intéresser au collage en tant que médium de communication visuelle. Au cours de ses expérimentations, il développe de nouvelles techniques — superposant les images et la typographie préalablement photographiées en positif — ce qui lui permet de faire chevaucher des informations visuelles complexes. Son approche stylistique explore également l'utilisation de larges points en demi-tons afin de produire des motifs moirés. Son processus graphique passe par l'utilisation de films positifs et de masques qui, une fois superposés grâce à un registre précis, sont photographiés. Le négatif obtenu est ensuite utilisé pour l'impression offset. Son travail de la couleur est caractérisé par l'usage de l'interaction de deux couleurs grâce à la technique de surimpression, ce qui permet de créer des couches suggérant des formes.

Ce retour sur Weingart est incontournable car annonciateur du vent de changement conceptuel qui s'enchaîne à la suite de son travail. Un changement qui à l'échelle mondiale s'appuie également sur le développement des théories de la communication, de la sémiologie et des sciences sociales. Son influence se décuple en 1972 alors qu'il donne des séminaires dans huit écoles de design d'un bout à l'autre des États-Unis. Son approche inspire de jeunes designers qui avaient étudié à Bâle et qui s'étaient installés aux États-Unis pour enseigner et pratiquer le graphisme, parmi

¹² Chaque couleur est imprimée sur un film transparent. Certains graphistes comme Weingart vont, par exemple, explorer les résultantes de la superposition aléatoire de ces films au moment du processus d'impression.

lesquels Dan Friedman, April Greiman et Willi Kunz. Un nouveau vocabulaire typographique s'immerge dans la pratique du graphisme américain, alors que plusieurs praticiens rejettent la redondance du système qui se fonde sur les caractères sans empattement et la grille modulaire.



Figure 2.21



Figure 2.22

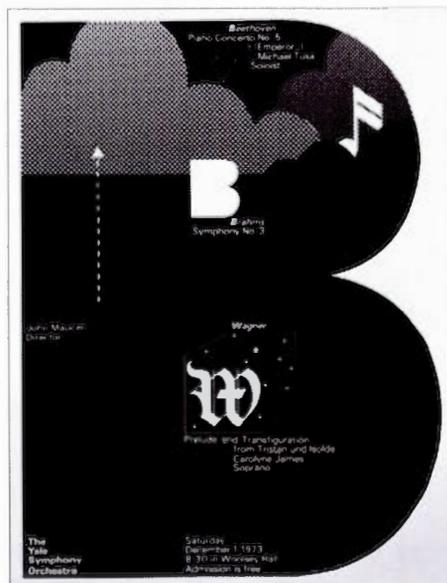


Figure 2.23

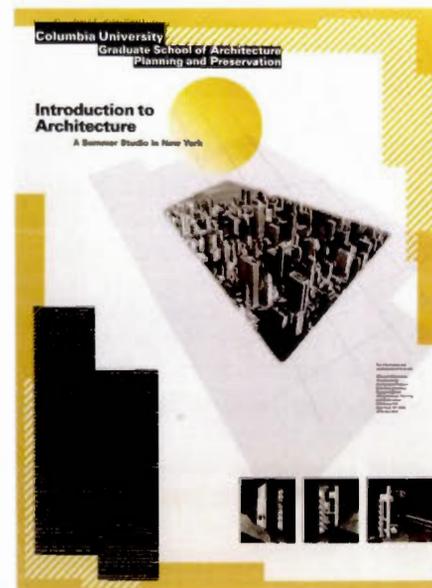


Figure 2.24

Les idées conceptuelles développées par Weingart et ses étudiants à la fin des années 1960 et durant les années 1970 sont adoptées largement dix ans plus tard. Elles incluent des lettres espacées, des lignes pointillées qui ponctuent et énergisent l'espace, du texte ou partie de texte en diagonale, l'usage conjoint de l'italique et de poids différents pour un même mot, des lettrages en renversé associés à de larges bandes noires ou colorées.

D'un point de vue technique, cette approche continue de puiser dans une boîte à outils qui s'élargit, mais qui est fondée sur les ressources de l'analogique : photographie, films, collage, papier, Letraset, quadrichromie, etc. Cette période est marquée par une véritable explosion stylistique qui se conjugue avec la redécouverte du modernisme pionnier du début du XX^e siècle, la diffusion du post-modernisme architectural, historiciste et vernaculaire, et la propagation de l'expressionnisme structurel à la manière de Weingart.

2.5 1980-2000

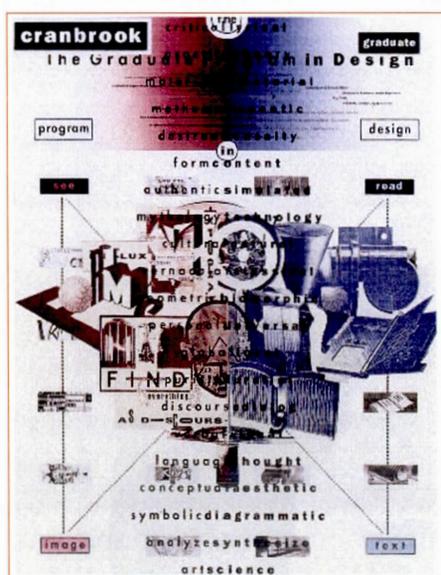


Figure 2.25

Au début des années 1980, Ed Fella enseigne le graphisme à la CalArts (California Institute of the Arts) où son enthousiasme pour les formes imparfaites et la sémiotique contribue à former toute une génération de graphistes : Lorraine Wild, Jeff Keedy, Scott P. Makela, Barry Deck, Elliott Earls, Katherine McCoy. Cette dernière devient le porte-étendard du mouvement de la nouvelle vague (*New Wave*).

Dès la fin des années 1970, McCoy introduit ses étudiants de l'université de Cranbrook dans le Michigan aux théories poststructuralistes. Son enseignement et sa pratique contribuent à transformer le graphisme en une activité critique. Ses travaux personnels présentent une densité visuelle qui exige du public une posture interprétative. Dans l'article intitulé « *Typography as discourse* », elle écrit qu'il était alors jouissif de faire voler en éclats les contraintes du minimalisme. Avec elle, ses étudiants inaugurent une approche inédite, plus complexe, plus ambiguë, plus subjective. Elle dépasse les expérimentations formelles de Weingart et explore de nouvelles relations entre le texte et l'image. Après une brève période de critiques négatives publiées par la presse spécialisée, cette nouvelle approche plus permissive devient le courant le plus représenté dans le graphisme à destination du grand public. Dissection et réarrangement graphique sont à l'honneur alors qu'impressionne la maîtrise technique.

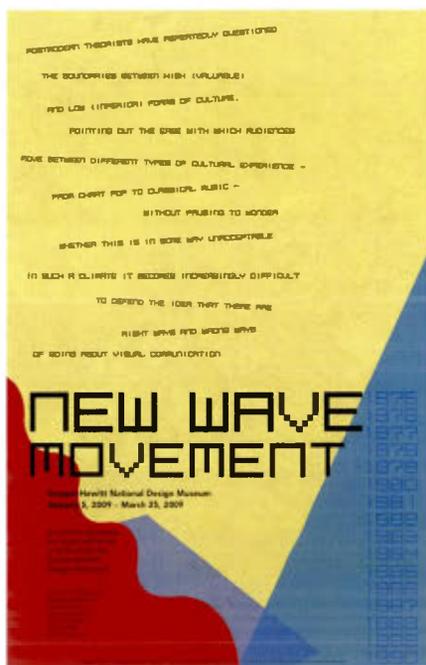


Figure 2.26

En janvier 2009 s'ouvrait une exposition rétrospective du travail de Katherine McCoy produit entre 1975 et 1990. Sur l'affiche réalisée pour le Cooper Hewitt National Design Museum, un texte inscrit sur les deux tiers supérieurs se lit ainsi :

Postmodern theorists have repeatedly questioned the boundaries between high (valuable) and low (inferior) forms of culture. Pointing out the ease with which audiences move between different types of cultural experience — from chart pop to classical music — without pausing to wonder whether this is in some way unacceptable. In such a climate it becomes increasingly difficult to defend the idea that there are right ways and wrong ways of going about visual communication.

Au début du siècle, le mouvement de l'*Art nouveau* avait permis les débuts d'une collaboration entre le graphisme et le monde industriel, contrairement au mouvement Arts and Crafts qui s'était enfermé dans une approche dogmatique contre les avancées technologiques. Le mouvement de la nouvelle vague, quant à lui, pave la voie à l'arrivée du numérique grâce à son approche qui prône la déconstruction d'une pensée dogmatique et systématique. C'est précisément à ce moment des réflexions menées par les graphistes que surgit le nouveau média, l'ordinateur. Inconnu de tous, il va provoquer une réelle fascination ou une profonde aversion chez les praticiens de façon similaire à ce que provoque la mécanisation industrielle du début du xx^e siècle. Ce nouveau média, par sa capacité à ébranler les savoir-faire acquis après un peu moins d'un siècle de pratique, impose un cursus radicalement nouveau. Dès l'heure, il ne s'agit plus seulement de pratiquer le graphisme par une connaissance théorique et tacite acquise, mais bien de la remettre en question dans un mouvement qui ouvre le champ à l'exploration tous azimuts.

L'arrivée de l'ordinateur Macintosh en 1984 provoque une mutation irréversible au sein du métier. Ce nouvel outil est si différent qu'il va même jusqu'à provoquer une adhésion exclusive de certains graphistes à son égard. Ces changements engendrent une transformation des savoir-faire qui impliquent également, comme le souligne Annick Lantenois (2011), des *savoir-lire*, des *savoir-voir* et des *savoir-comprendre* particuliers. À la diversification des écrans s'ajoutent celles des lectures, des langages de programmation et des types de publics.

Ce moment est un des tournants majeurs dans l'histoire du graphisme. La réflexion, à la fin des années 1980, période de déconstruction, trouve dans le numérique un attrait particulier dans la poursuite des explorations de la nouvelle vague. Il n'est donc pas surprenant que des graphistes comme David Carson ou

Neville Brody aient eu autant d'influence sur les graphistes de cette dernière décennie. Comme à chaque période de remise en question graphique, la typographie devient le cheval de bataille d'une nouvelle génération qui joue à inventer de nouvelles fontes. Une nouvelle unité de base permet de mesurer la définition d'une image numérique matricielle, le pixel. Désormais la page se mesure en pixels, et de nouvelles compositions typographiques vont jusqu'à provoquer l'illisibilité. L'hyper texturisation prend le dessus sur la forme, celle-ci devenant floue, parfois fuyante. Texte et image se superposent au point qu'il est parfois difficile de les distinguer.

La page n'est plus le lieu premier et direct de l'exploration pour la composition de la relation texte-image. Ici, pas de revendications politiques ou sociales : l'objet



graphique n'est pas le but de la production, c'est l'image numérique qui prend soudainement toute la place. Neville Brody illustre bien cette frange de graphistes qui explore toutes les possibilités innovantes qu'offre le nouvel outil. Interrogé lors d'une entrevue en 2009, il avoue que les graphistes ont pu vivre, il y a vingt cinq ans, une épiphanie par rapport au numérique¹³.

Brody se fait connaître vers la fin des années 1980 grâce à de nombreuses couvertures réalisées pour différents

¹³ Retranscription d'une entrevue réalisée pour un tournage vidéo filmé par le magazine *étapes*, 2009, <<http://fr.etapes.com/interview-neville-brody>>.

typographique devient une référence grâce à des explorations présentées sur la plateforme de diffusion numérique *Fuse*. Entre 1988 et 1990, une exposition *The Graphic Language of Neville Brody* envahit Londres, Edinbourg, Berlin, Hamburg, Frankfort et Tokyo, diffusant largement sa conception du graphisme. Les nouveaux

ORCHID
Peacock
Beige

fondeurs du début du siècle sont remplacés par des typographes d'un nouveau genre, tel que Emigre, l'une des premières *fonderies numériques*.

Leurs explorations prennent systématiquement appui sur l'outil numérique. Désormais, n'importe quelle fonte est accessible aux

graphistes professionnels mais également amateurs, ce qui constitue un changement de taille. La profession manque de repères et le nombre de graphistes décuple sans qu'aucune norme précise encadre ce développement. C'est l'expérimentation à tous les niveaux, qu'il s'agisse de la pratique, des logiciels, des manières de travailler ou de se définir.

Si l'espace de la page se transforme en se transposant à l'écran, l'espace de travail subit également certaines transformations qui vont jusqu'à avoir des répercussions sur la position du corps au travail. La table à dessin est reconvertie en meuble pour déposer l'ordinateur (comparer la fig. 2.29 avec la fig. 2.16).

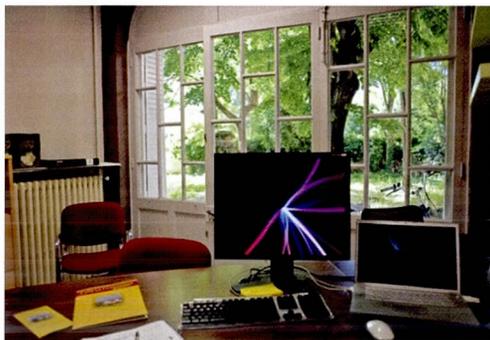


Figure 2.29

La main, elle, se pose désormais sur une souris, qui s'interpose entre le sujet et son objet d'étude. À l'écran et à la souris s'ajoute un clavier qu'il faut manipuler simultanément. Ce dispositif, qui peut

sembler peu ergonomique, donne naissance à la tablette graphique qui tente de simuler un travail plus manuel, en lien avec des savoir-faire d'avant le numérique. Le graphisme et sa pratique sont bouleversés d'autant plus que certains créateurs, souvent les plus anciens, ne répondent pas tous favorablement à ce nouveau dispositif. Pourtant, la marche en avant semble inéluctable. L'intuition, l'apprentissage autodidacte et l'individualisation de la pratique sont désormais valorisés.

David Carson demeure un modèle vivant de ce nouvel état d'esprit. Un article sur le blogue de Peter Gabor¹⁴ publié sur la plateforme numérique du journal *Le Monde* le décrit comme « celui qui tua la grille¹⁵ ». Symboliquement, en même temps qu'il tue la grille, il transforme le travail du *graphiste*. Surfeur à ses premières heures, il se sert de l'esprit de la *Beach Culture* californienne pour expérimenter ses premières mises en pages numériques.

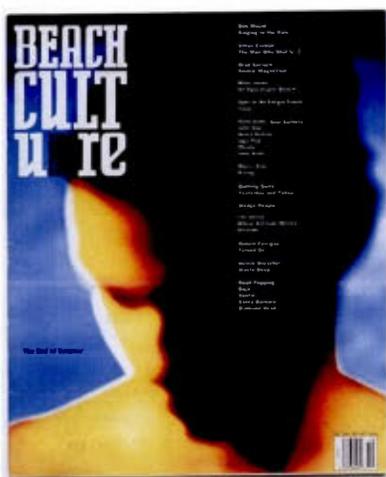


Figure 2.30



Figure 2.31

¹⁴ Peter Gabor, 2006, <<http://paris.blog.lemonde.fr/category/david-carson-tribute/>>.

¹⁵ Peter Gabor fait ici référence à la grille modulaire développée par les tenants du *style suisse*.

Le magazine *Raygun* lui offrira un terrain de jeu fertile en même temps que la reconnaissance. Carson casse, défait, déstructure, interfère, superpose sur des couches successives les éléments graphiques (photos, textes). S'il y a duel avec la grille, il arrive à nous convaincre que celle-ci peut se déplacer dans les interstices de notre perception pour devenir un non-dit graphique. Carson nous renvoie à nos questionnements sur ce qu'est une mise en pages réussie par la manière dont il défait les pages pour les reconstruire sur des espaces déstructurés. Communicateur et provocateur, il écrit « *don't mistake legibility for communication* » (1991, non paginé) résumant du même coup le courant de pensée graphique majoritaire des années 1990. Si la page s'imprime toujours sur papier glacé, la priorité va à sa construction sur l'écran au cours de laquelle la typographie est déconstruite, l'image retravaillée grâce à des logiciels de retouches (Photoshop) et de montage (QuarkXPress). Le graphiste cumule toutes les étapes de production assistée par ordinateur.

Au cours d'une dizaine d'années, l'ordinateur ira jusqu'à perdre son titre d'outil pour devenir une fin en soi. C'est le développement d'applications en tous genres qui permettra les explorations les plus extravagantes en vue de transformer l'image et le texte. La réalité et le virtuel ouvrent à certains graphistes la possibilité d'explorer de nouveaux langages visuels, contribuant parfois à l'émergence d'univers chargés, saturés, ou épurés avec comme corolaire de tendre vers une certaine perfection. À ce constat, s'ajoute l'internationalisation de la pratique grâce à l'accès instantané à des productions réalisées aux quatre coins du monde. Plus rapidement que n'importe quel média qui l'a précédé, le numérique transforme non seulement les méthodes de travail des graphistes, mais l'ensemble des métiers qui gravitent autour : imprimeurs, photographes, typographes, etc. Ces transformations se répercutent sur les *savoir-imprimer*, les *savoir photographier* (principalement à l'étape de la postproduction des images), les *savoir-dessiner* (la typographie). Cette décennie est caractérisée par une

course en avant en vue de maîtriser à tout prix la nouvelle technologie. C'est à celui ou celle qui repoussera plus loin les limites offertes par une conceptualisation programmée d'un espace qui se conçoit en couches successives.

Si la société dans son ensemble doit s'adapter à cette évolution technologique fulgurante, c'est sans commune mesure avec celle à laquelle doit faire face le graphisme. Les conceptions d'espace et de temps sont bouleversées, réorganisées avec plus ou moins de succès. La conception de l'espace bidimensionnel se creuse, le temps devient infini. Les commandes s'accumulent à un rythme effréné. La production finalisée des projets prend le dessus sur le temps alloué à la recherche et à la conceptualisation. Le caractère technologique de la production doit apparaître dans la facture graphique des projets. Ce n'est pas la matière que l'on façonne, mais le pixel que l'on triture, que l'on apprête à toutes les sauces.

Cependant, vers la fin des années 1990, un nouveau concept associé au numérique fait surface. Le concept d'*interactivité* devient un thème central de la valorisation technologique en même temps qu'il devient un champ d'études sur une manière de fonctionner dans la société actuelle. De nouveaux savoir-faire sont à penser. Au même moment, cette nouvelle approche communicationnelle suscite des réactions qui s'inscrivent au cœur de notre sujet d'étude. La systématisation et l'objectivité de la communication visuelle défendues par l'École suisse avaient provoqué l'émergence d'une remise en question de la part de certains graphistes. À la fin des années 1990, la maîtrise technologique n'impressionne plus personne. Tel un retour de balancier, le développement technologique et ses explorations tous azimuts sont remis en question. Les tenants du graphisme numérique comme l'avait été Brody dans les années 1990 commencent à faire entendre une voix divergente. En 2009, lors du festival OFFF à Oiera, au Portugal, la Mecque des expérimentations numériques, il fait un retour sur les événements qui ont transformé la pratique. Il fait un parallèle

avec la déréglementation des marchés, métaphore de l'écroulement d'une mentalité positiviste associé au numérique des débuts. Or avec l'effondrement du système bancaire, a surgi un problème grandissant chez les diplômés en graphisme. À la fin des années 1990, la garantie de l'emploi a bel et bien disparue. À la sortie des écoles, collèges et universités, plusieurs se sont demandé ce qu'ils allaient faire de leur formation. Pour les graphistes propriétaires d'agence, les grosses structures sont devenues une lutte quotidienne pour maintenir leur rentabilité. C'est dans ce contexte que les petites agences et les studios se sont développés. Une dichotomie a surgi, les plus grosses entreprises étant devenues l'apanage d'un certain conservatisme créatif que Brody n'hésite pas à qualifier de *médiocrité*. En contrepartie, les plus petites structures ont saisi l'occasion de prendre une direction plus radicale et innovante. Dans tous les cas, le nerf de la guerre est devenu *comment faire de l'argent*. De manière radicale, Brody associe cette époque à celle du déclin de la culture *underground* et qui a vu naître l'idée « *that art was no longer for culture but for money, education was no longer for learning but about earning*¹⁶ ». Le graphiste souligne d'ailleurs que ces conceptions mènent à la naissance d'un langage en lien avec le monde de la finance : « *How would you manage your brand [...] Somewhere along the line, we forgot how to work with design communication outside that*¹⁷ ».

Avec le développement de la « culture numérique » se greffe une autre nouvelle conviction : tout est disponible tout le temps, à tous et partout. Le Web est une sorte de Babylone numérique. Tous les langages sont parlés tout le temps et personne ne comprend personne. C'est comme si nous avons atteint la limite d'une obsession technologique qui annihile une certaine réflexion de fond :

¹⁶ Retranscription d'une entrevue vidéo, 2009, <<http://fr.etapes.com/interview-neville-brody>>.

¹⁷ *Ibid.*

People I see at Offff are so obsessed with the technology that they are not thinking about why they are doing it. There is no content, no emotional story, no engagement, no narrative. I see that as people inventing new pigment for painting, and showing the pigment but they are not using the pigment yet... this is the next step. Most of the people here, they are doing great set building, they are doing some interesting characters, worlds, but there is no script writers¹⁸.

Cette dernière phrase est emblématique de mon constat selon lequel, depuis le début du XXI^e siècle, se dessine une remise en question de ces pratiques qui, durant plus de dix ans, ont délaissé pour un temps les savoir-faire acquis avant l'ordinateur. Aujourd'hui a commencé le temps d'une vision qui prend du recul.

Le titre du livre de David Carson publié en 1995, *The End of Print*, est emblématique de l'état d'esprit qui a régné dans la dernière décennie du XX^e siècle. Ce

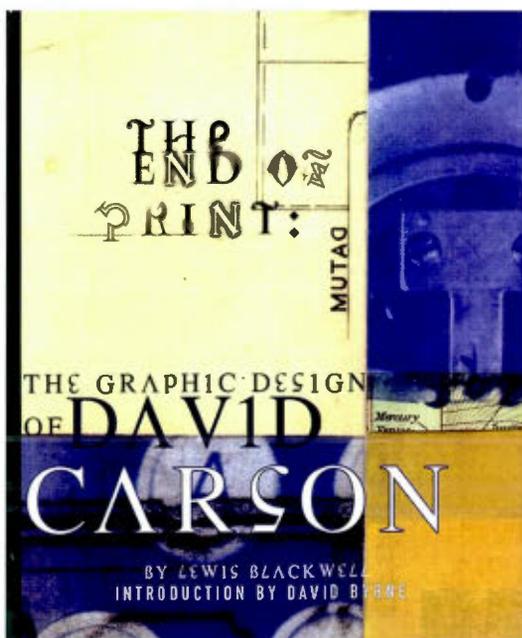


Figure 2.32

titre entre en résonance avec ma problématique et l'étude des pratiques qui émergent à un moment précis : celui que j'identifiais comme l'*après-numérique*. En opposition à l'affirmation de Carson, il semble au contraire que se dessine une ère de questionnements et de productions qui rendent caduque une telle affirmation. Le graphisme et ses savoir-faire sont à nouveau au cœur d'une revalorisation de la discipline.

¹⁸ *Ibid.*

CHAPITRE III

CADRE THÉORIQUE ET MÉTHODOLOGIE

Les deux premiers chapitres ont démontré que le graphisme ne peut se pratiquer sans la maîtrise d'un savoir-faire. Mais cette maîtrise sert toujours un objectif précis qui est en lien avec une commande ou un travail personnel : celui de produire une œuvre. Au fil du temps, l'objet graphique, puis l'image numérique ont stimulé successivement les réflexions des graphistes. Notre problématique pose une question principale, celle du retour en première ligne de la conscience de l'objet matériel, dans ce cas graphique, qui s'expose dans sa matérialité tangible, palpable, manipulable. L'image numérique sort de l'écran pour être façonnée par des mains qui lui offrent des contours volumineux, des textures palpables, un relief. C'est donc la question de la confection des objets graphiques en dehors de l'écran qui est au cœur de ma réflexion, une question qui résonne avec celle de l'implication humaine dans l'acte de faire.

3.1 Objets tangibles, objets graphiques : la prégnance du réel

Ma recherche prend en compte des créations graphiques qui sont parfois bidimensionnelles, parfois tridimensionnelles. Elles existent dans le monde grâce à

leur matérialité. Elles sont encrées, montées sur des supports aux formats variés, construites, colorées, scénarisées. Mon sujet cible des images qui ont un volume, une opacité, une tactilité, une présence physique. Installés dans un espace de communication choisi, ces objets graphiques sont des objets tangibles. La manière dont ils sont conçus et leur insertion dans des espaces de sociabilité les lie également à l'émergence d'interactions subjectives, corporelles et sensibles. Elles s'instaurent entre différents acteurs : le passant, le visiteur, le spécialiste, mais aussi le créateur qui s'investit dans une démarche personnelle.

La matérialité des images produites déborde leurs surfaces. Elle s'exprime par l'usage de techniques manuelles, de savoir-faire traditionnels et d'outils particuliers. Je défends l'idée selon laquelle la fabrication des images par les graphistes est un acte symbolique. Il façonne notre regard et notre perception. Il est révélateur d'un état d'esprit contemporain d'autant plus important qu'il nous renseigne sur l'émergence de discours concernés par ce que certains se plaisent à décrire comme l'ère *postnumérique*. Je reste prudente quant à cet argument. Dans le domaine du graphisme, le numérique demeure un outil incontournable qui continue de se développer autour de nouvelles fonctionnalités et potentialités. Cependant, je note que de nombreuses entrevues réalisées par des magazines spécialisés tels que *Eye Magazine* ou le magazine *étapes* soulignent que les créateurs contemporains se considèrent comme de nouveaux artisans plutôt que comme des opérateurs de logiciels. Par une approche plus personnelle et engagée, les graphistes proposent à l'observateur de ressentir le matériau, d'appréhender sous différents angles des espaces, des textures et des formes, le tout présenté dans une mise en scène élaborée. Ce tout exprime encore autre chose : l'investissement de temps et d'énergie déployé par ces créateurs afin de retrouver dans la manipulation de la matière ce qui relève du vrai, de l'unique, de l'inimitable.

Différentes avenues théoriques s'offraient à moi. Je considère cependant que mon sujet réclame une approche en lien avec le terrain afin d'étudier la matérialité d'objets spécifiques et des processus liés à leur création et à leur diffusion. Je ne souhaite pas développer une vision théorique tendant à reproduire un discours abstrait sur un domaine qui ne pourrait en tirer profit. Au contraire, j'aimerais contribuer à une réflexion au sein du monde des graphistes en réactualisant l'idée que l'homme est au cœur de la production des images. C'est dans ce dessein que je convoque une perspective anthropologique. Elle me permet de discuter de la volonté actuelle de certains graphistes à vouloir s'interroger sur leur discipline, en nous confrontant à la réalité tangible de leur production par une mise à nu de leur processus de création et de fabrication.

Je me suis particulièrement intéressée au courant de recherche qui se fonde sur l'étude des images et des *façons de voir* (Berger, 1972) comme moyen de connaissance. Anna Grimshaw, dans *The ethnographer's Eye* (2009), fait état du nouveau programme pour une anthropologie visuelle qui s'affirme autour du thème de la *vision* et de l'étude des *manières de voir*. Une proposition qui met en question le type de savoirs, de techniques et de formes que devrait adopter tout projet anthropologique.

Dans cette mouvance, Hans Belting dans *Pour une anthropologie des images* (2004, p. 17-76), propose un concept incontournable pour étudier la production d'images réalisées par les graphistes : *image-médium-corps*. Sa proposition permet de prendre en compte à la fois le facteur humain, l'histoire typologique de l'usage des techniques, donc des savoir-faire dans le contexte de création, les images et les objets produits. Elle m'offre un cadre qui me permet de comprendre pourquoi la résurgence de savoir-faire manuels, après une vague d'euphorie pour l'image de synthèse, est susceptible d'instituer une pratique qui accorde une nouvelle place à l'expression du

sensible et à celle du créateur. Après plus de 25 ans de virtualité incessante, le temps de prendre du recul est venu. Belting prend à partie la *réalité virtuelle* où, dit-il, parler d'une vraie image n'a aucun sens :

Le charme de ce genre d'images consiste justement en ce qu'elles font surgir comme par enchantement un monde purement imaginaire où les frontières de l'espace et du temps sont abolies quand le spectateur y pénètre [...] Au-delà de toutes les barrières empiriques, elles ouvrent sur un monde visuel qui a rompu tous les ponts avec la réalité. (Belting, 2004, p. 33)

Cette affirmation trouve un écho dans les pratiques que j'étudie. Qui plus est, les graphistes sont les concepteurs de ce type d'images. Grâce à leur regard critique, en perpétuel questionnement sur la manière de faire des images qui est le propre du métier, leurs pratiques actuelles pourraient être une réponse à cette déperdition, un besoin de rétablir des ponts avec la réalité. Cette démarche s'inscrit dans une réflexion personnelle qui rend d'autant plus intéressante son étude qu'elle nous renseigne sur l'état des questionnements de ceux qui produisent les images. Il semble bien que l'un de ces questionnements porte sur les médiums. Or c'est la pratique des médiums qui détermine ce qui est visible et ce qui est invisible.

Les graphistes jouent donc un rôle essentiel dans notre perception du monde et leur travail s'inscrit dans la relation triadique que propose Hans Belting, sous la dénomination *image-médium-corps*, indispensable à notre outillage théorique. Cette construction nous permet de placer l'homme (le graphiste) au cœur de la création des images et d'analyser ses pratiques. Elle me permet de m'interroger sur le caractère médial du support comme moyen de rendre visible, de conférer à l'image une matérialité en la dotant d'une signification et d'une possibilité effective d'être perçue en prenant la forme d'objets graphiques signifiants.

L'approche de Belting se veut une vision ouverte sur d'autres disciplines dont la particularité est de mettre à jour des correspondances dans le temps et dans l'espace, révélant des affinités entre les productions iconiques les plus anciennes et les images numériques ou les représentations élaborées par l'imagerie scientifique. Ce qui retient mon attention est son argument qui souligne que l'on aurait trop vite fait d'accabler les représentations numériques du superlatif de *nouvelles*. Belting pose plutôt la question suivante : quelles voies les images empruntent-elles en migrant vers un autre médium ? L'anthropologue continue en précisant qu'il ne faut pas confondre images et médiums. « Là dehors, il n'y a pas d'images. C'est toujours et seulement en nous-mêmes que nous les fabriquons ou que nous en disposons. » (Belting, 2004, p.276)

Choisissant d'animer certains médiums, dans un temps et un espace choisis, les graphistes contribuent à la production et à la réception d'images particulières, expression du regard qu'ils portent sur la société dans laquelle ils évoluent. Lorsqu'ils les façonnent, les *images-représentations* deviennent objets tangibles. Le libre jeu de l'interaction entre l'image et le médium peut s'opérer. Dans le cas particulier du graphisme, les objets graphiques s'intercalent entre nous et le monde, mais aussi entre nous et le graphiste, entre nous, le graphiste et le monde. Belting suggère que les figures symboliques de notre imaginaire s'expriment par un médium. Dans le cadre de mon sujet, l'utilisation de matériaux bruts par les graphistes confère à l'image celle d'image-objet. Le processus de façonnage implique un acte qui les inscrit dans un espace et un temps donné. Il donne au regard une perspective différente sur ce qui est regardé. Ce point est important, car, comme le souligne Belting à propos de la photographie, si nous avons généralement cessé de nous demander *c'est quoi ?* à propos de ce que nous montrent les images numériques, c'est parce que le *quoi* est devenu l'apanage des images en mouvement, les images en direct.

Annette Béguin-Verbrugge (2008), remarque que de nos jours, une grande partie des images auxquelles nous sommes exposés sont des images d'écran, produits d'opérations numériques. À travers elles, dit-elle, le monde des signes s'ouvre par programmation, à l'instigation du spectateur. Il en est de même pour le graphiste qui doit faire un usage programmé des images qu'il conçoit. La manipulation de la matière tangible a été supplantée par celle de sa simulation assistée par ordinateur. Si certains parlent d'objets dans le monde dit virtuel, ce sont en fait des signes hétérogènes et discontinus, des objets d'écran soumis à la programmation. L'un des problèmes majeurs préoccupant les graphistes lorsqu'ils décident de sortir leurs productions numériques de l'écran pour les imprimer sur une surface plane à l'aide d'un dispositif d'impression est le rendu décevant du *lustre* numérique, du rétroéclairage de l'image par la lumière de l'écran, transposé sur un support papier (distorsion des couleurs, proportions de la composition, contrastes, etc.).

Les actions que les graphistes ont appris à accomplir dans le monde réel et celles qu'ils accomplissent sur les écrans sont en fait bien différentes. La réflexion d'Annette Béguin-Verbrugge à propos d'un cédérom éducatif sur la dissection des grenouilles est judicieuse :

Les outils alignés à l'écran sont calibrés comme des caractères typographiques [...]. Pour agir sur les ciseaux virtuels, il suffit de cliquer en n'importe quel point de l'image, alors que dans la vie, on ne peut actionner les ciseaux qu'en glissant ses doigts dans les bagues prévues à cet effet. La perte sensorielle est radicale, plus d'odeurs, plus de sensations tactiles. (Béguin-Verbrugge, 2008, p. 61)

Si la question se pose pour le public à qui est destiné le cédérom, elle est le lot quotidien des graphistes qui trace en permanence la frontière entre le réel et sa représentation. Pour celui qui conçoit ces dispositifs et qui navigue perpétuellement

entre deux mondes, la notion d'espace, du corps dans l'espace, de l'œuvre dans l'espace, est très importante et sans nul doute au cœur des questionnements actuels.

René Berger (2008) considère l'espace, en art, dans notre existence quotidienne ou dans nos conceptions intellectuelles, comme une chose *arbitraire*¹, c'est-à-dire construite à partir de conventions. Le terme *convention* signifie ce qui résulte d'un accord entre plusieurs personnes, à l'échelle d'un groupe ou d'une société. « Tout système implique donc l'adoption d'un ensemble de règles dont le fonctionnement établit la correspondance avec l'image ou l'idée de la réalité qui le construit. » (Berger, 2008) Les mouvements successifs du graphisme en sont une illustration. Je m'appuie sur cette conception pour discuter de la convocation du corps dans la pratique contemporaine du graphisme, révélatrice d'une conception de l'espace et d'une manière de l'habiter. Cet espace, je le définis comme un espace de sociabilité ou de communication. Dans le cas du graphisme, il est multiple : espace de création (studio, atelier), espace d'installation, espace d'exposition, espace de diffusion. Donald Judd, artiste plasticien et théoricien américain, différencie le design de l'art, en ces termes : « *Design has to work, art doesn't*². » Je pourrais contredire la déclaration de Judd en disant que le fait d'identifier une œuvre, comme œuvre d'art, lui confère déjà une spécificité qui souligne sa fonction pour tel ou tel public. Si cette déclaration est critiquable, elle a le mérite néanmoins de souligner l'un des fondements du graphisme : son lien avec un mandat, un objectif communicationnel, qu'il s'agisse d'une commande ou de ce que s'impose le graphiste. Quel que soit le cas de figure, il y a toujours une raison, un événement, et donc un message implicite. De plus, le graphiste occupe un espace et l'anime, qu'il soit *in situ* ou mis en page, qu'il soit proposé à un public de connaisseurs ou de néophytes.

¹ René Berger, 2006, <<http://ditwww.epfl.ch/SIC/SA/publications/FI98/fi-sp-98/sp-98-page4.html>>

² Citation tirée d'une vidéo documentaire produit par l'American Institute of Graphic Arts Design Archives (AIGA), 2008, <http://www.youtube.com/watch?v=si_3PBHdReg>.

Bertrand Prévost nous invite à parler de l'*efficacité symbolique* des images qui fonctionnent dans un contexte symbolique et rituel précis, en dehors duquel elles perdent de leur efficacité. « Le temps est peut-être venu où nous cesserons de considérer l'aspect "fétiche" de l'image, pour n'y voir qu'une des formes de la culture matérielle d'une société, qu'on a trop souvent extraite de son contexte. » (Prévost, 2003, p. 82) Étienne Hervy soutient, pour sa part, que : « Là où d'autres cultures ont travaillé le signe, nous avons œuvré dans l'image qui possède un caractère essentiel dont il s'agit d'user avec soin : la liberté d'interprétation, celle du sujet par le graphiste et celle de tout un chacun devant l'image que la rue lui propose. » (Hervy, 2009, p. 2)

Je ne peux faire abstraction d'un autre type d'espace auquel le graphisme reste intimement lié, l'espace public. Habermas (1962) le définit comme un espace de médiation entre l'État et la société, qui permet la discussion publique dans une reconnaissance commune de la puissance de la raison et de la richesse des arguments entre particuliers, de la confrontation d'idées et d'opinions éclairées. Cet idéal démocratique, que ses propres penseurs condamnent en incriminant les travers du XX^e siècle, retrouve dans plusieurs interventions graphiques actuelles une certaine vigueur. L'idée de la nécessité de se redéfinir au cœur d'une société prise par la vitesse du développement technologique ne s'est pas éteinte. C'est précisément contre la négation d'un espace public idéal qui ne pourra jamais exister que s'inscrit le travail de plusieurs graphistes. Ces derniers s'interrogent sur les possibilités de créer un espace ouvert à l'échange et à la production de sens. Si les nouvelles technologies consistent en de nouvelles manières de produire, de transformer l'information et l'expérience tout en ouvrant de nouvelles possibilités pour sa duplication, sa distribution et sa communication, les graphistes se plaisent à les remettre en question :

The arts link society to its past, a people to its inherited store of ideas, images and words; yet the arts challenge those links in order to find ways of exploring new paths and ventures. The arts are evolutionary and revolutionary; they listen, recall and lead. They resist the homogeneous, strengthen the individual and are independent in the face of the pressures of the mass, the bland, the undifferentiated³.

D'autres concepts s'inscrivent dans cette démarche, notamment celui de *place*, *the sense of place*. Les espaces communicationnels qu'utilisent les graphistes sont multiples. Ils englobent et dépassent celui d'espace public. Ils sont pour eux des lieux de réflexion, d'expression et d'exposition permettant le plus souvent un affichage éphémère, un langage proche du passant expert ou non, propices aux interrogations et aux interactions. Les graphistes intègrent plutôt l'idée d'un espace de sociabilité qui s'étend entre le graphiste, l'œuvre et le public. J'ai trouvé, dans le domaine des études urbaines, une vision intéressante de la notion de *place*. Sa définition oscille entre deux pôles. James Duncan (2000) souligne que *place* est un endroit précis de l'espace déterminé par sa délimitation. Il ajoute cependant que la plupart des urbanistes insistent sur le fait que ce type d'espace est défini par la conception, l'histoire, et le symbolisme de particuliers et de groupes.

Dans les années 1970, des chercheurs ont travaillé à délimiter plus précisément les contrastes existants entre la notion de *place* et celle de *space*. « *Place was seen as a more subjectively defined, existential and particular, while space was thought to be a universal, more abstract phenomenon, subject to scientific law.* » (Duncan, 2000, p. 582) Doreen Massey raffine cette première définition, apparue aux débuts des années 1990 :

Place is the process by which social, economic, and political relations produce meanings for and through particular spaces; these social relations are never entirely local, and thus any attempt to mark out a 'place' by drawing boundary

³ John Tusa, 2005, « <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2005/dec/13/art/print> ».

lines, or by identifying fundamentally unique historical factors, is doomed to failure. What gives a place its specificity is not some long internalized history but the fact that it is constructed out of a particular constellation of social relations, meeting and weaving together at a particular locus. » (1994, p. 154)

Place se comprend comme un processus : *a global sense of place* auquel les graphistes participent en l'enrichissant et en le questionnant. En jouant à redéfinir et scénariser leur terrain de jeu, ils le triturent, l'étendent, le détendent, le construisent ou le déconstruisent, le limitent ou le projettent, mais toujours le partagent. Massey souligne : « *All these relations interact with and take a further element of specificity from the accumulated history of a place, with that history itself imagined as the product of layer upon layer of different sets of linkages, both local and to the wider world.* » (1994, p. 156)

Dans le monde technologique qui constitue le *Web de notre sociabilité*, je suggère que les représentations conçues par les graphistes participent à l'une de ses couches (layers). En accord avec Antonio Casilli, « Le Web ne désocialise pas plus qu'il n'hypersocialise, il reconfigure notre manière de faire société⁴. » Naviguant en dedans et au-dehors, je porte un regard sur le rôle de certaines images et de leur support. Conjointement ils symbolisent l'expression d'une volonté démocratique et libertaire du geste de création qui devient signifiant de cette reconfiguration.

Theodor W. Adorno et Max Horkheimer (1947) avaient souligné les difficultés que soulevaient la prolifération et la standardisation des images rendues possibles par la nouvelle technologie, comme la photographie et les rotatives de presse⁵. Dans *Simulacres et simulations*, Jean Beaudrillard (1981) définit trois ordres

⁴ Entrevue accordée à Hubert Guillaud, 2010, <<http://www.internetactu.net/2010/09/08/antonio-casilli-le-web-ne-desocialise-pas-plus-quil-nhypersocialise-mais-il-reconfigure-notre-maniere-de-faire-societe/>>.

⁵ En imprimerie, le terme apparaît au XIX^e siècle, âge d'or de la presse écrite. La rotative désigne selon *Le Petit Robert* une presse typographique ou offset servant à imprimer en continu, au moyen de cylindres, en noir ou en couleur (quadrichromie), et en utilisant du papier en rouleau. L'intérêt du procédé réside dans sa capacité à réaliser une impression de masse.

de simulacres selon trois époques : l'époque classique avec la scission entre l'être et l'apparence; l'époque industrielle avec la production en série qui ne définit plus un original et une copie mais un ensemble d'objets, imitation les uns des autres; l'époque du code binaire ou de l'*hyperréel* où la présence des objets virtuels rend caduc le réel⁶ et abolit la différence entre l'être et la représentation.

Les graphistes auxquels je fais référence s'interposent et réagissent à ce troisième ordre. Les signes d'une pratique qui retrouve un sens dans l'usage de technique traditionnelle sont révélateurs d'un changement, celui du regard que porte une génération nourrie aux images de synthèse. La production d'objets graphiques, tangibles, faits de matière *dure* est l'expression d'un désir de retourner vers un modèle conceptuel qui produit une œuvre maîtrisée, engagée, unique. Si le médium se dit, s'expose, il n'est plus un détour et n'attende plus à la véracité du sujet. En quelque sorte, il rétablit le réel.

Cette conception fait écho à la thèse de l'*aura*, développée par Walter Benjamin en 1939 (2000). À l'époque de sa reproductibilité technique, ce qui se perd dans l'œuvre (d'art), c'est son *hic* et *nunc*. Walter Benjamin élabore une théorie des changements de perception de l'homme par rapport à l'œuvre. Selon lui, la technique introduit à la fois une transformation de notre regard et un changement de notre rapport au temps. À l'éternité, elle substitue l'actualité, à la durée, l'instant; le rythme accéléré de la reproduction des images, que le cinéma ne fait qu'amplifier, suit la cadence des paroles. Si l'image traditionnelle se caractérisait par l'unicité et la durée, la reproduction est fugacité et répétition. Le phénomène de reproductibilité prend un double sens : les techniques de reproduction modifient la réception des œuvres du passé, mais surtout les nouvelles techniques de production d'images et de sons

⁶ On remarquera que Baudrillard fait abstraction d'éléments matériels bien réels comme le plastique, la souris, le clavier, etc., et qui rattachent l'homme au monde virtuel.

s'imposent comme des formes nouvelles d'art : la photographie et le cinéma sont, si l'on peut dire, reproductibles par essence et non par accident. La technique entraîne à la fois la suppression de l'unicité de l'œuvre d'art et la perte par l'individu de son unicité identifiable dans l'ère de la masse. La reproduction technique ruine l'idée même d'authenticité, c'est-à-dire l'ici et le maintenant de l'œuvre, l'unicité de sa présence. Je trouve une résonance à cette conception dans les choix conceptuels exercés par les graphistes. Le besoin de redonner à leur travail une dimension d'autonomie originelle, une forme d'expression authentique, vibrante, pourrait être une réponse à un sentiment de déperdition, de désincarnation de leur travail, conséquence de sa production et de sa diffusion numérique. Dans un même ordre d'idée, je note dans les interventions publiques de certains créateurs un rapprochement entre leur travail et l'exercice de la performance. Ce dernier implique la participation physique du créateur, ce qui influence, en retour, le type de représentations qu'elle suscite.

Marie-José Mondzain (2003) suggère que transmettre un sens n'est pas communiquer un message. Si communiquer un message est souvent affaire de commerce comme dans le cas de la publicité, Véronique Vienne écrit que transmettre un sens consiste à brouiller les pistes pour provoquer une commotion visuelle inséparable des strates innombrables de sens qui sont mobilisées par des qualifications iconiques. « Alchimistes du regard — et de la lecture — les graphistes ont un talent unique : celui de faire de l'or avec du plomb. Ils savent fabriquer le mystère avec du familier. Ils savent sortir de l'ordre commun avec des images et des mots de tous les jours. » (Vienne, 2007, p. 10) L'idée d'une *anthropologie des images*, défendue par Hans Belting (2004), me permet d'étudier, grâce à l'*histoire des regards* (Recht, 1999) et des savoir-faire, les usages que les graphistes font des images. En leur attribuant une matérialité, ils accentuent leur prégnance dans la

réalité. Ils leur confèrent un statut d'objet graphique d'un genre soudain inusité dans un monde désormais habitué au *tout numérique*.

Cette posture me permet d'inscrire à son tour la pratique du graphisme dans l'écriture de l'histoire des images et de notre humanité. Une histoire qui a toujours été liée à celle des médiums et qui permet d'ouvrir de nouvelles pistes pour comprendre les rapports au monde des visibilitées. Hans Belting décrit l'image comme « un objet trouvé que l'appareil arrache au monde ou comme le résultat d'une technique qu'un dispositif met en œuvre en suivant les diverses phases d'un programme » (Belting, 2004, p. 271). C'est précisément ce nouveau rapport contemporain à la technicité et aux dispositifs mis en œuvre dans la production de certains objets graphiques, que je tente de décomposer dans ma recherche pour en analyser les significations.

Comme la trace de pigment qui donne à voir les contours de la main laissée par l'homme sur la paroi de la caverne, les graphistes impriment la leur en utilisant les outils et les supports de leur époque. Dans les deux cas, c'est par l'usage de la main et du corps que la représentation est créée. De manière inattendue, la représentation s'accompagne aujourd'hui de la réapparition du corps de celui qui la met en scène. Un corps en train de faire, en corps-à-corps avec la matière, un corps qui ressent l'expérience de choses réelles. C'est ce profond désir que je prétends déceler chez certains graphistes contemporains. Pour le mettre à jour, je mets en relief un processus qui s'élabore en trois temps : la tactilité, la visibilité, la lisibilité. Cette triade définit la place de l'objet graphique que j'attribue aux productions que j'étudie et qui les distinguent de l'immense corpus de l'image en général. Cette triade explicite une énonciation particulière qui engage le créateur et son lecteur dans une relation au *sensible*. Ainsi, je convoque l'anthropologie visuelle pour documenter et argumenter sur les manières de produire et de donner à voir les objets graphiques tant

par leur installation dans un espace physique que par leur médiation sur des supports de diffusion.

Dans le cadre de ma recherche, j'identifie le thème de la tactilité de deux manières : celle *éprouvée* et celle *ressentie*. La première s'exprime par le toucher et la manipulation des objets graphiques, exercés par le créateur. Elle se concrétise par le travail manuel sur l'objet, prenant en compte sa ou ses matières constitutives et les outils utilisés pour le façonner. Une fois saisi lors de sa production, l'objet se révèle dans sa forme : son enveloppe, ses contours, sa profondeur, etc. Le corps doit se déplacer pour s'en saisir, pour l'assembler, l'imprimer, l'installer. Ce parcours délimite un espace particulier conditionné par la place que l'objet y tient et qui, aussi, se définit par la place que le créateur lui accorde. Par discrimination, l'objet devient visible.

La tactilité ressentie est celle du lecteur, du visiteur ou du passant, qui se réalise différemment selon qu'il est situé dans le lieu où l'objet est présenté ou qu'il en prend connaissance sur un support de diffusion. Cette distinction dépend des stratégies employées par le graphiste ou par le concepteur recourant à des pages imprimées, un site Web ou une installation dans l'espace public. Dans ces cas, c'est la manière dont l'objet va être présenté sur le support qui permet ou non de le ressentir. Le rôle de la médiation du support est incontournable, tout comme les choix des représentations destinées à pallier la *décorporalisation* des objets graphiques. Par exemple, la qualité de la prise de vue, la mise en page, la description textuelle sont des éléments déterminants pour que le lecteur puisse saisir, a posteriori, les contours et les subtilités des objets évoqués.

Dans tous les cas, l'appréhension de l'objet graphique engage deux actions essentielles : le toucher et la vision, directs ou indirects. Si l'objet est vu, c'est qu'il

est perçu aussi dans un espace : celui qui entoure, celui qui sépare de lui ou celui dans lequel on peut se projeter. Une telle vision peut être modifiée à tout moment par le déplacement du corps, de l'objet ou des deux, par la lecture d'un texte ou par la lecture d'une image. Le déchiffrement, la lisibilité et la compréhension peuvent s'opérer.

Par ces trois étapes, on contribue à la compréhension de la forme et de la fonction de l'objet tangible. L'étude de la relation entre ces trois qualités, *tactile*, *visible*, *lisible*, et la manière dont elles se manifestent permet de convoquer l'expérience physique dans l'appréhension d'un objet graphique tangible. Considérés du point de vue de la construction des sujets, qu'il s'agisse du graphiste ou du lecteur, ces objets constitués de matière tangible sont, dans le contexte technologique actuel, révélateurs d'une conscientisation de notre besoin inaltérable d'établir une relation sensible avec les choses de l'ordre du tangible.

L'anthropologue Mauss (1924) nous a appris que la culture possède un ancrage matériel très fort. Mais la matière ne serait pas que le signe d'une appartenance à une culture donnée. C'est plutôt par leurs gestes sur la matière que les graphistes construisent des représentations visuelles qui contribuent à forger une culture spécifique. André Leroi-Gourhan, anthropologue, taillait lui-même des silex pour mieux en comprendre les usages. Cet exemple nous rappelle la nécessité de considérer les objets matériels dans l'action. Ils sont le corrélat de l'action individuelle et collective. Cette relation physique entre les objets et les sujets est d'autant plus importante qu'elle nous renseigne sur notre culture, sur notre volonté d'agir sur notre environnement. Dans ce cadre, le corps devient un objet anthropologique, porteur de sens. Il se construit à travers les pratiques et participe à un fonctionnement collectif.

Selon Vilém Flusser, « La liberté est la stratégie qui consiste à soumettre le hasard et la nécessité à l'intention humaine. Être libre, c'est jouer contre les appareils. » (1996, p. 31) Je considère que le graphiste dépasse cette opposition. Il ne se contente pas des *appareils*. Il en fait plutôt un usage lucide et mesuré, en accord ou par opposition. Dans le domaine du graphisme, le fait numérique est désormais assimilé. Cette étape franchie permet le développement de nouvelles pistes à explorer. C'est dans ce contexte particulier des transformations anthropologiques et de mutations technologiques que j'étudie l'acte de produire du sens, de regarder, de ressentir, à travers ceux qui ont choisi de naviguer entre le pixel et le papier.

