



HAL
open science

Tout le monde est graphiste ? Le graphisme à l'époque du graphisme de masse.

Pierre Braun

► **To cite this version:**

Pierre Braun. Tout le monde est graphiste ? Le graphisme à l'époque du graphisme de masse.. Internet : interactions et interfaces. Sous la direction de Godefroy Dang Nguyen et Sylvain Dejean, GIS Marsouin, Actes du 10ème séminaire/conférences, Brest 2012, l'Harmattan, 2014, p. 301-318., 2014. hal-02508525

HAL Id: hal-02508525

<https://hal.science/hal-02508525v1>

Submitted on 14 Mar 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Tout le monde est-il graphiste ? Le graphisme à l'époque du graphisme de masse.

par Pierre BRAUN
08/mars /2012

Image 1 : Affiche A4 scotchée sur la porte du bureau de Paula V. (Mai 2012). Photographie Pierre Braun



Chacun se retrouve sollicité aujourd'hui par une panoplie d'outils et de services technologiques qui lui permet d'organiser lui même tout un champ de visibilité à l'écran, sur son bureau ou autour de lui. (Images 2 & 3)

Ces aménagements et productions graphiques posent de nombreuses questions dans le champ des pratiques artistiques mais aussi dans celui du design graphique. La propension qu'ont les industries des médias à laisser l'utilisateur manipuler les données et le savoir pour se les approprier et les redistribuer en font-ils obligatoirement un graphiste ? Comment le métier de graphiste qui repose sur l'exploitation des mêmes outils technologiques évolue-t-il ? De quelle pratique graphique et communicationnelle, le mot graphisme est-il le nom ? Comment y intégrer les plus récentes évolutions ? Est-ce bien cet ensemble d'ajustements de signes, de couleurs, de formes d'inscriptions et d'enregistrements ?

Image 2. Aperçu du bureau de Philippe B. (Mai 2012). Photographie Pierre Braun.



L'onde de choc produite par la démocratisation des biens d'équipements numériques bouleverse l'ensemble de nos représentations et leurs apprentissages. En 2008, la publication sur Internet du mémoire de Yoann Bertrand sonne comme un coup de semonce dans le paysage du graphisme contemporain. En affirmant que "tout le monde est graphiste" et en donnant la parole à des graphistes amateurs, cet étudiant de l'école supérieure des arts décoratifs de Strasbourg (ESDAC) interroge avec une ironie piquante les affres du graphisme à l'époque du numérique et de l'internet.

En effet, le constat de la démocratisation des biens d'équipement informatique et des outils de créations graphiques n'est pas seulement un simple fait sociologique que l'on mentionne ici ou là pour historiciser notre contemporanéité : il affecte le métier de graphiste en son sein même, celui de sa formation et de son enseignement. Dans ce contexte de répliation et de standardisation des outils d'édition et de création, distingue-t-on facilement les productions savantes ou ordinaires de ces nouveaux amateurs qui fréquentent et manipulent les données et dont les logiciels leur font croire qu'il ont déjà acquis un savoir-faire ? Si tout le monde utilise les mêmes logiciels, quel crédit accorder à la répétition et la standardisation des conduites graphiques ? Pourquoi se rendre alors attentif aux formes d'ensauvagement graphiques des usagers anonymes et amateurs¹ ?

Image 3. Capture d'écran du mémoire de fin d'études de Yoann Bertrand, « Tout le monde est graphiste », 2008. <http://issuu.com/yoannbertrand/docs/y-bertrand-memoire-08>, consulté le 8 mars 2012.

¹ Ces questionnements font l'objet de recherches au sein de l'équipe APP-Gis Marsouin.



