

**THINK
LESS
DESIGN
MORE**



Caroline Sorin

Think less, design more

Think less, design more

**Pratiques d'appropriation du vernaculaire
dans le design graphique contemporain**

**Caroline Sorin
Mémoire de DNSEP
Communication graphique**

**Tuteur
Cyrille Bret**

**Haute école des arts du Rhin
Strasbourg, 2019**

« The qualities which evoke this bevy of depressing images are a collage of confusion and chaos, swaying between high tech and low art, and wrapped in a cloak of arrogance: squiggles, pixels, doodles, dingbats, ziggurats; boudoir colors: turquoise, peach, pea green, and lavender; corny woodcuts on moody browns and russets; Art Deco rip-offs, high gloss finishes, sleazy textures; tiny color photos surrounded by acres of white space; indecipherable, zany typography with miles of leading; text in all caps (despite indisputable proof that lowercase letters are more readable); omnipresent, decorative letterspaced caps; visually annotated typography and revivalist caps and small caps; pseudo-Dada and Futurist collages; and whatever “special effects” a computer makes possible¹. »

Paul Rand

«the rest of the world doesn't give a shit
about graphic design anyway²»

Jeffery Keedy

Introduction [13]

Une esthétique de l'amateurisme, de l'anniversaire de ma cousine
aux soirées underground [19]

Caractéristiques formelles de l'appropriation [29]

Le tournant postmoderne du graphisme [41]

Circulation et appropriation des images à l'ère globale [47]

Aimer entre guillemets, éclectisme culturel et hiérarchies [51]

Multicasquette et revendication d'une écriture personnelle [55]

Regarder le graphisme [59]

Conclusion [63]

Bibliographie [65]

1. « Les qualités qu'évoquent cette multitude d'images déprimantes sont un collage de confusion et de chaos, oscillant entre haute technicité et art médiocre, et enveloppé dans une cape d'arrogance : gribouillis, pixels, griffonnages, casseaux, ziggourats ; couleurs pastels : turquoise, pêche, vert pomme et lavande ; mièvres gravures sur bois en bruns et roux maussades ; arnaques Art Déco, textures brillantes et vulgaires ; minuscules photos couleur perdues dans d'immenses espaces blancs ; typographie loufoque indéchiffrable avec des kilomètres de chasse ; texte en capitales (malgré la preuve irréfutable que les lettres bas de casse sont les plus lisibles) ; partout, des mots en capitales à l'interlettrage exagéré ; de la typographie annotée, des capitales et des petites capitales revivalistes ; des collages pseudo-Dada et futuristes ; et tous les "effets spéciaux" que l'ordinateur rend possibles. » Paul Rand, « Confusion and Chaos: The Seduction of Contemporary Graphic Design » in *AIGA Journal of Graphic Design*, vol. 10, n° 1, 1992. En ligne : <https://tinyurl.com/ya5mncxj> [n. p.]
2. « le reste du monde n'en a rien à foutre du design graphique de toute manière », Jeffery Keedy, « I like the vernacular... not » in *Lift and Separate*, Cooper Union, 1993. En ligne : <https://tinyurl.com/ycodmefn> [n. p.]

J'ai traduit moi-même certaines citations provenant de sources en anglais et reproduit le texte original en note. L'exercice de la traduction étant excessivement ardu, je prierai le·a lecteur·ice de bien vouloir excuser mes potentielles maladresses et l'encourage à se référer au texte anglais si cela lui est possible.

Pour des raisons de lisibilité, j'ai pris la liberté de raccourcir certaines des adresses Internet mentionnées lorsqu'elles étaient excessivement longues. La version courte du lien ne change pas sa destination; elle a été créée avec l'outil `tinyurl`.

Tous les liens ont été consultés pour la dernière fois le 1^{er} décembre 2018.

Les graphistes étant parfois avares en informations, je n'ai pas toujours été en mesure d'indiquer toutes les caractéristiques techniques des œuvres citées (notamment les titres, dimensions et techniques d'impression). Quand le titre d'une affiche n'était pas précisé, je lui ai substitué celui de l'évènement dont elle fait la communication.



Gabriel Gabin, Julien Marmar, *Hardcore important*, affiche, 2018

3. Damien et Claire Gautier, *Mise en page(s), etc. Manuel*, Paris, Pyramyd, 2009
4. « Principe régulateur permettant de déterminer une structure dans l'espace de composition afin de positionner de manière rigoureuse et réfléchie les éléments de la composition. » *Ibid.*, p. 269. On peut notamment citer le célèbre manuel de Josef Müller-Brockmann, *Systèmes de grille pour le design graphique. Un manuel pour graphistes, typographes et concepteurs d'expositions*, Genève, Entremonde, 2017 [première édition en 1981].
5. Vivien Philizot, « Kitsch, bad taste, Scheiße, une esthétique de la dissonance » in *Azimuth* n° 42, École supérieure d'art et de design de Saint-Étienne, 2015. En ligne : <https://tinyurl.com/ybpcbjjq>
6. Rick Poynor, *Transgression. Graphisme et postmodernisme*, Paris, Pyramyd, 2003
7. *Ibid.*, p. 12
8. En linguistique, ce terme désigne la langue parlée dans une communauté, par opposition avec la langue véhiculaire qui est elle, la langue officielle, dominante. Également utilisé pour désigner les noms communs (non scientifiques) d'animaux ou de plantes. Par extension, dans le champ des études visuelles, sont qualifiées de vernaculaires les productions et les pratiques amateurs.
9. J'utilise dans ce mémoire les mots « designer » et « graphiste » de manière indifférenciée.

Introduction

Comment écrit-on une introduction ? Combien de signes, combien de paragraphes ? Comment fait-on du graphisme ? Où placer les images, le texte, comment gérer les marges et les blancs ? Quelles sont les règles et comment savoir si ce que je fais est bien ?

Lorsque j'ai débuté mes études d'art, après avoir passé toute ma scolarité à apprendre et appliquer des règles et des concepts (de grammaire, de mathématiques, de philosophie ou de sociologie), j'espérais naïvement (sans réellement le formuler) pouvoir continuer sur ma lancée. Mon espoir secret était que l'on me fournisse une sorte de guide qui m'expliquerait pas à pas et avec moult références historiques et théoriques comment fabriquer du design graphique. Quand il m'a été simultanément demandé de créer des affiches et annoncé que les règles sur lesquelles je comptais n'existaient pas, j'ai d'abord essayé de résister : j'ai commencé à lire le très imposant et très complet manuel *Mise en page(s), etc.* de Damien et Claire Gautier³. Peut-être par manque de temps, je ne suis pas allée au-delà du premier chapitre, soit la page trente-cinq sur les deux cent soixante-et-une que compte l'ouvrage sans ses annexes. J'étais bien obligée de faire avant de savoir comment faire.

Dans le même temps, alors que je réfléchissais trop, je voyais sur les murs de l'école des affiches pour les soirées étudiantes : imprimées numériquement en A4 ou A3, conçues dans l'urgence et vouées à disparaître au bout de quelques jours, arborant des typographies pailletées déformées ou des dégradés arc-en-ciel et tournant le dos à toute forme de grille⁴, elles faisaient preuve d'une liberté graphique et d'une spontanéité qui me fascinaient.

Si aujourd'hui, l'angoisse graphique a disparu, mon intérêt pour les objets « dissonants⁵ » qui l'ont déclenchée demeure. J'observe ces formes qui m'intriguent. Elles me repoussent et m'attirent en même temps. Je veux comprendre d'où elles viennent, ce qui les fait exister.

Rick Poynor⁶ identifie les décennies 1980 et 1990 comme l'ère de la remise en question, durant laquelle « les designers ont défié les conventions considérées comme règles d'usage⁷. » Les pratiques d'appropriation de vocabulaires graphiques vernaculaires⁸ par des designers⁹ professionnel·les qui m'intéressent aujourd'hui semblent



Images de haut en bas :

Côme de Bouchony, *Extramentale*, affiche, 2018
 Émilie Génovèse, *Kaliante*, affiche, 2017
 Roosje Klap, *Fat Form*, affiche, sérigraphie, 2012



10. La maison d'édition Pyramyd compte notamment dans son catalogue une vingtaine d'ouvrages didactiques sur le graphisme, la communication visuelle et la typographie ainsi qu'une série de guides (*Les essentiels*) consacrée à différents aspects de la conception graphique. Visible en ligne : <https://pyramyd-editions.com/collections/all>

11. Cité par Rick Poyner, *op. cit.*, p. 12

12. Damien et Claire Gautier, *op. cit.*, p. 8

13. Par exemple, la mode vestimentaire inspirée des années 1990 ou la lomography (le terme désigne à la fois une marque d'appareils photos argentiques de faible qualité et les photos produites par celles et ceux qui utilisent ces appareils. Les défauts techniques causés par l'appareil comme le vignettage (bords de la photo plus foncés que le centre) ou les fuites de lumière (qui créent des tâches colorées sur l'image) sont recherchés).

14. « Le post-moche c'est quand les choses sont tellement moches et a priori de (très) mauvais goût qu'elles en deviennent belles. » Tu Sais Qui, Marc Armand et Florent d'Heilly in *Étapes* n° 155, avril 2008, cité par Yoann Bertrand dans son mémoire de Master *Tout le monde est graphiste*, ESAD, 2008. En ligne : <https://tinyurl.com/y98e4800>

15. J'emploie ici le mot « pop » dans son sens le plus commun, tel qu'il est utilisé dans diverses communications commerciales pour désigner tout ce qui renvoie à un univers visuel joyeux et coloré : une salade peut avoir des couleurs pop si elle inclut de la mangue, du chou rouge ou de l'avocat.

hériter en partie de cette période qui a profondément changé la manière de faire et de concevoir le graphisme. Or, si la profession s'accorde sur l'absence de règles strictes codifiant le graphisme, l'abondance de guides et manuels publiés¹⁰ vient tout de même dégager des tendances et des usages. John Lewis avertissait ainsi en 1963 qu'« avant de commencer à ne pas respecter les règles, il faut savoir ce qu'elles sont¹¹ ». On retrouve le même argument dans une formulation plus nuancée chez Claire et Damien Gautier : « Il n'y a pas de règles absolues pour composer mais il existe des acteurs et principes plastiques qu'il s'agit de connaître et comprendre pour apprendre à voir et à composer¹². » Ce sont ces principes (de lisibilité, d'harmonie, d'équilibre...) que les objets de mon corpus bousculent.

Confrontée tous les jours à ces visuels et en ayant adopté certains codes¹³, je rejetais pourtant à embrasser le pendant graphique de ce phénomène que Marc Armand, graphiste et fondateur du studio Tu Sais Qui désignait il y a déjà dix ans par le terme « post-moche¹⁴ ». J'ai donc cherché des professionnel·les du graphisme qui produisaient ce genre de formes afin de voir si celles-ci avaient une existence avérée hors du microcosme de l'école d'art. J'en ai trouvé suffisamment pour justifier une étude plus approfondie. Je ne pouvais plus écarter ces visuels comme des tics d'étudiant·es qui disparaîtraient à l'entrée du monde professionnel.

Produits entre 2007 et 2018, les documents qui composent le corpus de ce mémoire sont, à mon sens, emblématiques d'une pratique d'appropriation de formes vernaculaires par des designers professionnel·les. Au-delà du phénomène de mode, je me suis demandé dans quelle mesure ces objets graphiques hybrides contribuaient à changer les manières de regarder le graphisme.

J'ai pu assez rapidement faire émerger de ces images collectées deux styles visuels correspondant à deux extrémités d'un spectre sur lequel ordonner mes objets. Pas de catégories hermétiques : certaines des productions analysées exprimant à des degrés divers un mélange de ces deux styles, la notion de spectre paraît plus pertinente.

La première extrémité stylistique reprend des codes visuels renvoyant à une époque où le design graphique se faisait sans ordinateur. Elle imite les ratés de la photocopieuse, le grain de la photographie argentique, les couleurs « pop¹⁵ » et les formes arrondies des années 1980.

La seconde témoigne d'un graphisme imprégné de cultures numériques, qui navigue entre l'évocation nostalgique des logiciels

des années 1990 avec leurs limitations techniques (faible résolution, gammes de couleurs réduites) et l'exploitation des possibilités offertes par les technologies actuelles (3D, réalité virtuelle, intelligence artificielle, animation).