3.2 Objets médiatisés : mise en forme et diffusion

Mon sujet nécessite une méthodologie susceptible de pallier un problème particulier, celui d'être privé d'un accès direct aux objets graphiques *in situ*. Dans ce dessein, j'ai choisi de procéder à un double éclairage. D'une part, l'étude des discours sur les designers et leurs productions. D'autre part, la manière dont leurs objets sont diffusés, c'est-à-dire comment ils nous sont donnés à voir *a posteriori*. Ce dispositif me permet d'évaluer les stratégies mises en œuvre, les représentations qui en émergent et d'en rendre compte. Dans cette optique, j'ai sélectionné des outils méthodologiques issus de la sémiologie, qui m'offrent un canevas pour l'analyse des messages scripto-visuels et leur mise en forme sur des supports imprimés et numériques. Je me propose d'étudier comment s'expriment les traits de la matérialité des objets en étudiant les stratégies déployées en vue d'évoquer leur tactilité, leur visibilité et leur lisibilité.

En prenant le parti de travailler à l'étude des discours portant sur le travail des graphistes, je privilégie une recherche documentaire faisant appel à des magazines, à

des ouvrages critiques, monographiques ou spécialisés dans le domaine du graphisme et du design. À cela j'ajoute, au cas par cas, des sites Web, des blogues, des vidéos de type *teaser* ou *making of*, outils de diffusion indispensables à mon étude. Je retiens un ensemble varié de textes et d'images provenant de ces diverses sources réalisé soit par des tiers soit par les designers eux-mêmes. Parallèlement je communique directement avec certains d'entre eux afin de préciser certaines interrogations.

Pour qui se penche sur la pratique du graphisme et son interprétation, on ne peut faire fi de l'existence d'un métadiscours qui s'établit lorsque l'œuvre est mise en page en vue d'être diffusée. Si j'emploie le terme de métadiscours, c'est qu'il s'agit de la représentation d'une représentation qui s'opère par l'entremise d'un autre graphiste ou d'un intervenant (un blogueur, par exemple). Ironiquement, pour que les objets graphiques soient vus et appréciés d'un large public, il faut qu'ils soient numérisés. C'est ainsi que la photographie devient fondamentale dans ce processus, car elle permet de faire ressentir la matérialité des objets graphiques sur un support bidimensionnel. Il est intéressant de se pencher sur ce domaine connexe et de vérifier si les productions graphiques actuelles ont entraîné une réflexion à ce niveau. Je me propose d'en repérer les signes lors de l'analyse du corpus.

En poussant plus loin la réflexion, c'est tout ce qui prolonge, entoure et rend présent le texte ou l'image pour en assurer la réception qu'il faut analyser. Ceux qui mettent en pages le travail d'un graphiste sont eux-mêmes des graphistes et des spécialistes dans leur domaine. Ils jouent un rôle complémentaire dans l'interprétation des œuvres de l'artiste par la mise en forme des contenus, le traitement des images et la composition du rapport texte-image. L'analyse des stratégies à l'œuvre est d'autant plus appropriée qu'elle nous renseignera sur un état des réflexions actuelles. Les concepts graphiques développés sur les supports de diffusion sont eux-mêmes le reflet des pratiques.

Dans une préoccupation d'unir réflexion théorique et analyse critique autour des documents à analyser, il me semble judicieux de convoquer le travail de Gérard Genette, car l'analyse des métadiscours que je me propose de faire implique de revenir sur des notions liées à l'étude d'une situation narrative :

Comme tout autre, elle est un ensemble complexe dans lequel l'analyse, ou simplement la description, ne peut distinguer qu'en déchirant un tissu de relations étroites entre l'acte narratif, ses protagonistes, ses déterminations spatio-temporelles, son rapport aux autres situations narratives impliquées dans le même récit, etc. (1972, p. 227)

Si Genette s'attaque à l'analyse du récit dans les *formes littéraires*, notre intention peut se nourrir de sa démarche dans l'identification d'éléments rhétoriques signifiants. Par exemple, en étudiant les textes issus d'articles de magazines spécialisés ou d'un script vidéo nous pouvons convoquer A) les problèmes de distance narrative, c'est-à-dire la question de la fonction *mimétique* du récit comme l'opposition de la représentation d'événements et celles des paroles (celle du graphiste ou du journaliste ou des deux si dialogue il y a; et B) les problèmes de point de vue que Genette nomme *focalisation*. Il en repère trois types : 1) la focalisation zéro caractérise un narrateur omniscient; 2) la focalisation interne caractérise un récit où le narrateur ne dit que ce que voit tel personnage (graphiste); 3) la focalisation externe caractérise un récit *behavioriste*. Enfin Genette étudie les relations entre le narrateur et l'histoire qu'il raconte. Dans notre cas, cette relation est primordiale, car très différente lorsqu'il s'agit du graphiste qui parle de son travail ou lorsqu'il s'agit d'un journaliste ou d'un vidéaste qui relate du travail du graphiste. Genette situe les relations narrateur / histoire sur trois axes : 1) le temps; 2) la hiérarchie narrative, c'est-à-dire le récit au second degré (*métadiégétique*); 3) les relations de personnes : le narrateur est absent de l'histoire qu'il raconte (*hétérodiégétique*) ou le narrateur est présent comme personnage dans l'histoire (*homodiégétique*).

Dans le domaine du graphisme et de la diffusion des productions, une analyse textuelle doit passer par une analyse linguistique, stylistique, structurelle, laquelle doit également être interprétée par la relation entre l'auteur du texte et sa mise en page. Lorsque le monde du graphisme (auteur, spécialiste, graphiste, photographe) parle de graphisme, il doit être scruté avec attention afin de déceler les subtilités rhétoriques qui me permettront d'argumenter sur mon objet d'étude. Dans son ouvrage *Seuil* (1987), Genette étudie les conventions implicites qui conditionnent les relations entre le lecteur et le texte. Le linguiste Nils Soelberg (1988) souligne que le mode d'emploi offert par l'auteur ou l'éditeur se manifeste de mille et une manières que nous connaissons sans vraiment les connaître, c'est-à-dire au prix d'une réflexion qui vient rarement d'elle-même⁷. Tout lecteur, ajoute-t-il, sait probablement, du moins à la réflexion, qu'avant d'être admis au temple du texte proprement dit, il devra franchir un certain nombre de seuils paratextuels qui le disposeront à la compréhension du contenu. L'étude de Genette a permis de les mettre à jour et de les définir :

Pour déterminer le statut de chaque élément paratextuel rencontré en cours de lecture, Genette commence par la définition théorique de cinq paramètres essentiels : le paramètre spatial : emplacement de tel élément paratextuel, soit dans le livre (*péritexte*), soit en dehors, du moins à l'origine, (*épitexte*); – temporel : paratexte antérieur, contemporain ou postérieur à la première parution; – substantiel : texte, illustration, typographie, faits notoires, etc.; – pragmatique et fonctionnel : qui parle à qui et dans quel but ? (1988, p. 314)

Genette établit encore de nouvelles distinctions, comme la préface par exemple et de nouvelles catégories : l'appartenance du paratexte au livre peut être évidente (*péritexte*) ou fortuite (*épitexte*). Il distingue deux sortes de paratexte regroupant des discours et des pratiques hétéroclites émanant de l'auteur (*paratexte auctorial*) ou de l'éditeur (*paratexte éditorial*). Le *péritexte* à l'intérieur du livre comprend le titre, les

⁷ Nils Soelberg, 1988, <<http://www.tidsskrift.dk/visning.jsp?markup=&print=no&id=99168>>

sous-titres, les intertitres, le nom de l'éditeur, la date d'édition, la préface, les notes, les illustrations, la table des matières, la postface, etc. L'épitéxte, situé à l'extérieur du livre, comprend les entretiens et les interviews donnés par l'auteur avant, après ou pendant la publication de l'œuvre, sa correspondance, ses journaux intimes, etc. Le périexxte n'est jamais séparé du texte alors que l'épitéxte est souvent joint par la suite.

Je retiens également la réflexion de Genette sur l'*instance préfacielle*. L'auteur distingue la préface originale, c'est-à-dire la préface rédigée par l'auteur, sa fonction revenant à assurer une bonne lecture. Ici l'auteur ne peut sous aucun prétexte vanter son propre talent, mais il peut valoriser le thème traité, son importance, son utilité, sa nouveauté, sa fidélité à la tradition, son unité, sa véracité, etc. L'auteur peut aussi en faire un mode d'emploi de la lecture ou le récit de la genèse du texte.

Dans le cas des discours rattachés à la production des objets graphiques produits par les designers, le paratexte est une composante fondamentale de la compréhension de l'œuvre et de son renforcement, car il est également un moyen d'expression et d'analyse de l'œuvre a posteriori. Le paratexte, tel qu'il est défini par Genette, constitue une *zone-frontière* plus ou moins féconde qui aide le lecteur à intégrer un champ des possibles et à se placer dans la perspective d'une réception adéquate. Par une série de signaux, son rôle consiste à mettre en place une stratégie destinée à organiser la réception du texte. « Il renferme un message dévoilant son caractère essentiellement fonctionnel allant de la simple information à l'interprétation en passant par l'intention⁸. » Néanmoins, Genette souligne que,

l'action du paratexte est bien souvent de l'ordre de l'influence, voire de la manipulation, subie de manière inconsciente. Ce mode d'agir est sans doute de l'intérêt de l'auteur, non toujours du lecteur. Pour l'accepter, mais aussi pour le refuser, mieux vaut le percevoir en toute lumière (1987, p. 376).

⁸Citation tirée de « Les paratextes : approches critiques », *Loxias20*, <<http://revel.unice.fr/loxias/index.html?id=2110>>.

Cette conception me permet d'envisager de répertorier ces éléments paratextuels dans les supports de diffusion que j'étudie (articles, livres, vidéos, sites Web). Nils Soelberg en fait une lecture similaire lorsqu'il affirme que les procédés paratextuels modifient à coup sûr notre lecture, mais la détermination de cet effet relève d'une analyse spécifique qui n'est pas propre à Genette, mais pour laquelle il nous fournit un ensemble de moyens. Soelberg précise que si le propos de Genette était de démontrer les ambiguïtés inhérentes à tout paratexte, c'est le vertige de notre propre lecture qui nous attend au bout de sa démonstration. D'ailleurs, si le travail de Genette concerne avant tout l'œuvre littéraire, d'autres disciplines ont emprunté sa terminologie et sa théorie (musique, danse, histoire, philosophie, entre autres) pour l'appliquer à leur domaine d'étude respectif. C'est dans ce prolongement que je m'inscris.

Car, si l'on veut bien admettre cette extension du terme à des domaines où l'œuvre ne consiste pas en un texte, il est évident que d'autres arts, sinon tous, ont un équivalent de notre paratexte : ainsi du titre en musique et dans les arts plastiques, de la signature en peinture, du générique ou de la bande-annonce au cinéma [...] ce serait l'objet d'autant d'enquêtes parallèles à celle-ci (1987, p. 376).

Parallèlement, le travail de Roland Barthes autour de la sémantisation de l'objet et de la publicité retient mon attention. Barthes souligne qu'il n'est pas aisé d'étudier les objets. Par rapport à eux, c'est l'obstacle de l'évidence qui s'impose. Un recul doit donc avoir lieu afin de pouvoir les objectiver et leur conférer une signification. Si Baudrillard (1968) nous rappelle que les objets tendent à se constituer en système cohérent de signes, Barthes propose, pour sa part, de recourir à un ordre de représentations où l'objet est livré à l'homme d'une façon à la fois spectaculaire, empathique et intentionnelle. C'est ce que nous propose le graphisme : « En tant que créateur, il ne suffit pas de montrer une veste de cantinière réellement usée pour

qu'elle signifie l'usure, il faut inventer, vous créateur, les signes de l'usure. » (1985, p. 254)

L'objet est polysémique, et le sens est toujours un fait de culture, un produit de la culture. Prétendre analyser les productions des graphistes exige de se placer sur le plan du message lui-même. Barthes parle de deux messages, celui de la dénotation et celui de la connotation, le premier servant à naturaliser le second. La dénotation comporte un caractère analytique, alors que la connotation est un message global qui tient du caractère singulier de son signifié. Par l'analyse sémantique du message, nous pouvons comprendre ce qui *justifie* un langage. Barthes applique la citation ci-dessous à la pratique publicitaire, et j'y vois de grandes similitudes avec celle du graphisme :

En fait, par l'articulation des deux messages, le langage (publicitaire) (lorsqu'il est réussi) nous ouvre à une représentation parlée du monde que le monde pratique depuis très longtemps et qui est le "récit" : toute publicité dit le produit (c'est sa connotation), mais elle raconte autre chose (c'est sa dénotation); c'est pourquoi on ne peut que la ranger aux côtés de ces grands aliments de nutrition psychique (expression de R. Ruyer) que sont pour nous la littérature, le spectacle, le cinéma, le sport, la Presse, la Mode : en touchant le produit par le langage pub, les hommes lui donnent du sens et transforment ainsi son simple usage en expression de l'esprit. (1985, p. 248)

Puisque le travail de Genette sur le paratexte inclut les images, c'est dans *Le Langage visuel* de Catherine Saouter (1998) que je relève les notions clefs que j'applique à l'étude des images et aux relations texte-image. Parallèlement, dans un texte paru en 2006, l'auteure décrit les images figuratives faisant partie des objets offerts et produits par la culture, lesquelles contribuent à formuler comment nous comprenons le monde et comment nous l'interprétons. Les outils d'analyse de la sémiotique visuelle me permettent de confirmer que les images produites par les graphistes font signe en créant « des images médiatrices de représentations particulières qui renvoient autant à un monde matériel, en tant qu'occurrences

tangibles, qu'à un monde conceptuel, en tant que formulations sémiotiques » (Saouter, 2006). Martine Joly (2005) précise que la sémiologie se caractérise précisément par sa démarche : un *discours sur*, un métalangage. Elle me permet d'interroger le comment de la production de sens avec une méthode et des outils éprouvés. En m'attardant sur la production de certains graphistes, je m'approprie le précepte d'Umberto Eco (1988) selon lequel le sémiologue est celui qui voit du sens là où les autres voient des choses. Il est celui qui montre, preuves à l'appui, quelles significations et quelles interprétations peuvent produire ces choses. Dans mon cas d'étude, *ces choses* se nomment objets graphiques. Mon objectif est de montrer que leur production, leur mise en forme, leur installation, leur diffusion convoquent des représentations qui jouent sur différents niveaux : du sensible, du perceptif, de l'affectif, de l'intelligible, de l'humain. Afin d'étudier ses représentations, je me propose de me pencher sur les stratégies visuelles à l'œuvre sur les supports de diffusion qui présentent les œuvres des graphistes.

Dans cette optique, l'étude des images à l'aide de l'analyse de leurs médiations visuelles (photos, illustrations, croquis, vidéos) et de la relation texte-image (supports de création, mise en page, navigation, interface, interactivité) est alors envisageable. En étudiant la plasticité et l'iconicité de mises en pages imprimées, d'interfaces et d'applications numériques, j'analyse des articles comportant au cas par cas des photographies, des illustrations, des croquis traitant du même projet. Par exemple, une analyse de la construction des plans mis en œuvre dans la production et la diffusion des objets tangibles me permettra d'analyser comment s'effectue l'appréhension de l'œuvre tangible une fois médiatisée. Catherine Saouter démontre que l'expérience liée à l'espace est nécessaire pour appréhender une représentation en offrant simultanément au champ visuel tous les points de sa surface. Dans mon cas, j'observe comment le spectateur, le passant ou le visiteur est amené au plus près de la scène : peut-il bouger librement, se rapprocher, manipuler, toucher ? Dans le cas du

lecteur, puisqu'il n'en prend connaissance qu'a posteriori, par l'intermédiaire d'un support de médiation, comment s'enclenche ce processus signifiant entre lui et l'objet ?

La numérisation des objets tangibles, en vue de leur diffusion, adopte forcément des logiques propres à ce média. J'y vois la forme d'un compte-rendu d'images en aplat, de photographies retravaillées de manière à améliorer le rendu visuel du cliché original, le plus souvent présenté en séquence. Je précise que la représentation numérisée englobe tous les supports de diffusion que j'ai sélectionnés, c'est-à-dire imprimés ou digitaux. Prise au sens le plus restreint, elle englobe les images scannées et les photographies digitales. Au sens le plus large, elle inclut la mise en page réalisée par le graphiste ou un tiers sous la forme d'un article, d'une page Web ou d'une page sur un blogue, sans oublier la scénarisation de vidéos de type *teaser* ou *making of*. Je m'attache à vérifier si l'accent est mis sur les qualités esthétiques, limitant la compréhension de l'image graphique ou si, au contraire, le rendu photographique est un élément clef pour traduire les caractéristiques matérielles des objets produits.

Par ailleurs, la question des plans, du champ et du hors-champ, appliquée aux types de représentations étudiés, offre la possibilité de discuter des moyens discursifs qui rendent compte de l'expérience sur place, dans le lieu physique. Entre alors en compte une analyse des médiations utilisées pour compenser la décorporalisation de la matérialité de ce type d'objet. Ici se joue un pan de l'image contemporaine dans lequel les jeux de simulation entre naturalité et fabrication aboutissent à la production d'un univers qui peut avoir ses propres lois.

Les choix théoriques et méthodologiques que je viens d'exposer offrent des clefs pour étudier la manière dont la matérialité des images nous est révélée, en leur

conférant le statut d'objets graphiques. Mon analyse vise à mettre en relief les significations et interprétations qui émergent des relations entre image / médium / graphiste et parallèlement entre image / support de diffusion / lecteur. Le médium confère à l'image une matérialité, et le choix d'en faire usage révèle une intention du créateur. Le support de diffusion permet aux images d'être perçues. Ce caractère médial qui s'instaure entre les objets fabriqués, mis en scène, et leurs représentations a posteriori, est au cœur de notre dispositif d'analyse.

3.3 Grille d'analyse

À la lumière de ce cadre théorique et méthodologique, j'ai élaboré une grille d'analyse qui me permet d'analyser les discours sur les designers graphiques et leurs productions selon un double éclairage, celui de la sémiotique du texte et de la sémiologie de l'image, pour lequel l'anthropologie visuelle nous offre un cadre d'interprétation.

En effet, cette grille permet une analyse comparative de productions réalisées par des graphistes à l'œuvre en Amérique du Nord (États-Unis, Canada) et en Europe (Pays-Bas, France). Ce panel géographique sélectif me permet de prendre en compte des créateurs dont la pratique a été influencée par des mutations historiques similaires, notamment l'entrée dans l'ère numérique. Ces choix sont l'occasion de démontrer que la fabrique des images, qui rend visible le processus de création, dépasse nos frontières et s'inscrit dans une réflexion générale sur la pratique du graphisme. Ce qui rapproche les graphistes sélectionnés est une conscience critique du design et un même positionnement au sein de leur discipline. Ceux qui privilégient la matière révèlent une aspiration similaire : s'interroger sur le rapport du sujet (créateur ou lecteur) à l'objet graphique.

J'ai sélectionné les travaux de quatre graphistes de différents pays et selon deux catégories :

- 1) Deux graphistes ont dans la quarantaine. Ils sont représentatifs de la dernière génération dont l'acquisition des savoir-faire liée à la pratique s'est d'abord faite à partir de méthodes analogiques⁹.
- 2) Deux graphistes dans la vingtaine dont l'acquisition des savoir-faire liée à la pratique s'est d'abord faite à partir de méthodes numériques.

Pour chacun d'eux, j'ai ensuite sélectionné deux projets et selon deux critères :

- 1) L'un porte sur une production de commande, c'est-à-dire liée aux objectifs d'un client.
- 2) L'autre sur une production réalisée à compte d'auteur par le graphiste.

Ce double éclairage est nécessaire à la compréhension de la pratique contemporaine du graphisme, car il en révèle un aspect essentiel : la revendication d'un statut qui dépasse celui de l'exercice quotidien de la profession. Aujourd'hui plus que jamais nous devons nous interroger sur les positions et les relations que chaque graphiste entretient avec sa profession, mais aussi avec l'art. Si le graphisme ne semble pouvoir exister sans commandes, peut-il avoir un sens sans destinataires, qu'il s'agisse d'utilisateurs, de spectateurs, de publics ou de lecteurs ?

La grille, réalisée sous la forme d'une table de Pythagore, permet de faire des croisements et des comparaisons entre les divers éléments relevés et annotés. Chaque section du tableau permet d'analyser le corpus à partir de l'intégration des différentes dimensions présentées dans le chapitre sur le cadre théorique et méthodologique.

⁹ Le concept d'*analogique* est utilisé par opposition à celui de *numérique*.

Dans un premier temps, un tableau introductif distinct me permet de mettre en contexte les graphistes et les réalisations choisies :

- 1) Qui : présentation du graphiste,
- 2) De quoi : présentation du concept retenu,
- 3) Pour qui : identification du public cible,
- 4) Où : situation du projet dans l'espace où a eu lieu l'installation,
- 5) Quand : référence au temps où a eu lieu le projet.

Dans un second temps, une grille sert de canevas pour l'analyse des discours produits au sujet des designers et de leurs productions. Une première colonne intitulée « Avec quels moyens ? » présente les éléments sélectionnés pour l'analyse quant à une diffusion imprimée ou numérique (Web, vidéo, enregistrement audio). La seconde colonne « Comment ? », comprend six sous-catégories : la *matière verbale*, la *matière visuelle*, la *relation texte-image*, la *dénotation*, la *connotation* ainsi que les *traits de la matérialité*, elle-même divisée en deux sous-catégories : *tactilité* et *visibilité*. Une troisième colonne « Interprétation (lisibilité) » permet une analyse transversale des éléments recueillis dans les catégories précédentes, ainsi qu'une synthèse des éléments saillants en vue de montrer comment s'effectue la lisibilité des objets graphiques.

La grille, appliquée au corpus, permet avec efficacité de repérer le type de matériel éditorial sélectionné, l'intégration des termes formulés par les graphistes ou par les auteurs dans les textes ou interfaces choisis, de décrire des images et leur mise en page, l'environnement éditorial dans lequel l'article est intégré, les rapports texte-image, la mise en exergue des données issues de la transcription et de la description

des vidéos (plans, scènes, mises en scène, sons, etc.). Ce travail systématique scrute les discours et les démarches créatives.

Cette procédure est l'assise de notre thèse. Elle offre un cadre pour exposer les correspondances et les divergences révélatrices d'une pratique contemporaine du graphisme tout en évitant la polarisation technophile-technophobe dans le but de raviver une tradition du savoir-faire.

CHAPITRE IV

ANALYSE DU CORPUS

Partie 1

Tenant compte de ma problématique, de mon cadre théorique et méthodologique, je travaille sur un corpus sélectif et concentré sur une courte période diachronique (2001-2010). Ce corpus s'inscrit dans un temps et un espace particuliers. D'une part, la décennie qui suit le tournant de l'histoire de la *révolution technologique* amorcée dans les années 1980 et 1990. D'autre part, un territoire incluant l'Europe (France, Pays-Bas) pour s'étendre aux États-Unis et au Canada. J'ai privilégié deux types de production, inhérents à la pratique contemporaine du graphisme, c'est-à-dire un projet d'auteur et un projet de commande. Outre ces caractéristiques, je m'attarde sur deux types de praticiens. Ces deux catégories se distinguent d'un point de vue générationnel qui s'exprime dans leur rapport au numérique et conséquemment dans leur manière de pratiquer leur métier.

Je me penche d'une part sur ceux qui ont appris leur métier avant l'arrivée massive des ordinateurs, et d'autre part sur ceux qui sont nés avec Apple et dont l'apprentissage s'est fait à partir de l'outillage digital. Je définis le premier groupe comme celui des *artisans*, le second comme celui des *bricoleurs*.

Dans le premier cas, la pratique relève de l'usage du papier, de la matière brute dans un retour aux techniques d'impression ou de production manuelle pratiquée avec un soin particulier, qui révèle la maîtrise de l'exécution. Le terme d'artisan fait également référence à la conception d'une école de pensée telle que l'Arts and Crafts ou plus tard le Bauhaus, c'est-à-dire celle qui conçoit que l'artiste, l'artisan et le graphiste ne font qu'un. Dans le second cas, la pratique est illustrée par une volonté d'exercer un travail manuel à partir de montages papier en trois dimensions. Elle a pour spécificité de laisser apparaître les traces du processus de création et de montage : bout de ficelles, trace de collages, association d'éléments réels et fabriqués, allant jusqu'à brouiller les pistes entre objets fabriqués et objets réels.

Les quatre graphistes situés en Europe ou en Amérique du Nord, vivent sur deux continents où la discipline a suivi une évolution similaire et où plusieurs praticiens ont été influents des deux côtés de l'Atlantique. Autre fait notable, ces graphistes ont une notoriété internationale qui dépasse leurs frontières. Qu'ils soient français, autrichien, québécois ou hollandais, ils démontrent une internationalisation des pratiques, tendance qui s'est accélérée depuis l'apparition du numérique.

Pour leur sélection, j'ai travaillé de façon inductive, à l'écoute du terrain. Ce choix méthodologique m'a permis de repérer, au sein de la communauté des graphistes actuels, ceux dont les pratiques sont les plus représentatives du retour au travail fait-main, ancré dans la matérialité des médiums en dehors de l'écran numérique. Grâce à une documentation composée de magazines, d'ouvrages spécialisés, de blogues ou sites web, j'ai repéré les graphistes cités régulièrement ainsi que la redondance des termes employés pour décrire leur travail. À partir de cette recherche préalable, j'ai élaboré une grille de sélection qui prend pour point de départ l'identification des objets graphiques tangibles créés par les graphistes, c'est-à-dire la matérialité des productions graphiques décrite au sein de la documentation recueillie. Une fois

identifiée, j'ai relevé dans les discours employés pour décrire le travail des graphistes, les expressions récurrentes. Je les ai ensuite classées sous les dénominations suivantes : tangibilité, visibilité, lisibilité. Cette grille m'a permis de comparer les pratiques à l'œuvre et d'isoler celles des quatre graphistes du corpus. Ces derniers ressortaient très nettement dans l'ensemble de la documentation comme de véritables acteurs-clefs (Annexe B). C'est donc l'étude de terrain qui m'a permis de reconnaître leur représentativité. Leurs productions sont le reflet d'une manifestation d'envergure que corroborent de nombreux articles dans la presse spécialisée et certains ouvrages édités depuis les douze dernières années. Leurs titres, le *Graphisme fait main*, *Tangible*, *Handy Graphics*, en sont d'indéniables exemples.

Mon but n'est pas d'encenser une époque plutôt qu'une autre, mais bien de m'interroger sur des pratiques contemporaines situées à la croisée de deux époques et de montrer leurs particularités. Ce dernier point est important, car il appuie l'aspect générationnel qu'il importe de prendre en compte à ce moment précis de l'histoire du graphisme. À ce sujet, j'aimerais souligner une réflexion récemment partagée par le sociologue néerlandais Willem Schinkel. Le Musée de design graphique de Breda (Pays-Bas) a produit en 2010 un ouvrage sous le titre *I don't know where I'm going but I want to be there*. Dans ce cadre, le sociologue publie un texte au titre évocateur *Generation: A Manifesto for latency, for a critique of "generation"* dans lequel il fait évoluer le concept de *generation* en défendant l'idée que :

We need creative openings in continuous flows of generation. Perhaps, today, true access to creative forms of attention lies in the gaps, the spaces in-between that generalised generation continually threatens to foreclose. I propose to add to future discussion the idea that design must now first and foremost mean: the generation of the gap, the interval, the interruption of generation. It must embody its own undoing. (2010, p. 30)

Je propose de discuter de la production graphique contemporaine, à ce moment précis de l'évolution technologique en prenant en compte une émergence de pratiques nées

d'un rapport différent à la technologie. Les productions qui en découlent influencent le devenir de la discipline ou du moins alimentent les questions que ses praticiens se posent à un moment charnière de son existence.

4.1 Harmen Liemburg, l'artisan

Harmen Liemburg travaille et réside à Amsterdam. Designer indépendant, il se décrit lui-même comme un designer graphique, sérigraphe, éducateur et journaliste spécialisé en design. Il commence sa carrière comme cartographe, ce qui influence encore sa pratique actuelle.

To keep his appetite for graphic representation alive, he sought a larger menu of expression. He went to the Gerrit Rietveld Academie and became a member of a new breed of designers, one that is closely linked to the world of art, education and museums¹.

Plusieurs articles parus de 2010 à 2011 font état d'une évolution dans le parcours du graphiste, qui revendique un statut d'artiste et de journaliste spécialisé en design graphique. Depuis peu, il exprime le désir de renouer avec la production graphique en développant des images destinées à la fabrication de textiles.

Le magazine en ligne *Pingmag* décrit Liemburg comme « *a natural image maker²* ». Ce talent, il l'exploite principalement dans la réalisation d'affiches complexes. Ses projets démontrent un sens aigu de la forme, du collage, de la couleur

¹ Liemburg, 2007, <<http://www.harmentiemburg.nl/>>.

² Ian Lynam, 2007, <<http://pingmag.jp/2007/01/12/things-i-know-about-harmen-liemburg/>>.

et de la composition. Ils prennent corps grâce à l'utilisation de la sérigraphie, qu'il manœuvre avec dextérité. Sur son site, le graphiste décrit :

In our case, screen printing typically means using water-based inks and a cheap type of film that usually are large size photocopies on transparent paper. Air temperature and moisture affect the quality of registration within a set of films, expansion and shrinkage transforms the printing paper. On hot summer days the inks dry almost instantly, so being precise is not easy. Screenprinting large sizes under these conditions is very demanding, you can't do it half-heartedly. Only if you put your body and soul into it, the results will be satisfactory. Besides the hard physical labour and demands for messy work, I've always liked the aspect of flexibility. Once the films are printed, it literally comes out of the computer, and enters the tangible world of ink and paper. The design, that was taken apart and split up into colour separations, is built up again, layer by layer. While printing, this usually leads to new choices that could not have been thought out otherwise .

Entrer dans le monde tangible de l'encre et du papier est ce qui anime la passion de Liemburg, comme celle d'autres graphistes contemporains — citons sa compatriote *Zeloot*, les Montréalais *Séripop* ou les Français *Arrache-toi un œil*. Ils s'investissent en tant qu'auteurs dans la conception, mais aussi dans la production et l'impression d'œuvres dont ils maîtrisent tous les aspects et toutes les étapes. Il en résulte des œuvres produites en petite quantité ou dites *semi-industrielles*, 50 à 100 copies, et dont la facture graphique — encres, registre des couleurs, type de papier — révèle la technique de sérigraphie. L'approche graphique de Liemburg est représentative de son style unique :

Much of my graphic output is based on collage-technique, and inspiration often comes from elements that already exist in the world. In addition to a strong interest in graphic techniques, I have a special fondness of the so called vernacular. I see beauty in everyday traffic signs, logos and packaging designs that most people just take for granted or maybe don't even notice at all. The visual building blocks that I'm constantly collecting are typically redrawn and adjusted for screenprint. The

³ Liemburg, 2007, <<http://www.harmentiemburg.nl/>>.

separate elements are given a new role and meaning by combining them with others. Together, they tell a new story⁴.

Le processus commence par une collecte de photos et d'éléments iconographiques qui seront redessinés ou intégrés au concept.



Figure 4.1



Figure 4.2



Figure 4.3



Figure 4.4

Une longue étape préparatoire commence avec l'aide du logiciel Illustrator (fig. 4.5-4.9). Elle permet de disposer des éléments sous forme de calques. Elle sert à visualiser l'ajustement des superpositions et la séparation des couleurs. Cette méthode de travail n'est pas sans rappeler celle de son ancien métier de cartographe (fig. 4.27).

⁴ Ibid.



Figure 4.5



Figure 4.6



Figure 4.7

Commence alors le travail dans l'atelier de sérigraphie (fig. 8). L'art et la science des couleurs entrent en jeu. De nombreux tests sont effectués afin d'obtenir le résultat souhaité. Le produit final dépend de la maîtrise du sérigraphe à manier la superposition des couleurs et la précision du placement de chaque élément.



Figure 4.8



Figure 4.9

Insatiable curieux, à l'affût des représentations de type vernaculaire, Liemburg crée un patchwork d'éléments qui se révèle sur la table sérigraphique au fur et à mesure que l'encre s'imprime sur le papier. Il en résulte des objets graphiques qui se définissent par leur propension à suggérer forme et contreforme, à révéler une opacité ou une transparence. De la surface plane du papier surgissent des agglomérats de formes savamment agencées par le graphiste. Elles surprennent par leur capacité à suggérer profondeur et volume.

4.1.1 L'exposition *Black Current* ou la rivière d'encre

Ce projet relate un travail d'auteur réalisé par Liemburg dans une installation pour le festival de Chaumont, à Nogent-sur-Marne, en France, du 10 septembre au 26 octobre 2008.



Figure 4.10

Black Current s'inscrit dans le tournant que le graphiste prend en 2005, lors de son premier passage à Chaumont. Son projet *Ki ki ri ki tous les soirs* lui permet de passer de la perspective géographique à la perspective historique.

Le projet «*Ki ki ri ki tous les soirs*» [...] présente au public un patrimoine confidentiel de la collection Dutailly, connue pour des affiches anciennes sur lesquelles il est devenu difficile de poser un regard neuf. Cartons d'invitation, documents promotionnels, programmes de spectacles [...] certains petits objets collectionnés à la fin du XIX^e siècle sont trop fragiles pour être exposés à la lumière ou manipulés par le public. Après une phase d'exploration et d'appropriation du fonds archivé, Harmen Liemburg en restitue les détails les plus fins sur des papiers sérigraphiés qu'il agence de façon à retrouver l'esprit mondain et le début de siècle des années 1900. (Hervy, 2008, p. 27)

Le sujet peut paraître désuet, pourtant le résultat en est tout autre (fig. 4.10). Un travail décrit par le graphiste comme «*an insane artisanal working-method⁵*».

⁵ *Ibid.*



Figure 4.11

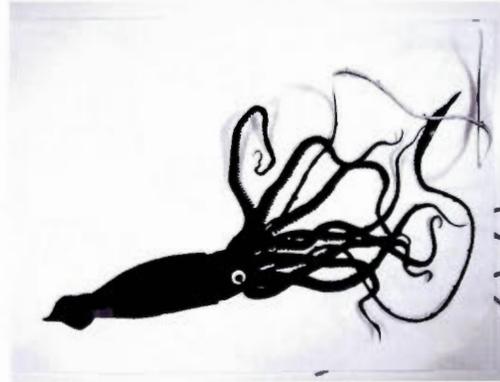


Figure 4.12

À partir d'une présélection de 500 affiches *vintages* (fig. 4.11), des centaines d'éléments ont été découpés à la main dans du papier (fig. 4.12-4.13)...



Figure 4.13

... pour ensuite être combinées en de nouvelles images (fig. 4.14).

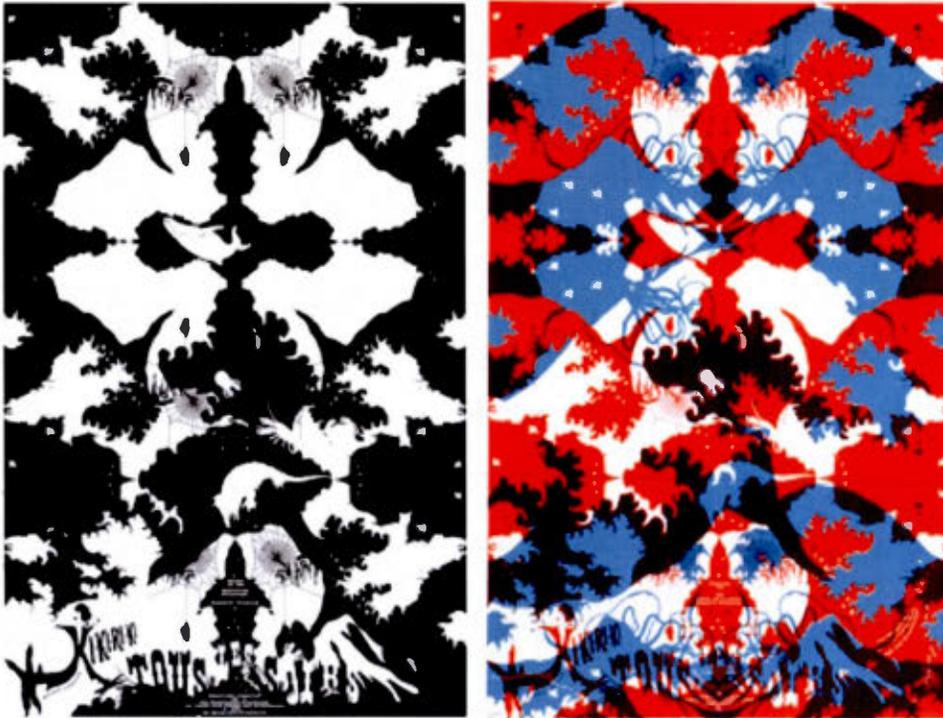


Figure 4.14

À compter de cet instant, Liemburg propose un nouveau mode opératoire, proche d'une démarche archéologique. En 2007, il est à nouveau invité par les organisateurs du festival de Chaumont. Cette fois, c'est la Maison d'art Bernard Anthonioz qui lui commande une exposition. À cet égard, il se voit offrir l'accès à la Bibliothèque Smith-Lesouëf de la Fondation nationale des arts plastiques et graphiques à laquelle la maison appartient. Le graphiste exhume une série de gravures sur bois des ouvrages du XIX^e siècle : albums naturalistes, atlas, exemplaires de la revue *Magasins pittoresques*. « Ces planches démontrent l'émerveillement de l'homme face aux découvertes de la science, qui n'a pas encore mis le monde en fiches, ni cartographié la connaissance. » (Hervy, 2009, p. 28)



Figure 4.15



Figure 4.16

Le site Web du graphiste propose un travail de documentation sur le projet (fig. 4.15-4.16) réparti en six sections, allant de l'histoire de la gravure sur bois, à celle de la bibliothèque, revenant sur les détails des affiches produites et sur leur installation. Dans le domaine du graphisme, ce site peut être considéré comme un site didactique quant au partage d'un processus de création.

Dans la section consacrée à la Smith-Lesouëf Library⁶, Liemburg illustre l'histoire de ce lieu quasi oublié. Un lieu dont les images témoignent de la mise au rencart d'un patrimoine négligé : livres et œuvres diverses s'étalent et s'empilent pêle-mêle (fig. 4.17 et 4.18).

⁶ La bibliothèque Smith-Lesouëf est donnée à l'État français en 1913 par M^{me} Smith, soeur d'Augustin Lesouëf (1829-1906). La très riche bibliothèque d'Auguste Lesouëf (1829-1906) n'est installée dans une architecture appropriée qu'après sa mort. Ses héritières, ses deux nièces Jeanne et Madeleine Smith offrent l'ensemble de la collection à l'État français, à la condition que celle-ci reste conservée dans un édifice qu'elles décident de faire construire pour l'accueillir, à Nogent-sur-Marne, au cœur de la propriété qu'elles y possèdent.



Figure 4.17

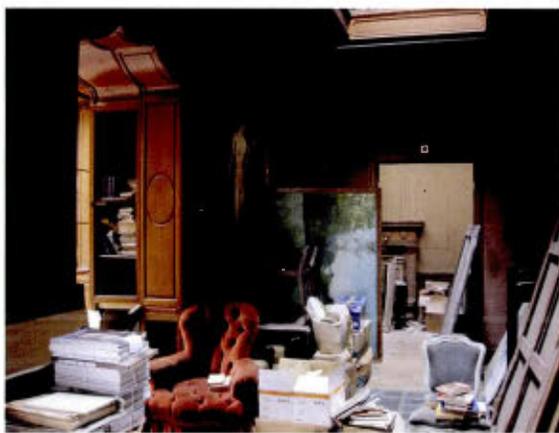


Figure 4.18

La méthode de travail développée pour le projet « Ki ki ri ki tous les soirs » passe par un examen minutieux et introspectif de la Bibliothèque (fig. 4.19-4.20). Plusieurs photographies montrent le graphiste en train de fouiller dans les ouvrages, perché sur

une échelle ancienne ou assis par terre, un crayon à la bouche. Il n'est pas surprenant que le terme *chasse au trésor* apparaisse dans plusieurs articles.



Figure 4.19



Figure 4.20

Le choix des ouvrages que fait Harmen Liemburg n'est pas laissé au hasard. Ils ont un caractère intimement lié à l'homme et à la découverte du monde : scène de genre, faune, flore, botanique, voyage, etc. (fig. 4.15-4.16).

Commence alors une nouvelle opération, celle de la photocopie des pages sélectionnées, manipulation systématique, bien loin de l'outillage numérique.



Figure 4.21



Figure 4.22

Ce qui frappe dans ce corpus d'images recueilli sur le site du graphiste est la représentation d'un corps en action dans un espace d'appropriation : ouvrir des portes, tourner des pages, les photocopier. La tactilité des objets en lien avec le travail de Liemburg est explicitement représentée. Nous pourrions presque sentir l'odeur des vieux livres, ressentir la surface des pages, écarter le marque-page en tissu ou entendre le bruit de la photocopieuse. Les boiseries, le papier, le volume des ouvrages et des éléments constitutifs du lieu font appel à notre encyclopédie constituée autour de l'univers du livre et de la bibliothèque. Il est aisé de se métamorphoser et de se mettre à la place du graphiste, de ressentir la même jubilation devant les découvertes faites en manipulant les ouvrages.

À l'heure où le livre se dématérialise, le regard de Liemburg sur ces pages jaunies, la présence de ses mains qui parcourent les étagères proposent un rapport au sensible, au tactile. Ce temps d'arrêt sur la découverte du lieu vécu au contact d'objets tactiles rend visible le processus de recherche-crédation du graphiste.

Une fois les gravures copiées, la création des nouvelles images peut commencer. De retour à Amsterdam, Harmen Liemburg crée 12 images qu'il agrandit à 500 % de leur taille première. Il imprime, en noir, 24 exemplaires de chacune d'elles. Une à une, elles seront surimprimées en blanc semi-opaque, avec des contours aux variations différentes et assorties de séparations de couleurs empruntées aux travaux précédents du graphiste. Les exemplaires d'une même image sont alors tous singularisés et certains reçoivent un second passage au noir, destiné à restituer sur les zones blanches des détails de l'image d'origine avec pour effet des jeux de contraste à partir des densités du noir. Le graphiste produit 12 tirages de chacune, soit 144 images sérigraphiées.



Figure 4.23



Figure 4.24



Figure 4.25

Qu'il s'agisse de la table lumineuse, de la table de travail ou de la table à sérigraphier, on remarque la détermination créative et l'investissement de temps et d'énergie requise par ce type de travail (fig. 4.25). C'est véritablement un corps-à-corps entre l'œuvre et son créateur qui s'instaure. La triade *image-médium-corps* proposée par Belting est ici remarquablement illustrée.

Une autre section du projet porte le nom de *Black and White Thinking*. Le choix de ce type d'impression implique l'apprentissage d'un savoir-faire alliant un esprit de synthèse et une compréhension technique de supports matériels aussi variés que les encres, les papiers, la machinerie, etc.



Figure 4.26

Screenprinting is likely to origin from Japan, where the existing technique of printing through stencils was refined by using hair or silk to bridge the gaps in the stencil sheets. This way, much more refined designs could be printed, without parts that needed to be filled. The Japanese Yuzensai Miyasaki (1654-1763) and Zisukeo Hirose (1822-1890) are regarded as the inventors of Yuzen printing and Katagami stencils. These so-called hairstencils were mainly utilized in the textile industry. The first industrial patent for screenprinting was given to Samuel Simon from Manchester (UK) in 1907. The principles of modern screenprinting are simple. A piece of fine polyester mesh is stretched over a aluminium frame. The screenprinting frame is then coated with a paste sensitive to UV light, and exposed through a positive film. After exposure, the black parts of the positive are washed away from the coating, so

that transparent holes appear in the screen through which the ink can be printed. The ink is scooped on to the screen, and pushed through on to the printing material by a rubber squeegee. This can be repeated with different colours or shapes that are printed next to or on top of each other. In contrast to letterpress, offset or intaglio where as a rule transparent inks are being used, screenprinting inks can be completely opaque. This is why screenprinting is utilized to print on to dark surfaces and can be applied to a wide range of materials⁷.

Harmen Liemburg a appris son premier métier de cartographe avant l'arrivée du numérique. Lorsque cette technique s'implante dans la chaîne de production des cartes, Liemburg explore des solutions pour opérer une synthèse de l'information claire et précise.

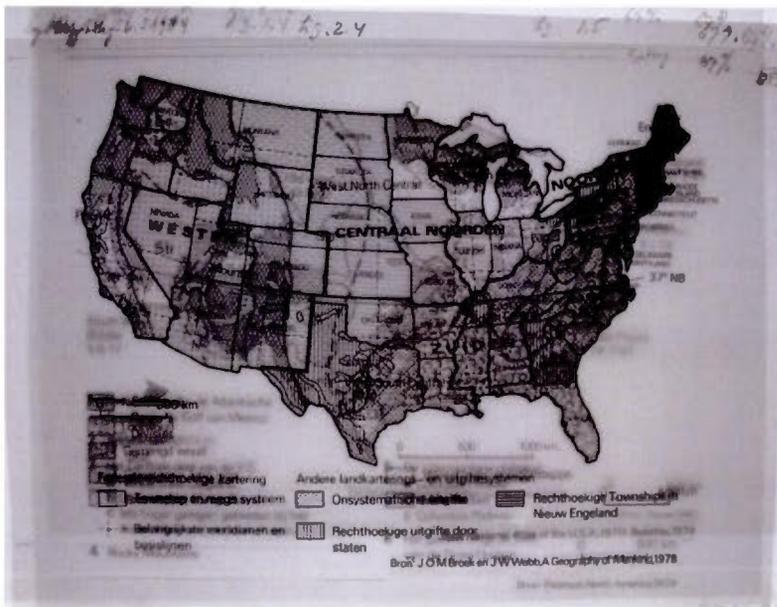


Figure 4.27

C'est à ce moment qu'il élabore une méthode fondée sur le jeu des transparences. Son utilisation du numérique est en phase avec cette méthodologie synthétique. Il intègre son appropriation du nouvel outil technologique à la chaîne de production destinée à ses œuvres sérigraphiées. On peut d'ailleurs observer des similitudes entre

⁷ Liemburg, 2008, <www.harmentliemburg.nl/2008/09/07/black-current-black-white-thinking/>.

les images des figures 4.25 et 4.27 sur lesquelles on retrouve la superposition de feuilles transparentes contenant des illustrations imprimées en noir. Chaque illustration correspondra au passage d'une couleur en particulier. Cette utilisation lui permet de simplifier et clarifier ses tracés, tout en visualisant l'agencement de la superposition des divers éléments de la composition.

Pourtant les médias ne choisissent pas de présenter le graphiste devant son écran d'ordinateur affairé à préparer ses calques numériques. Au contraire, c'est celle du graphiste penché sur sa table sérigraphique qui se répète (fig.4.25, 4.28), qu'il s'agisse d'un article imprimé ou d'un site Web. Sur l'ensemble des documents consultés, je n'ai remarqué qu'une seule photographie illustrant le graphiste devant son ordinateur.



Figure 4.28

La représentation du graphiste, les bras lourdement appuyés sur la raclette⁸

⁸ En sérigraphie, la raclette est une lame de polyuréthane montée sur un support de bois ou d'aluminium qu'on passe sur l'écran pour forcer l'encre au travers des mailles de soie ou de nylon. Les sérigraphes utilisent fréquemment le terme anglais *squeegee*.

d'impression destinée à diffuser l'encre sur la soie, montre le corps du graphiste en action et symbolise l'investissement physique de l'artisan affairé dans son atelier. Dans cette représentation, le corps est rattaché symboliquement à l'œuvre dans l'action de la produire.

Je remarque en outre les vêtements du graphiste (fig. 4.28, 4.29), qui dénotent le caractère manuel du travail de sérigraphe, à savoir la manipulation salissante de la matière : encres, eau, papiers, produits de nettoyage, etc. Le traitement plastique et iconographique des seize pages que le magazine *Graphic* lui consacre confirme l'univers de création choisi par Liemburg. La mise en pages démontre un soin méticuleux apporté à tous les détails en lien avec son travail.

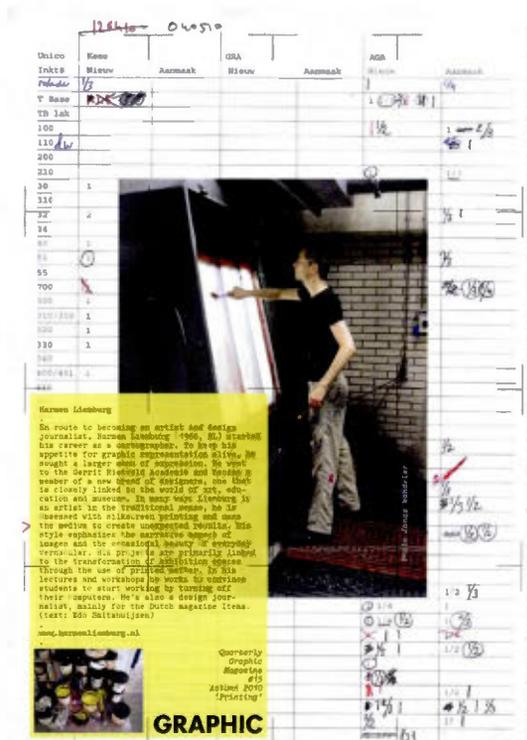


Figure 4.29

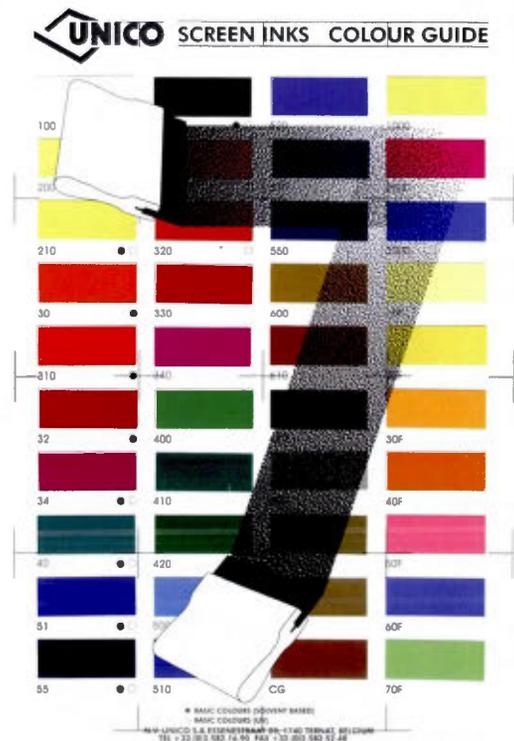


Figure 4.30

Chaque page présente un projet du graphiste illustré par des photos, des fichiers numériques et des textes, les étapes montrées allant de la recherche à la création finale.

Les signes du travail manuel sont multiples : la vue des pots d'encre et des couteaux destinés à appliquer la couleur, la grille de travail annotée manuellement en arrière de la charte des couleurs de la compagnie Unico sur laquelle a été imposé un dessin vectoriel de deux raclettes, dont l'écartement est comblé par la trace semblable à celle laissée par un passage d'encre.

Liemburg décrit l'atelier comme le lieu où il se sent vraiment bien : « *I found a stimulating environment where I could further develop my skills as a designer while keeping my hands dirty.* » (Liemburg, 2010, p. 82) Cette notion rattachée à l'usage des mains plongées dans la matière, qu'il s'agisse de l'encre, de l'eau, ou du papier, renforce l'idée d'une pratique volontairement liée au sensible.