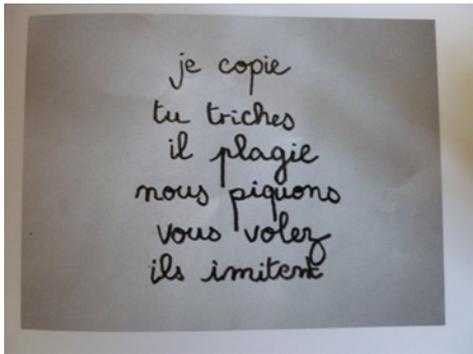
Faire un film, un diaporama ou créer un livre d'image aujourd'hui n'impliquent plus nécessairement l'invention d'un mode de représentation graphique fondé sur un apprentissage au sens traditionnel du terme. Vecteur de démocratisation, le numérique est d'abord une puissance de déplacement, de délocalisation et de redistribution des savoirs faire. Pour un grand nombre d'utilisateurs non spécialistes, le processus de fabrication graphique ne consiste plus qu'à accompagner l'expression de l'idée, du contexte ou celle de la production d'une action. Pour réaliser un projet pourquoi perdre son temps si un logiciel Lambda facilite l'intégration de telle ou telle forme en capitalisant une économie de temps de travail ?

Les algorithmes se chargent aujourd'hui d'affiner les choix de l'utilisateur, par l'intégration d'un certain nombre de préférences à l'exemple des technologies CMS (content management system, de type Drupal, Joomla, Wordpress, Spip) et autres Template (un gabarit de mise en page où l'on place images et textes) identifiant ce que l'utilisateur souhaite avoir à sa disposition voire même plus récemment, d'anticiper sa demande si l'on met en perspective Google Instant, cette application dite de « recherche instantanée ».

Parallèlement à ces services qui cherchent à se rendre chaque jour plus indispensables et tentent leur séduction par la participation des usagers (Flickr, Facebook, Blogspot, YouTube ou Google pour ne citer que quelques exemples des médias qui dominent l'économie technologique de l'intime actuellement), le réseau se transforme en un dispositif d'accueil de la reproduction participative. En proposant au consommateur la possibilité d'exporter ou de télécharger des données de plus en plus complexes à partir du réseau, les pratiques individuelles bouclent et s'animent entre elles, elles conduisent à une mise en relation active des représentations et de la créativité. L'artiste contemporain Camille Laurelli reproduit ce symptôme contemporain du "plagiat anachronique²" en reprenant délibérément un dessin vu dans le journal satirique Charlie Hebdo déclinant au présent de l'indicatif tous les verbes relatifs à la culture numérique : "je copie, tu triches, il plagie, nous piquons, vous volez, ils imitent."

Image 4. Camille Laurelli, *Sans titre*, technique mixte, 2009, courtesy Camille Laurelli.

² Cette expression est de Camille Laurelli. Elle est reprise par Stéphane Sauzedde dans le catalogue *Sans Titre* de l'artiste publié en septembre 2009 par l'école régionale des beaux-arts de Grenoble.



Chacun a eu l'occasion il y a peu de temps de rencontrer ces nouvelles formes graphiques qui émergent ici ou là de l'actualité. Ces mêmes constituent les répliques de faits marquants et traversent la sensibilité contemporaine. Ces manifestations visuelles circulent dans le réseau sous des formes dont le principe se fonde sur la résistance initiale du message et sa persistance presque « rétinienne » aux manipulations plastiques et visuelles des internautes. Ces derniers cherchent à en produire des détournements plastiques sauvages dont le processus imitatif de réplification et de transformation modifie la dynamique conceptuelle du message initial³ à l'exemple de cet incident du policier gazant des étudiants assis dans le cadre d'une manifestation non violente dans le campus de l'université californienne à Davis.

Image 5. « Pepper spray cop », capture d'écran du mémoire d'Anne-Laure Artaud, « Esthétique participative de masse », Master 1 arts « Créateur de produits multimédia artistiques et culturels », université Rennes 2, 2012.



