Le

Synthèse mémoire & fiche technique

Le design graphique comme expérience

Mémoire de recherche en Design
Dsaa mention Graphisme 2018
au lycée Denis Diderot
Céline Renault

Remerciements

Je remercie grandement l'équipe pédagogique du DSAA du lycée Denis Diderot pour leur accompagnement et leur soutien tout au long de ces deux années d'études. Plus particulièrement, je tiens à remercier Anne-Catherine Ceard, Luc Mattei, Fabrice Portet et Thomas Ricordeau pour leurs attentions et leurs conseils. Je remercie ma famille pour sa patience, son aide et ses encouragements tout au long de ce travail. Je remercie également mes tuteurs de stage et l'ensemble de leurs équipes. Enfin, je remercie mes camarades de classes pour ces deux belles années d'études passées ensemble.

Introduction

Cette année, j'ai décidé d'axer ma recherche en design sur la manipulation et l'expérimentation dans le design graphique. Je souhaite proposer un graphisme à vivre. Je parle d'abord d'expérience, c'est faire l'essai de quelque chose. Il est question ici de s'essayer au design graphique en expérimentant par l'intermédiaire de la manipulation. Expérimenter c'est essayer, c'est faire l'expérience de. La manipulation est l'une des formes que peut prendre l'expérimentation. C'est l'action de manipuler. Quant au mot manipuler, il dérive de manipule qui se rattache à l'usage de la main. C'est permettre de faire fonctionner, d'utiliser, de toucher, de tenir, de transporter avec les mains. Je me demande alors en quoi manipuler les images du graphisme conduit à une expérience différente de celle de la contemplation visuelle ? Expérience, manipuler et expérimenter sont 3 termes essentiels à ma réflexion et j'ai choisi pour traiter ce sujet de partir d'une expérience personnelle, celle de ma dyscalculie.

Elle m'a causé des difficultés à l'école que j'ai eu du mal à surmonter car ce problème n'a pas été repérée par les enseignants de l'époque. J'en garde d'ailleurs un souvenir amer. J'ai donc eu recours à de nombreuses orthophonistes, psychomotriciennes ou encore à un psychologue spécialisé dans les mathématiques. J'ai par exemple eu besoin pour comprendre la numération ou la division, de manipuler des objets physiquement avec mes mains ou avec mon corps tout entier. Pour la numération, j'emboîtais de petits cubes un à un. Chaque cube représentait une unité et en assemblant les cubes entre eux j'arrivais à la dizaine puis à la centaine et ainsi de suite. J'obtenais à la fin à un énorme cube qui représentait l'addition de toutes ces unités. Pour la division, j'allais chercher dans la pièce des objets un à un que je disposais sur une feuille afin de visualiser concrètement ce qui se passait dans une division. C'est en vivant les choses concrètement par mon corps, en manipulant que j'ai vaincu ma dyscalculie.

C'est pour cette raison que je m'interroge sur l'importance de l'expérimentation et de la manipulation dans l'apprentissage, car le fait de ne pas avoir manipulé à l'école ne m'a pas aidée à corriger ma dyscalculie. Je me demande alors s'il est possible d'envisager l'expérimentation et la manipulation dans d'autres domaines que celui de la pédagogie et

notamment dans le graphisme. La manipulation nous permet-elle d'apprendre à observer différemment les signes de notre environnement ? D'apprendre à mieux les comprendre ? D'apprendre à vivre autrement ? C'est de cette manière que je souhaite travailler dans ma future vie professionnelle sur un graphisme à manipuler, à expérimenter à travers la réalisation d'ateliers participatifs. C'est pourquoi nous pouvons poser la question suivante : L'expérimentation graphique : une certaine approche du design graphique et du métier de designer. On peut distinguer trois points essentiels à ce questionnement. En premier, nous nous demanderons pourquoi voir et manipuler sont liés ? Voir c'est prendre acte de la complexité de l'image. L'image nécessite d'être déconstruite puis reconstruite. Il faut la manipuler et dans le design cela donne lieu à des expérimentations qui permettent de se saisir de cette complexité. Dans un second temps, nous verrons en quoi la manipulation et l'expérimentation assurent un recul critique. C'est-à-dire que si l'image est un objet de construction, la mission du graphiste est dans la déconstruction et dans la reconstruction permanente des dispositifs qu'il propose. Le graphisme par la manipulation nous permet d'avoir un recul critique face à notre environnement et les signes qui nous entourent. Dans un dernier temps nous expliquerons en quoi le design peut être un remède. Nous verrons que le graphiste a plusieurs rôles et qu'il peut notamment par des ateliers proposer une certaine approche du design graphique et du métier de designer.

1. Pourquoi voir et manipuler sont-ils liés ?

a. La complexité de l'image engage une lecture commune

a1. Qu'est-ce que voir ? C'est prendre acte de la complexité de l'image et engager une lecture commune

Voir suggère-il une manipulation ? Marie-José Mondzain philosophe et spécialiste des images traite de la question du voir et de l'image dans sa conférence « qu'est-ce que voir une image ?[1] ». Elle précise que la nature de l'image est complexe. Voir une image, c'est percevoir ou capter quelque chose qui est de l'ordre de la visibilité. Elle rappelle que l'image est un bien précieux qui construit l'humanité car c'est elle qui relie la pensée à la parole. Il y a certes des images et non une image, il y a autant de façon possible de voir l'image qu'il y a de regard mais cependant les images ont en commun de s'adresser aux yeux et de solliciter le jugement. L'expérience de voir est liée à l'éprouver de chacun, à l'expérience subjective mais l'image ne peut se constituer que dans la construction d'un « voir ensemble [2] ». L'image se construit donc dans le partage des regards. Pour être comprise et perçue elle a besoin d'une lecture commune qui s'opère dans une triangulation entre l'image, moi et autrui. Elle implique une manipulation des yeux et de la pensée pour comprendre sa complexité.

Marie-José Mondzain parle également d'économie du visible ; c'est le tissage du croisement des regards et des images. Les images permettent de créer du lien grâce aux sujets qui regardent. Elle ajoute que la compréhension d'une image se fait dans la relation avec les autres, entre sujet parlant. C'est l'affaire d'un commerce où chacun se met d'accord sur ce que l'on partage et ce que l'on retient d'une image. L'économie du visible est un lieu commun et un choix politique. Elle précise aussi que toute image exige, pour se maintenir, un renoncement de notre part sur la compréhension de celle-ci. Cependant ce n'est pas parce que l'image à voir est soumise à l'œil qu'elle n'est pas complexe. La complexité de cette image sur laquelle interviendra Marie-José Mondzain est peut être plus présente dans la manipulation. Il faut aussi se méfier des images à manipuler qui peuvent avoir l'air très simples. C'est en effet

[1] *Qu'est-ce que voir une image ?* Conférence de Marie-José Mondzain, 13 juillet 2004, durée 85min, auteur/producteur UTLS - la suite, 3 décembre 2017 à 10h01, https://www.canal-u.tv/video/universite_de_tous_les_savoirs/qu_est_ce_que_voir_une_image.1405 le 1er décembre à 14h07

[2] *Ibid,* Marie-José Mondzain, 38:05s

une complexité qui apparaît progressivement, comme quelque chose qui se donne à déconstruire et à reconstruire.

a2. L'image à voir est une construction en ce sens le graphiste a un rôle à jouer dans les dispositifs qu'il propose

Comme l'explique Marie-José Mondzain quand une image est à voir, pour qu'elle soit vraiment image, il faut prendre acte de sa complexité. Elle citera Lacan et sa théorie du « stade du miroir[1] ». Lacan explique que l'unification de l'image de soi est indissociable de l'accès à la parole, à l'ensemble des opérations qui construisent le sujet, l'homme. L'accès et le développement de l'image permettent au sujet de faire un usage humain de ses yeux. Voir pour l'homme est une opération complexe où se joue la capacité de chacun de se penser séparé de ce qu'il voit, de se savoir vu par d'autres regards. Le sujet qui voit est un sujet parlant. « L'image est un opérateur de séparation qui construit l'accès à la visibilité de soi comme autre[2] ». Marie-José Mondzain parle d'opération imageante, le sujet accède à sa perception propre par l'image de soi qu'il se représente comme l'image d'un autre. Prendre acte de cette complexité est nécessaire dans le développement de l'homme.

[1] *Ibid,* Marie-José Mondzain, 07:09s

[2] *Ibid,* Marie-José Mondzain,
« C'est donc bien parce que l'image est avant tout un opérateur de séparation et le miroir non pas opérateur de duplication mais d'identification différencielle que son accès et son développement permettront au sujet de faire un usage humain de ses yeux. (...) C'est une opération complexe ou se joue la cpacité de chacun de se séparer, de se penser separer de ce qu'il voit, de se savoir vu par d'autres regards. Le sujet qui voit est un sujet parlant, au poitn que le sujet mutique est au coeur de la pathologie de l'image. » 8:20s

Que se passe t-il dans cette image à manipuler ? Est-ce-que cette complexité de l'image est présente dans l'image à manipuler puisque d'une certaine manière on est amené à la déconstruire ?

Cette complexité de l'image repose sur un certain nombre de points. On peut penser de l'image à vivre ou de l'image à manipuler que cette complexité se saisit dans des opérations car au fond les images sont constituées de parties. Elles sont composées de morceaux qu'on associe, donc la notion d'association, de relation à l'autre est plus présente. Ces images à manipuler ne sont pas simples il faut donc des exemples. Effectivement, l'observateur a besoin pour comprendre l'image de partager sa lecture et d'articuler sa construction avec quelqu'un. Il est essentiel de la décomposer, de la déconstruire pour ensuite la reconstruire et

la comprendre. L'image à voir est une construction, en ce sens le graphiste a un rôle à jouer dans les dispositifs qu'il propose pour amener à déconstruire et à reconstruire l'image en permanence. Il peut permettre de faire le lien entre l'image et le sujet parlant. En manipulant l'image à voir, je manipule le sens. C'est le cas, par exemple avec *l'Aire de jeu* de Paul Cox où les participants sont invités à construire et à reconstruire le paysage en permanence. Il indique que l'image est une superposition et une accumulation de formes que l'on peut sans cesse composer et recomposer. Le sens que l'on souhaite donner à ce paysage n'est pas fixe mais libre et mobile. Présenter un paysage modulable c'est aussi une façon de rappeler qu'il n'existe pas à l'état naturel. Le paysage est une manière qu'a eu l'homme de regarder l'environnement et de décider que certaines configurations pouvaient s'appeler paysage. *L'Aire de jeu* de Paul Cox permet de montrer une possibilité de construction de la nature vue par l'homme dans une culture donnée. On observe que cette complexité de l'image peut aussi être signalée par la manipulation et l'expérimentation dans le rapport texte/image. Dans le graphisme, il y a des images qui sont à manipuler.

b. Cette complexité de l'image peut être signalée par la manipulation et l'expérimentation dans le rapport texte/image

b1. Prendre conscience par l'expérimentation que l'image est une construction. En manipulant des formes, je manipule le sens

Certes, la manipulation des objets graphiques appartient à la discipline du graphisme. Il existe de nombreux livres dans le graphisme nécessitant une manipulation et une déconstruction de l'image. *De A à Z : jouer avec l'alphabet* du Bureau 205 présente par exemple des lettres à manipuler. À travers ce cahier d'exercice, l'enfant va pouvoir repérer les différentes familles typographiques, apprendre le fonctionnement de la typographie, la fabrication des lettres et de l'alphabet. Le livre est conçu pour être découpé, déconstruit puis reconstruit. Plusieurs exercices sont

possibles dans ce même cahier. L'enfant va apprendre en s'amusant. On retrouve dans la même collection un deuxième cahier appelé *Habiter le monde : jouer avec l'architecture*. L'enfant va manipuler des formes, des images et apprendre de façon ludique des notions d'architecture. L'apprentissage se fait en douceur par la manipulation. Le jeu permet peut-être une certaine douceur, on apprend en manipulant, en jouant sans s'en apprecevoir. On déconstruit pour comprendre, dans ce cas on identifie un fonctionnement. Sur la même thématique de l'architecture, Fanny Millard dans *Basic space* propose un livre maquette où l'usager compose ses propres espaces de vie. A l'aide d'un guide, des combinaisons d'espaces (chambre, école…) sont proposées et sont à inventer. Dans *Hello tomato* de Marion Caron et Camille Trimardeau, l'enfant va faire l'apprentissage de la forme et de la couleur par le jeu. C'est un livre d'images en système qui dissocie forme et couleur entre figuration et abstraction. Il est composé de pages de couleur et de cartes pochoir en forme de fruits et légumes. L'utilisateur est invité à superposer les silhouettes des végétaux sur les aplats colorés. Il doit alors trouver les bonnes associations et peut en inventer des nouvelles. Le livre *AOZ* de Marion Bataille propose d'appréhender la typographie par la manipulation. Elle se sert des règles de dessin des capitales romaines en usage dans le manuel de typographie pour créer cet alphabet de 26 cartes à animer. Bruno Munari avec son édition *ABC con fantasia* propose un kit typographique permettant de recomposer l'alphabet à partir de lignes droites et de courbes. Il est possible d'écrire toutes les lettres majuscules de l'alphabet en les manipulant. Julien Magnani propose aussi un kit typographique composé de formes plastiques colorées superposables. Appelé *Le jouet*, il permet de composer les 26 lettres de l'alphabet et d'en inventer d'autres. Ce jeu de construction mêle le graphisme et l'architecture par le jeu de la manipulation des formes. Le livre rappelle d'ailleurs qu' : « Ecrire c'est construire[1] ». Chaque forme, chaque dessin de lettre sont issus d'une construction que ce kit nous laisse expérimenter. C'est aussi dans *Block'n block* de Katsumi Komagata que l'enfant peut faire l'apprentissage de la forme et de la construction de l'image. Ce jeu de bois sérigraphié permet de créer des visages au gré de son imagi-

[1] https://www.editions-memo.fr/livre/le-jouet/, le 13 janvier à 9h50

nation. Les exemples de livres à manipuler fabriqués par des designers sont encore nombreux. Dans plusieurs projets, les formes à décomposer et à recomposer sont également à imaginer et à réinventer. Ce jeu de la manipulation permet de voir que les propositions et les significations sont multiples. Par la manipulation, il est possible de modifier le sens des images. Il existe une vraie complexité des objets du design graphique. C'est le cas par exemple du puzzle où l'image est à construire. Dans ce cas précis, le designer indique la composition de son image par la forme des pièces du puzzle. Il existe aussi le cube, le livre sensoriel et tactile jouant sur les textures, des tirets, des filtres, le flipbook où le pouce tourne rapidement les pages et anime l'image, le livre dont on est le héros, le livre augmenté, le jeu de cartes, le leporello… La plupart de ces ouvrages sont destinés aux enfants. Nous pouvons nous demander pourquoi les enfants sont amenés à beaucoup manipuler ? En quoi la manipulation est un besoin ?

b2. L'expérience de la manipulation est présente dans l'enseignement adressé aux enfants. Pourquoi est-elle nécessaire dans l'apprentissage ? Par quoi passe-elle ?

