

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN OUTAOUAIS

INVOQUER LES FANTÔMES :
LE CONCEPT DE DÉPLACEMENT DANS LA PRATIQUE DU DESIGN GRAPHIQUE

MÉMOIRE-CRÉATION
PRÉSENTÉ COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN MUSÉOLOGIE ET PRATIQUES DES ARTS
CONCENTRATION PRATIQUES DES ARTS

PAR
DANIEL LEBLANC

DÉCEMBRE 2021

Résumé

Cette recherche-cr ation propose une r flexion et une lecture non lin aire de mon processus de cr ation en design graphique, anim  par du mouvement. Illustrant ma pratique, je tente de d crire les effets du concept de d placement sur ma mani re de penser et de faire comme graphiste. Un concept questionn  tout au long de ce m moire que ce soit   travers ma voix ou celle de graphistes et d'auteurs. Comme moi, ils entendent cet appel de l'ailleurs. Pour r pondre   mes objectifs de recherche, j'endosse le blanc linceul du fant me. Sous les traits du *graphiste-fant me*, j'ai travers , occup  et hant  les corridors de l'universit  dans le but d' prouver le d placement qu'il soit physique, disciplinaire ou bien intellectuel. Des parcours au cours desquels je me suis retrouv    me d placer,    tre d plac  et   d placer donnant ainsi naissance   une s rie d'exp rimentations typographiques.   partir d'une approche   la fois heuristique et autopo tique, cette recherche se construit par et dans la cr ation. Une m thodologie o  ma pratique comme graphiste devient le terrain de ma recherche. De l'invisible au visible, cette recherche-cr ation donne   voir un corps en mouvement et les traces qu'il laisse dans son sillage. Un corps qui trace, traverse et croise des lignes.

Mots cl s :

design graphique — processus de cr ation — d placement — fant me — fronti res — hybridit 

Remerciements

Je remercie sincèrement tous ceux et celles qui ont participé, de près ou de loin, à la réalisation de ce mémoire.

Je voudrais notamment remercier ma directrice de maîtrise Valérie Yobé pour sa détermination à me voir déposer ce mémoire-crédation. Ce projet n'aurait pu se faire sans son appui, sa présence et les discussions inspirantes à chacune des étapes menant à ce jour J.

Merci à Valérie Yobé et à Catherine Nadon de m'avoir permis d'intégrer leur recherche en tant qu'assistant. Une expérience qui a développé en moi un intérêt pour l'enseignement.

Je tiens à remercier le corps professoral et l'ensemble des employés de l'École multidisciplinaire de l'image pour leurs expertises et leurs critiques.

Merci à Simon pour les discussions et les congés pour que je puisse avancer ma recherche.

Je remercie mes collègues à la maîtrise, tout particulièrement Catherine, Mylaine et Prescilla qui, sans elles, l'atelier eut été bien vide.

Enfin, j'aimerais remercier mes proches pour leur soutien constant tout au long de cette aventure.

Table des matières

Résumé	ii
Remerciements	iii
Table des matières.....	iv
Liste des figures	v
Introduction	1
1. Problématique : En déplacement, De retour sous peu	3
2. Cadre conceptuel : Des lignes à définir	10
2.1. Le déplacement : des lignes à tracer	10
2.2. La frontière(s) : des lignes à traverser	14
2.3. L'hybridité : des lignes à croiser	16
3. Définir l'invisible : la posture du <i>graphiste-fantôme</i>	18
4. Méthodologie.....	21
5. Projet de création : Sentez-vous ce courant d'air froid ?.....	28
5.1. Exercice 1 : <i>À l'intersection des possibles</i>	29
5.2. Exercice 2 : <i>La dérive des formes</i>	43
5.3. Exercice 3 : <i>Passages obligés</i>	55
5.4. Exercice 4 : <i>Retourner les lieux</i>	65
Conclusion : <i>Manifestations fantomatiques</i>	78
Bibliographie.....	86
Annexe II Plan de l'université (UQO—Lucien-Brault)	92

Liste des figures

Figure 1 : Origine de l'élément graphique qui a permis de développer la grille typographique pour l'exercice — <i>À l'intersection des possibles</i> , étapes n° 1 à 3	30
Figure 2 : Documentation photographique de l'élaboration des caractères typographiques (A) — <i>À l'intersection des possibles</i> , n° 6 à 8.....	31
Figure 3 : Trois tracés typographiques, chacun mis en relation avec sa forme finale — <i>À l'intersection des possibles</i> , étapes n° 8 et 9	32
Figure 4 Échantillons des caractères typographiques (A) développés — <i>À l'intersection des possibles</i> , étape n° 11	33
Figure 5 Déclinaison de l'élément graphique récupéré et utilisé dans la création de la grille — <i>À l'intersection des possibles</i> , étape n° 2	35
Figure 6 : Détail d'un tracé typographique — <i>À l'intersection des possibles</i> , étape n° 8.....	36
Figure 7 : Verso de la figure 11 et de son image fantomatique — <i>À l'intersection des possibles</i> , étape n° 8.....	36
Figure 8 : Captures d'écran de l'animation (intervalle de 3sec.) montrant les parcours empruntés par les différents tracés typographiques — <i>À l'intersection des possibles</i>	37
Figure 9 : Représentation graphique de la construction d'une surface par la ligne. Adapté de <i>Point—Ligne—Plan</i> . Par Kandinsky, W. (1976), p.69.....	38
Figure 10 : Diagramme présentant un exemple de superposition survenue dans l'animation — <i>À l'intersection des possibles</i>	39
Figure 11 : Superposition d'un tracé typographique sur le plan de l'université — <i>À l'intersection des possibles</i>	41
Figure 12: Modification de la <i>Figure 10</i> afin d'adapter le tracé typographique aux contraintes physiques de l'université (Murs, portes, etc.) — <i>À l'intersection des possibles</i>	42
Figure 13 : Modification de la <i>Figure 11</i> afin d'adapter le tracé typographique aux contraintes des expérimentations — <i>À l'intersection des possibles</i>	42
Figure 14 : Série photographique documentant la manière dont les formes, ayant servi à l'exercice, ont été développées — <i>La dérive des formes</i> , étapes n° 1 à 6	44
Figure 15 : Construction d'un herbier à partir des formes développées à l'étape n° 6 — <i>La dérive des formes</i> , étapes n° 7-8	45

Figure 16 : Documentation photographique de l'élaboration des compositions abstraites — <i>La dérive des formes</i> , n° 12 à 14	46
Figure 17 Apparition d'un caractère typographique (F) au travers de la superposition des couches d'encre sérigraphiques — <i>La dérive des formes</i> , étapes n° 15	47
Figure 18 : Représentation graphique de l'alterdisciplinarité. Reproduit de <i>Exhausting Discipline: Undisciplined and Irresponsible Design</i> . Par Bremner, C. et Rodgers, P. (2013a), p. 151.....	48
Figure 19 : Reproduction graphique des différentes formes obtenues à l'étape n° 7 en tenant en compte de leur positionnement dans l'espace de l'atelier de sérigraphie — <i>La dérive des formes</i>	50
Figure 20 Diagramme de la dérive comme embranchement. Reproduit de <i>Dérive à partir d'une carte postale</i> . Par Besson, C. (2014), p.69.	52
Figure 21 Comparaison d'une forme obtenue par l'accumulation de ruban-cache et la représentation graphique de l'alterdisciplinarité de Bremner et Rodgers (2013a) — <i>La dérive des formes</i>	53
Figure 22 Diagramme de la dérive comme incise. Reproduit de <i>Dérive à partir d'une carte postale</i> . Par Besson, C. (2014), p.68.	54
Figure 23 : Échantillons de détails architecturaux et de leur position au sein du lieu de création — <i>Passages obligés</i> , étapes n° 1 et 2	56
Figure 24 Détails architecturaux sélectionnés pour la suite de l'exercice 03 — <i>Passages obligés</i> , étape n° 3	57
Figure 25 Illustrations réalisées à partir des détails architecturaux choisis pour l'exercice — <i>Passages obligés</i> , étape n° 4.....	57
Figure 26 Image synthèse des deux illustrations réalisées (Fig.24) — <i>Exercice 03</i> , étape n° 5.....	58
Figure 27 Création d'un caractère typographique (U) par extraction d'une sculpture en carton construite par assemblage — <i>Exercice 03</i> , étapes n° 6 à 8.....	59
Figure 28 Morceau de papier conservé de l'atelier <i>Illustration School</i> (2017).....	64
Figure 29 Origine des formes qui ont permis le développement de l'herbier n° 1 — <i>Retourner les lieux</i> , étape n° 1 et 2.....	66
Figure 30 Herbier n° 1 — <i>Retourner les lieux</i> , étape n° 4	67
Figure 31 Composition d'un caractère typographique (R) à partir d'un normographe — <i>Retourner les lieux</i> , étape n° 6 à 9	68

Figure 32 Origine des formes qui ont permis le développement de l'herbier n° 2	
— <i>Retourner les lieux, étape n° 1 et 2</i>	69
Figure 33 Herbier n° 2 — <i>Retourner les lieux, étape n° 4</i>	70
Figure 34 Composition d'un caractère typographique (E) à partir d'un normographe	
— <i>Retourner les lieux, étape n° 6 à 9</i>	71
Figure 35 Normographe développés et utilisés dans la création de caractères	
typographiques — <i>Retourner les lieux, étape n° 6</i>	74
Figure 36 Photographies en plongée de ma table de travail dans l'atelier de maitrise.	76
Figure 37 Photographie de la superposition des éléments présents sur ma table	
de travail à l'image d'une formation géologique.....	77
Figure 38 : Compositions typographiques à partir des caractères réalisés dans le cadre	
des exercices de ce mémoire- création— <i>Manifestations fantomatiques</i>	79
Figure 39 : Question composée de la typographie <i>Migra, Extrabold</i>	
— Fonderie Pangram Pangram	79
Figure 40 Vue extérieure des fenêtres de l'atelier de maitrise où se projette l'animation	
— <i>Manifestations fantomatiques</i>	80
Figure 41 : Documentation du dispositif dans l'atelier de maitrise	
— <i>Manifestations fantomatiques</i>	82
Figure 42 Vues rapprochées de l'animation — <i>Manifestations fantomatiques</i>	85

INTRODUCTION

Dans son essai intitulé *Practice from Everyday Life*, James Goggin (2009) mentionne que les graphistes, par la nature de leur discipline, sont des êtres voués à se retrouver *partout et nulle part à la fois* [*everywhere and nowhere*] (p.55). Une étrange sensation d'être sans cesse assis entre deux chaises qui m'habite depuis le début de mon parcours universitaire. À cette époque, mes pieds se sont posés dans une école qui se voulait multidisciplinaire. Mais qu'est-ce que cela signifie au juste ? Comme le décrivent Bremner et Rodgers (2013a), au sein de la multidisciplinarité « *an understanding is demonstrated of disciplinary difference and shows ability to learn from other discipline* » (p.11). Dans ce monde où les disciplines se côtoient et où les frontières s'amincissent, au fil du temps, je les ai confondues et entrelacées. À travers un parcours atypique, j'opérais intuitivement des allers-retours constants entre deux territoires voisins : le design graphique et les arts visuels. Dans les interstices de mon processus de création se sont immiscées des manières de penser et de faire hétéroclites. Aujourd'hui, graphiste inscrit au sein d'une maîtrise en pratiques des arts, je continue de me déplacer d'une discipline à l'autre.

Marqué par l'omniprésence du concept de déplacement dans mon processus de création et de mon intérêt d'en décrire les impacts, ce mémoire se divise en cinq chapitres. Le premier chapitre présente la problématique, les questions et les objectifs de cette recherche-crédation. Dans un dialogue entre ma pratique et le récit d'autres graphistes ou auteurs, je définis la place et la pertinence qu'occupe ce concept au sein du design graphique. Le deuxième chapitre pose les bases conceptuelles de cette étude empirique. Croisant recherche documentaire et réflexions personnelles, ce dernier me permet d'aborder et de définir les concepts clés soulevés par ma problématique. Le déplacement, la frontière(s) et l'hybridité en sont l'expression. Dans le troisième chapitre, à partir de ces trois concepts, je formule et propose une posture atypique pour mener à bien ma recherche-crédation, celle du *graphiste-fantôme*. Elle est dérivée de la figure du fantôme proposé par l'auteur et graphiste Stuart Bailey (2004). Le quatrième chapitre décrit la méthodologie que j'emploie aussi bien du point de vue de la recherche que de la création. En amorçant une critique des méthodologies de recherche en design graphique, je dresse les balises épistémologiques et détaille les manières

dont les données seront produites, recueillies puis analysées au moment de la création. Le cinquième chapitre constitue le cœur de ma recherche-crédation. Il donne à voir et à comprendre les différentes expérimentations typographiques élaborées et réalisées dans le cadre que je me suis fixé. Des exercices qui ont tout pour corolaire, le déplacement comme méthode de création. Le sixième chapitre clôt ce mémoire-crédation. Je présente le projet *Manifestations fantomatiques*. Sous la forme d'une projection animée, le dispositif, qui se déploie sous les yeux des passants, permet de faire un retour sur mon parcours et de réaffirmer ma posture du *graphiste-fantôme*.

1. EN DÉPLACEMENT, DE RETOUR SOUS PEU

Comme le fait remarquer Cameron Ralston (2013), le design graphique est « [...] *an incomplete discipline—requiring outside motive to complete it* » (p.3). Loin d'être un caprice, la mobilité dont font preuve les graphistes est une condition inhérente à leurs survies. En effet « tout le paradoxe vient du fait que le design graphique se veut lui-même un champ, mais qu'il doit toujours se connecter pour exister à d'autres champs [...] » (Buquet, 2015, p.35). C'est pourquoi Rick Poynor (2011) mentionne que son histoire ne peut être abordée qu'à travers celles des autres disciplines. Une histoire qui « *exists between the cracks* ». Sans point d'origine ou de fin, les graphistes traversent infatigablement l'espace à la recherche de contextes à occuper dans le but de prendre corps ou de faire corps. Indissociable à la question du design graphique, cette notion de contexte est l'une des premières contraintes dont hérite le graphiste dans le cadre d'un projet. Lorsque Vivien Philizot aborde le sujet du contexte, dans *Design graphique. Projet pour un glossaire* (2020), c'est par l'entremise du concept de milieu qu'il y parvient. Ce dernier conçoit le design graphique comme une « activité contextuelle, située et étroitement liée à des sites et des situations. C'est de la singularité du milieu [...] que la conception de signe tire sa légitimité et sa pertinence » (p.263).

Les mots de Vivien Philizot me rappellent un atelier, organisé par *Illustration School*, auquel j'ai eu la chance de participer au cours de l'été 2017. Initié en 2016 par la graphiste Karen Lacroix, ce projet est une plateforme pédagogique et de recherche qui favorise l'exploration dans le domaine de l'illustration et de l'édition. Pendant huit jours intensifs, nous avons collectivement exploré et habité les abords du sanatorium du Lac-Édouard. Ce lieu historique, construit en 1910, accueillait et traitait à l'époque les patients atteints de la tuberculose. Changeant de mission à plusieurs reprises au cours des années, il est aujourd'hui désert et en ruine. Un lieu de prédilection pour les chasseurs de fantômes. Cette école éphémère et improvisée, au milieu de la forêt boréale, suggérait des ateliers touchants à différentes disciplines et médias. La plupart d'entre eux intégraient le déplacement comme méthode de recherche. Je me souviens particulièrement d'un atelier mis sur pied par l'architecte Mathilde Seabra. Cette dernière proposait un parcours autour des vestiges du sanatorium pour explorer leur histoire et leur architecture. Munis d'une liste

d'action à poser, nous devions, dans notre trajet, collecter, mouler, tracer et esquisser, ce qui nous semblait pertinent. Les mains pleines, nous devions par la suite reconstituer notre parcours à partir de ces éléments. Parmi ces derniers figuraient des écailles de peintures, des plantes, des objets laissés à l'abandon, etc. Des trouvailles qui allaient devenir, avec d'autres, la matière première avec laquelle nous allions développer un projet d'édition inspiré du contexte dans lequel nous gravitions déjà depuis quelques jours.

Cette impression personnelle d'être continuellement assis entre deux chaises est, sans aucun doute, reliée au fait que je suis incapable de rester immobile. Ce besoin de me déplacer entre les disciplines s'accompagne d'un besoin d'arpenter mon environnement. Une corrélation mise en lumière et accentuée par ma participation à l'atelier d'*illustration School*. Au cours de cette aventure, les déplacements entre les formes et les disciplines, desquelles j'étais familier, se sont conjugués à des déplacements physiques. Des déplacements où le corps du graphiste participait activement au processus de création. Un séjour qui m'a permis d'exprimer et de mettre des mots sur des faits et gestes que j'exerçais sans trop m'en rendre compte. Sans doute est-ce là que se situe le rôle du chercheur, c'est-à-dire de questionner un faire que le graphiste fait d'instinct. La rédaction de ce mémoire est ainsi l'occasion d'appuyer sur pause. Faire un pas de côté afin de prendre conscience du chemin parcouru. Je réalise que j'ai besoin de me déplacer que ce soit pour penser ou pour faire. Peut-être est-ce tout simplement un déficit d'attention non diagnostiqué ? Il suffit de visiter mon espace d'atelier pour remarquer mon absence. Si vous me cherchez, vous n'avez qu'à déambuler avec moi dans les corridors de l'université.

Dans ce mouvement perpétuel entre un ici et des ailleurs, de nombreux graphistes ont pris conscience, comme moi, que l'action de *se déplacer* leur permettait de brouiller les frontières entre les disciplines. C'est dans cette volonté de mettre en lumière ces pratiques et ces formes alternatives en design graphique qu'Elisabeth Klemment et Laura Pappa présentent, en 2017, l'exposition *Signal from the periphery* à la Tallin Art Hall (Estonie). Témoin d'un intérêt marqué pour ce qui se passe aux et au-delà des marges du design graphique, cette exposition propose, comme son titre l'indique, un regard critique sur la question de la périphérie. Dans une entrevue avec João Doria, les commissaires expliquent que « *the exhibition highlights works which don't necessarily belong to an existing canon but rather combine different skills and areas of knowledge* » (Klemment & Pappa, 2017). Dans le cadre de cette exposition, les graphistes et les studios présentés s'amusaient à redéfinir, devant les regards déroutés des spectateurs, les contours du design graphique. Parmi ces derniers figurait Kévin Bray. Se présentant à la fois comme graphiste et comme artiste, ce dernier oscille et éprouve la porosité

des disciplines. Dans sa pratique, il s'intéresse « *in the possibility film and video theory could bring to a graphic design practice by translating and bridging both mediums together* » (Boddington, 2018). Une pratique où le graphiste « *infiltrate and use the systems of other disciplines when desired and where relevant* » (Goggin, 2009, p.55).

Dans *One and many mirrors : perspective in graphic design education* (2020), Luke Wood rappelle que si le design graphique a de tout temps entretenu un lien particulier avec la notion d'hybridité, aujourd'hui, ce dernier a su ou bien a dû se développer dans une infinité de directions. Attribuée à différents facteurs, cette augmentation des possibilités techniques, formelles et conceptuelles a bouleversé la pratique du design graphique. L'une des causes possibles de son expansion soudaine peut être attribuée à la diversité grandissante des surfaces occupée par les graphistes, dont le développement du numérique n'en est certainement pas étranger. Ainsi, comme le fait remarquer Vinca Kruk et Daniel van der Velden du studio Metaheaven (2008) « *the multiplication of surface [...] is the new reality of design* ». Les graphistes ont maintenant la chance ou le devoir de travailler « *across mediums (print, web, digital), at various scales (icons and environments), in assorted contexts (branding, product design, editorial), and in different environments (in-house, big agency, small studio)* » (Fuller, 2020). Ce monde en expansion apparaît comme une nouvelle réalité professionnelle, mais pour Jarrett Fuller (2020), il s'agirait tout simplement d'un retour aux sources. En effet, « *a look through history shows us that multidisciplinary is what design has been all along* ». En revanche, en même temps que s'agrandit le champ d'action des graphistes, la discipline se fragmente prévient l'auteur. Face à un domaine où « le plus est toujours plus » (Laranjo, 2009, p.80), certains graphistes choisissent de se spécialiser tandis que d'autres, endossent le caractère *polyglotte* du design graphique.

Dans le but de s'adapter et de réaffirmer les spécificités de leur discipline, le studio néerlandais Lennart & De Bruijn (SL&DB) se définit comme *ultra-multidisciplinaire*¹. Cet ajout de trait d'union est symptomatique des pratiques actuelles en design graphique. Dans ce monde du multi-, « le designer [devient] une personne qui peut être rangée dans tous les départements à la fois ou mieux dans aucun département du tout » (Laranjo, 2009, p.80). Une position ambiguë rappelant les propos précédemment soulevés par James Goggin (2009, p.55) où ce dernier avançait l'idée que les graphistes étaient *partout et nulle part à la fois*. Certains graphistes sont

¹ <https://www.lennartsendebruijn.com/about>

aujourd'hui devenus des créatures d'un genre particulier changeant sans cesse de forme comme remarquée chez Lennart & De Bruijn, mais également chez Virgile Flores qui définit sa pratique comme *cross-disciplinaire*². Pour faire face à cette question de l'hybridité, on remarque que, chercheurs et graphistes, ont développé des champs de lexical subjectifs autour d'une même réalité. Par exemple, le graphiste Norman Orro mentionne que le design graphique est une discipline faite de croisement [*crossover*](Fulleylove, 2017) tandis que le studio Experimental Jetset (2015) parle plutôt de chevauchements [*overlaps*] (p.361).

En 2019, la *Biennale de design graphique de Chaumont* inaugurait l'exposition *Post medium* au centre national du Graphisme (FR). Commisarié par Jean-Michel Géridan, cet événement donnait à voir des pratiques aux écritures multiples rompant avec les formes traditionnelles du design graphique. Une exposition tissant des ressemblances conceptuelles avec l'exposition *Signal from the Periphery* mise de l'avant un peu plus tôt. Toutes deux permettaient de découvrir les travaux de graphistes et de studio singuliers explorant la problématique de la limite qu'elle soit disciplinaire ou bien formelle. *Post medium* fut, pour sa part, réfléchi autour de trois axes principaux soit le *post-print*, le multi-support et l'au-delà du support. Au sein de l'exposition, le graphiste Jonathan Castro y présentait une série d'étendards intitulés *The spiritual exercise* où il "élabor[ait] des points de jonction entre signes ancestraux et digitalisation" (Bougie, 2019, p.78). Que ce soit dans le cadre de ce projet ou bien dans sa pratique quotidienne, Jonathan Castro cherche sans arrêt à découvrir et à expérimenter de nouvelles possibilités en termes d'outils, de langages ou de formes. Un processus de création en déplacement où le graphiste estime que « *one of the best ways to improve your practice is researching and learning new things out of the graphic design spectrum* » (Boddington, 2019). Un apprentissage dans l'ailleurs animé par un *désir d'imprévu* et *d'inconnu* rappelant la figure du voyageur abordé par Gabrielle Roberge (2014, p.41).

L'homme est un animal qui classe et « ce qui est en train de se passer est contre-nature [...] » s'inquiète Francesco Laranjo (2007, p.80). Les frontières entre les disciplines bougent et se fragilisent sous les coups violents que leur portent les graphistes. Ces derniers, le regard porté vers l'ailleurs, ne s'aperçoivent nullement que, sournoisement, une ombre enveloppe peu à peu la définition du design graphique. À chaque nouveau pas que les graphistes font « hors des parcours balisés, c'est à chaque instant le risque redouté, l'effondrement épistémologique » (Buquet, 2015,

² <https://virgileflores.com/about/>

p.11). Cette difficulté à esquisser les contours du design graphique est perçue pour certains comme une malédiction, tandis que pour d'autres, se serait davantage de l'ordre de la bénédiction.