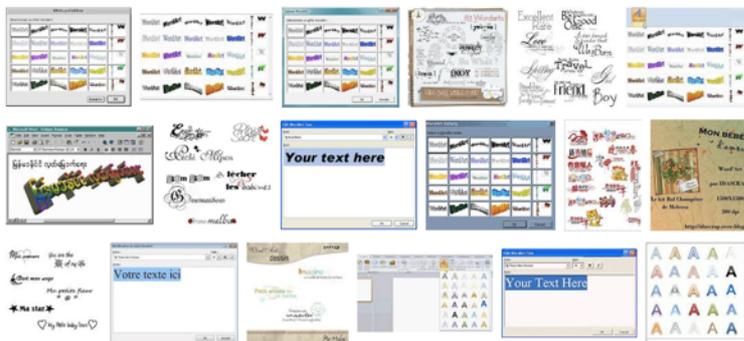
Il y a semble t-il dans ces reprises partagées et communautaires des liens et des filiations qui travaillent le rapport du quantitatif au qualitatif, du global au vernaculaire, de la reproduction à la reprise et à la suture d'un imaginaire distribuée et graphique.

WordArt : l'import-export en mode mineur

³ Anne-Laure Arthaud, étudiante en Master 1 Arts « Créateur de produits multimédia artistiques et culturels » à l'université Rennes 2, a recensé ces formes dans son mémoire « Esthétique participative de masse ».

Au début des années 2000, alors que le champ du graphisme professionnel se structure autour des logiciels QuarkXPress ou Indesign, Microsoft implémente dans son logiciel de traitement de texte WordArt, une section graphique pour compléter et donner une valeur ajoutée à son logiciel bureautique. Des millions d'utilisateurs vont pouvoir utiliser, sans passer par un logiciel de graphisme, des éléments d'embellissement graphique et de distorsion de typographie pour se les approprier culturellement. Un florilège d'appropriations et d'usages divers se manifeste tout d'abord restreint aux options de WordArt : l'utilisation des couleurs se généralise pour répéter les mots ou les phrases qui conviennent dans un cadre festif, l'esprit Cartoon et familier de la typographie Comics Sans-serif ou le décorum traditionnel des fêtes de fin d'années se manifestent conjointement avec des textes en phylactères et autres guirlandes...Très vite, de nouvelles pages ensauvent WordArt sur la toile. En partage, par téléchargement, chacun propose ses solutions et ses motifs : formules graphiques d'amitié et de bonheur, solutions et typographies pour la reconnaissance ou l'appartenance aux cercles restreints de la famille ou à des communautés du temps libre, atelier virtuel de couture proposant le téléchargement de broderies ou de passementeries virtuelles typographiques, C'est tout une série d'ateliers potentiels des "arts et des traditions populaires" qui ressuscite dans des versions festives et transcodés, en partage ou en téléchargement.

Image 6. Capture d'écran, « WordArt », requête sur Google image, consulté en mars 2012.



Sur le terrain artistique et celui des graphistes professionnels, les usages de WordArt sont méprisés ou bien regardés de manières condescendantes. Les stéréotypes du graphisme sont maintenus à grande échelle par des logiciels qui entretiennent l'illusion d'un savoir faire : le choix récurrent des polices, les fonds colorés, les motifs « tampons », le centrage du texte, etc. deviennent des poncifs. Les questions sont multiples et se font pressantes : où opèrent les différences entre le graphisme professionnel et le graphisme de ces nouveaux utilisateurs ? Quelle différence entre un habillage graphique et un style graphique ? Quelle différence entre l'utilisation graphique et une pensée du graphisme ?

WordArt montre bien comment l'usage se transforme progressivement en modalités particulières d'une appropriation technologique auprès de publics non spécialistes. WordArt n'est pas à proprement parler un logiciel graphique, ni tout à fait un outil qui remplit une

fonction efficace. C'est une série d'options en définitive très accessoires du logiciel Word qui permet d'embellir les textes sur la base de gabarits pré-formatés. Des milliers d'utilisateurs se mettent à choisir et reproduire des gabarits pour les appliquer sur des données textuelles sans aucune autre connaissance que celle nécessaire à l'exploitation directe de ces nouvelles fonctions logicielle dont la simplicité ergonomique du dispositif semble sans faille !

WordArt fait alors l'objet d'un engouement qui finit par contre performer et dénaturer en quelque sorte sa fonction d'embellissement à partir du moment où l'accessoire devient par défaut un outil déterminant la conception graphique.