Figure 4.31

L'affiche de la figure 4.31 montre dans la partie de droite un autoportrait humoristique du graphiste à l'œuvre. Réalisée pour la promotion d'un atelier de

sérigraphie, elle présente le graphiste les deux mains appuyées sur la raclette, accompagné de ses accessoires quotidiens : couteau exacto, encre, salopette. Du point de vue iconographique, la salopette est certainement l'emblème commun du travail manuel.

Les photographies couleur présentées dans l'image de la figure 4.31 (à gauche) entrent en relation avec l'affiche *Dutch Flood*. Elles nous laissent pénétrer dans le refuge de la création : l'atelier, espace bien différent d'un bureau outillé d'un ordinateur. Même si ce dernier est nécessaire au travail de préparation, c'est bien dans ce lieu privilégié, celui de l'atelier, que Liemburg et d'autres sérigraphes contemporains aiment à créer.

Étienne Bernard (2008), auteur et graphiste, qualifie Liemburg de *graphic recycler*. Si de nos jours, le terme *recyclage* renvoie parfois à l'idée de création du neuf à partir de l'ancien, il implique de la part de celui qui le pratique de faire des choix. Transposé au domaine du graphisme, ce concept englobe l'appropriation des images telle que celle pratiquée par Liemburg. Dans l'avant-propos de l'édition d'artiste publiée à l'occasion de l'exposition *Black Current* à Chaumont, en France, Bernard écrit : « *His work draws on existing icons which he then remodels, changes and mixes, as he swaps around rankings in a romantic approach of the graphic artist as a compulsive explorer of living matter.* » (Liemburg, 2008, avant-propos)



Figure 4.32



Figure 4.33



Figure 4.34

Par ce jeu du recyclage, les images du XXI^e siècle peuvent contenir un peu de la curiosité pour les images du XIX^e siècle et s'en nourrir.

Le changement d'encre et d'écrans sérigraphiques permet à Liemburg d'orchestrer la collision de détails graphiques et de silhouettes de provenances disparates dans l'espace de son affiche [...] une pratique de la superposition [...] héritée de l'art cartographique. (Hervy, 2008, p. 27)

La séquence des images, figures 4.31 à 4.34, présentées sur le site du graphiste, tente de souligner la dimension particulière de ces objets graphiques. Ils se révèlent par de subtils volumes et contrastes texturés, par la superposition et la transparence de couches d'encres successives savamment planifiées. Il faut noter également la réutilisation de la typographie de style Art nouveau, ornementale et organique faisant figure de mot image. Les parties appartenant à la gravure conservent leur qualité visuelle. Des traits, des hachures créent des ombres ou densifient certains éléments, alors que les éléments vectoriels sont inclus dans la couche de blanc semi-opaque. Leur contour se démarque par un traitement de type pochoir. Ces objets graphiques font surgir des collisions, des agglomérats visuels surprenants.

Le graphiste décrit son processus comme celui de *Serendipity*, celui qui fait surgir des résultats inattendus. Un processus organique, dit-il, fait d'essais et d'erreurs :

[...] beautiful combinations created by chance. Those delicate greys in one of the more successful prints, for example, where the handcut halftones of the historical elements intertwine with parts printed in opaque white. You know it's there when it's there [...] Because of the (semi transparent) qualities of opaque white ink, there's no way you can preview this in PhotoShop. It's an organic process of trial and error. You know something good is happening while you're doing it⁹.

Le magazine *étapes* a publié un article à l'occasion de l'exposition intégrée à la programmation du festival de l'affiche de Chaumont intitulée *Archéographix* (Hervy, 2008). On y découvre le graphiste habillé en noir, de dos, en train de regarder une

⁹ Liemburg, 2008, <<http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/04/black-current-printing/>>.

installation d'affiches grand format sur lesquelles est inséré un dispositif horizontal permettant la présentation d'ouvrages anciens ouverts. Cette image, au caractère emblématique, est reprise par d'autres publications.



Figure 4.35



Figure 4.36

La figure propose la vue d'un plan rapproché, et son intégration à la mise en pages du magazine s'enrichit du titre. C'est un exemple frappant de l'influence du paratexte sur l'image. Le préfixe *archéo* opère immédiatement son rôle de signifiant. Car qui pense *archéo(logie)* voit un homme, un chercheur qui trouve, dépoussière, collecte et procède méticuleusement à un inventaire qui permet la sauvegarde d'un patrimoine. L'ajout de *graphix* indique une nouvelle approche graphique. Cette appellation est symptomatique d'une vision de la discipline, dégagée de la contrainte commerciale, ce qui ne signifie pas qu'elle soit dégagée de celle du message. Le terme suggère d'emblée une approche plus personnalisée, incarnée par la présence du graphiste. La rhétorique employée par l'éditorialiste contribue à ancrer cette thématique.

D'un point de vue plastique, la mise en pages sur fond noir et trois colonnes, avec des textes blancs, traduit le caractère propre à la sérigraphie (l'imposition des images sur le cadre sérigraphique en noir et blanc). Elle symbolise également le titre de l'exposition *Black Current* ou *rivière d'encre*. La métaphore rend hommage à celle qui a coulé tout au long de l'histoire de l'imprimé et dont Liemburg remonte le cours. Il redonne vie à des œuvres longtemps oubliées par une fusion formelle improvisée entre ses travaux personnels et ces gravures du XIX^e siècle. C'est dans ce sens qu'il *rend au public* en lui permettant de découvrir ou redécouvrir sous un angle nouveau cet art de la gravure.

Si la *tactilité éprouvée* par le graphiste ne fait aucun doute dans l'appréhension de son objet de recherche et dans la réalisation de ses affiches sérigraphiées, il demeure que la *tactilité ressentie* du lecteur ou du visiteur est bien présente grâce au dispositif d'installation déployé pour la Maison d'art Bernard Anthonioz. Une première partie se trouve à l'intérieur et sur les murs du centre d'exposition.

From a total of around 200 unique prints, the best were selected together with Etienne Bernard (curator) and Caroline Cournède (Maison d'art Bernard Anthonioz). The new prints were presented together with a choice of existing prints and various process materials¹⁰.

Le visiteur pénètre dans l'univers d'Harmen Liemburg en passant le long des murs, à l'intérieur d'espaces créés avec des cloisons, sortes de métaphore de couches de sens qui se superposent dans son travail. Le spectateur peut considérer les gravures par rapport au travail du Néerlandais ou focaliser son regard, à l'inverse, pour une observation des *originaux* en couleurs de Liemburg, dont les formes sont mises en résonance dans les tirages en noir et blanc.



Figure 4.37



Figure 4.38



Figure 4.39



Figure 4.40

¹⁰ Liemburg, 2008, <<http://www.harmentliemburg.nl/2008/09/05/black-current-installation/#more-3361>>.

Ici et là, des illustrations isolées, imprimées sur du papier transparent, destinées à l'étape d'exposition sur les cadres sérigraphiques, pendent, révélant leur surface, leur transparence et leur dimension. Le dispositif d'exposition accorde une grande importance au processus de création. La mise en exposition par juxtaposition des éléments constitutifs des œuvres finales, gravures anciennes, œuvres originales du graphiste et leur résultante sérigraphiée en noir et blanc offre aux visiteurs des lectures différentes et la possibilité d'agencer les morceaux du puzzle. Le jeu de transparences, inhérent à cette technique d'impression, est transposé dans l'installation dans un large rideau transparent qui parcourt un côté de la salle principale (fig. 4.40). Une grande image noire d'une femme nue, image vernaculaire utilisée sur les camions américains, est une représentation atypique parmi les gravures anciennes. Elle symbolise pourtant ce caractère particulier des objets graphiques de Liemburg qui se joue des époques et de leurs représentations. Les impressions en deux dimensions s'extraient de leur aplat pour faire surgir une œuvre chargée, qui se découvre par couches, par jeux, par associations.

Une seconde partie de l'exposition s'ouvre sur fond de paysage naturel, celui du parc adjacent à la bibliothèque. Les quatre photographies ci-dessous (fig. 4.41-4.43) nous donnent à voir différents aspects de l'installation, allant du déballage, à l'accrochage du grand format, aux détails d'une gravure, pour finalement ouvrir un plan d'ensemble de l'objet graphique installé sur un support et près duquel se déplace le graphiste.



Figure 4.41



Figure 4.42



Figure 4.43



Figure 4.44

L'association de cette toile (graphique) au cœur de ce parc évoque le statut artistique, patrimonial et intemporel de l'œuvre. En la sortant de son univers livresque, Liemburg propose un nouveau regard sur la gravure du XIX^e siècle et surprend le passant. La mise en exposition suggère un parcours à travers le temps. Cet objet presque incongru, comme un rideau posé au milieu du parc, présente une gravure plus grande que nature comparativement à sa version originale contenue dans les pages jaunies d'un livre. Le parc devient une toile de fond, symbole d'une époque où ce type d'ouvrage était en vogue. La juxtaposition des deux éléments, le parc et l'objet graphique-gravure interpellent le visiteur. Elle le pousse à se rapprocher, à la contourner. C'est dans l'intimité du parc qu'une relation de l'ordre du sensible s'établit entre l'objet et le passant. Les illustrations texturées en noir et blanc se juxtaposent au paysage naturel chromatique, ce qui accentue leur lisibilité.

Liemburg rend cohérent un discours documentaire et une parole artistique et préfigure ainsi un rôle neuf et plus actif pour le lieu d'exposition. L'accrochage souligne à quel point le patrimoine graphique est bien réel, même s'il cesse d'exister, s'il n'est plus regardé. L'expression de sa matérialité lui confère une nouvelle visibilité.

4.1.2 L'affiche *Gotta Be*

Le projet de commande *Gotta Be* a été réalisé en 2010 et se compose d'une affiche grand format sérigraphiée en deux couleurs. Le mandat était de promouvoir le festival de design graphique de Breda, aux Pays-Bas, du 8 au 30 mai 2010.

Sur le site Web du graphiste, on trouve un descriptif détaillé des éléments ayant concouru à la création de l'affiche en question. Ici, tous les éléments ont été créés par le graphiste, hormis la typographie, empruntée au typographe néo-zélandais Joseph Churchward. Selon une méthode similaire à celle employée pour le projet *Black Current*, Liemburg a collecté maints éléments destinés à illustrer la pratique de la sérigraphie et son goût pour l'art de l'estampe japonaise (fig. 4.47).

Cette affiche métaphorique joue sur l'idée de la *sérigraphie*. *L'inktvis* (littéralement *ink-fish*, néerlandais pour poulpe) est basé sur une illustration du XVIII^e siècle tirée du livre *The search for the Giant Squid* de Richard Ellis¹¹. Un type d'emprunt qui n'est pas sans rappeler l'approche *archéographix* le projet précédent.



Figure 4.45

¹¹ Richard Ellis est un biologiste marin américain, auteur, illustrateur et biologiste à l'American Museum of Natural History.

HARMEN LIEMBURG

GOTTA BE

About

Work
Resources/Educational
Journalism
Community

Archives

Contact
Credits

RSS



Title Gotta Be (What You Wanna Be)

Year 2010

Size H 1189 x W 841 mm

Technique 2 colour screenprint on 120 grams/m2 Natronkraft paper

Edition 20 signed and numbered prints out of 50 prints total



Figure 4.46



Figure 4.47



Figure 4.48

Liemburg élabore un concept ludique à partir de pochoirs de poulpes, découpés dans du papier à l'aide d'un couteau exacto. Ce mollusque bien connu pour avoir la faculté de projeter de l'encre en guise de protection résonne à souhait avec la technique de la sérigraphie. Au bas de la page, on remarque une représentation iconique du graphiste sous la forme d'une pieuvre. Entre ses tentacules se détache un couteau exacto. La représentation est liée à l'action, à l'usage, puisque le tentacule du mollusque adjacent vient d'être coupé. Une construction très verticale de l'affiche, renforcée par des colonnes étroites, est traversée au centre par l'illustration d'une trace d'encre qui s'achève en bas de l'affiche par l'arrête d'une raclette. Cette verticalité est soutenue par des mots qui semblent flotter dans l'espace, telles des bulles remontant à la surface de l'eau : *Ink&paper; time+energy; a lot of love&great music*. À ces mots, s'ajoute une série d'illustrations vectorielles qui publicisent quelques-uns des outils essentiels au graphiste-sérigraphe : distributeur de ruban adhésif, pinceau, palette à peinture, raclette, couteau exacto, loupe pour négatif.

Les deux photographies ci-dessous (fig. 4.48 et 4.49), présentent un autre instrument essentiel de cette pratique, les encres. Leur manipulation nécessite une maîtrise accrue de la science des couleurs. Une étape cruciale qui ne peut se faire que dans un atelier avec des résultats souvent surprenants. Emblématiques, des photos de pots ouverts, dégoulinants, sont utilisées à maintes reprises afin d'illustrer cette pratique manuelle, nécessitant une maîtrise du médium, à éprouver de nouveau à chaque nouvelle impression.



Figure 4.49



Figure 4.50

Le travail de Liemburg s'inscrit dans la mouvance de celui des graphistes qui réinvestissent la sérigraphie en privilégiant un travail artisanal à la recherche du principe de *serenpidity* tel que privilégié par Liemburg. *Zeelot* au Pays-Bas, *Séripop* au Québec, *Les Mains Sales*, dont on remarquera le nom, ou *Arrache-toi un œil* en France occupent des ateliers où s'entremêlent raclettes et encres en tout genre. Les couleurs se superposent sur des papiers de fabrication différente, et de cette association naissent des représentations riches en textures. Les objets graphiques aux formes organiques, souvent ornementales, imprimées manuellement s'accrochent au grès des espaces qu'ils habitent, qu'il s'agisse d'un studio, d'une galerie d'art, d'une salle de spectacle ou d'une rue. Pièces en série limitée, leurs productions se démarquent par leur matérialité, leur style iconoclaste et l'intervention de la main,

notamment grâce au traitement illustratif. C'est le travail de l'artisan qui exulte dans toute sa préciosité. Ces créations posent également la question du rapport que le graphisme entretient avec l'art. Aujourd'hui pointent de nouvelles revendications que mènent les graphistes qui cherchent à se différencier du monde commercial dans lequel on a tendance à les cantonner.



Figure 4.51



Figure 4.52



Figure 4.53

4.2 *Le Creative Sweatshop*, les bricoleurs

Le Creative Sweatshop est un duo composé de *NDeur* (Mathieu Missiaen) et *Make a Paper World* (Julien Morin). Installés à Paris depuis 2009, ces créateurs considèrent leur travail au croisement du graphisme, de la mode, de l'art contemporain et de l'architecture. Ils décrivent leur environnement de travail comme un atelier où les employés travaillent très fort (ce qui est déjà dans leur nature, précisent-ils) d'où le choix du mot *sweatshop*. « *Le Creative Sweatshop is like the Santa Claus toy factory with many people beavering behind the scenes .* » (IdN, 2011, p. 17) L'usage volontaire d'un pseudonyme révèle une autre caractéristique de ces jeunes créateurs : leur conception du graphisme passe par le jeu, jeu qui consiste à brouiller les pistes entre le naturel et le fabriqué. La revue de documents que j'ai compilée sur support papier ou support numérique révèle le caractère intermédial de

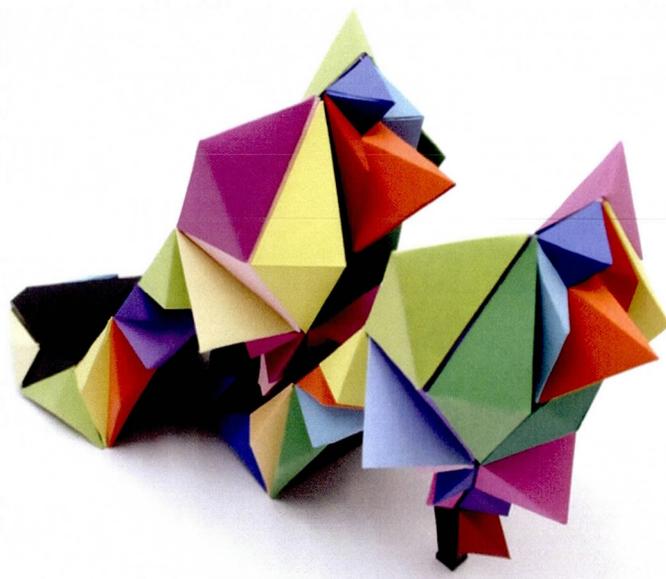
la pratique de ces graphistes. Un terrain de jeu qui s'étend de leur atelier jusqu'à l'installation de leurs projets dans des espaces extérieurs variés.

Au cours d'une entrevue réalisée pour BETC music, une station de radio parisienne, les deux protagonistes discutent de la naissance de cette association. L'idée de base était de créer des formes tridimensionnelles en papier et de faire des recherches et expérimentations liées à ce matériau. Ces expérimentations sont rapidement devenues des projets personnels, de véritables scénographies initiées à leur frais et diffusées auprès du milieu de la mode. Rapidement, leur style remarqué pousse plusieurs clients d'envergure à réclamer leur contribution pour l'élaboration de leurs stratégies de communication visuelle. Mathieu Missiaen (NDeur) s'était fait connaître quelques années plus tôt, lors d'un séjour remarqué de trois ans au Canada. À cette époque, il avait créé des escarpins *customisés* promus sur la plateforme numérique MySpace. L'originalité de ce projet lui avait valu la reconnaissance du milieu.



Figure 4.54

Cette rencontre originale entre le monde du graphisme et de la mode est réinventée par le duo, cette fois-ci sous la forme de montage papier. Sorte d'origami anguleux, le produit de mode devient objet de curiosité. Le contraste de la matière (papier) à son sujet (escarpin) contribue à mettre en question la relation entre ce qui est fabriqué et ce qui est réalité.



Paper shoes
NDEU'R (Mathieu Mislzen) - MAKE A PAPER WORLD (Julien Morin)
Image Courtesy of Le Creative Sweatshop

Figure 4.55

Aujourd'hui reconnu pour leurs constructions en papier, leur participation à de nombreux magazines ou leur association à des stylistes de mode, le duo s'inscrit au cœur de la production d'objets graphiques tactiles se dévoilant dans des scénarisations complexes qui ne se limitent pas à leur installation dans un studio, mais aussi dans un environnement urbain : stationnement, vitrines, cages d'escalier, parcs, etc.

4.2.1 L'installation *Viral Paper* +

Au cours du mois de septembre 2009, *Le Creative Sweatshop* imagine un projet qui débute par une performance dans une cage d'escalier parisien. Le thème se développe autour du concept de *viralité*. Attribuable au domaine du marketing, on parle de viralité lorsqu'une information, un message, une nouvelle, une vidéo, une image se propagent rapidement, comme un virus. Ce phénomène est accentué par la démocratisation des réseaux sociaux et par leur utilisation accrue de la population en général. Pour qu'il y ait viralité, il faut qu'il y ait partage et propagation. Cela consiste à créer l'intérêt et la curiosité du public pour un sujet ou annonceur particuliers. L'originalité du concept des deux graphistes est de pratiquer un jeu sémantique entre un concept marketing et un autre, scientifique, celui de la pandémie. L'application graphique faite de papier permet la production d'objets tridimensionnels qui s'émancipent à travers des paysages naturels variés. Le caractère viral de l'installation est exploité par le jeu des éléments fabriqués qui envahissent des lieux naturels.

Dans le cadre de notre analyse, j'ai relevé deux représentations qui documentent le développement du *virus papier* : l'invasion de la cage d'un escalier parisien (fig. 4.56) et la naissance dans un parc public d'Amsterdam (fig. 4.57).



Figure 4.56



Figure 4.57

Ce projet relaté sur plusieurs blogues et sur le site Web du studio graphique est également diffusé sur diverses plateformes vidéo (YouTube, Vimeo). Dans le cas de la cage d'escalier, un documentaire vidéo réalisé par Bvkfilms a été mis en ligne sur le site de la chaîne de télévision ARTE, section ARTE creative¹². Le titre en est révélateur : *Creative Junky : Le creative Sweatshop*. Avant même le visionnement du premier plan, la redondance du mot *creative* nous laisse entrevoir ce qui va suivre. L'ajout du mot *junky* confère aux graphistes concernés une connotation forte, celle de créatifs passionnés par leur travail.

¹² Bvkfilms,
<http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles>.



Figure 4.58

D'un point de vue plastique, les illustrations noires et blanches en arrière-plan d'une prise d'écran extraite du documentaire, expriment l'idée d'une approche manuelle et personnelle, ne serait-ce que par le style des petits dessins. Leur thématique (groupe de hard rock, tête de mort, etc.) et leur style presque enfantin renforcent le sens du titre *Creative Junky* (fig. 4.58). Un gros plan se divise en trois parties. Tout d'abord, un rayon lumineux éclaire une rampe dont la prise de vue en contre-plongée suggère celle d'une cage d'escalier. Sur la main courante en bois sont collés des cônes de couleurs différentes et disposés à intervalles réguliers. Un arrière-plan flou laisse entrevoir deux jeunes hommes portant un masque aux formes anguleuses et blanches. Leurs dos appuyés contre une paroi blanche sont entourés de petites touches colorées dont les pointes résonnent avec celles des cônes au premier plan. Le paratexte qui souligne l'image finit de situer cette scène étrange.

Le Creative Sweatshop is developing a viral art concept based on graphic elements propaganda. The 1st installation is the seed for a youth that will develop itself to mature within the next months. In this performance, the virus is at the 1st stage of his

*mutation, it is the beginning of an infected nest, the preamble of our graphic pandemic*¹³.

À la lecture de mots comme *graphic elements propaganda, mutation, infected nest, graphic pandemic*, on se sent interpellés par l'usage d'un vocabulaire qui entrecroise deux domaines étrangers : le graphisme et la science des virus. La curiosité pousse à vouloir découvrir les images qui y sont associées, les sens sont en éveil. Le documentaire comprend trois temps : celui du processus de création, caractérisé par l'assemblage des éléments destinés à la performance, celui de l'installation-performance et celui d'un entretien avec le duo dont les images s'insèrent avant, pendant et après le second temps.

La facture visuelle du documentaire est sombre. Elle se compose d'ombre et de lumière. La construction des plans passe subitement du gros plan au plan d'ensemble pour repasser au très gros plan. Le premier plan du documentaire est fortement couvert par des bruits de fond : des pas, du papier froissé, du métal ou autres éléments s'entrechoquent. Le lieu semble habité par l'action, il est vivant. Cette stratégie contribue à créer une atmosphère étrange, un jeu ambivalent qui situe les protagonistes et leurs objets graphiques entre le réel et l'imaginaire.

Suit alors un gros plan sur des mains qui manipulent du papier. En silence, cette image laisse toute la place à un objet en train d'être fabriqué.

¹³ *Ibid.*



Figure 4.59



Figure 4.60

Ce plan est remarquable par sa capacité à transmettre l'essence du travail de ces deux graphistes : la fabrication d'objets graphiques en papier. Alors que les bruits de fond renforcent l'idée d'un travail réalisé dans un atelier (l'image de la ruche n'est pas loin), une musique d'ambiance se fait entendre au moment où la caméra fait un gros plan sur la nuque d'un des deux graphistes, une nuque penchée sur son ouvrage.

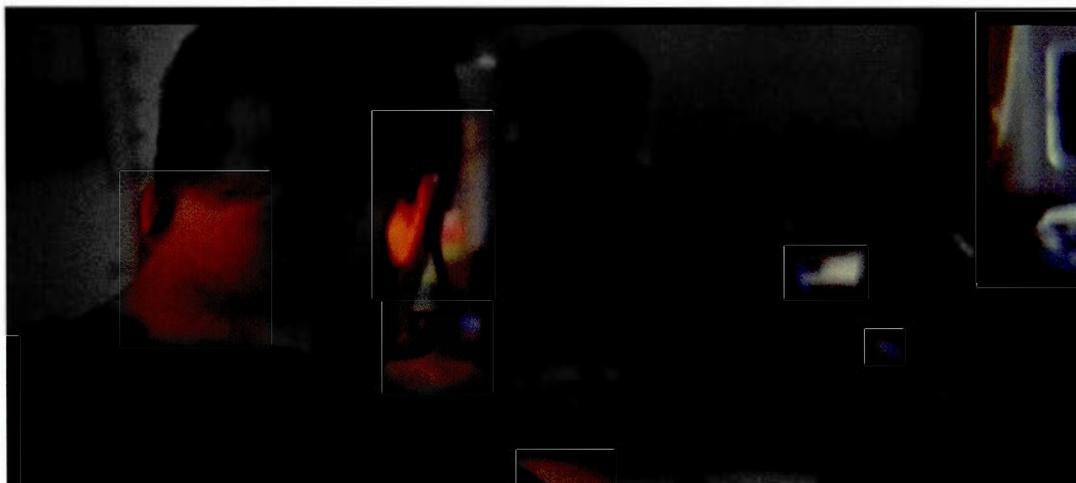


Figure 4.61

Le suivant plan focalise sur un outil, l'exacto. Une main le manie en découpant une feuille de papier cartonnée. Les trente cinq premières secondes s'écoulent par plans successifs passant des mains à l'outil, à la matière, jusqu'à aboutir sur le plan rapproché d'un monticule de petits cônes colorés produits de cette manière. D'un point de vue iconographique, ces premières secondes sont une ode aux mains : elles coupent, elles assemblent, elles découpent, elles plient.



Figure 4.62

Le plan d'ensemble qui suit propose une scène pendant laquelle les deux graphistes, assis l'un en face de l'autre, atablés à un large plan de travail assemblent les cônes en question (fig. 4.63). Leurs corps penchés suggèrent un travail minutieux, accentué par la petitesse des objets entre leurs mains. La caméra replonge plus en détail avec une série de gros plans sur la main en train de plier des morceaux de papier coloré, à la manière d'un origami. La redondance de la main, de l'outil, de la matière associée à la position des corps en action connote la scène qui prend des airs d'une séance de bricolage, ce que renforce la vue de la table de travail où, pêle-mêle, s'entassent les petits objets cartonnés. On est loin de la représentation habituelle du graphiste assis devant son ordinateur en train de manipuler des images à l'aide d'une souris.



Figure 4.63



Figure 4.64

Au bout d'une demi-minute, un écran noir laisse apparaître le nom du projet, *Le Creative Sweatshop, Viral paper +*. Simultanément, la voix d'un jeune homme se fait entendre. Avec une certaine incertitude il tente de répondre à une question « Je pense que la créativité c'est [...] ». Notons que ce questionnement surgit après la présentation des graphistes en train de fabriquer leurs objets. La présentation initiale, ce moment du *faire*, celui des mains dans la matière, est l'élément déclencheur de la

discussion sur le concept de créativité. Elle infère l'implication du ou des graphistes dans la conceptualisation de l'objet grâce à sa manipulation et son assemblage.

La réponse du graphiste est révélatrice : « La créativité, je pense, c'est le résultat d'une idée, en fait (silence)... non c'est pas ça ! La créativité c'est quelque chose qui se travaille [...] ». Alors que sa voix s'immisce de temps en temps en trame de fond, le documentaire entame son second temps, celui de l'installation. Le paratexte à l'ouverture du documentaire en donnait déjà une caractéristique supplémentaire en proposant le terme de *performance*. Le mot dérive du latin *pro forma* ou *per forma* pour indiquer un événement qui s'accomplit à travers une forme. Giovanni Lista (2001), historien et critique d'art italien, souligne que le terme a été utilisé pour la première fois dans sa version moderne par les futuristes italiens, en 1914, lors d'une *soirée-événement* organisée à Naples. Ce mouvement, faut-il le rappeler, a constitué une étape importante dans la constitution du graphisme contemporain. Certains de ses préceptes furent repris par le Bauhaus, par exemple, qui organisera des *happenings* improvisés et plusieurs scénographies expérimentales.

Le concept de performance n'est donc pas une forme d'expression artistique réservée à l'artiste visuel. Dans tous les cas, la performance est un art éphémère. Certains historiens de l'art situent l'origine de la performance dans la pratique des rituels ou rites de passage observés depuis l'origine de l'Homme. D'un point de vue anthropologique, la performance s'est manifestée et s'est définie de différentes manières à travers les cultures et les âges. Une chose semble claire : le corps, le temps et l'espace constituent généralement les matériaux de base d'une performance. Dans la tradition de l'art contemporain occidental, celle opérée par les deux graphistes du *Creative Sweatshop* se rapproche de celle dite de la *manœuvre* active, une tentative d'infiltration comportementale dans l'environnement par l'artiste à l'aide d'objets

prolongateurs. Richard Martel¹⁴, parle de l'*art-action*, une pratique artistique qui permet de remettre en question les disciplines artistiques traditionnelles¹⁵. Dans le cas du *Creative Sweatshop*, elle est emblématique des questionnements que cette génération se pose. Le *graphisme-action*, s'exprimerait par un rapport revendiqué du corps à la matière, du corps à l'action de faire, du corps à son espace, du corps éprouvé par des temps autres : celui de la fabrication ou celui de l'installation, par exemple.

Les plans qui s'enchaînent le démontrent. Le corps des deux protagonistes est en perpétuel mouvement, qu'il s'agisse de leur entrée dans un immeuble, de leur ascension d'une cage d'escalier ou de leur contribution à l'installation des cônes fabriqués.

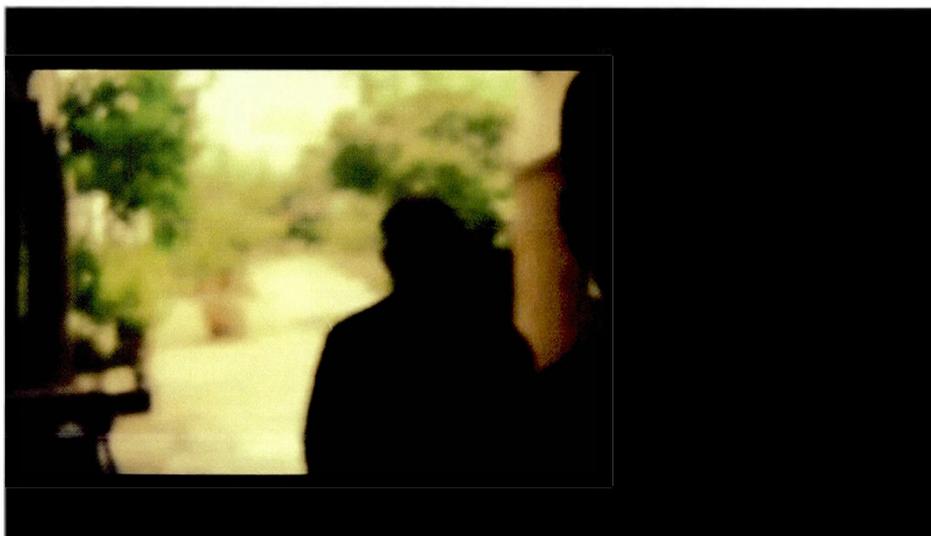


Figure 4.65

¹⁴ Richard Martel est un artiste vedette dans le milieu spécialisé de l'art actuel. En 1982, Richard Martel a ouvert un centre d'art actuel appelé le Lieu. Il dirige la revue *Inter* depuis 1984. Les grands noms de l'art actuel participent à la Rencontre internationale d'art performance qu'il organise aux deux ans.

¹⁵ Louise Lemieux, 2009, <<http://www.cyberpresse.ca/le-soleil/actualites/le-laureat/200901/24/01-820617-richard-martel-lart-sans-compromis-pour-un-homme-daction.php>>.

Arrivé sur un palier, NDEur s'installe devant un mur blanc. Le plan suivant le montre penché, un masque sur la bouche. Il s'agit d'un montage de papier cartonné aux formes acérées et anguleuses, dont le blanc rappelle immédiatement la forme la plus pure de ce matériau.



Figure 4.66

Le fait d'être porté sur la bouche renvoie à l'univers pandémique et dangereux associé aux virus. Pendant que les images défilent, la voix hors-champ d'un des deux graphistes continue de se faire entendre. Les remarques sont précises et la lucidité évidente. Leur volonté d'expérimenter les qualités formelles et conceptuelles du support papier semble infaillible.

Lorsque Ndeur commence à appliquer une décalcomanie sur laquelle est inscrit le nom du projet, ses mains et son corps entrent en action. Patiemment, le graphiste frotte la surface à transférer pour en assurer l'adhésion. Qu'il s'agisse de la vue d'une

règle ou de la colle utilisée pour faire adhérer ces milliers de cônes, nous plongeons dans une rhétorique du tactile, du bricolage, sans qu'aucun détail soit escamoté.



Figure 4.67



Figure 4.68

Les gros plans sur les mains se multiplient jusqu'à outrepasser la présence du protagoniste.



Figure 4.69

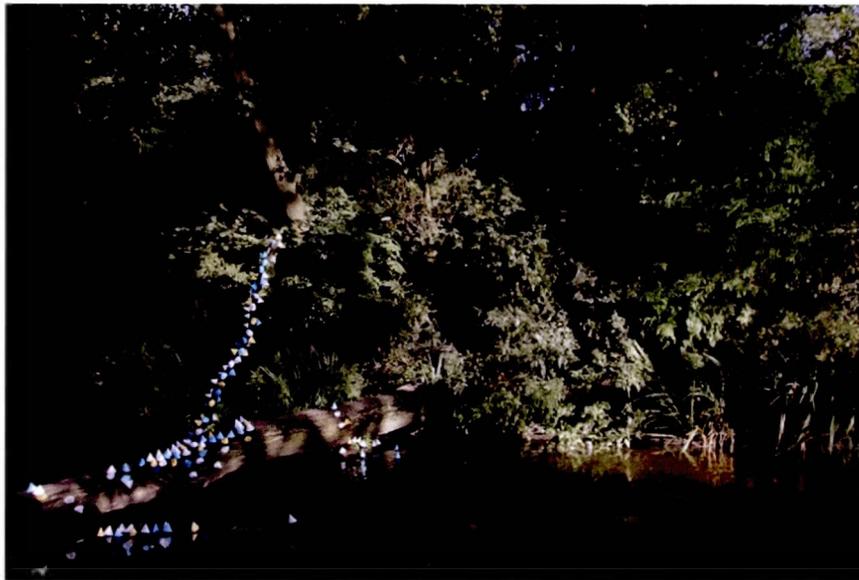
Pour un graphiste ayant fait ses classes avant l'ère du numérique, ces images sont des réminiscences d'une époque où le graphisme se pratiquait de cette manière : similitude des outils, des savoir-faire. Dans un jeu de va-et-vient s'opère sous nos yeux une transivité de la matière au support, du corps à la matière. Minutieusement, lentement, chaque élément prend position sur et dans un espace organiquement agencé. S'il existe autant de performances qu'il y a de performeurs, celle des deux graphistes propose une communion physique, tangible, palpable, du créateur avec son objet graphique. Les représentations produites incitent à nous interroger sur les modalités d'utilisation des langages graphiques. Ceci est d'autant plus frappant qu'elles émanent d'une génération élevée dans la rhétorique du numérique.

Le support-papier est présent en tant que lui-même. Aucun artifice n'est utilisé, on ne cache aucune imperfection inhérente aux pliures qu'on lui a fait subir ou les traces de collages nécessaires aux assemblages. Les couleurs choisies contrastent également avec le caractère incolore des virus réels, invisibles. Ces couleurs renvoient le spectateur vers une représentation ludique, presque enfantine, de l'usage du *papier de construction*.



Figure 4.70

L'installation des cônes dans un parc d'Amsterdam n'a pas connu la même diffusion. Son aspect éphémère est confirmé par le manque de documentation entourant sa production. Une vidéo de quelques secondes, de type *teaser*, utilise une scénographie qui insiste sur le côté inquiétant de la thématique du virus. Le corps absent des graphistes est remplacé par celui de personnes allongées dans le parc. Le jeu consiste encore à mêler les pistes entre le monde réel et les objets dotés de matérialité. Du point de vue iconographique, des centaines de petits cônes colorés s'ajoutent au milieu naturel environnant. La matérialité des objets graphiques est celle de la nature : troncs d'arbres, feuilles, branches. Rien n'est caché ou transformé, la plasticité des objets s'expose : les traces de pliure ou de mauvais alignements s'offrent au regard sans artifice.



Paper Virus installation in Amsterdam
© NDRUR (Mathieu Muisen) + MAKE A PAPER WORLD (Julien Morin)
Image Courtesy of Le Creative Swainshop



Figure 4.71



Figure 4.72

Des termes comme *rituel* ou *maîtrise de la technicité* sont récurrents dans les arguments avancés par les deux graphistes. Une technicité qui demande, selon eux, beaucoup de travail afin de maîtriser les réactions de la matière, une fois installée dans un environnement particulier. Cet apprentissage contribue, selon eux, à leur créativité : le contact *aux choses* leur *tient à cœur*. Sur les ondes de la radio parisienne BETC, ils précisent : « Ça nous a pris un an pour maîtriser et travailler cette matière [...] on pourrait prendre toute notre vie pour la maîtriser [...] »¹⁶ . »

Le blogue *The Daily Smudge* parle du projet en ces termes : *Viral paper greatness*. Il décrit les graphistes comme *hugely creative folks* qui poussent les limites de leurs expérimentations à partir de la matière jusqu'à créer « *things that they never imagined themselves ever being made in paper* »¹⁷ . ».

¹⁶ *Le Creative Sweatshop*, 2011, retranscription de l'interview audio réalisé par la radio parisienne BETC, <<http://www.betcmusic.fr/2011/03/21/betc-radio-exclusive/?cat=6>>.

¹⁷ *The Daily Smudge*, 2011, <<http://thedailysmudge.blogspot.ca/2011/03/le-creative-sweatshop-viral-paper.html>>.

Dans l'ensemble des textes, des écoutes audio et des visionnements, la volonté des graphistes à vouloir montrer ce qui est habituellement invisible se dévoile nettement. En effet, le virus, à moins d'être observé sous un microscope dans un laboratoire obscur, ne se donne jamais à voir. Dans le travail des deux graphistes, il en est tout autrement. Le papier, objet tangible, est donc doté d'une matérialité organique, qui relève de l'humain, appartenant à l'ordre du vivant. La déclaration de Paul Klee (1920), inscrite en ouverture de son *Credo du créateur* selon laquelle « l'art ne reproduit pas le visible, il le rend visible », s'applique parfaitement au travail du *Creative Sweatshop* qui rend visible l'invisible, qui transpose une matière organique, le virus, dans une autre, le papier. Cette surréalité ou hyperréalité est d'autant plus spectaculaire qu'elle s'exprime à travers l'objet-matière dont la forme réveille nos sens tactiles. Le caractère anguleux des cônes, l'agencement des masques posés sur les bouches contribuent à dire, à montrer de manière tangible, ce qui est habituellement caché.

Cette posture se prolonge dans le désir de sortir la création du studio, lieu généralement fermé au public. Les graphistes reconnectent plutôt avec le monde extérieur. Ce changement de décor contribue à remettre en question les frontières dans lesquelles le graphisme se pratique, mais aussi les médiations que ce choix implique entre le concepteur, l'espace de communication, l'objet et le public.

L'un des derniers plans du documentaire de Bvkfilms offre une vue d'ensemble du mur blanc. Cette image renforce la métaphore de la science : de petites lignes tracées à la main rejoignent ça et là certains agglomérats d'objets coniques, tel qu'on peut en trouver sur une formule de chimie ou à la lecture d'une chaîne ADN. Cette installation met au jour un désir de se rattacher à l'ordre des visibilitées. Pablo Picasso

disait que tout ce qui peut être imaginé est réel. Dans le cas du projet développé par le duo parisien, on amplifie la réalité imaginée par une mise en scène étudiée.

Cette volonté de scénographier l'espace en y insérant des volumes en papier se retrouve également dans plusieurs articles ou entrevues au sujet des deux graphistes. Le blogue *Yatzer* reprend un article de Yasmine Hottary¹⁸ paru dans le magazine *Graphics Art*. Elle rapproche cette conception de la composition de l'espace comme celle prônée par la culture du DIY, *Do It Yourself*. Dans l'histoire du graphisme, le DIY (en français, « fais-le toi-même ») est défini comme une sous-culture qui s'exprime dans le mouvement punk des années 1970. Dans la culture punk, l'éthique du DIY est liée à la vision punk anticonsumériste et incarne un rejet de la nécessité d'acheter des objets ou d'utiliser des systèmes ou des procédés existants. Au-delà de ce cadre, le parallèle établi par la blogueuse renforce l'idée d'une pratique contemporaine qui fait appel au bricolage, à la matière façonnée sous la forme de construction volumineuse et qui se démarque des productions numériques.

Paru quelques mois plus tard, ce même blogue *Yatzer* publie un article commençant par un titre similaire à celui dédié aux graphistes français: « *Viral Paper // Charles Clary talks to Yatzer*¹⁹ ». Les premières lignes de l'article décrivent le papier comme un matériau oublié que plusieurs graphistes contemporains réinvestissent. Yulia Brodskaya (fig. 4.73), Jen Stark (fig. 4.74) ou Richard Sweeney (fig. 4.76) sont cités.

¹⁸ Hottary, 2009, <http://www.yatzer.com/feed_2007_le_creative_sweatshop/>.

¹⁹ Hernandez, 2010, <<http://www.yatzer.com/Viral-Paper-Charles-Clary-talks-to-Yatzer/>>.

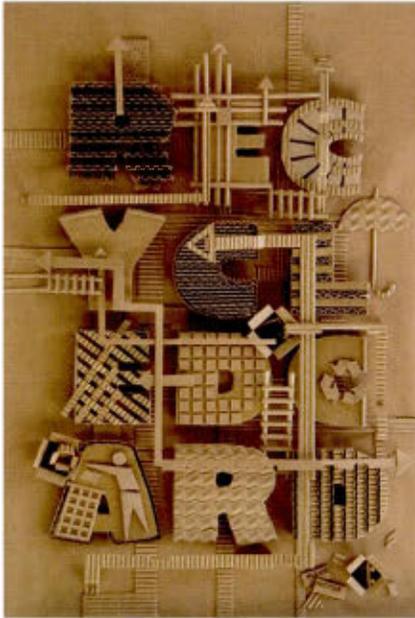


Figure 4.73



Figure 4.74



Figure 4.75

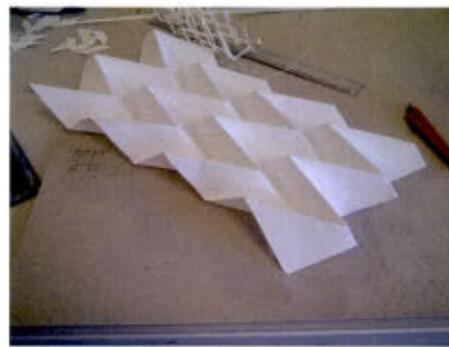


Figure 4.76

L'article présente le travail de Charles Clary, artiste visuel, dont les installations ne sont pas sans rappeler celui du *Creative Sweatshop*. Installé au Tennessee, ce créateur travaille à la superposition de couches de papier dans le but de créer des environnements, des paysages et des formes de vie organiques. Plusieurs de ses préoccupations sont similaires à celles des deux graphistes (fig. 4.77)



Figure 4.77

Le texte retient mon attention lorsqu'il dénote le caractère frontalier de ces créations qui se situent entre le naturel et le fabriqué :

I use paper to create a world of fiction that challenges the viewer to suspend disbelief and venture into my fabricated reality. By layering the paper I am able to build intriguing land formations that support both mechanical and organic life forms. These strange landmasses contaminate the surfaces they inhabit with their viral growth, transforming the space into a suitable living environment²⁰.

²⁰ *Ibid.*



Figure 4.78



Figure 4.79

Une même conception s'exprime à nouveau, celle de la viralité transposée dans le papier, en tant qu'expression de la vie organique, du rattachement au tangible, à l'environnement, voulu comme une métaphore du vivant. L'expression *My fabricated reality* souligne ce besoin de passer par l'étape d'une fabrication, c'est-à-dire par la manipulation tangible de la matière brute.

La vue des installations de Clary parle du temps, celui qu'il a fallu consacrer à la mise en forme et à l'installation de ces couches de papier. Le percevoir prend d'autant plus d'importance que ces montages sont éphémères. Une telle impression est rapidement corroborée :

The process is very labor intensive and requires a massive amount of time. I begin the whole process with a wooden support cut from organic shapes that I get from an action based painting process that is only significant to me as a musically based process. I dip hand made drum sticks into acrylic based paint and play passages of music onto a plastic tarp; once these splatterings dry, I peel them up much like you would a fruit roll up from its wax paper base, and use them as stencil patterns for my organic wooden bases. Once I have a wooden form I like, I lay tracing paper down and intuitively find my topographical formations [...] Once I have my design,

I graphite transfer a shape to my darkest or lightest color paper (depending on whether or not it will be a protruding or receding piece) and start cutting. I usually cut one shape out and then trace it out X amount of times to complete that layer then take the negative space that is left and free hand the next layers shape about a 16" of an inch smaller than the last and repeat. Once the 5-6 layers are cut, roughly 30 separate shapes, they form what I call a "tower", and dependant on how large this "tower" is I will then cut back into the shape to create my crevasse like designs. This part is completely intuitive allowing myself the freedom to cut the design the way in which it wants to be cut. Then I assemble the each individual tower using polystyrene spacers I hand cut to size, roughly 4,000-20,000 can be used in a single work, and then mount them to the wooden panel using archival, clear drying glue. I then assemble the panels together cohesively on the wall²¹.

Ce passage abonde en indices d'un travail physique intense qui passant par l'usage de la main qui manipule, trempe, coupe, décolle, colle, assemble. Le sentiment de liberté créative qui dépasse la contrainte et se laisse aller à l'intuition est également associé au travail de la matière : « *allowing myself the freedom to cut the design the way in which it wants to be cut*²² ». Le rapport à ce produit brut est décrit à l'aide de mot s'inspirant d'éléments naturalistes, organiques : *organic shapes, organic wooden bases, « I peel them up much like you would a fruit roll up from its wax paper base*²³ . »

À la manière du *Creative Sweatshop*, Charles Clary exprime l'importance qu'il accorde à l'implication du corps dans son rapport à l'environnement, qu'il s'agisse de la mise en forme des éléments ou de leur installation. La thématique de l'atelier et du travail de *bricolage* est également implicite tout au long de la description textuelle : les outils, les techniques de découpes, de collages, etc. sont autant d'éléments qui corroborent cette connotation.

²¹ *Ibid.*

²² *Ibid.*

²³ *Ibid.*

4.2.2 La campagne *Hard Core Level 6*

Dans le courant de l'année 2009, le constructeur automobile Nissan lance un concours proposant au gagnant de réaliser la campagne européenne de communication pour son modèle de voiture Qashqai, sous le thème : *Thinks outside the box*. *Le Creative Sweatshop* remporte le concours en développant une campagne visuelle portant le titre anglais de *Hard Core Level 6*. *WAD magazine* s'associe au duo de graphistes pour produire le concept fondé sur une scénographie graphique *in situ* installée dans un stationnement souterrain.

Sur le site du *Creative Sweatshop* on indique que pour ce premier mandat publicitaire le studio a peaufiné et reconduit sa méthode de production, *le fait main*, en s'adjoignant l'aide de procédés mécaniques destinés à la découpe de très grands formats :

Using modern technics but in keeping with the quality of manual creation, Le Creative Sweatshop wanted to stay within a realistic approach. To realize this project, paper shapes were created using classic cutting machines, then remodeled, folded and mounted by hand to create each module. The Qashqai and paper elements were installed in a Parisian parking²⁴.

Le texte révèle d'emblée une dichotomie entre la volonté de conserver une approche réaliste et le moyen utilisé pour y parvenir : la création de formes en papier, éléments hétérogènes, laquelle est garante de l'expression de la réalité. Pourtant, la photographie couleur de la scène installée dans un stationnement souterrain ne laisse aucun doute sur la juxtaposition d'éléments issus du réel et ceux produits à l'aide d'un montage planifié d'objets en trois dimensions.

²⁴ *Le Creative Sweatshop*, <<http://www.lecreativesweatshop.com/projets/nissan-2009-advertising-campaign-quaskai.html>>.

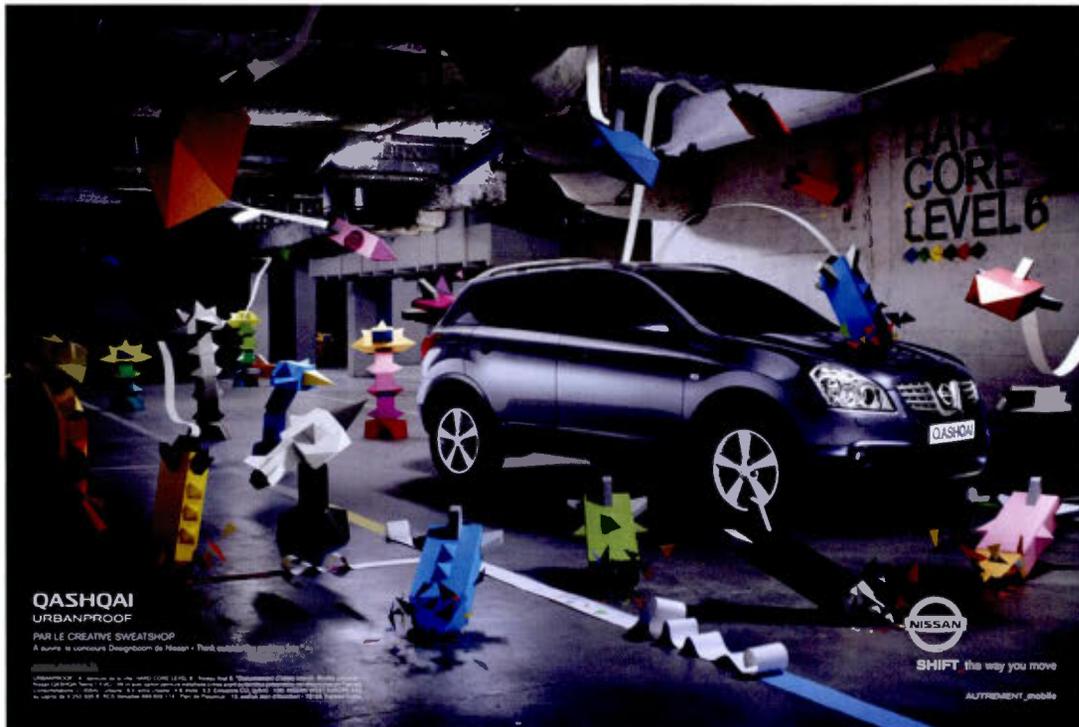


Figure 4.80

Une ligne de démarcation au sol renforce ce mélange entre réalité et fabrication : la bande de démarcation des places de stationnement se fait sentir sous l'impulsion des ondulations du papier au sol. Cet univers fantastique connote des représentations habituellement utilisées pour évoquer ce type d'espace : sombre et parfois apeurant qu'est celui du stationnement souterrain. Les créateurs en proposent plutôt une vision ludique et colorée. Je note la similitude entre cette atmosphère et le projet précédent, *Viral Paper +*, pour lequel la viralité s'exposait à travers la prolifération d'éléments coniques en papier. Ici, le stationnement a remplacé la cage d'escalier. Désormais, c'est une multitude de missiles en trois dimensions qui se déploient dans l'espace souterrain. La mise en scène joue sur les jeux d'ombre et de lumière typique de ce lieu urbain. Le titre du projet *Hard Core Level 6* est réalisé à partir de lettrage noir, découpé dans du *foam card*. Les mots ont été collés sur un mur

que soulignent de petits triangles coniques, identiques à ceux ayant servi à symboliser le virus dans le projet *Viral Paper +* (fig. 4.81).