En effet, face à cette instabilité et cette mutabilité, plusieurs auteurs restent méfiants. Objets aux contours fluides, ils critiquent le fait que le design graphique reste difficilement saisissable pour celui ou celle qui tente de le définir. Par exemple, Stéphane Vial reproche au design son approximation conceptuelle. Dans *Court traité du design* (2010), l'auteur précise que si son essai ne devait avoir qu'un seul objectif « se serait celui d'anéantir une bonne fois pour toutes cette confusion et tracer une ligne de démarcation claire entre design et non-design » (p.13). Par ailleurs, plusieurs graphistes prônent et embrassent l'idée d'une discipline difficilement limitable ou délimitable. Mia Frostner et Robert Sollis, co-fondateurs du studio londonien Europa, constatent que « [...] *is quite difficult and perhaps not even that interesting to talk about graphic design as a very set discipline and then measure it up against another set discipline-art* » (Europa, 2009, p.33). Cette indéfinition ou bien cette redéfinition du design graphique ouvrent ainsi une brèche permettant d'entrevoir un espace de tous les possibles.

Pour Francesco Laranjo (2007), « cette vie aux abords de quelque chose d'autre, aux abords de demain, crée une ambiguïté qui provoque une sensation d'inconfort » (p.80). Pour les graphistes présentés dans ce chapitre, la question de l'inconfort devient un moindre mal afin d'éviter de se retrouver face à une discipline *sclérosée* (Catellin et Loty, 2013). Cameron Ralston (2013) se demande quant à lui si « *it dissatisfaction with the current state of graphic design and perhaps an envy of freedom of expression in other disciplines that led to a mixing of our disciplinary boundaries with those of associated fields* » ? (p.3) Pour ma part, je n'ai jamais ressenti cette insatisfaction dont parle l'auteur. Cette recherche-crédation interroge au contraire cette liberté d'expression inscrite dans la nature même du design graphique. Une liberté qui s'exprime dans la possibilité de se construire un processus de création ouvert et singulier facilité par le déplacement. Des déplacements où s'aventurer signifie « de ne pas se satisfaire de la tradition, des formules et des catégories existantes, mais frayer de nouveaux chemins, se faire pilotes d'essai » (Bourriaud, 2009a). Essayer ne garantit aucun résultat. En revanche, qui ne tente rien n'a rien. Ainsi, faisons un pas de côté, quittons les sentiers balisés.

Durant mes études au Baccalauréat en design graphique, on m'a enseigné un processus de création linéaire et rationnel qui permettrait, selon les rumeurs, de résoudre n'importe quel problème. Une méthode institutionnalisée partagée par l'ensemble des étudiants. Une

standardisation sans doute souhaitée et justifiée pour plusieurs, car comme Matali Crasset (2019) le signale, « on attend d'abord de l'école qu'elle fournisse des outils ; on veut pouvoir être opérationnel le plus rapidement possible » (p.349). Si au début je m'en accommodais, j'ai rapidement développé un malaise en regard à ce paradigme. Comme le mentionne Peter Ahlberg, « *the imagining of the process as a tunnel-like experience without diversion from the path of idea to execution might be a powerful tool [...] but ultimately it is not a universal standard* » (2016, p.11). Du plus loin que je m'en souviens, j'ai toujours cherché à critiquer et à m'approprier le processus de création en design graphique. Une critique, qui pour Rick Poynor (2004), « *involves not taking things for granted, being skeptical, questioning what's there, exposing limitations, talking issue, advancing a contrary view, puncturing myth* ».

Quelques années après la fin de mon Baccalauréat, j'ai eu la chance d'enseigner un cours de typographie au collégial. Au cours de cette expérience, j'ai été confronté à des étudiants qui avaient appris le même processus de création que celui qu'on m'avait inculqué. À ma surprise, je l'ai enseigné de la même manière. Dans un essai de Jacob Lindgren (2020), intitulé *Graphic Design's Factory Setting*, le symbole de l'ouoboros est dessiné dans la marge. Sous la forme d'un serpent qui se mord la queue, cette image représente l'idée d'un cycle sans fin. De cette expérience, je me demande comment il est possible d'explorer autre chose que cette ligne droite. Avec le temps, ma conception du processus de création a continué à évoluer. Par le biais de mes observations et de mes expériences passées, ma vision rejoint désormais celle de Peter Alhberg (2016). Une vision qui critique l'archétype de la ligne droite en encourageant plutôt une pluralité des approches. « *Not the graphic design process, a graphic design process* » (p.11).

Inspiré par les graphistes et les auteurs cités dans ce chapitre, j'ai le souhait de faire les choses différemment. J'ai la volonté de développer et de partager les contours d'une pratique plus erratique et personnelle. Dans ce contexte, je me demande comment le concept de déplacement peut me permettre de (re)penser mon processus de création. Quels peuvent être ses impacts sur ma manière de penser et de faire comme graphiste ? De ces interrogations émergent également des questions d'ordre pragmatique qui devront trouver réponse. Comment opérationnaliser la question du déplacement dans le processus de création en design graphique ? Comment faire du déplacement une méthode ? Quelles sont les manifestations possibles du déplacement ? Sous quelles formes ou sous quels desseins se révèle-t-il ?

Dans un texte intitulé *Current Manifesto : Toward a critical ambiguity in graphic design*, Cameron Ralston (2003) prône une mise en mouvement des graphistes. L'auteur défend l'idée que « *it's when graphic design reaches outside its border that the potential of our discipline is realized [...]* » (p.3). À partir d'une approche heuristique et autopoïétique, cette recherche-crédation tente de décrire l'incidence et la potentialité de la notion de déplacement sur ma manière de pensée et de faire comme graphiste. Cette recherche-crédation poursuit les quatre objectifs suivants : 1) Élaborer et réaliser une série d'exercices exploratoires typographiques ayant pour corollaire le déplacement comme méthode de création ; 2) Identifier des variables liées à l'usage du déplacement et susceptibles d'influencer mon processus de création en design graphique ; 3) Mettre en aplat mon processus de création en design graphique afin de rendre visible l'invisible ; 4) Dresser une typologie des différentes formes que prennent mes déplacements et leurs rôles dans la constitution de mon processus de création.

2. DES LIGNES À DÉFINIR

Dans le précédent chapitre, la problématique a permis d'interroger le rôle et la pertinence du déplacement dans la pratique et le processus de création en design graphique. Les notions et les concepts se sont multipliés au fur à mesure que ma pensée se déployait. Au cours des prochaines pages, je propose de faire un arrêt sur image afin d'organiser ma pensée. Sous une forme descriptive et réflexive, ce chapitre permet de poser les bases conceptuelles de cette étude empirique. Entrelaçant recherches documentaires et réflexions personnelles, celui-ci aborde et définit les concepts clés, soient celui du *déplacement*, de la *frontière* et de l'*hybridité*. Un chapitre où les lignes de mes déplacements se tracent, se traversent et se croisent.

2.1. Le déplacement : des lignes à tracer

Dans sa forme la plus élémentaire, un *déplacement* consiste en un changement de position entre deux points. Un glissement qui s'exerce dans le temps et dans l'espace. Dans le cadre de cette section, je tente de décrire et de réfléchir le concept de déplacement en interrogeant sa *nature* (quoi), ses *usages* (pourquoi) et ses *manifestations* (comment). Une section qui permet l'émergence et l'ancrage de paramètres sur lesquels élaborer ma création.

Dans cette recherche-crédation, la forme se conçoit dans et par le déplacement. Comme le remarque Sylvette Babin (2005), si « pour certains, c'est dans la mobilité qu'une œuvre-objet prend forme [...]; pour d'autres, c'est la marche en soi, ou le déplacement qui compose l'œuvre [...] ». Ces deux approches mettent en lumière la dichotomie qui existe entre le déplacement comme méthode et le déplacement comme finalité. Ma pratique en design graphique adhère à la première proposition énoncée par l'autrice. Une proposition où le déplacement ne constitue pas l'œuvre en soi, mais est plutôt considéré comme un outil. Il participe, avec d'autres, à mon processus de création où l'œuvre devient le produit et la trace de mes déplacements. Sylvette Babin (2005) rappelle cependant que « la

nuance entre les deux est souvent très subtile, voire inexistante, mais la mobilité du corps y demeure généralement le leitmotiv principal ».

Cette association entre le déplacement et le corps ne peut être contestée. Néanmoins, la nature de ce concept est beaucoup plus nuancée. Évoqués à plusieurs reprises, les déplacements que j'accomplis sont certes physiques, mais également disciplinaires. Un modèle de déplacement présent et souhaité en sein de la pensée radicante de Nicolas Bourriaud (2009a). Dans le domaine de la botanique, l'adjectif *radicant* désigne « un organisme qui fait pousser ses racines et se les ajoute au fur et à mesure qu'il avance » (p.23). En s'appropriant cette notion particulière, Nicolas Bourriaud pose un regard critique sur notre époque et sur les pratiques artistiques actuelles. Un discours mettant de l'avant le concept de déplacement dans lequel « le radicant prend la forme d'une trajectoire, d'un parcours, d'un cheminement effectué par un sujet singulier » (p.62). Qu'il soit réfléchi, intuitif ou bien aléatoire, le parcours devient prédominant dans la construction de l'œuvre. L'*artiste radicant*, comme le mentionne l'auteur, trace des lignes et laisse courir ses racines, de manière précaire et temporaire, sur des sols qui lui sont plus ou moins étrangers. De ce fait, pour ce dernier, « rien ne lui est plus étranger qu'une pensée disciplinaire, qu'une pensée de la spécificité du médium – idée sédentaire s'il en est, qui se résume à cultiver son champ » (p.61).

Dans ma pratique, les déplacements physiques et disciplinaires se répondent. Chacun fait appel à l'autre pour exister. En revanche, si dans ces derniers le corps est appelé à se mouvoir, il faut également rappeler qu'il existe un autre type de déplacement qui, celui-ci, pousse l'esprit à en faire autant. Un type de déplacement qui a son importance dans un mémoire où la question de recherche-crédation prend en considération à la fois l'action de faire et de penser. Thierry Davila (2002) amène ainsi l'idée que *penser c'est se déplacer*. Dans un essai intitulé *La méthode intérieure*, Guillaume Foissac (2019) s'intéresse à l'intériorité du processus de création. Pour l'auteur, « créer, inventer, concevoir [demeure] une aventure intérieure, une exploration résolument profonde et mystérieuse » (p.321). Comme graphiste, mon esprit est sans cesse en ébullition. Dans l'agitation et le déplacement, mon cerveau crée des liens inattendus et formule des idées qui apparaissent et disparaissent. Des idées développées à partir de mots, de concepts, de références et d'images enfouies dans ma mémoire. Des éléments hétérogènes amassés dans le temps et dans l'espace de manière plus ou moins consciente. Pour Guillaume Foissac, cette accumulation prend la forme d'une *bibliothèque*, métaphore qu'il emprunte au poète René Char. Comme il le fait remarquer, le graphiste est « régulièrement happé par une multitude de sujets l'amenant à rencontrer des savoirs et des connaissances qui sont souvent étrangers à sa propre pratique et s'assemblent

tumultueusement en lui pour former une culture singulière et métissée» (p.329). Ces déplacements intellectuels restent souvent invisibles pour les autres. Une gymnastique mentale qui, dans la pratique du design graphique, s'extériorise le plus souvent sous la forme d'une carte mentale retraçant le parcours et les intersections de la pensée.

Dans sa pensée radicante, Nicolas Bourriaud (2009a) introduit la notion de *forme-trajet* pour définir certaines productions artistiques qui lui servent d'exemples. Une figure, qui selon l'auteur, « embrasse l'unité du parcours, rend compte d'un cheminement ou duplique celui-ci : à travers un principe de composition basé sur des lignes tracées dans le temps et dans l'espace [...] » (p.136). Cette *forme-trajet* que propose Bourriaud tisse des ressemblances conceptuelles avec la pensée de Wassily Kandinsky (1976). Pour l'artiste, la ligne posséderait un pouvoir insolite, celui de créer des surfaces. Pour les deux auteurs, les formes seraient ainsi le résultat d'une multiplication de lignes. En revanche, comme le remarque Bourriaud (2009a), « le radicalement beau former des lignes, il ne se réduit pas à une linéarité unidimensionnelle » ou bien unidirectionnelle telle qu'illustrée chez Kandinsky (1976).

Si, dans ma pratique, les lignes que tracent mes déplacements deviennent productrices de nouvelles formes, elles ne le sont pas nécessairement chez Nicolas Bourriaud (2009a). Les artistes, présentés dans son ouvrage, seraient « moins des producteurs de formes que les agents de leur *viatorisation*, c'est-à-dire du réglage de leur déplacement historique et géographique » (p.214). Un discours dans lequel il évoque le personnage du nomade et invente celui de *sémionaute*³ afin qu'ils agissent comme métaphore conceptuelle. Il suggère l'idée que « l'artiste radicalement invente des parcours parmi les signes : *sémionaute*, il met les formes en mouvement, inventant par elles et avec elles des trajets [...] » (p.60). En plus de voir le déplacement comme un geste producteur, ce dernier devient chez Bourriaud un geste récupérateur et transformateur de formes. Des gestes appartenant à une logique de *postproduction* qui « témoignent d'une volonté d'inscrire l'œuvre d'art au milieu d'un réseau de signes et de signification, au lieu de la considérer comme une forme autonome ou originale » (Bourriaud, 2009b, p.9). Les pratiques des artistes dont parlent Bourriaud et mes expérimentations graphiques au sein de cette recherche-crédation exploitent et s'inscrivent, chacune à leurs manières, dans le champ du vernaculaire. Le chercheur Charles Gauthier (2019) mentionne que le vernaculaire, dans le domaine du design graphique, peut prendre de multiples formes. Pour l'auteur, celui-ci peut se définir « en deux temps : ce sont les signes graphiques nés sur un territoire, mais aussi les signes graphiques fabriqués à partir du territoire et de ces spécificités » (p.130). Les

³ Un néologisme composé du préfixe *sémio-* (signe) et de *-naute* (navigateur).

définitions de Gauthier rappellent le caractère contextuel et situé du design graphique tel que soulevé par Vivien Philizot (2020) dans la problématique. Si la pensée de Nicolas Bourriaud répond à la première définition donnée par Gauthier, ma pratique adhère à la seconde. Une manière de concevoir le déplacement où les formes naissent d'une exposition prolongée à un espace singulier qu'il soit physique ou bien disciplinaire. Entre les lignes de ce mémoire, *produire, récupérer et transformer* deviennent les desseins possibles du déplacement. En effet, dans la majorité des pratiques étudiées, le déplacement se présente comme une action motivée par une intention. Autrement dit, une action pratiquée *dans le but de* ou bien *dans le projet de*.

Depuis le début de ce mémoire l'acte de *se déplacer* semble dominer le discours. Or, il est important de préciser que le concept de déplacement se manifeste sous bien d'autres formes. Des formes qui répondent à des besoins et des situations particulières. En effet, l'action de *se déplacer* coexiste dans un premier temps avec celle de *déplacer*. Un fait rapporté à plusieurs reprises par Nicolas Bourriaud (2009a) dans sa pensée radicante. Au sein de cette dernière, si les artistes présentés sont sans cesse en mouvement, les formes et les signes qu'ils récupèrent et qu'ils transforment le sont tout autant. Une réalité également observée et vécue dans l'atelier *Illustration School* auquel j'ai participé. Dans un deuxième temps, *se déplacer* existe parallèlement à l'action d'*être (dé)placé*. Si dans les deux cas il s'agit d'un déplacement qui concerne le graphiste lui-même, ces actions revêtent cependant des implications bien différentes. Dans le geste de *se déplacer*, le graphiste provoque le déplacement tandis que dans l'acte d'*être (dé)placé*, le déplacement est engendré par une force extérieure, en d'autres termes, c'est le graphiste qui subit le déplacement. Dans sa pratique quotidienne, le graphiste est constamment transplanté, un verbe faisant écho au discours de Bourriaud, dans des contextes qui lui sont inconnus que ce soit par la nature du projet ou du sujet sur lesquels ils sont amenés à travailler. Peu importe si le graphiste *se (dé)place* ou bien *est déplacé*, il se retrouve « tenaillé entre la nécessité d'un lien à son environnement et les forces du déracinement [...] » (Bourriaud, 2009a, p.58). Dans cette tension entre un ici et un ailleurs s'esquisse les contours d'une posture précaire et instable, celle de l'entre-deux. De ce fait, si Vivien Philizot (2020) parle des graphistes comme des êtres ancrés dans un milieu, je les définirais, pour ma part, comme des êtres de *mi-lieu* ou bien de *mille lieux*. Des qualificatifs qui permettent l'introduction du second concept clé de cette recherche-création, celle de la frontière. Un concept qui explicite le fait que le graphiste occupe et traverse des lignes tracées entre les disciplines.

2.2. La frontière(s) : des lignes à traverser

Évoqué dès les premières lignes de ce mémoire, ma pratique en design graphique s'inscrit et se construit dans un mouvement perpétuel entre un ici et des ailleurs. Un mouvement au travers duquel j'ai pu ressentir, à quelques reprises, les signes avant-coureurs de ce que Sandro Mezzadra et Brett Neilson (2013) définissent comme une *anxiété cartographique* (p.3). Un sentiment qui « se réfère à ce rapport anxieux à la ligne frontalière et à l'instabilité des contours » (Guilló, 2016). Empruntée au domaine de la géopolitique, cette anxiété est un trouble tout à fait paradoxal en design graphique. En effet, ce sentiment se manifeste aussi bien lorsque je me retrouve face aux frontières de ma discipline que lorsque je prends subitement conscience de leurs absences. Une contradiction qui atteste de cette relation *amour-haine* que j'entretiens avec les notions de contrainte et de liberté.

Dans le contexte de cette recherche-crédation, le concept de frontière est avant tout rattaché à une question disciplinaire. Invention de l'homme, la frontière se manifeste sous différentes formes. Linéaire, celle-ci peut être, selon ses représentations, continue ou pointillée. Caractérisée à la fois par sa contiguïté et sa discontinuité avec l'ailleurs, elle (dé)limite un intérieur d'un extérieur. Pour Jean Baptiste Dubrulle (2005), c'est cette « constante dualité qui marque la force symbolique de la frontière » (p.160). Contour plus ou moins visible, la frontière sépare et juxtapose des mondes. Elle compartimente, elle organise, elle marque l'espace. « Sans distinction, il n'y a pas d'identité, il n'y a pas d'individualité et il n'y a pas d'existence réelle » (Magris cité dans Dubrulle, 2005, p.159). En citant Claudio Magris, Jean Baptiste Dubrulle met en lumière la fonction première de la frontière. Des propos qui s'opposent à la pensée de Nicolas Bourriaud (2009a) en regard à sa pensée radicante pour laquelle il défend l'idée que « c'est le mouvement qui permet *in fine* la constitution de l'identité » (p.63). Une vision qui prône une porosité et une transgression des disciplines par les graphistes. Comme le rappelle Denis Briand (2014), « Obstacle ou lieu de contact, que l'on opte pour l'une ou l'autre de ses définitions usuelles, la frontière est généralement un point saillant de tension » (p.207).

La frontière fait partie des concepts liés à la notion de limite. Un sous-ensemble d'un ensemble, comme le suggère Claude Raffestin (1986, p.268). De ces concepts apparentés, se joint celui de *périphérie* qui fut soulevée au sein de l'exposition *Signal from the periphery* (2017). Une exposition qui témoigne d'un intérêt marqué pour ce qui se passe aux et au-delà des marges du design graphique. Un espace que le studio Experimental Jetset (2009) revendique. En effet, « *let's not forget that margins are in fact graphic spaces; the margins are ours* » (p. 93). Comme la frontière,

la périphérie délimite une surface, cependant cette dernière ne peut exister que dans sa relation avec la notion de centre. Dans une entrevue, le graphiste Kristian Henson discute de ce rapport d'interdépendance et indique que « [...] *the periphery being the element that recalibrates the center forward, and the center being the element that is the ground on which the periphery can run around, disrupt or hack* » (Henson, 2015). Suivant cette logique, l'historien George Saunier (2000) indique que le centre et la périphérie sont « les éléments constitutifs d'un même objet » (paragr.11). En revanche, leurs représentations graphiques tendent à différer. En approchant le sujet par la géométrie, l'auteur précise que « le centre se matérialise en un point unique alors que la périphérie, elle, est formée par un ensemble de points » (paragr.12). Un centre qui se fragmente en faveur d'une multiplication de *lieux de contact*, pour reprendre l'expression de Denis Briand (2014). Une expression en adéquation avec l'une des définitions de la frontière formulée par le géographe Henri Dorion (2006). Selon lui, cette ligne, aussi imaginaire que puissante, se manifeste entre autres comme une forme « perc[ée] de fenêtres, de portes et de passerelles » (p.12). Une ligne composée de pleins et de vides.

Lorsque le concept de frontière est abordé, c'est souvent en vue « de repousser et de dépasser les limites » (Dubrulle, 2005, p.160). Comme le chant des sirènes, « les promesses de nouvelles contrées à explorer et de nouveaux arpentages à établir » (Briand, 2014, p.211) charment les graphistes. En revanche, dans son essai intitulé *Lisière de l'art : l'art contemporain comme épreuve des frontières*, Denis Briand (2014) signale que, au sein des pratiques artistiques actuelles, « la colonisation de nouveaux territoires [...] importerait moins que les passages entre les mondes » (p.209). Une remarque qui fait écho à mes préoccupations comme graphiste. En effet, dans ma pratique, je ne cherche pas à faire disparaître les frontières entre les disciplines. Une conception qui réfute la tangente de mon discours et de mes actions qui, au début de mon parcours, allaient dans ce sens. Ferais-je aujourd'hui *l'éloge de la frontière* (Dorion, 2006) ? Je tente plutôt, comme l'entend Briand (2014), de traverser les frontières afin de nourrir et de transformer mon processus de création. J'entreprends des passages en deçà et au-delà des frontières du design graphique. *L'en deçà* symbolisant les frontières de plus en plus nombreuses au sein même du design graphique et l'au-delà personnifiant des ailleurs tant convoités.

Ces passages successifs entre les frontières ouvrent les possibilités d'un territoire difficilement délimitable ou limitable qu'est le design graphique. Cependant, face à cette réalité, « le designer est-il contraint d'évoluer en un homme polymathe ? À quelle discipline appartient-il donc ? » (Laranjo, 2007, p.70). Dans leurs déplacements, les graphistes tracent des lignes à la fois « maîtrisées et

imaginées, préméditées et inattendues, accidentelles et délibérées» (Davila, 2002, p.71). À la manière des chiromanciens⁴, plusieurs auteurs voient, à travers ces parcours, les signes d'un devenir pluriel chez les designers. Fait ou souhait, chacun avance des hypothèses et propose des qualificatifs qui leur sont propres. Tandis que Richard Seymour (2006) emploie le terme *polymathe hybride* (Seymour cité dans Bremner et Rodgers, 2013b, p.3) afin de qualifier certains designers actuels, Daniel West évoque l'émergence du *designer hybride* (West cité dans Bremner et Rodgers, 2013b, p.3). Si la majorité s'accorde sur l'élargissement des pratiques en design, la question de l'appartenance disciplinaire reste sensible. Qui ose s'y attaquer se retrouve rapidement emmêlé dans des lignes tissées par les designers. « *Today [...] design is characterized by fluid, evolving patterns of practice that regularly traverse, transcend, and transfigure disciplinary and conceptual boundaries* » (Bremner et Rodgers, 2013a, p.8).

Au sein des pratiques contemporaines du design se dessine un changement de paradigme. Elles se déplacent « *from being "discipline-based" to "issue- or project-based"* » (Bremner et Rodgers, 2013b, p.142). Symptôme d'un monde de plus en plus ouvert et perméable, les chercheurs Craig Bremner et Paul Rodgers prônent une indisciplinarité face au design. Ils définissent ce modèle de pensée comme étant « *an ability to mash together jumbled ideas and methods from a number of different, distinct disciplinary practices that can be brought together to create new unexpected ways of working and new projects* » (Bremner et Rodgers, 2013a, p.151). Serait-ce une redéfinition de la multidisciplinarité telle que soulevée par Jarrett Fuller (2020) ? Dans tous les cas, l'interprétation qu'en font les auteurs fait surgir un autre concept clé de ma recherche-crédation, celle de l'*hybridité*.