De nombreux outils incluant une manipulation sont utilisés dans la pédagogie, ils correspondent à des besoins divers. Il est reconnu que les enfants ont besoin de manipuler et de comprendre les images. Cette approche met la manipulation en avant. Elle apporte ensuite des éléments de repère dans l'image. Par exemple, dans le puzzle, nous avons une reconstitution de l'image. Cela donne un but à la manipulation. L'image sert de modèle d'ordre au désordre des pièces. Ici, l'image sert à réordonner. Elle est elle même une construction; le fait de la fabriquer permet de le rappeler.

Une manipulation qui passe par l'interaction dès le plus jeune âge
De nombreux théoriciens pensent que la pédagogie passe par l'expérience et par la manipulation. Marie-José Mondzain expose l'hypothèse que l'image est la condition de la visibilité elle-même pour un sujet par-

lant. La relation d'image est donc la condition fondatrice du voir. Pour elle, la genèse du parlant et du pensant est au coeur de l'imaginaire. Elle se demande comment l'enfant humain construit son autonomie subjective sur la base d'une histoire progressive de la circulation des signes entre le monde et lui par ses sens. Elle explique que l'aventure du sujet subjectif est une aventure inter-subjective à la base. Elle cite Freud qui explique que l'imaginaire existe avant l'activité visuelle. L'image se forme dès la vie intra-utérine à partir d'un ressenti auditif, tactile, gustatif et cénesthésique. Tout le corps peut-être imageante. Françoise Dolto parle « d'image inconsciente du corps[1] » pour désigner ce qui ne dépend pas de la vision (au 1er sens) mais qui est déjà présent dans la genèse du sujet parlant.

[1] *op. cit.* Marie-José Mondzain, 07:06s

« L'image a déjà une forme à travers des choix successifs d'organe de perception et d'aperception[2] ».

[2] *Ibid*, 06:58s

En ce sens, nous observons que l'enfant fait l'expérience de l'image à voir dès sa vie intra-utérine. C'est dans l'interaction de l'enfant avec ses parents et ses proches pendant la grossesse et après qu'il développera sa subjectivité et sa perception (ses images) du monde extérieur. Un manque d'échange peut engendrer de graves désordres et retards dans le développement de l'enfant. Il est nécessaire d'interagir avec l'enfant, de l'éveiller.

Une manipulation qui passe par l'expérience

Pourquoi l'expérience est-elle intéressante dans l'enseignement ? Une expérience de l'humanité.

Dewey philosophe et enseignant propose des 1894 dans son école alternative nommé l'University of Chicago Laboratory Schools, un enseignement nouveau et expérimental basé sur le principe de la continuité de l'expérience. Elle est le fondement de son œuvre pédagogique. Elle s'enracine dans une réinterprétation de la théorie de la récapitulation. Il place l'enfant au centre de son enseignement. Cette école expérimentale est d'abord une expérience d'éducation à la démocratie. Il place au

centre de sa philosophie l'éducation qu'il définit comme la garantie de l'épanouissement de l'enfant. Il pense l'éducation par l'interaction entre le sujet et son environnement. L'expérience désigne donc cette interaction dans laquelle le sujet apprend. Apprendre c'est aussi prendre en compte le traitement des problèmes. Dans son enseignement, Dewey compare l'évolution de l'humanité à l'évolution de l'enfant. Il considère l'enfant comme un primate, un sauvage primitif qui par les étapes successives de l'enseignement va grandir et évoluer vers son âge adulte et accompli. L'enfant revit en quelques années l'évolution de l'humanité, tel est l'objectif de l'éducation selon Dewey. Il parle d'états successifs et progressifs dans le développement de l'enfant. L'éducation consiste alors à organiser les étapes de croissance de l'enfant pour arriver à reconstruire par là-même les étapes de l'évolution de l'humanité.

« Ainsi, pour Dewey, l'enfant, même au sein de nos sociétés modernes, perçoit la réalité et se comporte comme un primitif : « la vision de l'enfant est essentiellement celle du sauvage » ; sa vue est adaptée pour voir les objets « en gros » et non pas « en détails ». Et Dewey d'ajouter que « L'homme primitif comme l'enfant ont résolument une activité de type moteur. Tous deux sont intéressés par les objets et les matériaux, non du point de vue contemplatif ou théorique, mais du point de vue de ce qui peut en être fait, et de ce qu'on peut en tirer[1] »**».*

[1] http://skhole.fr/continuite-de-l-experience-et-theorie-de-la-recapitulation-dans-la-pedagogie-de-dewey-par-seb-ak-alix
* Dewey J., The Primary-Education Fetich, 1898, in Boydston J. A. (éd.), The Early Works of John Dewey, 1882-1898, vol. 5, 1895-1898, Carbondale, Southern Illinois University Press, pp. 259-260.
** Dewey J., « The Place of Manual Training in the Elementary Course of Study », *op. cit.*, p. 196.
le 8 janvier à 12h30

Nous observons ici la nécessité et le caractère inné de l'expérience et du besoin de manipulation chez l'être humain dès l'enfance. Pour Dewey l'apprentissage de l'évolution de l'humanité passe par le programme scolaire. En ce sens l'enseignant a un rôle à jouer, celui d'accompagnateur et de guide car seul, l'enfant ne peut pas y arriver.

« Le professeur, grâce à sa connaissance du programme scolaire, sait quel environnement spécifique disposer pour permettre aux enfants de reconstruire par eux-mêmes, c'est-à-dire par interaction avec cet environnement, et « en un temps très court » l'expérience de l'humanité[2] ».

[2] *Ibid,* Sébastien-Akira Alix

Ces outils graphiques ont donc un intérêt pour l'évolution de l'enfant. L'utilité du programme scolaire consiste ainsi à indiquer à l'enseignant les différents stimuli à mettre à la disposition de l'enfant pour *« provoquer une expérience vitale et personnelle[1] ».*

[1] *Ibid,* Sébastien-Akira Alix, p. 75.

La pédagogie du vivre

Il faut d'abord rappeler que l'expérience de la vie c'est d'être confronté à des problèmes, à des obstacles qui constituent nos premières expériences. La pédagogie se base sur l'expérience de la vie qui est commune à tous car nous sommes tous des êtres vivants avec les mêmes inquiétudes, les mêmes besoins… Elle a pour objectif de connecter l'enseignement à des expériences vécues ou à vivre. C'est ce qu'explique John Dewey. Ce rattachement permet aux notions d'être comprises. L'expérience de la manipulation dans l'apprentissage permet de se frotter, de se confronter au monde. Il s'agit de faire résonner l'enseignement dans sa propre vie. Grace à cela le message du professeur et ses notions sont acquises. Cela peut passer par une expérience première, par le livre et par la manipulation qui est une forme de l'expérience. Lorsqu'une notion n'est pas comprise c'est que l'expérience n'a pas été vécue par l'élève. Alors l'enseignant va essayer de refaire vivre des expériences déjà vécues ou nouvelles. Si la personne est trop jeune pour avoir vécu certains types d'expériences alors on peut les lui faire vivre de manières différentes. Il est possible de passer par l'imaginaire ou par l'utilisation de livre, de film, de série par exemple. Ici, l'élève s'identifie aux expériences du protagoniste pour comprendre une notion. L'expérience du héros résonne chez l'élève. Il va pouvoir s'identifier à lui et comprendre ses expériences à travers la lecture ou via le visionnage d'un film.

Dans la préface des *Nourritures terrestres*, André Gide en fait la démonstration :

« […] Et quand tu m'auras lu, jette ce livre - et sors. Je voudrais qu'il t'eût donné le désir de sortir - sortir de n'importe où, de ta ville, de ta famille, de ta chambre, de ta pensée. N'emporte pas mon livre avec toi. Si j'étais

Ménalque, pour te conduire j'aurais pris ta main droite, mais ta main gauche l'eût ignoré, et cette main sérée, au plus tôt je l'eusse lachée, dès qu'on eût été loin des villes, et que je t'eusse dit : oublie-moi. Que mon livre t'enseigne à t'intéresser plus à toi qu'à lui-même, - puis à tout le reste plus qu'à toi[1] ».

[1] *Les nourritures terrestres,* André Gide, Éd Gallimard, juillet 2012, p. 14

L'importance de l'expérience de l'incertitude dans la pédagogie

Il est aussi intéressant de s'apercevoir que le rapport à l'apprentissage est aussi une expérience de l'incertitude et de l'ignorance qui est enseignée à l'école. Les scientifiques font l'expérience du réel en pensant que la nature correspond aux lois qu'ils avancent et que c'est de la vérité. En réalité nous pouvons dire que ce sont des hypothèses qui ont été avancées. Notre connaissance doit être approfondie. Dans ce cas on comprend alors que l'incertitude est au cœur de la science. Il ne faut pas croire que l'on a trouvé la vérité absolue car nous n'en savons rien, il faut remettre les choses en question sans cesse. Là il faut faire l'expérience de l'incertitude et l'histoire permet cela. On s'aperçoit qu'elle a été construite, qu'il y a eu des débats et qu'on ne sait pas tout. Il faut voir comment les individus à une certaine époque élaborent des éléments pour éclairer la nuit. Edgar Morin philosophe et sociologue place cette idée au cœur de la pédagogie, l'une des expériences premières est celle de l'incertitude et de la nécessité que chaque génération a besoin d'explorer et de donner du sens au monde. Mais sans y adhérer, sans croire qu'il s'agit de la vérité et de la réalité. On peut sans cesse se tromper et l'homme est condamné à l'interprétation. L'idée est de voir que d'autres personnes ont d'autres constructions et donc le réel échappe aussi bien à lui qu'à tout un chacun. Nous avons besoin de méthodes pour que nos idées, nos perceptions et notre vision du monde soient les plus fiables possibles. Edgard Morin parle de « l'écologie de l'action[2] » :

[2] *Enseigner à vire, manifeste pour changer l'éducation,* Edgard Morin, Éd Actes sud, paru le 03/09/2014, p. 34.

« Toute action une fois qu'elle est entreprise tend à échapper aux intentions et à la volonté de son acteur pour entrer dans un jeu d'interactions *et de rétroactions avec le milieu (social ou naturel) qui peut en modifier le cours ou l'inverser[3] ».*

[3] *Ibid,* Edgard Morin, p. 34.

Il ajoute qu'en parlant d'éducation qu' *« on n'élimine pas l'incertitude, on négocie avec elle[1] ».* C'est peut être l'expérience majeure qu'il faut faire dans la vie et dans l'apprentissage. Le livre est une expérience particulière qui est imposée. Mais il est aussi possible de faire l'expérience par soi-même. La science pense qu'il faut sortir du livre pour aller dans la réalité et faire des expériences au sens de manipuler. Là je me confronte aux faits, à la réalité, au tangible. Lorsque je manipule je m'aperçois que j'ai peut être des outils qui ont été élaborés historiquement avant moi. Dans la réalité, les faits sont eux-mêmes construits. Edgar Morin ajoute qu'il faut comprendre les causes de l'incompréhension des uns à l'égard des autres. La compréhension nous demande de nous connaître nous même, de reconnaître nos insuffisances, de surmonter la haine et le mépris, de résister à la vengeance, à la punition et à la barbarie aussi bien intérieure qu'extérieure. Edgar Morin précise aussi qu'apprendre c'est : ne pas tout expliquer, ne pas tout comprendre, reconnaître l'incompréhensible, apprendre l'aptitude du pardon. Il faut éduquer à la compréhension par l'enseignement. Au sein de l'école, l'auteur ajoute qu'il faut aborder : une éthique de la compréhension chez les enseignants et les enseignés, une éthique du dialogue, enseigner la bienveillance, éveiller l'intérêt en « accompagnant le désir d'apprendre[2] » et éviter la violence. Il s'agit d'apprendre dans un processus de compréhension car Edgard Morin désigne l'incompréhension comme un drame pour l'espèce humaine : *« La compréhension humaine n'est nulle part enseignée. Or le mal des incompréhensions ronge nos vies, détermine des comportements aberrants, des ruptures, des insultes, des chagrins[3] ».* Qu'est-ce que la manipulation nous permet de comprendre ? Prenons l'exemple de l'abstraction. Britt-Mari Barth chercheur, professeur et médiateur traite la question de l'apprentissage de l'abstraction. Son approche prend en compte l'individu qui apprend, en situant l'apprentissage dans ses dimensions à la fois cognitives, affectives et sociales. Elle s'inscrit dans une vision éthique de la pédagogie où construire son savoir c'est construire sa personne. Son but est d'outiller l'apprenant dans sa recherche de sens au cours des apprentissages scolaires. En effet, le professeur opère des variations dans son enseignement pour voir si l'élève comprend son

[1] *Ibid,* Edgard Morin, p. 37.