Les productions qui m'intéressent dans ce mémoire subvertissent les usages du graphisme, notamment en refusant de souscrire à « l'impératif de lisibilité maximale¹⁶ ». Annick Lantenois décrit le design graphique comme « l'un des outils dont les sociétés occidentales se dotent, dès la fin du XIX^e siècle pour traiter, visuellement, les informations, les savoirs et les fictions¹⁷ » s'inscrivant en cela dans « une filiation génétique avec l'écrit dont il devient indissociable¹⁸. » Le graphisme est ainsi « l'un des instruments de l'organisation des conditions du lisible et du visible ».

Que ce soit par la superposition de formes, la déformation des lettres et des images, l'absence de hiérarchisation des informations ou l'utilisation de typographies fantaisistes, les objets étudiés ici remettent en question ce principe *a priori* fondamental du design graphique qu'est la transmission d'informations claires.

Il s'agira donc dans un premier temps d'identifier quelques motifs visuels récurrents associés aux productions amateurs que les graphistes de mon corpus viennent réinvestir. Je tenterai ensuite de comprendre d'où viennent ces pratiques d'appropriation et comment elles existent dans un contexte culturel globalisé. Une fois cette toile de fond posée, je me pencherai sur les tensions et les dynamiques sociales que ces pratiques impliquent et sur la façon dont elles changent les manières de faire et de voir le graphisme.

¹⁶. Annick Lantenois, *Le Vertige du funambule. Le design graphique, entre économie et morale*, Paris, B42, 2013, p. 39

¹⁷. *Ibid.*, p. 7

¹⁸. *Ibid.*, p. 7

Entité aux contours flous, l'amateur peut aussi bien être une personne qui « manifeste un goût de prédilection pour quelque chose ou un type de choses » (qui aime, donc) que quelqu'un qui « exerce une activité comparable à une activité professionnelle¹⁹ ». Cette seconde acception étant, dans le langage courant, négativement connotée, l'amateur est alors souvent synonyme de dilettante, mot que l'usage a lui aussi chargé d'implications défavorables. André Gunthert explique l'origine historique et sociale de ces deux significations contradictoires (que je ne développerai pas ici) dans son article « Ne parlons plus des amateurs²⁰ ». Dans ce mémoire, il ne sera question que du second sens de l'amateur et de l'amateurisme. La dimension négative du terme étant, en outre, révélatrice des tensions que créent les hiérarchisations des objets et pratiques culturelles, elles-mêmes symptômes d'un monde social conflictuel.

Dans cette partie, je tenterai de mettre en lumière les éléments clés du graphisme amateur qui font l'objet d'appropriations par des professionnel·les. Il ne s'agit néanmoins pas de définir formellement le graphisme amateur. L'entreprise est condamnée à des raccourcis : Stuart Hall, parlant des tentatives de fixation des formes de la culture populaire, avertit que « d'une période à l'autre, le contenu de chaque catégorie change²¹ » et que « le signe ou la forme culturelle ne portent en eux-mêmes aucune garantie²² ». Cette dernière affirmation se prête également aux stéréotypes formels que l'on pourrait identifier dans le graphisme amateur : leur présence seule ne permet pas de décider de l'amateurisme ou du professionnalisme d'une production.

Plutôt qu'un catalogue des manifestations visuelles du graphisme amateur et de ses appropriations, il s'agira donc d'observer les relations entre les objets étudiés et le contexte dans lequel ils sont produits. Néanmoins, il me faut tout de même décrire les objets de mon corpus afin de savoir de quoi l'on parle. Gardons simplement à l'esprit qu'aucune signification ou valeur ne peut être indéfectiblement attachée à un motif graphique et que ces observations formelles ne sont que des points de départ de l'analyse.

19. TLFi

20. André Gunthert, « Ne parlons plus des amateurs » in *L'atelier des icônes*, 2013. En ligne : <http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2801> [n. p.]

21. Stuart Hall, *Identités et cultures. Politiques des Cultural Studies*, Paris, Amsterdam, 2007, p. 74

22. *Ibid.*, p. 76

23. Jean-Pierre Esquénazi parle d'auteurité en référence au développement des films d'auteurs de la Nouvelle Vague qui affirment la subjectivité du créateur et témoignent de l'existence d'une vision et d'intentions qui lui soient propres. Cf. Jean-Pierre Esquénazi, *Godard et la société française des années 1960*, Paris, Armand Collin, 2004

24. Annick Lantenois, *op. cit.*, p. 68

25. Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère du numérique*, Paris, Seuil/La République des Idées, 2010, p. 12

26. André Gunthert, *op. cit.*

27. *Ibid.*

Puisque l'on ne peut se satisfaire d'une simple description formelle, le graphisme amateur semble donc n'être identifiable que par l'absence d'auteurité²³ de son créateur ou de sa créatrice. La personne qui crée un faire-part de naissance pour des ami·es n'en tire aucun droit, aucune prérogative, contrairement à un·e professionnel·le dont le statut social et juridique garantit une reconnaissance. Appartenant à la nébuleuse du vernaculaire et répondant à un besoin immédiat et concret, l'acte de création amateur n'est alors ni reconnu ni revendiqué, ainsi que le formule Annick Lantenois : « Tel Monsieur Jourdain faisant de la prose sans le savoir, chacun peut faire du graphisme sans nécessairement mettre un nom sur cette pratique²⁴. »

Est-ce que l'amateur est alors celui ou celle qui n'a pas fait d'études dans le champ du graphisme ? Ce serait oublier les autodidactes et nier la pluralité des formations existantes.

Les critères de distinction vis-à-vis de l'activité professionnelle en question peuvent être l'absence de rémunération, la moindre régularité de la pratique ou des qualifications inférieures. Si l'on écarte la question des qualifications pour les raisons évoquées précédemment, le graphiste amateur est alors celui dont ce n'est pas l'activité principale, sans aucun jugement sur la qualité visuelle des formes produites : « Ce qui distingue l'amateur du professionnel, c'est moins sa plus faible compétence qu'une autre forme d'engagement dans les pratiques sociales²⁵. » Tantôt craint, tantôt adulé, l'amateur est à la fois « identifié comme la source d'un renouveau esthétique et culturel, et suspecté de mettre en danger les autorités, les hiérarchies ou les pratiques professionnelles²⁶ ». Il est intéressant de noter que le discours sur les amateurs se fait sans eux : iels sont les objets passifs d'études et d'observations de la part d'universitaires de la même manière que le graphisme amateur n'est identifié comme tel et discuté que par des professionnel·les. Il n'existe que par et pour eux. Gunthert ajoute que « l'antithèse amateur/professionnel n'oppose donc pas, comme on le croit généralement, l'incompétence à l'expertise (dans une conversation à ce sujet, on finit toujours par convenir qu'il existe des amateurs experts et des professionnels incompetents). Il s'agit plutôt d'un outil rhétorique, qui manifeste l'existence d'un conflit de légitimité²⁷. »

De l'invitation à un anniversaire à l'annonce d'une brocante, à chaque fois que l'évènement est suffisamment restreint et l'économie réduite, il se trouvera une personne pour prendre en charge la création graphique. Les visuels produits sont alors fortement dépendants des outils utilisés. En effet, la multiplication des logiciels de traitement d'images et

28. Cette question de l'influence des outils sur les formes dans le graphisme a fait l'objet d'un cycle de conférences (*Graphisme technè*) co-organisé par l'Université de Strasbourg (Master Design) et la Haute école des arts du Rhin (Atelier de Communication graphique) en 2015-2016. <https://www.designgraphiquedesigncritique.fr/>

29. Cité par Rick Poynor, *op. cit.*, p. 66

d'éditeurs de textes facilite la manipulation intuitive des formes mais pose dans le même temps des limites aux possibilités graphiques. On peut choisir des effets et des typographies parmi un ensemble déjà pré-sélectionné et l'interface même d'un logiciel oriente les choix de l'utilisateur·trice²⁸. Se défaire des options par défaut doit alors être une action consciente et réfléchie. Selon Tobias Frere-Jones, c'est cette action qui fait la spécificité et l'expertise des graphistes professionnel·les, capables de proposer « quelque chose que les utilisateurs d'ordinateurs travaillant avec des modèles prédéterminés ne pourraient pas réaliser²⁹ ».

Un certain nombre d'objets graphiques amateurs sont ainsi créés à l'aide de logiciels de traitement de texte (comme Word, OpenOffice ou LibreOffice). Ces logiciels sont initialement conçus pour la rédaction et l'édition de textes longs mais ils proposent tout de même certains outils pour manipuler des images (importer, déplacer dans le document, ajouter une bordure, modifier la taille). Les configurations de base de la plupart des ordinateurs incluent aussi souvent un logiciel spécifiquement dédié à l'image qui permet d'effectuer de menues retouches et modifications (Photos sur Apple et Windows). Il existe également une grande variété de services en ligne pour produire des livres, albums photos, calendriers, sites Internet ou cartes de visites qui intègrent des gabarits de mise en page parmi lesquels l'utilisateur peut choisir.

On peut ainsi observer un ensemble de traits plus ou moins récurrents dans les productions amateurs : utilisation de beaucoup de typographies différentes dans la même image (quatre, cinq ou plus) ; accumulation dans une même image d'effets et de filtres proposés par les logiciels (effet paillettes, dégradé, distorsion de texte, seuil, etc.) ; utilisation de typographies cartoon, scriptes, peu lisibles voire incomplètes, ou encore recours massif aux typographies par défaut des logiciels de traitement de texte ; compositions et textes centrés dans la page, tous les objets gravitant autour d'un milieu...

De manière plus générale, le trop plein – d'effets, de typographies, de couleurs, d'images – semble être une caractéristique commune à beaucoup d'objets graphiques amateurs. Répétons qu'il est cependant impossible de figer une esthétique amateur ; il s'agit plutôt ici d'isoler des types de formes récurrentes tout en gardant à l'esprit l'aspect éminemment changeant des objets analysés.

Examinons deux exemples pris dans mon entourage immédiat : trois invitations provenant d'un club auquel ma grand-mère est adhérente et un flyer pour une après-midi de débats politiques dans une association pour l'entrepreneuriat féminin à Rotterdam.



Designer inconnu-e, L'Age d'or Prignonieux, invitations/affichettes, A4, impression jet d'encre, 2018

30. C'est le type d'imprimante le plus répandu chez les particuliers. Les imprimantes laser coûtent bien plus cher, autant à l'achat qu'à l'usage (prix de l'encre). Elles sont le plus souvent réservées aux entreprises, la grande quantité de feuilles imprimées permettant alors d'amortir les coûts.

Le premier objet est donc un lot de trois invitations, imprimées recto en A4 sur du papier machine standard. Il s'agit d'une impression jet d'encre³⁰ couleur : on distingue une légère diffusion de l'encre liée à l'absorption maximale du papier et des stries sur les images qui peuvent être dues à une cartouche d'encre vide ou à un problème lors du traitement du fichier par l'imprimante.

L'élément qui revient avec le plus de constance est le logo de l'association ; bien que de taille légèrement différente sur les trois affiches, il reste plus ou moins à la même place en haut à gauche. Les typographies utilisées changent, elles, à chaque évènement ainsi qu'à l'intérieur d'une même composition : on en trouve jusqu'à quatre différentes pour l'image a. Les tailles de texte utilisées varient mais très peu. Le nom et l'adresse de la personne à contacter sont ainsi rédigés dans un corps légèrement inférieur à celui du texte principal. La différence n'est pas assez marquée pour avoir un impact réel de hiérarchisation de l'information mais accroche tout de même le regard. Le nom du club, « Le club de l'Age d'or Prignonieux », est très grand sur l'invitation b et beaucoup plus réduit sur les images a et c, peut-être parce qu'il y avait plus d'informations à faire figurer sur l'invitation pour ces deux dernières. Il semble donc ne pas exister de charte qui définirait des tailles optimales comme on en voit habituellement pour les logos et identités visuelles (même la typographie utilisée pour écrire le nom du club change d'une invitation à l'autre). On peut noter également le recours à l'écriture manuscrite (image c) qui s'incurve légèrement et reproduit par là manuellement un effet réalisable dans les logiciels de la suite Adobe mais pas dans un éditeur de texte. L'utilisation de l'écriture manuscrite ajoute une étape à la production : il faut en effet imprimer une première feuille sans le texte manuscrit, ajouter celui-ci à la main et photocopier ensuite cette version pour obtenir l'invitation finale.

Les images proviennent manifestement d'une recherche Internet et sont de taille, de cadrage et de résolution différentes ; celle des frites (image c) étant étonnamment détournée. Je ne sais pas si l'image a été trouvée telle quelle ou si le détournement est dû à l'auteur·trice de l'affiche.