2.3. L'hybridité : des lignes à croiser

Dans sa thèse intitulée *L'hybridation, un processus décisif dans le champ des arts plastiques : de la figure à la culture hybride* (2012), Emmanuel Molinet propose de réfléchir sur la notion d'hybridité à travers une approche à la fois historique et terminologique. En opérant une archéologie du terme, l'auteur constate que cette notion est devenue déterminante au sein de plusieurs œuvres et pratiques artistiques. Lorsque Molinet porte son attention sur l'hybridité, c'est sur deux fronts qu'il l'aborde. Il s'intéresse à l'*hybride* en tant que forme, mais également comme processus de création à

⁴ Les chiromanciens pratiquent l'art divinatoire d'interpréter les lignes de la main.

part entière. Une double perspective qui rappelle les préoccupations soulevées par Sylvette Babin (2005) sur la question du déplacement. Comme l'autrice, Molinet appréhende son sujet d'étude à la fois comme finalité, c'est-à-dire pour ses qualités formelles, mais également pour ses qualités pratiques où l'*hybride* devient une méthode.

D'un point de vue formelle, Emmanuel Molinet (2006) constate que la forme hybride se construit dans la multiplication et l'addition. Il explique qu'elle « provient du croisement de plusieurs formes, engendrant une nouvelle forme, nécessairement *extraordinaire* » (para. 9). Plus grande que la somme de ces éléments, cette dernière surpasse la simple juxtaposition. La forme hybride est de ce fait irréductible. Une forme qui est devenue impossible à décomposer et où chacun des éléments qui furent utilisés, lors de sa création, est maintenant difficilement perceptible. Dans les formes qui occupent la pensée de Molinet, l'hybridité peut être perceptible ou bien imperceptible dans leurs lectures. Dans le passage entre le visible et l'invisible, l'hybride se retrouve questionner en amont de l'objet. Emmanuel Molinet (2012) mentionne ainsi que « l'hybride est désormais une notion plus qu'une caractéristique formelle » (p.199). Si par le passé l'hybridité se donnait uniquement à voir, aujourd'hui elle se pratique. Elle est devenue un processus de création qui « se caractérise par une mise en mouvement, tant au niveau des formes et des espaces de productions, que des savoirs croisés » (p.487). Pour parler de l'*hybridité* en tant que processus, l'auteur reprend les figures du nomade et du *sémionaute* précédemment introduits dans la pensée radicante de Nicolas Bourriaud (2009a). Les artistes présentés par Emmanuel Molinet (2012) occupent et traversent les lignes qui séparent les disciplines afin de « formuler un autre type de langage, hors des codes déjà établis, dans un acte délibéré d'expérimentation du vocabulaire des formes existantes » (p.53-54). Des lignes limitrophes qui, dans ma pratique comme graphiste, se conjuguent à celles tracées par mes déplacements. Un gribouillis chaotique qui finit, dans la majorité du temps, par faire forme. Dans les balbutiements de ma recherche-crédation, le concept d'hybridité se présentait comme le sujet central autour duquel ma réflexion allait se construire. Cependant, avec le temps et l'évolution de ma pensée, j'ai compris que cette dernière était plutôt la résultante de mes nombreux déplacements comme graphiste. C'est précisément ce *collage de gestes* au sein du processus de création dont parle Molinet (2012) qui m'intéresse. Un processus en mouvement qui devient « une sorte de plate-forme générale, sollicitant tous les possibles, toutes les conjugaisons (médium, techniques, technologies, pratiques, contenus) et un lieu à partir duquel tout peut toujours se redéfinir » (p.491).

3. DÉFINIR L'INVISIBLE : LA POSTURE DU *GRAPHISTE-FANTÔME*

Dans le huitième numéro du magazine *Dot Dot Dot*, Stuart Bailey (2004) utilise la figure du fantôme pour aborder la question du design graphique. L'auteur développe l'idée que ce dernier « *isn't a priori discipline, but a ghost; both a grey area and a meeting point* » (p.3). Tout droit sorti des contes et des légendes, le fantôme incarne, à travers la description faite par l'auteur, les différents enjeux conceptuels (frontières, déplacement, hybridité) précédemment soulevés. Croisant recherches documentaires et réflexions personnelles, cette section permet d'enrichir et de préciser la pensée de l'auteur. En révélant les ressemblances et les dissemblances entre le fantôme et le graphiste, je tente de poser des hypothèses en ce qui concerne la signification et l'implication d'une telle posture dans la pratique du design graphique. Ma recherche-crédation cherche ainsi à adopter le concept du fantôme dans une double inscription : comme personnage conceptuel (recherche) et comme posture (création) pour enrichir ma réflexion concernant l'influence de la notion déplacement sur mon processus de création. Que vous croyiez aux fantômes ou non, plusieurs auteurs appuient les dires de Stuart Bailey. À se demander si ces derniers n'auraient pas été les témoins de manifestations étranges. Dans ce chapitre, la figure du fantôme est abordée à partir de quatre caractéristiques : son *invisibilité*, sa *mobilité*, sa *perméabilité* et sa *mutabilité*.

« Si le fantôme est un terme au contour flou et impalpable par essence, une chose est sûre, il est parmi nous ! » (*Cercle magazine*, 2020, p.3). Fantôme, es-tu là ? Manifeste-toi. Sauriez-vous toutefois capable de reconnaître les signes de sa présence ? Comme le fantôme, le graphiste demeure invisible pour la majorité. Omniprésent dans la vie de tous les jours peu de gens peuvent se vanter de l'avoir vu et encore moins entendu malgré les objets et les images qu'il laisse dans son sillage. « Dans ses efforts insistants pour communiquer, transmettre, traduire, donner à comprendre, le design graphique comme pratique est lui-même invisible [...] » (Philizot, 2020, p.271). Partageant les inquiétudes de Vivien Philizot, les auteurs Yván Martínez Arguiarro et de Joshua Trees (2013) constatent que cette notion d'invisibilité est bien plus complexe et généralisée qu'il y paraît. Au-delà de la pratique, le design

graphique serait « *simultaneously ubiquitous and invisible as a field/process/profession/subject* » (p.3). Entre L'ombre et la lumière, le graphiste œuvre au sein d'un paradoxe. Dans sa capacité de donner forme et de donner à voir, le graphiste reste invisible (Pinter, 2018). « *To design is to express something while disappearing as an author, even though you are the author. That is also unlike art, Designers are stealth authors, secrets agents, ghostwriters* » (Metaheaven, 2009, p.259). Relique d'un héritage moderniste, l'invisibilité du graphiste semble de moins en moins d'actualité et davantage questionné par les graphistes. Aujourd'hui, expositions et festivals⁵ se multiplient autour de la question du design graphique en plus de voir l'émergence de pratiques singulières et personnelles. Cependant, James Goggin (2009) suggère au graphiste de continuer d'exploiter les qualités spectrales [*spectral qualities*] (p.55) du design graphique. « *Ubiquity, [...], and invisibility makes it easier for graphic design to infiltrate and use the systems of other disciplines [...] by stealth* » (Practise, 2009, p.31).

Dans un premier temps, la définition du fantôme que donne Stuart Bailey (2004), le décrit comme une *zone grise*. Cette expression est reprise par Cameron Ralston (2013, p.3) qui la juxtapose aux concepts de *vide* [*Void*] et d'*entre-deux* [*middle ground*]. Silhouette vaporeuse et énigmatique, le fantôme est un être paranormal. Une entité qui défie les normes et qui glisse entre les doigts de ceux et celles qui chercheraient à l'attraper ou à le contrôler. Sébastien Rongier (2016) note que « le fantôme trouble la frontière entre deux univers concomitants qui ne se fréquentent pas » (p.36). En revanche, contrairement à la figure traditionnelle du fantôme telle que décrite par Rongier où ce dernier se retrouve « coincé entre deux mondes » (p.11), le fantôme qui m'intéresse, traverse et se joue de la perméabilité des frontières. Là où on ne l'attend pas, le graphiste s'infiltré. « *A spectre that moves between other disciplines borrowing from and applying its, methods where necessary* » (Ralston, 2013, p.3)⁶. Un comportement nullement surprenant selon Matthew Galloway (2014), car « *Bailey's Ghost is constantly looking outside of itself* ».

En revanche, dans la conduite de cette recherche-crédation, même si, comme le fantôme de Bailey, mon regard se porte sur l'ailleurs afin de découvrir des manières de penser et de faire inusitées, j'entends endosser et revendiquer mon statut de graphiste. Un statut qui ne manifeste, dans le cadre de ce mémoire, par l'utilisation de contraintes et par le choix de la typographie comme objet de création. Comme l'ont compris avant moi Bianca Elzenbaumer et Fabio Franz du

⁵ *Graphic Days Torino* (IT), *INTL* (GB), *Weltformat Graphic Design Festival* (CH), etc.

⁶ Une expression analogue à celle utilisée par James Goggin afin de parler de la pratique du graphiste français Kevin Bray au sein de la problématique (p.3).

collectif Brave New Alps (2013), peu importe les frontières que je serais appelé à traverser, aujourd'hui, « [I] will go into that space as designer. You might think otherwise, but [I'm] a designer » (p.149). Cet élargissement des pratiques et cette mobilité grandissante des graphistes peuvent certes rendre la définition du design graphique ambigu, mais, comme le remarque James Goggin (2009), il s'agit plutôt de savoir renégocier et actualiser ses frontières en y englobant [*encompass*] (p.55) de nouveaux espaces à explorer. Le studio Experimental Jetset (2015) parle ainsi de redéfinition. Ayant différentes significations, ce terme « *can refer to the search for a new definition, for a new name; but redefining can also refer to the idea of acknowledging something again, to recognize it, to revisit it* » (p.360).

Cependant, si le fantôme traverse les disciplines, c'est qu'il se laisse également traverser à son tour. Perméabilité oblige. Dans ses passages successifs, son blanc linceul s'imprègne de ses contacts avec l'ailleurs. Dans les plis de son voile s'incrument des formes, des outils, des langages et des inspirations collectés au fur et à mesure de son parcours. Des éléments allogènes et hétérogènes qu'il pourra utiliser le moment voulu. De ce fait, le fantôme *se déplace* autant qu'il *déplace*. Il entre en contact autant qu'il met en contact. Cette constatation rejoint la seconde partie de la définition de Stuart Bailey (2004). Il parle du design graphique comme d'un point de rencontre [*meeting point*]. Une expression qui rappelle l'importance de la question de l'hybridité dans la pratique du design graphique. Le graphiste tisse des ressemblances avec la figure du *sémionaute* développé par Nicolas Bourriaud (2009a), au sein de sa pensée radicante.

La dernière caractéristique qui définit la figure du fantôme concerne sa *mutabilité*. Yvan Arguiarro Martinez et Joshua Trees (2013) parlent des tendances polymorphes [*shape-shifting tendencies*] (p.3) de cette discipline. Le graphiste est aujourd'hui devenu une créature singulière modifiant sans cesse sa manière de faire, de penser, de voir et de faire voir selon le contexte qu'il investit. Que ce soit dans le but de s'adapter ou tout simplement d'expérimenter, le graphiste passe d'une forme à l'autre. Rejoignant la question de l'invisibilité, la mutabilité du graphiste fait en sorte que, loin de vouloir se tapir dans l'ombre, il se confond avec autre chose, la majorité du temps.

4. MÉTHODOLOGIE

Si dans la problématique Peter Ahlberg (2016) soulevait l'idée qu'il était préférable d'aborder le processus de création dans ces multiples formes, c'est-à-dire de parler de processus et non du processus, il en va de même lorsqu'on examine « la » méthodologie en recherche. Lysianne Lécho Hirt (2010) définit celle-ci comme « un processus prédéfini qui permet d'entreprendre la recherche en répondant à la question : comment rechercher ? » (p.31). Depuis quelques années, cette question sur la manière et les moyens de conduire une recherche est critiquée et interrogée au sein des disciplines du design. Alex Seago et Anthony Dunne (1999) se demandent, entre autres, si les créateurs-chercheurs doivent nécessairement employer des méthodologies développées par d'autres disciplines, qui auraient déjà fait leurs preuves, ou bien développer leurs propres méthodologies. Celles-ci, plus aptes à répondre aux spécificités de leurs disciplines et de leurs objets d'étude. Dans le contexte de ma recherche-crédation, j'opte pour une méthodologie hybride dans laquelle l'intuition joue un rôle prédominant. À travers cette ligne de conduite, Monik Bruneau et Sophia L. Burns (2007) y voient un « chemin de traverse s'il en est un, qui destine le chercheur à tracer lui-même ce chemin selon ses ambitions, sa culture, sa détermination et sa créativité » (p.85). Un parcours, non sans embuches qui, comme l'entends Diane Laurier (2006), « se modifie, s'ajuste, si bien que méthodes et techniques, s'additionnent pour former une sorte de casse-tête » (p.85). Dans ma recherche-crédation, la figure du fantôme aspire à traverser les autres disciplines dans un but d'expérimentations formelles. Suivant ce mouvement, pourquoi ne pourrait-elle pas, du même coup, infiltrer le champ de la recherche? Carola Moujan (2019) propose de considérer le mémoire « comme un espace d'expérimentation théorique où l'étudiant élabore, "designe", ses propres outils et méthodes de réflexions » (p.214). De ce fait, ce chapitre pose les balises de ma méthodologie de recherche-crédation en décrivant la manière dont les données seront produites, collectées et analysées afin de répondre à mes questions et à mes objectifs.

À partir des questionnements soulevés et de mes aspirations méthodologiques, j'ai décidé de construire et d'aborder ma problématique par et dans la création. Une démarche qui me permet de « quitter la dichotomie usagère "théorie versus pratique" et d'entrer dans des logiques

expérimentales de liaisons » (Bertrand & Favard, 2020, p.135). Une mise en opposition que Pierre-Damien Huyghe (2007) suggère également d'éviter. De plus, cette relation symbiotique entre faire et penser n'est nullement étrangère au design graphique.

What we find so fascinating about graphic design is precisely that, in its ideal form, it is a perfect example of « praxis »: a synthesis of theory and practice in which each informs the other, simultaneously. In the true practice of graphic design, the artificial border between manual labor and intellectual labor are torn down, thinking becomes a form of making, and making becomes a form of thinking. (Experimental Jetset, 2009, p.75)

Dans cette perspective, un trait d'union s'esquisse. Une ligne sur laquelle ma posture de graphiste croise celle du chercheur. Des postures interchangeables selon le moment de la recherche. Graphiste-chercheur ou bien chercheur-graphiste, j'oscille entre subjectivité et objectivité, proposant des regards multiples sur un même phénomène. Une posture de l'entre-deux où la recherche se pense et s'élabore de l'intérieur (Moujan, 2019, p.212). Comme le défend Ramia Mazé (2009), « *designers have a voice, they had an agency, and their practice could be a platform for speaking about theoretical concepts and for acting in ideological terms* » (p.387). Ma pratique en design graphique devient de ce fait « objet, sujet et contexte dans lequel évolue la recherche » (Bruneau & L. Burns, 2007, p.71). Dans la même ligne de pensée, Gwenaëlle Bertrand et Maxime Favard (2020) abordent la pratique comme un terrain de jeu sur lequel la construction d'un savoir est possible. Un savoir situé et vécu où les idées se manifestent à travers le geste de faire. Cette considération de l'expérience de terrain met de l'avant le caractère heuristique de ce type de recherche. Un type de raisonnement qui devient, dans le cadre de cette recherche-création, l'une des approches préconisées. Pour Lysianne Lécho Hirt (2010), la démarche heuristique « est itérative, elle fonctionne par évaluations successives d'hypothèses provisoires, elle vise la découverte de la solution pas à pas » (p.32).

Dans ce bricolage méthodologique, l'approche heuristique travaille de concert avec une seconde approche, l'autopœtétique. Son usage me permet d'interroger l'impact du concept de déplacement sur ma manière de penser et de faire comme graphiste. Une approche singulière qui consiste à étudier le processus de création en observant l'œuvre en train de se faire. Une démarche dans laquelle je tente de modéliser et de mettre en aplat mon processus de création. En d'autres termes, il s'agit de *(me) raconter* (Landry, 2017, p.4) ma pratique en design graphique. Éric Le Coguiec (2009) mentionne qu'il s'agit d'une « représentation rendant lisible une partie de sa pratique » (p.111). À l'adjectif du « lisible » souligné par l'auteur, j'ajouterais celui du visible. Un adjectif souvent oublié. Dans la majorité des mémoires-création que j'ai pu consulter, la place des

images est réduite à son minimum. Lorsqu'elles parviennent à s'y glisser, elles se retrouvent noyées et diluées dans tout ce gris typographique. Face à cette réalité de la recherche universitaire, Lucille Haute (2020), se demande « si la recherche doit nécessairement *discuter* ou bien s'il lui est permis de *montrer* [...] » (.73). Dans mon mémoire, la lisibilité dont parle Le Coguiec s'exprime par l'image où ces dernières viennent « nourrir, éclairer, déplacer ou incarner le registre discursif » (Brulé & Masure, 2015, p.58).

Les approches méthodologiques décrites et employées dans le contexte de cette recherche-création impliquent une grande subjectivité de la part du graphiste-chercheur. Cette relation et cette prise de parole au « je » se verront confrontées à plusieurs reprises, à d'autres pratiques. Des études de cas qui m'évitent de me retrouver prisonnier d'une tour d'ivoire et de ne concevoir la problématique du déplacement qu'à travers mes yeux et mes gestes. Comme le suggère Ramia Mazé (2009), « *by reflecting on what they do and how they do it, and how that's different from what and how other people do things, they try to build the particular identity of, or idea behind, their practice* » (p. 389). Cette compréhension du moi par l'autre m'aide à poser un regard critique sur ma pratique. Je peux ainsi la positionner dans le paysage du design graphique actuelle. Pour les besoins de cette recherche, j'ai sélectionné et étudié des pratiques selon des critères prédéfinis. De ce fait, mon attention se porte principalement sur des projets récents, ici et à l'étranger, où le concept de déplacement joue un rôle prédominant dans la manière de penser et de faire de son auteur. Le lecteur les découvrira intégrés aux exercices inclus dans le projet de création, ayant même parfois contribué à leur genèse. À la suite d'une description sommaire, ces études de cas seront utilisées, de manière ponctuelle comme des points de comparaison et d'exemplification de mes propres expérimentations. Ils alimentent et enrichissent à la fois la théorie et la pratique.

Après avoir décrit les fondements méthodologiques, il convient maintenant d'aborder la question de la création. Laboratoire du graphiste-chercheur, elle m'offre la possibilité d'observer en temps réel le concept de déplacement, tout en l'activant. Présentée dans le sixième chapitre, la création se construit autour de l'élaboration et de la réalisation de quatre exercices explorant le médium de la typographie. Si le terme *médium* peut être défini comme étant le type de production ou bien le matériau à partir duquel je travaille, il revêt, dans le contexte de cette recherche-création, un autre sens. Associée à la figure du fantôme qui flotte dans l'air, la notion de médium quitte le domaine de l'esthétique pour celui du spiritisme. Dans l'imaginaire collectif, un médium est une « personne dotée de la capacité d'entrer en communication avec les esprits ». Le médium de la typographie devient ainsi le messager et le véhicule à travers lequel mes déplacements se

manifestent. Une forme intermédiaire qui favorise le dialogue entre ma posture de graphiste et celle de chercheur. Au commencement de cette recherche-crédation, j'ai longtemps hésité sur la forme qu'allait prendre ma création. Inspiré par des pratiques comme celle d'Eddy Terki (*La rencontre entre deux corps*, 2016) ou bien de Karl Nawrot (*Interprétation typographique d'un modèle architectural*, 2017), la typographie est devenue un choix évident. Peu exploré dans ma pratique jusqu'à maintenant, le dessin de caractères typographiques permet de porter mon attention sur un élément central du design graphique.

Nourris par mon cadre conceptuel, les exercices imaginés obéissent à des contraintes à la fois esthétiques et pratiques. Jean-François Lyotard (1990) admet que dans la contrainte, les graphistes « sont forcément coincés. [...] Ils se débattent dans cette toile comme des forcenés. Chacun à sa façon ». Dans une discipline où la contrainte est roi, plusieurs graphistes la voient plutôt comme un moteur de création. Par exemple, le studio français Helmo (2013) imagine la création sous la forme d'une « confrontation constructive avec des contraintes » (p.3). Pour encadrer mes expérimentations, j'ai décidé d'inventer mes propres contraintes. Des contraintes volontaires qui composeront les protocoles et les règles de jeu de chacun de mes exercices. Des contraintes partagées, mais parfois spécifiques à une expérimentation. Depuis le début de ce chapitre, certaines contraintes ont déjà été nommées soit le choix de la typographie comme médium et celui de l'emploi du déplacement comme méthode. À leur suite, deux nouvelles contraintes viennent délimiter le projet de création. Des contraintes qui poussent mon corps et mon esprit à se mettre en mouvement.

La première contrainte concerne le choix du contexte de création. Pour ce projet, j'ai décidé que l'ensemble des expérimentations devaient s'exécuter entre les murs de l'université. C'est en traversant, en occupant et en hantant l'espace de mes déplacements que les caractères typographiques allaient se dessiner. Découlant de la précédente, la dernière contrainte insiste sur le fait que chacune des expérimentations doit être réalisée à partir de ce que je trouve dans l'université. À l'image de la figure du *bricoleur* de Claude Lévi-Strauss (1962), je me retrouve face à une situation où « la règle [du] jeu est de toujours s'arranger avec les "moyens du bord", c'est-à-dire un ensemble à chaque instant fini d'outils et de matériaux [...] » (p.27).

Dans l'élaboration et la réalisation de ces exercices, j'aurais à faire appel à des méthodes et des outils dans le but de collecter des données. Ces données brutes et hétérogènes m'aideront à formuler des pistes de réflexion vis-à-vis de mes questions de recherche. Pour constituer mon

appareillage méthodologique, j'ai décidé de m'appuyer sur certains critères. Dans un premier temps, mes choix ont été guidés par la nature empirique de mes données, c'est-à-dire par des données qui sont nées de mon expérience et de mes observations au moment de la création. De ce fait, les méthodes et les outils, auquel j'aurais recours, doivent être en mesure de s'adapter aux conditions de création et à ma mobilité comme graphiste. Sans interrompre mon flux créatif, ces derniers doivent pouvoir être appliqués et utilisés de manière instinctive et s'intégrer naturellement dans mon processus. Dans un deuxième temps, la méthodologie de collecte de données est tenue de rendre compte de la complexité du phénomène étudié. Pour y arriver, je serais obligé d'utiliser plus qu'un outil. Cette triangulation me permet ainsi d'appréhender des situations sous différents points de vue et de permettre une description objective et rigoureuse. Ce deuxième critère me permet également de pallier le fait de me retrouver à la fois participant et observateur. Une double posture où l'équilibre est précaire entre créer et documenter. Cette diversité et cette triangulation se manifestent également dans la multiplication des périodes de collecte. Pour cette recherche, je récolte des données durant et après la création. Je désire ainsi observer mes déplacements pendant qu'ils se produisent, mais aussi observer les traces que ces derniers laissent dans leurs sillages. Pour terminer, le dernier critère tient compte de ma volonté de donner à voir mon processus de création. Mes choix méthodologiques favorisent ainsi des méthodes et des outils qui permettent de reconstituer mon expérience. À partir de ces spécificités méthodologiques, j'ai décidé d'organiser ma collecte de données autour de trois méthodes.

La première consiste en la rédaction de protocoles. Des comptes rendus objectifs et descriptifs qui relatent systématiquement les différentes étapes pratiquées lors de chacun des exercices. Suivant la chronologie des événements, ces protocoles permettent de mettre en mots ce qui se passe ou ce qui s'est passé au moment de la création. Comme la majorité des exercices ne sont pas prédéterminés, les protocoles seront rédigés au fur et à mesure des exercices. Sous une forme d'ébauche, ces derniers seront par la suite peaufinés et structurés afin de les rendre intelligibles. Une réécriture qui favorise un recul et où la posture du chercheur prend la place du graphiste.