[2] *Ibid,* Edgard Morin, p. 61

[3] *Ibid,* Edgard Morin, p. 22

cours et ses concepts car si les notions dites abstraites ne sont pas comprises c'est qu'elles n'ont pas été connectées à la réalité. Pour se faire comprendre le professeur propose des séries d'expériences à la première personne ou à travers un livre par exemple. L'enseignant propose d'entrer dans l'apprentissage par le processus de conceptualisation plutôt que par le contenu. Cela consiste à proposer des activités qui amènent les élèves à construire les concepts. Ces concepts peuvent ensuite être transférés à d'autres situations ce qui évite l'apprentissage du par cœur et permet un apprentissage par le plaisir. Britt-Mari Barth place l'élève dans une posture de chercheur et l'enseignant prend le rôle du médiateur entre les élèves et le savoir. C'est cette interaction, à partir d'une variété de situations ou de supports que l'enfant doit apprendre et comprendre ces concepts et doit en voir l'intérêt. Pour cela, il est nécessaire de les rattacher à l'expérience de la vie. Britt-Mari Barth donne une place importante à la participation de l'enfant ce qui contribue pleinement à l'acte éducatif.

« Le défi pour l'enseignant est de prendre en compte les trois facettes de l'apprentissage, en même temps : le réflexif – comment susciter la réflexion pour apprendre ; l'interactif – comment créer l'interaction entre les personnes, mais aussi avec le savoir dans ses différentes formes – et l'affectif – comment engager les personnes, susciter l'intention d'apprendre… – en vue de leur faire acquérir des connaissances dynamiques et flexibles, prêtes à être mobilisées dans des compétences multiples, dans des contextes nouveaux[1] ».

[1] http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2014/06/19062014Article635387594961804 25.aspx, le 2 février à 15h13

Plusieurs éléments peuvent aider à la compréhension comme la répétition, la sollicitation des différents sens, la manipulation d'objets tangibles. Signifier la pensée par la manipulation d'objets permet de mieux comprendre des notions abstraites. Cela a été le cas par exemple dans ma dyscalculie. Bien souvent, la compréhension est en relation avec le corps et la participation. Effectivement, on trouve des objets à manipuler chez les enfants mais qu'en est-il de la mobilité de ce rapport texte/image ?

b3. L'objet livre est déjà dans sa forme et dans sa fabrication un objet à manipuler

Pourquoi manipuler ? Nous pourrions inscrire les textes sur un mur mais la place occupée serait considérable donc le livre nous rend service. L'intégration de la manipulation ne se fait pas que pour les enfants. Elle est induite de fait par la mobilité de l'objet livre. George Perec définit le livre comme un espace replié où l'on peut ranger le texte. C'est également un lieu de mémoire où l'on peut stocker l'information. Quand je plis le livre je déroule et déplie une lecture. Il y a une manière de consulter la forme et donc il y a manipulation. Le livre est un objet mobile. Les graphistes ont appris à travailler avec cette complexité et comme pour l'imposition cela vient du fait de l'utilisation du livre. L'ordre des pages dans lequel le livre est lu n'est pas l'ordre dans lequel on le construit. Le graphiste fait l'imposition seul ou avec l'aide de l'imprimeur. Le livre par sa forme et sa fabrication implique donc de la manipulation. Michel Melot en parle dans son ouvrage intitulé *Le livre*. Le livre est composé de différentes parties pour permettre au lecteur de se repérer à l'intérieur du texte. C'est la forme du livre imposée au graphiste qui développera toute sorte de support de manipulation comme la pagination, la table des matières, les titres, les sous-titres, les chapeaux…etc. Ces éléments font du livre un objet à manipuler induit par sa forme et sa fabrication. Le graphiste doit en tenir compte. Il insiste sur l'importance du pli qui a permit l'apparitiion du livre : « Du pli naît alors une forme de pensée qui est celle de la dialectique, qui s'articule au rythme des pages que l'on feuillette, qui s'opposent et se dépassent. On appelle lecture ce qui oriente cet espace. Il prend alors un sens[1] ». Il met aussi en relation les formes de la pensée et la forme du livre *:* « Le cahier qui assemble les plis n'a pas qu'un rôle fédérateur et unificateur de pièces différentes et dont le contenu peut être incohérent. Le cahier permet de feuilleter le livre et lui assure une mobilité. C'est l'articulation mécanique qui traduit les articulations du texte et de la pensée. Le cahier donne vie au livre et l'inscrit dans le temps autant que dans l'espace[2] ». Michel Melot indique ici la relation entre le livre et la manipulation de celui-ci. Le livre est un

[1] Conférence *Le livre comme forme symbolique*, Michel Melot, École de l'Institut d'histoire du livre, 2004, http://ihl.enssib.fr/le-livre-comme-forme-symbolique le 20 janvier à 18h50

[2] *Ibid,* Michel Melot, http://ihl.enssib.fr/le-livre-comme-forme-symbolique

objet de pensée et la manipulation de l'objet est une forme d'accès à la pensée, les deux sont liés. Il y a bien une expérimentation graphique dans le design graphique. Ceci n'est pas nouveau. On peut se demander si manipuler des images et le texte dans un livre représentent une réelle expérience ?

c. Manipuler des images représente-t-il une véritable expérience ?

c1. Le livre est-il un obstacle à l'expérience ? Constitue-t-il une véritable expérience ? Qu'est-ce qu'une expérience authentique ?

Deux points de vue sont envisageables : nous observons que manipuler des images par l'intermédiaire du livre peut constituer une expérience de seconde main c'est-à-dire non directe, ne constituant pas une véritable expérience. Mais en même temps l'expérience de la lecture est aussi une expérience directe. Elle est complexe. John Dewey traite de la question dans son livre *L'art comme expérience*. D'ailleurs, il rejoint Egard Morin sur l'expérience de l'altérité qui constitue une véritable expérience. Pour Dewey elle se fait au contact et dans l'interaction entre son organisme et son environnement. Elle se déroule en étapes successives dans la confrontation avec autrui, avec quelqu'un qui ne pense pas comme vous. Cette rencontre va créer, donner lieu à des altercations dans la remise en question de nos croyances du monde. C'est ce que Dewey considère comme une véritable expérience. Il existe plusieurs formes d'expériences pour l'auteur, celle faite à la première personne, puis celle faite à la deuxième personne ou par l'intermédiaire d'un médium tel que le livre ou une personne. Une expérience est considérée comme authentique si elle est faite à la première personne. Il est nécessaire pour John Dewey de restaurer la continuité entre les formes accomplies et reconnues des œuvres d'art et les expériences. Il faut vaincre la routine et faire l'apprentissage de la vie moderne en renouant avec le quotidien. La pensée de John Dewey est plus amplement expliquée dans la fiche de lecture. Prenons l'exemple du livre *Narcisse et Goldmund* de Hesse Hermann. Les

deux protagonistes font l'expérience de la vie de deux façons différentes. Narcisse reste au monastère et vit sa vie à travers les livres bibliques et religieux. Tandis que Goldmund décide de jeter ses livres pour vivre sa vie dans la vie réelle. Il part faire l'expérience de l'amour, de la pauvreté c'est-à-dire de la vie à l'extérieure du monastère. On retrouve la même idée dans le livre d'André Gide, *Les nourritures terrestres*.

« Nathanaël, à présent, jette mon livre. Émancipe-t'en. Quitte-moi ; maintenant tu m'importunes ; tu me retiens ; l'amour que je me suis surfait pour toi m'occupe trop. Je suis las de feindre d'éduquer quelqu'un. Quand ai-je dit que je te voulais pareil à moi ? C'est parce que tu diffères de moi que je t'aime ; je n'aime en toi que ce qui diffère de moi. Éduquer ! Qui donc éduquerais-je, que moi-même ? Nathanaël, te le dirai-je ? Je me suis interminablement éduqué. Je continue. Je ne m'estime jamais que dans ce que je pourrais faire.Nathanaël, jette mon livre ; ne t'y satisfais point. Ne crois pas que ta vérité puisse être trouvée par quelque autre ; plus que de tout, aie honte de cela. Si je cherchais tes aliments, tu n'aurais pas de faim pour les manger ; si je te préparais ton lit, tu n'aurais pas sommeil pour y dormir. Jette mon livre ; dis-toi bien que ce n'est là qu'une des mille postures possible en face de la vie. Cherche la tienne. Ce qu'un autre aurait aussi bien fait que toi, ne le fais pas. Ce qu'un autre aurait aussi bien dit que toi, ne le dis pas, aussi bien écrit que toi, ne l'écris pas. Ne t'attache en toi qu'à ce que tu sens qui n'est nulle part ailleurs qu'en toi-même, et crée de toi, impatiemment ou patiemment, ah ! le plus irremplaçable des êtres.[1] »

[19] *Les nourritures terrestres,* André Gide, Éd Gallimard, juillet 2012, p. 163

Peut-être que l'expérience ultime qu'il faut faire ce n'est pas l'expérience de la réalité. Il s'agit d'expliquer que l'expérience du réel est double. Cette notion est expliquée précédemment dans la partie nommée « l'importance de l'expérience de l'incertitude dans la pédagogie[2] ». La pédagogie vue par Edgar Morin est de montrer qu'il y a à la fois, une expérience spécifique des livres (on parle de la littérature) et une autre expérience possible celle du tangible, de la réalité. Il vaut mieux vivre ses expériences dans la vraie vie que dans les livres. Il est possible d'opposer ce qui est dit dans un livre et la vérification du discours dans la

[2] *Cf. op. cit.* p. 20-22

réalité tangible des choses. Il faut faire la différence entre les deux. Une lecture reste intéressante si l'on ne cherche pas à savoir si ce qui est dit est vrai. De fait, des personnes ne pensent pas comme nous, on ne sait pas si ce qui est dit est vrai. Par exemple on peut vivre l'expérience du voyage dans la vie réelle mais l'on peut aussi la vivre à travers le récit de voyage d'un écrivain. Si l'on considère que le livre nous parle du monde réel alors peut être qu'il dit faux. En revanche l'expérience de lecture porte sur un texte qui est rédigé d'une telle manière qu'il peut être considéré comme étant ambigu car la pluralité de l'interprétation qui compose l'expérience véritable n'est pas prise en compte. L'expérience tirée du livre se retrouve dans la réalité scientifique et on va voir que la science n'est pas le seul mode d'appréhension de la réalité tangible.

c2. Renouer avec les formes du quotidien

Faire danser les formes

Il est possible de renouer avec le quotidien comme le propose John Dewey, afin d'être en lien avec notre environnement et d'opérer de véritables expériences. C'est avec Oskar Schlemmer et le Bauhaus qu'arrive l'idée de jeu de formes. Oskar Schlemmer (artiste, peintre, décorateur, scénographe) a été formé au Bauhaus de Weimar, il est devenu par la suite enseignant dans l'école. Le bauhaus plaide pour des formes simples. Les constructivistes le rejoignent en fabriquant des formes simples pour jouer avec. Ils proposent d'autres agencements, des jeux de formes. Ce mouvement artistique travaille sur la géométrie et sur la possibilité de formes géométriques diverses et différentes (cercle, ligne…) et propose des variations d'orientations des espaces. À partir de ces formes simples et très différentes, il est possible de passer de la forme simple à une forme complexe. Cette opération est rendue possible pas la combinaison et l'association des formes entres elles. Le Bauhaus travaille beaucoup sur la composition. Oskar Schlemmer dans son ballet triadique danse avec les formes. Le Bauhaus composait des ballets, Oskar Schlemmer fabriquait des costumes. C'est la possibilité pour des formes simples qui sont dans le dessin (la 2D) de passer en volume (la

3D) dans les formes de la vie. Il est possible de les incarner, de jouer avec. Il y a une possibilité de les expérimenter en quelque sorte. Toutes les formes géométriques peuvent effectivement s'organiser et se moduler de manière à créer des objets dont on peut faire l'expérience. À partir du moment où on danse avec les formes, on peut étendre la manipulation à la relation au corps. Ici nous avons une mise en mouvement et en costume des formes avec Oskar Schlemmer au Bauhaus. Cependant, la forme ne va pas simplement être prise dans une manipulation mais dans une danse et va permettre une expérience différente. On passe de la forme fixe/figée à la forme mobile en mouvement. Dans ce mouvement, le Bauhaus qui a été un espace important de réflexion sur les formes, a aussi réfléchi à la manière dont cette réflexion peut être appliquée sur tous les objets du monde (des chaises, des bâtiments, des costumes…). Tout pouvait être manipulé. Elles pouvaient être soumises au corps. Dans le ballet d'Oskar Schlemmer, il y a des changements d'échelle, de matières, des possibilités de mise en mouvement. On retrouve la notion d'altérité puisque à ce moment là dans cette rencontre cet objet de construction peut permettre de rencontrer l'autre. Le travail d'Oskar Schlemmer est interdisciplinaire. L'artiste parle d'art de l'espace et d'art du temps, c'est le cas dans une manipulation.

« La danse fut pour Schlemmer le lieu, ou plutôt l'événement de la rencontre des arts de l'espace et les arts du temps (d'un côté la forme, la couleur et la lumière et de l'autre le mouvement). La danse chez Schlemmer se comprend en tant que rencontre de la figure humaine et de l'espace. Peut-être fut-il séduit par la danse en ce qu'elle est une succession de tensions corporelles et spatiales, qui génèrent d'infinies configurations incarnées par le danseur et observées par le spectateur. Peut-être aussi parce que la danse est à la fois la recherche de l'équilibre et sa négation. […] Mais il faut préciser que, pour Schlemmer, la scène et le corps ont chacun leurs lois, et que le genre artistique de la représentation à laquelle ils participent (théâtre, ballet, cabaret, etc.) est déterminé par le degré de prévalence d'un régime de loi sur l'autre. Dans son Ballet triadique, œuvre d'une vie, Schlemmer cherche l'équi-

libre entre les lois de l'espace cubique, objectif de la scène et les lois de l'espace expressif, subjectif ou égocentrique de l'acteur[1] ».

[1] Marc Boucher & Leonardo/Olats, février 2004, https://www.olats.org/pionniers/pp/schlemmer/schlemmer.php, le 18 janvier à 19h

La relation entre la danse et la forme est à considérer. Oskar Schlemmer fait danser les formes dans son ballet triadique. Il parle de la danse dans l'espace, de mouvement. Cette expérience peut aussi être de cet ordre là. Il n'y a pas seulement de la manipulation, il y a au fond l'idée de mettre en mouvement des formes, des arts du temps et des arts de l'espace. C'est une façon de les amener dans notre quotidien, de les penser autrement.