La composition est généralement centrée, des marges presque égales sont préservées sur les trois invitations ; les éléments semblent avoir été disposés les uns après les autres en partant du haut de la page et répartis selon l'espace disponible. Le bloc « Dessert Café - Digestif Vin rouge et rosé » (image a) se retrouve ainsi séparé du reste du menu, l'image d'illustration venant le pousser sur la droite de la page. Il aurait été possible, si l'on avait voulu garder le bloc menu intact, de déplacer



75+ Free Stock Images 3D ...
cute-pictures.blogspot.com



37 best 3d Human Charact...
pinterest.com



Many People In Line Are About To V...
dreamstime.com

De haut en bas :
Designer inconnu-e, *Onafhankelijk Politiek café*,
flyer, A5, impression numérique, 2017

Captures d'écran des résultats de recherches
Google Image «3D human character» et «3D human
character vote» effectuées le 10 novembre 2018

l'image vers le haut mais elle n'aurait alors plus été à proximité
immédiate du texte qu'elle venait illustrer.

Le second exemple est un flyer de format A5, imprimé recto-verso
sur du papier cartonné. Je suppose une impression laser, l'offset me
semblant trop coûteux pour une petite structure comme celle qui
organise l'évènement. Cependant, le papier cartonné brillant et le format
me font penser que l'impression a été confiée à un imprimeur. En effet,
ce genre de papier ne se trouve que dans des magasins spécialisés et un
format final A5 nécessite au minimum une impression sur du A4 qui
doit ensuite être coupée en deux pour faire deux flyers. Il faudrait donc
avoir accès à un fournisseur de papier, une imprimerie laser couleur
et un massicot pour fabriquer ces flyers sans faire appel à une entreprise
extérieure, ce qui semble compliqué.

Au recto, quatre lignes de texte forment une sorte de cadre, deux
surlignées en jaune et deux autres présentant un dégradé du violet
vers le orange à l'intérieur des lettres. Le texte du bas qui annonce
l'évènement (« Onafhankelijk Politiek café ») est agrémenté d'une ombre
portée qui met en relief les lettres. Au centre du flyer, trois images sont
disposées : une en haut à gauche, l'autre en haut à droite et la troisième
au milieu. Ce sont des scènes modélisées en 3D représentant des
silhouettes humanoïdes aux couleurs de l'arc-en-ciel qui votent et
discutent autour d'une table. Une recherche Google Image permet
de trouver rapidement des dizaines d'illustrations similaires, certaines
disponibles gratuitement, d'autres contre paiement, confirmant ainsi
qu'elles n'ont pas été créées spécifiquement pour ce flyer. La résolution
des images est plutôt faible et le détournage semble avoir été fait
automatiquement. La ligne blanche qui apparaît au-dessus de la tête
du bonhomme vert foncé n'est pas nette : c'est le genre de rendu que
peuvent donner les outils « sélection rapide » ou « baguette magique »
des logiciels de traitement d'image qui sélectionnent automatiquement
le contour d'une image ou les pixels de la même couleur.

Au verso, le cadre de texte entoure cette fois des informations
supplémentaires comme la date et le lieu de l'évènement ainsi qu'un
petit texte surligné en jaune sous forme de questions adressées au-à la
lecteur-ice pour l'inciter à participer. Il est probable que l'association ait
confié la conception graphique de ce flyer à l'imprimeur ; en effet,
un certain nombre d'entre eux proposent des services de création
graphique en plus de l'impression. On est donc face à une production
graphique que l'on peut vraisemblablement étiqueter « professionnelle »
(quelqu'un dont c'est le métier a probablement été rémunéré-e pour la

réaliser), qui présente les stéréotypes de l'idée que l'on se fait du graphisme amateur mais qui ne semble pour autant pas appartenir à mon corpus appropriationniste. Les maladresses graphiques paraissent ici authentiques, et il me semble que cette production est à regarder au premier degré. Elle n'essaye pas de faire un clin d'œil au monde du graphisme comme peuvent le faire les objets de mon corpus. Elle résiste à la classification et témoigne ainsi d'une sorte de zone grise dans laquelle je me retrouve incapable d'identifier précisément (de cataloguer) ce que je regarde.

Cette confusion est, je crois, un des matériaux que les designers de mon corpus exploitent. Ces formes et effets visuels qui vont à l'encontre des habitudes de la pratique graphique dominante ont été – ou sont toujours, selon les cercles dans lesquels on navigue – considérés comme des erreurs³¹. Ce sont précisément ces « erreurs » que les graphistes professionnel·les dont je regarde les travaux dans ce mémoire s'approprient et chargent de significations nouvelles.

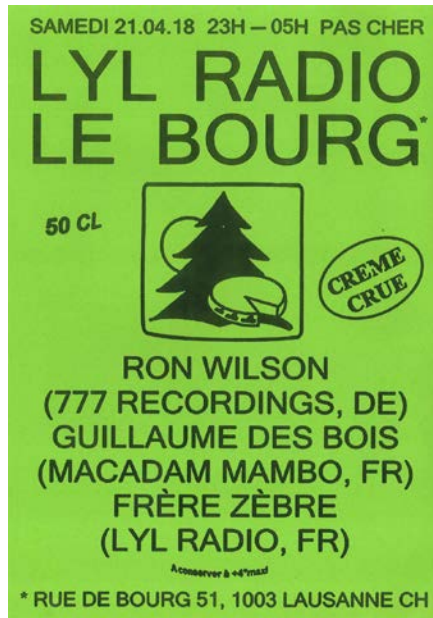
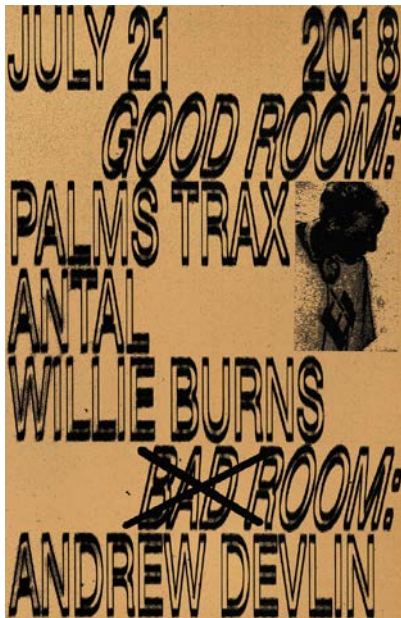
Caractéristiques formelles de l'appropriation

La majorité des objets graphiques susceptibles d'entrer dans mon acceptation forcément subjective du « moche fait exprès » relève de l'affiche. Cela n'est pas anodin et révèle des aspects du phénomène que nous analyserons dans la suite de ce mémoire.

Tout d'abord, il est important de noter que, si le point de départ de ma recherche se situait dans mon environnement quotidien (affiches de petit format réalisées pour promouvoir les soirées étudiantes de l'école), les visuels réunis par la suite dans ce corpus ont pour la plupart été recueillis via Internet. Confrontée chaque jour à un flux important d'images de tous types, j'avais entrepris, comme des millions d'autres utilisateur·trices³² d'en archiver certaines. Le mode d'apparition numérique des images invisibilisait un certain nombre de leurs qualités formelles : pas de titre, de nom d'auteur·trice ou de dimensions, ce n'est que de liens en liens que j'ai pu remonter jusqu'aux sites Internet des

31. Il faut différencier l'erreur qui relève de la méprise, de l'action de se tromper, et l'échec qui est le résultat négatif d'une action. L'erreur peut causer l'échec mais ce n'est pas systématique ; elle n'a pas son caractère définitif et peut donc être transformée (on répare des erreurs).

32. Tumblr recense 442,5 millions de blogs (<https://www.tumblr.com/about>) et Pinterest 250 millions d'utilisateurs par mois (<https://business.pinterest.com/fr>)



De gauche à droite :
Bad Studio, *Good Room*, affiche, 2018
Félicité Landrивon, *LYL RADIO*, affiche 2018

33. J'emploie ce néologisme dans son sens dérivé de l'anglais : « analog » est le contraire de « digital » et désigne donc des techniques non-numériques : photographie argentique, construction d'affiches par collage et photocopie, dessin, etc.

studios et designers à l'origine de ces affiches. Réduites en taille et en résolution, présentées sur des fonds neutres comparables aux murs blancs d'une galerie, ces images m'interpellaient, en premier lieu, par leurs qualités plastiques. Or, dans ce contexte de circulation rapide d'images numériques, le format affiche, par son unicité, semble être le plus facile d'accès : un livre dont il faut montrer plusieurs doubles-pages ou une vidéo qu'il faut regarder, s'appréhendent sur un temps plus long qui est celui de la séquence narrative. L'affiche est plus rapidement lisible, plus à même de retenir l'attention, ne serait-ce que quelques secondes, au milieu du flux. Des visuels contrastés, difficiles à lire ou inhabituellement chargés obligent le regardeur-euse à s'arrêter ; ils accrochent l'œil. À cet égard, les plateformes de partage d'images sur Internet peuvent être comparées aux murs d'une ville (ou aux couloirs du métro) sur lesquels les affiches vivent côte à côte et parfois les unes sur les autres. Elles doivent alors être vues avant d'être lues.

Le second point commun à noter est que les projets de mon corpus s'ancrent dans un contexte artistique relativement restreint (école d'art, galerie, lieu alternatif). Ce sont des objets visant un public de connaisseur-euses peut-être plus habitué à des formes visuelles expérimentales même si cette orientation n'est que rarement assumée de manière explicite.

Définir une esthétique de l'appropriation graphique ne semble ni possible ni souhaitable pour les mêmes raisons que celles exposées plus haut concernant le graphisme amateur. La diversité des formes concernées est un premier obstacle mais c'est surtout leur nature même qui les rend résistantes aux tentatives de classification. Le vernaculaire étant par définition hors cadre, toujours fuyant, organique, en indexer les formes reviendrait à les fossiliser. Il ne s'agit donc pas de classer les objets de mon corpus en différentes catégories fermées mais plutôt d'observer des motifs récurrents et les opérations mentales qui les motivent. J'ai ainsi pu dessiner un spectre graphique allant de la recreation nostalgique de styles graphiques analogiques des années 1980 à une plongée dans les cultures numériques actuelles.

L'extrémité analogique³³ du spectre est peut-être la plus facilement identifiable. On a affaire à des objets qui référencent explicitement des périodes passées de l'histoire du graphisme.

Ainsi, certains objets graphiques (Côme de Bouchony, Gilles de Brock, Bad Studio, Roosje Klap, Félicité Landrивon) à l'esthétique résolument DIY invoquent un vocabulaire du passé.



De gauche à droite
et de haut en bas :

Félicité Landrison, SAM 25.11
20H30, affiche, 2017

Félicité Landrison, SAMEDI 12
MARS, affiche, 2016

Capture d'écran de la page
d'accueil du site Internet du
Périscopé effectuée le 25 novembre
2018, designer inconnu-e.

Capture d'écran de la page
d'accueil du site Internet de Grrrnd
Zero effectuée le 25 novembre 2018,
designer inconnu-e.



Certains travaux comme ceux de Félicité Landrison se placent clairement dans la lignée des fanzines punks des années 1970. Ses affiches pour des lieux alternatifs lyonnais recréent numériquement les imperfections de la photocopieuse.

Ainsi, sur l'affiche pour la soirée du 25 novembre 2017 organisée par Grrrnd Zero, les textes semblent faits de lettres découpées puis composées manuellement avant d'être photocopiées. Les légers décalages dans l'alignement, l'interlignage et l'interlettrage irréguliers pourraient être des maladresses dues à la réalisation manuelle ; fabriqués par ordinateur, ils deviennent des choix graphiques signifiants. De même, les deux images de chiens semblent brûlées comme si le contraste de la photocopieuse avait été mal réglé : la fourrure du chien blanc du bas disparaît et se transforme en un nuage aux contours flous. Cet effet est facilement reproductible avec l'outil « seuil » de Photoshop dont on peut régler l'intensité pour éviter de perdre trop de détails dans les images. On notera également la présence de trous dans les zones noires qui simulent une impression de mauvaise qualité, de lignes fines qui pourraient évoquer les contours des lettres et formes découpées et photocopiées et de quelques signes manuscrits comme ajoutés dans un deuxième temps suite à un oubli (le signe ± surtout).