Figure 4.81

L'explosion de faux missiles (fig. 4.80) est simulée par l'envolée de petits triangles multicolores à la zone d'impact. L'incongruité de la scène plonge de lecteur dans un univers inspiré des jeux vidéo. Le dénotent l'éclat des couleurs, la cible personnifiée par la voiture publicisée et le choix du titre. La scène qui nous est donnée à voir est une métaphore du monde urbain « *Le Creative Sweatshop rendered the Qashquai to endure the city's trials, translated by spears and missiles in paper*²⁵. » Le titre participe à ce jeu en utilisant des mots sur le thème de la difficulté, des obstacles à franchir dans un monde urbain qui, dès lors, semble hostile. Le choix du mot *level* réitère le palier à franchir lorsque le joueur essaie de progresser à travers les étapes de son jeu vidéo. Mais *level* (*niveau* en français), c'est aussi, littéralement, celui où l'on gare sa voiture. Les espaces dont on parle sont doubles : l'un qui fait

²⁵ *Ibid.*

référence au numérique et l'autre qui fait référence à notre quotidienneté. Or, dans la mise en scène d'objets graphiques en papier, il n'y a pas de tromperie. La matérialité brute du support tangible, tactile, signale un jeu explicite.

Dans ce sens, le site Web du studio est remarquable lorsqu'il présente différents projets en décomposant chacune des étapes de fabrication lors du processus de création. Une grande attention est portée au support, à la matière, mais également à la planification de chaque mise en scène, y compris la fabrication et la production des éléments utilisés. Chaque projet présenté sur le site du studio est disposé sur fond blanc à l'aide d'une photographie en vue d'ensemble. Au bas de l'image, des numéros permettent d'accéder à différents cadrages; le lecteur peut ainsi percevoir les détails des objets graphiques produits. À droite de l'image principale est indiqué par ordre : le type du matériau utilisé, un texte explicatif et synthétique, puis un document PDF téléchargeable qui démontre, tel un plan d'architecte, l'ensemble des composantes nécessaires à la fabrication des objets en trois dimensions. Les couleurs, les plans, la taille, le poids, la force, chaque détail technique est annoté. Rien n'est laissé au hasard. Par ailleurs, le paratexte utilisé regorge d'indices quant à la nature de la scène. La matière utilisée est la première dont on mentionne la caractéristique. Suivent les couleurs puis les détails techniques associés à des graphiques détaillés en trois dimensions qui, dans leur présentation, rappellent une rhétorique quasi scientifique (fig. 4.82) : *1: Workforce (pers.), 2: Paper weight (gr/m2), 3: Paper quantity (sheet), 4: Working length (h), 1. Warhead, 2. Missile body, 3. Aileron, Function: missile, Constructor: LCSS, Assembly length: 3 h, Deployment: 07 / 2009, Weight: 525 gr, Paper weight: 250 gr/m2.*

Le Creative Sweatshop

Nissan 2009/Annexe

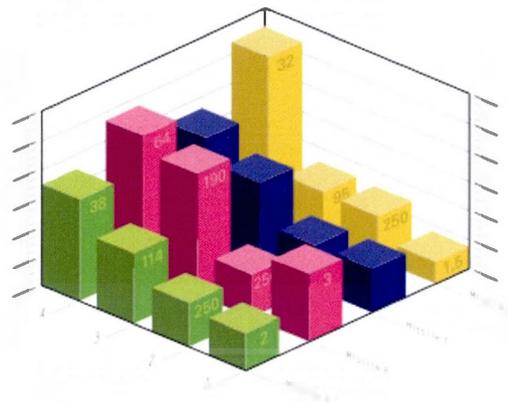
1 - Catégorie Missile & launcher



Missile 27
Launcher 11

— Missile / launcher A — Missile / launcher B — Missile / launcher C — Missile / launcher D

2 - Graphic production



1 Workforce pers |
2 Paper weight gsm2 |
3 Paper quantity sheet |
4 Working length m |

www.lecreativesweatshop.com

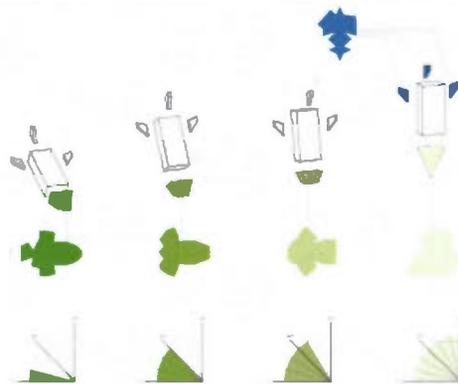
© Le Creative Sweatshop 2011 | Illustrated by Pierre Valls Lenoir | Layout by Joke D'Amico

Figure 4.82

Le Creative Sweatshop

Nissan 2009/Annexe

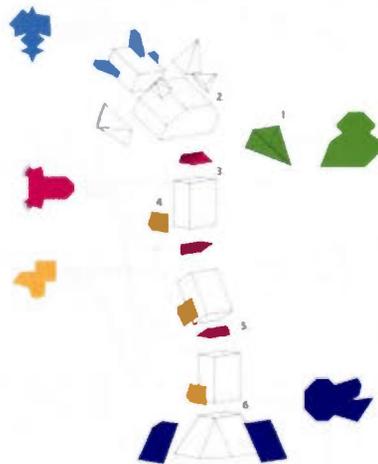
3 - Missile features



- 1 Warhead
- 2 Missile body
- 3 Aileron

Function: Missile
 Constructor: LCS5
 Assembly length: 3h
 Deployment: 07/2009
 Weight: 525 gr
 Paper weight: 250 gr/m

4 - Launcher features



- 1 Warhead
- 2 Head launcher
- 3 Stage launcher
- 4 Protective support
- 5 Pivot axis
- 6 Base launcher

Function: Launcher
 Constructor: LCS5
 Assembly length: 17h
 Deployment: 07/2009
 Weight: 680 gr
 Weight paper: 250 gr/m

www.lecreativesweatshop.com

© Le Creative Sweatshop 2009. Illustrated by Pierre-Yves Lelièvre. Layout by Justine Drapeau.

Figure 4.83

Outre la photographie de la campagne, ce document numérique insiste sur le caractère tangible de la production, ce que renforcent les dessins techniques ou les graphiques en trois dimensions.

Au cours de l'année 2011, le projet Nissan et d'autres créations du duo sont présentés dans le numéro spécial du magazine graphique *IdN* (fig. 4.84), dont le titre ne laisse aucun doute quant au caractère tactile de l'approche du *Creative Sweatshop* : « *Graphics with Dimension, 100% Flat-(Free) Graphics* » (2011, vol. 18, n°1).

Sous un titre orange fluorescent, en première de couverture, quelques lignes précisent : « *Tactile design is the new black as designers dump their computers and get their hands dirty with ready-for camera craft-work.* »



Figure 4.84

L'usage du terme *tactile* est un leitmotiv des pages intérieures. Il est inscrit sur de petits dispositifs circulaires dont un coin relevé simule la caractéristique adhésive. Si l'expression *new black* peut faire référence à l'idée de *la mode*, c'est-à-dire celle d'un caractère saisonnier et donc d'un état passager, elle réfère également à une nouvelle pratique. Les ordinateurs sont mis en retrait et les mains se salissent afin de réaliser des projets artisanaux en vue d'être photographiés. Ce processus est explicitement présent dans l'image sur lequel le paratexte a été apposé.

Le premier plan de la couverture d'*IDN* (fig. 4.84) propose une prise de vue en plan rapproché dont la partie supérieure se compose de trois petites photographies. Celle au centre est une reprise, en petit format, de l'image principale. Le premier plan nous donne à voir une scène agencée, un arrêt sur un moment qui a permis la mise en place des éléments s'étalant devant nous. À proximité du nom du magazine, un appareil photo est posé sur une tablette. Au-dessous, dans la partie gauche de l'image, une table en bois a été recouverte d'un large morceau de papier blanc, tel qu'on en installe pour une prise de vue. Sur ce dispositif sont disposés les objets fabriqués : cartons de couleur, d'autres blancs, découpés et assemblés, ciseaux, série d'oiseaux noirs qui pendent attachés par un fil de pêche semi-transparent. Sur la partie droite de l'image, le graphiste apparaît masqué jusqu'à la moitié du visage. Caché par son capuchon, il tient dans la main une cannette de bière et un sac en papier kraft. Le jeu continue plus haut lorsqu'on le découvre, sur l'une des petites images, affairé à découper une feuille de papier orange. Un masque lui couvre l'ensemble du visage. La redondance de sa présence et de son attitude physique, ses actions différentes, la vue de ses mains en train de faire quelque chose, le chat perché sur un tabouret bleu dans la troisième image, tout nous convie à saisir le rapport humain entre le faire, la matière et le créateur. Les thèmes de la tactilité et du jeu animent cette page couverture.

Cassandre, graphiste fondateur du mouvement Art déco, décrivait ce type de travail comme celui d'un cambrioleur pénétrant par la fenêtre, les instruments de l'infraction dans les mains. Si le graphiste se cache, il laisse voir par contre toute la lumière sur son processus de création et la matérialité de son objet d'étude. Tel un prestidigitateur qui dévoile ses tours de magie, il nous montre les fils, les ciseaux, l'appareil photo, les vidéoclips, les rouleaux de bandes adhésives.

À l'intérieur du magazine, un article de trois pages consacre le travail du *Creative Sweatshop*. Outre le projet Nissan, l'ensemble des productions présentées offre une large place à la présence du corps qui, par son raccordement aux objets



Figure 4. 85

graphiques fabriqués, habite un espace. Celui-ci devient un support à part entière avec lequel on doit composer. Dans ce contexte, la main ou le corps deviennent la trace qui amplifie la marque de la fabrication des objets graphiques. L'univers créatif des deux graphistes, qu'il concerne les projets de commande ou les projets personnels, mêle

objet fabriqué et réel dans un rapport parfois surréaliste comme le montre la couverture réalisée pour le magazine *WAD* (fig. 4.85) et les objets sculpturaux développés pour une campagne dans le domaine de la mode.

Le projet *Bonbek* (Bonbon dans le langage familier français) présente un jeune garçon affublé d'une couronne et d'une cape. Le déguisement se compose entièrement de formes triangulaires distinctives du travail du duo, sorte d'origami architecturé. En comparant la photographie et la mise en pages du magazine (fig. 4.86) et celle de la prise de vue présentée sur le site des graphistes (fig. 4.87), le dispositif d'accrochage et de soutien du vêtement est resté visible. Sans artifice, sans trucage l'objet révèle le processus, le montage. Mieux encore, il raconte une histoire, celle qui convoque la genèse de la mise en scène.



Figure 4.86



Figure 4.87

Interrogé par un journaliste anglais, le duo affirme :

The fact that a lot of people are going back to craft is a good thing. People think differently when using computer techniques. We wanted to work with our hands while respecting the object. We love the design and craftsmanship aspects. (IdN, 2011, p. 17)

Selon ces graphistes, il existe une différence entre la manière de penser à l'aide des outils numériques et des outils manuels. Ils parlent d'une conception considérant que le respect de l'objet passe par la manipulation tangible de sa matérialité.

Cette volonté de prise à bras le corps de chacun de leur projet s'exprime également dans une vidéo présentée sur la plateforme Vimeo. De type *making-of*, les plans se succèdent rapidement en illustrant le rapport particulier que les graphistes entretiennent avec leurs objets au cours des étapes de fabrication et d'installation. Ce film met aussi l'accent sur l'aspect collaboratif d'un tel travail. Les intervenants se succèdent dans une ambiance festive, mais studieuse.

Plusieurs personnes animent un atelier et s'activent autour d'une large table de travail. Les trois premières secondes se composent d'un gros plan sur un tapis à découper sur lequel une main découpe du papier cartonné à l'aide d'une règle en acier et d'un couteau exacto (fig. 4.88 et 4.89). Une activité incessante est symbolisée par des prises vidéo en accéléré (fig. 4.89-4.91) et un va-et-vient de plans successifs qui cadre sur des gens en action qui manipulent, découpent, collent ou assemblent des objets cartonnés en trois dimensions (fig. 4.92-4.95). Un peu plus tard, une vue en plongée montre l'atelier et une table de travail parsemée des différents outils utilisés par les graphistes. La représentation de l'établi ne peut échapper à celui qui la regarde (fig. 4.91).



Figure 4.88



Figure 4.89



Figure 4.90



Figure 4.91

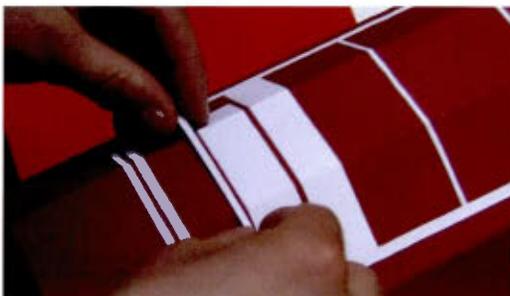


Figure 4.92



Figure 4.93



Figure 4.94

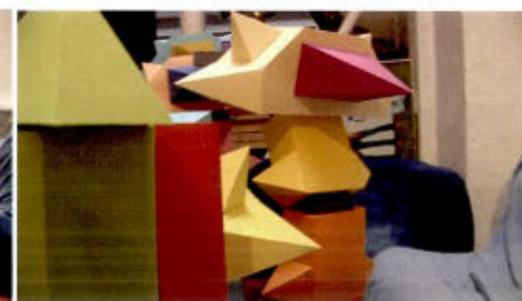


Figure 4.95

Échoués ça et là de grands bricolages colorés s'exposent dans toute leur matérialité. Les contours, le poids, la couleur, la forme du projet graphique laissent comprendre une réalité tangible avec laquelle on doit cohabiter en attendant leur installation finale.

Dans un deuxième temps, nous pénétrons dans un autre lieu, celui où les objets sont installés et mis en scène. Des prises de vue montées en accéléré montrent plusieurs personnes en train d'installer les objets en papier à l'intérieur d'un stationnement souterrain. Debout sur des échelles (fig. 4.96) ou assis par terre en train de coller des bandes cartonnées (fig. 4.97), les graphistes s'affairent à la fabrication de la scène. La présence des échelles dénote la grande dimension des objets, ce que corrobore une série d'images donnant à voir le transport de l'atelier au stationnement, des éléments emballés en vue de leur installation (fig. 4.98 et 4.99).



Figure 4.96



Figure 4.97



Figure 4.98



Figure 4.99

Un troisième temps est introduit par un arrêt sur image : une personne est en train de regarder dans le viseur d'un appareil photographique grand angulaire. Ce plan est suivi par un plan montrant un attroupement autour de l'écran : les participants regardent une prise de vue numérique affichée dans la fenêtre d'un logiciel de postproduction (fig. 101 et 102).



Figure 4.100



Figure 4.101



Figure 4.102

La signature de la marque *Qashqai Urban Proof* conclut ce *making-of* en renforçant l'idée d'un monde urbain hostile qui met la voiture à l'épreuve. Cependant, on note que la scène au caractère inhospitalier, violent, simulé par une attaque en ordre de missiles entretient une dichotomie avec la nature du matériel de

création : le papier. Ces missiles ne sont pas construits en métal, ni en quelque autre alliage utilisé dans l'industrie de guerre.

Les engins de guerre se transposent en objets de papier, support fragile et délicat, à l'opposé de l'univers de référence de projectiles à explosion. Ce glissement des représentations accentue de façon surprenante la nature de l'objet fabriqué en se jouant des cadres de référence connus. La lisibilité de ce lieu urbain familier devient de l'ordre du sensible plutôt que du dramatique.

La réalisation de cette vidéo nous donne à voir les coulisses de la production, de l'installation et de la prise de vue. Elle offre donc une perspective différente sur le projet, mais néanmoins cohérente avec le caractère tangible et matériel que revêt chacun des concepts élaborés par le duo. Ce choix exprime un besoin de laisser une trace, celle bien tangible des corps en action et de leur rapport à la matière, qu'il s'agisse du support papier ou de la matérialité des lieux. Outre la campagne de Nissan imprimée, le *making-of* déconstruit en quelque sorte l'image numérisée du plan final. Il en dévoile les *ficelles*.

Ils sont plusieurs autres à se dévoiler et à unir leur créativité sous la forme de collectif qui aborde leur production de manière ludique à partir de construction papier élaborée. *This is it collective* ou *Hort* ont justement choisi des noms qui suggèrent dès le premier abord ce que ce type de pratique sous-tend. En vieil allemand, *Hort* signifie la *garderie*, un endroit où les enfants jouent, apprennent des choses sur la vie et la signification de la vie en société, en plus d'être un lieu où ils sont à l'abri et où des gens prennent soin d'eux. Après tout, les enfants apprennent en jouant et ils commencent à jouer lorsqu'ils se sentent en sécurité.

La fusion des idées du groupe au sein de *This is Collective* donne également naissance à des montages emprunts de naïveté propre au monde de l'enfance et du jeu, celui des cartons colorés ou des cubes à la base des premiers bricolages d'éveil.



Figure 4.103



Figure 4.104



Figure 4.105

Les volumes en tous genres, sous toutes formes, deviennent prétexte à d'immenses bricolages scénarisés autour desquels les créateurs naviguent. Le théâtre des images se déroule sous nos yeux dans un décor, sorte de *pop-up* coloré en train de se construire. À ces montages s'adjoignent, comme dans le cas du *Creative Sweatshop*, des *making-of* qui documentent ces montages bricolés, finalement voués au rebut ou à la récupération. Le caractère éphémère de ces productions révèle sans doute le besoin de jeunes créateurs de revenir à la manipulation de la matière, l'important n'étant pas seulement le produit final, mais l'implication physique dans le processus de fabrication.

En japonais, *monozukuri* signifie le processus de fabrication et l'intelligence du savoir-faire. Les artisans pavent la voie aux bricoleurs, mais, pour ces derniers, c'est

bien la découverte et le jeu de la fabrication qui imprègnent leur désir de matérialité, leur désir de se lancer corps et âme dans des défis de conceptions toutes en volume.

CHAPITRE V

ANALYSE DU CORPUS Partie 2

5.1 Stefan Sagmeister, l'artisan

Stefan Sagmeister (États-Unis) est un designer graphique d'origine autrichienne qui vit et travaille à New York¹. Au milieu des années 1990, il se fait connaître grâce à la réalisation de pochettes de CD-ROM pour des artistes réputés comme les Rolling Stones, Aerosmith ou encore Lou Reed. Ses œuvres témoignent d'une réflexion incessante, non dénuée d'auto-ironie, sur la pratique de son métier. Depuis une quinzaine d'années, la typographie est le sujet de ses expérimentations quand ce n'est pas son corps tout entier. Son torse scarifié pour l'affiche annonçant la conférence de l'AIGA (American Institute for Graphic Arts) à Détroit l'a propulsé au rang d'icône du graphisme. Son concept reposait sur la visualisation de la douleur qui accompagne la création d'un projet graphique.

Chaque projet entrepris par Sagmeister raconte sa propre histoire en révélant une part du processus de création. Pour cette affiche, la photographie a été faite avec un appareil grand format de 8 po × 10 po afin que chaque pore soit visible et que le lecteur comprenne que la photographie n'a pas été retouchée.

¹ Sagmeister, 1999, <<http://www.sagmeister.com/>>.

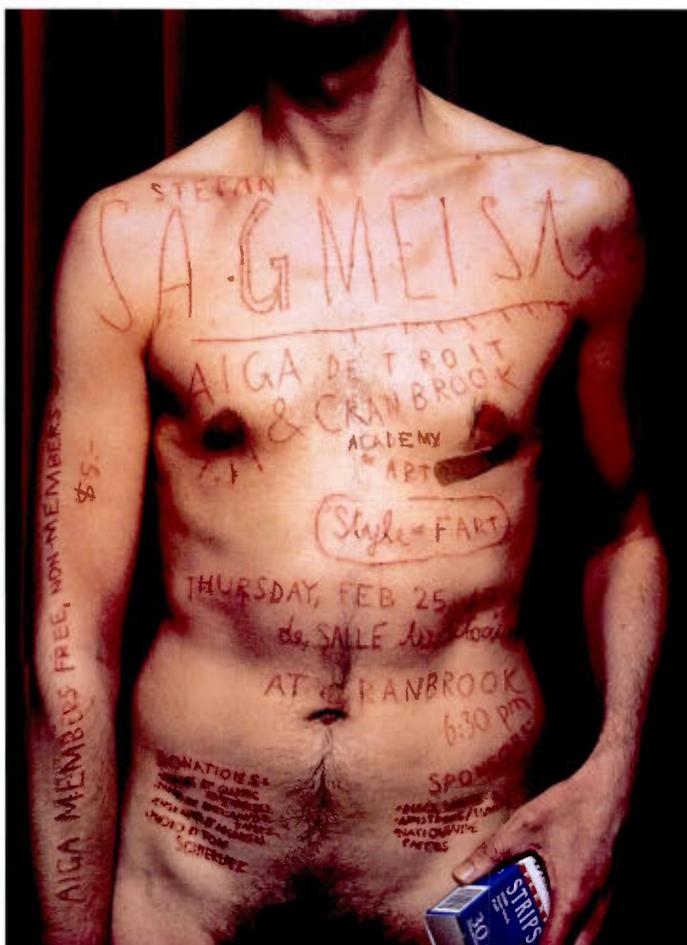


Figure 5.1

Si le moyen utilisé peut sembler extrême, il a la force de nous faire ressentir le message. Sagmeister souligne dans son site Web que tout ce qui est réalisé dans son studio « [...] *has to work. They have a function out of my desire for self expression*² ». Qu'importe le matériel utilisé, le graphiste lui trouve une fonction signifiante afin que le message illustré surprenne, choque ou enchante.

² American Institute of Graphic Arts Design Archives (AIGA). 2008.

Les qualificatifs pour le décrire abondent. Dans une entrevue audio réalisée pour *Designing Minds*, un site développé par AIGA, on peut entendre : « *Stefan is a razor-Blade wielding, gracefully brutal, always surprising master of communication (...) a boundary pusher with a style that has evolved over time*³. »

Il est fasciné par l'exploration de moyens permettant d'obtenir l'attention du public en une fraction de seconde. Pour y parvenir, il recherche une interaction qui pousse le lecteur, le passant à réagir en regard de l'œuvre. Le graphiste donne à voir une grammaire visuelle qui dépasse souvent le contexte commercial pour s'étaler en formats inusités dans l'espace public. Il se dit lui-même fasciné par la possibilité de toucher un très grand nombre de personnes avec ce type d'approche ouverte au dialogue. L'univers de Stefan Sagmeister est immersif. Ce phénomène s'enclenche face à des concepts typographiques réalisés à base de matière en tous genres, placés dans des lieux inattendus. Ces installations créent des contrastes de formes, de volumes, de genres qui donnent à voir des mots signes extravagants. Dans son travail se manifeste le souci de messages essentiels dont la teneur justifie la performance et l'expérimentation présidant à leur mise en forme.

À un moment de l'histoire du design où, pour ainsi dire, tout le monde peut créer des caractères, faire un livre ou une publicité, la virtuosité et le génie de Stefan continuent d'être une source d'inspiration. (Shapiro, 2008, p. 32)

5.1.1 L'installation *Things I have learned in my life so far*

En 2000, à la surprise générale, Stefan Sagmeister décide de fermer son studio pour une première année sabbatique d'un an. Sept ans plus tard, en 2007, malgré le risque de perdre une partie de sa clientèle et son refus de réaliser la campagne pour la

³ *Ibid.*

présidence d'Obama, il prend un autre temps d'arrêt. À son retour, il produit l'un de ses projets d'envergure : *Things I have learned in my life so far*.

Ce projet d'auteur, le premier du genre, exprime une volonté souvent affirmée par le graphiste de transmettre au public, connaisseur ou amateur, le fruit de son expérience et de ses réflexions. Ce projet démontre l'une des particularités de Sagmeister : une conscience aiguë de son rôle et de sa contribution au design.

Son approche conceptuelle, voire philosophique et charismatique, le pousse à explorer l'ensemble des matériaux de création à sa disposition. Cette exploration formelle passe par une période d'écriture. À la manière d'Oscar Wilde, il remplit des petits carnets d'annotations diverses comme « *Complaining is silly, either act or forget* » ou « *Trying to look good limits my life* ». Au retour de son congé, il en a rempli une kyrielle. Il en ressort un traité de philosophie empirique très personnel. Avec le soutien de ses clients, subjugués par la force d'évocation de ses messages, Sagmeister transpose ses réflexions sous la forme d'objets typographiques. « *Trying to look good limits my life* », « *Assuming is stifling* » and « *Worry solves nothing* » sont quelques-unes des maximes que Sagmeister écrit à la limite du banal et qui sont représentatives d'un certain cynisme qui se transforme en projets artistiques, installés dans l'espace public. « *Assuming is stifling* » orne la couverture d'un rapport annuel japonais, « *Everybody always thinks they are right* » est représenté par les singes blancs gonflables de 33 mètres, chacun illustrant un mot de la maxime.



Figure 5.2

Concernant le cas des singes (fig. 5.2), la séquence d'images que diffusent les médias imprimés ou numériques a posteriori est trompeuse. Ces installations sont

créées selon une stratégie de *teaser* c'est-à-dire que chaque mot est réparti à travers six villes différentes (*Everybody* à Dundee; *Always* à Iverness; *Thinks* à Edinburgh; *They* à Glasgow; *Are* à Stirling; *Right* à Aberdeen). Ce n'est pas une phrase linéaire à laquelle le public a accès, mais à un objet graphique, objet architecturé posé dans un lieu sans lien visible avec le message qui produit un effet de surprise. L'incongruité du dispositif crée un espace de sensations entre le matériau, sa forme, le message laconique et l'espace environnant. Une sorte de rébus en trois dimensions anime la ville et le parcours des passants.

Ces explorations commanditées ont donné lieu à la publication d'un livre emblématique, *Things I have learned in my life so far* (Sagmeister, 2008).



Figure 5.3



Figure 5.4

L'ouvrage est en soi une expérimentation formelle. Il est composé de quinze livrets rassemblés dans une boîte. Une découpe donne à voir le visage ajouré du graphiste tel un moucharabieh qui reçoit autant de variations que de livrets. Pourtant, l'intérieur permet au lecteur de comprendre qu'il s'agit moins de mégalomanie que de la conviction forte d'un graphiste pleinement investi dans son travail jusqu'à y intégrer sa part d'humanité. Steven Heller, auteur spécialisé en graphisme, décrit le livre en ces termes : « *This is truly the nexus of art and design in the service of expression.* » (2008, livret T) Il est une expression sans équivoque d'une utilisation revendiquée de la matière dans le but de rendre visible le processus de création.

Smith-Lessouëf à Nogent-sur-Marne, en France. Ces mises en scène insolites interpellent notre rapport à l'espace réel tout en affirmant leur statut d'objet fabriqué par la main de l'homme. La typographie devient mot image et son support d'affichage se superpose à la réalité ambiante. Dans les représentations qui nous sont données à voir, il y a juxtaposition des espaces : le naturel et le fabriqué. Quant à la lecture, elle est bien différente *in situ*, livré un mot à la fois, que celle organisée par la diffusion, une phrase linéaire impossible à lire dans l'installation originale. Dans cet univers naturel, la typographie grand format devient un point focal et révèle toute sa matérialité organisée, sans égard pour l'aspect sémantique.

Dans le cadre du lancement du livre, je me suis particulièrement intéressée à l'invitation que la galerie Deitch de New York a adressée à Sagmeister. Pour un temps, l'espace de cette galerie est devenu le terrain du jeu du graphiste qui, outre la présentation en grand format de certaines maximes du livre, en a profité pour en créer d'autres. Réalisées spécifiquement pour l'exposition, elles démontrent de façon flagrante comment l'usage de la matière tangible transforme l'image graphique en objet du sensible interagissant avec le public. Ce processus, Sagmeister l'exploite jusqu'à prolonger l'espace de la galerie jusque dans la rue, attirant l'attention des passants.



Figure 5.6



Figure 5.7

De fait, l'exposition commence dans la rue. Un singe gonflable, identique à ceux déployés en Écosse, est placé sur le toit de l'édifice étroit de la galerie, coincée entre deux immeubles de Soho. Sous son postérieur est inscrit en capitales noires et grasses : « *Everybody thinks...* ». Le regard s'arrête sur ce contraste architectural et ce message laconique. L'envie de pénétrer dans la galerie pour découvrir la suite du message est irrésistible. Une fois passée la porte, on découvre un autre singe assis, les jambes allongées et ouvertes. Au-dessus, la fin de la phrase s'étale : « *... they are right* ». De part et d'autre de ses jambes on observe d'un côté un immense mur de bananes et de l'autre, un mur d'impressions numériques de mots images issus du livre. À l'occasion de l'exposition, Hillmancurtis réalise un documentaire sur le moment de l'installation jusqu'au soir du vernissage⁴. La première partie montre Sagmeister se déplaçant dans la galerie, de dos, habillé en noir, inspectant silencieusement son équipe en train de mettre en place les divers éléments. En bruit de fond, les gens qui s'affairent, les coups de marteau ou des portes qui s'ouvrent se font entendre. La partie du documentaire consacrée au montage est entrecoupée de plans montrant le singe de la pièce principale en train de se gonfler lentement. Ces plans permettent de ressentir la tactilité de la matière plastifiée qui se déploie en même temps que les murs s'habillent. La présence physique du graphiste occupe une grande place dans le déroulement des images. C'est néanmoins une présence discrète, en retrait et méditative qui est montrée. Plus tard, on retrouve le graphiste placé à l'intérieur des jambes du singe, s'adressant directement à la caméra dans un ton très feutré, ce qui ajoute à une certaine aura autour du graphiste. Outre sa personnalité, c'est l'exposition et son approche qui sont décrites.

On apprend que l'exposition associe la création de messages, le design d'affiches, la photographie, la sculpture, la vidéo, tout en offrant aux visiteurs de gribouiller des notes dans de petits carnets, d'écrire avec le doigt des aphorismes sur

⁴ Hillmancurtis, 2008, < <http://www.hillmancurtis.com/index.php?/film/watch/sagmeister08>>.

la buée de la vitrine ou de sentir l'odeur des 10 000 bananes qui s'étalent sur un pan de mur entier sur lequel on lit « *Self-confidence produces fine results* ». Dans un article paru dans le magazine *étapes*, Ellen Shapiro se demande : « S'agit-il d'une performance, d'art conceptuel, d'une installation, ou de quelque chose de complètement nouveau ? Peut-être pourrait-on appeler cela de l'art participatif ? » (2008, p.29) Le titre de l'article (fig. 5.6) connote ce questionnement : *Tous des artistes*. Il exprime une revendication qui agite de nombreux graphistes depuis plus de dix ans. Celui d'affirmer qu'être graphiste c'est aussi être un auteur, ou un artiste, en redéfinition permanente de sa pratique.

Une chose est certaine, cette exposition résonne au son des questions que Stefan Sagmeister se pose depuis sept ans qu'il parcourt le monde : sur combien de surfaces puis-je écrire un message, avec combien de substances différentes ? Il façonne des maximes comme « *Worrying solves nothing* » partout, sur des boîtes de Petri comme sur l'Empire State Building, utilisant des matériaux des plus microscopiques aux plus énormes : pollen, sperme, sucre, urine, brindilles, cintres, meubles. Ce qu'il donne à voir sur les murs de la galerie Deitch est révélateur d'une volonté du graphiste d'interagir, de surprendre, de choquer le passant, le visiteur en remettant en question son rapport à un message que la matière brute transforme. Cette métamorphose, pour reprendre le terme employé par Malraux (1951), opère lorsque le sens d'un message anodin se trouve propulsé au rang d'objet en *chair et en os*. La lecture devient de l'ordre du tactile et du tangible dans ce que j'appelle, un *excès de réalité matérielle*.

Ces installations permettent aux visiteurs de se transformer en acteurs de l'opération, en l'œuvre elle-même. Sagmeister insiste pour rappeler que ce n'est que du graphisme. N'empêche, les projets exposés font sinon exploser, du moins brouiller les frontières entre graphisme et beaux-arts. Ils sont révélateurs d'une réalité de plus en

plus évidente au sein de la discipline. Silvana Annicchiarico, directrice de la Triennale Design Museum de Milan en révèle l'essence :

The fact is that graphic art cannot be dealt with hastily as an assemblage of manifestos, logos, characters and artefacts used for communication. Rather, it is a complex and harmonious universe, which foreshadows and implements a strategy, an artistic direction, probably an aesthetic, and perhaps even a philosophy of communication. (2011, p. 10)

Les concepts de Sagmeister en sont représentatifs. L'ensemble des projets présentés à la galerie Deitch qui ne sont pas réalisés qu'en papier démontre que la problématique du retour au tangible déborde l'usage de ce seul matériel. Ici, l'image et le texte se côtoient sous la forme de *narrations matérielles*. Des maximes sont mises en image et prennent corps dans la matière qui les habille⁵.

Un premier dispositif, le *Deitch Notebook Wall*, se déploie sur deux murs perpendiculaires. Leur surface est complètement couverte de petits livrets blancs ouverts. En tout, 18 rangées de 30 petits carnets vierges fixés au mur invitent le visiteur à écrire son « *Things they have learned in their Life* » en utilisant les crayons mis à leur disposition qui pendent du plafond. Ce mur interactif illustre l'approche du graphiste qui croit à l'élaboration d'un dialogue entre le concepteur et son public. La médiation des carnets en papier propose un livre ouvert, celui que le graphiste construit en collaboration avec son public.

L'action d'écrire implique de se diriger volontairement vers le mur, de saisir un crayon et de faire un geste. Sagmeister réutilise un outil de communication de base. Il suscite l'émergence d'un langage d'une simplicité authentique et l'offre en partage.

⁵ Sagmeister, 2008, <<http://thingsihavelearnedinmylife.com/>>.



Figure 5.8



Figure 5.9

Un second dispositif est situé dans la première salle, à gauche des jambes du singe (fig. 5.7, singe en haut, à droite). Il est composé de 10 000 bananes dont 1000 vertes qui ont été collées une à une sur une grille tracée manuellement (fig. 5.10).

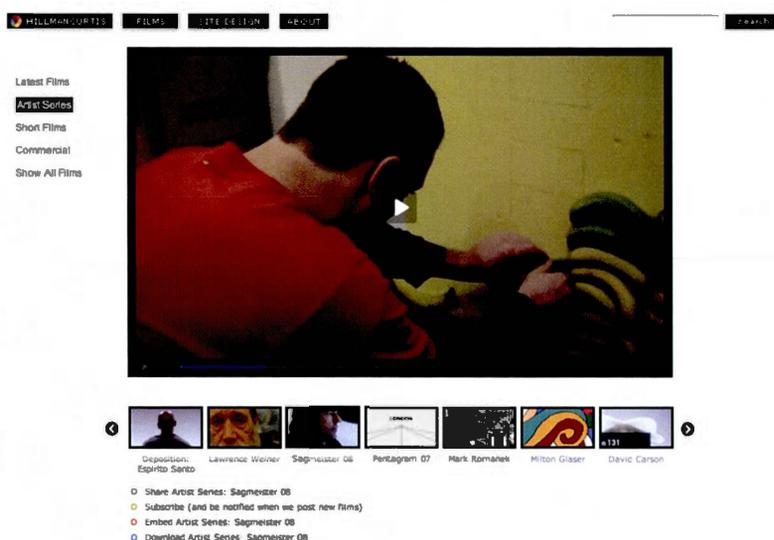


Figure 5.10

Ces dernières créent un motif sur un fond de bananes jaunes traduisant le sentiment : *Self-confidence produces fine results*. Après plusieurs jours, les bananes vertes sont passées au jaune. Le message a disparu. Quand les bananes jaunes ont à leur tour viré au brun, la typographie et le self-confident sont apparus de nouveau. Sagmeister dira que certains jours « *the wall felt more self confident than others*⁶ ». Une fois toutes les bananes à maturité, la typographie a disparu définitivement. Parallèlement au processus de maturation des fruits, l'odeur s'intensifiait de jour en jour. Lors de son entretien recueilli par AIGA⁷, le graphiste souligne que lorsque les gens entrent dans la galerie, leur première réaction est de chercher d'où vient l'odeur

⁶ AIGA, American Institute of Graphic Arts, 2008, <<http://www.youtube.com/watch?v=I2iF0hFvAhY>>.

⁷ *Ibid.*

avant même d'apercevoir les bananes. Une fois devant le mur, l'odeur prenait tout son sens. Il remarque que c'est toute l'humeur de la galerie qui s'en trouvait modifiée et transformée de manière positive. Le caractère olfactif de l'installation avait un impact certain sur les visiteurs.



Figure 5.11



Détail du montage

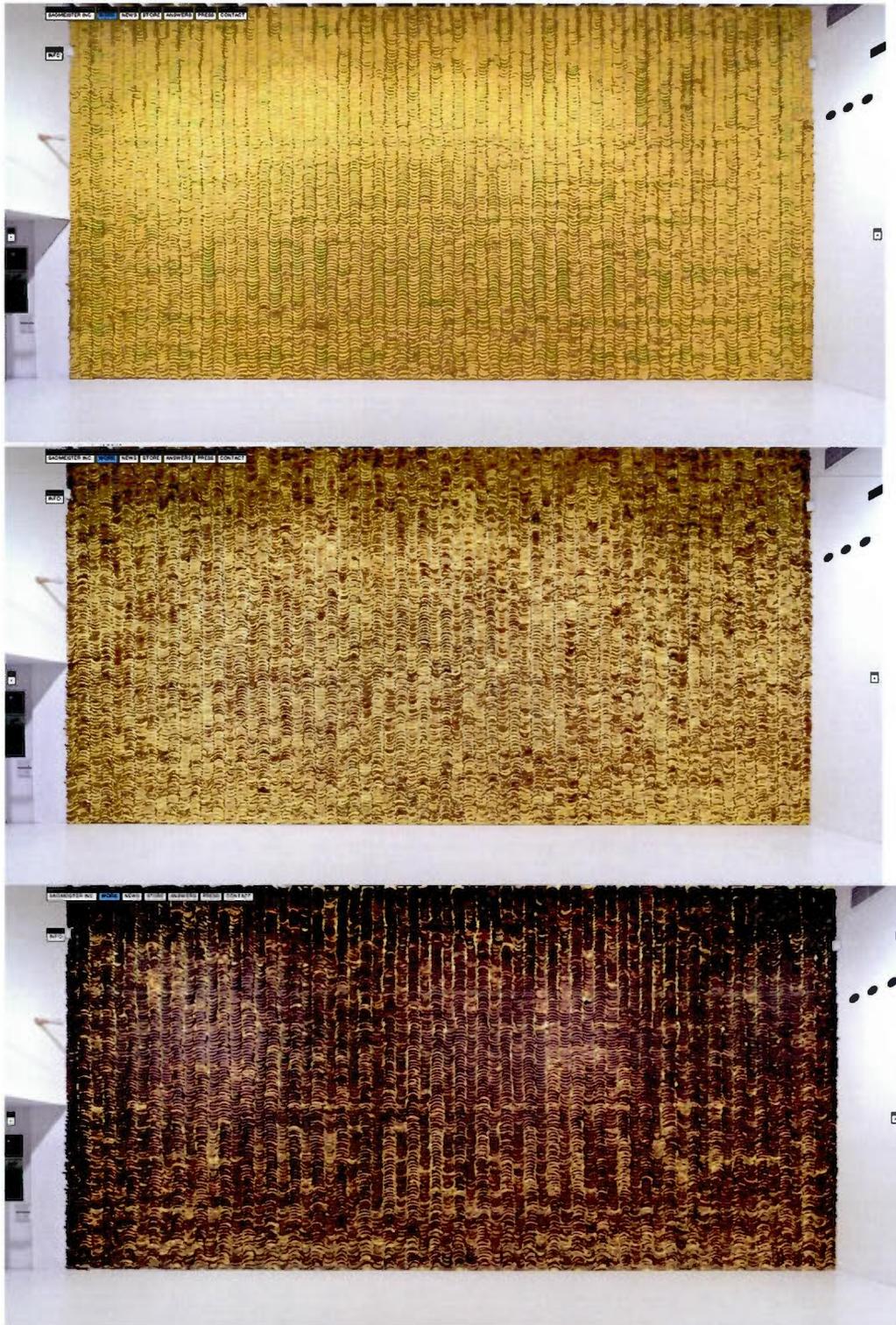


Figure 5.12



Figure 5.13

Tout dans ce dispositif, comme le montre la figure 5.13, illustre l'installation de gigantisme. Dix mille bananes peuvent sembler excessives, pourtant, une fois installées sur le mur et le message apparent, elles traduisent l'idée que le graphisme n'a pour limites que celles que son créateur lui impose. Selon une logique propre au domaine, le message doit fonctionner et c'est le cas ici. Cette démesure qui caractérise la production de Sagmeister révèle que le graphisme est un riche langage et comme tout langage, il évolue dans sa forme, sa grammaire, sa syntaxe, son style. À l'ère du numérique, créer un mur de bananes interactif et olfactif relève d'un certain génie conceptuel. L'utilisation de vrais fruits, à cette échelle, sans trucage, offre un regard neuf sur le pouvoir des mots et des images dans l'espace public. Les effets spéciaux obtenus grâce au numérique sont battus en brèche par cette approche qui devient non conventionnelle et décalée. Elle ne peut que susciter une réaction auprès du public ou du lecteur qui réalise à sa première lecture l'investissement de temps et d'énergie engagés dans une telle installation.

Un troisième dispositif, le *Deitch Steam Room* est situé dans une petite pièce composée d'un mur percé de trois fenêtres verticales. Sous le plancher, un appareil projette en permanence de la buée sur les vitres. Lors du vernissage, Sagmeister a invité de nombreux graphistes new-yorkais à venir écrire l'une des maximes contenues dans son livre. Il souligne que le mandat était très contraignant : l'usage d'un seul matériel (la buée), d'un seul outil (le ou les doigts) sachant que le tout disparaîtrait au bout de vingt minutes. Le résultat fut pourtant à la hauteur de ses espérances avec une production variée, tournée vers la rue. En effet, sur la vidéo réalisée par David Hillmancurtis, réalisateur, designer et auteur, on remarque que tous les participants ont pris soin d'écrire de droite à gauche afin que leur message soit lisible de l'extérieur. Ce dispositif offre un espace de jeu ludique, d'une simplicité connotée par le monde de l'enfance. Un monde qui trouve son plaisir dans les objets les plus simples mis à sa disposition. Qui n'a jamais embué un coin de vitre afin de tracer avec son doigt un message ou un petit dessin ? Par cette approche, Sagmeister ne cache rien du processus de création. Au contraire, les graphistes s'affichent eux-mêmes dans l'acte de faire.

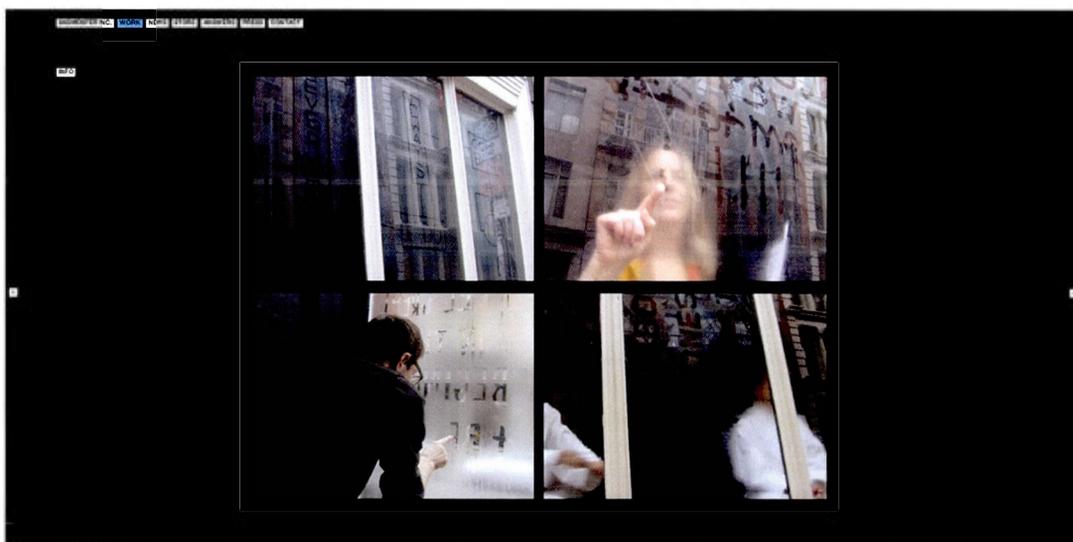


Figure 5.14

Paula Scher, une graphiste influente qui apparaît dans la figure 5.14, écrit : « *Words have meaning and typography has feeling. When you put them together it's spectacular.* » (Walters, 2010, p. 55) L'engouement des graphistes à transposer un message sur une vitre embuée est singulier. Habités qu'ils sont à peaufiner leur création, à embellir, ils exultent ici dans l'exercice assigné de transposer, en direct, des messages éphémères, imparfaits, mais qui renouent avec une préhistoire du temps où la main traçait la représentation du monde sur la paroi.

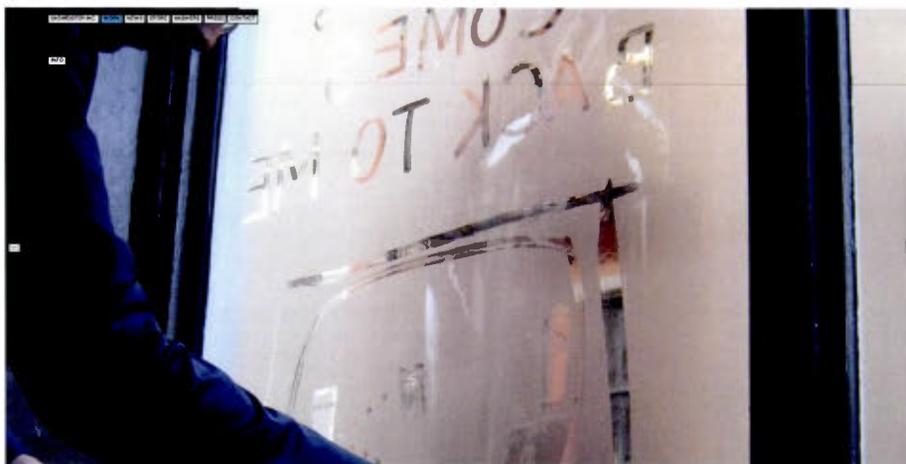


Figure 5.15



Figure 5.16

Ji Lee, graphiste bien connu pour ses campagnes virales à New York, offre un autre exemple d'intervention avec le dispositif embué offert par Sagmeister à ses invités. Dans son cas, le message est son corps dénudé qui s'imprime sur la vitre. Le designer mis à nu devient objet. Les vitres, la buée, les doigts, le corps, tout exprime la tactilité vécue ou ressentie devant cet objet graphique éphémère à travers lequel la présence physique de chaque graphiste est perceptible.

Le concept de temps est décidément un élément clé de l'œuvre de Sagmeister. Le temps pour les bananes de mûrir, pour la buée de la vitre de se dissiper ou au sucre⁸ de se désagréger (fig. 5.17). Et surtout, le temps de concevoir l'œuvre qui est d'une qualité exceptionnelle.

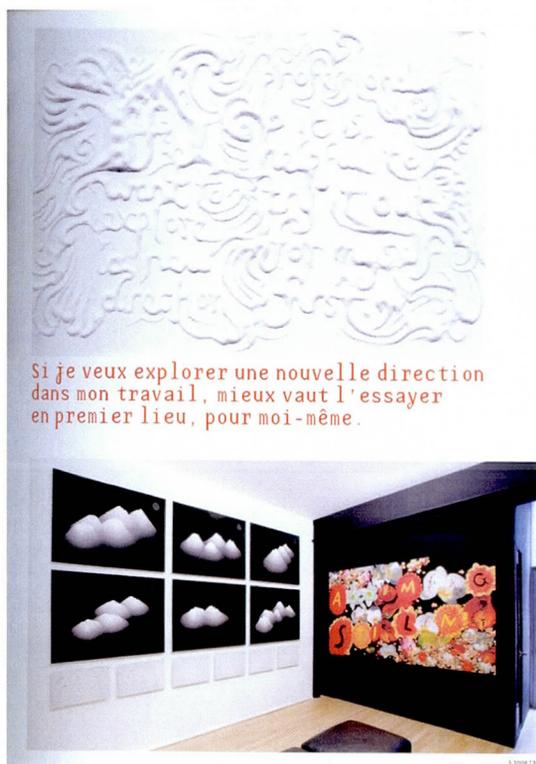


Figure 5.17

⁸ Impression grand format de la photographie d'un concept en sucre blanc réalisé en collaboration avec Marian Bantjes, graphiste canadienne.

Si les visiteurs de la galerie Deitch sont devenus les acteurs de l'exposition, ils continuent à l'être sur le site Web où le graphiste invite les gens à répondre à la question : qu'avez-vous appris dans votre vie ? Sur la page d'accueil, on lit : « Écrivez quelque chose de beau. Concevez-le numériquement, photographiez-le, dessinez-le et téléchargez-le. »

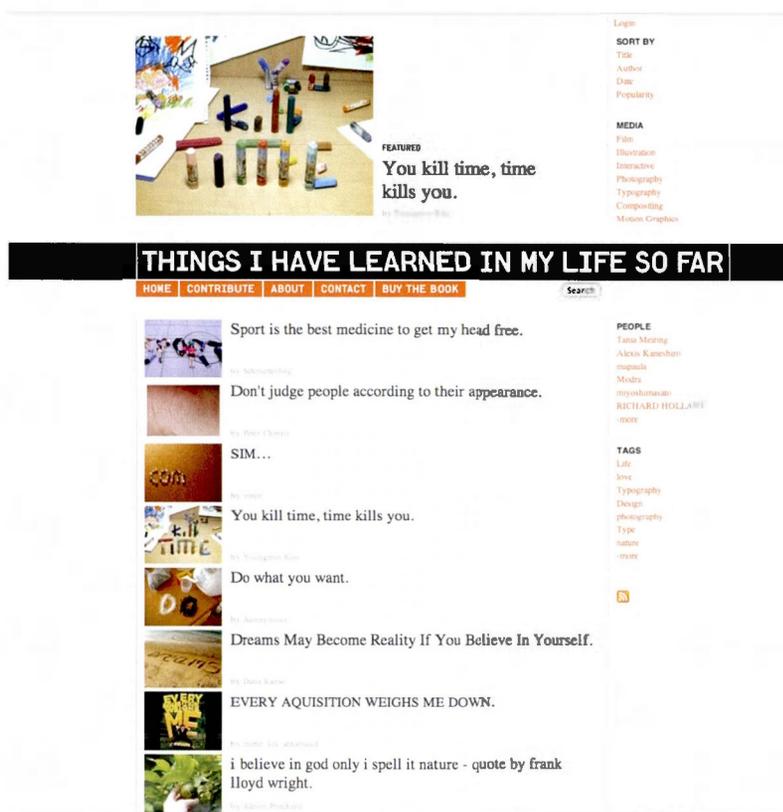


Figure 5.18

Le succès est tel que son auteur décide de prolonger l'exercice en l'ouvrant à un large public. Librement, chaque participant exprime de manière visuelle sa maxime à partir d'éléments matériels, organiques. Les objets graphiques typographiques obtenus sont numérisés puis téléchargés sur l'interface numérique développée à cet

égard. Leur médiatisation se présente sous forme de photographies auxquelles sont adjointes les maximes réécrites dans une typographie informative⁹ et le nom de l'auteur.