« Nous appelons danse de l'espace la forme de théâtre de mouvement que nous pratiquions sur la scène du Bauhaus. Trois formes géométriques (un carré, une diagonale et un cercle) étaient dessinées sur le plancher de danse, et étaient parcourues par trois danseurs, chacun ayant des tempi et des séquences de mouvements différents. Ainsi l'espace lui-même devenait intensément expressif, mais cela était uniquement dû aux variations de vitesses des actions cinétiques des danseurs». (« Désaccord » dans Schrifttanz, 1931, vol. 4, no. 2). Schlemmer entend par spectacle quelque chose qui naît du seul mouvement des couleurs et des formes, et qui est animé mécaniquement. Aussi, les expérimentations avec les reflets lumineux de Hirschfeld peuvent contribuer à une danse de l'espace ». Schlemmer entend par spectacle quelque chose qui naît du seul mouvement des couleurs et des formes, et qui est animé mécaniquement. Aussi, les expérimentations avec les reflets lumineux de Hirschfeld peuvent contribuer à une danse de l'espace[2] ».

[2] *Ibid*, Marc Boucher & Leonardo/Olats, https://www.olats.org/pionniers/pp/schlemmer/schlemmer.php, le 18 janvier à 19h07

Cette approche est le lieu d'un questionnement sur la mise en relation des formes dans différents espaces, contenus, lieux. Que se produit-il à ce moment là ? Quelle expérience je fais en installant ces formes dans de nouveaux espaces ? Qu'est-ce qui fait qu'en manipulant, qu'en déplaçant ces formes nous les comprenons mieux ?

2. Un recul critique donné par l'expérimentation

a. Comment la manipulation et l'expérimentation peuvent être le moyen d'une déconstruction du discours ?

a1. L'image est un objet de construction. C'est une mission sociale du graphiste qui passe par la manipulation

Si l'image est amenée à être déconstruite alors le graphiste a un rôle à jouer en ce sens. Demian Conrad, pour la campagne d'affichage du festival LUFF 2011 (Lausanne underground film and music festival) propose une manipulation de l'image. L'affiche du festival doit être déchirée pour découvrir la seconde partie de l'information. Il faut alors détruire la première couche pour voir la suivante. En déchirant l'affiche on perd une partie de l'information pour laisser place à la seconde. L'information peut également être totalement brouillée et illisible selon la façon dont l'affiche est déchirée. Il y a ici une participation directe où l'on détruit dans l'expérience. Le designer invite à manipuler la campagne d'affichage en créant lui-même le message qu'il souhaite faire passer au public. Cela montre que l'image est une construction. Damien Conrad propose au public d'éprouver cette idée par la déconstruction du discours via la déchirure de l'image. On retrouve cette idée de décomposition de la forme et de l'image ainsi que d'appropriation des signes dans l'atelier *Les 8 familles du système solaire*du collectif Jaune Sardine. Ils invitent à aborder le fonctionnement du système solaire en s'appropriant des notions théoriques par la manipulation de formes. Cet atelier permet de développer la créativité des enfants, de transmettre des connaissances de manière ludique, d'initier au graphisme et de valoriser l'autonomie et l'éveil de l'esprit critique. C'est aussi le cas dans l'atelier *Jardin urbain*, les enfants et parents vont composer les documents de l'évènements. C'est à travers la manipulation, l'utilisation d'outils (tampon, normographe) qu'ils recomposent le paysage urbain méditerranéen. Les participants voient l'image se construire sous leurs yeux et en saisissent la complexité. En effet, si on manipule dans le graphisme c'est pour faire comprendre que historiquement le graphisme part d'un vocabulaire simple que tout le monde peut maitriser. On construit l'image ensemble, ce qui fait du gra-

phisme un lieu de partage des formes dans l'espace social. Certes, le designer est soumis à des contraintes qui sont multiples notamment dans l'utilisation des signes. Nous pouvons dire qu'un designer est capable de découper une image en plusieurs morceaux et que dans ces morceaux il se passe quelque chose d'intéressant. Le partage des formes dans l'espace social et le travail de médiation sont une des grandes missions du graphiste.On arrive ensuite à la notion d'altérité pour qu'il y ait la possibilité non pas de déconstruire une image mais de déconstruire un discours. Le graphiste peut avoir une posture critique.

a2. Une expérience de l'altérité qui permet une distance critique dans la contextualisation des formes

Par exemple, l'atelier *Galaxie des mouvements* de Malte Martin est le moyen d'une déconstruction. Il ne se contente pas de faire une belle chose, il propose de faire des liens avec les formes. Cet atelier propose de s'approprier les signes de la ville et les marques de la société de consommation en créant d'autres signes. Si on pose la question de l'expérimentation, il y a le fait de manipuler les signes, de les mettre en mouvement et de les installer dans l'espace, de les croiser. Malte Martin livre une expérience de l'altérité dans ce travail en installant ces signes dans l'espace public, en vis-à-vis par exemple avec la publicité et les marques des produits de la société de consommation. Il est difficile d'analyser ces signes tout seul. On peut les comprendre dans la relation qu'ils entretiennent avec les autres signes dans l'espace. En installant ces signes dans la rue, dans un supermarché, Malte Martin crée un décalage par rapport aux signes habituels du supermarché, ce qui crée un espace critique. Dans la notion d'expérimentation on peut éventuellement se poser la question de l'installation, de l'échelle, du contexte, de la décontextualisation et de la recontextualisation créatrice d'altérité. Expérimenter c'est peut-être sortir du signe qui est dans son support attendu et autoriser des écarts, des décalages, en l'installant ailleurs. En mettant les signes créés dans les ateliers, dans la rue, Malte Martin produit de l'interrogation entre l'association de ces nouveaux signes et les signes de la

société de consommation. Dans sa démarche, Malte Martin avec son association *Agrafmobile* lutte contre le formatage du marketing. Malte Martin souhaite « recréer un espace public qui donne à voir et à lire autre chose que des signes administratifs ou commerciaux et tente de reconquérir l'espace public comme espace d'imagination appartenant à ceux qui y vivent.[1] » Pour lui les signes doivent servir aux individus à revendiquer une identité propre sans subir l'identité des marques. Il y a donc une opposition entre le graphiste qui fait des marques qui permettent aux individus de s'identifier à celles-ci (je suis stan smith, je suis van's..etc) et celui qui produit des signes pour inciter les gens à se saisir de ces formes pour constituer leur propre identité. Le même outil peut être utilisé dans deux sens différents. Les gens doivent comprendre : c'est dans cette articulation du simple au complexe que la relation des formes s'entend. Les formes sont associées et combinées et apportent un enrichissement sensoriel.
Dans l'ouvrage nommé *Numéro*, Marion Bataille, décompose le nombre en deux formes, celles du bâton et du rond. À partir de ces deux formes elle crée l'ensemble des chiffres (de 0 à l'infini). Dans une vidéo du projet, elle associe à chacune des formes un son. L'usager en manipulant ce livre comprend la construction de la numération de façon visuelle et sonore. C'est dans ce sens que la manipulation permet un apprentissage plus doux et une meilleur compréhension qui sera plus riche car elle sollicitera plus de dimension de l'Individu. Toute activité de manipulation aide à comprendre cette dimension du module. Ce module est relié à la relation aux formes et à l'industrie. On retrouve cela dans le constructivisme. Le graphiste est un créateur qui construit des objets à partir de formes simples et l'expérimentation des formes permet de les construire.

a3. Une observation et une réflexion nécessitant d'engager le corps

On observe dans cette conception du graphisme permettant un recul critique qu'il est nécessaire de passer par la manipulation des signes et d'engager le corps. Raphaël Zarka inclut dans sa pratique artistique une

appropriation des œuvres par le corps et plus précisément par la pratique du skateboard. Il explique qu'à travers ce sport, les skateurs cherchent à repousser les limites de circulation dans l'espace. Ils vivent et font l'expérience du mouvement par le skate : « Les skateurs partagent cette hantise du praticable. Le véritable enjeu des piscines est bien sûr la conquête de la verticalité, la transformation d'un mur en espace de circulation[1] ». Il ajoute que le skate permet d'appréhender autrement l'espace d'une oeuvre, d'un espace public, d'un bowle, d'une piscine… Raphaël Zarka parle de tribologie et d'expérience tactile de la surface à skater dans pratique du skateboard : « Pour qui regarde, surtout s'il n'a jamais mis les pieds sur une planche à roulettes, le skateboard est avant tout un enchaînement de mouvements. Pour le skateur, ceux-ci sont indissociables d'une relation physique avec l'espace, des sensations données par les matériaux[2] ». Les skateurs se frottent au monde, le vivent et l'expérimentent en jouant avec les formes, en skatant la surface. Dailleurs, l'expérience du skateboard passe par des sensations tactiles et sonore de la matière.

[1] *Free ride, skateboard, mécanique aliléenne et formes simples,* Raphaël Zarka, Éd B42, 11 Septembre 2017, p. 43

[2] *Ibid,* Raphaël Zarka, p. 58-59

« Comme les physiciens, les surfeurs-skateurs ont commencé par s'occuper de « purs « mouvements » », par rêver de surfaces lisses au point de faire oublier l'existence de tout phénomène de friction. Pourtant, une fois la mécanique propre à chaque espace bien intégrée, les amateurs, déjà moins surfeurs, commencent à s'occuper de textures et de sons, la production de sons étant particulièrement révélatrice des expériences tactiles[3] ».

[3] *Ibid,* Raphaël Zarka, p. 58-59

Raphaël Zarka rapproche les expériences de Galilé observant des billes rouler sur différents plans, de celle des skateurs : « pour qui progresser ne signifie pas simplement gérer la peur de la vitesse ou du vide, mai plutôt comprendre, par la pratique, les principes fondamentaux qui permettent de tirer le meilleur parti de la gravité motrice[4] ». C'est à partir de sa pratique et de son analyse du skateboard que Raphaël Zarka s'interroge sur les processus d'appropriation et de réemploi. Il observe une large documentation des œuvres d'art public dans les magazines

[4] *Ibid,* Raphaël Zarka, p. 87

et videos de skate. Les skateurs utilisent ces oeuvres d'art public pour effectuer leurs figures. L'auteur rapproche cette pratique de l'œuvre d'art d'une partie de la sculpture moderne. Il prend des fomres conceptuelles, des œuvres d'art et les rend pratiquables. D'une certaine manière il démocratise l'art. Il skate des formes de l'espace public qui n'ont pas été pensées dans cet usage là. On skate la ville et on traverse des formes conceptuelles. Raphaël Zarka opère un déplacement en pensant le côté pratiquable des formes qu'on a plutôt concidéré comme des objets de pensée comme les formes géométriques complexes ou des objets de contemplation comme la sculpture. Raphaël Zarka emmène les objets dans la pratique de la forme : « Sur des sculptures le plus souvent abstraites et géométriques, d'inspiration cubo-futuriste ou constructiviste, les skateurs rendent effective l'idée de mouvement littéralement mise en œuvre par les artistes[1] ».

[1] *Ibid,* Raphaël Zarka, p. 107

Le skateur fait ressortir et éprouve le mouvement donné par l'artiste dans son oeuvre. Ici, on trouve l'idée d'appropriation de l'oeuvre d'art par la manipulation dans la pratique du skateboard. Il est expliqué que le skateur en skatant déconstruit et reconstruit l'oeuvre d'art, il parle de réification :

« Le vandalisme des skateurs s'appropriant une oeuvre d'art n'est ni symbolique (ce n'est jamais, par exemple, la critiqueuse d'un art considéré comme institutionnel) ni gratuit. Il ne s'explique par aucune théorie du désoeuvrement de la jeunesse. Ou alors… il faudrait, comme Fabien Vallos* considérer le désoeuvrement, comme une activité, c'est-à-dire conjuguer le verbe désœuvrer à la voix active. Les skateurs désœuvrent temporairement la sculpture. Ils réifient l'oeuvre d'art, la traitent comme simple objet, un matériau, ou un ensemble de matériaux mis en forme.** Plus précisément, les sculptures sont des instruments sur lesquels les skateurs rejouent sans le savoir les expériences galiléennes du plan incliné et de la courbe brachistochrone. Les sculptures « désœuvrées » entrent ainsi dans la grande catégorie de l'architecture instrumentale destinée à l'étude intrinsèque de la mécanique des solides[2] ».

[2] *Ibid,* Raphaël Zarka, p. 113
* Fabien Vallos, *Théorie de la fête : festivité, inopérativité et désœuvrement,* thèse de doctorat, Paris IV, 2010, chap. IV.
** Appliquée de l'architecture, cette idée est centrale dans le livre de Iain Borden, *Skateboarding, Space and the City, op. cit.*

Nous comprenons à travers cette analyse que le skateur en skatant transforme l'oeuvre d'art en simple objet à pratiquer. Il s'approprie et ressent aussi les expériences antérieures de Galilé dans la manipulation opérée. D'ailleurs Raphaël Zarka oppose les individus (passant, critique d'art, public….) jugeant les oeuvres d'art avec des critères esthétiques et les skateurs jugeant avec des critères mécaniques : « …pour eux, tout l'intérêt d'une sculpture dans l'espace public tient à la variété des mouvements qu'elle suggère[1] ». Raphaël Zarka rapproche cette pratique aux œuvres d'art minimaliste notamment celle de Carl Andre *Roaring Forties,* plaques d'acier, 1988, installées au Musée Cantini de Marseille composées principalement de dalles de métaux juxtaposées. Carl André explique que la route est un espace mobile et non statique : « […] la plupart de mes oeuvres, et probablement celles qui ont eu le plus de succès, ont été d'une certaine façon des autoroutes : elles obligent le spectateur à marcher le long d'elles, ou autour d'elles, ou sur elles. Elles ressemblent à des routes, elles ne sont pas statiques[2] ». D'ailleurs, il propose des oeuvres modulables à l'infini. Elles sont à pratiquer pour pouvoir les comprendre. L'artiste Robert Morris aborde cette question de l'implication du spectateur dans l'expérience de l'oeuvre d'art. L'exposition de Robert Morris à la Dwan Gallery en 1966 relate la pensé de l'artiste : « L'objet, écrit Morris, n'est que l'un des termes de la nouvelle esthétique.. plus qu'autrefois, (le spectateur), a conscience que c'est bien lui qui établit des relations en appréhendant l'objet sous des angles différents, et dans des conditions variables de lumière et d'espace[3] ».*

[1] *Ibid,* Raphaël Zarka, p. 113

[2] *Ibid,* Raphaël Zarka, p. 111

[3] *Ibid,* Raphaël Zarka, p.114
* Robert Morris cité par Hal Foster, Le Retour du réel, op. cit., p. 76

Raphaël Zarka ajoute que le mouvement et l'espace sont des éléments constitutifs de la sculpture. Robert Morris s'intéresse au rôle du spectateur dans l'oeuvre, pour lui, en se déplaçant, le spectateur est en mouvement : « il change les « relations » entre les objets, la sculpture possède une multitude de formes différentes[4] ». A partir de ce constat, l'artiste va introduire un mouvement interne à la sculpture c'est le cas de son exposition à la galerie Leo Castelli à New York en 1967. Ses sculptures appellent à la mise en mouvement du corps, ce sont des sculptures à expérimenter. Il s'intéresse d'avantage à la danse qu'à la peinture ce qui

[4] *Ibid,* Raphaël Zarka, p. 114

se ressent dans son travail. Cette approche permet de rejoindre celle d'Oskar Schlemmer qui fait directement danser les formes pour les amener dans notre quotidien. D'ailleurs Robert Morris s'est formé auprès de la chorégraphe Anna Halprin. Elle aussi déplace les espaces de représentations habituels pour travailler avec des espaces spécifiques d'un site (urbain ou naturel). Son époux Lawrence Harlpin (architecte-paysagiste) a le même intérêt pour les usages de l'espace public et la manière dont les corps s'y meuvent.