Dans une seconde affiche, réalisée pour Le Périscopé en 2016, on observe des sortes de cases vides dans le texte en bas à droite indiquant l'adresse du lieu. Ce signe bien connu de toute personne ayant déjà manipulé de la typographie sur ordinateur indique un glyphe manquant, ici l'accent grave et aigu. Ce problème survient lors de l'utilisation de fontes non-professionnelles (trouvables sur Dafont³⁴, par exemple) ou de versions piratées souvent incomplètes. Je ne sais pas si la typographie utilisée ici est effectivement incomplète ou si le rectangle vide a été ajouté volontairement mais quelle que soit la réponse, le stéréotype visuel a ici pris le pas sur la lisibilité de l'information. Cette deuxième affiche semble moins rugueuse que celle de Grrrnd Zero, moins punk.

Les deux associations sont indépendantes, alternatives et ont un public assez restreint mais bien distinct : alors que Le Périscopé accueille des concerts de jazz, Grrrnd Zero cultive son esthétique underground. Ne connaissant pas la scène culturelle et musicale lyonnaise, j'ai d'abord cru que Le Périscopé était une sorte d'institution disposant de moyens relativement élevés. Le site Internet de l'association³⁵ est assez classique : organisé et au graphisme discret, il dégage un air d'officiel. Le site de Grrrnd Zero³⁶, au contraire, reprend les codes des blogs avec un menu assez peu pratique (articles organisés chronologiquement, catégories peu claires), un ton informel et des visuels

34. <https://www.dafont.com/>

35. <http://periscopie-lyon.com/>

36. <https://www.grrrndzero.org/>



De gauche à droite :
Côme de Bouchony, *Le réveillon de papa kourand 2012*, affiche, 2012
Gilles de Brock, *Galerie de Schans*, affiche, 2014

37. Dessinée par Vincent Connare en 1994, la Comic Sans a été la police par défaut de Microsoft Bob, un logiciel d'aide présent sur Windows 95 et du navigateur Internet Explorer. Son dessin rond et fantaisiste la destinait initialement à des documents informels ou à destination d'un public enfantin. Devenue extrêmement populaire, elle a parfois été utilisée dans des contextes a priori impropres comme des publications ou des e-mails professionnels. Aujourd'hui, son utilisation non-ironique est considérée comme un faux-pas graphique par de nombreux designers.

38. Annick Lantenois, *op. cit.*, p. 48

39. *Ibid.*, p. 50

tape-à-l'œil. Cette confusion de ma part sur la nature du Périscope est révélatrice, si l'on pouvait en douter, de l'importance des choix graphiques et de leur absence de neutralité.

Les affiches de Côme de Bouchony pour le Comptoir Général (un bar parisien à la clientèle plutôt jeune et aisée) ne sont pas punks mais regardent tout de même vers le passé et le vernaculaire. L'affiche pour la soirée *Secousse de Noël*, avec sa typographie de titrage aux lettres saupoudrées de neige et déformées, me renvoie directement aux cartes de vœux à motifs pailletés achetées en grande surface que j'envoyais à ma famille dans les années 2000. La grille est en revanche beaucoup plus présente que sur les affiches de Félicité Landrion et même si le centrage des éléments peut rappeler les exemples amateurs de Prigonières montrés plus haut, l'ensemble « se tient » de telle façon que le doute sur sa provenance n'est pas entretenu : les éléments sont alignés les uns par rapport aux autres et visuellement équilibrés. Cette affiche me fait un clin d'œil, elle est immédiatement sympathique parce qu'elle évoque une certaine forme d'innocence graphique (la typographie de titrage pourrait être qualifiée de « marrante » ce qui n'est pas vraiment un adjectif recherché par des productions graphiques plus généralistes) et, dans le même temps, sa structure claire l'établit comme production graphique légitime.

De même, Gilles de Brock, associe le noir et blanc sale de la photocopie avec l'abondance de typographies différentes (quatre dans l'affiche pour la Galerie de Schans) dont la très redoutée Comic Sans³⁷ qu'il déforme en l'aplatissant. L'affiche garde tout de même une certaine tenue, comme dans le cas de celle du Comptoir Général grâce à la disposition harmonieuse des éléments qui s'équilibrent et forment un ensemble cohérent.

Annick Lantenois fait un parallèle entre cet attrait pour des formes historiques et la conception essentialiste de l'art de William Morris au XIX^e siècle. Morris voulait renouer l'art et la vie, ce qui, selon lui, ne pouvait se faire qu'en opérant un retour aux pratiques pré-industrielles et aux lois de la nature. Annick Lantenois identifie dans ce refus de la modernité, une « incompréhension née de l'asynchronie entre les rythmes, la puissance, la précision des machines et ceux de l'homme³⁸. » La nostalgie dont témoignent les productions des éditions Kelmscott Press serait « une échappée à la pression de l'histoire, un espoir insensé face à la violence du temps³⁹. » Celle qui s'exprime dans l'attrait du graphisme pour le manuscrit et l'ornement depuis les années 1990



De haut en bas :
Jae Ee, *The Rodina*, affiche, 40 x 56 cm, 2017
Jae Ee, version en ligne de l'affiche, 2017,
capture d'écran effectuée le 30 novembre 2018



40. *Ibid.*, p. 51

41. *Ibid.*, p. 51

42. Le California Institut of the Arts est une école d'art et de design réputée pour son approche expérimentale. Elle compte de nombreux alumni célèbres et a été un des lieux centraux des révolutions qui ont changé le graphisme dans les années 1980.

43. <http://design.calarts.edu/therodina.html>

serait produite par la « dépossession suscitée par [un] nouveau seuil technologique⁴⁰ » et « se cristallise[rait] dans la volonté de remplir par le décor, le vide creusé par cette séparation renouvelée par la technologie entre corps, geste et production symbolique⁴¹. » Pourrait-on alors voir un témoignage de la même perte de repères dans la pratique qui, elle aussi, sature l'espace de la composition parfois jusqu'à l'illisible, mais qui puise ses signes visuels dans les cultures numériques et explore les limites de ces nouveaux outils ?

Internet constitue un environnement propice à la production et au partage de contenus visuels de manière relativement fluide et ouverte : nul besoin d'avoir des contacts dans le monde de l'édition ou des galeries d'art pour exposer ses œuvres, un blog, un compte Instagram ou Tumblr suffit. De cette effervescence créative, ont émergé des pratiques culturelles plus ou moins underground comme le seapunk, le normcore, le vaporwave, le retrowave, le design brutaliste ou le cyberghetto. Initialement apparus sur Tumblr, ces courants aux esthétiques marquées ont progressivement investi des espaces sociaux non uniquement numériques jusqu'à ce que l'on en retrouve des signes dans la mode ou la musique grand public.

Les objets graphiques étudiés de ce côté du spectre (Jonathan Castro, Mirko Borsche, Pierre Vanni, Jae Ee, Roosje Klap, Emilie Genovese, Deep Throat Studio) ne revendiquent aucune appartenance à ces courants mais en sont visuellement proches. Ils partagent une esthétique faite de modélisation 3D, de textures chromées, d'images pixellisées et de dégradés colorés.

L'affiche de Jae Ee pour une conférence de The Rodina ayant eu lieu à CalArts⁴² assemble ainsi des formes abstraites aux couleurs vives, de la 3D et des dégradés sur un fond gris qui rappelle très fortement le fond par défaut d'images à l'arrière-plan transparent dans Photoshop. L'affiche imprimée a également été complétée par une version numérique⁴³, dans laquelle les éléments réagissent aux mouvements de souris de l'utilisateur-trice et qui contient une bande-son. L'affiche reprend des éléments géométriques simples qui sont typiquement le genre de formes que l'on est amené-e à produire dans le cadre de tutoriels Photoshop ou Illustrator. Les formes flottent et perturbent la lecture mais la structure de la composition reste visible notamment à travers le placement des textes.

L'identité visuelle de la Nuit Blanche 2017, conçue par Pierre Vanni et Manuel Bürger, reprend des éléments caractéristiques des memes



De haut en bas :
Réponses au post
Twitter dévoilant
l'affiche de la Nuit
Blanche 2017,
capture d'écran
effectuée le 11
novembre 2018
Pierre Vanni
& Manuel Bürger,
Nuit Blanche 2017,
affiches, 2017



44. Un meme est un élément (image, texte, vidéo, concept) repris et partagé massivement sur Internet de manière humoristique et qui devient ainsi une référence culturelle commune à certaines communautés d'internautes. Le site *Know Your Meme* (<https://knowyourmeme.com/>) archive et classe depuis 2008 les memes qui apparaissent et disparaissent sur Internet. Les memes sont soumis à un très fort effet de mode et sont renouvelés et transformés très rapidement (quelques semaines voire jours).

45. <https://tinyurl.com/yaj7awkp>

46. <https://tinyurl.com/y939ql9e>

47. Référence à l'expression « haters gonna hate » que l'on pourrait (mal) traduire par « les critiques vont critiquer ».

48. <https://tinyurl.com/y8mdvr4z> [n. p.]

49. <https://tinyurl.com/y7tyuggo> [n. p.]

50. *Ibid.*

Internet⁴⁴ apparus autour de 2005 : une image de fond (ici un dégradé évoquant un lever ou coucher de soleil) sur laquelle on a superposé un court texte composé en Impact outline (intérieur des lettres blanc et fine ligne extérieure colorée) et comprenant souvent des fautes de frappes ou des transcriptions écrites de mots et d'accents utilisés à l'oral (« NIUT BLNAHCE 7.10.2107 »).

Les memes sont un phénomène majoritairement vernaculaire et certaines des tentatives de reprises commerciales ou institutionnelles sont tournées en dérision par les utilisateurs qui y voient une volonté artificielle de « faire jeune » pour vendre un produit.

Les visuels de cette Nuit Blanche n'ont pas échappé aux railleries ; la publication Twitter dévoilant l'affiche⁴⁵ est ainsi suivie de centaines de commentaires moquant la bêtise de l'institution qui se serait « fait avoir » par des graphistes peu scrupuleux qui « se sont mis à deux pour pondre ça » et ont fait « des fautes ». D'autres utilisateurs s'indignent que de l'argent public ait été dépensé dans une production qu'ils jugent « naze » et que de « vrai[s] graphiste[s] » n'aient, selon eux, pas été engagés. Quelques-uns crient au génie. Une recherche rapide m'indique que l'indignation n'a presque pas été relayée par les medias. Seul *Brain Magazine* mentionne dans une brève intitulée « De l'art ou du cohon ?⁴⁶ » que « les haters ont d'ores et déjà haté⁴⁷ ». *Le Parisien*⁴⁸ et le *Huffington Post*⁴⁹ se penchent sur la signification de l'inversion des lettres, la reliant à une des œuvres présentées. Dans le *Huffington Post*, on trouve une citation de Pierre Vanni qui confirme la référence aux memes : « On s'est dit que ce serait marrant de proposer un système graphique qui serait propice à l'appropriation, au remix et au commentaire, comme c'est le cas avec les phénomènes web. D'où l'utilisation de la typographie Impact⁵⁰ ».

Bouleversement des usages, appropriation de formes vernaculaires, citation, attrait pour le kitsch et le second degré, brouillage des conditions de lisibilité et réflexion sur le rôle du ou de la graphiste : ces pratiques ne sont pas nouvelles et ne se résument pas à une mode passagère. Elles sont en effet constitutives des transformations qu'a connu la discipline à la fin du XX^e siècle et que Rick Poynor identifie comme le tournant postmoderne du graphisme.

Depuis l'ouvrage que lui a consacré Jean-François Lyotard⁵¹, le concept de postmodernité a irrigué de nombreux champs de la recherche universitaire mais également de la vie courante. Le postmodernisme désignait initialement un courant architectural⁵² qui prônait une équivalence de valeurs entre les formes (anciennes et nouvelles, savantes et populaires, etc.), avant d'être repris, développé et âprement discuté en tant que notion philosophique par un certain nombre d'auteurs.

Lyotard décrit la postmodernité comme une crise des récits de légitimation qui asseyaient les philosophies modernes caractérisées par les notions de progrès et d'universalité. Fredric Jameson y voit, lui, un ensemble de phénomènes qui succèdent au modernisme sans nécessaire rupture mais comme l'expression d'une « logique culturelle du capitalisme tardif⁵³ ». Il avertit néanmoins le lecteur que le postmodernisme « n'est pas seulement contesté, il est aussi en conflit et en contradiction à l'intérieur de lui-même⁵⁴. » Plus qu'un courant artistique ou culturel, le postmodernisme est à envisager comme un changement du paradigme moderne qui a affecté et affecte encore notre rapport au monde, à l'histoire et à la culture.