Cette prolongation de l'exposition est devenue un véritable mouvement duquel émergent des productions variées, mais toujours fondées sur la manipulation d'objets réels. Ces productions se démarquent par l'absence d'artifices, de trucages. Elles démontrent l'engouement pour une pratique graphique qui replonge dans la matière tangible et accessible dans notre environnement quotidien. Un engouement qui paraît d'autant plus atypique que l'accessibilité des outils numériques augmente. On perçoit bien que ce retour à la manipulation des choses dans un espace inscrit dans la réalité renoue avec une conception du temps qui est liée à la réalisation matérielle d'une œuvre. Un temps de la conscience, celle du temps qui passe et que la fatigue manuelle imprime au corps en action.

5.1.2 *Adobe Design Achievement Award*

Le projet de commande *Adobe Design Achievement Award* a été réalisé en 2003 pour la compagnie Adobe. Le mandat était de créer une affiche promotionnelle pour le lancement du concours-étudiant en création numérique à partir des logiciels vendus par la compagnie, en l'occurrence Photoshop.

Cette affiche montre un graphiste en train de réaliser une coupe à remettre au vainqueur. Elle est conçue à partir de gobelets en carton. L'emprunt à l'univers universitaire revêt plusieurs aspects. Les illustrations de feuilles de laurier et les courbes classiques de la coupe en sont des exemples. Cependant, l'élément clé de ce

⁹ Une typographie informative est caractérisée par l'absence d'empattement. Elle entre dans la catégorie des *linéales*, aussi dites *bâton*, de la classification de Maximilien Vox (1952). Les polices de caractères Helvetica et Univers, en sont des exemples.

concept est l'usage des gobelets. D'un point de vue plastique, la palette de bruns accentue la visibilité de la partie inférieure du dispositif pour lequel on remarque une teinte très prononcée attribuable à celle du café. La présence de la main du personnage affairé au-dessus des contenants dénote un geste versant du café. Associé au monde étudiant auquel l'affiche est destinée, le processus de remplissage connote l'idée communément partagée que les étudiants consomment beaucoup de café.



Figure 5.19

Sagmeister laisse savoir que cette affiche a été réalisée avec un petit budget et la nécessaire collaboration de plusieurs amis. La mise en place du dispositif a nécessité la location d'un studio de 30 pieds de haut afin de permettre une prise de vue en plongée de l'installation. L'arrière-plan a été réalisé en bois compressé sur lequel ont été agencés 2 500 gobelets de café, exigeant l'aide de plusieurs personnes. Cette mise en scène repose sur deux éléments importants. D'une part, la présence du jeune homme dont la vue en plongée accentue la position accroupie, penchée sur un ouvrage en train de se faire. D'autre part, d'un point de vue iconique, ses mains suggèrent deux actions. On remarque sa main droite en train de verser du café dans des gobelets, pendant que sa main gauche dirige notre regard sur ce qui l'entoure, c'est-à-dire un plan du trophée dessiné et des outils éparpillés pinceau, peinture, torchon, etc. (fig. 5.21)

Quant au décor, la vue apparente et circulaire des quatre murs ne laisse aucun doute sur le fait que nous nous trouvons dans une pièce, celle de la prise de vue. Nous sommes en présence d'un processus de création, d'installation se déroulant sous nos yeux. L'accent est mis sur l'acte de faire du graphiste. La typographie manuelle¹⁰ sur la figure 5.19 (2003, *Design Achievement Awards, Call for Entries*) ou illustrative (Adobe) réalisée à base de gobelets blancs ancre l'idée d'une mise en scène en temps réel de tous les éléments présents.

Lors d'une de ses conférences, Sagmeister a raconté une anecdote qui exprime bien son caractère d'agitateur dans l'univers de la communication. Initialement, le concept avait été entièrement réalisé à l'aide de Photoshop. Le client s'est exclamé « Excellent, c'est ça, c'est fait ! » Sagmeister a répondu que ce n'était qu'une ébauche et que le but était de réaliser une prise de vue dans un lieu réel. Le client n'a pas compris, il a dit « Mais non, c'est parfait, c'est Photoshop, c'est Adobe. » Finalement,

¹⁰ Typographie réalisée à main levée ou qui imite cette action.

le graphiste a convaincu le client de procéder à l'installation dans le but de la photographier, car elle permettrait la visualisation d'une action créative inscrite dans un temps réel, dans un lieu effectif en résonance avec le sentiment de défi, d'effort, de performance accomplie. Pour Sagmeister, cette stratégie était la seule possible afin de faire ressentir au lecteur le labeur du graphiste devant une installation de gobelets plus grande que nature. Cette anecdote est importante, car elle démontre le contraste entre le choix de Sagmeister et celui du client. Pour le graphiste, la capacité à faire ressentir un processus de création, celui d'un homme plus petit face à la monumentalité de son idée (fig. 5.19), celle de construire un trophée à partir de 2 500 gobelets, passe par une relation tangible avec le matériau, le lieu, le corps. Je tiens à souligner aussi que cette approche implique un travail de collaboration établissant une relation différente entre le créateur et son œuvre. La relation humaine, le partage et l'échange sont valorisés au profit d'une production numérique solitaire.

Dans un autre documentaire réalisé par Hillmancurtis à propos du travail de Sagmeister¹¹, un plan rapproché et un gros plan confirment qu'il s'agit bien du remplissage des gobelets avec du café. Sagmeister a précisé que la mise en place de tous les éléments ayant nécessité de quatre à cinq heures, les gobelets situés dans la partie supérieure de l'image se sont mis à couler, le carton perdant de son étanchéité et compromettant par moment la prise de vue. Une fois de plus, voilà souligné l'écart entre la réalisation d'un tel dispositif et sa production numérique aseptisée. Cette volonté d'expérimenter tous les aspects sensibles d'un projet de création, de plonger dans l'inconnu — on se rappellera l'incident des gobelets fuyants — dans l'éphémère, dans la contrainte, etc. est révélatrice de ce qui s'exprime aujourd'hui : reprendre pied dans une réalité imparfaite, aléatoire, un temps de la création douloureux, mais valorisant.

¹¹ Hillmancurtis, 2005, <http://www.hillmancurtis.com/index.php?/film/watch/sagmeister_05/>.

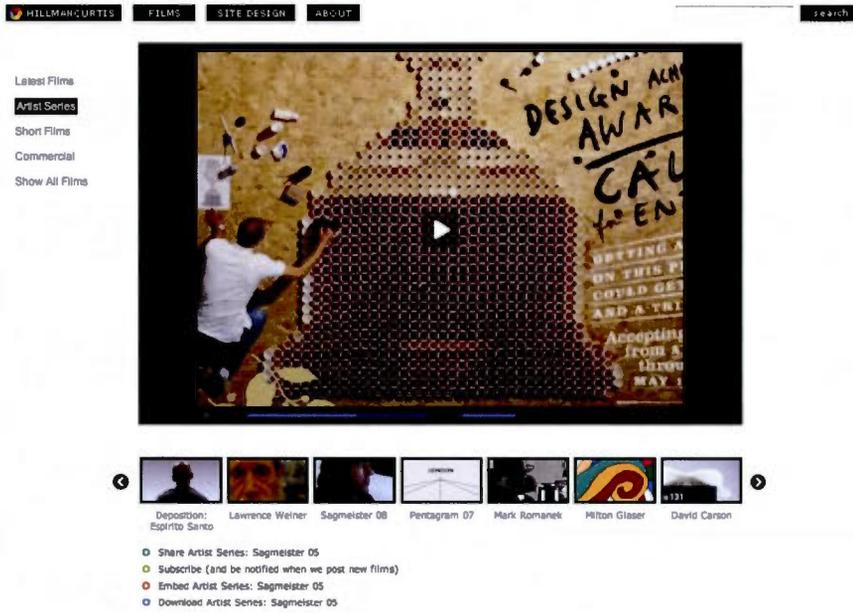


Figure 5.20

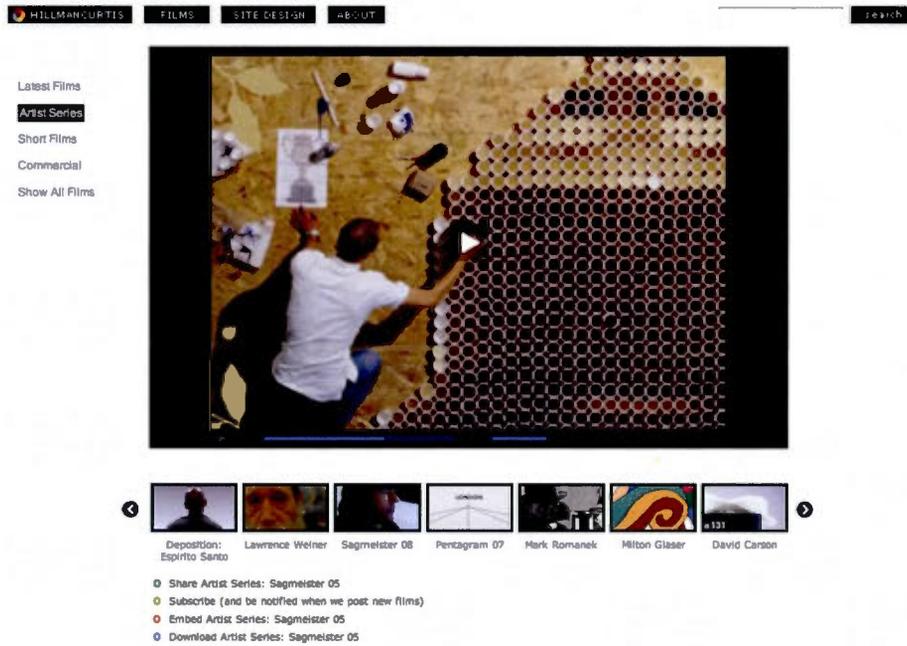


Figure 5.21

Ce concept de Sagmeister est emblématique parce qu'il est réalisé dans le cadre d'un projet commandité par une compagnie de logiciels numériques. Ici, les effets spéciaux et les trucages ne sont pas priorisés. C'est autre chose qui se passe, un retour au savoir-faire de l'artisan qui bâtit, construit à la force de ses mains. Un aspect du concept de « *Total work of art* » se déploie dans la prise de vue en plongée montrant l'artisan- graphiste, penché au-dessus de son œuvre.

5.2 Julien Vallée, le bricoleur

Jeune designer montréalais, Julien Vallée est un graphiste indépendant. Il travaille à la réalisation de projets variés, seul ou en collaboration. Direction artistique, animation, design imprimé, installation d'art, vidéo et design pour l'industrie de la musique sont ses domaines de prédilection. Depuis l'obtention en 2007 de son baccalauréat en design graphique de l'Université du Québec à Montréal (UQAM), son travail a été publicisé et commenté dans de nombreuses revues, livres et magazines dans le monde entier. Ses documents promotionnels soulignent qu'il tente d'entrer en contact avec tous les aspects de l'environnement. Il ajoute préférer utiliser un *type d'art manuel* qui s'adapte bien aux outils technologiques disponibles et variés dans le but avoué de créer des ponts entre l'art tangible (manuel) et l'art virtuel.

En 2009, pour le livre *Tangible, Hight Touch Visuals*, les éditions Die Gestalten Verlag choisissent l'un des travaux d'étudiant du graphiste pour leur première de couverture.



Figure 5.22

D'un point de vue plastique, l'ensemble des éléments présents sur cette couverture est composé de papiers colorés et découpés. D'un point de vue iconique, leur agencement renvoie à un environnement de type nature et montagne. On remarque la main qui tient un morceau de bois et soutient une banderole sur laquelle apparaît une partie du sous-titre « *High Touch* ». Cette corporalité visible, tangible, donne à l'image une connotation surréaliste tout en renforçant le sens du sous-titre : *High Touch Visuals*. Le choix des mots, leur composition formelle et leur juxtaposition à des éléments fabriqués en volume convoquent la tactilité. Les volumes qui se détachent nous permettent de ressentir les contours de l'espace. Nous participons à un jeu, tel un théâtre de marionnettes comme le suggère cette main bien réelle qui tient un bout de bois.

Cet ouvrage est emblématique, car il montre comment le design graphique migre vers les objets matériels et la tridimensionnalité. Parallèlement, les travaux des studios ou des graphistes sélectionnés mettent l'accent sur deux façons d'habiller l'espace : en montrant les corps occupés à mettre en scène les objets tangibles, en montrant des parties du corps (main, pied, bras, etc.) parmi les objets fabriqués. À ce sujet, le magazine *Grafika* (2008), paru la même année, souligne que pour Julien Vallée ce phénomène dépasse la simple tendance : « Les allers-retours entre bidimensionnalité et tridimensionnalité sont, pour le graphiste, la base sur laquelle se construit son travail, ses modes de pensée et d'exécution. » (2008, p. 12) À propos du support, Vallée précise que le papier comporte des caractéristiques uniques avec lesquelles il aime jouer. L'une d'elles est celle du point de non-retour : si vous coupez, pliez ou collez, il n'y pas de fonction *undo*.

5.2.1 L'installation *Do it without thinking of critics*

L'édition du *Devoir* du samedi 24 et du dimanche 25 mai 2008 titrait : « Gaspésie – S'instruire à Percé ». L'article relatait des formations universitaires offrant des crédits en arts visuels, en design et en philosophie dispensés depuis 2002 par l'École internationale d'été de Percé de l'Université Laval. Sa directrice et cofondatrice, Marie-André Doran explique : « Percé exerce un attrait considérable sur tous ceux qui participent aux activités de notre école; ils trouvent dans ce lieu magnifique une force de création¹² ». À cet égard, l'Université Laval a fait l'acquisition, en 2008, de la villa Frédérick James, une demeure patrimoniale datant de 1887.

¹² Thierry Haroun, 2008, <<http://www.ledevoir.com/2008/05/24/191035.html#>>.

Juchée sur un cap qui surplombe le célèbre rocher et son village, cette demeure accueille les formations estivales. Chaque formation est suivie d'une exposition offerte au grand public. Depuis 2002, ces expositions ont été visitées par plus de 3 000 personnes de la région. La promotion de l'Université Laval vante les mérites du lieu. Marie-Andrée Doran rapporte qu'il exerce un attrait considérable sur tous ceux qui participent aux activités de l'École : « Ils trouvent dans ce lieu magnifique une force de création¹³. »

Du 27 juillet au 1^{er} août 2008, Stefan Sagmeister¹⁴ répond à l'invitation de l'Université Laval et donne une classe de maître en design graphique intitulée *Introspection et création*. Dans le premier chapitre, l'analyse de la production du graphiste autrichien installé à New York a permis de comprendre ce qui s'est passé au cours de la classe de maître tenue au mois d'août 2008 à laquelle participait Julien Vallée.

Sur le site de l'Université Laval, le descriptif de la semaine consacrée à l'introspection et à la création se lit ainsi :

En s'inspirant de dix éléments qu'ils auront retenus de leur expérience personnelle, les étudiants auront à créer des représentations typographiques en utilisant différents médiums. Design et introspection seront à l'honneur dans une perspective de réflexion sur le processus de création. Les étudiants auront à produire un travail préliminaire : après avoir défini une liste de dix éléments émanant de leur expérience personnelle, ils devront créer un logo qui les représente¹⁵.

J'ai choisi de me pencher plus particulièrement sur le travail produit par Julien Vallée lors de la semaine du mois d'août 2008. Julien Vallée écrit : « Nous devons illustrer

¹³ *Ibid.*

¹⁴ Sagmeister, <<http://www.sagmeister.com>>.

¹⁵ École nationale d'été de Percé, 2009, <http://www.perce.ulaval.ca/programmation/2008/stefan_sagmeister.html>.

de façon libre 2 maximes basées sur une réflexion de choses apprises dans notre vie à ce jour. Les 2 maximes ont été réalisées en l'espace de 5 jours, à raison de 3 mots par jour, en collaboration avec Karim Zariffa¹⁶ ». Les deux maximes sont : « *Do it without thinking of critics* » et « *Instability shapes creativity* ». Sur le site de Julien Vallée, elles sont décrites de la manière qui suit :

Do it without thinking of critics

We believe that expression should not be fade by the fear of being criticized by others. To illustrate this maxim, we created some large scale types by using only white cloths, paper and thread on natural landscapes as background. People could walk around the city of Percé and see the whole serie of images dispatched in the landscape.

Instability shapes creativity

While travelling, we have learned that the imagination and the capacity to create is often multiplied when put in strange situations or when feeling uncomfortable. We think that these situations can be useful and that creatives should take advantage of them. As we were in a town and an environment we didn't know, we explored different areas and focused on some that caught more our attention, and used different tools we had on board, objects, digital animation and even Mr. Sagmeister to create the maxim¹⁷.

Pour les besoins de ma recherche, j'analyse le travail exécuté sur la première maxime, dont j'ai pu documenter plusieurs aspects tout au long de sa mise en forme matérielle dans l'espace public.

N'ayant pu assister à cette classe de maître, j'ai rassemblé toute l'information disponible sur le Web, provenant de sites de designers, de certains articles de la presse spécialisée, de communiqués de presse ou d'autres sources relatant l'avant, le

¹⁶ Zariffa, 2007, <<http://karimzariffa.com/>>.

¹⁷ Vallée, 2010, <<http://www.jvallee.com/thingsihavelearned.html>>.

pendant et l'après de l'événement. J'ai pris contact par courriel avec Julien Vallée afin de lui poser quelques questions sur son expérience percéenne :

[...] la semaine à Percé, le tout s'est passé très rapidement. Nous avons environ cinq jours pour réaliser notre maxime, en plus des heures de présentation par Stefan Sagmeister. Percé offrait une variété de paysages, tous ruraux, mais très diversifiés étant donné la proximité de la mer, la grandeur des montagnes et la densité de la forêt. La grosseur de nos installations devait toujours être plus grande que nous imaginions à cause justement de la grandeur des lieux. Nous avons placé les mots dans différents endroits passants, ou visibles à partir de la route comme dans l'exemple du « Do »¹⁸.



Figure 5.23

Sur le plan plastique, la maxime a été illustrée à l'aide d'interventions typographiques grand format, qui ont été réalisées à partir de tissu, de papier et de fil

¹⁸ J'ai pris contact par courriel en septembre 2009 avec Julien Vallée.

blanc apposés sur des morceaux choisis du paysage servant d'arrière-plan, autrement dit, de fond.



Figure 5.24



Figure 5.25

La réalisation de ces montages a nécessité un investissement physique important, tel que nous le voyons sur les figures 5.24 et 5.25. Le dos courbé, les jambes fléchies, chaque graphiste transpose son élément typographique en prenant littéralement à bras-le-corps les matériaux entrant dans la composition. L'environnement naturel pousse ces créatifs à user de formats géants seul moyen de le rendre le travail visible aux passants. Plusieurs éléments inclus dans les prises de vue (fig 5.24-5.25) connotent la scène : couteau exacto, équerre assemblée à partir de baguettes de bois, aiguille qui renvoie au domaine du bricolage. Le rapport de taille entre les corps et les objets permet également au lecteur de se situer dans l'espace et de percevoir le travail effectué dans ce type d'installation. Le montage, en train de se faire, nous permet de participer à la scène en interpellant chez chacun d'entre nous un monde de représentations associées au monde du vivant.



Figure 5.26



Figure 5.27



Figure 5.28

Julien Vallée et son collaborateur ont choisi de représenter chacun des mots composant leur maxime indépendamment les uns des autres. Une représentation séquentielle offre une vision d'ensemble des matériaux et des choix typographiques exposés dans les paysages naturels de Percé.

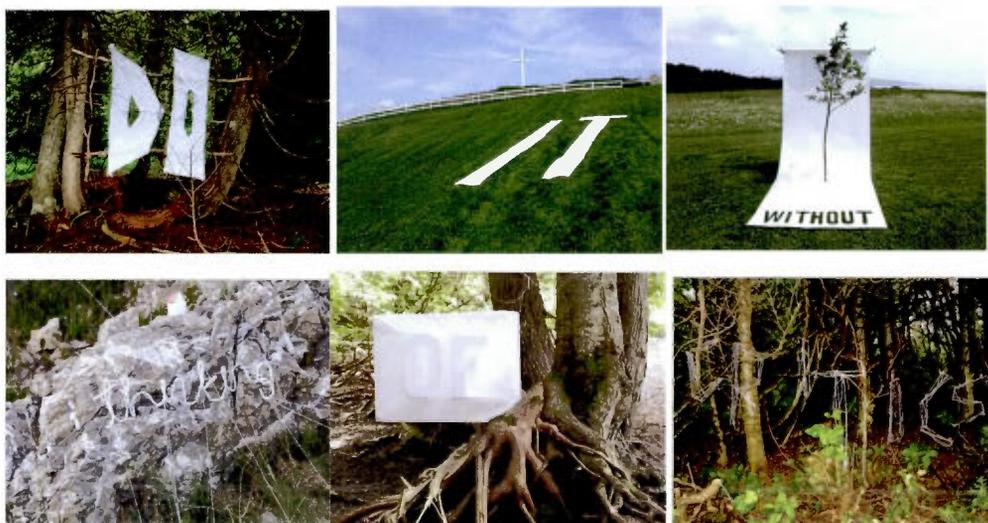


Figure 5.29

Cette représentation est néanmoins trompeuse si l'on considère ce qui s'est passé *in situ*. Dans le mandat remis par Stefan Sagmeister, il était clairement indiqué que les concepteurs n'avaient pas à représenter l'ensemble de leur maxime. Il n'y avait donc pas à respecter une lecture linéaire des termes créés. On trouve écho à cette recommandation dans la réponse de Julien Vallée :

Comme Percé est un endroit très touristique, c'est certain, la plupart des gens étaient en vacances alors ils avaient le temps de s'arrêter un instant pour voir ce qui se passait. Par contre nous n'avions aucune indication pour suivre en ordre les mots qui formait [sic] la phrase. L'idée derrière cette phrase est un peu de la faire pour soi-même. Dans ce sens, nous n'avions pas l'intention ou l'attente que les gens y comprennent nécessairement quelque chose avant le vernissage qui a eu lieu là-bas, et où nous avons installé en ordre les mots pour former la phrase¹⁹.

Le message de dénotation s'exprime par la typographie, les lettres détachées de la maxime. La connotation s'exprime dans l'aspect sculptural des installations. La typographie se transforme en élément naturel, elle habille le lieu. Ce lieu devient matière à exploration : de la lettre, de la matière, du rapport lettre-matérialité-corporalité, créant un certain type de représentations qui s'inscrit clairement dans ce que Hans Belting dépeint sous la triade *image-médium-corps*. Dans le cas de ces expérimentations, elle prend tout son sens. Le paysage devient un canevas surdimensionné où la typographie vient s'inscrire en réveillant notre sensibilité à la matérialité, naturelle ou artificielle. Les mots ne se lisent pas seulement, ils s'apprécient dans leur forme, leur volume, leur dimension, au sein d'un environnement qui tranche avec leur lieu habituel d'expression, livres, magazines, journaux, écrans télévisuels ou numériques.

Parallèlement, je me suis penchée sur le type de représentations proposées par Julien Vallée et Stefan Sagmeister à la faveur de cette expérience. Force est de constater qu'il existe un écart entre ces deux types d'expériences : d'une part, celle produite selon l'intentionnalité de cette classe de maître, son déroulement sur place, l'investissement des lieux par les créateurs, les déplacements des visiteurs ou des simples passants exposés aux œuvres typographiques et, d'autre part, celle de la médiatisation de cette expérience sur le site Web des graphistes.

¹⁹ *Ibid.*

Sur le site de Julien Vallée, des images se succèdent linéairement sur un axe de déroulement horizontal, de gauche à droite. La phrase est reconstituée. Néanmoins, nous n'y avons pas accès en un seul bloc, puisqu'il nous faut actionner le déroulement afin de découvrir l'ensemble des mots, comme la prise d'écran le montre ci-dessous :



Figure 5.30

Déroulement horizontal



En cliquant sur l'une ou l'autre des photos, on découvre une image en haute définition et une vue supplémentaire. La présence de la seconde photographie témoigne du processus de création et, le plus souvent, de l'intervention corporelle. La présence physique du créateur se montre en entier ou en partie (fig. 5.32) dans un rapport de proportion inversée, l'élément fabriqué paraissant plus important. À cette corporalité s'ajoutent des plans rapprochés sur les ficelles, les détails de collage, de découpage, qui composent les montages typographiques. Par exemple, sur la figure 5.31, le fil blanc utilisé pour la mise en forme du mot *thinking* s'étend à l'extérieur du mot pour servir d'attache et de soutien à la composition. La visibilité du volume s'en trouve renforcée. Le contraste entre sa matérialité et celle du rocher confère à l'installation un caractère tactile indéniable. Je remarque également que les

prises de vue montrent un rapport d'échelle entre l'intervention typographique et le corps du graphiste, ce dernier rapetissant au fur et à mesure que les installations s'agrandissent. Dans un mouvement connexe, le travail du créateur sur la matière passe dans l'ordre du défi : celui de découper, de tendre, de planter.

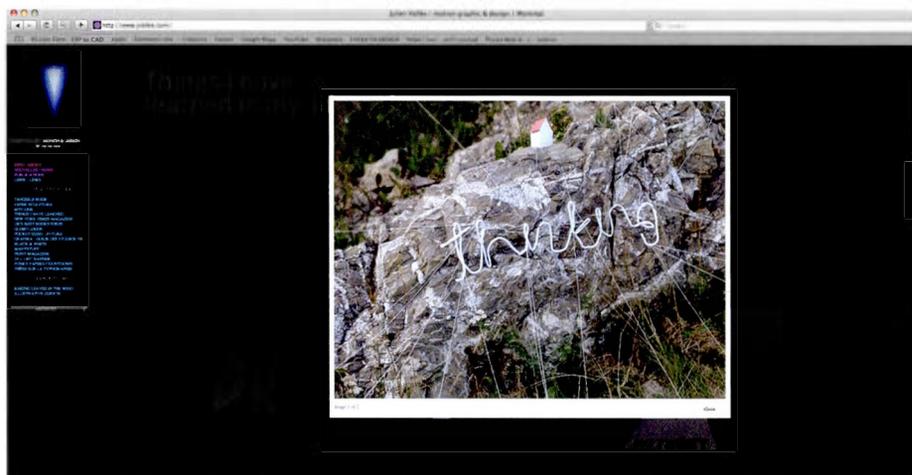


Figure 5.31

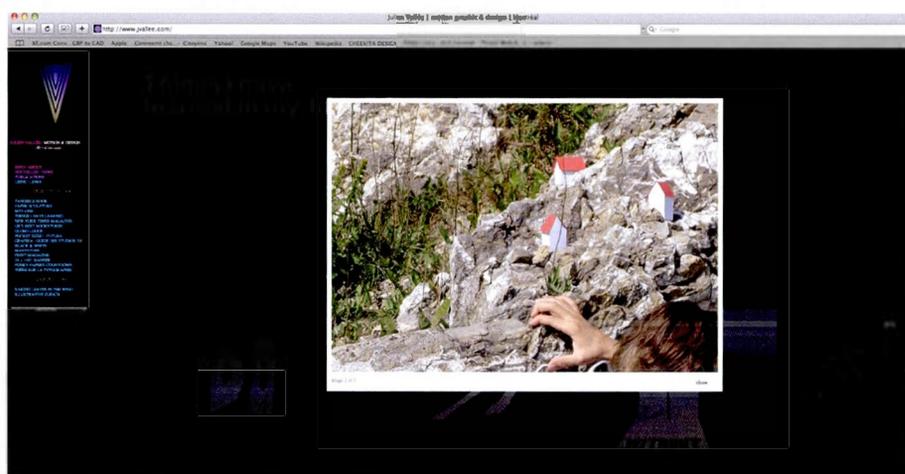


Figure 5.32

Une telle construction relatant l'expérience du graphiste reflète une volonté de replacer le créateur au cœur de son intervention dans la nature. Considérant que le lecteur ne peut contourner ou surplomber les installations comme le passant ou le

visiteur de Percé a pu le faire, la visibilité exprime cependant le sentiment du toucher par l'entremise de la matérialité des objets (outils, matériaux ou éléments paysagers naturels) et la corporalité du sujet créateur, en train de faire.

Au cours de l'année 2009, le magazine *IdN* produit un numéro intitulé *The Craft Issue, Handy Graphics*. Dans le cadre de l'installation percéenne, plusieurs des mots de la maxime sont mis en page selon une séquence similaire à celle présente sur le site du graphiste. Cette fois cependant la lecture n'est pas linéaire, mais aléatoire en présentant une redondance du mot *Without*, dont la réalisation a nécessité la découpe d'une grande toile blanche à l'aide d'un exacto. Cet outil, qui tend décidément à devenir emblématique de ce type de démarche, est représenté sous la forme d'un dessin vectoriel noir à côté du nom du graphiste apparaissant en réserve dans un large rectangle blanc. À droite, une illustration identique représente un feutre noir.



Figure 5.33

Ces deux éléments associés au choix de l'image principale renforcent la dénotation contenue dans la mention du numéro spécial *feature: the craft issue*. Le graphiste chargé de la mise en pages prolonge cette signification grâce à des découpes dans des formes blanches qui laissent entrevoir des morceaux de l'image principale. Je remarque également un très gros plan, à fond perdu, d'une main et d'un avant-bras. Cette construction crée une diagonale descendante qui relie visuellement le lecteur à la présentation d'un autre projet en page de droite. Ce dernier, sur fond noir, contraste avec la page adjacente. Sur cette page, les mains du graphiste sont offertes à notre regard dans une posture qui n'est pas sans évoquer celle d'un prestidigitateur. Cette connotation est renforcée par de petits triangles de papier qui semblent sortir d'un livre pour ensuite flotter en apesanteur. Cette scène comporte en haut à gauche une solution qui nous est expliquée par une plus petite prise de vue et qui se démarque grâce à un éclairage blanc prononcé. Du bord supérieur de la page tombent des dizaines de petits fils de pêche semi-transparents au bout desquels sont attachés les petits triangles de papier coloré, ceux des prises de vue principales. La magie s'efface en nous révélant les secrets de la scène. Le lecteur est exposé à la matérialité de la scénographie. Devant cette double page, le fabriqué est présenté sous toutes ses facettes. La photographie qui dévoile les ficelles de l'installation ouvre également la porte sur le studio où le projet a été installé pour la prise de vue. Des cartons, des pinces, des ficelles, tout rappelle le thème du bricolage.

Une fois cette matérialité évoquée, la question du champ et du hors-champ mérite d'être analysée, car elle varie considérablement selon que nous sommes à Percé ou devant notre ordinateur. Deux lectures sont confrontées. À Percé, les interventions typographiques se détachent de l'environnement grâce aux contrastes créés par des éléments typographiques blancs installés dans le paysage naturel. Ils produisent une tache monochrome sur un tapis de matière : l'herbe, les arbres ou les rochers. Sur l'écran, c'est le hors-champ qui est convoqué comme autant de

références au paysage. Cette convocation encyclopédique varie, qu'on connaisse ou non Percé.

J'ai trouvé sur le site de Julien Vallée deux images montrant le mot *IT* et je les ai placées côte à côte. Ce dispositif propose une solution rhétorique d'une expérience visuelle par le champ-contrechamp qui permet une reconstitution possible de ce qui avait été installé à Percé. Cette construction est très différente de ce qui est proposé dans la construction en séquence des mots à voir, un à un, sur l'écran.



Figure 5.34



Figure 5.35

Dans la composition ci-dessus, une relation entre la version médiatisée et la version expérimentale permet de rendre visible le lisible. La taille des plans permet à l'observateur de se situer dans l'espace, comme s'il y était. Le hors-champ de la prise de vue de gauche, associé à celui de la prise de vue de droite, élargit sa vision. Celui qui regarde effectue mentalement un déplacement dans l'image, ce qui en donne une lecture plus représentative de celle qui s'effectue sur place. Ce moyen discursif rend compte de l'expérience sur le terrain ou, du moins, permet de s'en approcher.

Sur le site de Stefan Sagmeister, dédié à son *Things that I have learned in my life so far*, la médiation des images de *Do it Without Thinking of Critics* s'opère différemment.

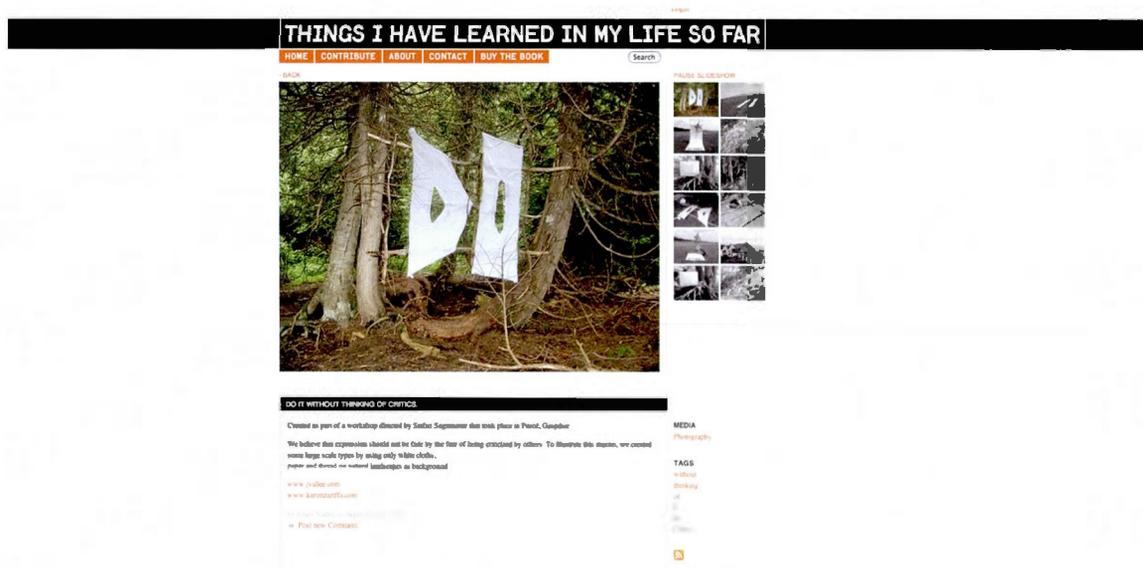


Figure 5.36

Sur fond blanc, une photo d'une partie de l'installation montre un mot de la maxime. À droite, douze images se divisent en deux blocs verticaux. Les six premières photos, placées en haut de l'écran, sont disposées de manière à offrir une lecture de la maxime, de gauche à droite et de haut en bas. Les six photos placées sous les six autres montrent la différence d'échelle entre la nature, les installations et leurs créateurs. Chacune de ces images défile au centre de l'écran, à la manière d'un diaporama. Ce dernier peut en tout temps être visionné tel quel ou être modifié en cliquant sur l'une des petites images de droite. L'image sélectionnée apparaît alors dans la partie centrale, en haute définition, et modifie automatiquement l'ordre du diaporama qui reprend de façon chronologique son défilement, toujours selon l'ordre des photos situées à droite de l'image centrale. La lecture s'effectue surtout à partir du point focal — l'image en haute définition — et propose un agencement visuel qui

ne peut reproduire l'expérience sur le terrain. À ce titre, le site de Julien Vallée est plus efficace. Il offre des images qui soulignent la présence corporelle de son créateur et des gros plans qui montrent le caractère imparfait des productions faites de main d'homme. Ce dispositif ne dénature pas le sujet et son objet, il en renforce au contraire les liens en les exposant à notre vue. La médiatisation, qu'elle soit imprimée ou numérique, *décorporealise* les moyens mis en œuvre pour la réalisation de l'événement; elle contribue ici à documenter le processus de création sous toutes ses facettes. Les choix de Julien Vallée nous donnent à voir l'ampleur des dispositifs et des étapes de conception. Ils en disent long sur une volonté de promouvoir la tangibilité et la matérialité de ce type de production. En exposant les coulisses du projet, il révèle une facette personnelle de son travail, il met à nu ses rouages

Revenons sur le choix de Percé, environnement sélectionné pour le déroulement de cette classe de maître. Un lieu isolé, éloigné des grands centres urbains où travaillent la majorité des graphistes. Ce lieu, presque intemporel, fait exploser le cadre traditionnel de la pratique graphique. L'utilisation de la matière dans un environnement naturel permet de rendre visible, pour un temps, notre rapport au sensible en provoquant notre regard, en le déstabilisant par une lecture inusitée : remplacer l'encre ou le pixel par des matériaux agencés sur le terrain.

5.2.2 La campagne *MTV-One*

En 2008, Julien Vallée propose une image pour la campagne anglaise *MTV-One*. La chaîne de télévision connue, MTV possède des antennes à travers le monde et diversifie ses programmes selon des clientèles cibles très précises. Pour l'occasion, le graphiste s'est associé à Dixon-Baxi, vidéaste réputé pour ses campagnes publicitaires. Simon Duhamel a produit les photographies. Cette

collaboration a donné naissance à deux types de représentations : des images fixes et une vidéo d'une durée de 30 secondes.

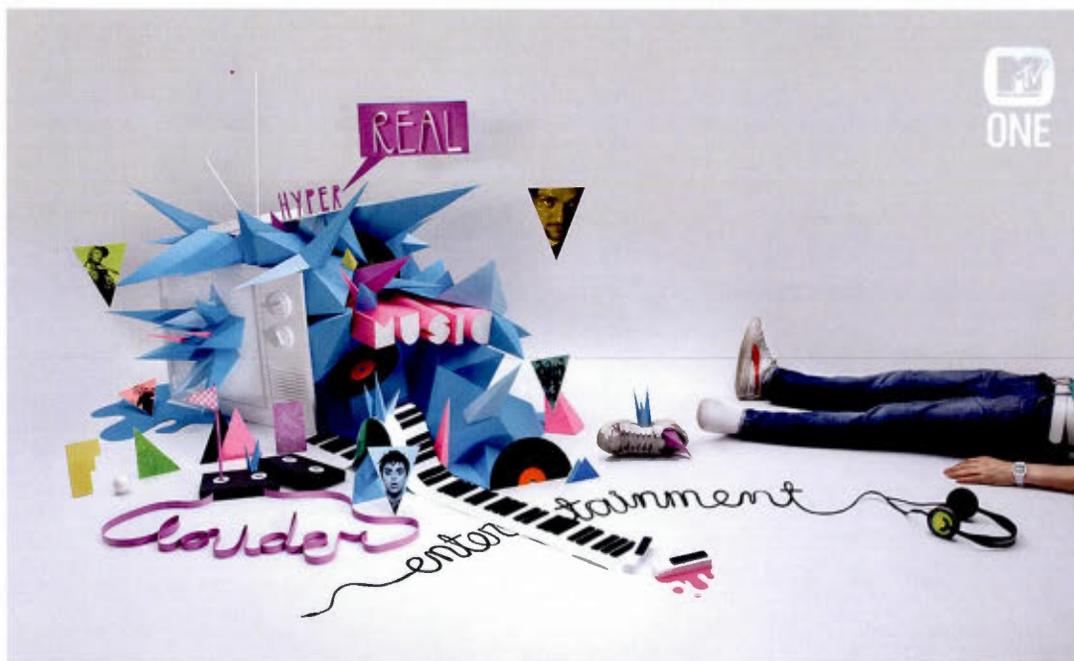


Figure 5.37

Largement diffusée en ondes, cette image fixe (fig. 5.37) est le plan final de la vidéo réalisée par Dixon-Baxi²⁰ qui s'apparente à celles d'un *making of*. Cette vidéo raconte une histoire, celle de la genèse de cette image (fig. 5.39-5.42). La diffusion du projet sur un support imprimé, comme le fait le magazine *IdN* en 2009, ne donne à voir qu'une partie de cette narration. Cependant, certaines stratégies de mise en pages sont utilisées et animent en quelque sorte les images fixes sélectionnées pour l'article que le magazine consacre à Julien Vallée. Outre la plateforme Vimeo, qui diffuse la vidéo d'une durée de trente secondes, le graphiste la présente sur son site Web, dans la section dédiée au projet *MTV-One*.

²⁰ Baxi, 2001, <<http://www.dixonbaxi.com/>>.

Néanmoins, c'est l'image fixe qui est offerte au regard dès l'ouverture de la section. La vidéo n'apparaît qu'en troisième position dans le déroulement vertical qui présente différents cadrages de ce plan d'ensemble. Une photographie montre le graphiste agenouillé sur une grande toile blanche en train d'assembler un objet cartonné sur une chaussure. Cette image a été également sélectionnée par quelques publications imprimées relatant le projet.

Le numéro du magazine *IdN*, celui-là même qui présentait le projet de la classe de maître à Percé, choisit pour sa page couverture un très gros plan sur un détail de l'image de *MTV-One*. Afin d'orienter le lecteur vers le titre de ce numéro spécial *The Craft Issue: Handy Graphics*, l'image est présentée selon une rotation de 90 degrés vers la droite. Des morceaux de cartons de couleur vive sont assemblés en différents volumes : cônes, triangles, cassettes vidéo dont la bande passante se dévide pour former une typographie cursive, touches de piano, disques en vinyle sur lesquels est superposée une typographie rose fluorescente. L'univers qui s'étend sous les yeux du lecteur est de l'ordre du ludique.

Handy Graphic, en lettrages gras, est entouré d'un contour en pointillés sur lequel deux paires de ciseaux, dans un style pictographique, suggèrent au lecteur d'en découper les contours. Cette stratégie suggère une action manuelle et tactile. Une bille ronde, seul objet tangible présent dans la composition, vient surligner le nom du numéro *The Craft Issue*. Cette mise en page savamment orchestrée suggère la connotation du *bricolage*. Ce cahier spécial de 39 pages débute par deux doubles pages consacrées à certaines œuvres de Julien Vallée. En pages 38 et 39, la première double page présente l'installation percéenne. La seconde est consacrée au projet *MTV-One* (fig. 5.37).

L'image fixe de la campagne est présentée à fond perdu, dans la partie supérieure. Trois colonnes de textes suivent puis, en bas de page, une série de petites images découpées accentuent différents éléments de la scène. Dans la prise de vue supérieure réalisée en plan d'ensemble, on reconnaît les détails présentés en page couverture. On distingue rapidement, parmi cet univers fabriqué, la présence d'un corps visible à partir de la hanche, en position allongée. Ce parallélisme entre le réel et le fabriqué culmine dans leur combinaison : une chaussure placée sur un côté laisse surgir des éclats de carton aux extrémités pointues.

Le texte « *Hyper Real Music... louder entertainment* » est intégré à l'installation, transformé en objet : il devient la bande passante des cassettes vidéo et le fil des écouteurs. L'installation suggère une scène explosive, mortelle pour son auditeur, ce que la vue des écouteurs au sol près du corps simule. Dans l'installation papier, tout en volume, des fils de pêche semi-transparentes sont visibles. À leur extrémité, des triangles ont été décorés de photographies en gros plan de visages de musiciens contemporains.

Comme dans le cas du *Creative Sweatshop* et de sa campagne pour Nissan (chapitre précédent), on adopte une approche iconique ludique, presque enfantine (papier de construction, couleurs acidulées) qui dédramatise le thème de la scène, l'explosion des missiles pour le duo parisien ou l'implosion de l'auditeur pour le graphiste montréalais. Il se dégage de la scène l'idée d'un jeu grand format, sorte de bricolage fait de découpage, de collage, que vient renforcer la mise en pages des petites images au bas de l'article.



Figure 5.38

Leurs contours inégaux suggèrent des découpes à l'emporte-pièce, alors que l'image de droite semble reconstituée par l'assemblage de deux morceaux d'une même image. On reconnaît le graphiste agenouillé, en train de coller un morceau de carton sur sa chaussure. Son habillement est suffisamment reconnaissable pour comprendre qu'il s'agit bien de son corps allongé sur l'image du dessus. Le fait d'ajouter cette prise de vue à la composition de la page, comme sur le site Web du graphiste, contribue à donner au lecteur des clés pour l'interprétation de la scène. Une fois de plus, le prestidigitateur nous révèle ses astuces.

La vidéo *Making of*, pour sa part, révèle les coulisses du montage en décomposant les étapes d'assemblage et de mise en place des éléments. Le graphiste s'affaire à chacune des étapes. Associée à cette corporalité, la rhétorique du jeu s'impose dès le lancement de la vidéo. Le son d'une boîte à musique qu'on remonte se fait entendre alors que le graphiste émerge d'une télévision en carton blanc, tel un lapin sorti d'un chapeau. Le choix musical rappelle celui des films muets de la période de Charlie Chaplin en donnant à la scène un air de convivialité intimiste.



Figure 5.39



Figure 5.40



Figure 5.41



Figure 5.42

Amusante par son rythme accéléré, cette vidéo met l'accent sur le processus de création et sur la matérialité des lieux (fig. 5.39-42). On remarque les imperfections des morceaux de ruban-cache qui retiennent les différentes parties de la toile blanche, les murs troués, les pieds de lampes, dénotant un studio photo. On pénètre dans cet espace et sur la scène pendant que Julien Vallée, les ciseaux à la main, termine son

montage pour finalement s'allonger au sol. Mettant un point final à la scénographie, la scène est prête à être photographiée (fig. 5.43). Les deux derniers plans sont remarquables, car ils symbolisent le passage d'une image en construction (fig. 5.42) à une image finale sur laquelle les fils semi-transparents constituent la seule trace du processus visionné plus tôt (fig. 5.45).



Figure 5.43



Figure 5.44



Figure 5.45

Quand on lui pose la question sur la principale difficulté de réaliser ce style de projet d'*artisanat*, Vallée répond qu'il s'agit d'arriver à transformer notre perception de la matérialité du papier, qui possède des propriétés et des spécificités. Le plus grand défi est de créer une image dont le message soit compris au premier coup d'œil pour ensuite percevoir avec quoi il a été fabriqué, c'est-à-dire du papier. Le papier, souligne Vallée, ne doit pas être le message, mais uniquement un médium pour le transmettre. Cette description du graphiste peut paraître en contradiction avec la manière dont ses projets sont diffusés, puisqu'au contraire tout semble orchestré pour montrer cette fabrication et exposer le papier dans sa matérialité, à moins que ce qui est en réalité démontré soit la corporalité du sujet et donc son inscription dans l'ordre des visibilitées. Dans ce sens, la page adjacente à celle présentant le projet *MTV-One* mérite d'être analysée.



Figure 5.46

Sa composition renforce la matérialité des objets graphiques faits de papier en privilégiant la visibilité du processus de création d'une couverture réalisée pour le *Guide annuel des studios de graphismes du Québec* au profit du magazine *Grafika* (2008). Les deux tiers supérieurs de la page sont consacrés à cette description. L'œuvre finale présentée en très gros plan est cachée par un rectangle blanc sur lequel le texte est imprimé. Cette mise en pages offre une plus large part au processus qu'à l'œuvre finale.

On souligne à nouveau l'importance des outils ayant servi à la réalisation du projet, cette fois-ci ceux constituant les éléments à part entière des compositions de type *pop-up*²¹ : ruban, bâton de colle, exacto, feutres, ruban mesureur, ciseaux, crayons Crayola, papier ligné, table de montage, etc. Aucun doute, nous sommes dans l'atelier d'un bricoleur aguerri. Le corps du graphiste est encore présent. Dans la pliure du magazine, un très gros plan de l'intérieur d'une main et de quelques doigts surgit. De plus, deux petites images centrales montrent le tronc du graphiste qui ouvre et ferme un livre entre ses mains, dévoilant un autre dispositif *pop-up*. La tactilité s'exprime dans chaque image grâce à la présence de tous ces éléments, qu'il s'agisse de leur matérialité, leur contour ou leur volume.

Les deux projets présentés en parallèle offrent au regard des univers apparemment éclatés, mais organisés sciemment. Ils dénotent une pratique qui ne se prend pas au sérieux, mais semble prendre un malin plaisir à plonger dans la matière tout en affirmant la part d'humanité qui les a conçus. Ce n'est pas un hasard si Julien Vallée croit que le travail fait à la main incorpore une grande part de la personnalité de son créateur — les imperfections des illustrations faites à la main, les formes imprécises en trois dimensions ou les découpes de papiers de construction : « *I like that images are created without the pretention of being perfect at the end, which is*

²¹ Illustration en trois dimensions montée entre deux pages par collage de deux languettes de papier (une sur chaque page) et qui se déploie automatiquement à l'ouverture d'un livre, d'un album ou d'une carte.

harder to pretend in a digital image. » (IdN, 2009, p. 22) Interrogé sur la prochaine matière que le graphiste aimerait explorer, il répond le plus sérieusement du monde : quelque chose en glace avant qu'elle ne fonde.

Les cas de Sagmeister et de Julien Vallée illustrent l'influence de la génération des artisans sur celle des bricoleurs. Les productions de Sagmeister sont constituées de montages typographiques qui dépassent la grille du papier pour habiter l'espace. Il fut un des premiers graphistes au début des années 1990 à se mettre en scène dans ses productions et il a dans ce sens largement influencé la génération d'un Julien Vallée. Mais le travail des bricoleurs dépasse en quelque sorte celui de leur maître pour se transposer dans un univers différent. En dehors de l'écran et de la plateforme numérique, ces nouveaux graphistes abordent l'espace tangible comme une aire de jeu où ils se plaisent à inventer des décors gigantesques et colorés. Ici, on ne cache pas les imperfections, leur visibilité exprime le fait que ces graphistes sont bien ceux qui les ont façonnés à mains nues. Ils sont nombreux à suivre ce chemin et à affirmer comme Julien Vallée le plaisir unique de concevoir et de fabriquer à partir de la matière brute. Le studio *I want* ou *Pixel Garten*, entre autres, en font une démonstration magistrale.



Figure 5.47

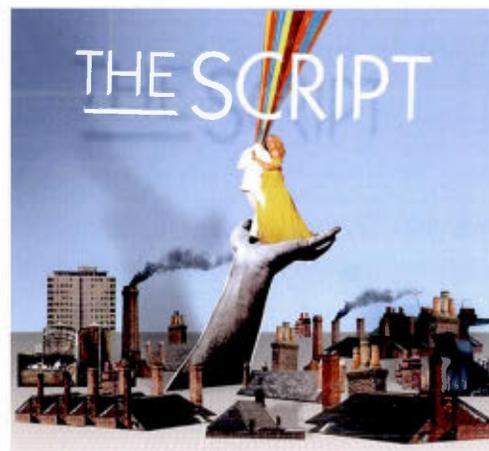


Figure 5.48

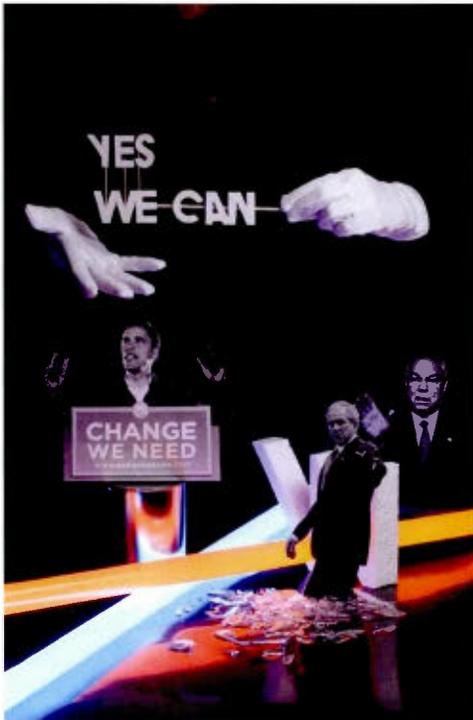


Figure 5.49



Figure 5.50



Figure 5.51



Figure 5.52

Les prises de vue des figures 5.49 et 5.50 donnent une représentation littérale de l'idée du prestidigitateur qui se dévoile. Ici la rhétorique visuelle du marionnettiste est encore plus forte et traduit cet esprit du jeu entre le concepteur, son montage et son public.