[1] *Ibid,* Raphaël Zarka, p. 122

« Soucieux de l'impact social de ses réalisations, les places et les fontaines de Lawrence Halprin sont des espaces à expérimenter physiquement, des lieux dont la dimension ludique et exploratoire s'adresse à tous[1] ».

Raphaël Zarka précise que le skateur interprète les œuvres d'art comme des objets à expérimenter :

[2] *Ibid,* Raphaël Zarka, p. 122

« Quand le skateur interprète, ce n'est ni comme le critique d'art de la « vieille école » qui cherche l'image dans le tapis, le sens caché de l'oeuvre, ni comme le traducteur, bien que cela soit déjà plus proche. Quand le skateur interprète, il joue, comme l'acteur ou, mieux encore, le musicien. Les oeuvres d'art public sont perçues comme des scripts, des partitions, des oeuvres en attente d'interprétation[2] ».

b. Une conscience du risque de propagande, manipuler pour ne pas être un graphiste manipulateur

b1. Une prise de conscience du graphisme et notamment à partir des années 80-90, que le designer peut être manipulateur. Que se passe-t-il ?

C'est peut être dans les années 80-90 qu'émerge une prise de conscience avec le risque de formatage par la publicité et le marketing que les graphistes vont aussi développer des objets à expérimenter dont la vocation

principale est de permettre le langage des signes mais aussi de donner aux gens le moyens d'échanger une identité sociale imposée par une identité sociale confectionnée par soi. All Lasn dans son texte *Anarchie créative* accuse les graphistes d'être responsables des dommages psychologiques et environnementaux de la surconsommation. Il ajoute que c'est « une profession puissante aux conséquences potentiellement désastreuses[1] ». Bernard Stiegler parle de la crise du modèle consumériste, les individus sont fragiles face à la surabondance des signes présents dans leur environnement. Ils sont absorbés par les images de la société de consommation. Ces dernières les fascinent et transforment leurs désirs en pulsions. Bernard Stiegler précise que : « C'est un modèle dangereux: le consommateur y devient malheureux comme peut l'être le toxicomane qui dépend de ce qu'il consomme mais déteste ce dont il dépend[2] ».

[1] *Le graphisme en textes, lectures indispensables,* Helen Amstrong, préface de Ellen Lupton, Éd Pyramyd, 1/09/2011, p. 107

[2] https://www.latribune.fr/actualites/economie/france/20090723trib000402565fran/bernard-stiegler-le-consumerisme-a-atteint-ses-limites.html, le 2 février à 17h20

En effet, si j'ai devant moi une image sans la manipuler, sans la comprendre elle peut devenir un objet de fascination et elle peut m'empêcher de faire ce travail de déconstruction. Je peux ne pas me rendre compte à quel point une image est une construction. En démocratie je dois toujours être en alerte par rapport à cette notion là. En créant de la manipulation on comprend d'avantage comment fonctionne l'image et c'est agréable.

Au 20ème siècle, le graphiste a la mission sociale d'assurer le partage et la compréhension des signes et parfois pour contrebalancer les effets du marketing. Il opère un contre pouvoir à l'égard des images qui nous sont imposées. C'est à travers des ateliers ou des productions graphiques qu'il peut faire avec la population. Il partage les signes sans les imposer et sans que ceux-ci soient privatisés par les enseignes. Les designers font faces à un changement de perception. Ils ont conscience que le graphisme peut être un vecteur de séparateur sociale.

Déjà au 19ème siècle, William Morris pense son projet de réconcilier art et vie à travers le design. Il est précurseur dans son domaine en appor-

tant une réflexion global sur la conception et la réception ainsi que sur la responsabilité du designer. En ce sens, William Morris « est un précurseur car sa définition des arts s'inscrit dans une réflexion globale sur les conditions de leur conception et celles de leur réception qui est une pensée sur la responsabilité politique de l'artiste[1] ».

[1] *Le vertige du funambule, le design graphique entre économie et morale,* Annick Lantenois, Éd B42, 2010, p. 54.

Katerine McCoy graphiste et enseignante & David Frei dans leur article *Typographie Critique* de 1988 parlent de la New Wave qui propose un recul critique de l'image.

« Influencés par le post-structuralisme français, critiques et artistes déconstruisent le langage pour mettre en avant la façon dont ils introduisent un filtre un biais dans l'énonciation, et donc manipulent la réponse du lecteur. Quand cette approche est appliquée à l'art où à la photographie, la forme est traitée comme un langage visuel destiné à être lu autant que regardé. Texte et image doivent être scrutés avec détail pour en décoder les significations[2] ».

[2] *Le graphisme en textes, lectures indispensables,* Helen Armstrong, Préface Ellen Lupton, Éd Pyramyd, 1/09/2011, p. 83.

Le travail du designer Jan Van Toorn complète cette idée. Dans son écrit Graphisme et réflexivité de 1994, il parle de la responsabilité du graphiste dans la production de ses images. Le graphiste doit prendre de la distance dans son travail entre ses productions visuelles et son commanditaire. Il s'exprime ainsi : « Le graphiste devrait mettre en évidence la part de manipulation inhérente à son travail et encourager les lecteurs à exercer leur vigilance de la même façon[3] ».

[3] *Ibid,* Helen Armstrong, Préface Ellen Lupton, p. 140.

Il ajoute qu' : « En d'autres termes, le graphiste doit adopter une posture d'opposition afin de signifier son émancipation du cercle des représentations culturelles pragmatiques. C'est là une notion importante parce qu'il ne s'agit plus de questionner la véracité du message, mais sa capacité argumentaire - et la façon dont celle-ci se manifeste plus ou moins explicitement, en relation avec les conditions selon lesquelles le message est produit et disséminé[4] ».

[4] *Ibid,* Helen Armstrong, Préface Ellen Lupton, p. 104.

L'auteur parle à plusieurs reprises du rôle de médiateur que doit endosser le graphiste pour empêcher le risque de propagande. Il ajoute

que « le travail lui même permettra d'acquérir expérience et recul[1] ». Pour lui, il faut lutter contre « le graphisme employant les outils du graphisme[2] ». Il précise que le graphiste doit participer à la démocratie en empêchant la manipulation du citoyen par les images :

« C'est, de plus, une mission d'intérêt public que d'habituer un public plus large à des formes de communication susceptibles de contribuer à une formation démocratique plus indépendante et radicale de l'opinion[3] ».

Plus récemment, dans son livre *Design's Delight*, 2006 ; chacune des doubles pages est conçue pour être lue et interprétée par le lecteur. Ces images sont issues de constructions complexes qu'il faut déconstruire et commenter. Ce travail nous montre comment les discours peuvent être créés à travers certaines associations d'images et de textes. Le graphisme n'est donc jamais neutre. Ici, nous sommes face à une fonction politique de la manipulation qui est d'opérer le recul critique. Ainsi, une prise de conscience à eu lieu dans la discipline face au risque de manipulation. Annick Lantenois l'expose à son tour dans son ouvrage *Le vertige du funambule.* Le graphiste ne doit pas être instrumentalisé mais doit répondre à la commande. Jan Von Toorn ajoute :

« Pour générer une production culturelle indépendante et critique, il est nécessaire de créer un autre espace conceptuel, au-delà de la destruction de l'expérience directe par le simulacre de la culture institutionnelle. Il ne s'agit pas de créer une alternative spécifique qui prendrait la forme d'un nouveau dogme face au cadre spirituel qui est celui de l'institution ; au contraire, l'objectif est de parvenir à une « écologie mentale* » qui permette aux intellectuels de la médiation - parmi lesquels les graphistes - de quitter les sentiers battus, d'organiser leur opposition et de l'articuler par la représentation médiatique. Cela n'est possible qu'en adoptant une position radicalement différente envers les relations de production - en exposant la pluralité des intérêts et des constructions disciplinaires en jeu dans le message, lesquels sont commentés et articulés par le « plan de consistance** » du médiateur[4] ».

[1] *Ibid,* Helen Armstrong, Préface Ellen Lupton, p. 105.

[2] *Ibid,* Helen Armstrong, Préface Ellen Lupton, p. 105.

[3] *Ibid,* Helen Armstrong, Préface Ellen Lupton, p. 105.

[4] *Ibid,* Helen Armstrong, Préface Ellen Lupton, p. 104.
* Félix Guattari,»Postmodernism and EthicalAbdications», Profile 39, 199», p. 11-13.
** Gilles Deleuze & Félix Guattari, Mille Plateaux, Minuit, Paris, 1980, p. 311-313.

Le graphiste, par les images qu'il produit, détient le pouvoir démocratique de la société. Marie-José Mondzain nous avertit aussi sur le danger de l'utilisation du commerce des regards lorsqu'il se transforme en gestion commerciale du visible. Alors il n'y a plus d'image et le chao prend place :

« Quand le commerce des regards se transforme en gestion commerciale du visible, il n'y a plus d'image et le marché des spectacles construit l'empire des nouvelles barbaries[1] ».

[1] *Qu'est-ce que voir une image ?* Conférence de Marie-José Mondzain, 13 juillet 2004, durée 85min, auteur/producteur UTLS - la suite, 3 décembre 2017 à 10h01, https://www.canal-u.tv/video/universite_de_tous_les_savoirs/qu_est_ce_que_voir_une_image.1405
le 1er décembre à 15h08

3. Le design comme remède

a. Qu'est-ce que le design graphique aujourd'hui ?

a1. Un graphisme qui propose une expérience de la coopération, les idées viennent dans l'échange, c'est l'idée d'une altérité constructive.

Comme le précise Edgar Morin : « Notre époque de communication n'est pas pour autant une époque de compréhension[1] ».

Effectivement, le graphiste peut servir une nouvelle cause qui est de compenser un certain nombre de défauts de la société contemporaine, notamment la perte des savoir-faire et le formatage par le marketing qui nous rendent tributaires des signes et des marques. Par ailleurs, les individus ont le sentiment d'être démunis et dépendants devant des objets techniques. C'est dans cette époque de formatage, de risque de manipulation politique et d'automatisation que l'on observe un besoin chez le public de manipuler parce qu'il ne sait pas forcément voir les images. Le graphiste peut y répondre par l'encadrement d'ateliers graphiques participatifs où la manipulation permet le partage des connaissances et la coopération. Nous observons que le designer graphique à travers la création d'ateliers propose une expérience de la coopération à travers la manipulation. Passer par la manipulation pour faire ensemble est une expérience possible. Prenons l'exemple du Jeu Connect de Ken Garland. Il est d'avantage question de faire ensemble et de recomposer et partager des formes que de les décomposer (disséquer). Les objets sont déjà donnés et nous ne sommes pas là pour partir d'un objet constitué dans le but de le décomposer. On a plutôt des éléments que l'on peut recomposer ensemble. Le faire ensemble, c'est être amené à partager et à valoriser les compétences, les connaissances et expériences de l'autre. Les idées de chacun sont socialisées pour avancer ensemble. C'est aussi une certaine façon de penser le métier de designer graphique par la socialisation et la mise en commun des idées de chacun. C'est aussi le cas dans les ateliers cités ci dessus du collectif Jaune Sardine. À travers ces ateliers graphiques participatifs, les individus fabriquent des signes ensemble et échangent entre eux sur la production et la diffusion de ces

[1] *Enseigner à vire, manifeste pour changer l'éducation,* Edgard Morin, Éd Actes sud, paru le 03/09/2014, p. 21

signes. Chacun apprend et acquiert de nouvelles techniques telles que la pratique du pochoir, du dessin et la construction d'une image. Comment fait-on une belle composition ? Pourquoi utiliser cette technique plutôt qu'une autre ? Où place-t-on les éléments graphiques sur l'image ? A quelle taille ? Avec quels outils ? Comment fabriquer de l'image en fonction de la demande et comment la réaliser à plusieurs ? La nouvelle idée apportée aujourd'hui par le graphiste est de faire communauté autour d'ateliers graphiques ce qui nécessite une manipulation.

a2. Une mise en commun et un partage des savoir-faire dans des dispositifs et des espaces de travail ouverts. L'image est-elle ouverte ou fermée ?

On observe que ce retour et ce besoin du faire par la manipulation peut être accueilli dans des dispositifs et des espaces de travail ouverts tels que les fablabs. Gilbert Simondon dans son livre *L'invention dans les techniques* dit que dans tout objet, il existe le shème de l'objet et le shème des créations antérieures qui ont participé à l'apparition du nouvel objet. « C'est dans les formes les plus élémentaires que la conservation de l'objet constitué ou sécrété par les générations précédentes est la plus efficace comme support organisé des générations suivantes (coraux, humus des forêts) ; ces effets de causalité cumulative, répétitive ne réapparaissent guère ensuite, de manière nette et décisive, qu'avec l'espèce humaine et sous forme d'objets créés ayant un sens pour une culture[1] ».