Rick Poynor dans *Transgression, Graphisme et Postmodernisme*⁵⁵, analyse le début de la période de remise en question des usages dominants du design graphique dans les années 1980 et 1990. Les chapitres « Déconstruction », « Appropriation », « Techno », « Profession auteur » et « Opposition » décrivent autant de manifestations du postmodernisme dans le graphisme. Vivien Philizot précise qu'« en tournant le dos à la modernité, le champ de la création se redéfinit autour d'une esthétique qui procède massivement de la citation, de l'emprunt et de la réappropriation⁵⁶. » En effet, la fin du XX^e siècle marque une période de transformations importante pour le design graphique dont les répercussions se font encore sentir aujourd'hui. Le postmodernisme est alors à envisager dans une acception à la fois conceptuelle et stylistique : le graphisme étant un art visuel, il semble logique que des bouleversements théoriques aient des échos plastiques et inversement, la théorie et la pratique allant généralement de pair.

Poynor identifie l'une des premières occurrences de l'expression « graphisme postmoderne » dans un article de la revue *Design* paru en 1968. La modernité graphique est alors dominée par des hiérarchies culturelles qui distinguent de manière précise ce qui relève de la bonne pratique graphique et mettent en avant la notion de savoir-faire. Les règles de mise en page et de composition sont vues comme le fruit d'une

51. Jean-François Lyotard, *La Condition postmoderne. Rapport sur le savoir*, Paris, Les éditions de Minuit, 1979

52. Notamment théorisé par Charles Jencks dans *Le langage de l'architecture postmoderne*, Londres, Academy, 1979

53. Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-arts de Paris, 2007

54. *Ibid.*, p. 32

55. Rick Poynor, *op. cit.*

56. Vivien Philizot, « Graphisme et transgression : Citation et détournement dans les codes visuels du design graphique contemporain », in *Signes, Discours et Sociétés*, n° 2, *Identités visuelles*, 25 janvier 2009. En ligne : <https://tinyurl.com/y8tmj3hp> [n. p.]

57. Louis Henry Sullivan, « The Tall Office Building Artistically Considered », in *Lippincott's Magazine*, mars 1896. En ligne : <https://tinyurl.com/y9v8Svbs> [n. p.]

58. Annick Lantenois, *op. cit.*, p. 28

59. Rick Poynor, *op. cit.*, p. 20

60. Carson cité par Rick Poynor, *op. cit.*, p. 13

61. Rick Poynor, *op. cit.*, p. 115

62. Arnold, cité par Dick Hebdige, *Sous-culture. Le sens du style*, Paris, Zones, 2013, p. 9 [première édition : *Subculture. The Meaning Of Style*, 1979]

longue tradition de recherche de lisibilité et d'harmonie remontant aux débuts de l'imprimerie. Le graphisme est envisagé comme un outil au service du client et du message à transmettre ; les expérimentations stylistiques n'ont pas leur place et sont perçues comme des éléments perturbateurs. Il rejoint en cela le principe premier du fonctionnalisme tel qu'énoncé par Louis Henry Sullivan : « la forme suit toujours la fonction⁵⁷ ». Le fonctionnalisme, écrit Annick Lantenois, érige le designer en éclairer : « il est celui qui éclaire, qui met l'information à la lumière, la rend accessible et, il est également celui qui devance, qui porte le flambeau parce qu'il est celui qui sait, qui détient les clefs plastiques, sensibles, intelligibles, de la lecture du monde et de sa traduction⁵⁸. »

Les règles en usage sont critiquées dès 1964 par Wolfgang Weingart qui se heurte alors aux « conventions réductrices de la typographie suisse⁵⁹ ». Sa participation au magazine *Typografische Monatsblätter* entre 1972 et 1973 (il met en page plusieurs couvertures et articles) lui permettra de diffuser ses idées et ses expérimentations graphiques plus largement. En tant qu'enseignant à la Kunstgewerbeschule, il a une grande influence sur de nombreux graphistes dont April Greiman qui suit ses cours de 1970 à 1971 et qui contribue par la suite à redessiner les contours de la pratique graphique depuis les États-Unis. Certains designers comme Ed Fella font de la transgression une méthode de travail, d'autres comme David Carson revendiquent leur ignorance des règles : « Je n'ai jamais appris ce qu'il ne faut pas faire, je fais ce qui me semble le plus sensé.⁶⁰ » Tous et toutes fondent leur pratique sur l'expérimentation et le décalage. Superpositions de formes et de textures, ruptures dans l'alignement, utilisation d'images vernaculaires, détachement de toute grille, recherche de l'émotion et du sensible plus que de l'harmonie géométrique. L'évolution des outils de production du design graphique est bien sûr un élément important des changements de pratiques ; l'ordinateur ouvre de nouveaux horizons, permet de « saturer un design d'images et de détails, chose impensable lorsque les documents étaient bâtis couche par couche à la planche à dessin⁶¹. »

Mais il ne s'agit pas que d'un tournant stylistique. La déconstruction visuelle s'accompagne d'une remise en question des principes légitimant les hiérarchies culturelles, notamment d'une conception conservatrice de la culture comme « le meilleur de ce que l'humanité a dit et pensé⁶² ». Le design devient critique et les graphistes s'interrogent sur ce que doit être le design graphique. Pris entre art et industrie, ses acteurs et actrices ne sont jamais totalement artistes et jamais complètement

exécutant·es non plus. De nombreuses revues ont ainsi été créées dans les années 1980 et 1990, comme *Emigre*, *Eye* ou *Octavo*, qui associent expérimentations graphiques et textes critiques.

Ces changements ne se cantonnent pas au graphisme et traversent tous les champs de la culture : le mouvement punk, à la fin de la décennie 1970, revendiquait déjà la récupération d'items et de signes venus de la culture populaire⁶³ ainsi que l'invasion de la culture dite savante par tout ce qu'elle considère comme déviant ou chaotique.

C'est dans ce contexte de mise en crise des hiérarchies modernes qu'a lieu une évolution des « régimes d'historicité⁶⁴ » à travers lesquels se pensent et s'articulent passé, présent et futur. Le postmodernisme n'est pas un régime d'historicité, il n'est d'ailleurs pas historicisé, n'étant pas un moment ni une période de l'histoire mais un mouvement, au sens premier de déplacement par rapport à des référents donnés. François Hartog se penche lui sur des instants précis de « crises du temps [...], quand viennent [...] à perdre de leur évidence les articulations du passé, du présent et du futur⁶⁵. » Il décrit ainsi des « brèches⁶⁶ » de l'histoire moderne telles que la crise économique des années 1930, la Seconde Guerre mondiale ou la chute du mur de Berlin, comme des « expérience[s] de temps désorienté⁶⁷ » qui reconfigurent nos conceptions du temps.

Le XX^e siècle était résolument tourné vers le futur à ses débuts. L'idée de progrès, d'un futur forcément meilleur, était alors dominante et, avec elle, une conception verticale du monde – autant géographique, les pays colonisateurs s'arrogeant la gouvernance mondiale, que sociale ou temporelle. Les deux Guerres mondiales ont ébranlé le futurisme mais la reconstruction en Europe et la concurrence économique dans le reste du monde capitaliste ont « concouru à relancer les hymnes au progrès et non seulement à maintenir opératoire le régime moderne d'historicité, mais à en faire l'unique horizon temporel⁶⁸. »

Progressivement, les chevauchements entre futurisme et présentisme se font plus nombreux ; Hartog note que le futurisme de Marinetti avait déjà des accents présentistes quand il proclamait la fin du temps et de l'espace, de même, l'existentialisme, par son engagement tout entier dans l'action, « était un présentisme⁶⁹ ». Les désillusions des années 1960 et 1970, le développement rapide de la société de consommation et des médias de masse ont ainsi achevé de nous faire passer dans une conception « présentiste » de l'histoire et du temps, dans un « présent omniprésent » : « Tout se passe comme s'il n'y avait plus que du présent, sorte de vaste étendue d'eau qu'agite un incessant clapot⁷⁰. »

63. L'utilisation d'images et de lettres provenant de journaux découpés est peut-être l'exemple le plus emblématique de l'esthétique punk.

64. François Hartog, *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*, Paris, Points-Histoire, 2012

65. *Ibid.*, p. 38

66. *Ibid.*, p. 21

67. *Ibid.*, p. 24

68. *Ibid.*, p. 150

69. *Ibid.*, p. 154

70. *Ibid.*, p. 40

La mise en réseau(x) du monde et le brouillage des frontières du régime moderne facilitent l'échange et donc l'appropriation et la citation qui sont devenues aujourd'hui centrales dans les pratiques culturelles globales, ce dont témoignent les objets graphiques qui m'intéressent ici.

L'appropriation recouvre deux actions différentes mais liées. Cela peut être un geste d'adaptation d'un objet, d'une pratique, d'une idée, à un usage différent de ce à quoi elle était initialement destinée ; c'est aussi l'action de rendre propre, de faire de l'objet, idée, pratique, sa propriété. Ces deux acceptations du terme désignent, à mon sens, deux étapes principales de l'appropriation : il est rare que l'une aille sans l'autre. Elina Djebbari décrit ce processus en prenant l'exemple des troupes de ballet maliennes où le « vol des pas⁷¹ » et le « vol des rythmes⁷² » font partie intégrante de la pratique des artistes et où « les reprises et les transformations successives du matériau [...] dessinent une chaîne de transmission au sein de laquelle chaque individu pourra être tour à tour interprète, enseignant ou chorégraphe⁷³. » Si l'on peut argumenter que l'appropriation, dans un sens le plus large possible qui engloberait le remake, la copie et les variantes, est un élément récurrent des cultures humaines quelle que soit l'ère chrono-culturelle envisagée⁷⁴, l'appropriationnisme en tant que mouvement artistique est lui beaucoup plus récent. On doit le terme à Douglas Crimp qui organise en 1977 à la galerie Artists Space de New-York, l'exposition *Pictures*. Les artistes exposés, que l'on regroupera plus tard sous le nom de *Pictures Generation* (titre éponyme de l'exposition rétrospective au MOMA en 1989) interrogent, chacun-e à leur manière, la figure de l'auteur-trice et la notion d'originalité de l'œuvre d'art.

Cependant, les pratiques d'appropriation ne fonctionnent alors que dans un sens : des artistes faisant partie du « monde de l'art » vont chercher des matériaux vernaculaires alors perçus comme illégitimes et, ce faisant, modifient le statut de l'artiste et de l'art mais valident, dans le même temps, l'existence de hiérarchies culturelles. La création et la production restent tout de même le propre des artistes qui gardent « le monopole de la manipulation légitime⁷⁵ ». Ellen Lupton voyait ainsi dans les appropriations graphiques des années 1980 une certaine forme de misérabilisme qui « projette une barrière entre un “nous” sophistiqué et un “eux” naïf⁷⁶. » Claude Grignon et Jean-Claude Passeron⁷⁷ expliquent que l'étude des pratiques culturelles populaires prend ainsi toujours le risque de tomber dans ce double écueil du populisme et du misérabilisme. En voulant lutter contre l'ethnocentrisme de classe, le populisme sur-évalue les formes étudiées et fantasme un génie

71. Elina Djebbari, « Voler, donner, transmettre », *Volume !*, 10 : 2, 2014. En ligne : <https://tinyurl.com/yafmbbk2> [n. p.]

72. *Ibid.*

73. *Ibid.*

74. Je pense ici aux récits de tradition orale de l'Antiquité ou du Moyen-Âge qui sont, par essence, non-fixés, fluides et malléables.

75. Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie*, Paris, Éditions de Minuit, coll. Reprise, 2009, p. 205

76. « project a barrier between a sophisticated “us” and a naïve “them”. » Ellen Lupton, « High and low (a strange case of us and them?) », in *Eye*, n° 7, vol. 2, 1992. En ligne : <https://tinyurl.com/ybb8z5hl> [n. p.]

77. Claude Grignon, Jean-Claude Passeron, *Le savant et le populaire. Misérabilisme en sociologie et en littérature*, Paris, Points-Essais, 1989

78. Possibilité de commenter, répondre, annoter, entrer des informations... En bref, faire une expérience de lecture augmentée de tout ce que ne permet pas directement le papier.

79. André Gunthert, «La culture du partage ou la revanche des foules», in Hervé Le Crosnier (dir.) *Culturenum. Jeunesse, culture et éducation dans la vague numérique*, Caen, C & F Editions, 2013, pp. 163-175. En ligne : <http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2731> [n. p.]