Semblable à la précédente, la seconde méthode s'inscrit dans l'acte de prendre des notes. Dans *To notes: Notation Across Disciplines*, Hannah Mathews (2017) explique que « *Notation is part of our everyday. It is an act that records an observation for future reference* » (p.5). Des notes spontanées et sans censure avec une visée à la fois descriptive et réflexive. Des notes qui me permettent d'alimenter la théorie, mais également la pratique en proposant des hypothèses à expérimenter. Dans sa définition Mathews (2017) exprime également l'idée qu'une note peut être

presque tout et n'importe quoi. « *From a handwritten note, an electronic reminder of quick sketch to a highlights passage of text or a post-it note, notation assumes many casual forms* » (p.5). Formées de mots ou d'images, les notes, formuler dans le cadre de cette recherche-crédation, noircissent des feuilles blanches et des bouts de papier trouvés. Des notes qui se juxtaposent, se multiplient, se perdent et reparaissent. Dans cette prise de notes intuitive, à l'image de mon processus de création, des dialogues se profilent.

La dernière méthode employée consiste à prendre des photos à différents moments du processus de création. Que ce soit pendant ou après la création, ces arrêts sur image ont un pouvoir de documentation et de mémoire. Des images qui permettent, entre autres, de contextualiser ou d'illustrer certaines étapes d'un protocole ou d'une note. Durant les exercices, deux prises de vues seront considérées. La première consiste à positionner temporairement un appareil photo dans l'atelier. Statique, cette dernière est paramétrée afin qu'elle puisse prendre des photos automatiquement de mon corps en train de faire. Un outil qui permet d'observer le processus de création dans le temps et dans l'espace. Pour la seconde prise de vue, j'utilise l'appareil photo de mon cellulaire afin de capturer des détails de mon processus qui me sembleront pertinents en regard de la problématique. Un outil avec lequel j'ai la possibilité de me déplacer d'un espace à un autre et de documenter l'immédiat.

Pour répondre à mes questions de recherche, les données brutes recueillies au moment de la création sont analysées puis interprétées. Pour y parvenir, cette recherche-crédation fait appel à la pensée diagrammatique. Une pensée où le diagramme se présente comme un outil méthodologique. Un outil que je m'approprie en m'inspirant de pratiques artistiques comme celle de Ricardo Basbaum (2016) ou de Nikolaus Gansterer (2011). Des pratiques où schématiser devient un geste à la fois poétique et pragmatique. Mais qu'est-ce qu'un diagramme ? Pour Noëlle Batt (2005), ce dernier aurait « pour fonction de représenter, de clarifier, d'expliquer quelque chose qui tient aux relations entre la partie et le tout et entre les parties entre elles [...] » (p.7). Une définition rejoignant celle de Ricardo Basbaum (2016) où il réitère l'importance de la notion de relation dans ce type de représentation. L'artiste conçoit ainsi le diagramme comme un outil de connexion [*connective tool*] et de médiation entre les éléments d'un même phénomène. Un outil qui, dans le meilleur des mondes, permet de *coudre ensemble texte et images* (Huyghe, 2017, p.101). Daniela Mattos (2016) parle, de ce fait, du diagramme comme d'une forme hybride. Une forme qui sera simultanément un texte-image [*text-drawing*] (p.197) ou bien une image-texte [*image-writing*] (p.197). L'autrice (2016) ajoute également que le diagramme « *constructs itself as*

on unfolding of the thought and its process » (p.197). Ce geste de déployer ou de déplier, que l'on retrouve également chez d'autres auteurs (Basbaum, 2016; Leeb, 2011), fait du diagramme un outil d'analyse adapté et en concordance avec les objectifs de cette recherche-crédation. En effet, par son usage, il me permet de mettre en aplat mon processus de création. Un outil qui me permet de faire advenir ou de prolonger ma pensée. En voulant mettre en forme, le diagramme me permet de donner à voir et à donner sens à ma pratique.

5. SENTEZ-VOUS CE COURANT D'AIR FROID ?

5.1. Exercice 1 : À l'intersection des possibles

Protocole de création

Matériel :

- Appareil photographique
- Ordinateur (*Illustrator*)
- Imprimante
- Feuille blanche 8,5 x 11 pouces
- Crayon + efface
- Marqueur noir

Déroulement :

1. En se déplaçant dans le pavillon, prendre en photo douze détails architecturaux.
2. À partir des photographies, choisir un détail pour la suite de l'exercice.
3. En s'inspirant de ce dernier, développer neuf grilles sur lesquelles seront tracées les lettres.
4. Choisir la grille à partir de laquelle travailler.
5. Imprimer cette dernière sur une feuille 8,5 par 11 pouces.
6. Sur cette grille, tracer un point au marqueur à l'intersection de deux ou plusieurs lignes.
7. Superposer sur la grille une seconde feuille 8,5 x 11 pouces.
8. Sur cette dernière, tracer une première lettre en partant du point fait à l'étape 7.
9. Terminer le tracé en revenant au point initial.
10. En suivant la même méthode, élaborer huit autres dessins de la même lettre.
11. Retracer les lettres dans le logiciel *Adobe Illustrator*.

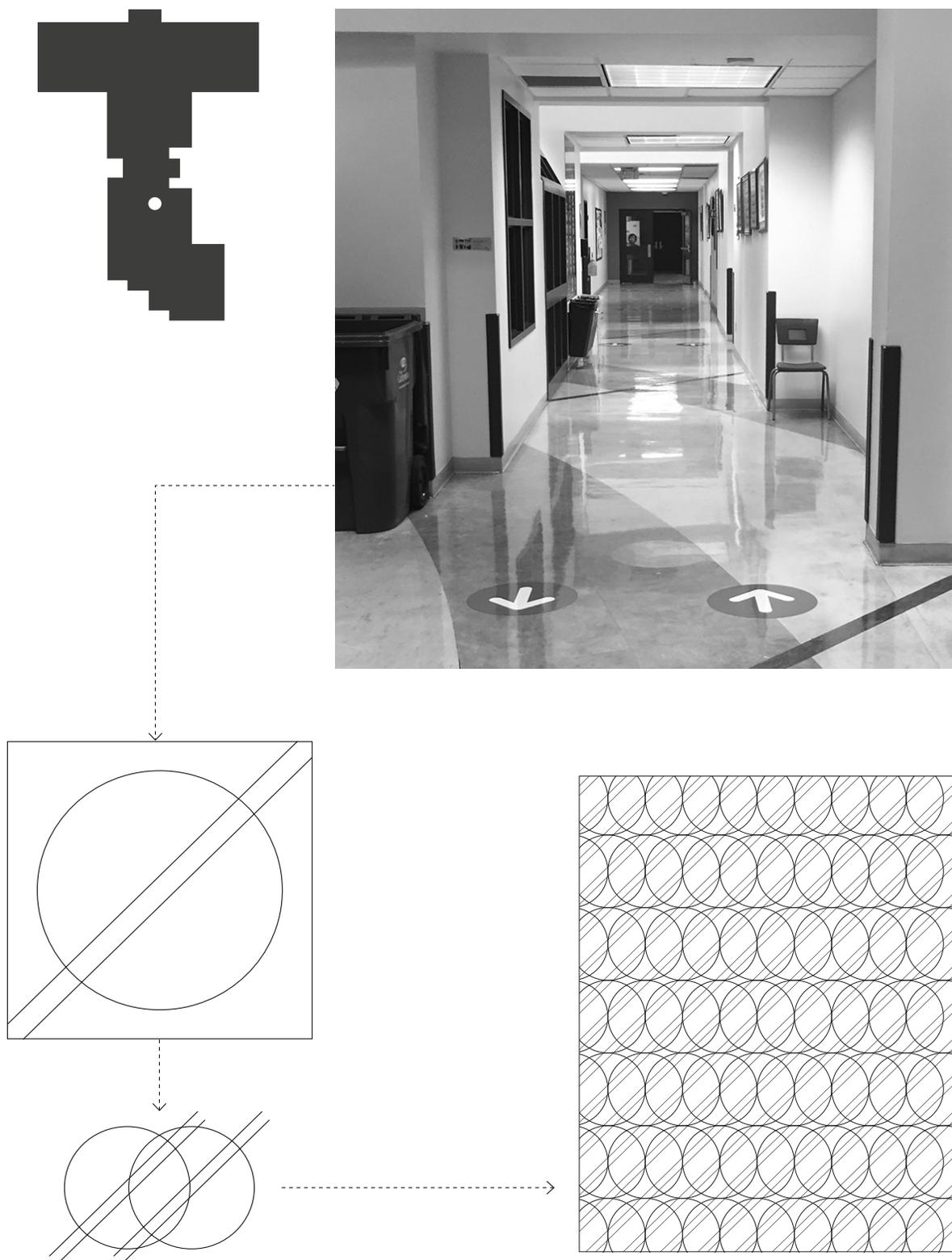


Figure 1 : Origine de l'élément graphique qui a permis de développer la grille typographique pour l'exercice — *À l'intersection des possibles*, étapes n° 1 à 3

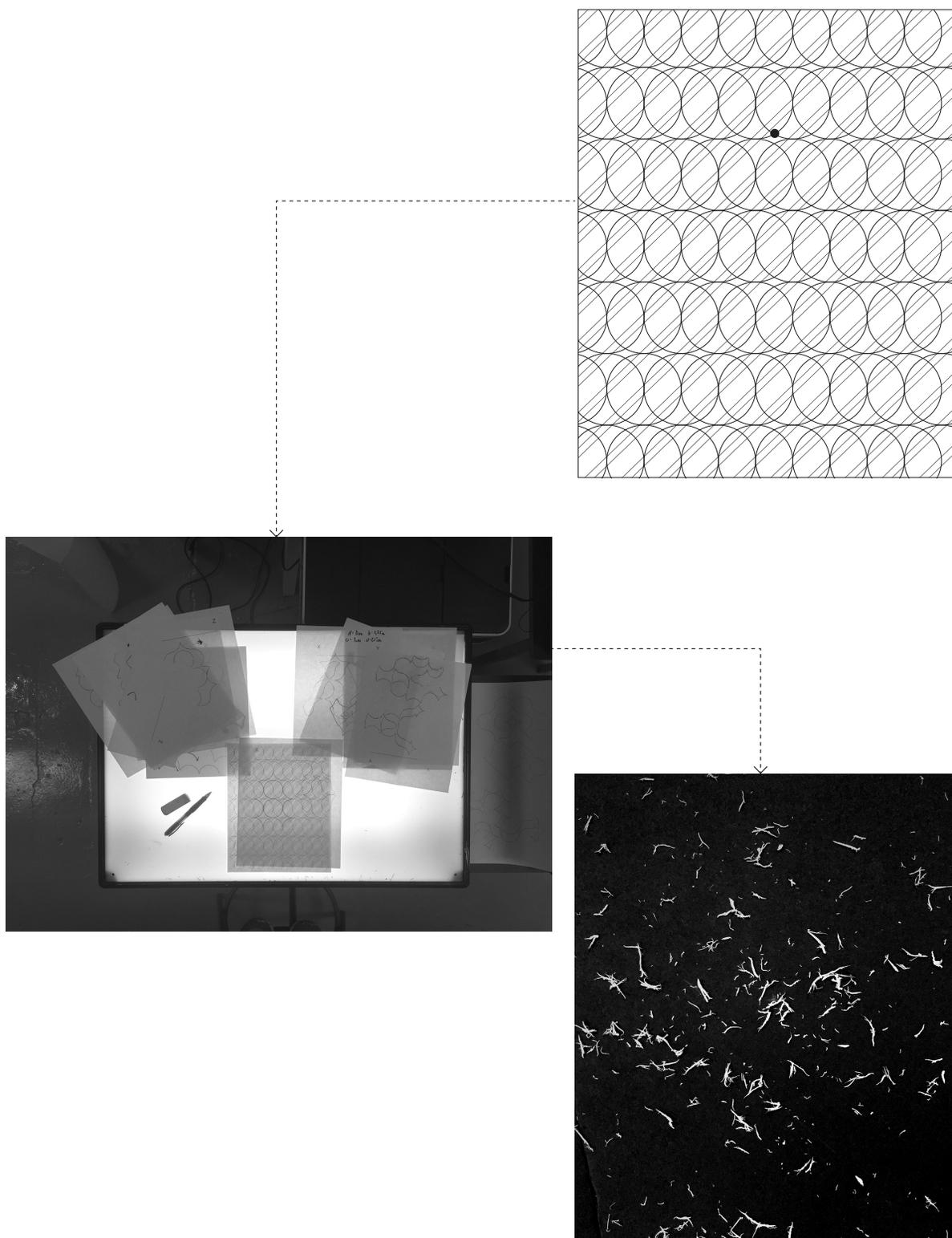


Figure 2 : Documentation photographique de l'élaboration des caractères typographiques (A)
— À l'intersection des possibles, n° 6 à 8

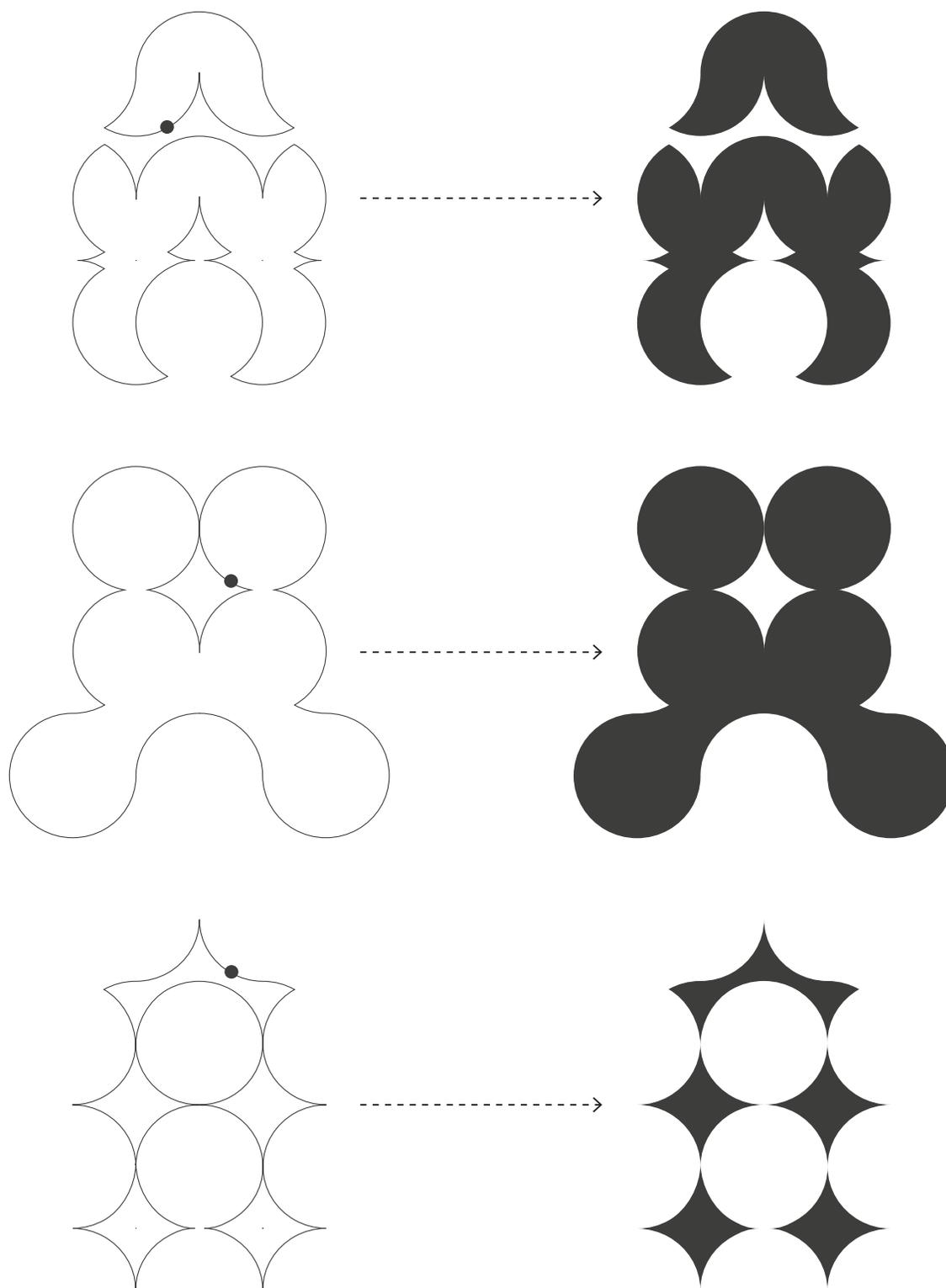


Figure 3 : Trois tracés typographiques, chacun mis en relation avec sa forme finale
— À l'intersection des possibles, étapes n° 8 et 9

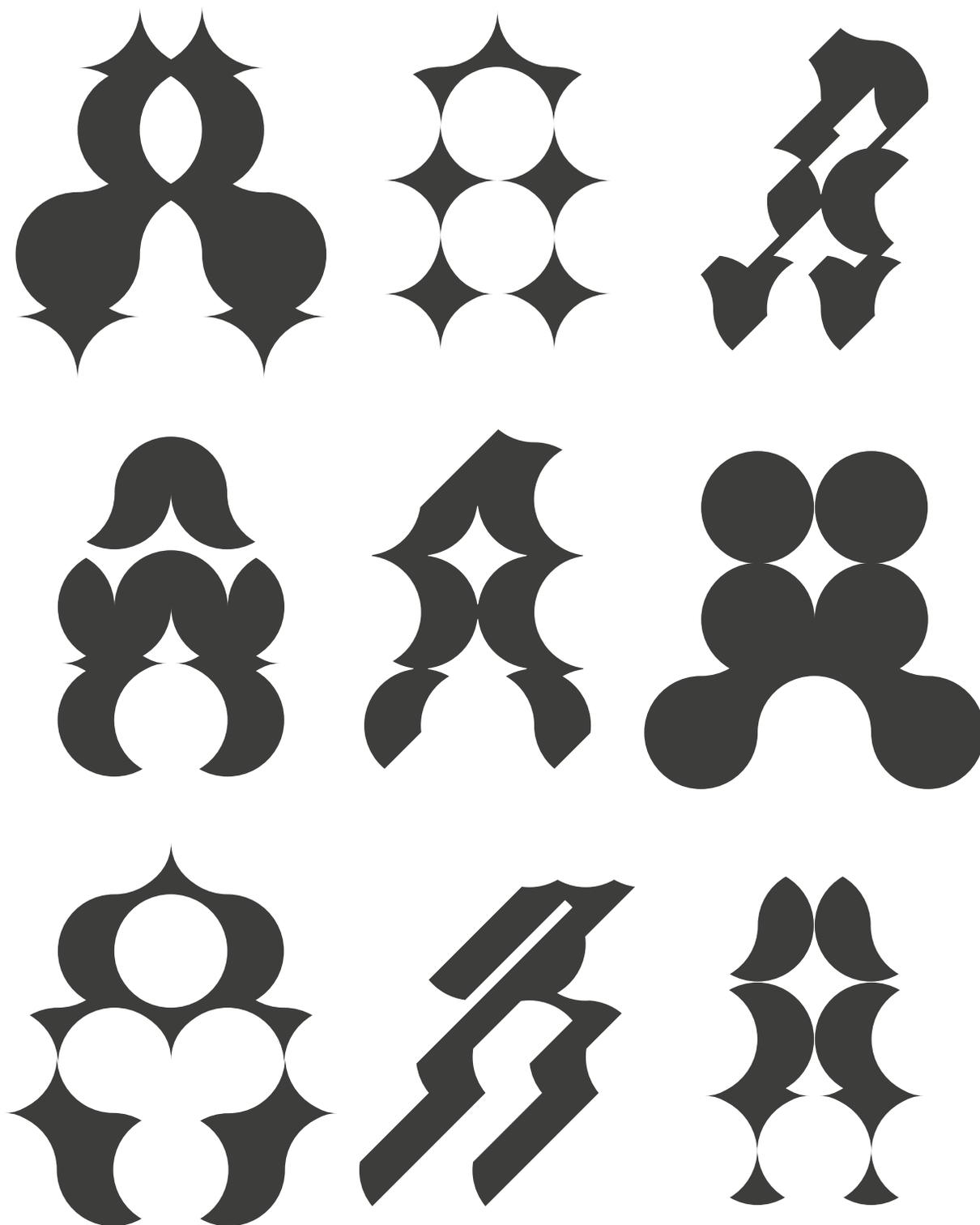


Figure 4 Échantillons des caractères typographiques (A) développés — *À l'intersection des possibles*, étape n° 11

Tout projet commence par un point. Un élément graphique, presque invisible, pouvant prendre différentes formes. Il peut, par exemple, s'incarner à travers un corps en attente ou bien se matérialiser au contact de la pointe de mon crayon sur la surface lisse du papier. Le point représente une position, c'est-à-dire un ici qui marque le début ou la fin de quelque chose. Une forme sous tension qui demande une direction. Ainsi, même si le point semble chercher à maintenir sa position, il ne faut que très peu de force afin de le sortir de son inertie. En revanche, par où ou par quoi commencer ? Une question qui me hante à chaque nouveau projet. Le point de départ nous donne à voir un champ des possibles, mais ils nous confrontent, au même moment, à notre immobilité. Si toutes les directions sont possibles, alors laquelle choisir ? Quelle est la bonne direction ? Natasha Jen nous rappelle que le processus de création en design graphique « *is always clueless, multidirectional. You're always going all around the possibilities and always bouncing back and forth of many different walls* » (Jen, 2016, p.32). Par un processus d'itération, ce premier exercice multiplie les directions et m'aide à comprendre l'impact de ces lignes sur mon processus de création.

L'un des principaux enjeux, relevé dans la conception et la réalisation des exercices de cette recherche-crédation, concerne l'origine des formes. D'où allaient-elles provenir ? À chaque début d'exercice, je me suis retrouvé confronté à cette question. En effet, pour pouvoir accomplir mes expérimentations graphiques, je devais impérativement trouver les formes avec lesquelles travailler. Comme spécifié dans ma méthodologie, ces dernières devaient émerger du contexte lui-même. Pas question de travailler avec des formes sorties de nulle part. Ainsi, dans la majorité des exercices, cette contrainte volontaire a rapidement fait en sorte que mon corps et mon esprit se sont mis en mouvement. Dans le cadre de cet exercice, mes déplacements portaient en eux la volonté de trouver et de récupérer des formes. Des gestes motivés par une intention se distinguant de ceux réalisés par le fantôme. Figure de l'errance, ce dernier hante, pour sa part, sans but ni fin. « Dans la position du chasseur-cueilleur » (Bourriaud, 2009a, p.118), je me suis mis à déambuler entre les murs de l'université.

Dans l'action de *me déplacer*, j'allais devoir, à chacun de mes pas, repenser mon environnement et transformer ma manière d'appréhender ce qui était devenu, avec les années, familier. Comme le soulève Thierry Davila (2002), « la marche parvient à déplacer la réalité la plus routinière vers des zones d'incertitudes et d'étrangeté qui la font renaître à elle-même » (p.160). Dans l'altération perpétuelle de mon regard sur mon monde se côtoyait la question du déplacement (comment me déplacer?) et celle du voir (comment ou quoi voir?). Deux questionnements, *sur la manière de*, aux influences réciproques. Une réflexion qui me rappelle un atelier auquel j'ai participé il y a quelques

années. Organisé par *Illustration School*, il proposait, parmi d'autres, un exercice où nous devions nous déplacer en regardant à travers un miroir placé horizontalement à la hauteur des yeux. Dans le miroir, nous observions la réflexion du plafond. En plus de nous faire voir un espace autrement, cet exercice nous obligeait simultanément à nous déplacer différemment. En regardant ce qui se trouvait au-dessus et non devant nous, nos déplacements sont devenus maladroits et prudents. À chacun de nos pas, nous tentions d'éviter les possibles obstacles.

Dans mes parcours improvisés, après une longue dérive, j'ai fini par tomber sur plusieurs détails architecturaux susceptibles de faire avancer l'exercice. L'un d'entre eux (Figure 5) a su attirer mon attention. Il s'agit d'un détail anodin incrusté à même le linoléum du plancher ceinturant la bibliothèque. C'est à partir de cette composition géométrique, me rappelant la forme d'une boussole, que la suite de l'exercice allait s'articuler. Une forme pointait vers une première direction. Je tiens à souligner que dans la majorité des exercices, les formes ou bien les images récupérées sont rarement utilisées dans leurs formes originelles. Elles sont toujours transformées. Celle évoquée inspira la création d'une série de grilles (figure 1) sur lesquelles j'allais développer des caractères typographiques.