La photographie de la figure 5.51 est emblématique des jeux auxquels se prêtent les bricoleurs. Dans un espace tangible, physique, les concepteurs simulent l'espace numérique par des découpes en papier. Le graphiste est situé physiquement entre une page numérique, réalisée par montage en papier, et des icônes étalées sur un mur en arrière et qui simulent l'espace dit du *bureau*, commun à l'environnement Macintosh. Cette mise en scène désacralise la dimension numérique. L'humain s'impose au cœur de cet écran fait de papier, de ciment et de plâtre. La représentation en pied du scout (figure 5.52), illustre la description que le studio *I want* se plaît à donner :

We are those children hoarding our ill-gotten design gains when we should grow-up and do proper jobs. I'd like our studio to be well thought of and to have a sense of individuality and we want to continue growing and creating a happy, creative environment for people to come and express themselves. (IdN, 2009, vol. 16, n°1, p. 24)

La collaboration entre les membres du studio se fonde sur le partage des savoir-faire qui sont au cœur de la pratique des bricoleurs. Ensemble, ils jouent à combiner méthodes manuelles et méthodes numériques pour créer un univers graphique décalé.

CONCLUSION

À l'heure d'une certaine normalisation des pratiques de création numérique, après deux décennies d'intenses explorations et de découvertes techniques dans le domaine graphique, je me suis penchée sur un corpus représentatif d'un travail qui réinvestit l'espace réel, ses objets, ses matières. Cette analyse montre que les designers en tirent des créations qui s'inscrivent dans une réalité forte, voire une hyperréalité, mettant en exergue la genèse des formes et du processus de création. Corporalité et matérialité, relation au temps (celui de la fabrication), relation à l'espace (celui de la production et de l'installation) ramènent chacune de ces conceptions graphiques à l'idée de savoir-faire manuels.

Ce type de pratique a donné lieu à la production de nombreux articles parus au cours des cinq dernières années qui déclinent une abondante terminologie sur la notion de tactilité. Le *design tactile* peut se diviser en deux genres : celui du début du XIX^e siècle qui avait pour but de faciliter l'apprentissage de la lecture aux malvoyants grâce au toucher et celui, contemporain, qui utilise des modèles en trois dimensions, par la suite scénarisés sous la forme d'installation puis photographiés. À cela, j'ajoute le retour à une conception de l'espace compris comme un support de création avec lequel il faut composer. Le tout est appuyé par un intérêt particulier des praticiens pour la consistance des choses qu'ils créent. Sortis de l'écran, les graphistes semblent

les voir en grand, en volume, comme si la matérialité en dehors du numérique prenait de l'ampleur, comme si elle devait se déployer plus grande que nature. Les accidents heureux, inhérents à ce type d'expérimentations, se multiplient. Les œuvres *faites à la main* sont singulières. Elles redonnent aux montages ou aux techniques d'impression une aura particulière, celle de leur tangibilité et par extension celle du processus de création. On trouve un écho de ce constat dans un argument soutenu par Michael Baxandall et cité par Peter Dormer dans le dernier chapitre de son livre *The Art of the Maker*. L'historien de l'art anglais discute de la compréhension des œuvres d'art en s'interrogeant sur la manière dont on peut découvrir les intentions d'un artiste ayant vécu à une autre époque, dans une culture différente, et jusqu'à quel point on peut évaluer une interprétation historique d'une image :

[...] *handmade art is interesting because we get the artist's intention changing as his or her work developed. The completed work gives us both a resumé of decisions and the resolution of those decisions.* (Dormer, 1994, p. 87)

Et Dormer d'ajouter : « *All this tells us little about the man or the woman behind the work but seems to tell us about the process of the work itself -how it evolved and why it is as it is.* » (p. 87)

J'ai validé ce constat au sein des pratiques émanant de deux générations d'artistes que j'ai choisies d'analyser en parallèle. Il s'applique en tenant compte des rapports que ces deux groupes entretiennent avec les technologies numériques. Cependant, leurs pratiques nécessitent une typologie différente pour laquelle j'ai établi deux catégories : les *artisans* et les *bricoleurs*. Les premiers démontrent une maîtrise accrue de leur médium qui passe, par exemple, par la réutilisation de techniques traditionnelles d'impression. Les seconds se jouent de la multiplicité du médium et de sa matérialité en brouillant les pistes entre le réel et le fabriqué par l'élaboration de mises en scène parfois surréalistes. Dans les deux cas, le trucage ou

la manipulation, fleuron des deux dernières décennies en matière de création graphique, laisse la place à ce que je nommerai une pensée commune du façonnage à laquelle s'ajoute l'investissement de lieux tangibles propices à la manipulation et à l'assemblage. Par extension, le bureau ou le studio où s'opère habituellement la création des œuvres est délocalisé. Les graphistes en abattent symboliquement les murs pour s'inscrire, le temps d'un projet, dans un espace plus vaste : la nature, un atelier de sérigraphie, la rue, etc.



Figure 6.1



Figure 6.2



Figure 6.3

En observant une photographie d'un des ateliers du Bauhaus de 1930, on se surprend à reconnaître des similitudes de lieux, d'outils, de positions du corps en train de travailler avec du papier, des règles, des équerres, etc.

Certains, comme Sagmeister, vont jusqu'à installer un dispositif de captation vidéo, placé au plafond, qui filme jour et nuit le studio. Les images sont diffusées en direct sur le site Web du studio. Cette fois, c'est nous qui pénétrons tels des voyeurs au sein de cette mecque de la création.



Figure 6.5

Ce dispositif m'amène vers une autre réflexion, car les projets ne sont pas lisibles à partir de cette captation d'images. Ce sont seulement les graphistes qui sont exposés à la vue de tous, comme une fourmilière passée sous la loupe. Ces exemples démontrent une fois de plus la volonté de déborder les frontières de l'écran, jusqu'à déborder celles des murs pour s'enraciner ailleurs, dans un espace autre par un déplacement symbolique du corps.

À cette étape, je souhaite revenir sur la définition générale du terme *artisanal* qu'on a tendance à associer systématiquement à ce type de pratique. Les définitions de plusieurs dictionnaires font référence au tricot, à la sculpture ou à la poterie, c'est-à-dire aux activités d'art dit populaire qui impliquent de faire ou de fabriquer des choses à la main, mais d'une *jolie manière*. Si le travail des graphistes étudiés dépasse largement cette définition, il demeure que la manière dont nous parlons de production artisanale, en lien à un savoir-faire particulier, reste marquée par la présence de la main. Cette main, je l'ai constaté dans les deux chapitres précédents, est un leitmotiv visuel central et demeure donc une métaphore importante pour parler du rôle de l'individu dans ce type de production. De nos jours, elle demeure centrale dans la symbolisation entourant les tensions historiques entre l'homme et la machine, et plus récemment entre la culture mondiale et la culture locale. N'oublions pas qu'avant l'industrialisation, tout était artisanal. Les guildes médiévales sont les premières à conférer un statut aux artisans. Villes et villages se sont construits autour du commerce qu'ils généraient. Vint ensuite la Renaissance qui introduisit la scission intellectuelle entre les beaux-arts et cette pratique artisanale. À partir de ce moment, les artisans ont été perçus comme des ouvriers manuels habiles, alors que les artistes devenaient des *travailleurs de la culture*. Avec l'arrivée de l'industrialisation, la place accordée à la main diminue amplement au point que la mécanisation engendre des critiques qui s'expriment par exemple sous l'égide du mouvement Arts and Crafts (1860-1905). Ce mouvement romantique qui prône une renaissance de l'artisanat médiéval est fondé sur la véracité des matériaux naturels, mais plus important encore, sur l'individu qui les façonne. Si je rappelle ces faits, c'est qu'ils prennent une nouvelle importance à la lumière de mon analyse. Les productions engendrées par la révolution industrielle sont pour certains synonymes de la tyrannie de la machine au détriment des individus talentueux. Les pratiques d'aujourd'hui alimentent certes un sentiment moins belliqueux, mais révélateur d'un nouveau rapport à la technologie, cette fois numérique.

Une vidéo parue récemment sur le site de Vimeo est présentée en ces termes : « *Made by Hand is a new short film series celebrating the people who make things by hand – sustainably, locally, and with a love for their craft*¹. » Au début du XX^e siècle, John Ruskin s'exprimait en réaction à la production de masse : « *For it is not the material, but the absence of human endeavour which makes the thing worthless.* » (1849) À sa lecture, je ne peux m'empêcher de voir une corrélation entre ses réflexions et celles qui conduisent les graphistes à s'investir dans le façonnage d'objets graphiques.

Les graphistes cités dans ma recherche démontrent indéniablement le retour à la matière brute notamment le papier dans l'ordre des représentations qu'ils chérissent. L'analyse du corpus révèle une autre caractéristique essentielle, celle de l'omniprésence des corps dans l'acte de faire. Cette omniprésence dénote une volonté de se positionner dans l'ordre des visibilitées, qu'elles soient naturelles ou fabriquées. Ce phénomène me pousse à retenir trois éléments émergents et interreliés. Le premier porte sur le changement de statut de la place du processus technologique dans la conception graphique. Le second s'attarde sur les traces du processus de création, montrer ou ne pas montrer, incluant matière et volume qui permettent de glisser du paradigme du numérique vers celui de la dimension humaine du processus de création et donc de la fabrication. Lus dans sa matérialité, le volume, la géométrie, la valeur mathématique du logiciel renouent avec la dimension sensible en dehors de l'écran. La programmation laisse la place à la découpe du papier et à la narration de la genèse du concept, faite par le graphiste lui-même. Le troisième souligne le défi de la médiation des objets graphiques mis en scène qui, de manière contradictoire, doivent passer par leur dématérialisation pour être diffusés.

¹ Keef, 2011, <<http://vimeo.com/madebyhand>>.

L'analyse du corpus a démontré que l'engouement pour le travail manuel entraîne la transformation de la façon dont les objets graphiques sont créés. Dans les vingt dernières années, couper et coller étaient habituellement considérés comme une activité liée à un clavier et à une souris. L'accélération des découvertes technologiques a contribué à la numérisation de plusieurs éléments du processus de création graphique. Mais ce processus, aux dires de plusieurs graphistes professionnels, est désormais *assimilé*. Ce terme, je l'emploie selon la définition du *Petit Robert* : considérer, regarder, traiter comme semblable. L'omniprésence du numérique pousse certains concepteurs à faire le chemin inverse en se rappelant ou en découvrant les joies de se salir les mains avec de la peinture, de se servir d'un couteau exacto ou de la colle. Liemburg, Sagmeister, *Le Creative Sweatshop* ou Julien Vallée illustrent ceux qui réhabilitent l'art des savoir-faire traditionnels en combinant les techniques manuelles aux techniques numériques. Ce mouvement contribue à l'émergence d'un nouveau statut pour le numérique, celui de médium parmi les autres. C'est bien là un point culminant de notre analyse, car si *handmade* et *homemade* sont devenus des expressions vedettes pour décrire certaines approches graphiques, il ne faut pas oublier que cette tendance est née par un désir d'émancipation du numérique. Aujourd'hui, on sait comment utiliser et développer des applications numériques. Chez les graphistes, il n'y a plus de questionnement à ce sujet. La question est donc désormais : qu'est-ce qu'on en fait maintenant ? Cette attitude démontre la fonction critique du graphisme qui continue d'accompagner les individus dans la lecture de la complexité de leur environnement. À la manière d'Anick Lantenois (2008), je ne peux que réitérer l'importance de porter notre regard sur des créateurs tels que ceux-là. L'usage qu'ils font aujourd'hui de la technologie contribue de manière indéniable à la définition de la culture graphique et visuelle en démontrant, par exemple, les possibilités de métissage entre les savoir-faire traditionnels et les savoir-faire numériques. Le graphisme est un domaine qui relève de stratégie et de la recherche d'un équilibre. La dernière décennie est certainement

décisive. Elle contribue à réhabiliter ce qui était devenu obsolète, l'engagement tangible du sujet dans la mise en œuvre de projets graphiques dans un espace réel qui, à son tour, redevient un élément à penser en termes de relation et de réception du public. Notre champ de vision s'élargit, non plus comme dans le virtuel en couches successives, mais à l'horizontale, vers le hors-champ. Les corps se meuvent. L'outil, jusqu'ici considéré comme un prolongement de la main et du cerveau, ne suffit pas à créer une *extension du cœur*. En sortant du cadre virtuel pour habiter l'espace, les données les plus abstraites se métamorphosent en formes autonomes, tactiles, volumineuses. La transformation s'opère et transporte le lecteur dans une réalité repensée autour de ce qui continue d'être depuis toujours notre point commun, c'est-à-dire notre matérialité, celle qui nous constitue et celle que nous fabriquons.

L'existence de l'ordinateur n'est certainement pas à remettre en cause. Au contraire, les pratiques de ces dernières années démontrent la richesse des métissages possibles. L'ordinateur est un outil créatif utile (pensons à la numérisation, à l'impression, à la correction, etc.). Mais il ne remplace ni ne structure le processus de création artistique. Il reprend finalement une place qui me rappelle une phrase de Milton Glaser, un des pères du graphisme contemporain, qui disait que l'ordinateur est au graphisme ce que le four à micro-ondes est à la cuisine. On peut certainement se réjouir de l'émergence d'une pensée du façonnage qui permet d'interroger à nouveau la gamme des outils de création. Les prestidigitateurs graphistes décident de révéler et d'étaler leurs trucs au grand jour, les artisans réinvestissent les savoir-faire qui furent un jour à la base de leur apprentissage. Dans l'un ou l'autre cas, c'est sans nul doute pour rétablir un dialogue, une emprise et une compréhension d'un monde qui, dans l'urgence du développement technologique, oublie parfois de penser les moyens pour traduire sa complexité. Les productions que j'étudie réagissent à la tendance des dernières années selon laquelle ce que nous voyons (ou entendons) n'est plus ressenti comme *mis pour* le monde, le corps ou l'univers, mais comme *étant* le

monde, le corps, l'univers lui-même. Avec elles, ce n'est pas la rhétorique du voir et du croire qui s'exprime. Dégagée des effets spéciaux, la fabrication s'expose plutôt comme création d'un monde hybride où les objets-matière côtoient leur créateur. Notre relation aux objets, à la matière qui les constitue, est remis en question.

Le graphiste japonais Kenya Hara décrit le design comme un terrain fertile pour penser le monde qui nous entoure, pour le concevoir et donc agir sur lui de façon constructive. Son approche s'apparente à une approche humaniste qui se réfère à une certaine action, en l'occurrence le design, et qui contribue à élever les standards d'une profession qui se pose aujourd'hui de nombreuses questions. Le graphisme se situe au croisement du passé et du futur. Cette position charnière est emblématique de notre époque. Les pratiques actuelles interrogent et creusent la relation entre technologies et communications. Dans ce contexte, l'intérêt que le champ de la science cognitive, qui étudie la réalité virtuelle, a accordé aux sens dits *haptiques* — outre la vue et l'ouïe prend tout son sens :

The very delicate human senses have begun to become very important in the forefront of technology. Human beings and the environment being equally tangible, the comfort as well as the satisfaction we sense is based on how we appreciate and cherish our communication with the world via our sensory organs. (Hara, 2007, p.145)

Le terme *haptique* signifie *qui a rapport ou est plaisant au sens du toucher*. Dans le cas des graphistes que j'ai choisis, le terme peut être pris dans une perspective plus large, englobant une attitude qui prend en considération la manière dont nous percevons les choses à travers nos sens. Leur réflexion glisse en quelque sorte de la question de comment créer à celle de comment faire ressentir. Dans ce cas, l'engouement et l'usage du papier sont révélateurs. Dans son ouvrage *White*, Kenya Hara le souligne :

Paper is not merely an inorganic material, a neutral surface used for printing letters and pictures. Rather, the qualities of paper have drawn people into an extended dialogue, which has enriched their capacity to express themselves. (2010, p. 18)

Cette remarque s'adresse aussi bien au concepteur qu'à son public. Une des manifestations de ce dialogue semble bien être celle du *design des sens*. C'est ainsi que la présence des traces du processus se multiplie. La matière est perceptible, dans son volume, sa matérialité, sa texture, ses couleurs pendant qu'on les façonne et les installe sous nos yeux. Témoins du processus de création, nous compatissons pour la somme d'efforts accomplis. En nous montrant les corps à l'œuvre, le paradigme de la magie du numérique et des effets spéciaux s'estompe.

La technologie continue à avancer et s'est complexifiée au point qu'elle a dépassé le cadre des connaissances accessibles à un seul individu : il n'est plus possible de la comprendre ou de la saisir dans sa totalité, et elle est si vaste que ses limites sont désormais hors de vue. Il n'y a plus rien d'esthétiquement attirant dans la communication ou la pratique créative lorsque leur idéologie et leur enseignement se révèlent incapables de résoudre une telle situation et continuent simplement leur chemin [...] sur un sentier bien balisé. (2007, p. 431)

John Maeda, professeur à l'Institut de Technologie du Massachusetts (MIT), affirme justement que l'ordinateur n'est pas un outil, mais un matériau. Notre erreur provient sans doute du fait que nous avons utilisé les ordinateurs en leur faisant ingérer toutes sortes de logiciels sans réfléchir en profondeur et avec précaution sur le type de monde intellectuel qui pouvait être cultivé, fondé sur ce nouveau matériau fait de nombres. Kenya Hara souligne que cette suggestion mérite notre respect, car, dit-il, « n'importe quel matériau doit être purifié, distillé jusqu'à ne plus être constitué que de ses attributs essentiels, pour donner le jour à la beauté » (2007, p. 430). Il transpose cette idée en une image forte, celle de l'argile. L'argile en tant que matériau pour le modelage et la sculpture présente une plasticité illimitée, mais celle-ci est liée à la préparation du matériau lui-même : si cette argile était mêlée de clous ou autres bouts de métal, nous ne pourrions la pétrir pour l'amener à la consistance adéquate. Il

ajoute : « *These days it's as if we're kneading the clay until our hands bleed. I have trouble believing that anything generated in this kind of impossible situation is going to bring any satisfaction in our lives.* » (2007, p. 431)

Cette dernière réflexion permet de souligner que la pensée du façonnage pose un défi, celui de la médiation des œuvres produites qui passent par leur dématérialisation en vue de leur diffusion. La contradiction peut sembler insoluble cependant, elle contribue à l'émergence de nouvelles stratégies de représentations. En effet, pour appliquer ce style de travail dans un contexte commercial ou d'autopromotion — que ce soit en ligne ou sur des pages de papier glacé, imprimées en haute résolution — la photographie ou la vidéo deviennent des incontournables du processus de médiation des productions, de la troisième à la deuxième dimension.

Yulia Brodskaya, une graphiste dont le travail est décrit comme *une gloire au papier*, suggère que « *the better the photograph, the more the "3D-ness" of the artwork is shown.* » (Wollenberg, 2011, p. 68). Ainsi, la photographie recherchée pour diffuser ce type de production est celle qui saura traduire la réalité du papier : « *Usually, I'm particularly happy with the photograph's that depict the real physical artwork as close to life as possible.* » (p. 68)

En septembre 2010, le magazine *Computer Art* accordait au collectif japonais *Nam* un article intitulé « *The New Photography* » (2010, p. 54-58). L'introduction suggère qu'une nouvelle école de la photographie est en train de naître autour du globe. Mark Penfold, son auteur, la décrit comme physique, ludique, difficile, mais très réelle (p. 54). Cette remarque vient renforcer ce que j'ai pu constater en étudiant mon corpus et les autres graphistes qui s'y rattachent. Ce qui se passe aujourd'hui entre graphisme et photographie est en effet remarquable : « *as if designer has turned off the Mac and decided to do the clever stuff by hand* » (p. 54). C'est comme si la

flexibilité offerte par le monde numérique se reportait dans la réalité, et le plus étrange est que ça fonctionne. Dans ce mouvement, la scénographie devient une sorte d'acteur avec lequel interagir, ce qui conduit à la production d'images parfois surréalistes comme je l'ai constaté avec Julien Vallée ou *Le Creative Sweatshop* et leurs confrères. Des confections géométriques géantes envahissent des studios entiers, une partie de leur corps émerge d'une boîte, des membres se posent ici ou là, « *and bizarre physics becomes reality* » (p. 54). Quand le tout est bien réalisé, c'est à la fois intrigant et réjouissant. Trop souvent, graphisme et photographie sont considérés comme des commodités; or la pratique des graphistes que j'ai choisis propose des pistes pour que les deux domaines s'allient afin de produire des images particulières. Le jeu entre le naturel et le fabriqué aboutit parfois à des métissages surprenants qui révèlent une réalité amplifiée. Takayuki Nakazawa (cofondateur de *Nam*) décrit ce phénomène en ces termes : « [...] *deliberately creating an image that highlights the strangeness of the everyday is now an obsession* » (p. 55).

Martin Donnelly, un autre photographe interrogé pour l'article édité par *Computers Arts* (2010), avoue ne pouvoir vivre sans Photoshop, mais admet en faire seulement qu'un usage limité aux techniques de gradation, de niveaux ou de balance de couleurs. Les outils numériques offrent une sorte de poli, une couche subtile à ce qui a déjà été capturé, mais « *the creative work is shifted into the real world* » (p. 56). L'ensemble des productions qui ont retenu mon attention démontre une émotion inhérente au fait que ce type de production a été conçue depuis leur fabrication jusqu'à leur prise de vue en laissant la place aux coïncidences, aux surprises et à l'inattendu. C'est comme si l'on découvrait qu'il existe encore des outils techniques qui ne sont pas de haute technologie et qui peuvent aider les créateurs à toucher leurs auditoires. Adopter des techniques manuelles implique d'embrasser une approche plus personnelle du graphisme — ce n'est pas comme si l'on pouvait par un simple clic sur le clavier supprimer un faux pas ou dupliquer une partie de votre travail. Par

extrapolation, cette démarche exprime l'aspect personnel et éphémère propre à notre condition humaine. Photographier un concept fait à la main produit une image fixe, mais la résultante doit traduire le caractère tactile des montages. Les graphistes n'ont pas tous une réflexion précise, à savoir comment diffuser et communiquer avec ceux qui se trouvent en dehors de leur cercle d'intérêt immédiat. Il existe cependant des solutions à la médiatisation des objets graphiques inscrits dans leur matérialité et dans l'espace qui les contient. J'ai déjà discuté, dans le cas de Julien Vallée (fig. 5.34 -5.35), par exemple, de la possibilité de présenter la même image selon des angles de prise de vue différents. Cette stratégie permet de simuler l'appréhension de l'œuvre telle que vécue par le passant dans le lieu physique. De ce point de vue, l'engouement pour les vidéos de type *making-of* n'est pas un hasard. À part la photographie, ce type de montage vidéo permet au public de prendre connaissance du processus de création, de fabrication et d'installation du graphiste. Le rideau se lève sur des moments pris sur le vif. Leur visionnement permet de contrecarrer l'effet de dématérialisation inhérent à la médiation numérique. Du coup, la solution choisie est tout simplement de livrer à l'auditoire, sans artifice, une tranche du travail du graphiste, ancré dans la réalité de son atelier, de son studio. Parmi ses collaborateurs, en collégialité, Julien Vallée travaille quotidiennement à la manipulation des objets graphiques qu'il façonne. Cette inscription des graphistes dans le réel se conjugue dans un rapport à l'espace et au temps qui fait la part belle à la relation au créateur et à son action sur son environnement. Sa présence s'affirme soit par la manipulation d'objets (encre, papier, carton, exacto, colle, etc.), soit comme un élément de la scène. Dans ce dernier cas, parmi le fabriqué surgit l'homme qui s'affiche au même titre que les objets dont il est l'inventeur. La dématérialisation de la représentation médiatisée est contrebalancée par l'insertion volontaire d'éléments corporels au sein du fabriqué. Ce jeu entre le faux et l'original désamorce l'usage des outils numériques comme subterfuge du faire soi-même.

Au-delà de cette discussion, l'extension du domaine du graphisme en dehors de l'action à l'écran souligne l'existence de *Mondes*² de créations variées, qui enrichissent sa définition. Des voix s'élèvent pour reconnaître qu'« être graphiste c'est être un auteur, ou un artiste, en redéfinition permanente de sa pratique³ ». Elles rappellent que faire du design, c'est manipuler des images et des signes. L'objectif est la transmission de messages selon une certaine échelle, à l'intérieur d'une certaine réalité, selon une texture temporelle ou spatiale. Ces choix permettent aux graphistes d'habiter le monde avec un certain point de vue. Les graphistes que j'étudie démontrent que le point de vue actuel se porte à nouveau sur l'aspect humain, « *it's about people again*⁴ ». De nouvelles représentations émergent, au cœur desquelles s'affirme la présence de l'homme.

Le modèle à trois termes d'Hans Belting soulignait déjà l'importance du rapport entre *image-médium-corps* (2004). Ma recherche souligne à quel point ce corps, qu'il s'agisse du créateur ou du public, demeure au cœur de la relation à l'objet de création. Cette particularité permet également de comprendre la difficulté de définir le graphisme, tant aujourd'hui qu'hier. Depuis leurs débuts, les graphistes ont contraint le spectateur à développer de nouvelles attitudes de perception pour réagir devant de nouvelles techniques de représentation. La particularité de notre époque repose sur une pratique graphique qui utilise le métissage des médiums et des supports de l'image. Les graphistes nous rappellent que là où il y a du graphisme, il y a présence de l'homme, c'est-à-dire un être du monde sensible qui continue de se définir dans l'ordre du visible. Producteurs d'un regard, « [...] [les graphistes] symbolisent et façonnent, pour un temps, une certaine manière de voir le monde » (Belting, 2004). Des interventions comme celle de Julien Vallée ou de Stefan

² Terme utilisé dans le titre de la Triennale de Milan, édition 2011, « Graphic Design Worlds ».

³ Extraits de la lettre « Un concours d'affiches n'est pas un concours hippique » de Mathias Augustyniak en réponse à Étienne Hervy, dans le catalogue du Festival international de l'affiche et du graphisme de Chaumont, 2011.

⁴ Brody, 2009, <<http://fr.etapes.com/interview-neville-brody>>.

Sagmeister montrent que la technologie n'est pas une fin en soi, bien que ces artistes composent avec elle tous les jours. Dégagés de la nécessité de justifier l'utilisation du numérique, ces créateurs s'interrogent désormais sur le type de relations qui peut être établi avec les objets peuplant notre quotidien. La matérialité des objets graphiques qui se réalise par un cheminement du *pixel au papier*, montre que l'utilisation d'appareils et de médias divers, aussi surprenant que cela puisse paraître, est sans doute la seule manière pour les graphistes de continuer à donner du sens à leur travail. Le graphisme crée un paysage en constante évolution, un paysage façonné par la main de l'homme. En débordant le cadre du numérique, il questionne la porosité des pratiques issues de champs divers.

Cette thèse vise à permettre les discussions entre graphisme et art, graphisme et science, graphisme et architecture ou graphisme et urbanisme, en autres exemples. Ceci implique de penser le graphisme en termes de domaine de recherche à part entière en s'intéressant aux processus de création, de métissage, d'innovation, tout en tenant compte de son rôle fondamental dans la construction d'un sens, dans une culture donnée. Ainsi, le graphisme pourra devenir un véritable objet de connaissance.

ANNEXE A

EXEMPLE DE LA GRILLE DE SÉLECTION
POUR LE CHOIX DU CORPUS

Sélection des graphistes du corpus

OBJETS TANGIBLES « la matérialité des images graphiques »	où	quand	tactilité	visibilité	lisibilité	forme « dessin »	fonction « dessin »	contexte d'utilisation
KENYA HARA	Japon	« DESIGNING DESIGN » 2000-2007 A) Re-Design Daily products of the 21st Century Exposition nomade, tenue la 1 ^{re} fois à Tokyo, au « Takeo Paper Show », 2000Z	fil sachet bois bois/texture boîte cartonnée	volume/variation sachet couleur anneau de couleur souffre couleur (2) texture	sac de thé : eau chaude sachet couleur poudre mouvement du bras allumettes : contraste matière (2)	sachet de thé boîte d'allumettes	thé rapport à l'enfance/imaginaire feu/nature	exposition publication magasin
		B) HAPTIC Awakening the senses Exposition nomade, tenue la 1 ^{re} fois à Tokyo, au « Takeo Paper Show », 2004	papier (embossage débossage) eau	vapeur gouttes couleur	humidificateur : chaleur	humidificateur	confort	exposition publication magasin
Émile Faïf	France	C) Exformation The Shimanto River Projet de graduation de l'Université d'art de Musashino, département de sci- ence du design, 2007 www.ndc.co.jp/hara/ home_a/	papier écran	affiche installation jeu borne interactive	manipulation photos objets trouvés/ artéfact	représentations de la rivière et ses bordures	(re) découverte écologie conscience/action	didactique/éducatif espace public
		2003-2009 http://www.mmparts.com/	tissu papier	vitrites installation-show- room	tissus	création textile	susciter la surprise dans la ville et le quotidien	ville vitrine magasin public
MALTE MARTIN	France	« Agraimobile, mots publics » 2007-2008 agramobile.atelier-malte- martin.net/	∅	affiches inscriptions sur murs ou vitrines projection sur façades	typographie	textes : mots phrases	« ici, je suis ailleurs » appropriation de la ville	rue ville bâti
JONAS SAMSON	Belgique	Design d'objet VIA 2008 http://www.jonassamson.com/	papier	clair/obscur	lumière	revêtement mural	éclairage	décoration intérieure/espace de vie

Sélection des graphistes du corpus (suite)

OBJETS TANGIBLES « la matérialité des images graphiques »	ou	quand	tactilité	visibilité	lisibilité	forme « dessin »	fonction « dessin »	contexte d'utilisation
a+b designers	France	Nespresso VIA 2008 www.apusbdesigners.com/v	toile céramique	apparition : - couleur - traits/illustration	chaleur trajet de l'eau	machine à expres- so à capsules	café évasion/éve référence à la nature/organique	expositions espace de vie
HARMEN LIEMBURG	Pays-Bas	«Ki ri ki tous les soirs» Chaumont 2005 « Archéographix » 2008 www.harmentliemburg.nl/	papier tissu	affiches installations/accro- chage	sérialité illustration	1 publication de l'exposition	fusion formelle entre ses travaux personnels et certaines gravures du 19e siècle (géographique, ethnologique, sciences naturelles), Patrimoine graphique, Formes et signes exhumés	Maison d'art Bernard Anthonioz (France) Parc Festival de l'affiche de Chaumont
ANTOINE + MANUEL	France	2000-2009 extrait leur ex- position aux Arts Décoratifs, Paris 2009 www.antoinemanuel.com/	papier plastique gaufrage embossage/ débossage	collage-dessin dessin feutre digital	impression à chaud sérigraphie couches superpo- sées volume procédés de fabri- cations architectu- rées au mobilier typographie dessin	cartons invitations affiches brochures aménagement et autres imprimés décalcomanies murales en vinyle aménagement du territoire	désacralisation de l'affiche procédé de création et fabrication unique, archi- tecturée exploration personnelle retour aux sources du sensible	espace public galeries expositions
STEFAN SAGMEISTER	USA/NY	2001-2009 http://www.stefansagmeister.com/steas.html	papier + autres Matières sucré	photo-typographie illustration montage	typographie 2D/3D Installation 2D/3D Volume Gravure	pochettes CD emballages imprimés multiples livres installations, etc.	engagement vs sa profession vs environnement	espace public publications
MARIAN BANTJES	Canada/BC	2005-2008 http://www.bantjes.com	papier tissu metal sucré	Symboles ornements calligraphie (inspi- ration islamique)	typographie illustrations lignes dessins au pinceau ou stylo	couverture de livre/ publication Affiche magazine	ornementation (mais se défend d'en faire de la décoration)	expositions publications
JULIEN VALLÉE	Canada Montréal	2005-2009 http://www.julienvallee.com/	papier + Toutes les matières!	3D montage	construction/ sculpture	couvertures de livres installations imprimés digital/vidéo	« use manual art well endorsed by the various technological tools available in order to make the bridge between manual and virtual art. »	expositions publications galeries espace public
MIKE PERRY	USA	2007-2009 <a href="http://www.mikeperrystu-
dio.com/">http://www.mikeperrystu- dio.com/	papier tissus	affiche vêtements motifs	typographie dessins illustrations	livres, magazines, journaux, véte- ments, dessins, il- lustrations peinture	« creates new typefaces and sundry graphics that inevitably evolve into his new work, exercising the great belief that the generating of piles is the sincerest form of creative process. »	espace public galeries publication

ANNEXE B

EXEMPLE DES GRILLES D'ANALYSE POUR
LA DOCUMENTATION IMPRIMÉE ET LA DOCUMENTATION WEB

GRILLE D'ANALYSE/

La matérialité des images graphiques

<p>QUI?</p>	<p>Harmen Liemburg (Pays-Bas) : travaille et réside à Amsterdam. Designer indépendant décrit comme : designer graphique, sériographe, éducateur et journaliste spécialisé en design. Il commence sa carrière comme cartographe. Ensuite, "To keep his appetite for graphic representation alive, he sought a larger menu of expression. He went to the Gerrit Rietveld Academie and became a member of a new breed of designers, one that is closely linked to the world of art, education and museums". Sur les articles parus en 2010-2011, au sujet de ce graphiste, nous lisons " En route to becoming an artist and design journalist " .</p>
<p>QUOI?</p>	<p>1- Black Current, exposition dans le cadre du festival de Chaumont, France. 2- "Gotta Be" (What you Wanna Be), affiche promotionnelle pour le festival de design graphique de Breda, Pays-Bas</p>
<p>POUR QUI?</p>	<p>1- Le public du festival, le grand public et les habitants de la ville. 2- Le public du festival, le grand public et les habitants de la ville.</p>
<p>OÙ?</p>	<p>1- La Maison d'art Bernard Anthonioz, Nogent-sur-Marne. Lieu artistique dont la mission et le public ne sont pas exclusivement tournés vers le graphisme. 2- Breda, ville des Pays-Bas</p>
<p>QUAND?</p>	<p>1- du 10 septembre au 26 octobre 2008 2- Du 8 mai au 30 mai 2010</p>

AVEC QUELS MOYENS?	COMMENT?	MATIÈRE VISUELLE	RELATION TEXTE-IMAGE	DÉNOMINATION	CONNOTATION	TACTILITÉ	VISIBILITÉ	INTERPRÉTATION (LISIBILITÉ)
<p>DISCOURS SUR LES DESIGNERS ET LEURS OBJETS GRAPHIQUES</p> <p>PROJET #1: BLACK CURRENT, Chaumont, 2008</p> <p>Étapes magazine, n° 163, décembre 2008, p.26-31</p> <p>Archéographix, par Étienne Henry.</p>	<p>MATIÈRE VERBALE</p> <p>PARATEXTE</p> <p>Titre: Archéographix</p> <p>introduction: Harmen Liemburg opère une plongée archéologique dans les ouvrages d'une bibliothèque du XIXe siècle. La sérigraphie tient lieu de dépeussierant</p> <p>aucune légende sous l'image</p> <p>CORPS DE TEXTE</p> <p>HL en est à sa 3ème vie. -cartographe -puis graphiste - puis sérigraphie</p> <p>PARATEXTE</p> <p>titre, 2nd paragraphe</p> <p>De la sérigraphie comme tour-opérateur</p> <p>CORPS DE TEXTE</p> <p>Loin de cantonner ce mode de production à sa dimension technique, Liemburg en fit un vecteur de sa découverte d'autres cultures y recourant.</p> <p>2003 : Le Japon pour l'art de l'estampe et de l'impression yuzen (recour au katagami, un pochoir créé au XIIIe siècle pour la décoration des vêtements)</p> <p>2006: Santiago, Boston, Calars(Californie) pour la pratique et la pédagogie américaine</p>	<p>IMAGES</p> <p>Page 26-27</p> <p>une photo en couleur, format paysage montre le graphiste de dos (à gauche) et regardant un mur composé d'illustrations noires et blanches devant lesquelles apparaissent deux bandes horizontales noires dans lesquelles sont insérées de vieux livres (couleurs jaunies des pages). Ils comportent des textes et des illustrations noires et blanches</p>	<p>Mise en page construite sur un trois colonnes, les pages sont en noir et les blocs de textes blancs (titre inclus).</p> <p>La première double page est divisée en deux, horizontalement et ce, grâce à l'image en partie inférieure (rapport 1/3- 2/3) et qui s'étale sur les deux pages avec un fond perdu à droite. Sur la page de droite deux blocs de texte, fond noir, sont superposés sur l'image.</p> <p>Sur les images: NB en grand format on remarque des éléments textuels: «BLACK CURRENT», des lettres typographiques noires en superposition avec une image texturée NB recouvertes d'une couche blanche. Des gouttes noires réalisées dans le même style semblent tomber de cette masse typographique noire.</p> <p>Un logo dont on lit « MAISON D'ART BERNARD ANTHONIOZ » en capitales, nous permet de comprendre qu'il s'agit d'éléments réalisés pour ce lieu (que l'on mentionne au 6ème paragraphe)</p> <p>Des blocs verticaux et étroits, fond noir, texte blanc.</p> <p>L'image de gauche et le descriptif de l'inspiration japonaise donnent une clef pour lire l'image choisie. La transparence/superposition d'éléments en semi-transparente, dont certaines parties se détachent comme découpées, fait image.</p>	<p>archéologie et graphique</p> <p>de vieux livres sur des images en grand format</p>	<p>retour au passé immersion (plongée)</p> <p>renouveau</p> <p>interprétation Installation</p> <p>réorientation</p> <p>ouverture sur le monde</p>	<p>le mot archéo, qui fait image dans la manipulation des éléments archéologiques: la main vient à l'esprit.</p> <p>L'image de la bibliothèque nous renvoie également à la manipulation tout comme le dépeussierage.</p> <p>Le volume des livres perceptibles par la plume au centre des pages et les feuilles sur le côté.</p> <p>La présence des deux bandes noires apposées sur les images crée une ligne de démarcation qui témoigne de volumes différents</p> <p>La vue d'une présence humaine qui pourrait en tout temps «se saisir de».</p> <p>la technique</p> <p>le pochoir</p>	<p>La présence du graphiste dans l'image, les mains dans les poches, en train de regarder permettent aussi de ressentir les contrastes de taille entre lui, les images au mur, plus grandes que lui et les livres de plus petites tailles.</p> <p>on obtient 3 plans de profondeurs différentes.</p> <p>L'idée de la résultante de ce travail de superposition et d'interprétation s'exprime d'une part par le regard du graphiste vers les livres puis les images et d'autre part par un dispositif de type « interprétation » tel que ceux que l'on peut retrouver dans les expositions interprétatives.</p> <p>Le contraste des couleurs entre le papier jauni (ancien), le NB (contemporain), des images grand format et du graphiste permettent de différencier les deux niveaux de matériaux entre celui « utilisé pour » et celui créé « à partir de».</p>	

Archéographix

Le graphiste néerlandais Harmen Liemburg opère une plongée archéologique dans les ouvrages d'une bibliothèque du XIX^e siècle. La sérigraphie tient lieu de dépoussiérant ■■■ par Étienne Hervy

Harmen Liemburg en est à sa troisième vie. Diplômé de l'université d'Utrecht, il avait d'abord entamé en 1992 une carrière de cartographe. À la faveur d'une reprise d'études, partagée entre la Gerrit Rietveld Academie et les États-Unis, il devient graphiste en 1996. Avec Richard Niessen ils forment le duo Golden Masters, qui répond à des travaux de commande (timbres pour les postes néerlandaises, affiches, pochettes de disques pour Howtoplay, le groupe pop de Richard Niessen...) et organise Jack, nommé ainsi d'après les prises jacks utilisées pour sonoriser une scène, cette série d'événements mettant à contribution des artistes de différents secteurs. Le duo recourt volontiers à des tons directs sérigraphiés en surimpression dans une forme basique et modulaire. Lorsque Niessen et Liemburg cessent leur collaboration en 2003, le premier (notamment en duo avec son épouse Estelle De Vries) a poursuivi dans un mode typique de la création hollandaise. L'exploration consécutive des formes sous leur aspect géométrique et typographique, au point d'introduire Liemburg, c'est la sérigraphie qui a dominé ses travaux tricolores et actuel pan de son parcours.

de la sérigraphie comme tour-opérateur
Lois de cantonner ce mode de production à sa dimension technique, Liemburg en fit un vecteur de sa découverte d'autres cultures y recourant. Au Japon, en 2003, l'art de l'estampe et de l'impression suzumi (qui recourt au katagami, un pochoir créé au XIX^e siècle pour la décoration des vêtements), la pratique et la pédagogie (à travers un atelier de sérigraphie) jusqu'à un workshop avec les étudiants d'Ed Fella à Calarisi. Organisant ses voyages sur fond de conférences, résidences et expositions, il prend en retour des affiches qui s'expriment les influences culturelles et vernaculaires de ses périodes. À n'en point douter, le cartographe passe à l'action, épaulé en cela par l'esprit reporter de Liemburg, qui rend compte fréquemment dans le magazine hollandais *Items* (au terme de sa résidence chaumontaise) et de ses rencontres: Charley Harper, Mathias Scheeleer... Ce qui aurait pu se limiter à des cartes souvenirs en grand format aménage rapidement dans le magazine interne, et les combi- nés de Liemburg, qui opèrent à l'effacement du graphisme. Le changement d'écarts sérigraphiques permet à Liemburg d'observer la collision de détails graphiques et de découvrir des provenances disparates dans l'espace de

son affiche. Une pratique de la superposition tout droit héritée de l'art cartographique.

dans les livres d'histoire

La démarche ainsi améliorée trouve un jour nouveau par l'adoption d'une perspective historique plutôt que géographique. Le tournant a lieu en 2005, dans le cadre du Festival de Chaumont. Lors de cette édition du festival, avec les expositions de Toffe à la Chapelle et du Werplaat Typografie au Garage, la scénographie s'imposait comme champ du graphisme contemporain. Travail d'Harmen Liemburg, "Ki la et la tous les soirs" n'y faisait pas exception. Dans les salons de réception de l'hôtel de ville, le graphiste entreprenait de présenter au public un patrimoine confidentiel de la collection Dutailly, surtout connue pour des affiches anciennes sur lesquelles il est devenu incontournable à la fin du XIX^e siècle par Dutailly sont trop fragiles pour être exposés à la lumière ou manipulés par le public. Après une phase d'exploration et d'appropriation du fonds archivé, Liemburg en restitue les détails les plus intéressants sur des papiers sérigraphiés qu'il agence de façon à retrouver l'esprit mondial et début de siècle des années 1900. Voilà que Liemburg a trouvé tout à la fois un nouveau sujet, un nouveau contexte et un nouveau mode opératoire pour le graphisme, proche d'une démarche archéologique. Historique ou géographique, l'exploration vient relayer l'expérimentation. Une attitude qui vient opportunément pour cet art appliqué, contraint par l'époque à se réfugier au musée pour pallier la déficience de la commande.

Harmen emprunte un livre à la bibliothèque
Dans le cadre d'un partenariat avec le Festival de Chaumont, la Maison d'art Bernard-Anthonioz, à Legent-sur-Marnes, a accueilli par le passé des expositions de Jean-Marc Ballère (au terme de sa résidence chaumontaise) et de Change la good, les expositions se moquant sur proposition du festival et avec un commissariat à l'époque Bernard, son délégué général. Une possibilité pour des graphistes d'intervenir dans des lieux artistiques dont la mission est le public en soit pas exclusivement tournée vers le graphisme. Du 10 septembre au 26 octobre, Liemburg a eu le plaisir de participer à l'exposition. Il y a eu un nouveau retour vers le passé pour Liemburg. Le graphiste a eu



GRILLE D'ANALYSE/

La matérialité des images graphiques

QUI?	Julien Vallée : graphiste indépendant montréalais, nombreuses collaborations avec ses amis et agences, a étudié à l'UQAM et fait un stage à Paris à l'école ESAG-Peninghen
QUOI?	Classe de Maître en design graphique : introspection et création avec Stefan Sagmeister Installation typographique 3D
POUR QUI?	Grand Public
OÙ?	Espace public : le paysage naturel de Percé, Gaspésie
QUAND?	De Lundi 28 juillet au vendredi 1er août 2008

AVEC QUELS MOYENS?	COMMENT?	MATIÈRE VISUELLE	RELATION TEXTE-IMAGE	DÉNOMINATION	CONNOTATION	TRAITS DE LA MATÉRIALITÉ	INTERPRÉTATION (LISIBILITÉ)
DISCOURS SUR LES OBJETS DES DESIGNERS 3) IdN, Handy Graphics, V.16n1, The Craft Issue, Julien Vallée, P. 20-23, 2009.	MATIÈRE VERBALE PARATEXTE TITRE EN PREMIER DE COUVERTURE : Handy Graphics SOUS-TITRE : Some artists love to combine hand-on creativity with the computer-generated kind. "exponents of craft design"—those who make their own 3D props before presenting them in 2D format	IMAGES Photographie en couleur d'un gros plan sur un détail d'un projet de Julien Vallée. Cette image est reprise à la page 22 dans son ensemble et à nouveau déclinée en 4 images découpées autour de points de vue différents de la même image.	RELATION TEXTE-IMAGE SUPPORT Ire de couverture du magazine La photographie est présentée en rotation de 90 °C, laissant un espace clair à gauche permettant l'intégration du titre et des autres textes. Le titre, "Handy Graphics" rose fluorescent est entouré de pointillés de la même couleur avec l'apposition de deux icônes illustratives représentant des ciseaux. Un des deux ciseaux est plus grand et sa directionnalité suit également en arrière plan un triangle de papier découpé en même temps qu'il pointe vers le titre. De plus des pointes bleues en 3D apposées sur une surface blanche pointent vers le titre.	DÉNOMINATION la présence de cassettes vidéos, d'un disque, d'un clavier de piano et la photo d'un chanteur connu du monde rock américain, des boutons et un écran blanc duquel des pointes bleues en 3D s'échappent, dénotent un univers lié à la musique et la télévision. le découpage	CONNOTATION la présence de ces éléments dans une perspective décalée (rotation) = impression de mouvement, déséquilibre Le jeu à partir de carton, le collage, découpage comme les projets d'enfants. Aspect décalé et festif	TRAITS DE LA MATÉRIALITÉ TACTILITÉ le carton les papiers de couleur les serpents typographiques les ciseaux VISIBILITÉ les volumes différents créés par la juxtaposition de formes et de couleurs permettent de différencier des volumes comme celui du piano ou celui des cassettes vidéo. Les formes anguleuses à plusieurs faces font penser à des formes 3D. On constate aussi les défauts...le raccord d'un collage, le support de la photo du rocker, le découpage dans une carte. En suspend grâce à l'angle de la photo, cette directionnalité accentue l'idée qu'une action a été figée dans un temps et un espace	INTERPRÉTATION (LISIBILITÉ) La photographie d'une mise en scène d'éléments en 3D et qui fait référence au monde de la musique et de la télévision. Ces objets 3D permettent d'imaginer un espace. Les défauts apparents dans l'assemblage, les dimensions, les proportions traduisent un travail artisanal, "craft " et manuel. Rien n'est dissimulé ou corrigé. On y voit un univers de jeu de construction et de montage. Le hors champ est également convoqué par la dynamique des lignes et des éléments tronqués à la limite de la couverture. On imagine un avant et un après à la scène qui a été figée par le déclenchement de l'appareil photographique.



4e de couverture (analyse en page 13)



1ère de couverture
Vol 16n1, 2009.