[1] *L'invention dans les techniques, cours et conférences,* Gilbert Simondon, *édition établie et* présentée par Jean-Yves Chateau, É*d du Sueil, septembre 2005* p. 281

Ici nous voyons l'importance de la mise en commun des savoir-faire qui a permis l'évolution de l'homme et de ses outils. De plus, Gilbert Simondon n'oublie pas de mentionner que ces outils doivent être partagés en posant la question du processus d'invention. *Pour lui,* « le processus d'invention se formalise le plus parfaitement quand il produit un objet détachable ou une oeuvre indépendante du sujet, transmissible, pouvant être mise en commun, constituant le support d'une relation de participation cumulative[2] ». Nous comprenons que le processus d'invention se

[1] *Ibid,* Gilbert Simondon, p. 280

fait dans un objet indépendant, transmissible et transportable s'accompagnant d'une mise en commun des savoirs. Cela constitue une relation de participation cumulative. Nous pouvons rapprocher cette idée de l'objet open source. « L'open source[1] » est une autre façon de penser et de partager les connaissances et les savoir-faire. Il permet sous certaines conditions à quiconque de lire, modifier ou redistribuer une information, un logiciel. C'est vers cette logique de *l'open source et du do it yourself* que notre société se tourne. Cette logique n'est pas nouvelle mais elle s'amplifie et rassemble de plus en plus d'individus à sa cause. Elle modifie le travail du graphiste car ces outils sont accessibles au plus grand nombre**.** Le métier de designer et la société dans laquelle évolue le graphiste changent. Le graphiste doit en tenir compte.

[1] *Cf,* Lexique

Cette idée de l'open source n'est pas nouvelle, elle arrive des les années 70 avec la pensée du designer et enseignant Victor Papanek qui présente sa vision du design. Ces idées novatrices ont été remises au goût du jour avec son ouvrage *Un monde réel* de 1971. Il est un précurseur de cette nouvelle façon de penser le design. C'est le pionnier du design écologique et éthique. Il est le premier à aborder ces questions dans ce livre. Il critique la société dominée par le capitalisme et la société de consommation qui rentre dans une crise environnementale. Il met en cause le design industriel et ses designers :
« En créant des automobiles criminellement dangereuses (qui font près d'un million de morts et de blessés chaque année dans le monde), en inventant de nouveaux types de détritus indestructibles qui envahissent la nature, en choisissant des matériaux et des techniques de production qui polluent l'air que nous respirons, les designers sont devenus une race fort dangereuse et c'est avec grand soin qu'on enseigne aux jeunes les compétences nécessaires à l'exercice de ces activités[2] ». Pour lui : « Le design peut et doit devenir un moyen pour les jeunes designers de participer à l'évolution d'une société meilleure[3] ». Il précise que « tout design est une sorte d'éducation. L'éducation peut passer par l'enseignement ou l'étude dans une école ou dans une université ; elle peut aussi passer par le design[4] ».

[2] *Un design pour un monde réel,* Victor Papanek, *trad.* Robert Louis et Nelly Joss, Environnement et société / Mercure de France, 1971, préface. écrite par Victor Papanek, Helsinki - Singaradja (Bali) - Stockolm 1963-1971 p. 23

[3] *Ibid,* Victor Papanek, p. 28

[4] *Ibid,* Victor Papanek, p. 125

Il prône un design :

- pour un bien-être sociale[1] et une conception responsable autour de la notion du bien commun.

- dans l'abandon du concept de brevet et de droit d'auteur. Pour lui les idées doivent être partagées, mises en commun et être empruntables. C'est ce qu'il enseigne à ses étudiants avec par exemple le projet de la fabrication d'un aire de jeu pour enfants aveugles où les croquis sont mis à la disposition de tous les organismes désirant la fabriquer. Il applique aussi cette idée à son travail par exemple sa table basse créée à la fin de ses études et diffusée en open source (photographie et croquis) dans le magazine Sunset de février 1953 sous le nom de « table à faire soi-même[2] ». La table basse peut être fabriquée par tous car les plans sont accessibles.

- honnête et écologique : Il prône une « utilisation honnête des matériaux qui jamais ne cherche à les faire passer pour ce qu'ils ne sont pas[3] ».

- « un design pour tous[4] » et « pour les minorités[5] ».

- la mise en commun des savoir-faire et le travail d'équipe dans le design[6].

Son discours se rapproche de cette nouvelle approche du design graphique ; de la pratique d'ateliers graphiques qui sont une mise en commun des savoir-faire à travers le partage des idées dans une production commune. Tout cela peut s'opérer dans des espaces de travail ouverts tels que les fablabs. Le Fablab se définit comme un lieu de fabrication ouvert où les outils et machines sont mises à disposition de tous. Il est aussi possible de travailler avec d'autres et d'échanger sur son projet. L'ensemble des productions sont généralement mises en open source sous une licence « creative commons ».

[1] *Ibid,* Victor Papanek, p. 80

[2] *Ibid,* Victor Papanek, p. 25

[3] *Ibid,* Victor Papanek, p. 35

[4] *Ibid,* Victor Papanek, p. 93

[5] *Ibid,* Victor Papanek, p. 92

[6] *Ibid,* Victor Papanek, p. 323

b. Un design à expérimenter

b1. Le designer comme passeur / comme pédagogue

En effet, nous assistons à un tournant dans notre société, désormais le designer graphique n'est plus seulement un graphiste. Il intervient aussi en tant que médiateur et que pédagogue. C'est le cas des ateliers effectués par Malte Martin et par le collectif Jaune Sardine. C'est à travers la pratique d'ateliers que l'on peut faire l'expérience de la manipulation ainsi que l'expérience de l'imaginaire. Le designer met l'accent sur les taches de médiation c'est-à-dire qu'il aide les individus à s'approprier un contenu de pédagogie. Il accompagne et aide à l'apprentissage. Il renforce les liens sociaux à travers le faire ensemble. Toutes ces qualités sont pour moi des composantes importantes de la manière dont je veux exercer mon métier. Il y a donc un intérêt à faire des ateliers que le graphiste peut amener. Dans un cas, lors de ces ateliers, non seulement nous avons l'expérience au sens unique où le designer graphique fait vivre une expérience en tant que pédagogue. C'est ce qu'explique Edgard Morin. Ici, le designer met en situation les personnes d'inventer elles-mêmes, de faire l'expérience et de voir par où le graphiste est passé. Il y a une certaine empathie lorsqu'on regarde une œuvre. Vous vous mettez à la place de l'artiste pour comprendre pourquoi il a choisit ces solutions là, vous essayez aussi de faire une expérience imaginaire qui est celle de l'interprétation. Si l'on donne à l'individu la possibilité d'agir sur le processus de création cela va participer à son individuation avec autrui et va le socialiser. De plus c'est en utilisant des outils, des artefacts, en utilisant des objets techniques tels que l'image que nous les rendons vivants et donc compréhensibles. C'est ce qu'explique Jean-Hugues Barthélémy dans son texte Du mort qui saisit le vif. Sans la vie, la mort marque la fin de l'individuation[1]. Il considère l'objet technique ou l'artefact comme un dépôt de mémoire comme le livre par exemple. Il explique que les objets sont issus de milliers d'années et on les réactive en les utilisant. On remet de la vie dedans lors de leur utilisation. C'est ce qui lie les hommes entre eux et les hommes à leur milieu. L'atelier à

[1] *Cf,* Lexique

travers la manipulation d'outils graphiques trouve un réel intérêt et un sens profond dans notre société. Le graphiste intervient aussi dans ce sens. Nous assistons bien à une transformation du métier de graphiste, il se diversifie. Il est à la fois graphiste, médiateur, pédagogue… Dans ces ateliers graphiques, il permet à chacun d'échanger, de faire l'expérience de la manipulation, de la compréhension de son environnement, de l'altérité, de l'imaginaire, de l'interprétation, du recul critique… Son rôle et ses compétences sont désormais multiples. Il réinvente et définit son métier à chaque instant.

b2. Un besoin de retrouver des savoir-faire intériorisés qui passent par un retour de la manipulation dans l'atelier

Cette transformation du métier de graphiste s'accompagne du retour du faire. Ce retour au faire peut s'exercer par l'atelier graphique où le designer met à disposition des outils à manipuler dont le but est aussi de recréer du lien entres les individus dans cette société individualiste. Malte Martin dans son atelier *Galaxie des mouvements*, partage les signes tout en les mettant en relation avec leur environnement. C'est aussi la prise en compte de l'autre dans la montée en puissance des signes. Le graphiste éduque le citoyen et le rend acteur par la manipulation des images dans l'atelier. Il met sur un pied d'égalité le designer et l'usager[1] des images du graphisme en lui donnant la possibilité de créer des images, des signes. Ce qui est nouveau dans la pratique de l'atelier c'est d'associer des fonctions, des enjeux spécifiques à des types de systèmes comme la dissection de la forme, la décomposition et la recomposition de l'image puis enfin le partage de ces formes. Le graphiste propose une autre approche de son métier et de la discipline qui accompagne le retour du faire. Aujourd'hui, le design sert de remède au mal-être des citoyens. Il les accompagne en recréant du lien avec leur environnement et avec autrui à travers la manipulation.

[1] *Cf,* Lexique

c. Proposer une méthodologie du design graphique auprès des designer afin de proposer aux usagers de s'essayer au graphisme

c1. cette nouvelle façon de faire du design pour les autres engage une transformation du métier de designer. Qui seraient les commanditaires de ce type de projet ?

Cette nouvelle manière de faire du design pour les autres nécessite de penser au commanditaire. Ayant redéfinit son métier et ses interventions. Nous pouvons nous interroger quel type de commanditaire serait prêt à accueillir des ateliers graphiques participatifs ? Auprès de qui travaille-t-il ? Dans quelle structure ? Dans quelles conditions ? Désormais, c'est le graphiste qui va chercher son commanditaire. Il va regarder quels acteurs seraient susceptibles de travailler avec lui. En effet, l'emploi de ce type de graphisme n'est pas complètement dessiné. Il y a sans doute plusieurs milieux qui peuvent l'accueillir tel que les espaces de médiations, les espaces artistiques et les musées qui ont besoin d'ateliers, d'objets de médiation comme les jeux…etc. Le graphiste peut aussi intervenir dans des espaces sociaux, dans les municipalités, auprès des écoles ou encore comme le collectif de Jaune Sardine qui est un modèle interessant de ce type de pratique. C'est aussi le cas de l'atelier *Fais-moi signe* de Malte Martin pour le pôle Molière. Dans ce projet, il propose aux citoyens de manipuler les objets du graphisme pour comprendre que les images sont une manipulation. Il essaye de créer un espace pour être dans une relation de parité avec les individus. Il veut qu'ils ne soient pas simplement des usagers des images de ce nouveau centre culturel mais qu'ils rentrent dans une pratique de ces images. Pour cela, Il doit trouver un vocabulaire d'image à la fois très accessible car le public n'est pas forcément initié au graphisme. En même temps, il doit aussi répondre à la commande en proposant une identité forte du lieu, belle et concurrencielle. Dans un cas il est dans la commande où il revendique son métier de designer graphique avec ses compétences. Dans un autre cas il ménage à l'intérieur de cette commande des espaces pour entrer dans une

relation de parité avec les citoyens à qui l'image est destinée et à qui il propose d'en avoir une pratique plus qu'un usage. Cette implication du public dans la fabrication de la signalétique permet d'inclure les individus aux projets, d'être cohérent, de donner envie aux personnes de visiter le lieu et de s'en emparer. Pour le pôle Molière de 2014, Malte Martin a proposé un système de signalétique qui fait sens pour incarner chaque bâtiment du pôle et donner une identité à l'ensemble. Il intervient dans le projet dans le 1% artistique[1] ce qui lui permet de financer son projet. Le designer propose une signalétique composée de formes simples (carré, losange, rond, triangle) revêtues de couleurs primaires (cyan, magenta, jaune). Ces formes épousent les murs, les vitres, le sol du pôle et installent ainsi des signes visuels aidant les visiteurs à se repérer. Ce graphiste propose dans cet atelier de déconstruire l'identité du lieu par la manipulation de ces signes afin de mieux les comprendre. En effet, dans la manipulation on sait que voir est un processus complexe qui peut être signalé par la possibilité de déconstruire les éléments de l'image, de les combiner, de les reconstruire. On peut également mettre ces éléments en mouvement en ce sens, on peut aboutir à une expérience différente qui relie par exemple l'art du temps et art de l'espace. Ici, les habitants s'approprient le centre culturel en composant des visages avec les éléments de la signalétique c'est-à-dire qu'ils façonnent l'identité du lieu à travers la leur. Ce travail qui est appliqué aux formes à une résonance sociale. Les gens dans une société, ont des différences, ils ont besoin d'associer leurs différences pour s'unir. On peut parler du partage et de la symbolique sociale de ce partage. Si Malte Martin fait des visages avec des formes simples c'est pour que chacun s'exprime avec les formes du graphisme. Nous sommes ici face à une appropriation du lieu par l'appropriation des signes. Les habitants se projettent directement en créant et en installant leurs productions sur le site. Au-delà de la signalétique, ces formes ont donné lieu à des créations de jeux visuels par une initiation au graphisme. C'est avec le kit *Modulos fais-moi signe* que chacun a composé des signes et a exprimé son imagination en petit, en grand, sur papier ou en projection. Pendant le chantier, les formes de la signalétique ont permis d'habiller les palissades et de faire apparaître les

[1] Créé en 1951, le "1%" est un dispositif qui consiste à consacrer, à l'occasion de la construction, de la réhabilitation ou de l'extension d'un bâtiment public, un financement représentant un pour cent du coût des travaux, à la commande ou à l'acquisition d'une ou plusieurs oeuvres d'art spécialement conçues par des artistes vivants pour être intégrées au bâtiment considéré ou à ses abords.

créations visuelles de chacun. Mon approche dans ce mémoire est personnelle et se rapproche de celle de Malte Martin. J'envisage plus tard de rechercher un emploi orienté vers la pratique d'ateliers graphiques participatifs.

c2. Différents types d'ateliers possibles (politique, pédagogique, critique...)