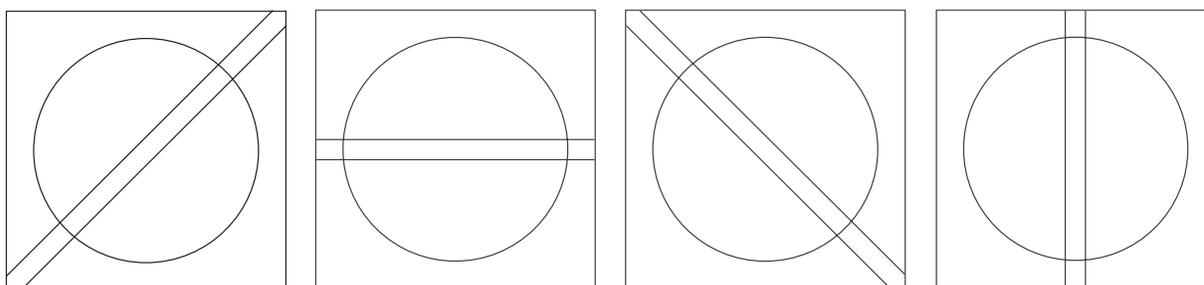


Figure 5 Déclinaison de l'élément graphique récupéré et utilisé dans la création de la grille
— À l'intersection des possibles, étape n° 2

Dans cet exercice, chacun de mes tracés typographiques partait d'un même point de départ. À partir de ce point, l'exercice expérimentait la notion de variation en multipliant les directions dans le but d'arriver à des résultats inattendus. Dans ce jeu d'itération, peu à peu, la fatigue a fini par s'installer. Avec le temps, j'ai dû chercher à faire autrement, car lettre après lettre, mes options s'amenuisaient à chaque nouveau tracé : faire pivoter la feuille afin d'entrevoir la grille et ses possibilités autrement, parcourir plus ou moins de distance avec mon crayon. Je multipliais les interventions afin de faire durer l'exercice. À chaque nouvelle lettre, je ne pouvais prédire ou bien imaginer le résultat. Dans l'imaginaire collectif, il est intéressant de remarquer qu'une direction

peut être aussi bonne que mauvaise. Cependant, une mauvaise direction peut tout aussi bien amener à des découvertes insoupçonnées. « *This is why we must look for a new word to describe the results of creative processes, without labelling them as either right or wrong. I propose Unexpected result* » (Feijen, 2021, p.183).

Pour réaliser l'exercice, j'ai fait courir mon crayon en suivant les lignes de la grille afin de former, à chaque essai, la lettre A. En plus du crayon, j'ai également utilisé un marqueur pour certains tracés (figure 6). Avec ce médium, j'ai remarqué que l'encre noire traversait le papier. Au verso (figure 7) se dessinaient des formes inversées et fantomatiques, des formes composées de points reliés par des lignes. Des points, plus ou moins visibles au moment de la création, témoignaient de mes parcours, mais surtout de mes hésitations. Aux croisements d'une intersection de la grille, ma main s'arrêtait pour réfléchir donnant le temps au papier d'absorber l'encre. Quelle direction prendre ? Comment poursuivre le mouvement ? Le verso de la feuille était devenu une constellation constituée des choix opérés durant la création. Des points qui, comme le conçoit Fabrice Raffin (2008) « n'exist[ent] que pour *repartir*, support, *relais* du mouvement, relais d'inspiration aussi » (p.3).

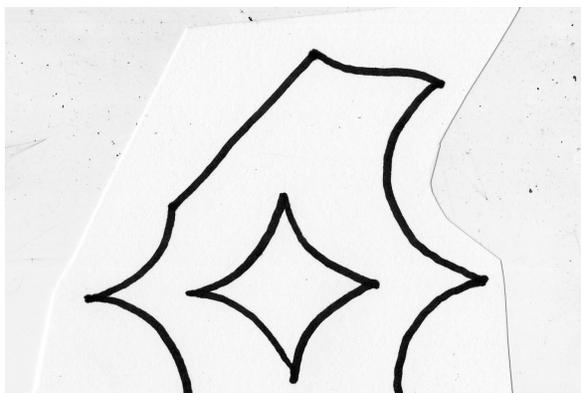


Figure 6 : Détail d'un tracé typographique — À l'intersection des possibles, étape n° 8

Figure 7 : Verso de la figure 11 et de son image fantomatique — À l'intersection des possibles, étape n° 8

Comme le signale l'artiste Wassily Kandinsky (1976), « [la ligne] est la trace du point en mouvement, donc son produit. Elle est née du mouvement — et cela par l'anéantissement de l'immobilité suprême du point » (p.65). En observant ces différents points, j'ai voulu reconstituer mes déplacements et les trajets de mes expérimentations. Pour y arriver, j'ai eu recours au logiciel *After Effects* afin d'animer et de mettre en relation les multiples directions empruntées lors de

l'exercice. Ce logiciel me permettait de faire des arrêts sur image (figure 8) à la manière des chronophotographies ⁷ d'Étienne-Jules Marey (*Cavalier arabe*, 1887) ou bien d'Eadweard Muybridge (*Saut d'obstacle*, 1872). Élaborant sur le processus de création en design graphique, les membres du studio *Experimental Jetset* (2016) décrit que « *as a dynamic movement, can only be measured by showing the static steps in between. But the process itself will forever remain invisible—locked in a constant state of being in-between* ». (p.26) Dans une entrevue accordée à Peter Ahlberg (2016), ils réfléchissent et parlent du mouvement en faisant référence au *paradoxe de la flèche* décrite par Zénon. Selon le philosophe de l'antiquité, le mouvement serait impossible. Comme la ligne, le mouvement serait composé d'une succession infinie de points inscrits dans le temps et dans l'espace. Ainsi, à chaque instant, la flèche se trouverait immobile dans une position précise.

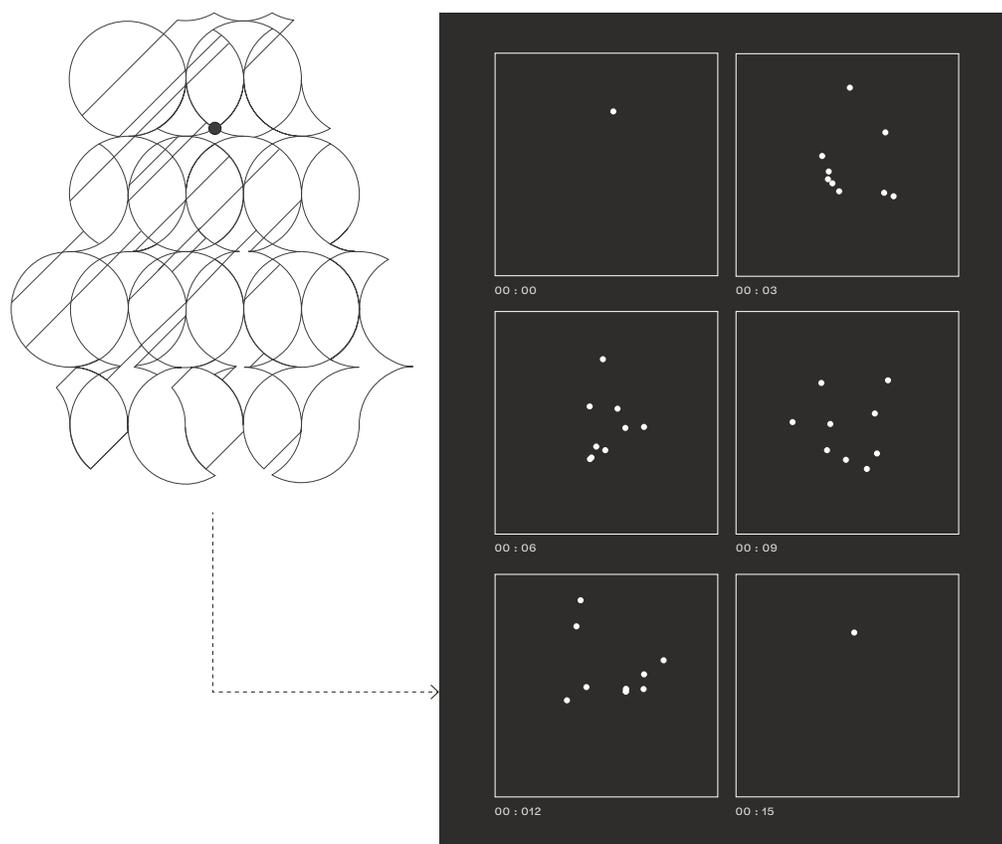


Figure 8 : Captures d'écran de l'animation (intervalle de 3sec.) montrant les parcours empruntés par les différents tracés typographiques — *À l'intersection des possibles*

⁷ Méthode d'analyse du mouvement, décomposé par une succession de photographies.

À travers la création de cette animation, j'ai pu constater deux phénomènes. Dans un premier temps, j'ai observé que chaque point, même s'ils partaient tous au même moment, terminait leurs courses en des temps variables. Une question de millisecondes permettant de mettre en lumière la notion de distance ou, plus précisément, celle de distance parcourue. Même si ces termes sont apparentés, ceux-ci possèdent, en revanche des significations bien différentes. Tandis que la distance concerne la mesure entre deux points, la distance parcourue équivaut, pour sa part, à la longueur totale du chemin franchi entre deux positions. En résumé, si la distance pour chacun des tracés est identique et nulle, étant donné qu'ils partagent tous le même point de départ et d'arrivée, la distance parcourue, quant à elle, varie. Si j'avais voulu que tous les points arrivent en même temps, il aurait fallu que j'intervienne et que je modifie la vitesse de chacun d'entre eux. Cette nouvelle variable, qui se présente devant mes yeux, est le produit de la relation entre la distance et le temps. Entre la lenteur et l'urgence, cette variable est à garder en tête et à éprouver dans la création des prochains exercices.

Dans un deuxième temps, j'ai également remarqué qu'à certains moments précis de l'animation, des points se superposaient (figure 10). Une observation faisant écho au concept de *meeting point* telle que mentionné dans la définition du fantôme de Stuart Bailey (2004, p.3). Un point intermédiaire aux croisements de deux trajets. Une intersection aussi visible à l'endroit où tous les points de départ et les tracés typographiques s'accroissent et finissent par faire qu'un. Dans son essai emblématique *Point-Ligne-Plan* (1976), Wassily Kandinsky mentionne que cette rencontre entre différentes lignes produit une forme à l'image d'une étoile (figure 9).

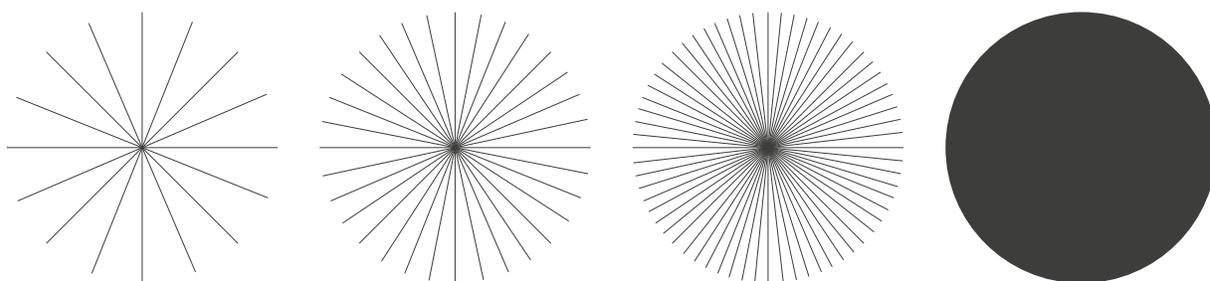


Figure 9 : Représentation graphique de la construction d'une surface par la ligne. Adapté de *Point—Ligne—Plan*. Par Kandinsky, W. (1976), p.69.

Cette étoile peut devenir de plus en plus dense, de sorte que les intersections créent un centre plus serré, dans lequel un point se forme et paraît croître. Il est l'axe autour duquel les lignes peuvent tourner et se confondre finalement — une nouvelle forme est née : une surface sous la forme définie du cercle. (Kandinsky, 1976, p.68-69)

À travers la citation de l'artiste, je note ce pouvoir singulier de la ligne à *créer des surfaces* (Kandinsky, 1976). Dans le cadre de ma recherche-crédation, cette ligne ou bien ces lignes, dont parle Kandinsky, peuvent être considérées comme la trace ou la traduction formelle d'un déplacement. Dans la représentation de ce dernier, la notion de surface est représentée par cette masse noire qui grandit au fur et à mesure que les lignes s'additionnent. Une masse noire qui me fait penser à un trou noir. En son centre, mon regard se fixe et plonge. Il m'absorbe au sein d'un dédale d'opportunités formelles où se multiplient les directions. À l'aube de cet exercice, confronté aux possibilités de directions et de déplacements, je me demandais quelle serait la voie à suivre. Pour Thierry Davila (2002), il serait préférable « [d']utiliser le *et* comme articulation du travail [...], plutôt que le *ou* [...] » (p.51). Cette intersection des possibles inspirée de la pensée de Kandinsky est particulièrement pertinente en regard du concept d'hybridité telle que définie au sein du cadre conceptuel.

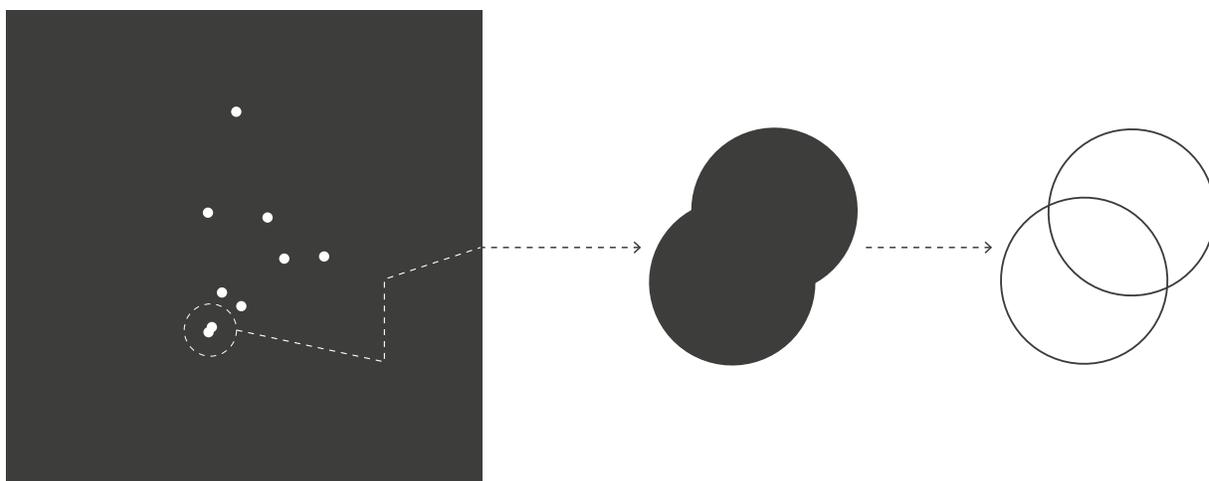


Figure 10 : Diagramme présentant un exemple de superposition survenue dans l'animation
— *À l'intersection des possibles*

Durant ce premier exercice, des parcours imaginaires se sont dessinés sous les traits de caractères typographiques. Des parcours qui pourront, je l'espère, être réinvestis au sein des autres exercices de ce projet de création. Des lignes que je pourrais superposer sur le plan de l'université me montrant ainsi le(s) chemin(s) à suivre. En revanche, contrairement à la figure du fantôme qui traverse l'espace et la matière sans aucune difficulté, certains lieux me seront inaccessibles. Impossible de transpercer l'épaisseur des murs et des portes fermées à double tour. Ces obstacles physiques qui se dresseront devant moi m'obligeront continuellement à trouver des moyens de les

contourner ou bien de trouver d'autres lieux à explorer. Ainsi, pour que les parcours puissent être praticables dans le monde réel, je devrai modifier leurs contours afin de les adapter au lieu. Dans les altérations proposées, la deuxième figure fut modifiée en fonction de la configuration de l'espace (contraintes physiques), tandis que la dernière figure fut rectifiée afin de répondre aux contraintes de l'exercice, c'est-à-dire mon choix de travailler entre les murs de l'université.

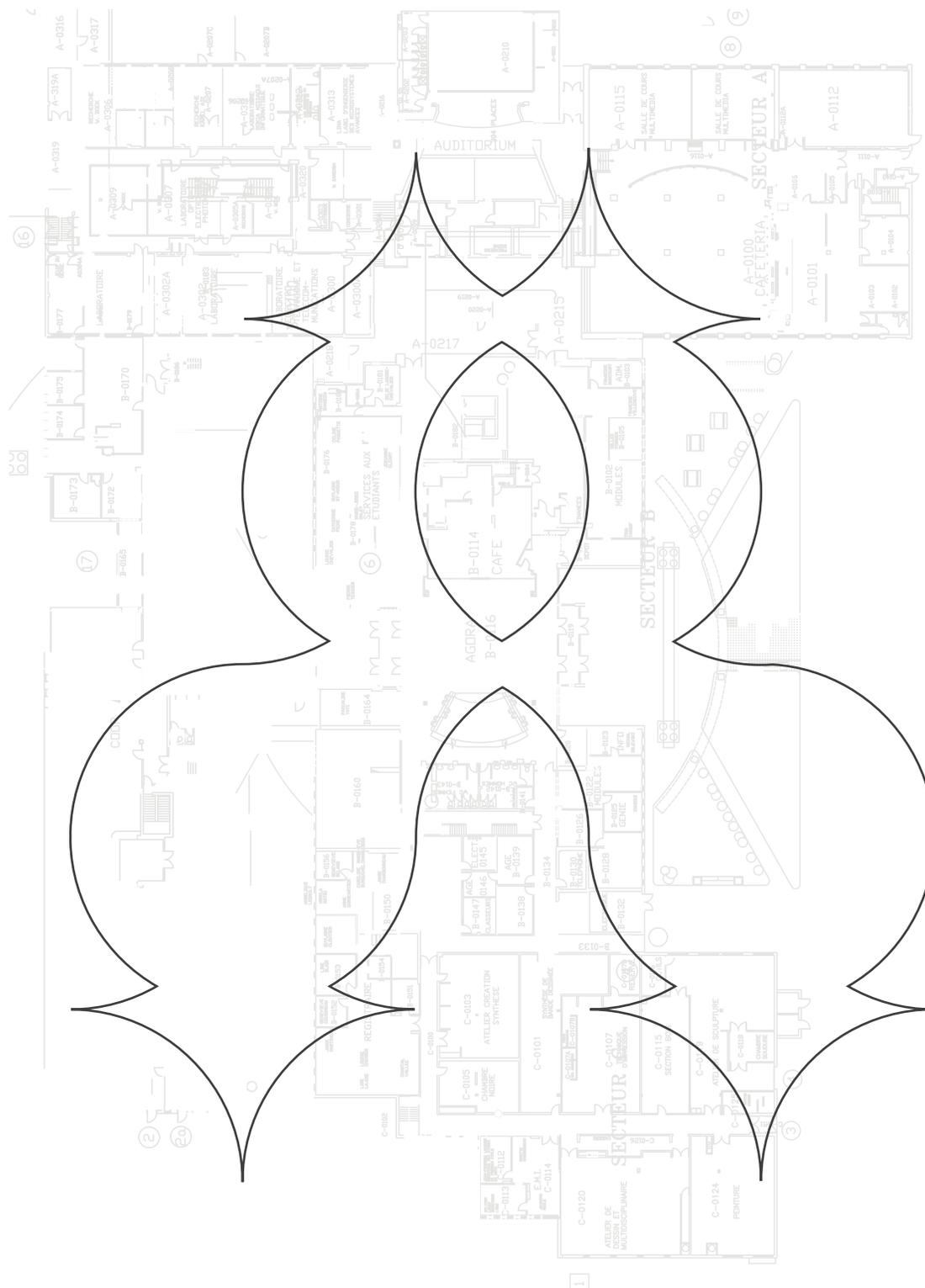


Figure 11 : Superposition d'un tracé typographique sur le plan de l'université
— À l'intersection des possibles

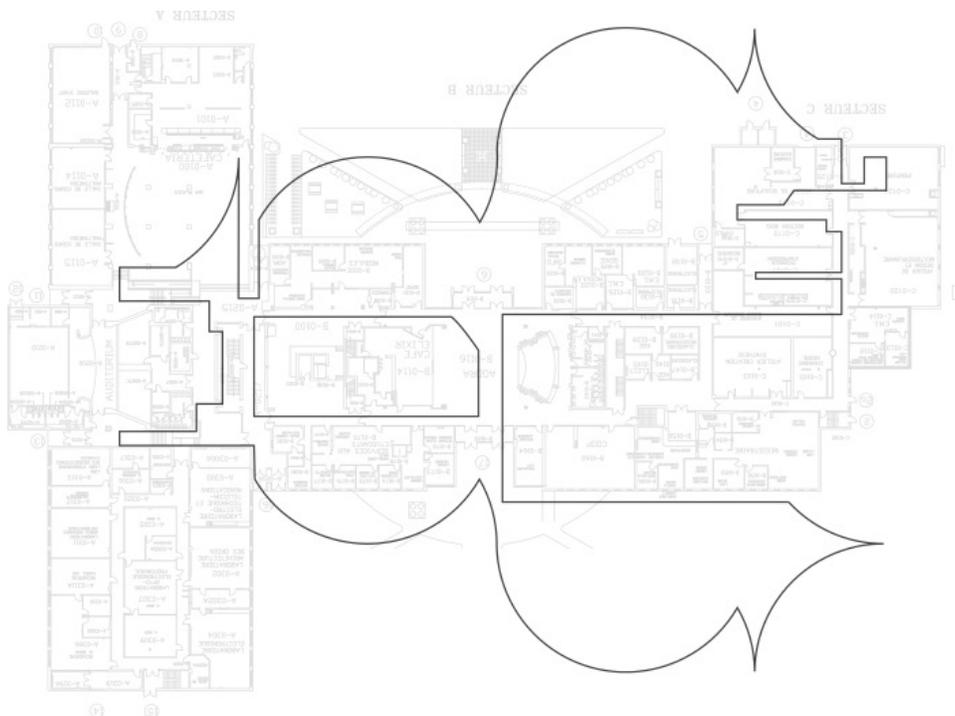


Figure 12: Modification de la Figure 10 afin d'adapter le tracé typographique aux contraintes physiques de l'université (Murs, portes, etc.) — *À l'intersection des possibles*

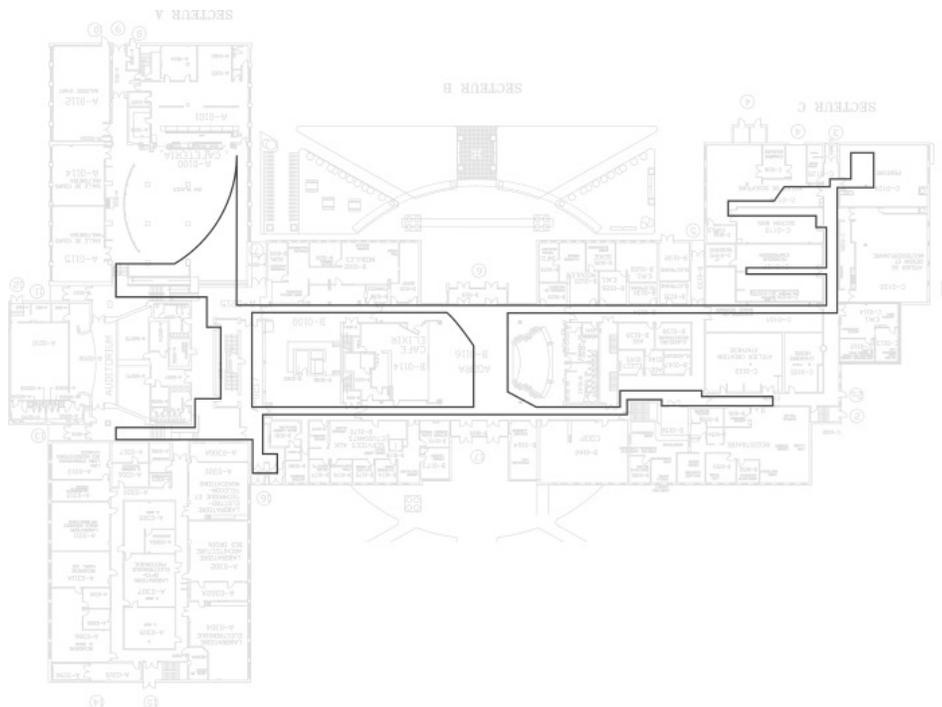


Figure 13 : Modification de la Figure 11 afin d'adapter le tracé typographique aux contraintes des expérimentations — *À l'intersection des possibles*

5.2. Exercice 2 : *La dérive des formes*

Protocole de création

Matériel :

- Appareil photographique
- Ordinateur (*Illustrator*)
- Imprimante
- Ruban-cache (94 pouces)
- Feuilles blanches 18 x 24 pouces
- Feuilles acétates 8,5 x 11 pouces
- Base transparente en sérigraphie
- Matériels pour sérigraphie
- Encre noire de sérigraphie

Déroulement :

1. Avec un rouleau de ruban-cache en main, se déplacer dans le pavillon.
2. En se déplaçant, choisir un espace à occuper le temps de l'exercice.
3. Observer cet espace et soulever ses spécificités du point de vue de sa configuration, de son aménagement, de son utilisation, etc.
4. À partir de ces observations, développer une méthode singulière pour créer des formes.
5. À l'aide du rouleau de ruban-cache, tracer les contours d'une première forme.
6. Tracer autant de formes que le rouleau de ruban-cache le permet.
7. Documenter en images (photos ou esquisses) les formes créées.
8. Retracer l'ensemble des formes en utilisant le logiciel Adobe Illustrator.
9. Choisir huit formes et imprimer chacune d'entre elles sur une feuille acétate 8,5 x 11 pouces.
10. Préparer un écran de sérigraphie en y disposant les formes choisies.
11. Préparer l'encre pour l'impression en mélangeant de l'encre noire et de la base transparente afin d'arriver à une couleur à plus ou moins 60 % de son opacité.
12. Réaliser huit compositions aléatoires avec les formes sur des feuilles 18 x 24 pouces.
13. Travailler les compositions en alternance.
14. Arrêter lorsque les huit compositions semblent terminées.
15. Extraire des glyphes typographiques à partir des superpositions provoquées.