Voici venir en masse un nouvel ordre graphique : celui des typo Times, Arial ou Comic, des textes centrés et des élongations graphiques sans compter les motifs tapisserie et les petites fleurs qui sont proposés en complément et en téléchargement gratuit.

Dans son mémoire de fin d'étude, Yoann Bertrand, à l'occasion d'entretiens, révèle de troublantes confusions entre l'utilisation graphique et une conception du graphisme. Dorothée déclare ainsi :

« J'ai commencé par le plan, (...)les grandes idées (...) Ensuite on développe l'argumentaire et en dernier on essaie de mettre des photos ! »⁴

Présenté de cette manière, on sourit à l'avance des polémiques qui pourraient être suscitées sérieusement par de telles affirmations dans la mesure où la spécificité de l'image détermine quand même dans une certaine mesure (à défaut d'une mesure certaine) l'organisation du document. Tout aussi discutables sont les propos suivants de Dorothée dans cette autre qui fait la part belle à la toute puissance du commanditaire et de l'incapacité du designer graphique de ne pas pouvoir éclairer la commande, le besoin initial pas toujours identifié par le commanditaire ou les dimensions déontologiques de la profession dans l'exercice de cette fonction :

« Quand on doit répondre à un objectif, il t'es demandé de ne pas mettre tes idées, tu dois rester professionnel, et comme n'importe quel autre professionnel, tu n'es pas censé parler de tes convictions personnelles au travail. »⁵

Les entretiens que conduit Yoann Bertrand avec des graphismes amateurs, montrent bien que le travail graphique repose sur un engouement et des habitudes pour l'utilisation du logiciel par défaut au départ puis par souci de simplicité ensuite, souvent sur des « à priori ».

Ils montrent d'autre part une introversion de la pratique qui se limite le plus souvent à l'expérience personnelle ou renvoie et répond aux demandes d'un microcosme culturel. La culture vernaculaire s'empare d'une gigantesque opération d'importation ou d'exportation de gabarits sans rapport nécessairement justifié de leur exploitation, puisqu'on la vu, les formes ou les gabarits sont associés/mixés/collés/interpolés au texte sans nécessairement faire l'objet de transformation spécifiques après leur importation.

⁴ (BERTRANDY, 2008)

⁵ (BERTRANDY, 2008)

Tout le monde est graphiste : des médias dominants aux pratiques discrètes

Dans la mesure où toutes les techniques de reproduction graphiques se retrouvent désormais à la portée de chacun, qui donne à voir ? Qui dit ce qu'il y a à voir et qui dit ce qu'il faut lire⁶ ? WordArt capte et code la parole de ces nouveaux acteurs amateurs, à la fois consommateurs et usagers très nombreux et le plus souvent anonymes. Ils alimentent, utilisent et propagent massivement les stéréotypes et les codes les plus basiques du graphisme tout en les réagencant localement. Nous sommes les contemporains de cette diffusion des modes graphiques dominants et nous pouvons remarquer que se manifeste une forme de culture graphique à la fois formatée et contrainte qui reste étrangement variée.

Le graphisme amateur permet d'aborder une autre voie pour l'analyse des usages et des modes d'appropriations graphiques des médias dominants. Ce mode d'appropriation interpelle les démarches de création souvent rendues aveugles par la fascination qu'exercent la virtuosité graphique et la technologie, si recherchée par le graphiste en mal de reconnaissance. Le graphiste amateur tente de faire au mieux et avec les moyens du bord. Cette fausse naïveté du comportement d'utilisateur face à la technologie relève d'un art du faire bien repéré et balisé en son temps par Michel De Certeau. Les adeptes du WordArt produisent la plupart du temps semble-t-il un graphisme stéréotypé sans prétention apparente, une solution qui retrouve du sens pour un graphisme modeste et bricolé, incapable de rivaliser avec le graphisme professionnel mais qui trouve toujours une occasion heureuse, une solution pour un contexte ordinaire en important des éléments fabriqués et contextualisés ailleurs comme le montre cette capture d'écran tirée du projet de Yoann Bertrand. Sur la base d'un cahier des charge précis pour la publication d'une annonce de Messe, composé à partir de la proposition originale d'Étienne (à gauche), voici la proposition graphique de Dorothee. Sa proposition utilise à son tour des éléments importés, ceux-ci manifestent les choix du graphiste amateur et leur variabilité malgré la standardisation.