80. André Gunthert, «L'œuvre d'art à l'ère de son appropriabilité numérique», in *Les Carnets du BAL*, n°2, octobre 2011, pp. 136-149. En ligne : <http://culturevisuelle.org/icones/2191> [n. p.]

81. Marc Abélès, *Anthropologie de la globalisation*, Paris, Payot, 2008, p. 38

82. André Gunthert, «L'œuvre d'art à l'ère de son appropriabilité numérique», *op. cit.*

83. André Gunthert, «L'image conversationnelle. Les nouveaux usages de la photographie numérique», in *Etudes photographiques*, n°31, printemps 2014, pp. 54-71. En ligne : <http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2966> [n. p.]

84. André Gunthert, «L'œuvre d'art à l'ère de son appropriabilité numérique», *op. cit.*

85. Également appelés tags ou hashtags et caractérisés par le signe # en début de mot.

86. Voir à ce sujet le compte Instagram Insta Repeat (@insta_repeat) qui répertorie différents stéréotypes visuels propres aux images de vacances et de randonnées dans la nature.

87. Annick Lantenois, *op. cit.*, p.38

populaire ; en n'envisageant le populaire que par le prisme des rapports de domination, le misérabilisme place les sociologues en surplomb, et ne conçoit la culture populaire qu'en référence à un ordre culturel légitime qui lui est extérieur.

Depuis les années 2000 et le développement des fonctions d'interaction sur Internet⁷⁸, nous sommes face à une «nouvelle fluidité des biens culturels [qui] a favorisé leur appropriation en dehors de tout cadre juridique ou commercial⁷⁹» et «l'émergence d'une propriété collective qui valorise la remixabilité générale des contenus⁸⁰». Toute personne disposant d'un accès à Internet peut aujourd'hui participer à la conversation globale et créer, modifier, partager différents types de contenu (images, textes, vidéos, sons). Les interactions ne sont plus limitées par des notions de proximité géographique ou sociale, les groupes et réseaux se formant sur la base d'affinités et d'intérêts communs. Loin de se résumer à l'imposition d'un modèle culturel hégémonique, «[l']intensification des interactions et des interconnexions produit des relations qui transcendent les frontières géographiques et politiques traditionnelles⁸¹.»

La globalisation change ainsi les mécanismes de production et d'appropriation des images et signes graphiques. André Gunthert explique que le passage au numérique confère aux images une «plasticité et une mobilité nouvelles⁸²», rendant leur création plus accessible (par le biais des smartphones) et leur partage plus facile (grâce aux réseaux sociaux qui se sont rapidement construits autour de l'image). Internet s'est ainsi imposé comme un lieu de discussion, les échanges étant formalisés par le biais de messageries, commentaires, blogs... Les images sont devenues des éléments de langage à part entière, des «images conversationnelles⁸³» qui se chargent de significations et créent des normes de représentations, bouleversant par là la «dynamique de la production de la norme⁸⁴». On peut notamment citer Instagram ou Tumblr, deux réseaux sociaux fondés sur le partage d'images où l'utilisation de mots-clefs⁸⁵ pour les étiqueter permettent à la fois de revendiquer une certaine autorité dans l'acte de création ou de curation (les hashtags peuvent être créés et modifiés librement et je peux décider ceux que je veux utiliser) et, dans le même temps, de s'inscrire dans des normes, de faire référence à des typologies d'images devenues iconiques⁸⁶. Chacun.e participe ainsi à la construction de récits collectifs ; l'accumulation de témoignages, d'histoires individuelles, «écrit la dramaturgie d'un monde [fragmenté] en autant de points de vue qu'il y a de témoins⁸⁷.»

Dans ce paysage global où chacun·e est tout à la fois consommateur·trice, créateur·trice et diffuseur d'images, il serait facile de se laisser tenter par le relativisme affirmant que toutes les hiérarchies auraient disparu. Mais l'on a plutôt affaire à une complexification des trajectoires culturelles.

La question des hiérarchies culturelles amène souvent celles de la légitimité et de la domination. De 1964 à 1979⁸⁸, Pierre Bourdieu a développé une analyse du monde social dans lequel les pratiques culturelles sont entièrement déterminées par la place qu'occupent les individus dans la société. La culture (forcément « savante » et « légitime ») est vue comme un outil de domination permettant à celles et ceux qui la détiennent de perpétuer les hiérarchies sociales. Si les travaux de Bourdieu ont eu un impact considérable sur les sciences sociales, ils ont également été nuancés au fil des ans. En effet, son analyse, si efficace qu'elle soit, ignore les dynamiques sociales et les particularismes. Pour Bourdieu, la culture populaire n'existe tout simplement pas puisqu'elle n'est que la marque d'un manque, définie par ce qu'elle n'est pas : légitime⁸⁹.

Bernard Lahire nuance et prolonge l'analyse bourdieusienne en mettant l'accent sur les « variations intra-individuelles⁹⁰ ». Il explique que l'identité sociale est composée de multiples facettes parfois contradictoires composant des profils plus ou moins « dissonants » : « chaque individu est caractérisé par une série de comportements non nécessairement homogènes sous l'angle du degré de légitimité des pratiques et des préférences culturelles⁹¹. » Stuart Hall décrit, lui, l'identité comme une « suture » entre les positions multiples du sujet qui peut « reconnaître l'illégitimité d'un produit culturel (donc ratifier une certaine forme de hiérarchie imposée par les classements), tout en le consommant sur les modes de la distanciation critique, de l'ironie ou bien de l'indifférence, mais aussi de la culpabilité ou de la contrainte sociale⁹². »

Les designers de mon corpus témoignent de cette hétérogénéité. Capables de concevoir des objets graphiques correspondant aux attendus généraux de la profession en termes de lisibilité et de style, ils et elles peuvent, dans le même temps, apprécier et produire des visuels moins conventionnellement légitimes. Si l'on peut encore parler de hiérarchies culturelles, il faut néanmoins garder à l'esprit la nature plurielle et changeante de ces échelles de classement.

L'ironie semble également être un élément à prendre en compte lorsque l'on regarde certains objets de mon corpus. En effet, les erreurs volontaires

88. En 1964 paraît *Les Héritiers, les étudiants et la culture* suivi par un certain nombre d'ouvrages et, en 1979, par *La Distinction, critique sociale du jugement*.

89. Voir notamment Pierre Bourdieu, « Vous avez dit "populaire" ? » in *Actes de la recherche en sciences sociales, L'usage de la parole*, vol. 46, mars 1983, pp. 98-105. En ligne : <https://tinyurl.com/y9zxx7gl>

90. Bernard Lahire, *La culture des individus, dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 2004, p. 13

91. Bernard Lahire, *op. cit.* p. 18

92. Vivien Philizot, « Kitsch, bad taste, Scheiße, une esthétique de la dissonance », *op. cit.*, p. 113



De haut en bas :
Córdova Canillas, *Vein Magazine* n° 13, magazine, 2018
Vier5, *documenta 14*, signalétique, 2017

93. Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie*, *op. cit.*, p. 218

94. Susan Sontag, «Notes on "Camp"», in *Partisan Review*, n° 31 (4), 1964, pp. 515-530. En ligne : <https://tinyurl.com/y7yp57qk> [n. p.]

95. «love of the unnatural: of artifice and exaggeration», *Ibid.*

96. «something of a private code», *Ibid.*

97. «either completely naive or else wholly conscious», *Ibid.*

98. Vivien Philizot, «Kitsch, bad taste, Scheiße, une esthétique de la dissonance» *op. cit.*, p. 118

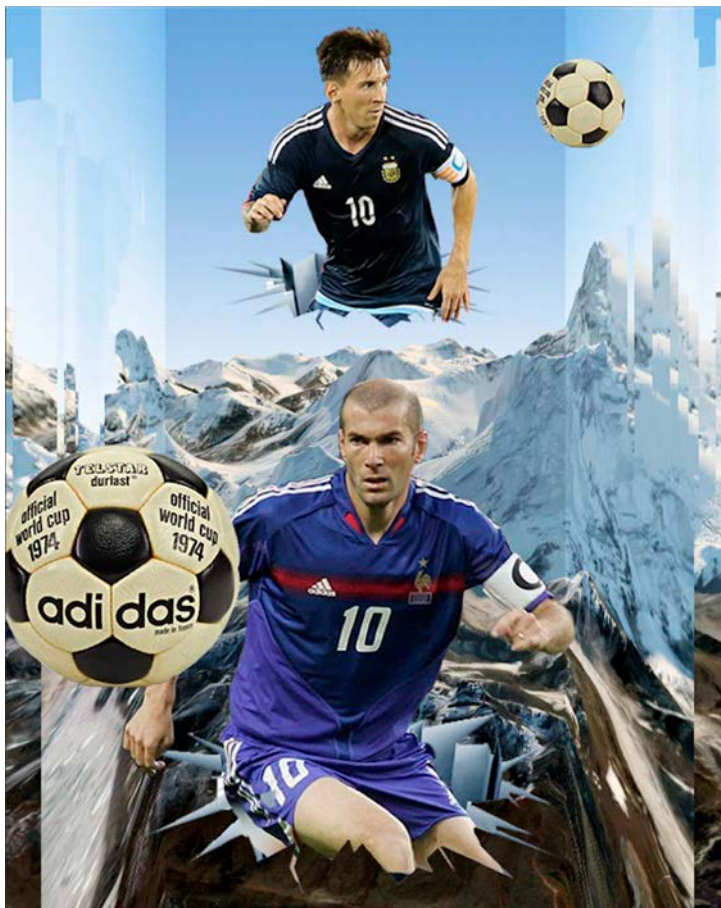
des designers peuvent être vues comme «autant de clins d'œil adressés aux autres producteurs et aux consommateurs qui se définissent comme consommateurs légitimes en se montrant capables de les repérer.⁹³»

Cette distanciation du regard a notamment été analysée par Susan Sontag dans ses «Notes on "Camp"»⁹⁴. Elle y décrit le «Camp», à la fois posture, mode d'appréhension des objets et qualité des objets eux-mêmes, comme un «amour de l'artifice et de l'exagération⁹⁵», «une sorte de code privé⁹⁶», précisant qu'il peut être «soit complètement naïf soit totalement conscient⁹⁷». Le Camp me semble cependant être historiquement marqué par les années 1970 et 1980 ; il est par exemple profondément lié à certaines cultures gays et drags qui gagnent en visibilité à cette période et qui jouent sur l'excès, l'artifice et la revendication d'une féminité stéréotypée. Les objets de mon corpus ne me semblent pas, dans ce sens, pouvoir être qualifiés de Camp mais c'est la logique du regard décalé, de l'écart et du second degré qui est à retenir. La distance avec l'objet observé semble être cruciale : on ne peut apprécier quelque chose au second degré qu'une fois qu'elle ne nous touche plus. J'ai ainsi commencé cette recherche en étant à moitié offensée par les productions graphiques dissonantes que je voyais ; la distance nécessaire à l'analyse ayant fait son œuvre, je me retrouve aujourd'hui à apprécier les mêmes visuels qui me dérangent un an auparavant. Ils ne me paraissent plus polémiques parce que je peux les lire autrement que comme des erreurs.

La capacité qu'ont les designers à extraire du vocabulaire graphique de son contexte et à le réinvestir ailleurs, différemment, montre leur maîtrise des usages du graphisme. Il ne s'agit pas de copier un style mais de sélectionner dans une production certains éléments qui, associés avec d'autres de provenances différentes, créent un décalage.

Le numéro 13 de *Vein Magazine* combine ainsi l'esthétique brouillonne de la photocopie avec l'utilisation de grilles de mise en pages relativement présentes ; la signalisation de Vier5 pour la *documenta 14* reprend les panneaux utilisés dans les rues de Kassel comme support pour les indications composées dans une typographie manuscrite.

La forme vernaculaire exportée hors de son contexte initial devient le signe d'une certaine persistance des classements. Les stéréotypes visuels que s'approprient les designers graphiques semblent ratifier l'existence d'un Autre qui ne ferait pas partie de leur monde, précisément par les effets de décalage et de subversion que ces motifs déplacés provoquent. Comme le remarque Vivien Philizot : «Il n'y a de dissonance que relative à l'échelle de valeurs qui la rend audible et sur laquelle elle se découpe⁹⁸».