ANNEXE C

LE CORPUS EN IMAGE
(sélection et détails)

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
Chapitre IV	
Harmen Liemburg	93
<i>Black Current</i>	
4.10	98
4.19	103
4.15	101
4.22	103
4.23	105
4.25	105
4.26	106
4.32	112
4.33	112
4.34	112
4.35	114
4.43	118
4.44	118
<i>Gotta Be</i>	
4.45	119
4.46	121
4.47	121
4.48	122
4.50	123
4.51	124
4.52	124
4.53	125

Chapitre IV

Le Creative Sweathsop 125

Viral Paper +

4.56 129
4.57 129
4.59 132
4.63 135
4.67 139
4.68 139
4.69 139
4.70 140
4.77 146
4.78 147

Hard Core Level 6

4.80 150
4.84 155
4.85 157
4.87 158
4.88 160
4.89 160
4.90 160
4.91 160
4.93 160
4.94 160
4.96 161
4.97 161
4.100 162
4.102 162
4.105 165

Chapitre V	
Stefan Sagmeister	167
<i>Things I have learned in my life so far</i>	
5.4	173
5.5	174
5.6	176
5.8	180
5.9	180
5.11	182
5.12	183
5.15	186
5.16	186
5.17	187
5.18	188
<i>Adobe Design Achievement Awards</i>	
5.19	190
5.20	193
5.21	193
Chapitre V	
Julien Vallée	194
<i>Do it without thinking of critics</i>	
5.22	195
5.24	200
5.25	200
5.26	201
5.29	201
5.31	204
5.32	204
5.33	205
5.36	208

5.37	210
5.38	213
5.42	214
5.43	215
5.46	216
5.48	218
5.49	219
5.52	219

CHAPITRE IV

ANALYSE DU CORPUS

Partie 1

HARMEN LIEMBURG

Black Current



Figure 4.10, détail des superpositions

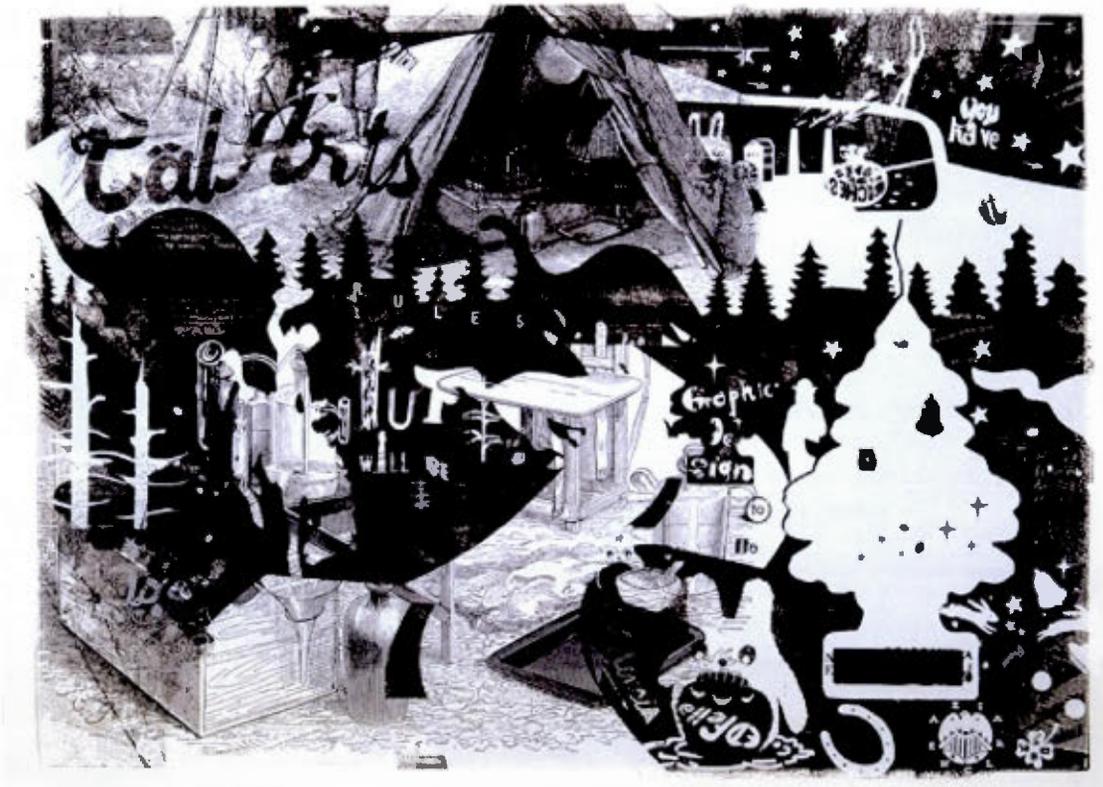


Figure 4.10



Figure 4.19



Figure 4.15



Figure 4.22



Figure 4.23



Figure 4.25



Figure 4.26



Figure 4.32



Figure 4.33



Figure 4.34



Figure 4.35



Figure 4.35, détail

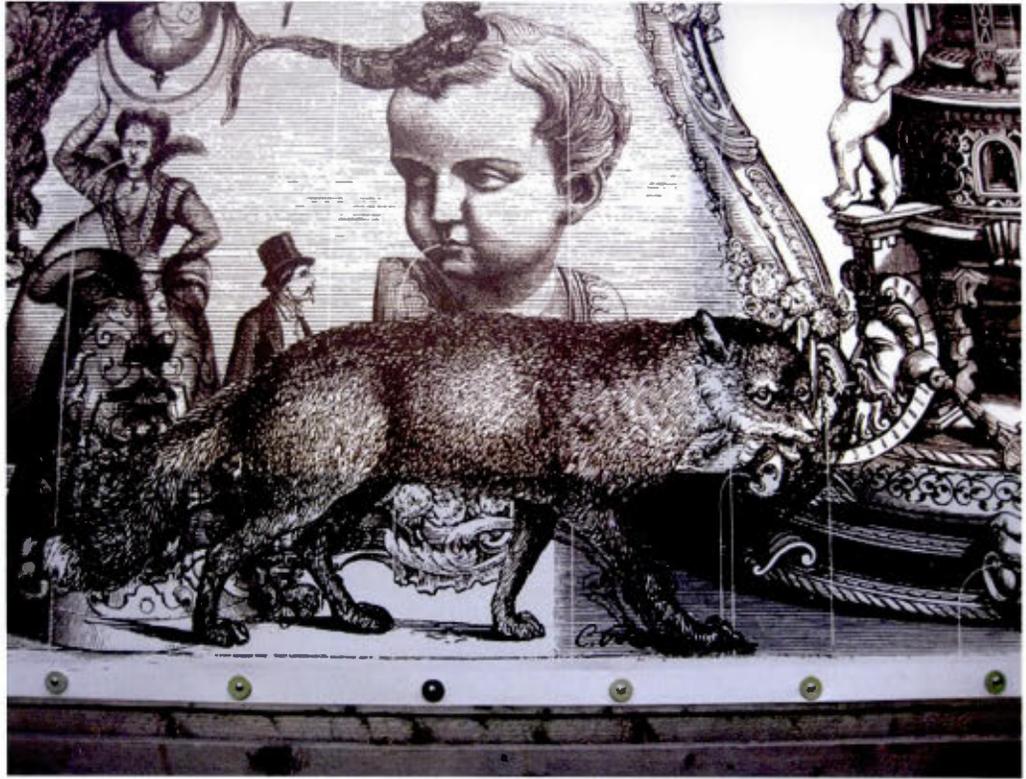


Figure 4.43

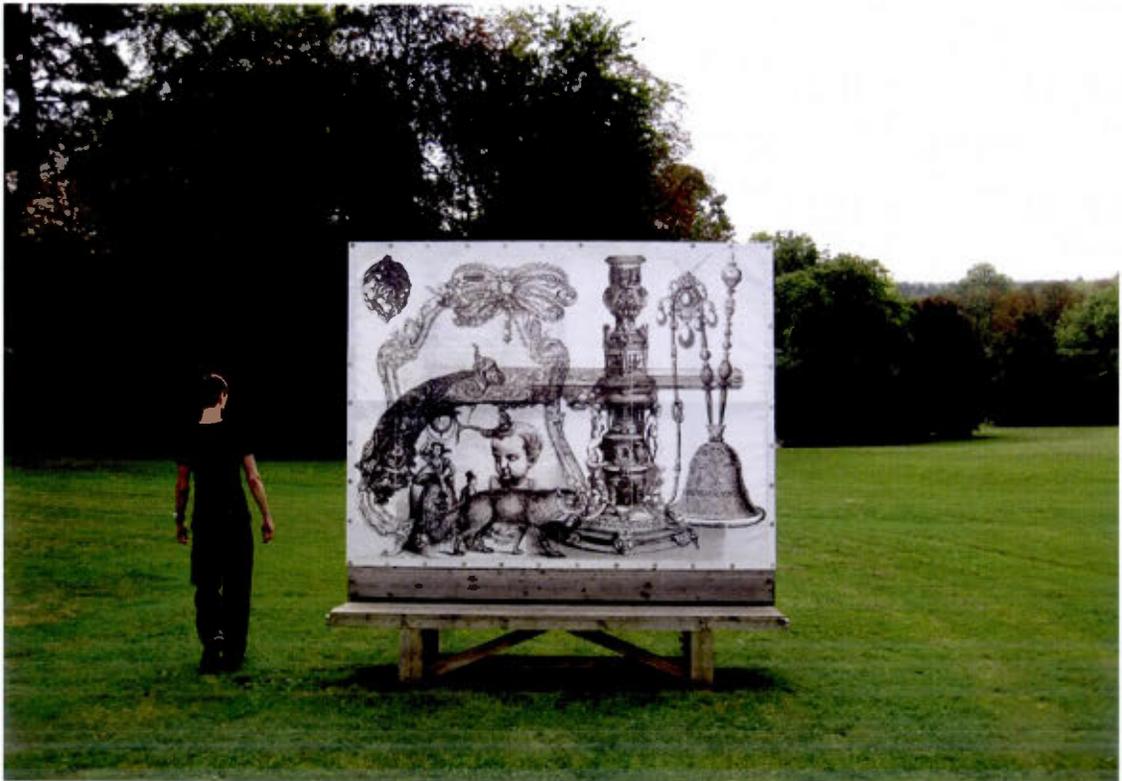


Figure 4.44

Gotta

Be



Figure 4.45, détail

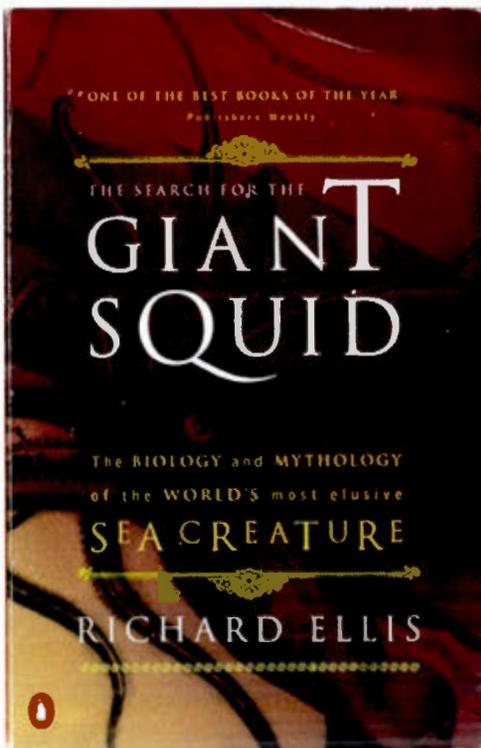


Figure 4.46, détail

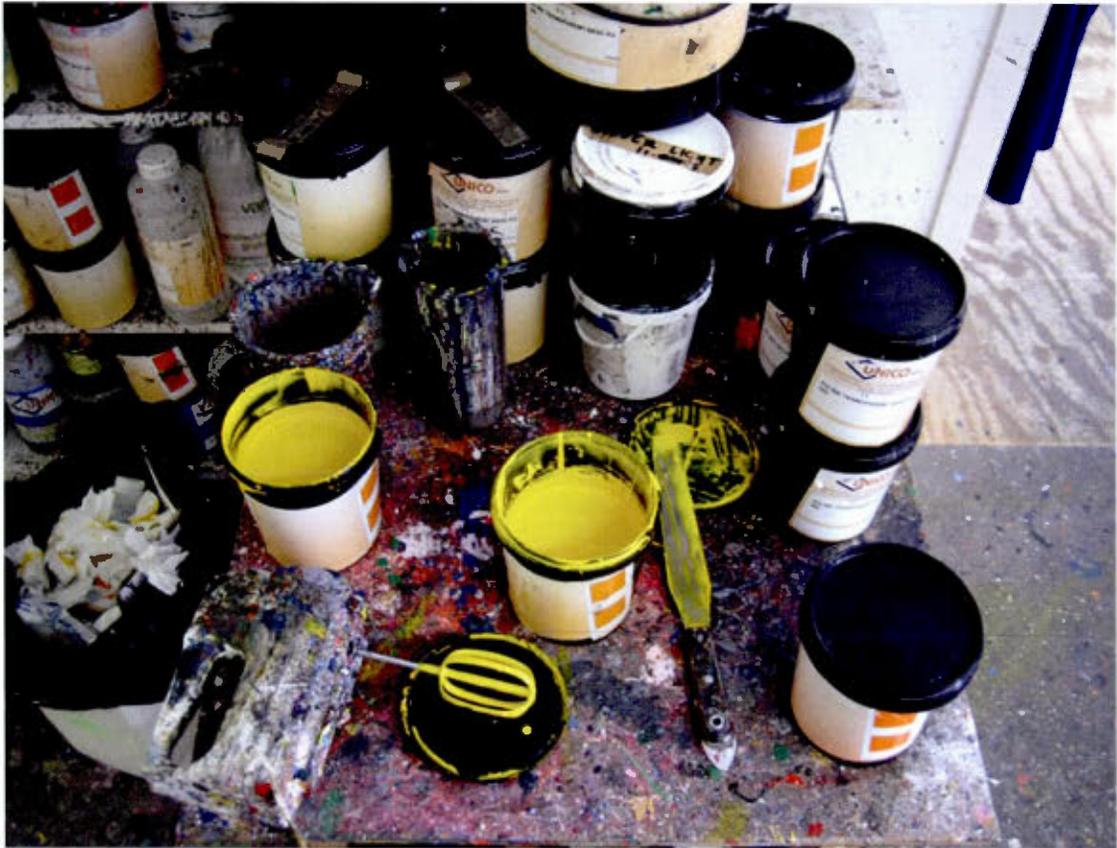


Figure 4.48, détail



Figure 4.50



Figure 4.53



Figure 4.52

LE CREATIVE SWEATSHOP

VIRAL

PAPER +



Figure 4.56



Figure 4.57



Figure 4.59



Figure 4.63



Figure 4.67



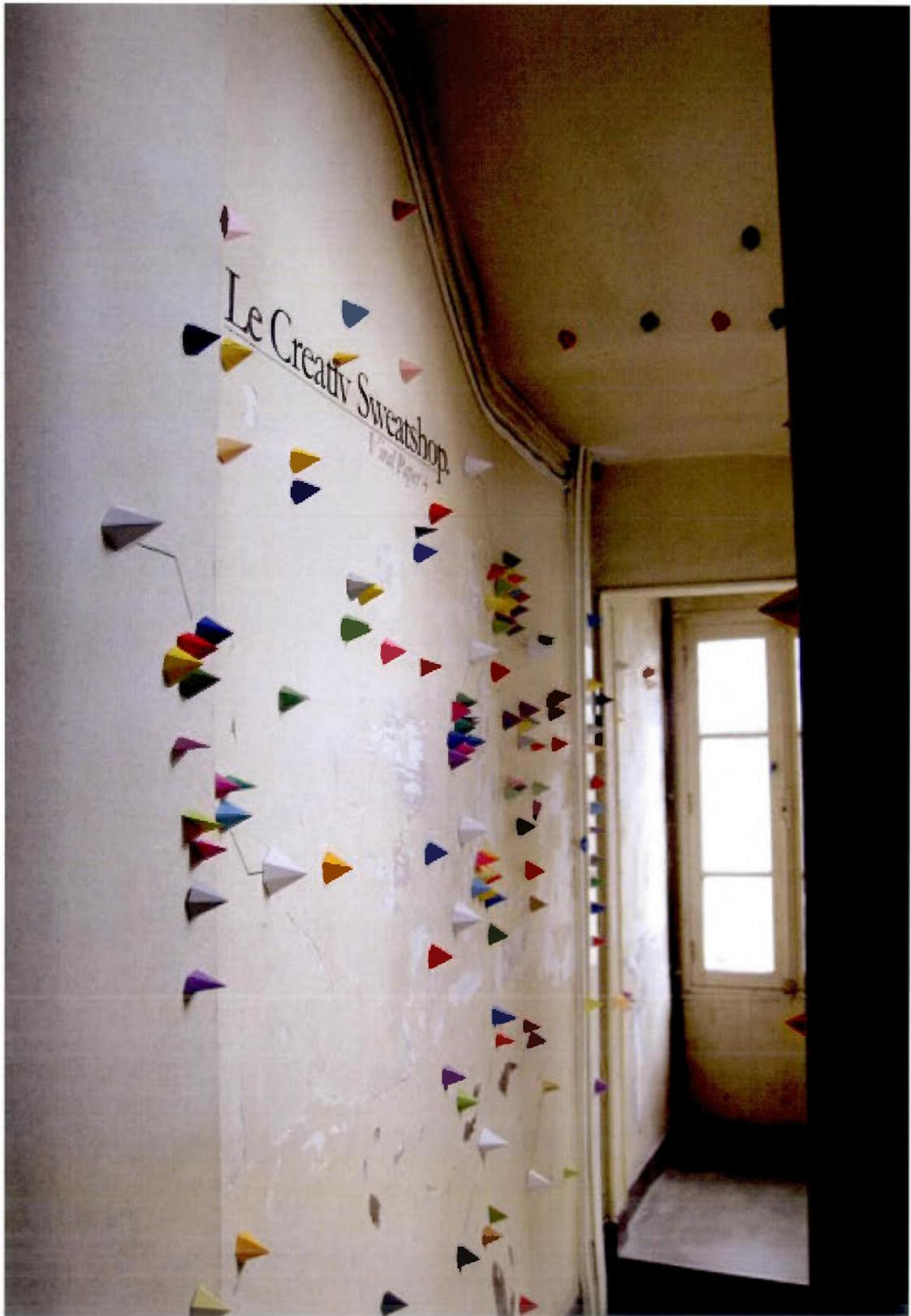
Figure 4.68



Figure 4.69



Figure 4.70



Détail additionnel de l'installation



Figure 4.77

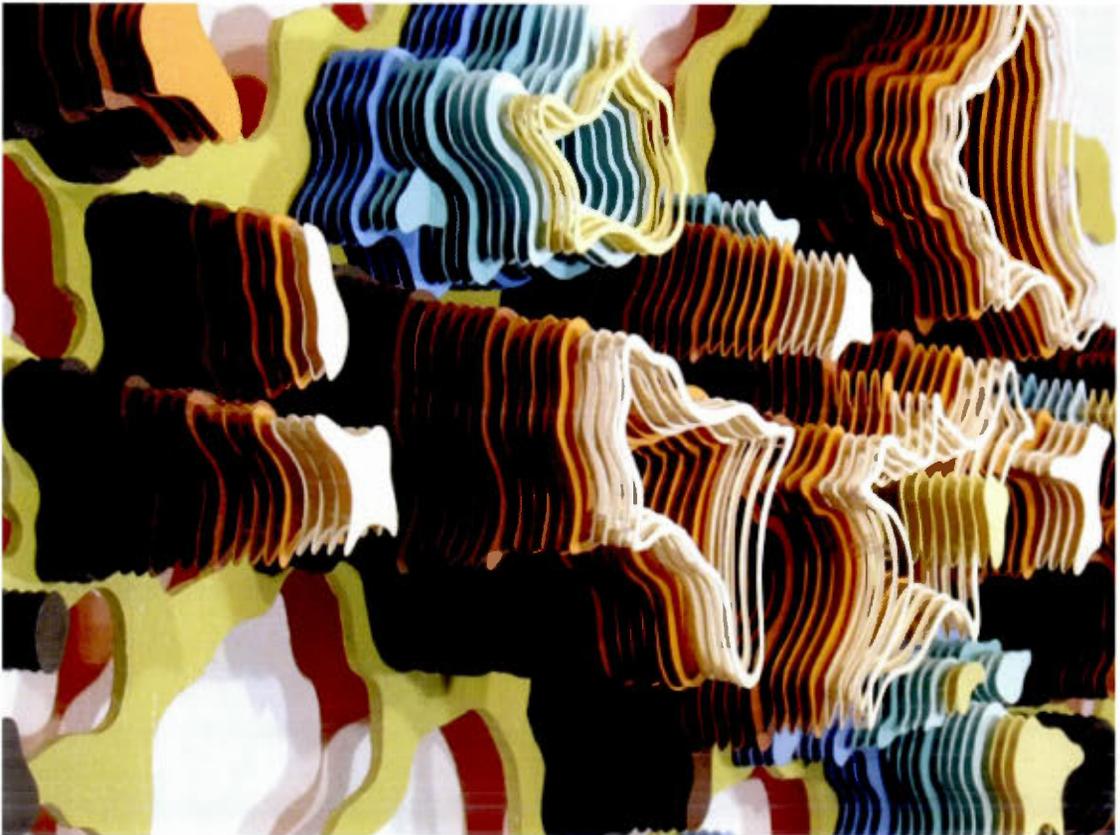


Figure 4.78

**HARD
CORE
LEVEL 6**



Figure 4.80

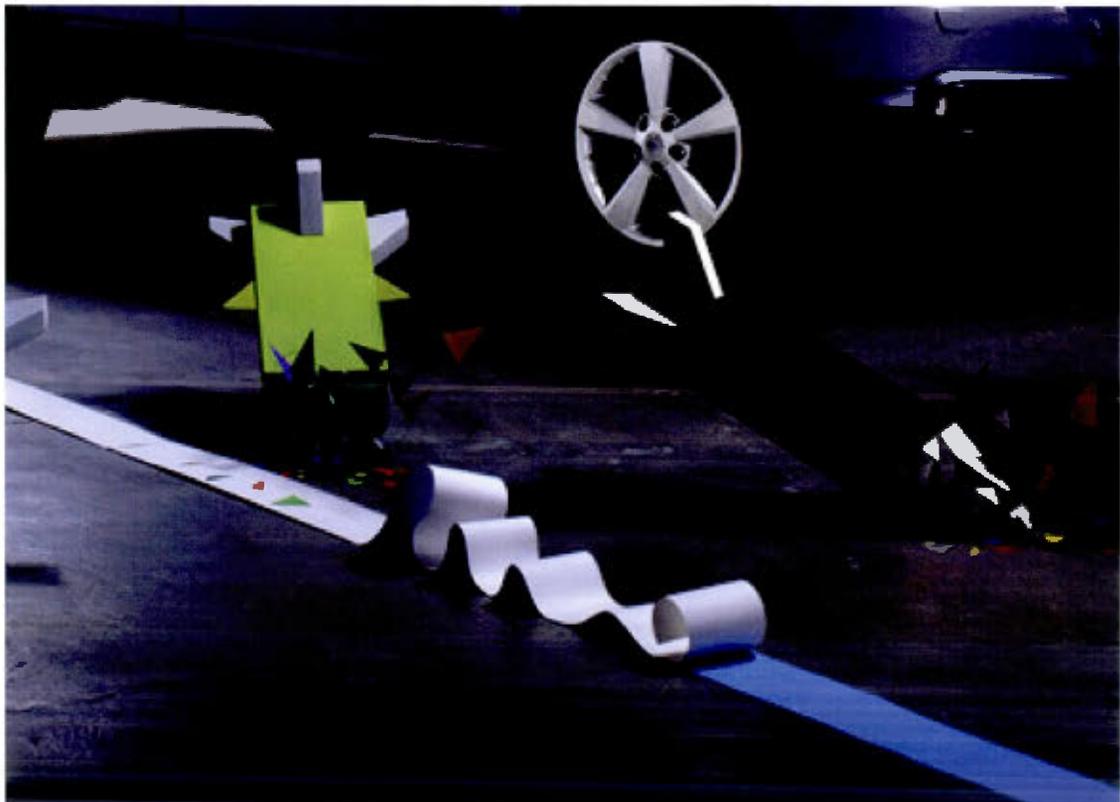


Figure 4.80, détail



Figure 4.84



Figure 4.85



Figure 4.87



Figure 4.88

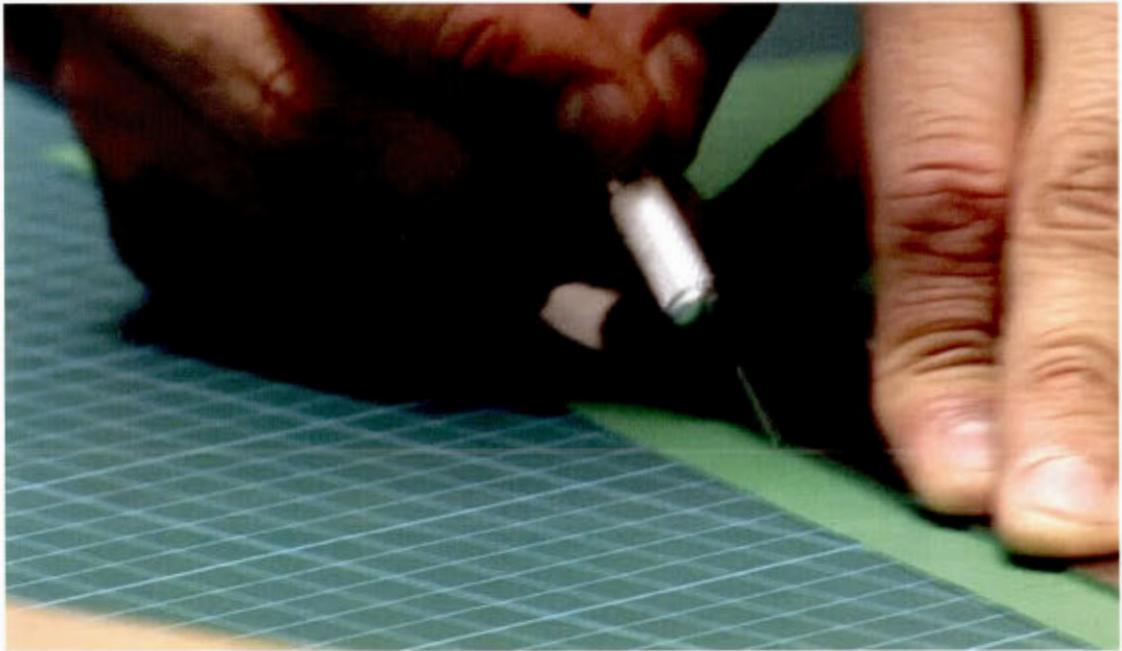


Figure 4.89



Figure 4.90



Figure 4.91

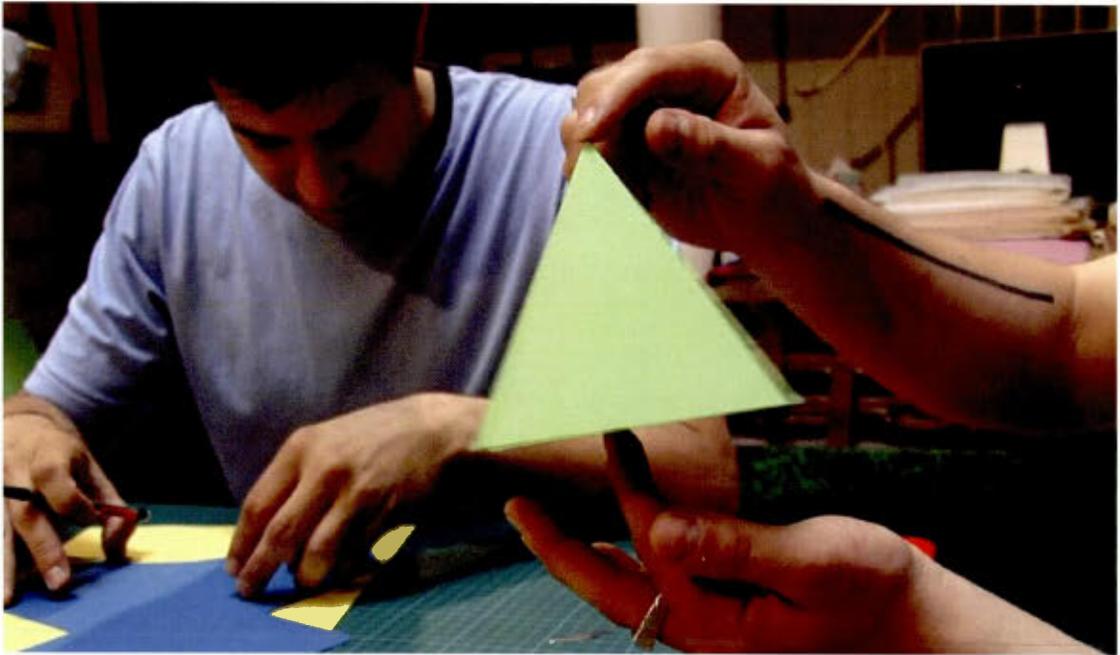


Figure 4.93



Figure 4.94



Figure 4.96

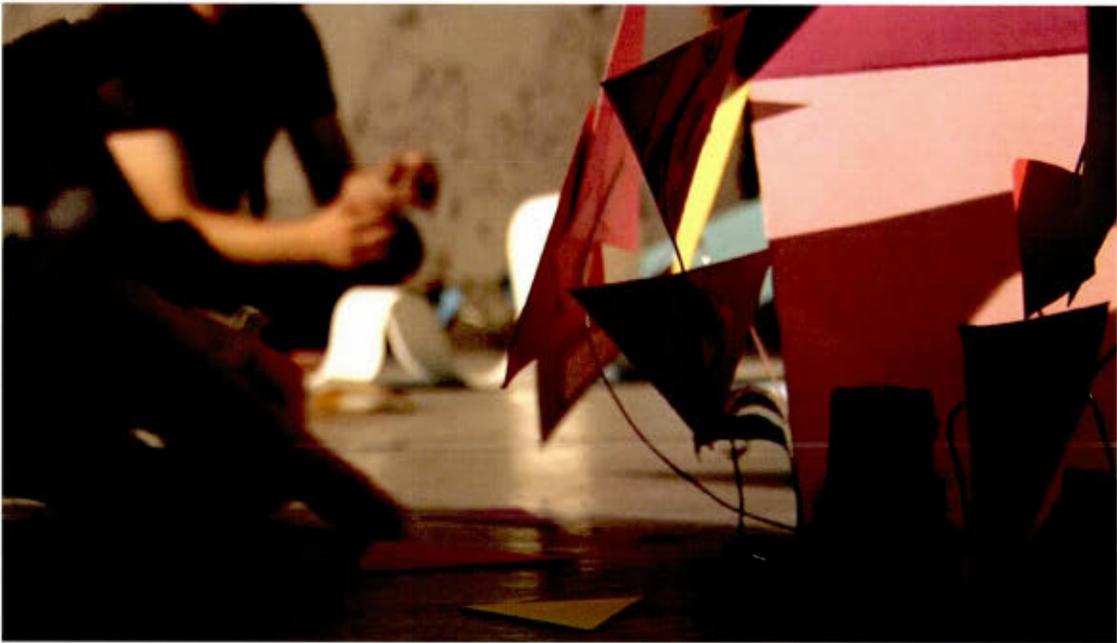


Figure 4.97

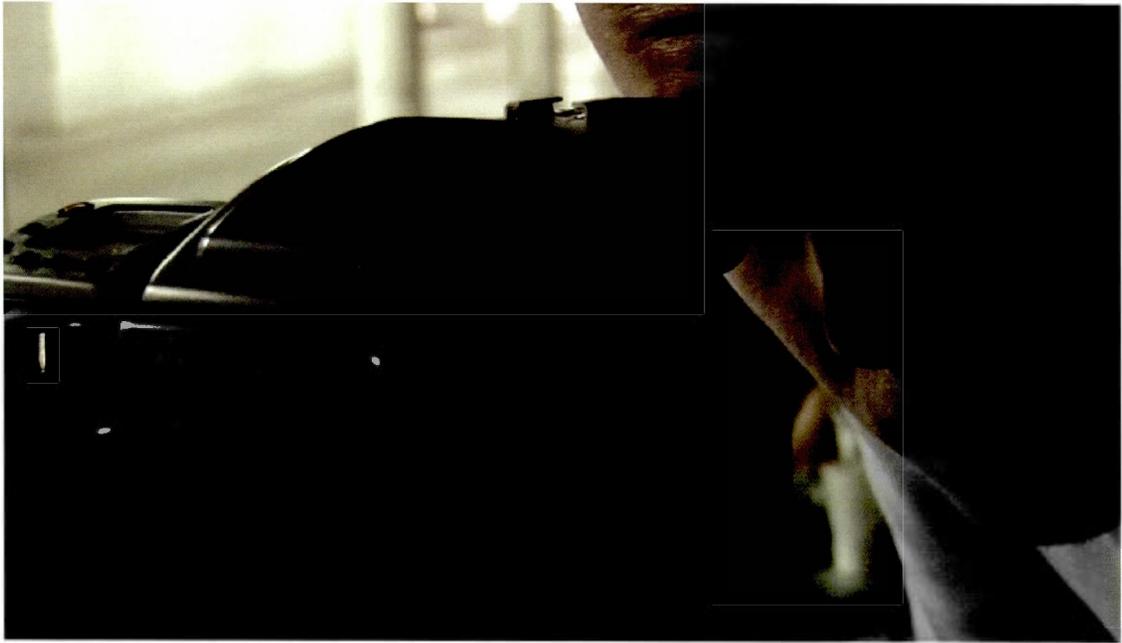


Figure 4.100



Figure 4.102



Figure 4.105



Figure 4.105, détail

CHAPITRE V

ANALYSE DU CORPUS

Partie 2

STEFAN

SAGMEISTER

Things
I Have
Learned
in my life
so far

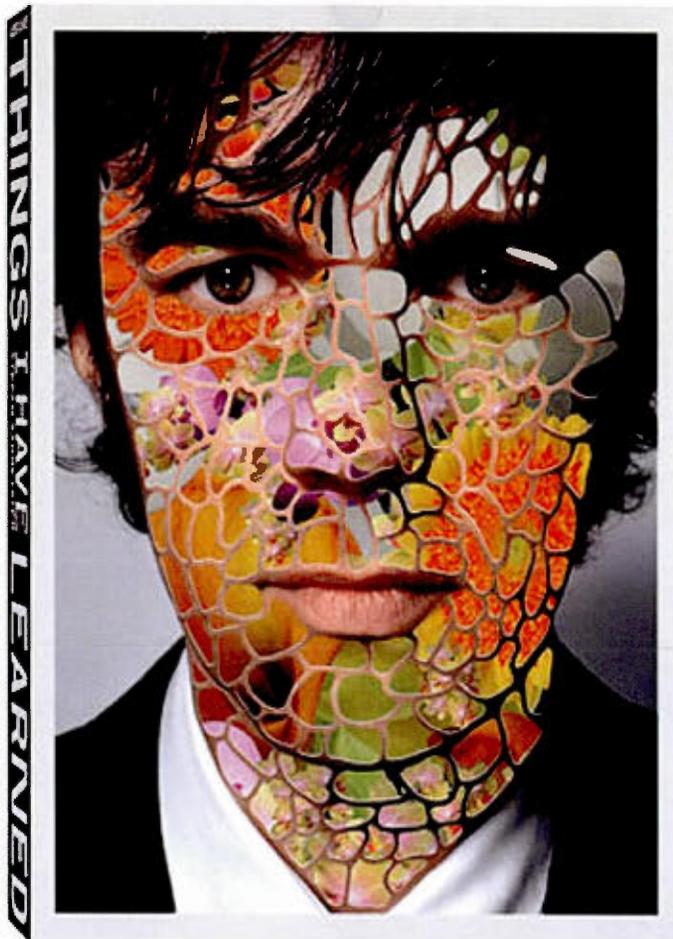
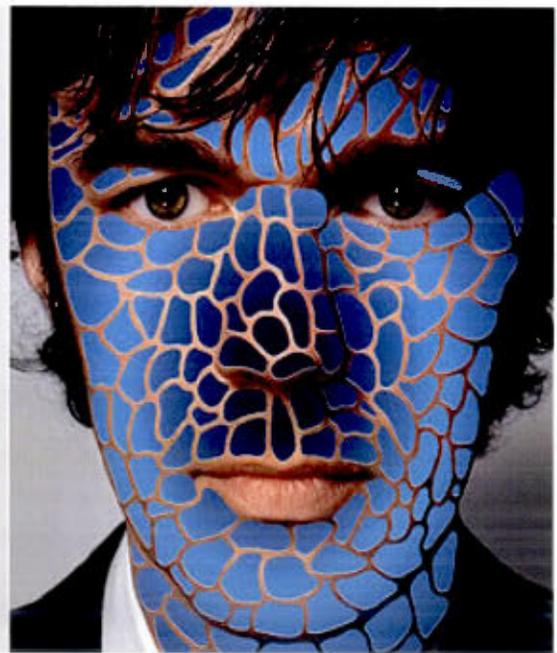


Figure 5. 4



détail

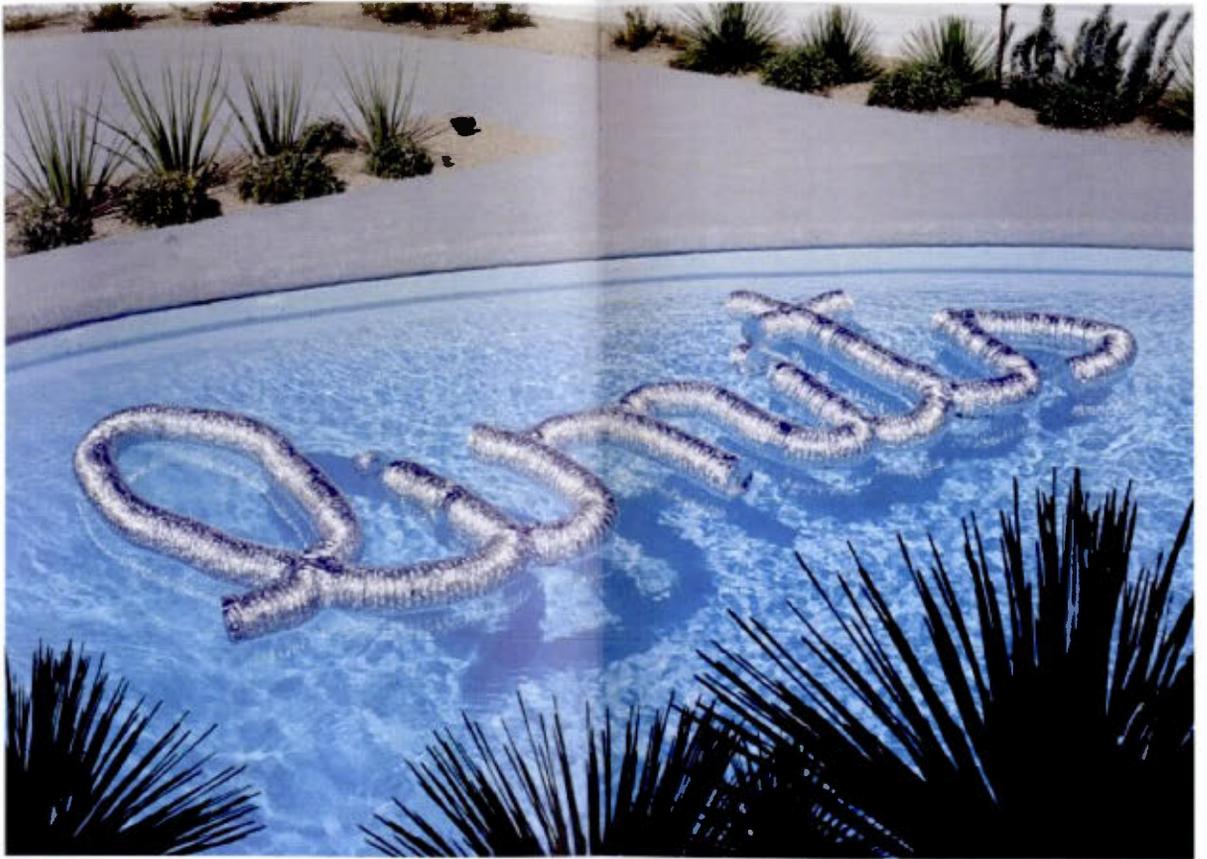
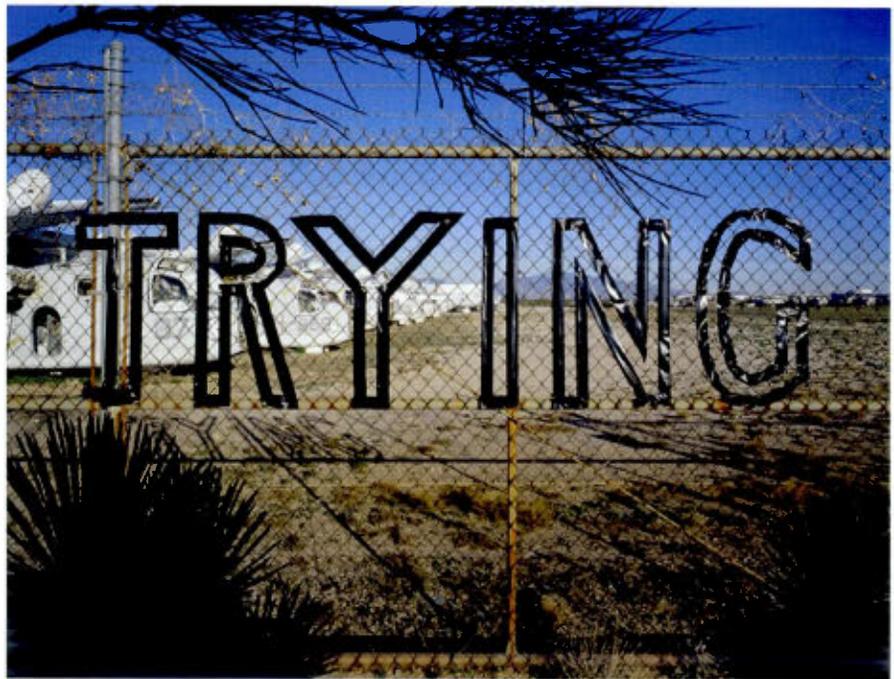


Figure 5. 5



détail



Figure 5. 6, détaila

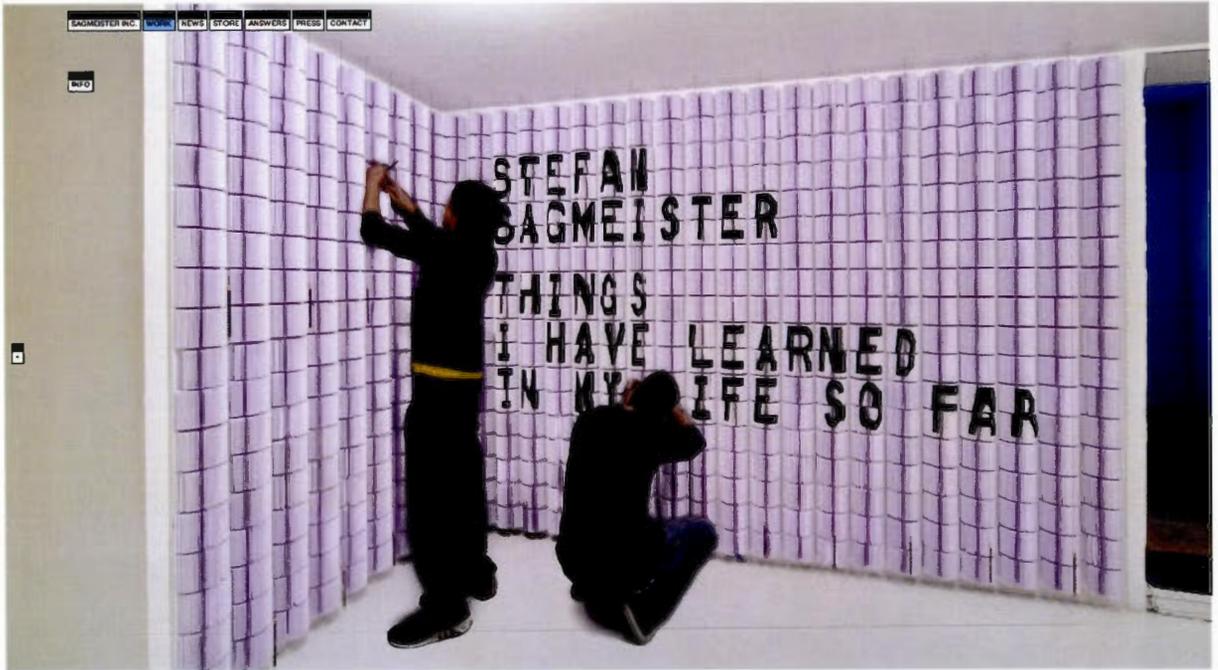


Figure 5. 8, détail



Figure 5. 9



Figure 5.11



Figure 5.12, détail



Figure 5. 12, détail

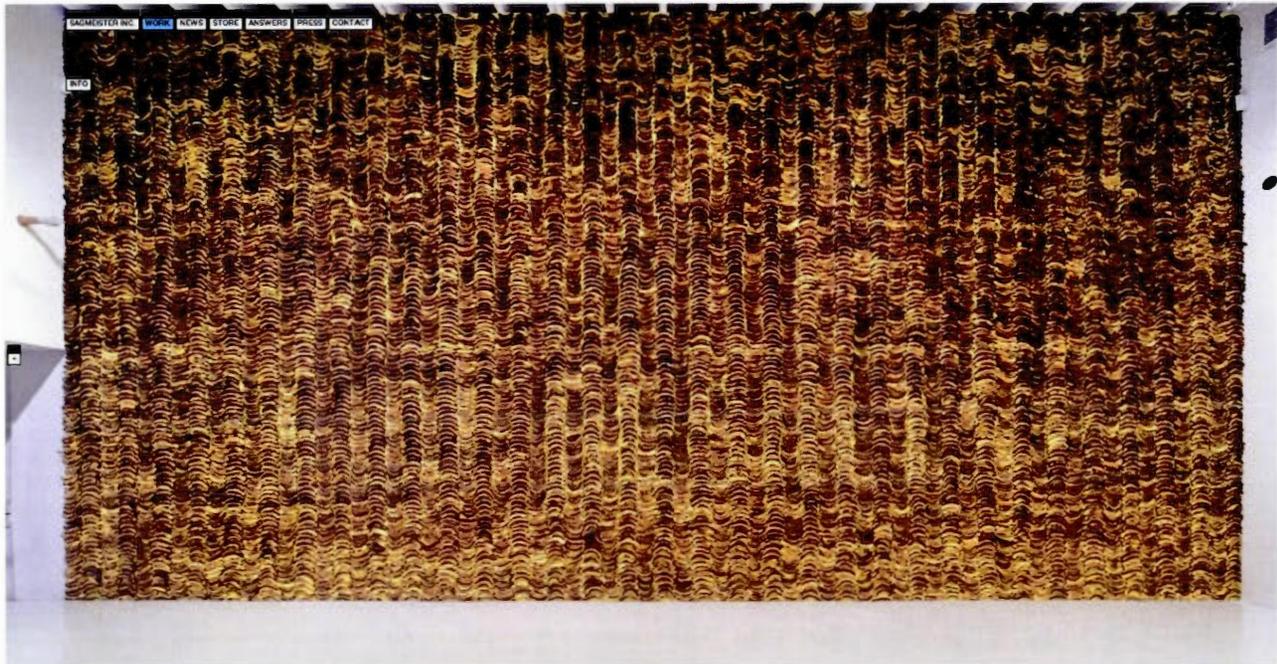


Figure 5. 12, détail

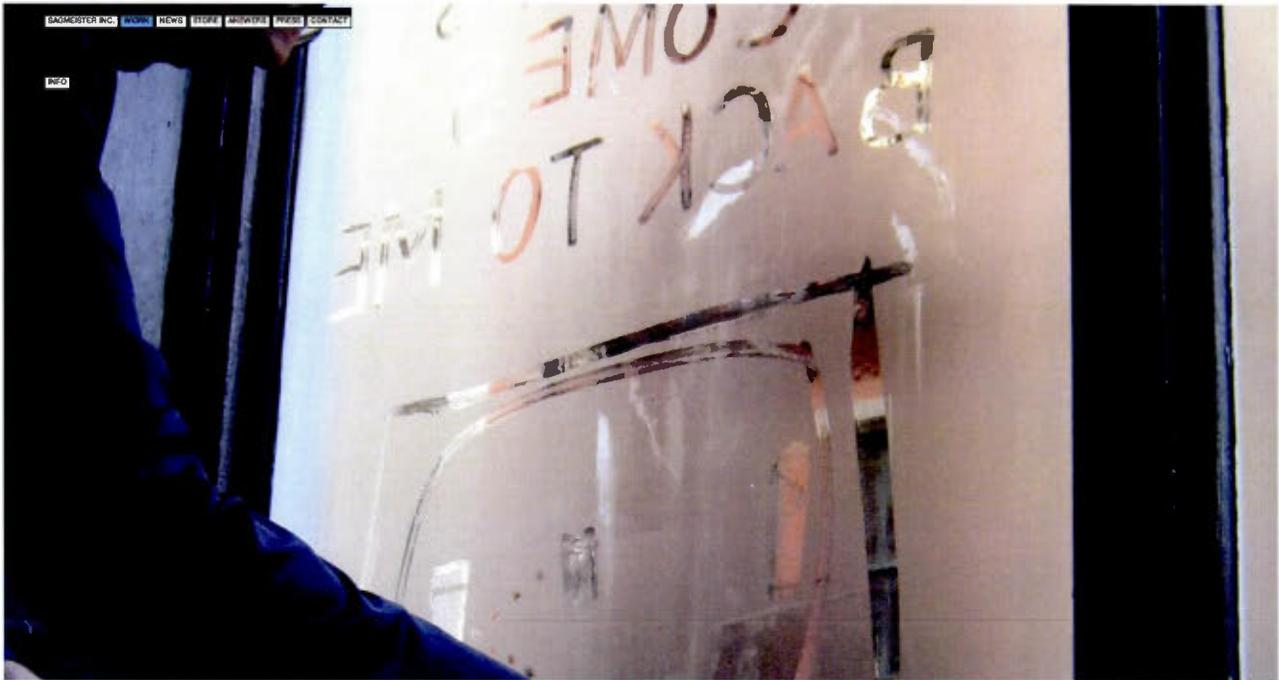


Figure 5. 15

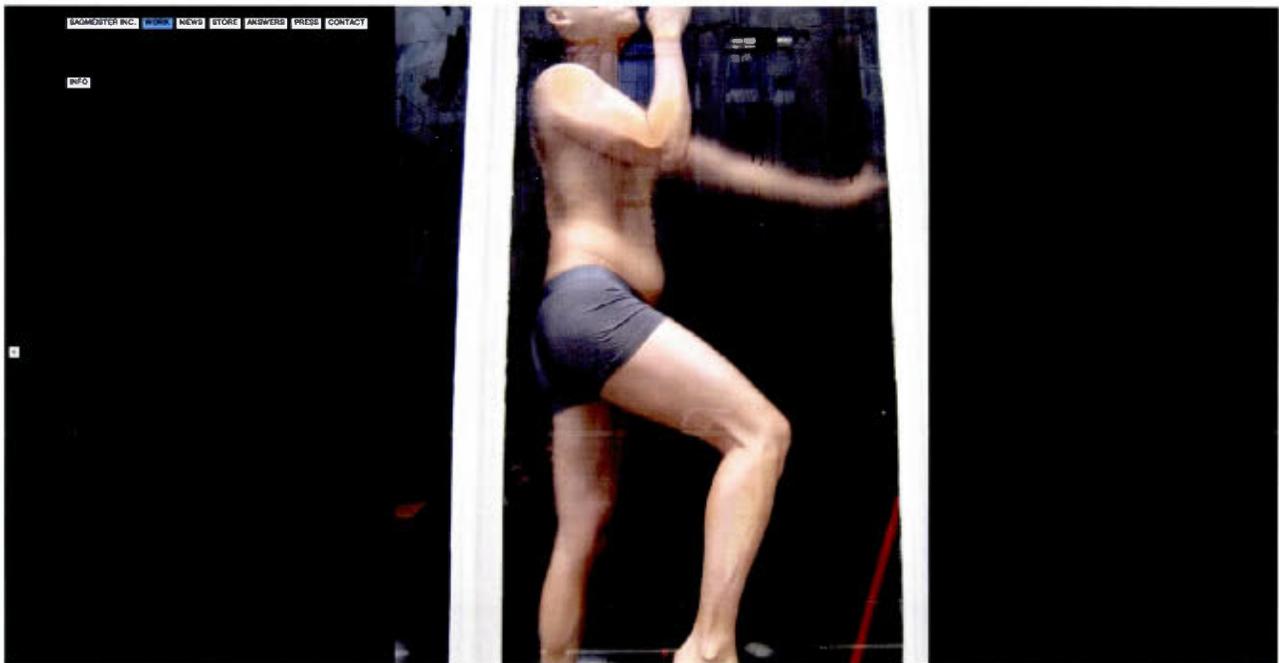


Figure 5. 16



Figure 5. 17, détail



Figure 5. 17, détail



FEATURED

You kill time, time kills you.

by Youngmin Kim

Login

SORT BY

Title
Author
Date
Popularity

MEDIA

Film
Illustration
Interactive
Photography
Typography
Compositing
Motion Graphics

THINGS I HAVE LEARNED IN MY LIFE SO FAR

[HOME](#) [CONTRIBUTE](#) [ABOUT](#) [CONTACT](#) [BUY THE BOOK](#)

Search



Sport is the best medicine to get my head free.

by Schmatzberg



Don't judge people according to their appearance.

by Peter Clonks



SIM...

by weep



You kill time, time kills you.

by Youngmin Kim



Do what you want.

by Anonymous



Dreams May Become Reality If You Believe In Yourself.

by Datta Kalra



EVERY AQUISITION WEIGHS ME DOWN.

by mark hip woodard



i believe in god only i spell it nature - quote by frank lloyd wright.

by Adner Pritchard

PEOPLE

Tania Meiring
Alexis Kaneshiro
mapaula
Modra
miyoshimasato
RICHARD HOLLANT
more

TAGS

Life
love
Typography
Design
photography
Type
nature
more



Figure 5. 18

Adobe
Design
Achievement
Awards

2003
Adobe
 DESIGN ACHIEVEMENT
 AWARDS
 CALL
 FOR ENTRIES.

GETTING AN "A"
 ON THIS PROJECT
 COULD GET YOU \$5000
 AND A TRIP TO CHICAGO.

Accepting entries
 from APRIL 1
 through
 MAY 15, 2003.

OPEN TO FULL TIME VISUAL ARTS STUDENTS
 attending accredited U.S., U.K., and Canadian
 (excluding the Province of Quebec)
 institutions of higher education and who meet the eligibility
 requirements described in the rules.