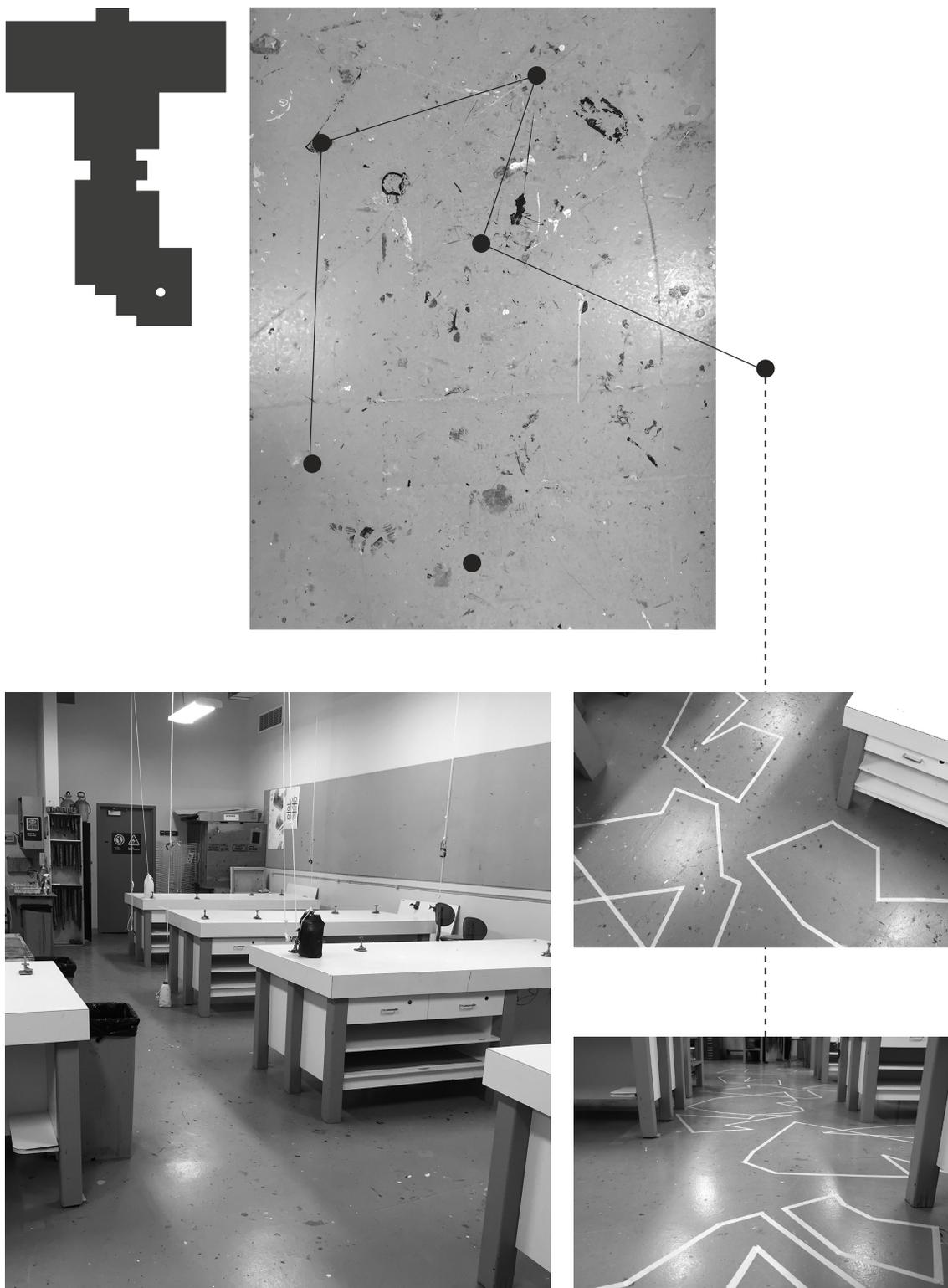


Figure 14 : Série photographique documentant la manière dont les formes, ayant servi à l'exercice, ont été développées — *La dérive des formes*, étapes n° 1 à 6

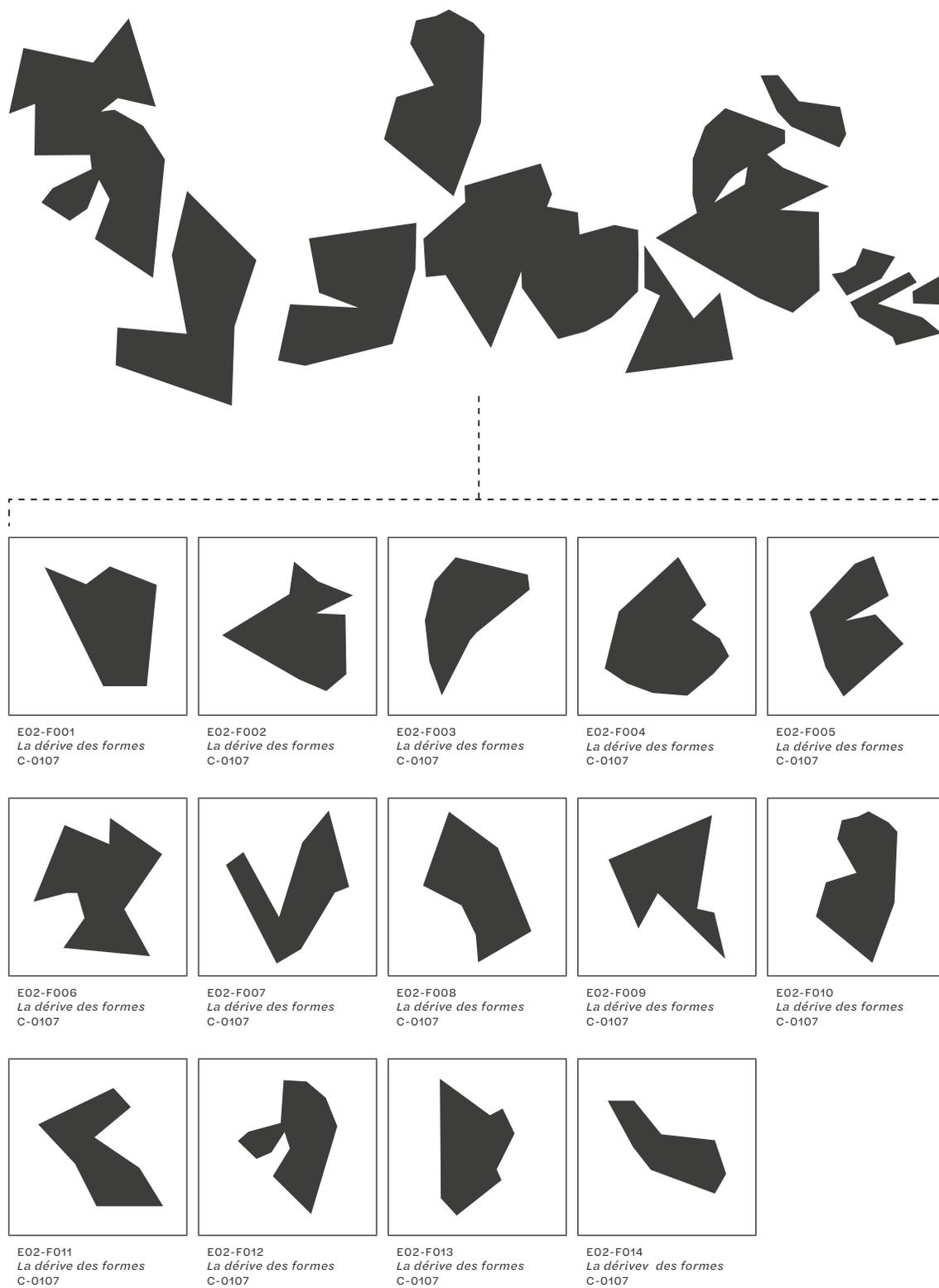
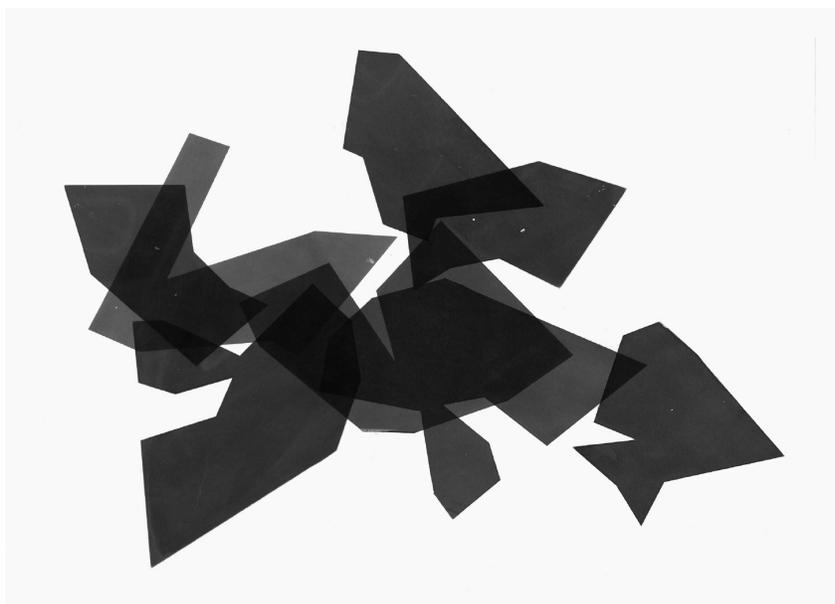


Figure 15 : Construction d'un herbier à partir des formes développées à l'étape n° 6
— La dérive des formes, étapes n° 7-8



— Échelle de densité

Figure 16 : Documentation photographique de l'élaboration des compositions abstraites
— *La dérive des formes*, n° 12 à 14

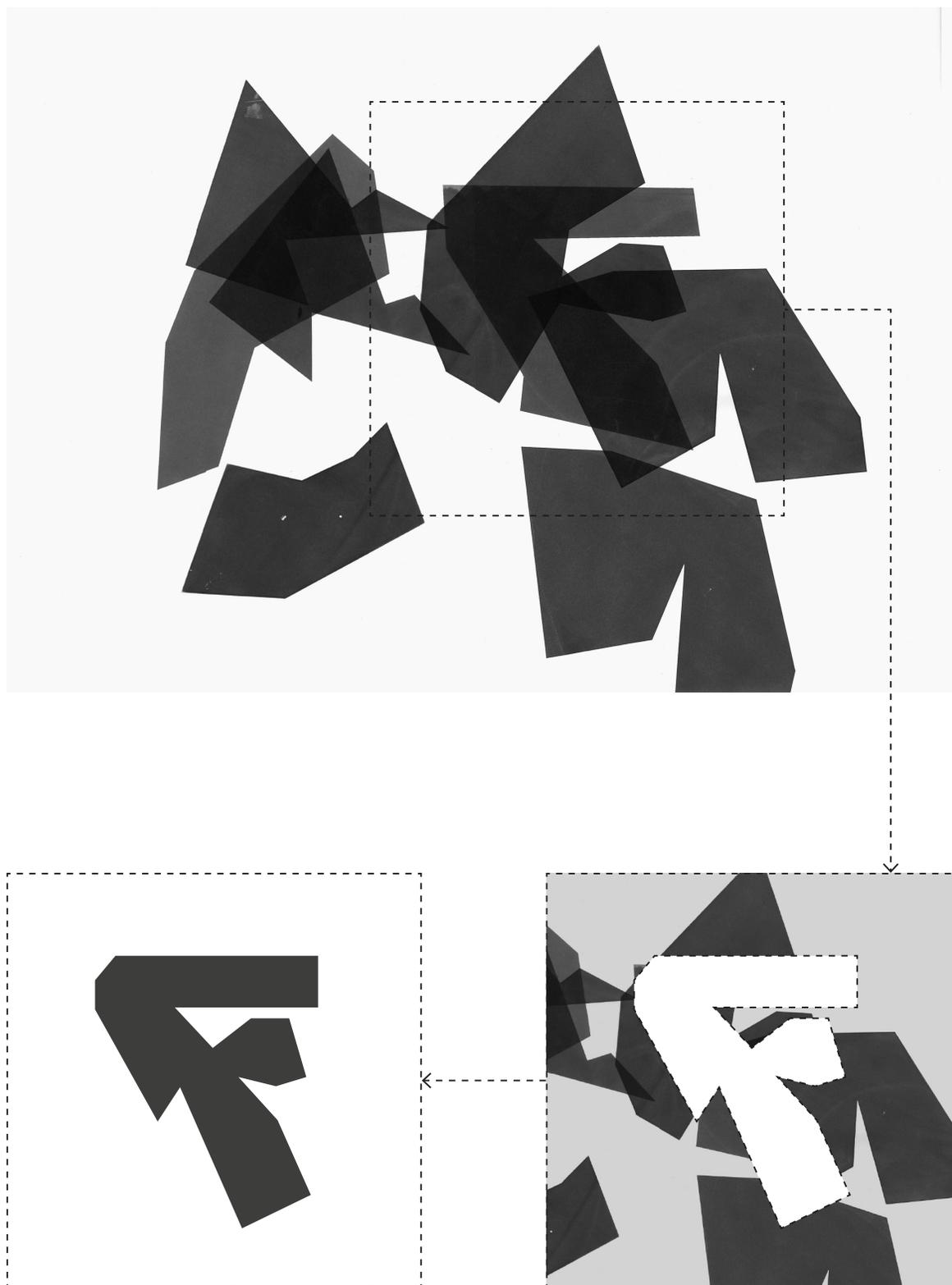


Figure 17 Apparition d'un caractère typographique (F) au travers de la superposition des couches d'encre sérigraphiques — *La dérive des formes*, étapes n° 15

Cet exercice est né à la suite de la lecture *Exhausting Discipline: Undisciplined and Irresponsible Design* (Bremner et Rodgers, 2013). Dans cet essai, Paul Rodgers et Craig Bremner échangent sur l'importance du caractère *indiscipliné* et *irresponsable* des designers afin qu'ils puissent répondre et faire face à des problématiques de plus en plus complexes. Dans ce texte, les auteurs résument les différentes approches disciplinaires (*mono-, inter-, trans-, alter-*) sous la forme d'un tableau intitulé *Discipline Function and Exhaustion Framework* (p.152). Dans la première colonne, une représentation graphique accompagne chacune des approches. De ces représentations, c'est sans aucun doute celle de l'*alterdisciplinarité* (figure 18) qui a su attirer mon attention. Qu'est-ce que cette forme représente ? Cette masse, plus ou moins informe, rappelle les scènes de bagarres qui ponctuent les planches de certaines bandes dessinées. Un nuage de poussière est soulevé par l'agitation et le mouvement. À l'intérieur, quelque chose semble être en train de se produire. On ne perçoit que des ombres, on imagine. Avant que la poussière ne retombe, la forme, par son opacité, continue de dissimuler. Cette représentation se distingue des autres par la disparition des formes circulaires qui illustrent les différentes disciplines et leurs frontières. L'espace se lisse. Il n'y a que ce contour irrégulier qui délimite l'intérieur de l'extérieur. En se laissant porter par le courant, cet exercice tente de proposer des alternatives graphiques et personnelles vis-à-vis des représentations disciplinaires de Bremner et Rodgers. Un exercice où des liens conceptuels et formels seront mis de l'avant avec le projet *Black Current* (2008) développé par le graphiste néerlandais Harmen Liemburg.

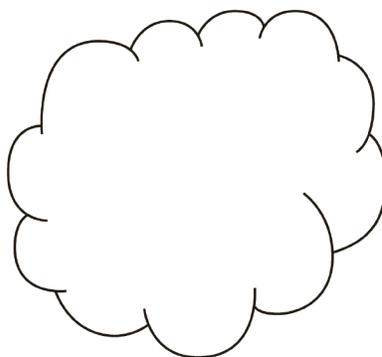


Figure 18 : Représentation graphique de l'alterdisciplinarité. Reproduit de *Exhausting Discipline: Undisciplined and Irresponsible Design*. Par Bremner, C. et Rodgers, P. (2013a), p. 151.

Black Current est un projet d'exposition élaboré en 2008 sous l'invitation du commissaire Étienne Bernard dans le cadre du *Festival de l'affiche et du graphisme de Chaumont*. Pour

l'événement, Harmen Liemburg investit la bibliothèque Smith-Lesouêf à Nogent-sur-Marne (FR). Lieu patrimonial construit entre 1913 et 1917, la bibliothèque abrite désormais une collection d'ouvrages variés constituée de romans, de recueils de poésies, de livres d'art, etc. Dans cet espace, l'artiste passera minutieusement en revue les étagères à la recherche d'images avec lesquelles travailler. Au cours de sa fouille, il s'intéressera particulièrement aux gravures sur bois du 19^e siècle trouvées dans le magazine français, *Magasin pittoresque* (1835-1865). Les images découvertes ont trait à la géographie, à l'ethnographie et aux sciences naturelles, sujets de prédilection pour l'artiste. De ses trouvailles, il sélectionnera et fera de nombreuses photocopies d'éléments visuels qu'il apportera avec lui dans son atelier aux Pays-Bas. De retour chez lui, il développera, une série d'affiches sérigraphiées en noir et blanc où les gravures récupérées à la bibliothèque Smith-Lesouêf se superposent à des images provenant de sa collection personnelle et de ses œuvres contemporaines.

Comme pour les autres exercices décrits dans ce mémoire, dès le début de l'exercice, j'ai été obnubilé par la question de la provenance des formes. Durant une journée complète, j'ai déambulé dans les couloirs et les locaux afin de trouver un ancrage à mes expérimentations c'est dans le local de sérigraphie qu'une solution s'est manifestée. Les yeux rivés au sol, j'ai remarqué des taches de peintures multicolores accumulées avec le temps au gré des expérimentations opérées dans ce local. Un détail banal sur le sol d'une école d'arts et design que je fréquentais tous les jours sans jamais y prêter attention. Comme dans le conte *Hansel et Gretel* des frères Grimm, les étudiants qui avaient occupé le lieu avant moi, avaient laissé des traces de leurs passages. Une superposition de formes accidentelles que j'allais exploiter à la manière d'une carte (figure 14). En choisissant les taches noires comme point de référence, j'ai commencé intuitivement à les relier à l'aide d'un rouleau de ruban-cache. Point par point, comme un jeu, des formes géométriques ont commencé à emplir l'espace. À genoux, j'ai tracé autant de formes que le rouleau me le permettait. Des formes plus ou moins éloignées les unes des autres, me rappelant la figure de l'archipel décrite par Nicolas Bourriaud.

[...] naît aujourd'hui une nouvelle configuration de la pensée qui ne procède plus par grand ensemble théorique totalisant, mais par la constitution d'archipels. Regroupement volontaire d'îles mises en réseau afin de constituer une entité autonome, l'archipel est la figure dominante de la culture contemporaine (Bourriaud, 2009a, p.214)

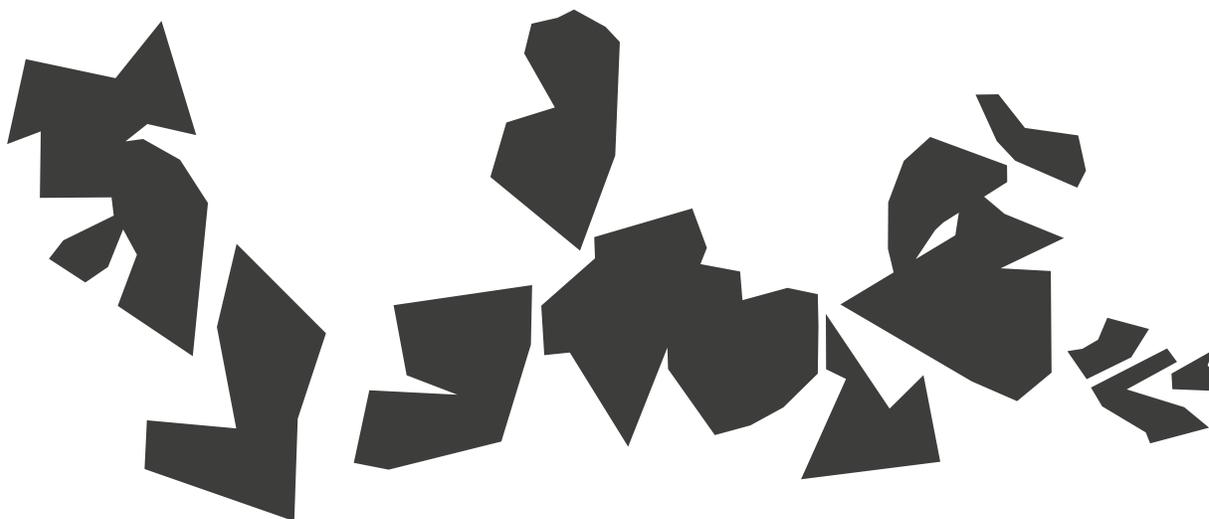


Figure 19 : Reproduction graphique des différentes formes obtenues à l'étape n° 7 en tenant en compte de leur positionnement dans l'espace de l'atelier de sérigraphie — *La dérive des formes*

Cet archipel est ouvert et pluriel. Hétérogène et atypique, ce territoire est en réécriture permanente, là où chaque déplacement façonne ou refaçonne peu à peu son paysage. Une transformation rappelant soudainement la *théorie de la dérive des continents* d'Alfred Wegener dont s'inspire le titre de cet exercice. Un *jardin de l'errance* (Bourriaud, 2009a, p.214), qui ouvre de nouvelles manières d'explorer le monde et d'y naviguer selon ses désirs. Un « monde en archipel, monde aux multiples interfaces, qui multiplie les échanges, les passages et les rencontres » (Antonioli, 2009, para. 42). Terre en vue, à moins qu'il s'agisse encore d'un mirage.