Image 7. Capture d'écran du projet de Yoann Bertrand. Tout le monde est graphiste, 2008, <http://issuu.com/yoannbertrand/docs/ttlmonde-est-graphiste>, (consulté le 10 Mars 2012)



⁶ (MONDZAIN, 2003)

C'est cette liberté revendiquée contre les normes, les exigences imposées du métier qui finissent par séduire dans une direction opposée du travail certains graphistes professionnels et pour laquelle Yoann Bertrandy finit par s'associer.

Citons par exemple le graphiste britannique Paul Elliman, dont un travail s'inscrit dans la filiation de la poésie sonore en imaginant les rapports de correspondances et les transpositions qu'entretiennent la typographie et l'écriture avec l'architecture et l'espace sonore. En exportant le comportement phénoménal des premières ondes de Marconi permettant d'ensauvager autrement l'écriture dans l'espace, il actualise l'ondulation des lettrages pour questionner ironiquement notre quête insatiable de sens aux travers de ces nouveaux murmures spirituels et électroniques des signes et des codes (image 8). Son travail s'inscrit dans une recherche de correspondances ou de permanences d'éléments concrets et réels permettant de décrire le monde. Un second projet initié en 1989 est un "work in progres" infini. Des objets trouvés (image 9) de petites tailles composent des typographies ready-made qui ne doivent servir qu'une fois. Cette sérendipité des signes à l'échelle 1 du monde alimente de multiples collections thématiques qui rendent compte de la richesse que la typographie entretient avec le vernaculaire.

Image 8. Paul Elliman, *The Whispering Gallery of St Paul's Cathedral*, 2007, London, 1 colour offset print, 700x1000 mm, For « Form of Inquiry : The architecture of Critical Graphic Design » curated by Zak Kyes. Courtesy Architectural Association



Image 9. Paul Elliman, *Found fount*, 1989, "Ekstatic Alphabets / Heaps of Language", vue de l'installation au musée d'art moderne de New York, courtesy Paul Elliman, 2012.



Bien qu'elle soit capable du meilleur comme du pire esthétiquement, qu'elle maintienne le lieu privilégié du stéréotype graphique, du réemploi raté d'un motif créé ailleurs ou d'une contre-performance pour viser sa cible, cette écriture graphique s'utilise massivement. En reprenant à une échelle locale des formes récurrentes et stéréotypées trouvées ailleurs, elle trouve sa cible. Ce qui se répète finit par se reconnaître malgré tout dans les marques mineures d'appartenances, dans le partage d'images de références appartenant à des microcosmes culturels parallèles ou antinomiques, ou comme autant d'indice de ralliement à un sujet ou une cause... Chacun fréquente, coupe, colle, emprunte, reprend ou repasse les accessoires à son voisin, éprouve la technologie à son niveau, à une échelle à la fois individuelle et partagée : avis de réunion prochaine à l'église, gala des anciens, courses de VTT, réunion de service pour fêter la fin d'année, le graphisme WordArt et ses dérivés les plus récents représentent cette infiltration discrète du processus massif de la reproduction numérique oublieux de son origine, indifférent à sa destination. Ce graphisme sans qualité spécifique, enclin au jeu de la bricole graphique devient le lieu d'une reconnaissance et d'une appartenance : une parole événementielle et contradictoire, un graphisme invitant au divertissement, au changement de rythme, un anniversaire à fêter, un moment de différence pratiquée que parviennent malgré tout à transmettre les technologies de la reproduction.