Adobe
 For more information on rules and restrictions
 your best work go to www.adobe.com/education

Figure 5. 19

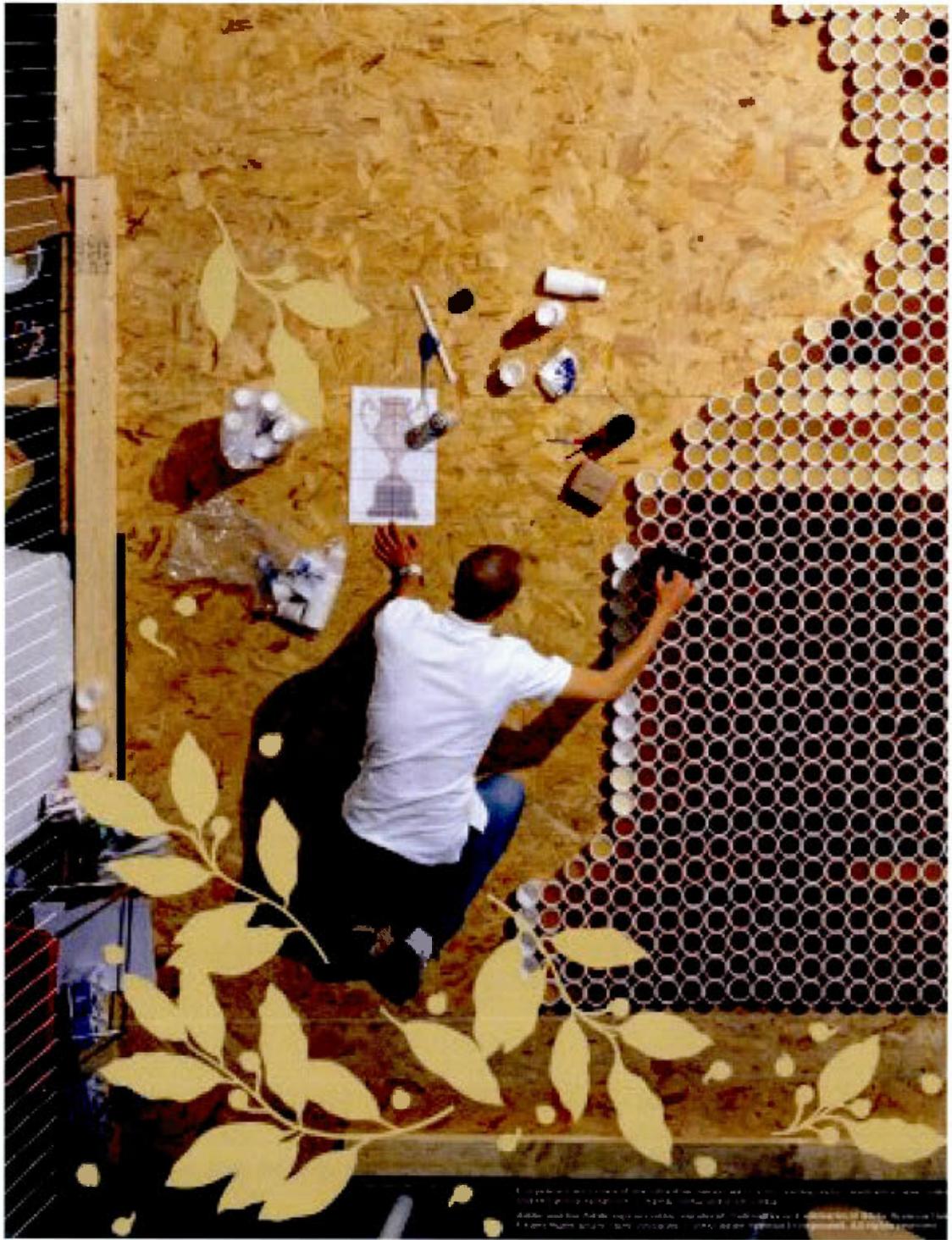


Figure 5. 19, détail

JULIEN VALLÉE

Do it
without
thinking
of critics

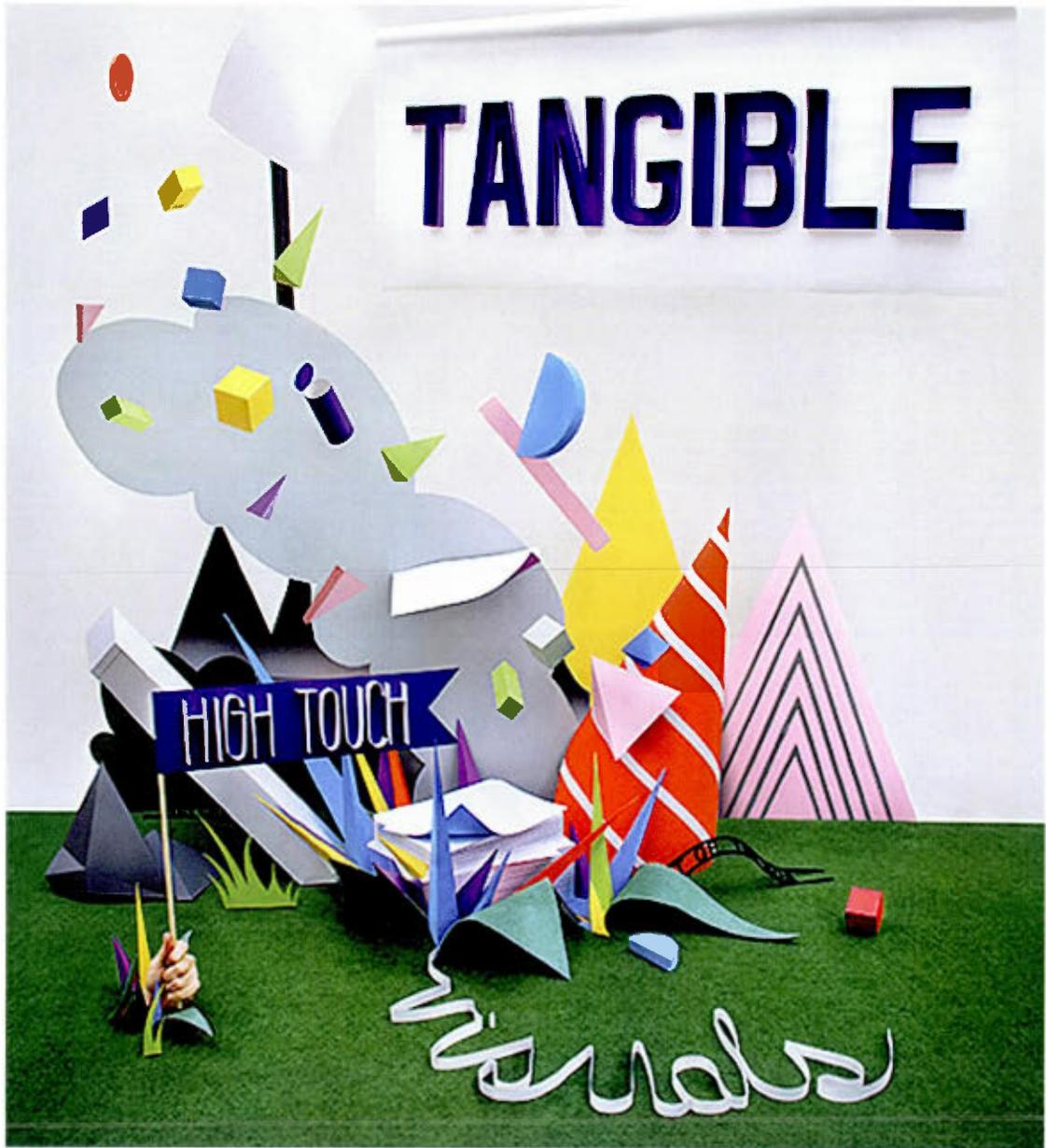


Figure 5. 22



Figure 5. 24



Figure 5. 25

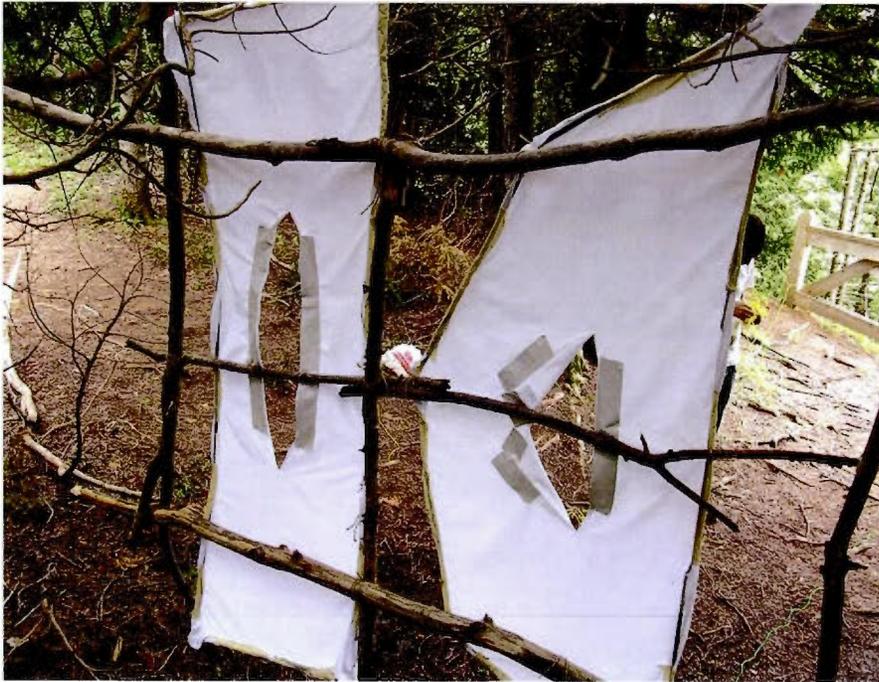


Figure 5. 26



Figure 5. 29, détail

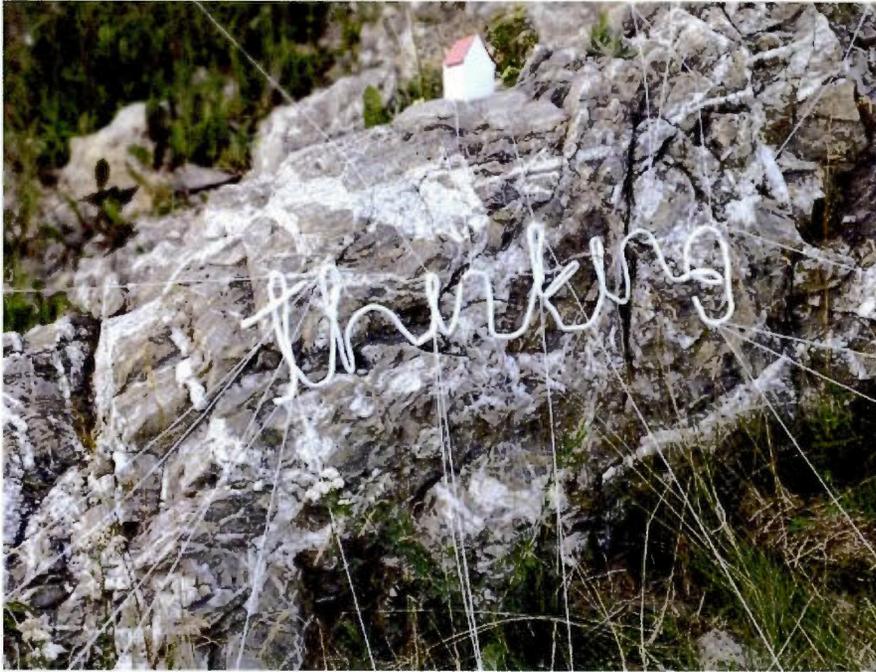


Figure 5. 31, détail

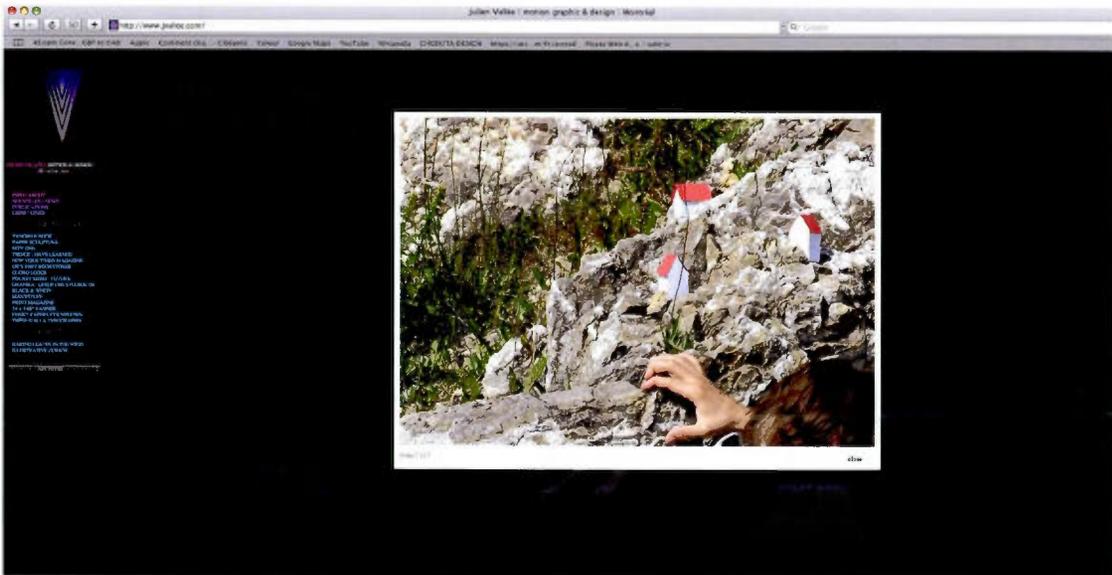


Figure 5. 32



Figure 5. 33

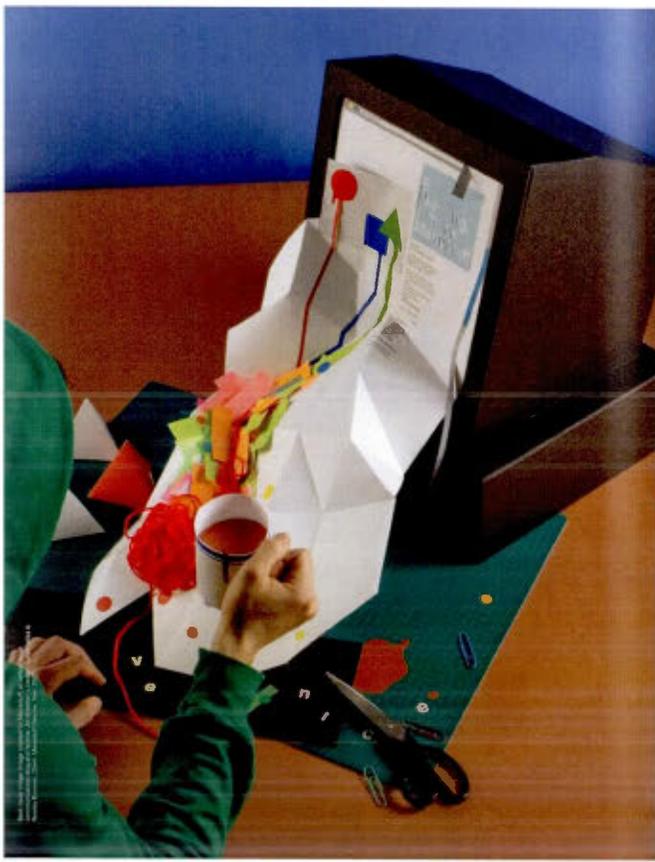


Figure 5. 33, détail

THINGS I HAVE LEARNED IN MY LIFE SO FAR

[HOME](#) | [CONTRIBUTE](#) | [ABOUT](#) | [CONTACT](#) | [BUY THE BOOK](#)

Search

[BACK](#)

PAUSE SLIDESHOW



DO IT WITHOUT THINKING OF CRITICS.

Created as part of a workshop directed by Stefan Sagmeister that took place in Percé, Gaspésie.

We believe that expression should not be faded by the fear of being criticized by others. To illustrate this maxim, we created some large scale types by using only white cloths, paper and thread on natural landscapes as background.

www.jvallee.com
www.karimzariffa.com

by Julien Vallee on September 5th, 2008

[Post new Comment](#)

MEDIA
Photography

TAGS
without
thinking
of
It
do
Critics



Figure 5.36



Figure 5. 37



Figure 5. 37, détail



IdN: Would you consider yourself an artist or a designer? And how would you distinguish between the two?

JV: Hard one! There are a lot of things that define an artist and a graphic designer, and I think that there are some huge differences, as well as close resemblances, between them both. But I believe that they can live closer to one another, and that it enlarges the playground of people in both fields. Some graphic designers tend to create work that emerges in a physical space and uses different materials to create their image. At the same time, more and more artists are going out of the galleries and creating images that are more understandable for a larger mass of individuals. I think that both of them are crossing borders and interweaving disciplines. I guess I feel as if I'm living in the middle of these two, but through some designer bases.

IdN: You operate in as many different media as you have creative outlets. What's their relation to each other and how does craft design play differently among them?

JV: I like to try different things, and I also like the contrast of mixing a lot of techniques together. I don't feel that a craft approach is something special among the others, it's just that it happens that I had some relevant projects with which to develop this technique. Paper has unique characteristics, and I like to play with them. One of them is the fact that there is this notion of a point of no-return: if you cut, fold or glue, than there is no undoing it.

IdN: What kind of power and beauty have you found in design works that are done by hand?

JV: I believe that hand-made works often incorporate a lot of personality into the end result – the imperfection of a hand-drawn illustration, the imprecise 3D shapes or sketch-paper cut-outs. I like the fact that images are

created without the pretension of being perfect at the end, which is harder to pretend in a digital image.

IdN: Some say that the methodology of analogue and digital design are totally opposed, while others believe that technology and traditional art can co-exist: what do you think?

JV: I believe that as designers, we are actors who are playing the role of story-teller in a project. I think that both can co-exist in the same image, as long as it tells the story clearly and in an interesting visual way. I think that it's our responsibility to choose the most appropriate medium to communicate the message. I also think that it is important to conceptualise first, and to choose the appropriate form that will best represent the idea afterwards. I don't think it should be a matter of favouring one or another method. I think that it always depends on the project, and that we should not be afraid of wearing different hats.



Julien Vallée

"I like to use manual art well endorsed by the various technological tools available in order to make the bridge between manual and virtual art. I think I fell in love with design when I realised that image and concept were a great combination to communicate a message."

Figure 5.38



Figure 5. 42



Figure 5. 43



023 IdN

IdN: What does the word 'craft' mean to you from a graphic-design point of view?
Jv: Craft is simply a medium.

IdN: When you start a new project, do you already have a concept of the final image in mind?
Jv: There are always some non-official guidelines that I follow as a process, but they vary from one project to another, and I think that's the fun of it. I think that changing the way I work for each project helps me to try new things, re-cycle myself and avoid becoming stuck in a comfort zone. Getting rid of my ingrained habits and being somewhat unstable shapes creativity. If everything is planned from the beginning to the end, then it is only production. The only thing I know when I start a project is that there will be a result at the end.

IdN: Usually, how long does it take to finish one project?
Jv: It really depends on the project. Animation usually takes a lot of time. But I would say that I have different phases of creativity. I can spend a week on a concept and sketches, and produce the image in a couple of days, or vice versa. But I usually work quite fast. A project such as the MTV one, for example, took me around two days to capture the idea and three to construct the whole set-up.

IdN: Is there any special material or medium you would like to use for your next craft-design work?
Jv: Maybe I would like to create something out of ice, before it all melts down.

Credits page:
 Image preparation for main campaign of MTV-ONE UK. Art direction: Julien Vallee + DeanEast. Design: Julien Vallee. Photographer: Simon Dubard. Client: MTV-One. Year: 2008.
 This page from top to bottom:
 Mies for Beaubronnange Marnie's agency 'Black and White'. Art direction + Design + Animation: Julien Vallee. Client: Beaubronnange. Music: René Pierre Guérin. Year: 2007.
 Creation of the 2008 Quebec annual graphic design studios guide magazine cover. Art direction + Design: Julien Vallee. Client: l'Express. Year: 2008.

Figure 5. 46



Figure 5. 48



Figure 5. 49



Figure 5. 52

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages de référence

- Adorno**, Théodore, Walter et Max Horckheimer. 1974. *La Dialectique de la raison : fragments philosophiques*. Coll. « Tel ». Paris: Gallimard, rééd. 1947, 291 p.
- Aldersey-Williams** et coll. 2008. *Design and the Elastic Mind*. New York: Museum of Modern Art (MOMA), 192 p.
- Armstrong**, Helen. 2011. *Le graphisme en textes. Lectures indispensables*. Paris: Pyramyd, 151 p.
- Arnheim**, Rudolf. 1976. *La pensée visuelle*. Trad. de l'américain par Claude Noël et Marc Le Cannu. Paris: Flammarion, 350 p.
- Augé**, Marc et Jean-Paul Colleyn. 2004. *L'Anthropologie*. Paris: Presses universitaires de France, 127 p.
- Barthes**, Roland. 1964. « Rhétorique de l'image ». Dans *Communications*, n° 4, p. 91-135.
- Baudelaire**, Charles. 1846. *Salon de 1846*, « À quoi bon la critique ». Coll. « Litteratura.com », p. 6.
- Baudrillard**, Jean. 1968. *Le système des objets*. Coll. « Tel ». Paris: Gallimard, 288 p.
- Béguin-Verbrugge**, Annette. 2008. « Peut-on entrer dans l'image ». Dans *Sciences humaines : Entre images et écritures, la découverte des systèmes graphiques*. Coll. « Les grands dossiers », n° 11 (juin-juillet-août), p. 60-62.
- Belting**, Hans. 2004. *Pour une anthropologie des images*. Paris: Gallimard, 346 p.
- _____. 2007. *La vraie image*. Paris: Gallimard, 281 p.
- Berger**, Warren. 2000. *Advertising Today*. New-York: Phaidon, 512 p.

- Berkowicz**, Sylvie. 2008. « Colle, papier, ciseaux ». Dans *Grafika*, n° 131 (décembre-janvier). Montréal: Infopresse, p.12-15.
- Bernard**, Étienne. 2008. « Graphic Blender ». Avant-propos de l'édition d'artiste, publiée à l'occasion de l'exposition *Black Current* et présentée à la Maison d'art Bernard Anthonioz (10 septembre-26 octobre 2008). Amsterdam: Harmen Liemburg, non paginé.
- Bertho Lavenir**, Catherine. 2000. *La démocratie et les Médias au xx^e siècle*, Paris: Armand Colin, 351 p.
- _____. *Histoire des Médias. De Diderot à Internet*, 2^e éd. Paris: Armand Colin, 284 p.
- Bierut**, Michael, William Drenttel, Steven Heller et DK Holland. 1994. *Looking closer: Critical writings on graphic design*. New York: Allworth Press & The American Institute of Graphic Arts, 256 p.
- _____. 1998. *Looking closer 2: Critical writings on graphic design*. New York: Allworth Press & The American Institute of Graphic Arts, 288 p.
- Besançon**, Alain. 2000. *L'Image interdite, une histoire intellectuelle de l'iconoclasme*. Coll. « Folio ». Paris: Gallimard, 526 p.
- Bos**, Ben et Elly Boss. 2007. *Graphic Design since 1950*. Alliance graphique internationale. New-York: Thames & Hudson, 800 p.
- Bull**, Paul. 2000. « Communication Design: Research in the Role of Visual Translation and Visual Language—an Examination of Cognitive Familiarity, the End-user and Appropriate meaning Making ». Dans *Design + Research : Proceedings of the Politecnico di Milano Conference*, Pizzocaro. Milan: Politecnico di Milano.
- Camuffo**, Giorgio et Maddalena Dalla Mura. 2011. *Graphic Design Worlds*. Catalogue d'exposition (Triennale de Milan, Design Museum, 17 avril 2011). Milan: Electa, 512 p.
- Carontini**, Enrico. 1986. *Faire l'image, matériaux pour une sémiologie des énonciations visuelles*. Montréal: Université du Québec à Montréal, 117 p.
- Carson**, David. 1999. *The End of Print, the Graphic Design of David Carson*. San Francisco: Chronicle Books, non paginé, 192 p.

- Casilli**, Antonio. 2010. *Les liaisons numériques : Vers une nouvelle sociabilité?* Paris: Seuil, 331 p.
- Cauquelin**, Anne. 2002. *Le site et le paysage*. Coll. « Quadrige ». Paris: Presses universitaires de France, 191 p.
- Choko**, Marc H. 2001. *Des origines à nos jours l'affiche au Québec*. Québec: Les éditions de l'Homme, 290 p.
- Dagognet**, François. 1984. *Philosophie de l'image*. Coll. « Vrin-Reprise ». Paris: Vrin, 254 p.
- _____. 1999. *Pour l'art d'aujourd'hui*. Paris: Éditions Actes-Sud, 154 p.
- Daumas**, Maurice. 2000. *Images et sociétés dans l'Europe moderne (15^e-18^e siècle)*. Paris: Armand Colin, 224 p.
- De Smet**, Catherine. 2012. *Pour une critique du design graphique*. Paris: B42, 216 p.
- Debord**, Guy. 1996. *La Société du spectacle*. Coll. « Folio ». Paris: Gallimard, 208 p.
- Didi-Huberman**, Georges. 2003. *Images malgré tout*. Paris: Éditions de Minuit, 272 p.
- Donnely**, Brian. 1996. *Graphic Design in Canada, since 1945*. Ottawa: Carleton University Gallery, 56 p.
- Dormer**, Peter. 1994. *The Art of the Maker: Skill and Its Meaning in Art, Craft and Design*. Londres: Thames and Hudson, 112 p.
- Duncan**, James. 2000. « Place ». Dans R. J. Johnston, Derek Gregory, Geraldine Pratt et Michael Watts (dir.), *The Dictionary of Human Geography*. Oxford: Blackwell, 976 p.
- Dupuy**, Pascal. 2001. « L'histoire et les productions artistiques, enjeux et discours ». Dans *Cahiers de l'Institut Maurice Thorez-Cahiers d'histoire*, n° 82, p. 7-8.
- Eco**, Umberto. 1988. *Sémiotique et philosophie du langage*. Trad. française. Paris: Presses universitaires de France, 288 p.

- Ellis, W. Ashton.** 1993. *Wagner, Richard : The Art-Work of the Future and other works*, trans. et ed., Lincoln and London.
- Erlande-Brandenburg, Alain.** 2000. *Le sacre de l'artiste : la création au Moyen Âge*. Paris: Fayard, 234 p.
- Fiell, Charlotte et Peter Fiell.** 2003. *Graphic Design for the 21st Century, 100 of the World's Best Graphic Designers*. Cologne: Taschen, 576 p.
- Flusser, Vilém.** 1996. *Pour une philosophie de la photographie*. Traduit de l'allemand par J. Mouchard. Paris : Circé, 87 p.
- Friedl, Friedrich, Nicolaus Ott et Bernard Stein.** 1998. *Typographie. Quand, qui, comment*. Cologne: Könemann Verlagsgesellschaft, 592 p.
- Genette, Gérard.** 1972. *Figure III*. Paris: Éditions du Seuil, 286 p.
- _____. 1987. *Seuils*. Paris: Éditions du Seuil, 389 p.
- Gervereau, Laurent.** 1999. *Peut-on apprendre à voir?* Paris: École nationale supérieure des Beaux-Arts, 380 p.
- _____. 2003. *Ces images qui changent le monde*. Paris: Éditions du Seuil, 192 p.
- Gombrich, Ernst.** 2001. *Histoire de l'Art*. Paris: Phäidon, 688 p.
- Goody, Jack.** 2003. *La Peur des représentations. L'ambivalence à l'égard des images, du théâtre, de la fiction, des reliques et de la sexualité*. Paris: La Découverte, 308 p.
- Guyot, Jacques.** 1992. *L'Écran publicitaire. Idéologie et savoir-faire des professionnels de la publicité dans l'audiovisuel*. Paris: L'Harmattan, 351 p.
- Habermas, Jürgen.** 1997. *L'espace public : archéologie de la publicité comme dimension constitutive de la société bourgeoise*. Paris: Payot, 322 p.
- Hara, Kenya.** 2007. *Designing Design*. Baden: Lars Müller Publishers, 467 p.
- _____. 2010. *White*. Baden: Lars Müller Publishers, 64 p.
- Harper, Laurel.** 2001. *Provocative Graphics: The Power of the Unexpected in Graphic Design*. New York: Rockport, 192 p.

- Heinich**, Nathalie. 2012. *Nathalie Heinich*, entretien mené par Ellen Hertz et édité par Suzanne Chappaz. Images de Julie Mayoraz, assistée de Grégoire Mayor. Revue numérique : <http://www.ethnographiques.org/2012/Hertz>. Version pdf 23 p.
- Heller**, Steven. 1995. « Advertising: mother of graphic design ». Dans *Eye Magazine*, vol. 5, n° 17 (été). London: Eye Magazine Ltd.
- _____. 1999, *Design Literacy (continued), understanding graphic design*. New York: Allworth Press, 281 p.
- Heller**, Steven et Seymour Chwast. 1988. *Graphic Style, from victorian to post-modern*, New York: Harry N. Abrams Inc, 263 p.
- Heller**, Steven et Mirko Ilic. 2001. *Genius Moves, 1000 Icons of Graphic Design*. Cincinnati: North Light Books, 208 p.
- Heller**, Steven et Elinor Pettit. 1998. *Design dialogues*. New York: Allworth Press, 263 p.
- _____. 2000. *Graphic Design Time Line, a Century of Design Milestones*. New York: Allworth Press, 256 p.
- Heller** Steven et Karen Pomeroy. 1998. *Design Literacy, understanding graphic design*. New York: Allworth Press, 192 p.
- Hénault**, Anne et Anne Beyaert. 2004. *Ateliers de sémiotique visuelle*. Paris: Presses universitaires de France, 248 p.
- Hervy**, Étienne. 2008. « Archéographik ». Dans *étapes*, n° 163 (décembre). Paris : Pyramyd, p. 26-31.
- Hoffman**, Agathe. 2009. « Environnements réactifs ». Dans *étapes*, n° 164 (janvier). Paris: Pyramyd, p. 42-49.
- IdN, International designers Network**. 2009. « The Craft Issue ». Dans *Handy Graphics*, vol. 16, n° 1 (février-mars). Hong-Kong: System Design Ltd., p. 20-58.

- _____. 2011. « The whole world (of design) in your hands ». Dans *Graphics with Dimension, 100% Flat-(Free*) Graphics*, vol. 18, n° 1 (février-mars). Hong-Kong: System Design Ltd, p. 013-036.
- Jamin**, Jean. 1985. « Les objets ethnographiques sont-ils des choses perdues? ». Dans *Temps perdu, temps retrouvé, voir les choses du passé au présent*, sous la dir. de Jacques Hainard et Roland Kraerh. Neuchâtel: Musée d'ethnographie, p. 51-74.
- _____. 1996. Introduction dans *Miroir de l'Afrique*, sous la dir. de Marc Leuris. Paris: Gallimard, 1475 p.
- Joly**, Martine. 2005. *L'image et les signes : approche s»miologique de l'image fixe*. Paris: Armand Colin, 191 p.
- Julien**, Marie-Pierre et Céline Rosselin. 2005. *La culture matérielle*. Coll. «Repères». Paris: La Découverte, 121 p.
- Julien**, Marie-Pierre, Jean-Pierre Warnier. 1999. *Approche de la culture matérielle – Corps à corps avec l'objet*. Coll. « Connaissances des hommes ». Paris: L'Harmattan, 144 p.
- Jubert**, Roxanne. 2005. *Graphisme Typographie Histoire*. Coll. « Arts graphiques ». Paris: Flammarion, 430 p.
- Klee**, Paul. 1920. Dans *Kasimir Edschmid*, « Schöpferische Konfession », *Tribüne des Kunst und Zeit* vol. 13, Berlin, E. Reiss 1920. Trad. fr. « Credo du créateur », Pierre-Henri Gonthier, dans *Paul KLEE, Théorie de l'art moderne*, Paris : Denoël, 1985, coll. Folio/essais, p. 34.
- Lantenois**, Annick. 2008. « Des filiations pour définition ». Dans *Back Cover*, n° 1. Paris: B42, p.14-19.
- _____. 2011. *Lire à l'écran : Actes de la journée d'études de l'École régionale des beaux-arts de Valence*. Paris: B42, 144p.
- Lears**, Jackson. 1995. *Fables Of Abundance: A Cultural History Of Advertising, in America*. Paperback, 512 p.
- Liemburg**, Harmen. 2008. *Black Current*. Catalogue publié à l'occasion de l'exposition *Black Current* présenté à la Maison d'art Bernar Anthonioz, (10-26 octobre 2008). Nogent-sur-Marne, France, sans pagination.

- _____. 2010. « Printing Journal ». Dans *Graphics*, n° 15 (automne). Korea: Propaganda Press, p. 81-96.
- Lista**, Giovanni. 2001. *Le Futurisme : Création et avant-garde*. Coll. « Regards sur l'art ». Paris: L'Amateur, 371 p.
- Livingston**, Alan et Isabella Livingston. 1998. *Dictionnaire de graphisme*. Londres: Thames & Hudson, 209 p.
- Lojkine**, Stéphane. 2005. *Images et subversions*. Paris: Jacqueline Chambon, 281 p.
- Malpas**, Jeff. 2008. « New Media, Cultural Heritage and the Sense of Place: Mapping the Conceptual Ground ». Dans *International Journal of Heritage Studies*, vol. 14, n° 3.
- Malraux**, André. 1951. *Les Voix du silence*. Coll. « La Galerie de la Pléiade », n° 3. Paris: Gallimard, 661 p.
- Marinoff Reyes**, Jesse. 2000. *Next, The New Generation in Graphic Design*. Cincinnati: North Light Books, 160 p.
- Massey**, Doreen. 1994. *Space, Place, and Gender*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 288 p.
- Mattelart**, Normand et Michèle Mattelart. 2007. *Histoire des théories de la communication*, 3^e éd. Paris: La Découverte, 128 p.
- Mauss**, Marcel. 1950. « Les techniques du corps ». Dans *Journal de Psychologie*, vol. 32, n° 3-4 (15 mars-15 avril 1936). Dans *Marcel Mauss, Sociologie et anthropologie*. Paris: Presses universitaires de France, 552 p.
- Meggs**, Philipp B. et Alston W. Purvis. 2012. *Meggs' History of Graphic Design*, 5^e éd. Hoboken: John Wiley and Sons Inc., 642 p.
- Miller**, Daniel. 1987. *Material Culture and Mass Consumption*. Oxford: Blackwell, 248 p.
- Mitchell**, William John. 1992. *The Reconfigured Eye: Visual truth in the post-photographic era*. MIT Press, 283 p.
- Molénat**, Xavier. 2009. *La sociologie, Histoire, idées, courants*. Paris: La Petite Bibliothèque de Sciences Humaines, 256 p.

- Mondzain**, Marie-José. 1997. *Image, icône, économie. Les sources byzantines de l'imaginaire contemporain*. Paris: Éditions du Seuil, 296 p.
- _____. 2003. *Le commerce des regards*. Paris: Éditions du Seuil, 263 p.
- _____. 2007. *Homo Spectator*. Paris: Éditions Bayard, 269 p.
- Noreau**, Jean-Olivier. 2006. « À propos du problème terminologique lié à l'utilisation de l'expression "design graphique" ». Dans *Design graphique : Essais, entretiens, réflexions*, tome 1, sous la dir. de Jean-Olivier Noreau. Montréal: Société des graphistes du Québec, 100p.
- Panofsky**, Erwin. 1975. *La Perspective comme forme symbolique*. Paris: Éditions de Minuit, 273 p.
- Peirce**, Charles Sanders. 1978. *Écrits sur le signe, rassemblés*. Traduit et commenté par Gérard Deledalle. Paris: Seuil, 262 p.
- Penfold**, Mark. 2010. « The New Photography ». Dans *Computer Arts*, n° 179 (septembre). Bath: Future Publishing Ltd., p. 54-58.
- Perry**, Mike. 2006. *Hand Job*. New York: Princeton Architectural Press, 256 p.
- Prévost**, Bertrand. 2003. « Pouvoir ou efficacité symbolique des images ». Dans *L'Homme, Images et anthropologie*, n° 165 (janvier-mars), p. 275-282.
- Polanyi**, Michael. 1983. *Tacit Dimension*. Peter Smith Publisher Inc., 119 p.
- Poyner**, Rick. 1998. *Design without boundaries, visual communication in transition*, Londres: Booth-Clibborn, 296 p.
- Poyner**, Rick. 2003. *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism*, Londres: Yale University Press, 192 p.
- Quéheillard**, Jeanne. 2009. « Biennale internationale du design de Saint-étienne : lisible, visible, tactile ». Dans *étapes*, n° 164 (janvier). Paris: Pyramyd, p. 64-66.
- Rancière**, Jacques. 2003. *Le Destin des images*. Paris: Éditions de la Fabrique, 157 p.
- Recht**, Roland. 1999. *Le croire et le voir. L'art des cathédrales (XIX-XV^e siècle)*. Paris: Gallimard, 446 p.

- Roche, Daniel.** 1997. *Histoire des choses banales. Naissance de la consommation XVII^e-XIX^e siècle.* Paris: Librairie Arthème Fayard, 329 p.
- Sagmeister, Stefan.** 2008. *Things I have learned in my life so far.* New York: Édition Paperback, 248 p.
- Saint-Martin, Fernande.** 1987. *Sémiologie du langage visuel.* Montréal: Presses de l'Université du Québec, 307 p.
- Sauter, Catherine.** 1998. *Le Langage visuel.* Montréal: XYZ, 160 p.
- _____. 2003. *Images et société. Le progrès, les médias, la guerre.* Montréal: Presses de l'Université de Montréal, 182 p.
- _____. 2006. *A imagen : signo, objecto, performance*, traduction de José Abreu, Prisma.com, Revista de ciências da informação e da comunicação do Cetac, capa n°2. Universidade do Porto. Disponible sur : <http://prisma.cetac.up.pt>
- _____. 2008. *Proposition du second séminaire de la 5^e rencontre du groupe de recherche Paysagem.* Note de recherche. Montréal.
- Sauvageot, Anne.** 1987. *Figures de la publicité, figures du monde.* Paris: Presses universitaires de France, 200 p.
- Shapiro, Ellen.** 2008. « Tous des artistes ». Dans *étapes*, n° 156 (mai), p. 28-37.
- Schapiro, Meyer.** 1982. *Style, artiste et société.* Paris: Gallimard, 443 p.
- _____. 2000. *Les mots et les images.* Paris: Macula, 207 p.
- Schinkel, Willem.** 2010. « Generation: A Manifesto for Latency ». Dans *I don't know where I'm going but I want to be there.* Amsterdam: BIS Publishers, p. 28-30.
- Sciences Humaines.* « Le monde de l'image », hors-série n°43, décembre 2003/ janvier-février 2004, 87 p.
- Simondon, Gilbert.** 1958. *Du mode d'existence des objets techniques.* Paris: Aubier, 333 p.

- Sonolet**, Daglind. 2006. *Günther Anders : phénoménologue de la technique*. Coll. « Crises du xx^e siècle ». Pessac: Presses Universitaires de Bordeaux, 244 p.
- Swanson**, Gunnar. 2000. *Graphic design, explorations of an uneasy relationship*. New York: Allworth Press, 240 p.
- Tangible, High Touch Visuals*. Collectif. 2009. Berlin: Die Gestalten Verlag, 208 p.
- Tibloux**, Emmanuel. 2009. Opinion citée dans « Du design dans tout et pour tous » par Séverinne Bounhol. *Valeurs mutualistes*, n° 258, (décembre-janvier).
- Tilleuil**, Jean-Louis. 2005. *Théories et lectures de la relation image-texte*. Coll. « Texte-Image ». Éditions E.M.E.: Cortil-Wondon, 267 p.
- Tusa**, John. 2005. « New Media, Cultural Heritage, and the Sense of Pace: Mapping the Conceptual Ground ». Dans *Art matters, The Guardian* (13 décembre).
- Twemlow**, Alice. 2007. *¿ quoi sert le graphisme?* Paris: Pyramyd, 256 p.
- Venturi**, Robert. 1966. *Complexity and Contradiction in Architecture*. New York: Museum of Modern Art (MOMA), 132 p.
- Venturi**, Robert et Denise Scott Brown. 2004. *Architecture As Signs and Systems: For a Mannerist Time*. Coll. « The William E. Massey Sr. Lectures in the History of American Civilization ». The Belknap Press, 264 p.
- Vienne**, Véronique. 2007. *Réenchanter le graphisme*. Catalogue d'exposition du 18^e Festival international de l'affiche et des Arts graphiques de Chaumont. Paris: Pyramyd, 441 p.
- Vollaire**, Louis. 1997. « Le design d'information ». Dans *Communication et langages*, n° 112, 2^e trimestre, p. 35-50.
- Vossoughian**, Nader. 2011. *Otto Neurath: The Language of the Global Polis*. NAI Publishers, 175 p.
- Wajcman**, Gérard. 2003. Préface dans *Malte Martin*. Coll. « Design et designers ». Paris: Pyramyd.
- Walters**, John L. 2010. « Reputations: Paul Scher ». Dans *Eye Magazine*, vol. 20, n° 77, p. 46-57.

- Warnier**, Marie-Pierre et Jean-Philippe Warnier. 1999. *Approches de la culture matérielle : corps à corps avec l'objet*. Coll. « Connaissances des hommes ». Paris: L'Harmattan, 144p.
- Weingart**, Wolfgang. 2000. *My Way to Typography*. Baden: Lars Müller.
- Wild**, Lorraine. 1998. *The Macramé of Resistance*. *Emigre*, n° 47 (été), p.14-23.
- Wlassikoff**, Michel. 2005. *L'Histoire du graphisme en France*. Paris: Les Arts Décoratifs et Dominique Carré, 319 p.
- Wollenberg**, Anne. 2011. « Taking handmade into print ». Dans *Computer Arts Projects*, n° 146 (février). Bath: Future Publishing Ltd., p. 39-73.
- Wray**, Anna. 2010. *Graphisme fait main*. Paris: Pyramyd, 175 p.

Sites Web (par ordre d'apparition)

- Raskin**, Jef. 2002. *There is no such thing as information design*. En ligne. <http://jef.raskincenter.org/published/no_info_design.html>. Consulté le 10 décembre 2007.
- Cossette**, Claude. 2004. *Petite histoire du nouveau graphisme québécois*. En ligne. <http://www.ulaval.ca/ikon/finaux/1_texte/DOUVEN.html>. Consulté le 2 mai 2009.
- Berger**, René. 2006, 8 juillet. *Les Enjeux du Visible : perspective, piège, passage*. En ligne. <<http://ditwww.epfl.ch/SIC/SA/publications/FI98/fi-sp-98/sp-98-page4.html>>. Consulté le 20 mars 2008.
- Schwemer-Scheddin**, Yvonne. 2001. « A conversation with Josef Müller-Brockmann ». Dans *Eye Magazine*, vol. 5, n° 19, 1995. Disponible seulement en ligne. <<http://www.eyemagazine.com/feature.php?id=51&fid=163>>
- Brody**, Neville. 2009. « Interview: Neville Brody ». Dans *étapes*. En ligne. <<http://fr.etapes.com/interview-neville-brody>>. Consulté le 22 septembre 2010.

- Gabor**, Peter. 2006, 16 novembre. « David Carson | the guy' who killed graphic grids (reloaded) ». Dans « Design & Typo le Blog », *Le Monde*. En ligne. <<http://paris.blog.lemonde.fr/category/david-carson-tribute/>>. Consulté le 20 mai 2011.
- Berger**, René. 2006, 8 juillet. *Les Enjeux du Visible : perspective, piège, passage*. En ligne. <<http://ditwww.epfl.ch/SIC/SA/publications/FI98/fi-sp-98/sp-98-page4.html>>. Consulté le 20 mars 2008.
- American Institute of Graphic Arts Design Archives (AIGA)**. 2008, 23 juin. *Designing Minds Part 1*. Vidéo documentaire. En ligne. <http://www.youtube.com/watch?v=si_3PBHdReg>. Consulté le 25 août 2011.
- Tusa**, John. 2005, 13 décembre. « Art Matters ». Dans *The Guardian*. En ligne. <<http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2005/dec/13/art/print>>. Consulté en décembre 2008.
- Guillaud**, Hubert. 2010, 8 septembre. « Antonio Casilli : Le web ne désocialise pas plus qu'il n'hypersocialise, mais il reconfigure notre manière de faire société ». Dans *Internet Actu*. En ligne. <<http://www.internetactu.net/2010/09/08/antonio-casilli-le-web-ne-desocialise-pas-plus-quil-nhypersocialise-mais-il-reconfigure-notre-maniere-de-faire-societe/>>. Consulté en novembre 2010.
- Soelberg**, Nils. 1988. « À propos de Gérard Genette : Seuils ». Dans *Revue Romane, Bind 23*. En ligne. <<http://www.tidsskrift.dk/visning.jsp?markup=&print=no&id=99168>>. Consulté en mars 2012.
- Loxias 20 : Les paratextes : approches critiques**. 2008. En ligne. <<http://revel.unice.fr/loxias/index.html?id=2110>>. Consulté en décembre 2010.
- Liemburg**, Harmen. 2007. *Site Web de Harmen Liemburg*. En ligne. <<http://www.harmentliemburg.nl/>>. Consulté entre mars 2008 et juin 2011.
- Lynam**, Ian. 2007, 12 janvier. « Things I know about Harmen Liemburg ». Dans *PingMag*. En ligne. <<http://pingmag.jp/2007/01/12/things-i-know-about-harmen-liemburg/>>. Consulté le 2 mai 2011.

Liemburg, Harmen. 2007. *Site Web de Harmen Liemburg*. En ligne.
<<http://www.harmoniemburg.nl/>>. Consulté entre mars 2008 et juin 2011.

_____. 2008. *Site Web de Harmen Liemburg*. En ligne.
<www.harmoniemburg.nl/2008/09/07/black-current-black-white-thinking/>.

_____. 2008, 4 septembre. *Site Web de Harmen Liemburg*. En ligne.
<<http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/04/black-current-printing/>>.
Consulté le 12 juillet 2011.

_____. 2008, 5 septembre. *Site Web de Harmen Liemburg*. En ligne.
<<http://www.harmoniemburg.nl/2008/09/05/black-current-installation/#more-3361>>. Consulté le 12 juillet 2011.

Bvkfilms: Silent spectator and Art Mercenary. 2011, 7 février. *Creative Junky : Le Creative Sweatshop*. Vidéo documentaire. En ligne.
<http://creative.arte.tv/fr/space/bvkfilms/message/2099/CREATIVE_JUNKY__Le_Creative_Sweatshop__English_subtitles/>. Consulté en mars 2011.

Lemieux, Louise. 2009, 25 janvier. « Richard Martel : l'art sans compromis pour un homme d'action ». Dans *Le Soleil*. En ligne.
<<http://www.cyberpresse.ca/le-soleil/actualites/le-laureat/200901/24/01-820617-richard-martel-lart-sans-compromis-pour-un-homme-daction.php>>.
Consulté en janvier 2010.

Le Creative Sweatshop. 2011. *BETC Radio Exclusive*. En ligne.
<<http://www.betcmusic.fr/2011/03/21/betc-radio-exclusive/?cat=6>>.
Consulté en juin 2011.

The Daily Smudge. 2011. *Le Creative Sweatshop // Viral paper greatness*.
<<http://thedailysmudge.blogspot.ca/2011/03/le-creative-sweatshop-viral-paper.html>>. Consulté le 30 juillet 2011.

Hottary, Yasmine. 2009, 11 novembre. « Le Creative Sweatshop ». Dans *Yatzer*. En ligne. <http://www.yatzer.com/feed_2007_le_creative_sweatshop/>.
Consulté le 8 janvier 2011.

- Hernandez, Ricardo.** 2010, 4 novembre. « Viral Paper : Charles Clary talks to Yatzer ». Dans *Yatzer*. En ligne.
<<http://www.yatzer.com/Viral-Paper-Charles-Clary-talks-to-Yatzer>>.
Consulté le 2 avril 2011.
- Le Creative Sweatshop.** 2009. Site Web du Creative Sweatshop. En ligne.
<<http://www.lecreativesweatshop.com/projets/nissan-2009-advertising-campaign-quaskai.html>>. Consulté en juin 2011.
- Sagmeister, Stefan.** 1999, le 9 octobre. *Site Web de Stefan Sagmeister*. En ligne.
<<http://www.sagmeister.com/>>. Consulté régulièrement depuis le 28 juin 2008.
- American Institute of Graphic Arts Design Archives (AIGA).** 2008, 23 juin.
Designing Minds Part 1. Vidéo documentaire. En ligne.
<http://www.youtube.com/watch?v=si_3PBHdReg>. Consulté le 25 août 2011.
- Hillmancurtis.** 2008, 26 juin. *Artist Series: Sagmeister, Stefan 08*. En ligne.
<<http://www.hillmancurtis.com/index.php?/film/watch/sagmeister08/>>.
Consulté le 9 juillet 2011.
- Sagmeister, Stefan.** 2008, 17 février. *Site Web Things I have learned in my life*.
<<http://thingsihavelearnedinmylife.com>>. Consulté le 4 août 2009.
- American Institute of Graphic Arts Design Archives (AIGA).** 2008, 15 juillet.
Designing Minds Part 3. Vidéo documentaire. En ligne.
<<http://www.youtube.com/watch?v=l2iF0hFvAhY>>. Consulté le 25 août 2011.
- Hillmancurtis.** 2005, *Artist Series : Sagmeister, Stefan 05*. En ligne.
<http://www.hillmancurtis.com/index.php?/film/watch/sagmeister_05/>.
Consulté le 9 juillet 2011.
- Haroun, Thierry.** 2008, 24 mai. « Gaspésie – S'instruire à Percé ». En ligne.
<<http://www.ledevoir.com/culture/actualites-culturelles/191035/gaspesie-s-instruire-a-perce#>>. Consulté le 13 août 2009.
- Sagmeister, Stefan.** 2008, 17 février. *Site Web de Stefan Sagmeister*. En ligne.
<<http://www.sagmeister.com>>. Consulté en juin 2009.

École internationale d'été de Percé. 2009, 28 mars. *Programmation*. En ligne.
<http://www.perce.ulaval.ca/programmation/2008/stefan_sagmeister.html>
Consulté le 13 août 2009.

Zariffa, Karim. 2007, 29 novembre. *Site Web de Karim Zariffa*. En ligne.
<<http://karimzariffa.com/>>. Consulté le 16 août 2009.

Vallée, Julien. 2010, 26 juillet. *Site Web de Julien Vallée*. En ligne.
<<http://www.jvallee.com/thingsihavelearned.html>>. Consulté le 16 août 2009.

Baxi, Dixon. 2001, 12 décembre. *Site Web de Dixon Baxi*. En ligne.
<<http://www.dixonbaxi.com/>>. Consulté le 2 septembre 2009.

Keef. 2011, s.d. octobre. *Made by Hand*. Vidéo. En ligne.
<<http://vimeo.com/madebyhand>>. Consulté le 14 novembre 2011.

Brody, Neville. 2009. « Interview: Neville Brody ». Dans *étapes*. En ligne.
<<http://fr.etapes.com/interview-neville-brody>>.