Mes déplacements, entre les murs du local de sérigraphie, m'ont permis de produire des formes en utilisant l'espace comme canevas (figure 15). Des déplacements qui donnaient à voir un dessin différent de ceux pratiqués par Harmen Liemburg dans *Black Current*. Pour le graphiste, la motivation derrière ses déplacements résidait dans le fait de pouvoir récupérer et s'approprier des images jusqu'alors oubliées par le grand public. Dans la perspective d'une pratique de la postproduction, le processus de création de Liemburg « *draws on existing icons which he then remodels, changes and mixes [...]* » (Bernard, 2007).

Dans l'action de produire des formes par mes déplacements, cet exercice souligne, par la même occasion, le geste d'occuper (figure 16). Précisée dans ma méthodologie, cette recherche prend l'université comme contexte de création. Un lieu composé d'une multitude d'espaces à investir, chacun avec des configurations, des aménagements et des usages qui leur sont propres. À se demander comment ces derniers peuvent influencer mes déplacements comme graphiste. Par

exemple, si au lieu du local de sérigraphie, j'avais occupé le local de sculpture, deux espaces situés à peine à quelques mètres l'un de l'autre, qu'est-ce qui en aurait émergé ? En s'inspirant de la botanique, Nicolas Bourriaud (2009a) associe l'adjectif radicaux à certaines pratiques artistiques contemporaines. Il mentionne que « le radicaux se développe en fonction du sol qui l'accueille, il en suit les circonvolutions, s'adapte à sa surface et à ses composantes géologiques : il se traduit dans les termes de l'espace où il évolue » (p.58). Ce processus de traduction sur lequel conclut Bourriaud fut prédominant dans la construction de cet exercice. Un processus qu'évoque également le graphiste Eddy Terki dans le cadre de son projet de fin d'études intitulé *La rencontre entre deux corps* (2016).

L'espace n'est pas manipulable, il est vaste, vous entoure et vous guide. Il vous surpasse par ses volumes saisissants, ses courbes, ses irrégularités, ses matières. C'est un corps vivant au gré du temps et des passants qui l'habitent [...] C'est ce second corps qui vient me contraindre durant l'acte d'écriture. De cette rencontre entre mon corps et celui de l'espace va naître l'écriture. (Terki, 2016)

À partir des images récupérées et de son savoir-faire technique en sérigraphie, Harmen Liemburg cherche, à travers ses expérimentations graphiques, ce qu'il nomme la « sérendipité ». Il définit ce processus comme étant « *the ability to discover something valuable by coincidence and intelligence* » (2008). L'interprétation de Liemburg rejoint la pensée de Sylvie Catellin et Laurent Loty (2013). Pour ces chercheurs, la capacité de découvrir ce que l'on ne cherche pas ne peut advenir que dans la rencontre entre la raison et l'imagination.

Dans le travail de Liemburg, le processus de sérendipité se construit dans un jeu subtil de transparence et d'opacité. Pour y arriver, l'artiste imprime et superpose, blanc sur noir, les images trouvées à la bibliothèque Smith-Lesouëf et des images provenant de sa collection personnelle d'images en tout genre trouvées, de parties d'œuvres préalables ou créées pour l'occasion. En tirant profit de la qualité semi-transparente de l'encre blanche, Harmen Liemburg crée des images hybrides oscillantes entre l'apparition et la disparition, entre le visible et l'invisible. Des images fantomatiques où le résultat ne peut être envisagé que dans le faire. « *An organic process of trial an error. You know something good is happening while you're doing it* » (Liemburg, 2008). Une technique qui fut exploitée dans le cadre de cet exercice.

Comme le soulève Olivier Lamoureux-Lafleur (2020, p.14), « non seulement l'imprévu est imprédictible, mais encore faut-il être disposé à prendre le temps de le remarquer ». Prendre le temps, comme le suggère l'auteur, c'est également prendre le risque de perdre son temps. Par

exemple, le processus d'essais et d'erreurs qu'expérimente Harmen Liemburg ne garantit pas le résultat. L'auteur rappelle que de nos jours, tout le monde court après le temps et les graphistes ne font pas exception. Que ce soit dans le milieu professionnel ou bien académique, les projets s'accumulent et le temps finit par leur glisser entre les doigts. Cette peur, plus ou moins irrationnelle, éloigne les « [graphistes] de leurs potentielles découvertes » (Lamoureux-Lafleur, 2020, p.14). Du prévisible à l'imprévisible, ces derniers doivent rester réceptifs aux signes qui se présentent devant eux et savoir les interpréter avant qu'ils ne s'évanouissent à jamais.

Dans cet exercice, l'inattendu que cherchait Liemburg dans son projet *Black Current* s'est manifesté sous deux formes. Des accidents ou des moments de lucidités au travers desquels, sous l'effet d'une force invisible, je me suis retrouvé déplacé. La première d'entre elles s'est révélée sous la forme d'apparitions. Dans les compositions abstraites et improvisées, créées lors de l'exercice, des caractères typographiques se dessinaient d'ores et déjà à ma grande surprise (figure 17). Des formes, sorties de nulle part, parsemaient les grandes feuilles de papier aux endroits où les couches d'encre se superposaient. Face à ces compositions abstraites, mon regard cherchait à présent à décrypter les zones les plus denses en quête d'indices supplémentaires. Je cherchais, dans l'abstraction, des formes familières. Des formes qui se manifestaient au travers de la question de l'*intermédiarité*. J'ai vécu cette découverte tel un moment de dérive (figure 20) au sens où l'entend Christian Besson (2014). Il le décrit comme une « succession d'embranchement qui, suivie l'un après l'autre, fait perdre de vue la route principale. C'est une incise sans retour [...] » (p.69). Dans cette perspective, l'horizon que je suivais semblait de plus en plus éloigné et déformé. Les aspirations formelles et théoriques que j'avais envers cet exercice laissaient la place à l'étonnement. Les membres du studio Karlssonwilker rassurent et expliquent que le processus de création en design graphique « *isn't concerned with the end point, so you scribble that out. You just end wherever you end. The end point doesn't play a role here, so it doesn't exist* » (Karlssonwilker, 2016, p.115).

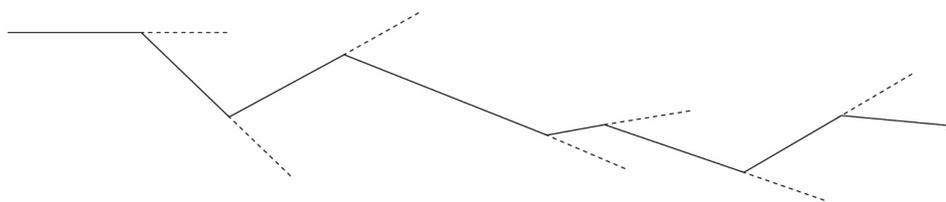


Figure 20 Diagramme de la dérive comme embranchement. Reproduit de *Dérive à partir d'une carte postale*. Par Besson, C. (2014), p.69.

La seconde manifestation s'est produite lorsque j'ai commencé à retirer les formes collées au sol. En tirant sur les bouts de ruban-cache, tel un fil d'Ariane, mes mains ont commencé à accumuler la matière. De ces amoncellements sont apparues de nouvelles formes (figure 21). Leur matérialité ressemblait à une silhouette familière. Elles me rappelaient la représentation graphique de *l'alterdisciplinarité* dessinée par Bremner et Rodgers (2013). Ces ressemblances étaient à la fois formelles et conceptuelles. En revanche, contrairement à l'image des deux auteurs, ces formes complexes donnaient à voir de possibles parcours, des réseaux de lignes dans lesquels aucun retour n'était possible. La matière m'en empêchait. Quand j'essayais de les défaire, les différentes masses ne faisaient que se modifier et se densifier au fur et à mesure de mes manipulations. Ce second moment de dérive (figure 22) serait comparable à une incise dans une phrase selon Christian Besson (2014). Un événement singulier et perturbateur qui infiltre les interstices de mon processus de création. De ces formes en ruban-cache est née une exploration typographique parallèle. En revanche, comme un détour, ma route a fini par reprendre son cours. À moins que, sans m'en rendre compte, cette dernière ait bougé de quelques degrés. À ma défense, je n'ai jamais vraiment eu un bon sens de l'orientation.

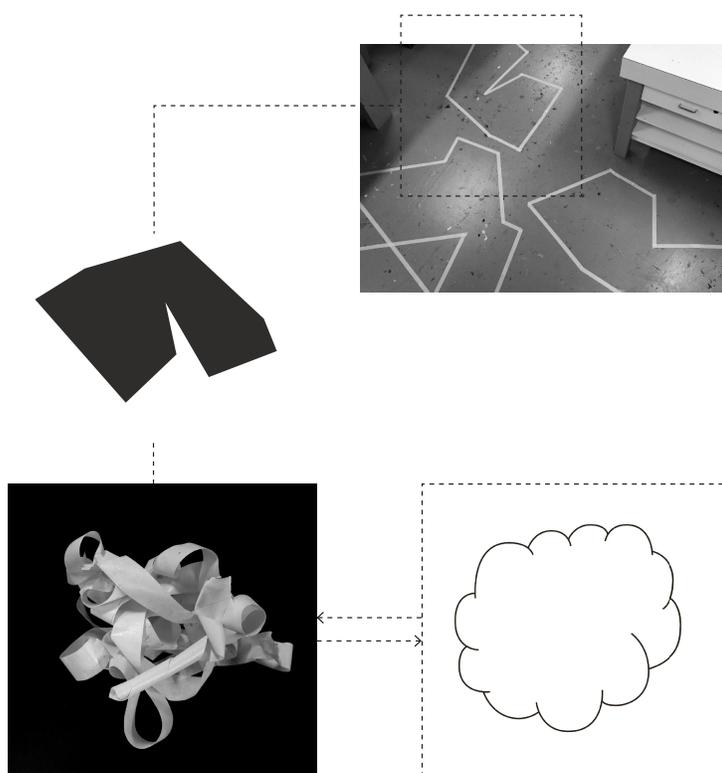


Figure 21 Comparaison d'une forme obtenue par l'accumulation de ruban-cache et la représentation graphique de *l'alterdisciplinarité* de Bremner et Rodgers (2013a) — *La dérive des formes*

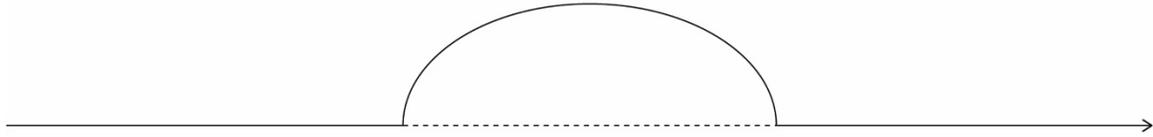


Figure 22 Diagramme de la dérive comme incise. Reproduit de *Dérive à partir d'une carte postale*. Par Besson, C. (2014), p.68.

Par nature, la dérive déplace. Cette affirmation semble une évidence. Cependant, est-ce vraiment l'action d'être déplacé ou bien ne serait-ce pas plutôt celui de se laisser déplacer ? Si ces formulations semblent similaires, elles impliquent des enjeux bien différents. Tandis que la première consiste en un acte passif, la seconde résulte d'un choix de la part du graphiste. Il peut choisir de se laisser porter par le courant ou bien d'ignorer les nouvelles routes qui se tracent devant lui. Christian Besson (2014) mentionne toutefois que, dans la dérive, la majorité des gens « finissent par retrouver leur chemin » (p.70). En design graphique, les contraintes et les dates butoirs empêchent les graphistes, pour le meilleur et pour le pire, de sombrer dans une dérive sans fin. Ces derniers doivent seulement aborder ces moments de découvertes, aussi éphémères soient-elles, « comme un jeu, se perdre un petit peu, suivre les tracés hasardeux d'une petite dérive, en faire une pratique exploratoire » (Pirson, 2005).

5.3. Exercice 3 : *Passages obligés*¹

Protocole de création

Matériel :

- Appareil photographique
- Ordinateur
- Imprimante
- Feuille blanche 8,5 x 11 pouces
- Cartons épais blancs
- Crayon + efface
- Ciseaux

Déroulement :

1. Avec un appareil photographique en main, se déplacer dans le pavillon.
2. En se déplaçant, prendre douze détails architecturaux en photo.
3. Choisir deux détails photographiés pour la suite de l'exercice.
4. Pour chacun des détails, réaliser une illustration en noir et blanc (technique libre)
5. À partir de ces dernières, faire une illustration synthèse.
6. Faire une sculpture à partir de cette illustration en carton.
7. Prendre en photo la sculpture.
8. Dessiner deux lettres à partir de la photographie de la sculpture.

¹ Cet exercice est une reprise de l'exercice *Interprétation typographique d'un modèle architectural* développé par le graphiste Karl Nawrot. Certaines modifications ont cependant été apportées vis-à-vis à la version de l'auteur.

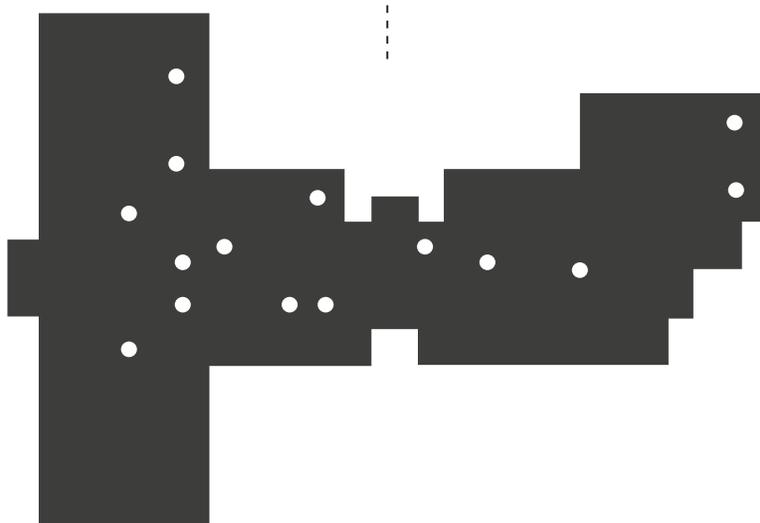


Figure 23 : Échantillons de détails architecturaux et de leur position au sein du lieu de création
— Passages obligés, étapes n° 1 et 2

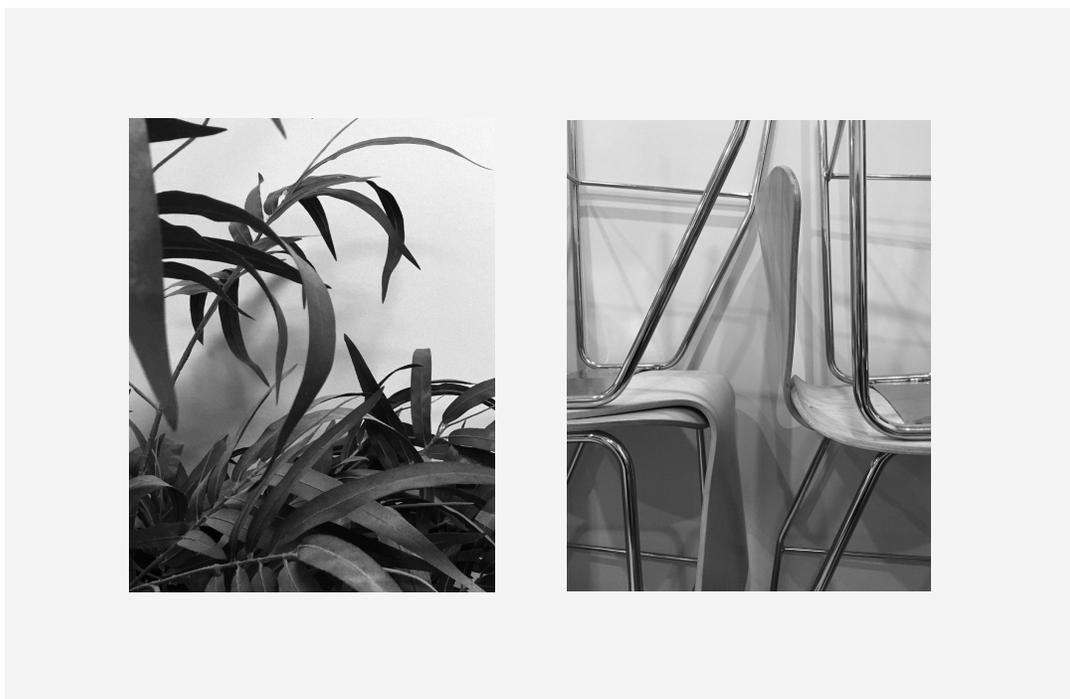


Figure 24 Détails architecturaux sélectionnés pour la suite de l'exercice 03 — *Passages obligés*, étape n° 3



Figure 25 Illustrations réalisées à partir des détails architecturaux choisis pour l'exercice
— *Passages obligés*, étape n° 4



Figure 26 Image synthèse des deux illustrations réalisées (Fig.24) — *Exercice 03*, étape n° 5

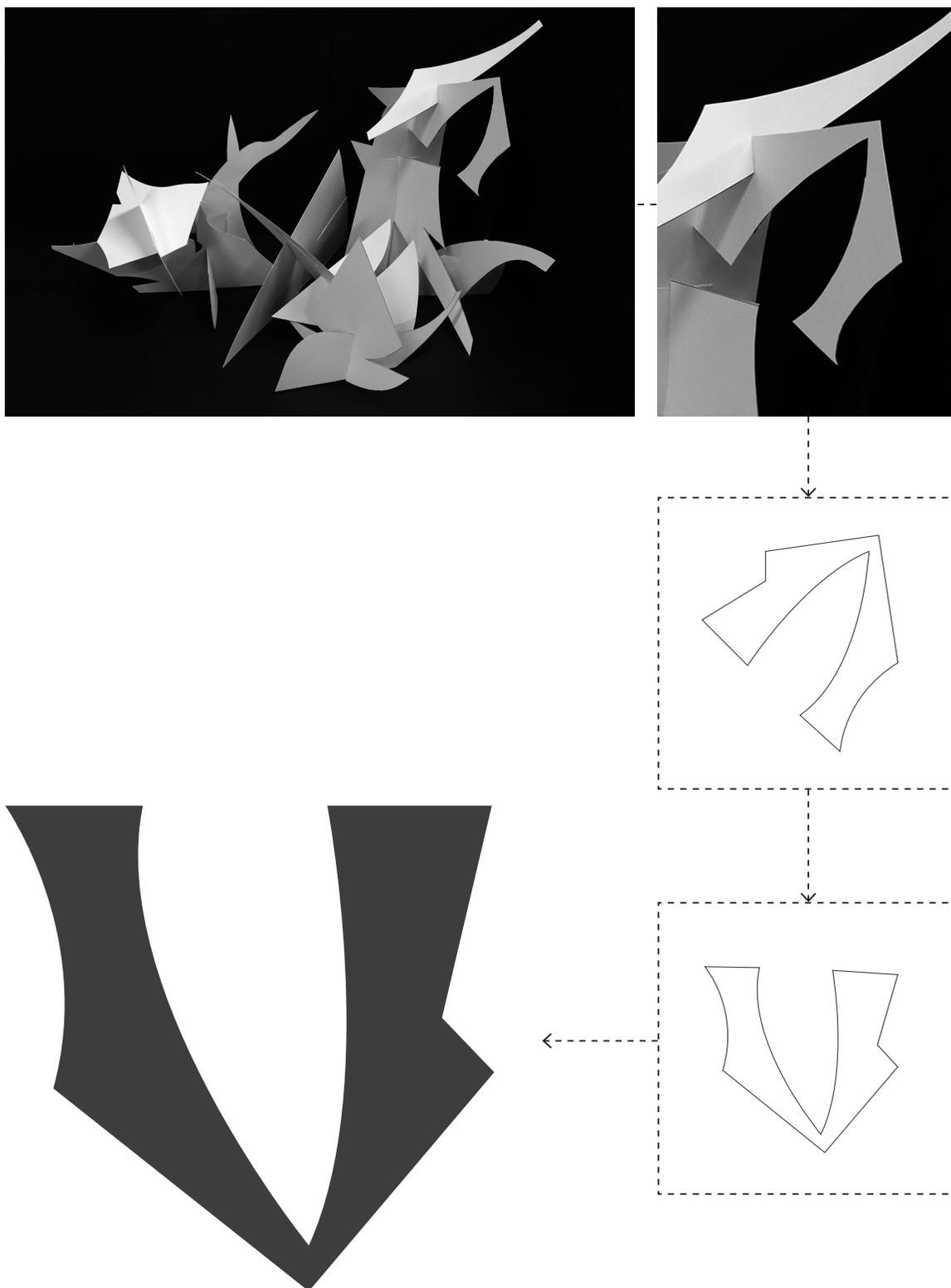


Figure 27 Création d'un caractère typographique (U) par extraction d'une sculpture en carton construite par assemblage — *Exercice 03*, étapes n° 6 à 8.

La troisième expérimentation typographique proposée, dans le cadre de cette recherche-création, est une reprise d'un exercice développé par le graphiste français Karl Nawrot. Intitulé *Interprétation typographique d'un modèle architectural* (2017), ce dernier fut présenté aux étudiants de design graphique de l'École cantonale d'art Lausanne (ÉCAL). Un exercice faisant partie d'un ensemble d'ateliers que Karl Nawrot propose depuis quelques années. Dans ce dernier, le graphiste donne à voir et à expérimenter une méthode de travail. Un processus de transformation formelle dans lequel les médiums s'enchainent et se superposent. Un univers singulier où « la lettre naît d'une manipulation, d'un tracé polymorphe, elle est dans tous les cas le fruit d'une expérimentation selon une logique bien définie » (Agut, 2015, p.18).

En 2018, Karl Nawrot publie un ouvrage intitulé *Mind Walks* présentant un nombre exponentiel d'expérimentations qu'il a produit entre 2004 et 2017. Le choix du titre de l'ouvrage tire son origine du fait que l'auteur a choisi « *to talk about a graphic design practice from the inside (behind the eyes, inside the skull). I wanted to give the feeling of walking through someone's mind (a landscape) [...]* » (Nawrot, 2019). L'expression *Mind Walks* fait également allusion à une série d'expositions du même titre qui furent présentées un peu partout autour du monde⁹. Des expositions qui présentaient à la fois le résultat et le processus de création où le regardeur admirait œuvres et outils. Dans le cadre de cet exercice, l'expression employée par Nawrot semble également s'appliquer. Une expression faisant référence aux multiples déplacements disciplinaires et physiques qui m'attendent.

Dans l'exercice échafaudé par Karl Nawrot, il propose de faire de l'interprétation une méthode de création. Il est important de remarquer que cette action introduite par le graphiste n'est aucunement étrangère à la pratique du design graphique. Comme le signale le philosophe Jean-François Lyotard (1990), les graphistes sont des *interprètes* par nature. Il ne suffit qu'à observer comment ces derniers transforment une intention en objet graphique ou bien les différentes décisions esthétiques et fonctionnelles prises pour y parvenir. Présent à même le titre de l'exercice, ce geste, que nous demande d'accomplir Karl Nawrot, s'inscrit à différents niveaux. Dans un premier temps et d'un point de vue pragmatique, la notion d'interprétation se manifeste dans la manière d'aborder l'exercice et son protocole. À l'opposé des autres exercices dépeints dans ce mémoire-création, le geste de se déplacer s'unit à celui d'être déplacé. Dans cet exercice,

⁹ *Mind Walk I* (2013) présentée la Eastside Projects (Birmingham, GB), *Mind Walk II* (2014) présentée Gallery Factory (Séoul, KR) et *Mind Walk III* (2015) au Bel ordinaire (Billère, FR)

je me suis retrouvé, sans me poser trop de questions, à parcourir un trajet préalablement balisé par Karl Nawrot. En revanche, même si certaines étapes étaient imposées et couchées sur papier, la manière de me rendre d'un point A à un point B m'appartenait. À chacune des étapes, la question du comment était constamment à (re)définir mettant ainsi en lumière le caractère subjectif de l'interprétation. Cette dernière permettant de « donner un sens personnel, parmi d'autres possibles, à un acte, à un fait, dont l'explication n'apparaît pas de manière évidente »¹⁰.