Ces ateliers peuvent tourner autour de différentes thématiques et autour de différents enjeux. Ils peuvent être politiques, sociaux, critiques comme ceux de Malte Martin avec son association *Agrafmobile*. Ils peuvent être pédagogiques et critiques comme ceux proposés par le colllectif Jaune Sardine.

Pour mon macro projet, j'envisage de proposer des ateliers graphiques participatifs autour du thème de l'amour.[1] Ces ateliers reposent sur des valeurs : celles de l'amour, du faire ensemble et de la mise en commun. On voit dans ce travail de manipulation à plusieurs que je fais entrer un ensemble de valeurs qui appartiennent beaucoup plus à ma façon d'envisager mon travail qu'a mon emploi en tant que graphiste répondant à une commande classique. Quand le graphiste souhaite participer à la démocratie et au faire ensemble. Quand il souhaite faire comprendre aux citoyens ce qu'est une image ainsi que son fonctionnement. Quand il veut que le citoyen manipule des objets du graphisme pour comprendre que l'image est une construction et une manipulation alors les rôles sont inversés. Le citoyen et le graphiste sont dans une relation de parité, l'un et l'autre apprennent ensemble. Le graphiste est à la fois dans la commande et dans un acte citoyen et démocratique. Il jongle entre les deux. Pour cela, le graphiste doit trouver les institutions publiques ou privées pour proposer ses ateliers dans le but d'une mission démocratique. Par exemple, le Frac (fond regionnal d'art contemporain) a pour vocation de rendre accessible, de diffuser, l'art contemporain auprès d'un public divers (scolaires, étudiants, adultes). Il a aussi pour objectif de développer des actions de sensibilisation et de formation à la création contemporaine (rencontres d'artistes, ateliers, conférences, évènements...). C'est

[1] *Cf,* Fiche technique

dans ce cadre là que le graphiste peut intervenir en proposant un atelier graphique participatif par exemple. C'est dans cette optique que je me positionne.

C'est avant tout, la question de l'interactivité c'est-à-dire de pouvoir être dans un échange graphique et visuel que je trouve très important. Ce n'est pas une interactivité dans le champ du numérique qui m'intéresse mais quelque chose qui a sans doute une actualité importante aujourd'hui, celle de la question de la manipulation des objets. Je me positionne en réaction face aux nouvelles technologies. Certes, je suis bien dans une époque du numérique et c'est parce que je suis dans cette époque que j'ai envie de developper autre chose qui est le faire ensemble. Mon envie est de travailler sur l'évolution du numérique dans les objets graphiques. Il y a une tendance portant sur des objets très augmentés et celle d'aller vers des objets à manipuler sollicitant le corps. Au fond ce sont ces objets là qui m'intéressent et c'est sur eux que j'ai envie de travailler. C'est plutôt une envie d'exploiter le corps humain de façon un peu différente. C'est dans la réflexion de ce mémoire que je dessine mon profil professionnel ; celui d'être une graphiste qui souhaite réaliser des ateliers graphiques participatifs avec une optique social et éthique. Dans une autre façon de concevoir ce métier, en créant la demande. J'ai des idées de graphisme, reste à trouver l'employeur qui me permettra de les mettre en application.

4. Conclusion

Nous avons vu que la manipulation et l'expérimentation constituent une approche possible du graphisme et de sa profession. La manipulation des objets graphiques et des images permet d'en comprendre leur complexité. L'élaboration d'une image peut résulter d'une démarche collective qui s'appuit sur l'observation et la décomposition de ces éléments. Appréhender les images permet de voir et de comprendre sa construction. Cette complexité de l'image peut être pointée par le graphiste qui peut alors jouer un rôle dans le signalement de dérive possible à partir d'une analyse de l'image faite. Signaler le fonctionnement de ces images permet de comprendre qu'une image est toujours une construction et qu'il existe toujours une marge, une possibilité de la reformuler. On observe que manipuler permet de partager les éléments constitutifs de l'image. Ce partage se fait aujourd'hui dans nos sociétés par un retour du faire et du faire ensemble dans la pratique d'ateliers graphiques. On note que l'ensemble de ces considérations redessinent le métier de designer graphique. Cette pratique de l'atelier demande au graphiste d'aller chercher son commanditaire et de sans cesse tenir compte des attentes de celui-ci. C'est dans cette optique que je souhaite orienter mon métier dans la cadre d'atliers graphiques participatifs.

5. Bibliographie

Ouvrages :

- John Dewey, *L'art comme expérience,* traduit de l'anglais par Jean-Pierre Commetti, Christophe Domino, Fabienne Gaspari, Catherine Mari, Nancy Muzilli, Claude Pichevin, Jean Piwnica et Gilles Tiberghien, *s. l.,* Gallimard, coll. Folio essais (n°534), 23 avril 2010, 608 p.

- Edgar Morin, *Enseigner à vivre, manifeste pour changer l'éducation,* Actes sud, coll. Play bac, *s. l.,* septembre 2014, 132 p.

- Helen Armstrong, préfce de Ellen Lupton, *Le graphisme en texte, lectures indispensables, s. l.,* Pyramyd ntcv, 1er septmbre 2011, 151 p.

- Raphaêl Zarka, *Free ride, skateboard, mécanique galiléenne et formes simples,* B 42, *s. l.,* septembre 2017, 124 p.

- Herman Hesse, *Narcisse et Goldmund,* traduit de l'allemand par Fernand Delmas, *s. l.,* Le livre de poche, mai 2017, 256 p.

- André Gide, *Les nourritures terrestres, s. l.,* Gallimard, coll. Folio essais (n°117), le 9 septembre 1976, 256 p.

- Robert-Louis Stevenson, *L'étrange cas du Dr Jekyll et de Mr Hyde,* traduit de l'anglais par Jean-Pierre Naugrette, *s. l.,* Le livre de poche, le 25 août 1999, 94 p.

- Gilbert Simondon, *L'invention dans les techniques, cours et conférences, s. l.,* du Seuil, coll. traces écrites, le 2 septembre 2005, 350 p.

- Alain Rey, *Le Dictionnaire Historique de la langue française en 3 volumes,* Le Robert, le 7 août 2012, 4200 p.

Web :

Malte Martin :

- http://www.plateforme-socialdesign.net/fr/decouvrir/fais-moi-signe-les-mureaux
- http://www.agrafmobile.net/site1.html
- http://www.atelier-malte-martin.net/fr/

Oskar Schlemmer :

- https://www.olats.org/pionniers/pp/schlemmer/schlemmer.php

John Dewey :

- http://skhole.fr/serie-john-dewey-et-l-education
- http://www.artsetsocietes.org/f/f-delpeux.html
- http://skhole.fr/continuite-de-l-experience-et-theorie-de-la-recapitulation-dans-la-pedagogie-de-dewey-par-seb-ak-alix

Bernard Stiegler :

- https://www.latribune.fr/actualites/economie/france/20090723trib000402565/bernard-stiegler-le-consumerisme-a-atteint-ses-limites.html france/20090723trib00402565/bernard

Marie-José Mondzain :

- https://www.canal-u.tv/video/universite_de_tous_les_savoirs/qu_est_ce_que_voir_une_image.1405
- http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2014/06/19062014Article63538759496180425.aspx

Michel Melot :

- http://ihl.enssib.fr/le-livre-comme-forme-symbolique

Arts techniques et civilisations :

- http://albertohernandez.co.uk/
- http://the-publishing-lab.com/features/view/106/alberto-hernandez-enhances-r.-l.-stevensons-strange-case-of-dr.-jekyll-and
- http://blogs.erg.be/a_propos/?tag=dr-jekyll-and-mr-hyde

Fiche de lecture :

- http://www.artsetsocietes.org/f/f-delpeux.html

Lexique :

- http://www.cnrtl.fr/
- http://www.larousse.fr/

Article :

- Jean-Hugues Barthélémy, Du mort qui saisit le vif, Paris le 16 juin 2017, MSH Paris Nord, 11 p., http://journals.openedition.org/appareil/599

6. Fiche technique (annexe)

Introduction :

J'engage cette année de recherche sur le thème de l'expérience dans le design graphique. Je me questionne sur cette nouvelle approche du design. En quoi l'expérimentation et la manipulation peuvent permettre une meilleure compréhension de notre environnement ? En effet l'image à voir est complexe et il est nécessaire pour la comprendre de la déconstruire. On observe qu'il existe déjà des objets graphiques à manipuler dans la discipline, cela n'est pas nouveau. La manipulation est aussi présente dans la pédagogie, elle a donc un intérêt. Si l'image à voir pour être comprise a besoin d'être déconstruite puis reconstruite alors, le graphiste a un rôle à jouer en nous indiquant la complexité de l'image. C'est par un jeu combinatoire passant de la forme simple à la forme complexe que le graphiste peut montrer cette complexité. On observe ensuite une prise de conscience du risque de la manipulation par l'image. Les graphistes ont consciences de pouvoir manipuler socialement les autres. L'expérimentation dans le design graphique permet alors d'éviter ce risque de propagande. Enfin, on observe que cette approche est nouvelle et qu'elle peut passer par des ateliers graphiques. En ce sens, le graphiste n'est pas uniquement un designer il endosse aussi le rôle de pédagogue et de médiateur. C'est par le retour du faire et du collectif que ces ateliers se déroulent. Cette démarche s'inscrit dans une société dépendante de la technologie. Les individus ont besoin de se retrouver, de créer du lien social en (ré)apprenant des savoir-faire avec leur main dans des dispositifs et des lieux de fabrications ouverts. Cette transformation du métier de graphite entraine des modifications. On peut se demander comment le graphiste crée de la commande, par quoi cela passe et comment son métier se modifie et se diversifie-il.

Les objectifs :

Pour poursuivre cette réflexion, je souhaite engager des ateliers graphiques participatifs sur le thème de l'amour à Marseille. Pour cela j'ai besoin de lancer un financement participatif afin de récolter des fonds pour proposer des ateliers, pour les faire connaitre et intéresser un large public.

Les besoins :

- Diffuser et partager son travail (portfolio) sur les réseaux sociaux
- Créer une page du projet
- Récolter des fonds pour financer le projet, plateforme KisskissBankBank
- Trouver des espaces de rencontres pour proposer des ateliers : bibliothèques de Marseille (L'alcazar), centre sociaux, café associatif…
- Faire fonctionner son réseau

MARSEILLE J'T KIFFE

Une prise de conscience de notre environnement
Ateliers d'amour graphiques

En tant que futur designer graphique, je souhaite intervenir auprès des marseillais en proposant des ateliers graphiques participatifs. L'enjeu est de mobiliser chez le citoyen une prise de conscience de son environnement par l'intermédiaire de dispositifs graphiques afin d'interroger et d'observer l'image.

La cause du projet :
Ce projet est issu d'un précédent travail éditorial où j'ai inscrit des messages d'amour dans la ville de Marseille. Ce travail a été une première expérience dans la rue, d'une rencontre avec les habitants de la ville que je souhaite poursuivre et développer en proposant des ateliers graphiques avec les habitants.

Les idées fortes du projet :

Façonnons ensemble l'identité de notre ville !!
Proposer aux habitants d'être force de proposition dans l'image qu'ils souhaitent donner de leur ville en les rendant acteurs du projet.

Un projet qui s'inscrit dans le cadre de Marseille MP2018, capitale de l'amour.
Cette année est placée sous le thème de l'amour, proposons une image de Marseille en fabriquant ensemble des messages d'amour

Un débat citoyen et ouvert
Proposer des ateliers sur des valeurs positives celles du vivre ensembles et de la mixité sociale qui caractérisent la ville.

L'amour une relation entre les lettres et les signes

Ce projet se développe en plusieurs étapes autour de différents ateliers graphiques à destination du public d'établissements scolaires, centres socioculturels et autres structures culturelles de la région PACA…

Objectifs :
Valoriser le territoire marseillais et ses habitants - Développer la créativité et l'imaginaire de chacun - Développer une prise de conscience de notre environnement

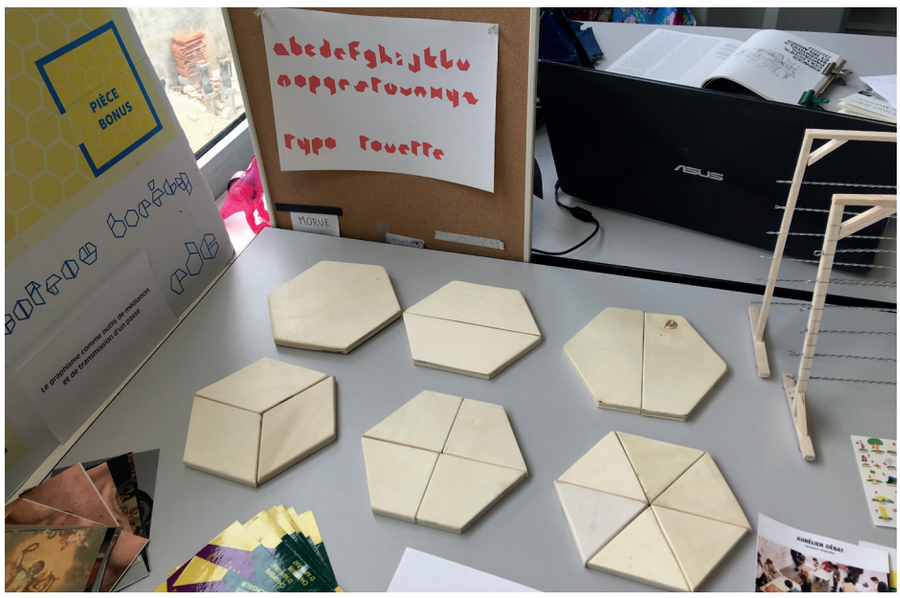
Atelier 1 : Comment parle-t-on d'amour ?