Image 10. Antoine Lambin, « Graphisme à 00 euro », photographie extraite de Grap, Journal d'enquête, page 30, numéro 00, Janvier 2010. ERBA Valence.



Répliques de graphistes : remixabilités⁷ et hand-made

Dans ce contexte d'accessibilité du graphisme au plus grand nombre et en observant le jeu du va-et-vient des copies et des standards, des afférences des matériaux graphiques ou de la mise en scène de la maladresse de l'amateur, l'activité du graphiste se déplace peu à peu et réagit en infiltrant le processus de démocratisation des moyens graphiques et du partage des données. Pour l'artiste Étienne Cliquet que cite Yoann Bertrand dans son mémoire, il s'agit de travailler une esthétique par défaut :

« L'esthétique par défaut au contraire représente une réponse simple et légère dans un monde complexe. Une solution par défaut est une solution rapide. L'apparente austérité de l'esthétique par défaut masque en réalité une propension au jeu. L'interface est initialisée par défaut comme la première partie d'un jeu qui commence⁸. »

A cet esthétique par défaut, les graphistes répliquent par une esthétique basse définition⁹, des propositions graphiques qui réaniment ou rafraichissent les formes faibles de la culture amateur. Ainsi en est-il du projet de Jérôme Dupeyrat et de l'édition de sa revue *2.0.1.* revue de Doctorants en Arts (histoire de l'art contemporain, esthétique, arts plastiques). Ce projet mené en association et dont la ligne graphique était assurée par Charles Mazé et Coline Sunier relève d'une sorte de contrechamp artistique au graphisme de masse.

La ligne graphique de la revue dont nous présentons ici quelques éléments a varié à l'occasion de chaque parution. Les cinq numéros que compte l'édition reposent sur l'adoption d'une apparence empruntant la maquette d'un imprimé déjà existant. Choisi en fonction du thème principal de chaque numéro, l'imprimé de base qui est fidèlement reproduit, affirme et révèle les thématiques de la revue *2.0.1* en mettant l'accent sur le support lui-même.

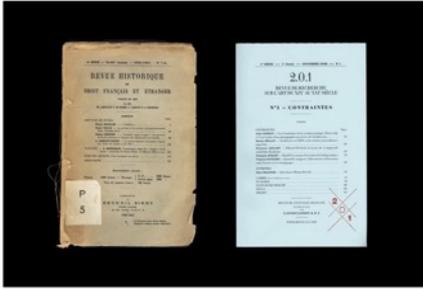
Le premier numéro « Contraintes » manifeste une autorité bien née pour cette première parution en Novembre 2008. La publication mesure 150 x 235 x 7 mm. Le document fait 128 pages, en noir et blanc et été imprimé à 500 exemplaires. La contrainte n'est pas tant celle d'une création cherchant à répondre aux critères du design graphique que celle d'une contrainte éditoriale d'un autre temps, avec d'autres moyens techniques comme figure repoussoir du graphisme contemporain. Le choix de la reprise graphique porte sur une recreation soignée de la « revue historique de droit français et étranger » (4e série – 19–20es années, 1940–1941, N° 1–2, édition Sirey), qui revêt un aspect « austère et scientifique » selon les auteurs et dont on doit, pour découvrir le contenu, découper soi-même les feuillets.

Image 11, à gauche : exemplaire original (4e série – 19–20es années, 1940–1941, N° 1–2, édition Sirey) ; à droite: revue *2.0.1.*, numéro 1, Novembre 2008.

⁷ (MANOVICH, 2006)

⁸ (CLIQUET, 2002)

⁹ (THELY, 2007)



« Local/Global », publié en Mai 2009, mesure 210 x 297 x 8 mm. C’est un document de 112 pages imprimé à 800 exemplaires. Il reprend une publication réalisée pour un établissement public régional : « *Contrat de pays pour le Val de Drôme* de 1981. » Le détournement des illustrations a été confié à Baptiste Alchourroun.