Pinar & Viola, *Adidas Archival Posters, affiches*, 2015

99. Annick Lantenois, *op. cit.*, pp. 44-45

100. Voir p. 45 de ce mémoire pour plus de détails sur ce concept développé par François Hartog.

101. Annick Lantenois, *op. cit.*, p. 38

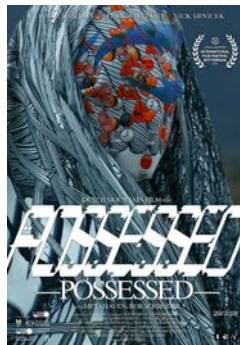
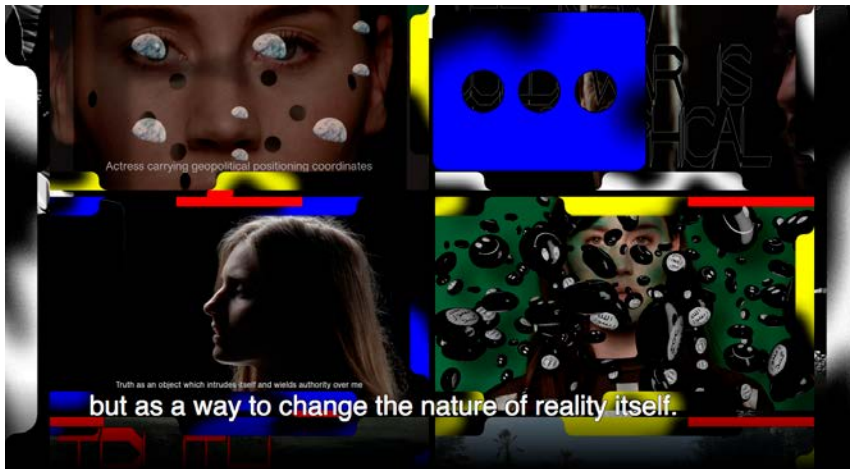
La pratique d'appropriation graphique devient alors un acte d'institution qui déplace les curseurs de ce qui est perçu comme bon ou mauvais goût. Cette transformation du signe n'est possible que parce que l'on croit en la légitimité de son auteur.

On peut également voir dans la complexité recherchée des visuels, une affirmation du savoir-faire des graphistes, une volonté d'expérimentation des outils numériques, une forme de recherche qui replacerait le ou la designer dans une posture d'artiste testant les limites de son médium. Annick Lantenois y voit un « désir de donner à voir de façon démonstrative, voire spectaculaire, le savoir-faire du designer, [une] nécessité de renouer avec l'incertitude et l'inachèvement alors que l'intervention des logiciels entre le designer et l'objet à mettre en forme réactualise la crainte de l'uniformisation déjà posée par le système technique industriel au XIX^e siècle.⁹⁹ »

Multicasquette et revendication d'une écriture personnelle

La conception « présentiste¹⁰⁰ » du temps et la culture du partage sur Internet s'accompagne d'une inflation des témoignages comme mode de récit prépondérant. Annick Lantenois voit un parallèle de cette évolution du discours dominant dans les pratiques graphiques « qui recouvrent les surfaces jusqu'à leur saturation, qui jouent avec les conditions de lisibilité, qui affirment l'écriture du designer [et] peuvent être lues comme équivalentes à l'action des témoignages¹⁰¹. »

Un certain nombre de designers sont en effet engagé-es dans une recherche d'écriture personnelle. Ils et elles développent alors un style que l'on associe à leur nom et qui rend leur travail reconnaissable. Le duo Pinar & Viola, issu d'une formation en design graphique, a ainsi développé un univers visuel et une écriture singulière. Leurs travaux récents se situent clairement dans le champ des arts visuels – elles se revendiquent d'ailleurs comme « digital artists » et précisent



De haut en bas et de gauche à droite :
Metahaven, *The Sprawl (Propaganda about Propaganda)*, 2015,
capture d'écran du site *sprawl.space*
effectuée le 3 décembre 2018.

Metahaven, *Captives of the Cloud*
Scanlation, drapeaux, 2013

Metahaven, *POSSESSED*,
affiche du film, 2018

102. « We would like to give you a few exemples of professions that are kind of affiliated with what we do : think about a photographer or a graphic designer, an illustrator, a painter or an art director, and also, a very important one, a trend forecaster », conférence TEDxReset, 2015 : <https://www.youtube.com/watch?v=Gl3AfQ6E5Us>

103. Rick Poynor, *op. cit.*, p. 126

104. Ellen Lupton et J. Abbott Miller, *Design Writing Research : Writing on Graphic Design*, New York, Kiosk, 1996.

105. Rick Poynor, *op. cit.*, p. 118

106. Daniel van der Velden, « Research and Destroy : Graphic Design as investigation » in *Theory and Practice Seminar*, 2013, pp. 131-133, initialement publié dans *Metropolis M2*, avril/mai 2006

107. On peut citer notamment *The Sprawl (Propaganda about Propaganda)*, film réalisé en 2015 qui reprend les codes visuels et narratifs de la propagande pour la dénoncer.

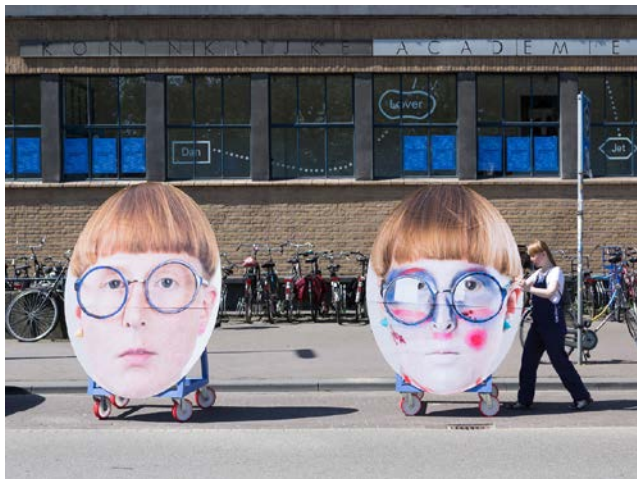
108. Daniel van der Velden, *op. cit.*

que leur pratique est à la croisée de la photographie, du design graphique, de l'illustration, de la peinture, de la direction artistique et de la prévision de tendances¹⁰².

La notion de graphiste-auteur·trice émerge, selon Rick Poynor, à la fin des années 1980, avec des designers comme Bruce Mau, Ellen Lupton ou J. Abbott Miller qui revendiquent une plus grande implication du ou de la graphiste dans la conception des objets, et ne se considèrent plus seulement comme les simples exécutant·es d'une commande. Poynor évoque aussi les « auteurs graphiques » qui « expriment leurs idées sous forme livresque¹⁰³ » et mettent en pages leurs propres textes (il classe Lupton et Miller dans cette dernière catégorie et cite leur livre *Design Writing Research*¹⁰⁴ comme exemple marquant). Il s'agit alors d'une acception assez étroite du terme d'auteur qui se concentre sur la production de textes écrits. Si l'émergence des graphistes-auteur·trices dans le contexte de déconstruction des hiérarchies culturelles peut paraître paradoxale, c'est qu'elle met en jeu autre chose. Plutôt qu'une figure autoritaire de l'auteur·trice « validant un travail culturel¹⁰⁵ », on est face à l'affirmation de sa subjectivité, de son individualité, ce qui invalide la possibilité d'un design neutre et universel.

Il est vrai que de nombreux designers ont aujourd'hui de multiples pratiques qui incluent l'écriture et la recherche. Mais ce qui semble émerger, c'est une figure sans nom, une sorte d'individu culturel (un·e intellectuel·le ?) total qui serait à la fois graphiste, écrivain·e, professeur·e, styliste, illustrateur·trice, vidéaste, chercheur·euse... Daniel van der Velden, co-fondateur de Metahaven estime ainsi qu'un graphisme « important » serait celui qui, produit hors d'une quelconque commande, se mue en « commentaire en marge de la culture visuelle¹⁰⁶ ». Cette déclaration est à rapprocher du travail éminemment politique du collectif dont les détournements graphiques servent un message critique¹⁰⁷. Il ajoute que la production visuelle de tel·les designers-auteur·trices « ne peut pas être vue indépendamment de [leurs] écrits¹⁰⁸ ». En effet, Metahaven se trouve être particulièrement prolixe : leurs travaux, parfois visuellement et théoriquement complexes, sont accompagnés de nombreux textes, articles et conférences dans lesquels les designers développent les thèmes abordés par leur production plastique.

Cette multi-activité des graphistes fait écho au sens anglophone des mots « design » et « designer », marqués par la notion de conception et d'intention que l'on peut rapprocher du français « dessein ». En français, l'utilisation du mot « design » seul est assez rare ; on parle de « design



De haut en bas :

The Rodina, *Playbour*, performance, 2015

The Rodina, *Visitor is present*, installation et performance, 2016

109. Gunnar Swanson, « Graphic Design Education as a Liberal Art: Design and Knowledge in the University and the "Real World" », in *Design Issues*, vol. X #1, Printemps 1994. En ligne : <https://tinyurl.com/yb4kl29o> [n. p.]

110. *Ibid.*

111. <https://www.therodina.com/info/>

graphique », « design industriel », « design produit », mais même ces formules sont assez peu utilisées en dehors des milieux en question. « Design » en français devient alors parfois un adjectif au sens assez mystérieux oscillant entre « joli » et « à la mode ». Mais ce qu'exprime l'acceptation anglaise du mot, c'est cette spécificité du design décrite par Gunnar Swanson d'être synthétique et intégratif : synthétique parce qu'il « n'a pas de sujet propre¹⁰⁹ » et intégratif parce que cette absence de sujet spécifique lui donne la possibilité « de connecter de nombreuses disciplines.¹¹⁰ » Plus qu'une profession spécifique ou un qualificatif au sens brumeux, le design est alors un champ d'action, un ensemble de pratiques ayant pour point commun la conception et la création.

Le studio The Rodina brouille également les frontières entre des pratiques que l'on pourrait penser séparées en réalisant et diffusant elleux-mêmes des interview/performance dans lesquelles Tereza Ruller répond à des questions sur leur pratique. Ils se décrivent comme des designers graphiques indépendant-es¹¹¹ et ont développé ce qu'ils nomment un « design performatif ». Ils créent ainsi des installations interactives, des vidéos et des performances que Tereza Ruller active et dans lesquelles elle apparaît. Elle devient littéralement le visage du studio qui utilise son portrait dans un grand nombre de ses productions et sur différents supports (affiches, illustrations, vidéos, vêtements, rideaux, cartes à collectionner, autocollants...) tandis que Vit Ruller, l'autre moitié du duo, est le plus souvent derrière la caméra ou l'appareil photo et n'apparaît que très peu, même sur leur compte Instagram. Le·a designer devient ici un personnage qui fait partie de l'ensemble des travaux au même titre qu'un objet graphique.

Regarder le graphisme

Le design graphique occupe une place à part dans le monde de l'art. Il a longtemps été perçu comme un artisanat et s'il est aujourd'hui plus proche la production industrielle, son statut ambigü en fait une pratique

112. Nathalie Heinich et Roberta Shapiro, *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, Paris, EHESS, coll. Cas de figure, 2012, p. 20

113. *Ibid.*, p. 21

114. *Ibid.*, p. 20

115. Yves Robert in *Graphisme en France. Exposer le design graphique*, Paris, Centre national des arts plastiques, 2018, p. 3

116. Maddalena Dalla Mura, « Les graphistes face au commissariat d'exposition et au graphisme d'auteur » in *Graphisme en France, op. cit.*, p. 29

117. Clémence Imbert, « "Vous en faites une œuvre" Quelques réflexions sur les expositions de graphisme » in *Graphisme en France, op. cit.*, p. 10

qui questionne la porosité des frontières entre art et non-art. Nathalie Heinich et Roberta Shapiro nomment artification « le processus de transformation du non-art en art, résultat d'un travail complexe qui engendre un changement de définition et de statut des personnes, des objectifs et des activités¹¹². » L'artification « institutionnalise l'objet comme œuvre, la pratique comme art, les pratiquants comme artistes, les observateurs comme public¹¹³ », c'est un « déplacement durable de la frontière entre art et non-art, et non pas d'abord une élévation sur l'échelle hiérarchique interne aux différents domaines artistiques¹¹⁴ ». En ce sens, le graphisme semble faire l'objet d'un processus d'artification partiel : il est déjà une pratique artistique tout en n'étant pas tout à fait reconnu comme tel dans toutes ses occurrences.