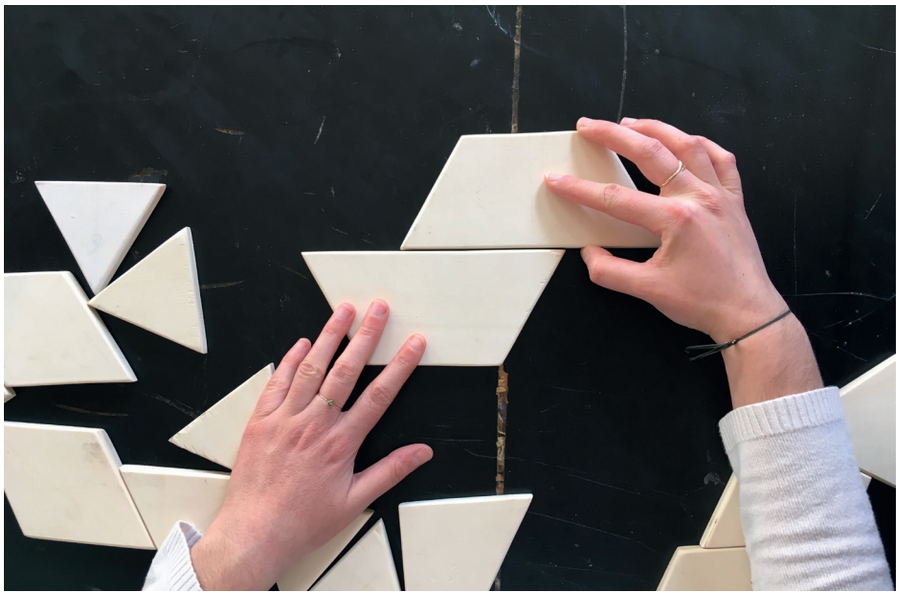
Tout d'abord, je souhaite proposer des ateliers linguistiques autour des langues et de ses signes.
Il s'agit d'utiliser la richesse linguistique de Marseille pour récolter et fabriquer des mots d'amour.
Durant ces ateliers, chacun exprime ce qu'évoque l'amour ainsi que l'amour pour sa ville. Il faudrait des espaces d'expressions et de créations composés de 5/6 personnes. Chaque personne vient avec son histoire, sa culture et partage sa vison de l'amour. Ces ateliers sont des espaces d'échanges et de récoltes de mots et de signes (dessins).

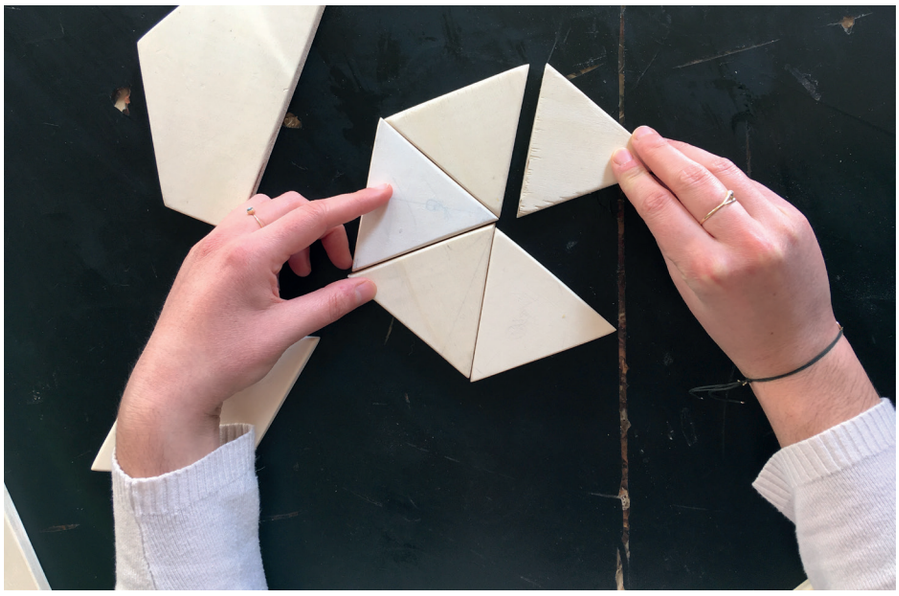
Atelier 2 : Comment les lettres font-elles l'amour ?

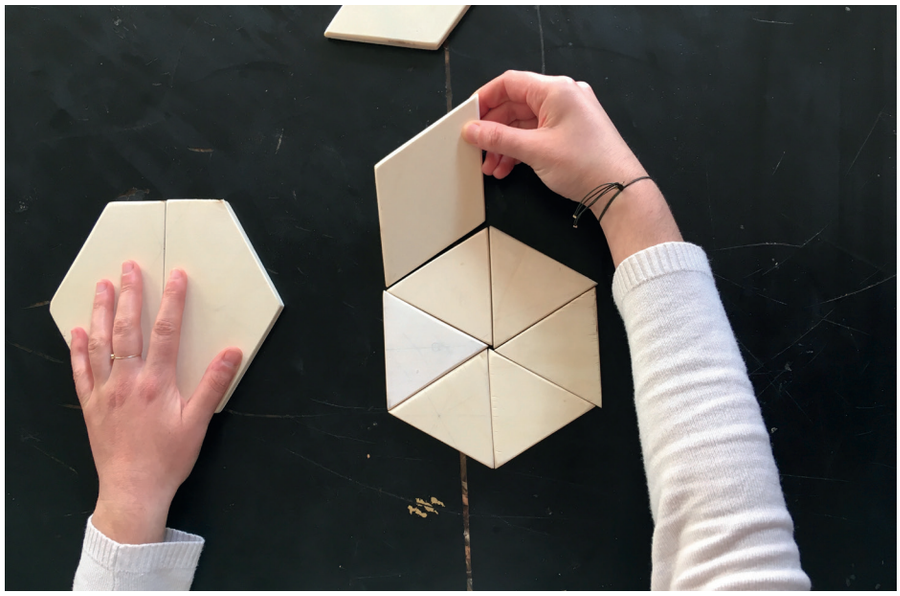
Suite à cette récolte de messages et de signes, je compte opérer une série de familles de mots et de signes (dessin) (verbe, adjectif, mots de liaisons, sujet, nom, complément). Je proposerai un alphabet de l'amour composé de lettres, de mots et de signes d'amour classés dans des familles.
Ce second atelier propose de créer ensemble des messages d'amour sur différents supports (tomettes, cartes postales, badges, affiches interactives…). C'est un atelier d'écriture graphique déclinable sous différentes formes et supports.

Atelier a : un atelier de typographie modulaire à partir de la forme de la tomette. Utilisation de la typographie tomette pour écrire des messages d'amour.







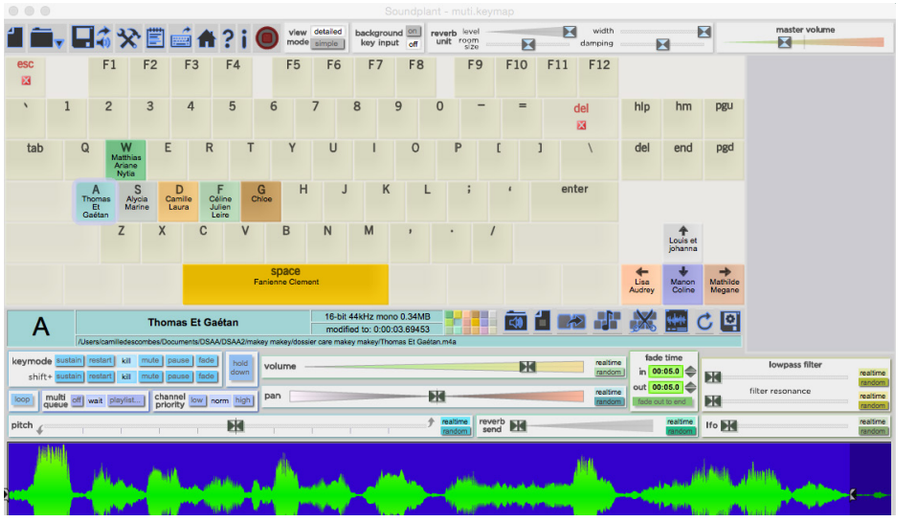


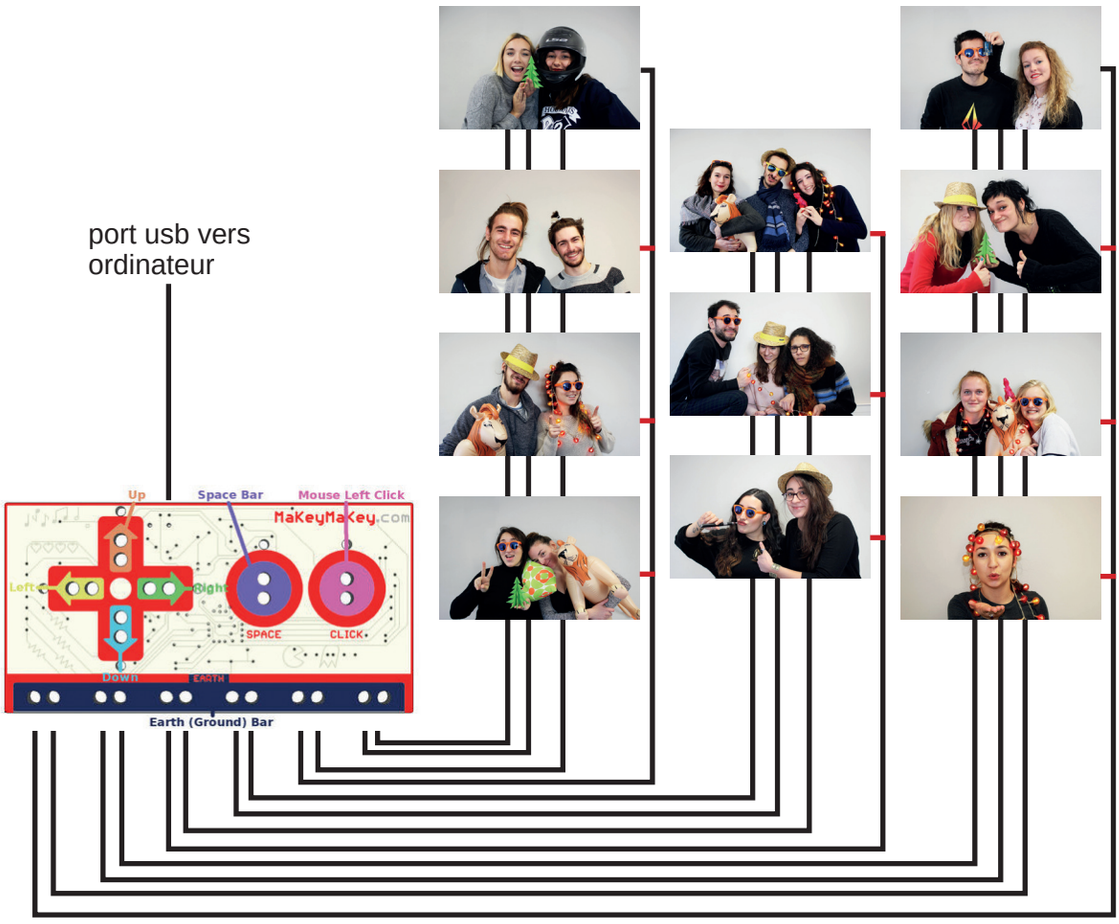
Atelier b : atelier ou ces messages d'amour écrits et/ou dessinés sont déclinés sur différents supports pour être renvoyés par les participants à une personne de leur choix. Ainsi ces messages sont rediffusés et réinjectés dans la ville.

Les supports sont multiples :
- carte postale photographiée à envoyer avec son nom ou sa photo au verso
- affiche qui pourra ensuite être collée sur les murs
- affiche interactive avec l'utilisation d'un kit makey makey
- le stop motion (image animé) à mettre sur le lien du site du projet et à partager

Le makeymakey exemple :

J’ai auparavant réalisé une carte de vœux sonore à l’aide d’un makey makey, d’un fil cuivre et du logiciel soundplant pour le son.





fil de cuivre, poser son doight dessus pour activer le son

fil de cuivre conducteur

Schéma makey makey de la carte de vœux sonore.

Atelier 3 : L’amour à plusieurs, un amour multi-langue

J’aimerais également proposer un atelier avec une classe d’école primaire. Des rôles seraient distribués au sein de la classe. Chaque enfant prend la langue d’un pays et part chercher des mots. Ensuite des phrases d’amour seraient créées ensemble pour ensuite être envoyées à d’autres personnes de leur choix. Cet atelier peut permettre aux enfants de se rendre compte de la diversité de la langue et de leur ville. Chacun peut échanger sur sa culture d’origine et partager des mots. Cet atelier pourrait donner suite à un cours sur la langue avec leur professeur.

Atelier 4 : Fabrication du kit amoureux

Enfin je souhaite également proposer un atelier de céramique autour de la tomette provençale. Ce dernier atelier est à l’origine d’un de mes stages effectué au musée Borély, où j’ai eu l’occasion de participer à la création d’un jeu. J’ai créé une typographie tomette pour ce jeu que je souhaite réinvestir dans ce projet d’amour. La tomette étant un élément caractéristique de Marseille et de sa région, l’idée est d’écrire avec cette typographie et/ou d’inscrire ces mots/phrases/signes récoltés sur ces tomettes afin de proposer un kit tomette/typo/écriture. Les habitants pourraient repartir avec un kit de 5 à 6 tomettes afin de les installer au sol ou sur les murs de la ville afin de déclarer leur flamme à la ville et aux habitants. Il y aurait un atelier de céramique sur la fabrication de tomettes. 1 kit de tomettes = 1 histoire pour créer une identité marseillaise

Pourquoi le choix de la tomette ?

Cet hexagone reprend la forme dite hexagonale de la France et représente aussi la Provence et Marseille. Elle est aussi l’image de la mutualité, de la ruche et de la mise en commun. Chaque forme assemblée crée une forme plus grande. Chaque cellule s’accorde, cohabite, s’ajuste vers un enrichissement linguistique. C’est aussi l’idée de partage et d’amour qui est aussi évoquée dans cette forme.

Police de caractère :
- Antique Olive Std - conçu par Roger Excoffon
- Liberation Sans - conçu par Red Hat

Imprimé en Février 2018 à Hyper copy, 15 Rue du Théatre Français,
13001 Marseille