En dehors de la typographie Astral, dont la couverture reprend en abîme le thème graphique du coucher ou du lever de soleil, les deux graphistes, Coline Sunier et Charles Mazé, dans un entretien spécifique, indiquent l’aspect plutôt confidentiel de l’ensemble, comme celui d’un manuel destiné à un usage interne, avec des encadrés de textes, de notes ou de citations, tracés au départ à la main et dont les reprises restent visibles sur les exemplaires imprimés.

Image 12, à gauche : exemplaire original (*Syndicat d’aménagement du val de Drôme Rhône-Alpes*, Etablissement public régional, Un Contrat de pays pour le Val de Drôme, Crest, Syndicat d’aménagement, 1981.) ; à droite : revue 2.0.1., numéro 2, Local/Global, mai 2009.



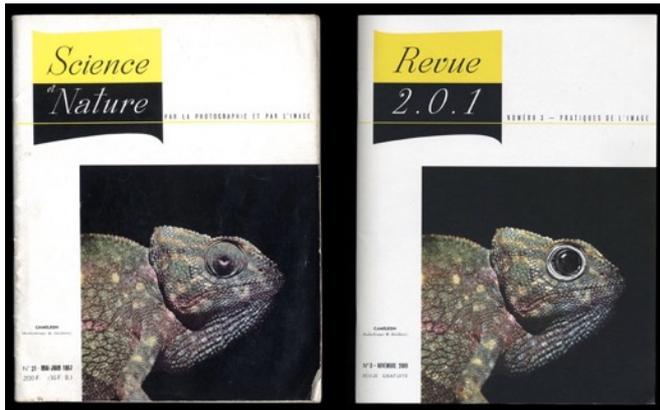
Les deux graphistes expliquent avoir essayé d’égayer l’ensemble par l’apport des graphismes spécifiques de Baptiste Alchourroun, mais aussi de travailler à un hommage :

« (...) celui des « graphistes » de bureau, secrétaires pour la plupart, sans bts ni dnsep et qui fournissent sans doute 80% de la production graphique française : gazette d’école, journaux de quartiers, publications d’églises¹⁰... »

¹⁰ THELY,(2010)

Avec le 3ème numéro paru en novembre 2009, la publication est de 21x27 cm. Il s'agit d'une publication couleur offset de 44 pages, tiré à 1000 exemplaires. Ce sont les pratiques de l'image qui traversent la publication, notamment avec les infiltrations et inserts graphiques de l'artiste Batia Suter.

Image 13, à gauche : *Science et Nature par la photographie et par l'image*, N°21, Paris, Mai-Juin 1957 ; à droite : revue 2.0.1., numéro 3, novembre 2009.



Ces trois publications interrogent la répétition et la reproduction selon une filiation issue de travaux des années 1960 mais en intégrant les possibilités techniques nouvelles de la reproduction numérique éditoriale de masse. Cette recherche invite à interroger la façon dont le graphisme peut transmettre ses caractéristiques plastiques, inventer de nouveaux transcodages, ou chercher à être émulé graphiquement sur d'autres supports. La reprise des maquettes transposées dans un autre contexte, un autre temps, interroge alors le processus d'exportation de la conception du travail graphique, notamment à l'ère de l'obsolescence programmée.

Dans la même perspective du graphisme « basse définition », on peut aussi citer l'identité visuelle de la galerie Rezeda à Lille. Imaginées par Antoine Lambin, Alban-Paul Valmary et Valentin Barry, les propositions graphiques reposent sur la fabrication d'un tampon encreur et la conception d'une grille de corps de lettrage. La résolution et la qualité des lettrages résultent d'une série d'alternances et de manipulations qui exportent ou importent successivement les résultats de phases d'agrandissement ou de réduction numériques acharnées. Se réappropriant les principes de la culture du « Do it yourself », les trois graphistes, formés à l'école d'art de Valence, ont recours délibérément non pas au bricolage mais au hand made, à un fait main qui tout en assumant l'informatisation des pratiques graphiques revendique une réappropriation des outils de production graphique et leur inscription dans une économie de la communication qui ne concoure pas à la prolétarianisation des imaginaires¹¹. C'est pourquoi leur projet a d'emblée pris en compte et exploité les faibles

¹¹ STIEGLER, (2012)

moyens financiers de la galerie concernant le poste de la communication, poste paradoxalement crucial pour le rayonnement de ses activités).