L'organisation d'expositions de design graphique soulève ainsi de nombreuses questions quant à la nature des objets exposés et de la pratique graphique. Pour Yves Robert, le graphisme est « intrinsèquement exposé¹¹⁵ » puisque le propre d'un objet de communication est d'être diffusé et donc vu par le plus grand nombre. Exposer du graphisme peut alors sembler antinomique : en le transformant en œuvre d'art, on lui ôte sa fonction de communication, ne gardant que la forme visuelle. Le public d'une exposition de design graphique n'aurait alors qu'une expérience tronquée des objets exposés qui se résumeraient à leurs caractéristiques plastiques. Cet argument repose, selon Maddalena Dalla Mura, sur « une compréhension (erronée, de toute évidence) du design et de l'art selon laquelle ce dernier existerait seulement et uniquement pour les murs blancs d'une galerie alors que le design, lui, aurait sa place dans le "monde réel", celui de la rue, de la société, de la vie¹¹⁶. » Clémence Imbert ajoute que « c'est précisément en faisant voir (et non plus lire) les objets graphiques, en exhibant leur forme – à laquelle le visiteur-usager ne prête ordinairement pas attention dans ses interactions quotidiennes avec eux –, que l'exposition en révèle le graphisme et, par conséquent, qu'elle est à même de faire comprendre ce qu'est le graphisme¹¹⁷. » On peut voir un parallèle entre les tensions créées par les expositions de design graphique et celles induites par les pratiques de brouillage des conditions de lisibilité et d'appropriation qui sont l'objet de mon étude. Elles traduisent une extension du domaine du design graphique et de ses pratiques qui bouscule les hiérarchies culturelles.

J'ai commencé cette recherche comme on part en guerre, pensant déjà connaître les réponses à des questions que je ne formulais pas. J'avais un avis, je pensais y voir clair, ne pas être dupe. Ce mémoire a donc été une confrontation avec la complexité du social ; j'ai appris à regarder les tensions, les flux, à accepter l'ambivalence et les zones grises.

Au delà d'un simple effet de style, les pratiques d'appropriation que j'ai tenté de cerner me semblent témoigner des évolutions contemporaines du graphisme. J'ai voulu mettre en lumière la manière dont elles s'inséraient dans l'histoire du design graphique et ce qu'elles devaient aux reconfigurations conceptuelles de la fin du XX^e siècle qui brouillaient les frontières entre les hiérarchies culturelles. Le contexte actuel de la globalisation, en modifiant, entre autres, nos rapports aux images, encourage un certain éclectisme culturel dont relèvent les productions étudiées.

Il m'a fallu dépasser les raisonnements binaires, ne pas m'arrêter aux conclusions trop rapides pour ne pas verser dans un relativisme facile consistant à proclamer la fin de toutes les échelles de valeurs culturelles ; éviter aussi l'écueil du misérabilisme qui ne verrait qu'un cynisme de dominants dans les pratiques d'appropriations.

J'ai finalement constaté qu'à l'heure où les compétences techniques seules ne suffisent plus à distinguer les amateurs des professionnels, le graphisme, plutôt que de se renfermer sur son corps de métier, s'ouvre et intègre des pratiques autres. Je parle en tant que graphiste qui regarde des formes graphiques et mon sujet de recherche pourrait, à première vue, paraître excessivement restreint ; mais il me semble que les évolutions du graphisme expriment des changements plus grands qui affectent nos sociétés globalisées. On assiste à une pluralisation sociale et morale du monde et des individus qui sont sujets à des influences multiples, parfois contradictoires, et qui évoluent dans des contextes variés¹¹⁸. Cette pluralité entraîne une déstabilisation des liens entre formes, situations et subjectivités ; le design, à la croisée des mondes (artistiques, économiques, politiques, sociaux), n'a d'autre choix que celui de la fluidité, de la souplesse, de la plasticité.

¹¹⁸. Voir à ce sujet Bernard Lahire, *L'homme pluriel. Les ressorts de l'action*, Paris, Nathan, 1998

Graphisme généralités :

Damien et Claire Gautier, *Mise en page(s), etc. Manuel*, Paris, Pyramyd, 2009

Maddalena Dalla Mura, « Les graphistes face au commissariat d'exposition et au graphisme d'auteur » in *Graphisme en France, Exposer le design graphique*, Paris, Centre national des arts plastiques, 2018

Clémence Imbert, « “Vous en faites une œuvre” Quelques réflexions sur les expositions de graphisme » in *Graphisme en France, op. cit.*

Jean-François Lyotard, « Intriguer ou le paradoxe du graphiste », in *Vive les graphistes !*, Paris, Syndicat national des graphistes, 1990

Yves Robert, *Graphisme en France, op. cit.*

Gunnar Swanson, « Graphic Design Education as a Liberal Art: Design and Knowledge in the University and the “Real World” », in *Design Issues*, Vol.X #1, Printemps 1994. En ligne : <http://www.gunnarswanson.com/writing/GDasLiberalArt.pdf>

Daniel van der Velden, « Research and Destroy: Graphic Design as investigation » in *Theory and Practice Seminar*, 2013, pp. 131-133, initialement publié dans *Metropolis M2*, avril/mai 2006

Kendi Uzmanlıgını Yaratmak, « Necessity of Inventing Own Specialism », Pinar & Viola, TEDxReset : <https://www.youtube.com/watch?v=Gl3AfQ6E5Us>

Graphisme et hiérarchies culturelles :

Yoann Bertrand, *Tout le monde est graphiste*, ESAD, 2008. En ligne : <https://tinyurl.com/y98e48oo>

Jeffery Keedy, « I like the vernacular... not » in *Lift and Separate*, Cooper Union, 1993. En ligne : <https://tinyurl.com/ycodmefn>

Annick Lantenois, *Le Vertige du funambule. Le design graphique, entre économie et morale*, Paris, B42, 2013

Ellen Lupton, « High and low (a strange case of us and them?) », in *Eye*, n° 7, vol. 2, 1992. En ligne : <https://tinyurl.com/ybb8z5hl>

Paul Rand, « Confusion and Chaos: The Seduction of Contemporary Graphic Design », *AGA Journal of Graphic Design*, vol. 10, n° 1, 1992. En ligne : <https://tinyurl.com/ya5mncxj>

Vivien Philizot, « Graphisme et transgression : Citation et détournement dans les codes visuels du design graphique contemporain », in *Signes, Discours et Sociétés*, 2, *Identités visuelles*, 25 janvier 2009. En ligne : <https://tinyurl.com/y8tmj3hp>

TwoPoints.Net, *Pretty Ugly*, Berlin, Gestalten, 2012

Sociologie :

Pierre Bourdieu, « Vous avez dit “populaire” ? » in *Actes de la recherche en sciences sociales, L'usage de la parole*, vol. 46, mars 1983, pp. 98-105. En ligne : <https://tinyurl.com/y9zxx7gl>

Pierre Bourdieu, *Questions de sociologie*, Paris, Éditions de Minuit, coll. Reprise, 2009

Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère du numérique*, Paris, Seuil/La République des Idées, 2010

Claude Grignon, Jean-Claude Passeron, *Le savant et le populaire. Misérabilisme et populisme en sociologie et en littérature*, Paris, Points-Essais, 1989

Nathalie Heinich et Roberta Shapiro, *De l'artification, Enquêtes sur le passage à l'art*, Paris, EHESS, coll. Cas de figure, 2012

Bernard Lahire, *La culture des individus, dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 2004.

Visual et cultural studies :

Sylvain Bourmeau et Marielle Macé, «Attention au style !», *La suite dans les idées*, France Culture, émission du 1^{er} octobre 2016

Maxime Cervulle, Nelly Quemener, *Cultural Studies : théories et méthodes*, Paris, Armand Colin, coll. 128, 2015

André Gunthert, «Ne parlons plus des amateurs» in *L'atelier des icônes*, 2013.
En ligne : <http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2801>

André Gunthert, «L'œuvre d'art à l'ère de son appropriabilité numérique», in *Les Carnets du BAL*, n°2, octobre 2011, pp. 136-149. En ligne : <http://culturevisuelle.org/icones/2191>

André Gunthert, «La culture du partage ou la revanche des foules», in Hervé Le Crosnier (dir.) *Culturenum. Jeunesse, culture et éducation dans la vague numérique*, Caen, C & F Editions, 2013, pp. 163-175. En ligne : <http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2731>

André Gunthert, «L'image conversationnelle. Les nouveaux usages de la photographie numérique», in *Etudes photographiques*, n° 31, printemps 2014, pp. 54-71. En ligne : <http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2966>

Stuart Hall, *Identités et cultures. Politiques des Cultural Studies*, Paris, Amsterdam, 2007

Dick Hebdige, *Sous-culture, Le sens du style*, Paris, Zones, 2013

Vivien Philizot, «Kitsch, bad taste, Scheiße, une esthétique de la dissonance» in *Azimuth* n°42, École supérieure d'art et de design de Saint-Étienne, 2015. En ligne : <https://tinyurl.com/ybpcbjjq>

Susan Sontag, «Notes on "Camp"», in *Partisan Review*, n°31 (4), 1964, pp. 515-530. En ligne : <https://tinyurl.com/y7yp57qk>

Journaux et magazines en ligne :

Katherine Arcement, «The hottest trend in Web design is making intentionally ugly, difficult websites», in *The Washington Post*, 9 mai 2016. <https://tinyurl.com/yd892vk8>

Gary Assouline, «Nuit Blanche 2017 : pourquoi l'affiche est écrite en lettres inversées», in *Huffpost*, 7 octobre 2017. <https://tinyurl.com/y7tyuggo>

N.M., «Paris: l'affiche de Nuit Blanche dévoilée», in *Le Parisien*, 13 septembre 2017. <https://tinyurl.com/y8mdvr4z>

«De l'art ou du cohcon ?», in *Brain Magazine*, 13 septembre 2017. <https://tinyurl.com/y939q19e>

Postmoderne :

Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, Beaux-arts de Paris, 2007

Rick Poynor, *Transgression. Graphisme et postmodernisme*, Paris, Pyramyd, 2003

Temps et globalisation :

Marc Abélès, *Anthropologie de la globalisation*, Paris, Payot, 2008.

François Hartog, *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*, Paris, Points-Histoire, 2012

Appropriation :

Elina Djebbari, «Voler, donner, transmettre», *Volume !*, 10 : 2, 2014. En ligne : <https://tinyurl.com/yafmbbk2>

Designers et studios dont je mentionne le travail graphique :

Bad Studio	badbadbadbad.com
Côme de Bouchony	comedeouchony.com
Gilles de Brock	gillesdebrock.nl
Manuel Bürger	manuelbuerger.com
David Carson	davidcarsondesign.com
Jonathan Castro	jonathancastro.pe
Córdova Canillas	cordovacanillas.com
Deep Throat Studio	deeeeeeeeeeeeeeeeeepthroat.it
Jae Ee	jae.ee
Ed Fella	
Émilie Génovèse	emiliegenovese.fr
April Greiman	aprilgreiman.com
Roosje Klap	roosjeklap.nl
Félicité Landrison	felicitonlandrive.tumblr.com
Ellen Lupton	elupton.com
Bruce Mau	brucemaudesign.com
Metahaven	metahaven.net
J. Abbott Miller	pentagram.com
The Rodina	therodina.com
Tu Sais Qui	tusaisqui.fr
Pierre Vanni	pierrevanni.tumblr.com
Vier5	vier5.de

Remerciements

Aux professeur-es qui m'ont aidée d'une manière ou d'une autre et ont été impliqué-es dans ce travail de recherche : Cyrille Bret, Yohanna My Nguyen et Jérôme Saint-Loubert Bié ; à Philippe Delangle pour l'impulsion initiale. À Vivien Philizot pour ces deux heures de discussion un jeudi après-midi d'avril. À So-Hyun Bae pour son enthousiasme sans faille. À Gisèle Barrero pour cette semaine de retraite estivale, Matthieu Périgaud et le chat pour la douceur, Gwen Caron et Andréa Corvo pour tout.

Think less, design more

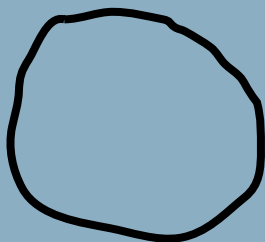
Caroline Sorin
Cyrille Bret (tuteur)

Atelier de Communication graphique
Haute école des arts du Rhin – Strasbourg

Conception graphique
Caroline Sorin

Textes composés en
Stanley Smith, David Bennewith
Helvetica, Max Miedinger

Imprimé et relié
en décembre 2018 à Strasbourg



On doit la formule «think more, design less» à Ellen Lupton. Elle souhaitait encourager les designers à concevoir des projets conceptuellement riches et à ne pas privilégier la forme sur le fond.