Image 14. Antoine Lambin, Alban-Paul Valmary, Valentin Barry, Présentation des affiches, Centre d'art Le Rezeda, Lille, 2010.



Le cheminement dans ces sentiers battus de la communication grand public peut paraître sans fin, aussi le regard d'Andréa Moreau, étudiante en Master 1 Arts « Créateur de produits multimédia artistiques et culturels », à l'université Rennes 2, apporte-t-il une conclusion temporaire, légère et souriante, à l'image de la culture dominante : à partir d'une collecte de curriculum vitae de personnes cherchant du travail dans le champ du marketing, de la culture, de la communication, elle s'est interrogée sur les stéréotypes à l'œuvre. Sans en rester à une simple approche formelle, elle a entrepris une analyse statistique en procédant par découpages, collages et superpositions. Son objectif : rendre sexy les analyses statistiques. (Images 15 & 16).

Dans le contexte d'une diffusion massive du graphisme, les codes et les gabarits font l'objet de remixabilités et d'appropriations par des graphistes qui en exploitent les dimensions imaginaires. Attentif aux résolutions des copies qui déterminent les formes ainsi qu'à l'interopérabilité des formats assurant leurs migrations et leurs transcodages dans des environnements hétérogènes sous l'emprise de la standardisation, leurs graphismes se créolisent par rapport à ces trajectoires imaginaires. Ce sont ces nouveaux cadres d'une création "assistée" et accessoirisée qui viennent parasiter singulièrement les processus de création mis à la disposition des consommateurs et des usagers.

Image 15. Andréa Moreau, *Comment rendre les analyses statistiques sexy ?*, « Catégorie Communication-Marketing », mémoire de Master 1 Arts « Créateur de produits multimédia artistiques et culturels », université Rennes 2, 2012.



Image 16. Andréa Moreau, *Comment rendre les analyses statistiques sexy ?*, « Répartition des CV avec photos, Répartition des CV avec photos souriantes », mémoire de Master 1 Arts « Créateur de produits multimédia artistiques et culturels », université Rennes 2, 2012.



Bibliographie

BERTRANDY, Y., (2008), *Tout le monde est graphiste*, Mémoire de DNSEP, École Nationale Supérieure de Arts Décoratifs, Strasbourg (<http://www.scribd.com/doc/39947302/Ttlmonde-est-graphiste-Yoann-Bertrand-2008>), consulté le 10 Mars 2012.

CLIQUET, E., (2002), *l'esthétique par défaut. La beauté parfum vanille*, <http://www.ordigami.net/pardefaut.html>, consulté le 10 mars 1012.

LANTENOIS, A., (2010), *Le Vertige du funambule, Le design graphique entre économie et morale*, éditions B42, Paris.

MONDZAIN, M.-J., (2003), *Le commerce des regards*, coll. "l'ordre philosophique", Seuil, Paris, 2003, p 24

MANOVICH, L., (2006), *Importer/exporter - Flux graphique et esthétique contemporaine*. Trad. fr de "After effects, or Velvet revolution in modern culture. Part 1, 2006. (<http://www.manovich.net>), consulté le 10 Mars 2012.

STIEGLER B. (2012), *Etats de choc. Bêtise et savoir au XXI^e siècle*, Mille et une nuits, Paris, 2012.

THELY N., (2007), *Basse def., partage de données*, Presses du Réel, Dijon, 2007

THÉLY, N., (2010), « La revue 2.0.1 : présentation de Coline Sunier, Charles Mazé et Jérôme Dupeyrat », in *Basse définition, Comment les algorithmes tels que le MP3, le JPEG, le MPEG et le GIF structurent l'environnement sensoriel et la puissance de création des artistes*, Rapport d'activités, Septembre 2008-2010, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, DAP-Ministère de la Culture, p. 35-56.