Si la notion d'interprétation se manifeste dans la manière d'approcher la séquence de l'exercice de Karl Nawrot, elle émerge également à travers les passages successifs que les formes opèrent entre les différentes disciplines. Le geste d'interpréter mis de l'avant par le graphiste se rapproche ainsi de celui de traduire chez Nicolas Bourriaud. Dans le langage usuel, l'action de traduire correspond ici au geste de « transposer dans une autre forme artistique ce qui existait dans une première »¹¹. Un geste de transposition qui déplace une forme d'une discipline à l'autre en l'altérant

L'exercice *Passages obligés* est un exemple judicieux pour aborder la question de l'*hybridité* dans le processus de création en design graphique. Même si ce concept se retrouve également dans les autres exercices, l'exercice de Karl Nawrot met de l'avant à la fois l'*hybridité comme forme* et l'*hybridité comme méthode*. C'est ce qu'évoquait Emmanuel Molinet (2012) dans le chapitre 2. L'hybridité, comme forme, s'est manifestée lorsque, à l'étape 5 du protocole, j'ai dû réaliser une image synthèse des deux illustrations précédemment créées (figure 26). Un résultat étrange où il était maintenant difficile de différencier quelles formes appartenait à quelles illustrations. L'hybridité comme méthode s'opérait dans l'interlignage de chacune des étapes. Une ligne blanche qui séparait des techniques et des gestes hétéroclites qu'il fallait pratiquer pour avancer.

Si dans l'exercice *À l'intersection des possibles*, l'hybridité se manifestait dans le croisement des lignes que le graphiste trace de ses déplacements, ici s'ajoute le croisement des lignes frontalières entre les disciplines. Comme le fantôme décrit par Sébastien Rongier (2016), je me suis retrouvé à troubler « la frontière entre deux univers concomitants qui ne se fréquentent pas » (p.36). Dans ce jeu de passage et de traduction, cet exercice met en relief la notion de frontière. Nicolas Bourriaud (2009a) défend « cette valorisation de l'instable contre la stabilité

¹⁰ Trésor de la langue française [en ligne], *interpréter*. Récupéré de <http://atilf.atilf.fr>

¹¹ Trésor de la langue française [en ligne], *traduire*. Récupéré de <http://atilf.atilf.fr>

disciplinaire, le choix des flux venant recouvrir les lignes frontalières contre la circonscription offerte par les différents médiums [...] » (p.159). Même si plusieurs auteurs parlent de la porosité des frontières, elles restent des lignes composées de pleins et vides. Quand je cherchais à faire traverser une forme de l'autre côté d'une frontière, celle-ci s'en retrouvait changé. Pour appuyer cette idée de changement, deux exemples me viennent à l'esprit. Dans le premier, le détail architectural choisi au départ subissait, à chaque nouvelle étape, un glissement vers l'abstraction. Dans le second, il s'agissait plutôt d'un glissement entre la bidimensionnalité et la tridimensionnalité au moment où l'illustration devenait sculpture (étape 6). Ces exemples me rappellent le jeu du téléphone où, de bouche à oreille, un mot se retrouve modifié au fil du temps et des interprétations. Réfléchissant sur la notion de traduction, Nicolas Bourriaud (2009a) se demande « qu'est-ce qui se maintient dans un objet, et qu'est-ce qui se perd, dans l'opération qui consiste à reconfigurer ses propriétés et ses coordonnées ? » (p.158). Un questionnement que l'historien de l'art partage avec André-Louis Paré (2005) où ce dernier mentionne que le « déplacement tague entre la perte et le projet » (p.5). Ces deux constats semblent à première vue porter sur des notions distinctes, seulement il faut préciser que pour Bourriaud « la traduction est par essence un déplacement » (p.61).

Dans sa pensée radicante, Nicolas Bourriaud (2009a) introduit, parallèlement au concept de traduction, le qualificatif de *trans-format* (p.158) afin de parler de certaines pratiques artistiques dans lesquelles s'élaborent des « modes de passage d'un régime d'expression à l'autre » (p.158). Composé du préfixe *trans-*, signifiant à *travers* ou bien *au-delà*, ce néologisme tisse des similarités, aussi bien phonétiques que sémantique, avec le verbe *transformer*. Un verbe qui fait partie des desseins possibles du déplacement tel que proposé au sein du cadre conceptuel. Une action qui me rappelle l'adage d'Antoine Lavoisier où ce dernier proclamait que *rien ne se perd, rien ne crée tout se transforme*. Une expression en concordance avec la pensée de Bourriaud. Une expression qui s'applique également, dans une certaine mesure à cette recherche-crédation dans laquelle j'ai pris la décision de travailler uniquement avec les moyens du bord.

Il faut rappeler que cette notion de traduction, mise de l'avant par Nicolas Bourriaud, fut précédemment esquissée dans l'exercice *La dérive des formes*. Dans ce cas, la traduction s'incarnait dans ma capacité d'adaptation comme graphiste. Au fil de mes déplacements, ce fut ma manière de penser et de faire qui se sont retrouvées transformer en fonction de l'espace sur lequel je posais pied. Des espaces inscrits dans le monde physique où mon corps était appelé à se mouvoir. De ce

fait, si l'espace physique a su modifier mes déplacements, je me demande comment ce dernier peut agir sur la forme.

Dans l'œuvre *Something making something leads to nothing* (1998)¹², Francis Alÿs pousse et roule un imposant bloc de glace dans les rues de Mexico jusqu'au moment où ce dernier est complètement fondu. Au fur et à mesure des déplacements de l'artiste, le bloc change de forme et de taille au contact du pavé brûlant. Cette masse glaciale laisse dans son sillage des traces éphémères, plus ou moins régulières, témoins de sa disparition prochaine. Dans cette œuvre, la matière dicte la durée du déplacement. Au bout de plusieurs heures, l'artiste, au milieu de la ville et des passants, se retrouve devant une flaque d'eau. Les déambulations de l'artiste posent ainsi un regard critique sur la causalité entre l'effort et le résultat. Une performance inspirée par le mythe de Sisyphe. Un personnage condamné à pousser, pour l'éternité, une immense pierre au sommet d'une montagne où cette dernière finit toujours par retomber, un geste décidément absurde et vain.

Dans cette performance, Francis Alÿs revendique ses actions comme œuvre au détriment de l'*œuvre-objet*. Un objet ayant, de toute manière, disparu. L'artiste conçoit, de ce fait, le déplacement comme une finalité (le déplacement comme forme) par opposition au déplacement comme *un moyen de* (la forme par le déplacement). Des approches du déplacement soulevées par Sylvette Babin (2005). Ainsi, contrairement aux intentions de Francis Alÿs dans *Sometimes making something leads to nothing* (1998), mon intérêt se porte sur la capacité de l'artiste à transformer une forme par ses déplacements. Un pouvoir souligné dans l'exercice *Interprétation typographique d'un modèle architectural* de Karl Nawrot. Cependant, tandis que cet exercice m'a permis d'expérimenter des déplacements disciplinaires, Alÿs pratique des déplacements physiques. Dans sa méthode, il est possible d'affirmer que c'est ce type de déplacements et la singularité du contexte qui transforme la forme.

La capacité transformatrice du déplacement me rappelle un autre exercice pratiqué lors d'un atelier donné par *Illustration School* (2016). Durant ce dernier, chaque participant devait placer un bout de papier plié en quatre dans leur poche. Il devait ainsi le garder pour la journée, sans y toucher. En fin de journée, nous découvrons un morceau de papier parsemé de lignes. Des lignes qui étaient les traces de nos déplacements et de nos gestes qui s'adaptaient à notre environnement.

¹² <https://francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/>

Un morceau de papier banal pour certains, mais qui devenait une cartographie narrant nos aventures, pour ceux et celles qui savaient observer (figure 28).

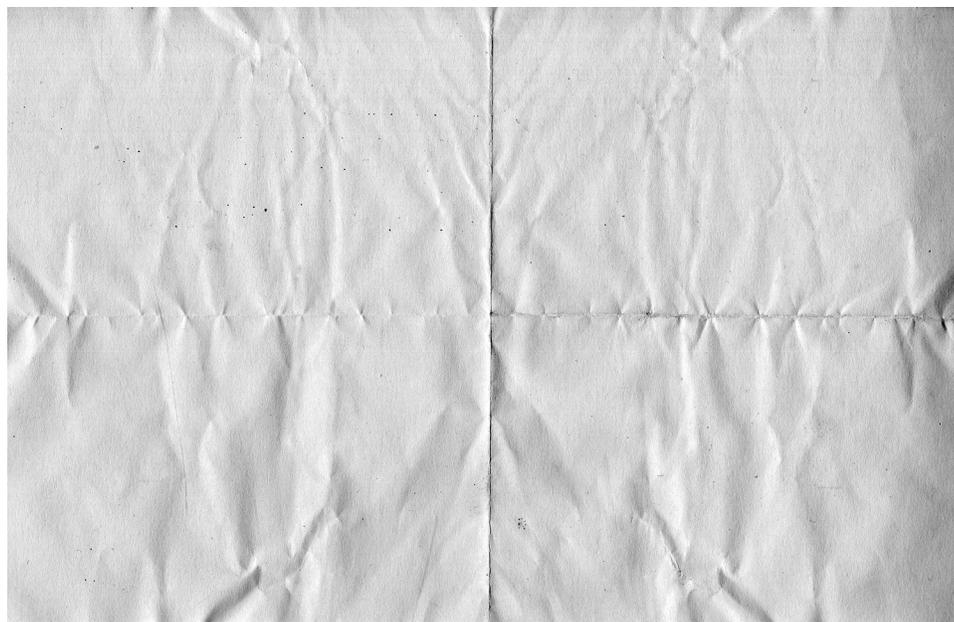


Figure 28 Morceau de papier conservé de l'atelier *Illustration School* (2017).

5.4. Exercice 4 : *Retourner les lieux*

Protocole de création

Matériel :

- Appareil photographique
- Ordinateur (logiciel *illustrator*)
- Imprimante
- Feuille blanche 8,5 x 11 pouces
- Crayon + efface
- Ciseaux

Déroulement :

1. En se déplaçant dans le pavillon, chercher des traces formelles d'un passage.
2. Documenter autant de traces que possible avec un appareil photographique.
3. À partir des photographies, retracer ces traces avec le logiciel *Illustrator*.
4. Organiser les formes redessinées à l'étape trois sous le modèle d'herbiers.
5. De ces herbiers, choisir douze formes avec lesquelles poursuivre l'exercice.
6. Imprimer sur deux feuilles 8,5 x 11 pouces six des formes sélectionnées afin de composer deux normographe.
7. Sur l'un des normographe, superposer une seconde feuille 8,5 x 11 pouces.
8. Sur cette dernière, tracer une première forme du normographe.
9. Poursuivre l'exercice en superposant ou bien à juxtaposant d'autres formes à la première afin de composer un caractère typographique.
10. Recommencer les étapes 7 à 8 avec le second normographe.
11. Retracer ces deux lettres avec le logiciel *Illustrator*.

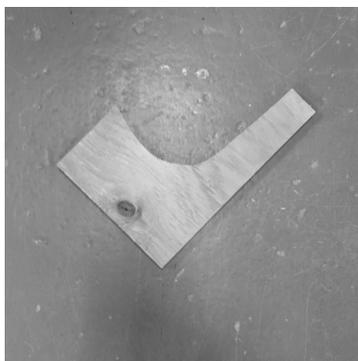
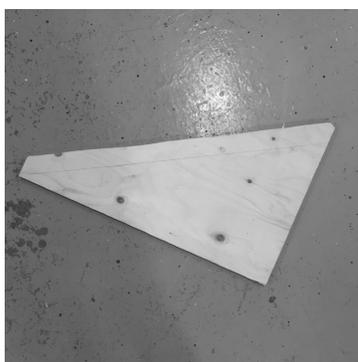
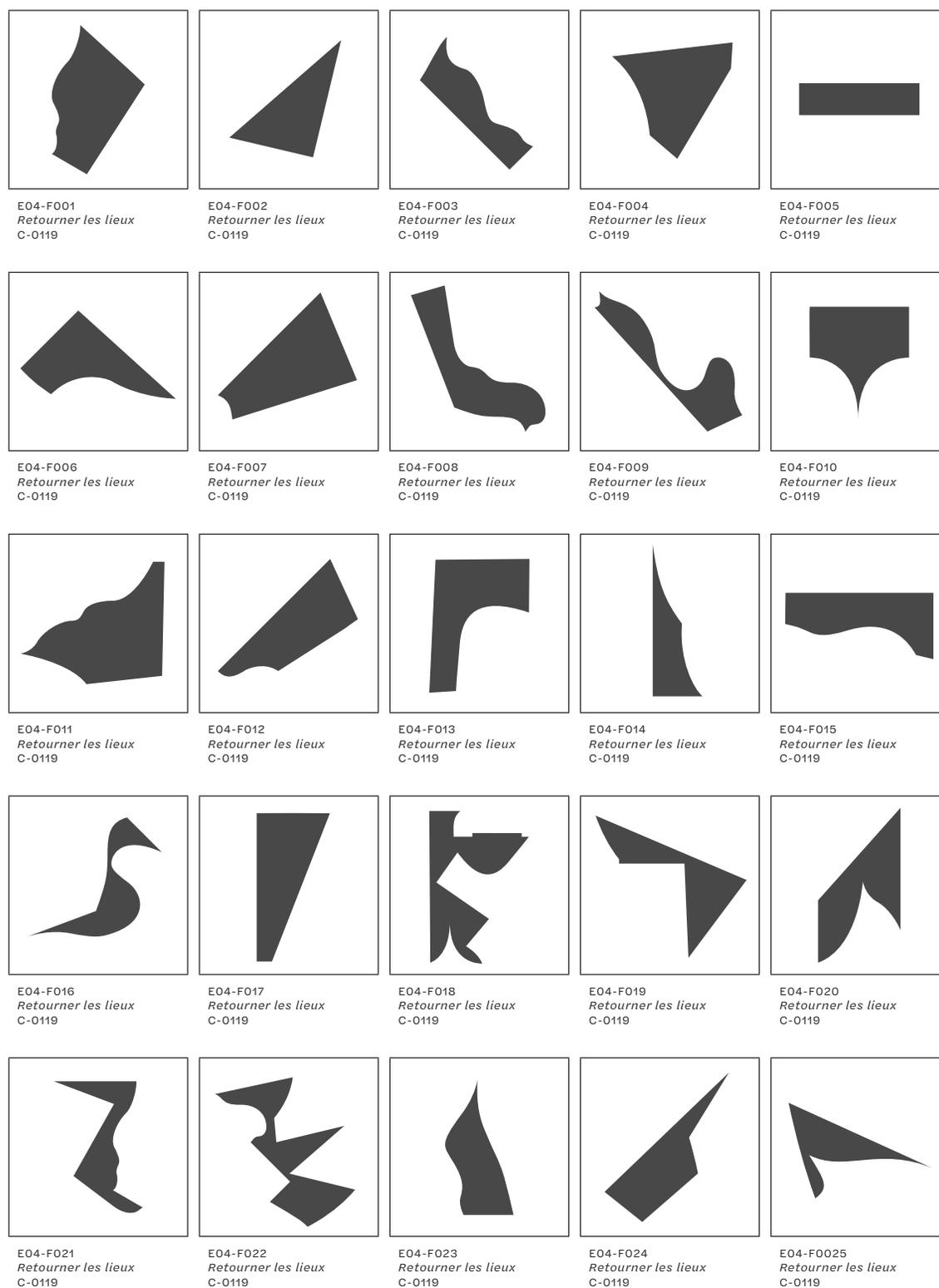


Figure 29 Origine des formes qui ont permis le développement de l'herbier n° 1
 — Retourner les lieux, étape n° 1 et 2

Figure 30 Herbar n° 1 — *Retourner les lieux, étape n° 4*

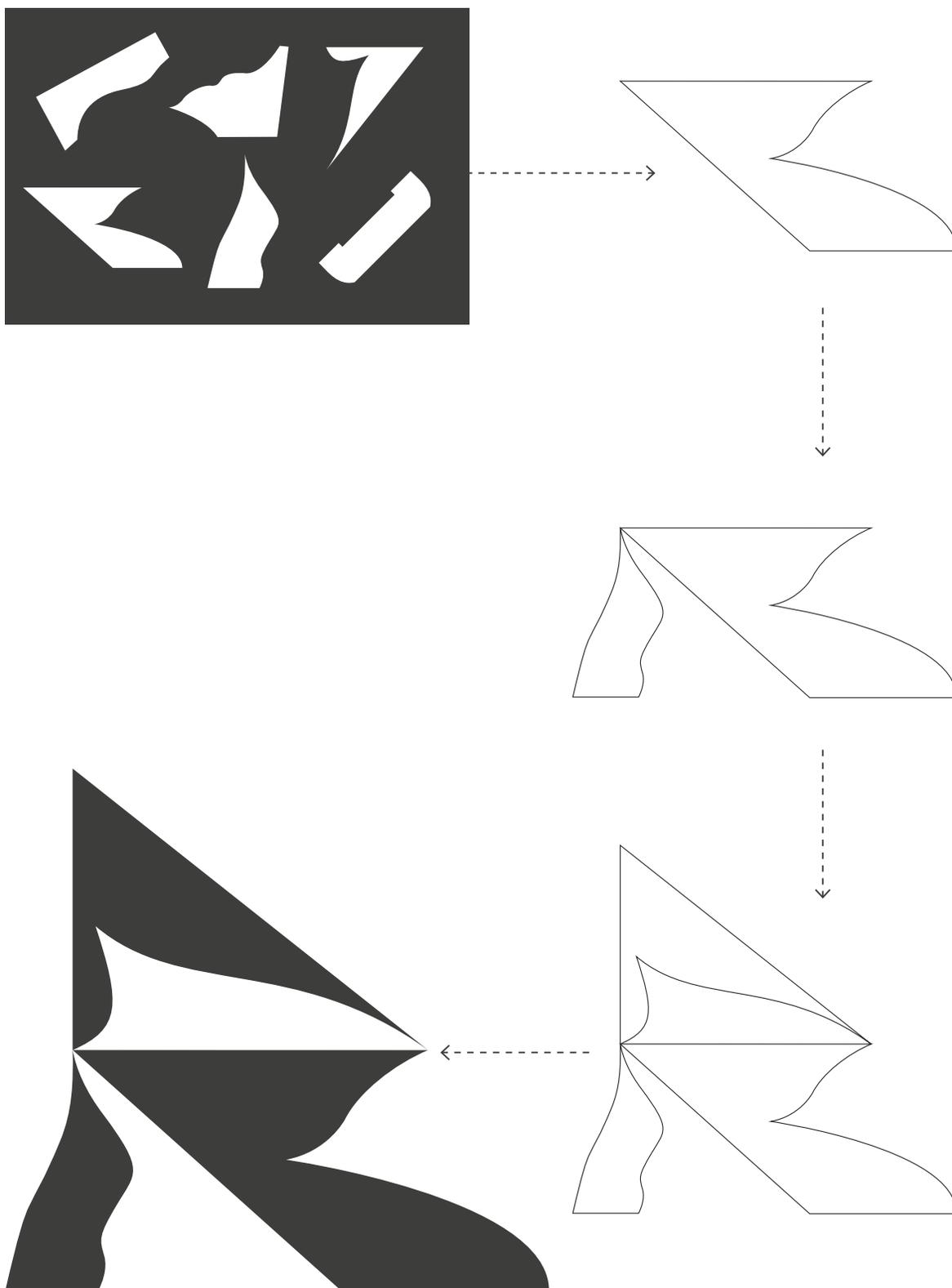


Figure 31 Composition d'un caractère typographique (R) à partir d'un normographe
— Retourner les lieux, étape n° 6 à 9

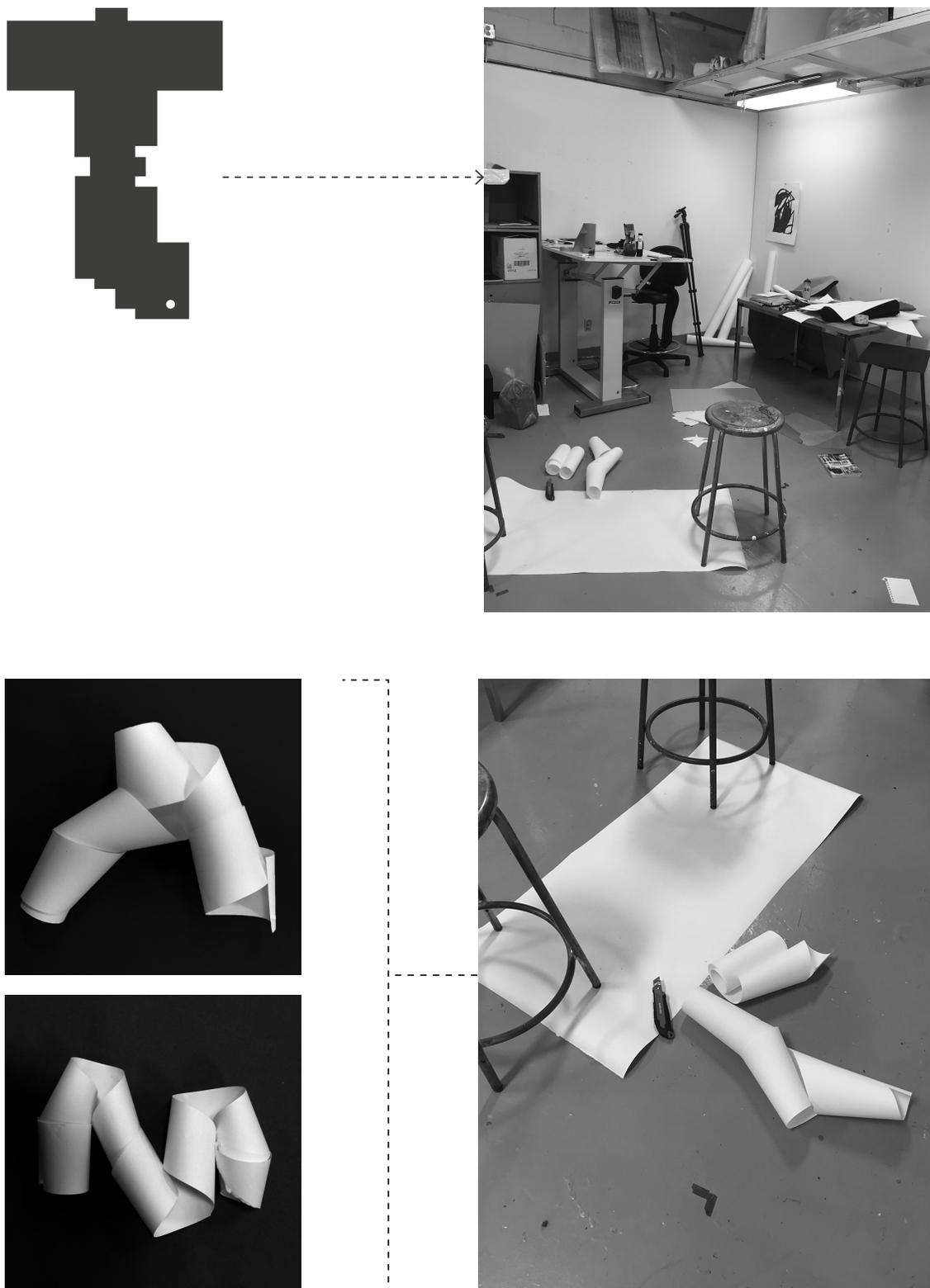


Figure 32 Origine des formes qui ont permis le développement de l'herbier n° 2
— Retourner les lieux, étape n° 1 et 2



Figure 33 Herbie n° 2 — *Retourner les lieux*, étape n° 4

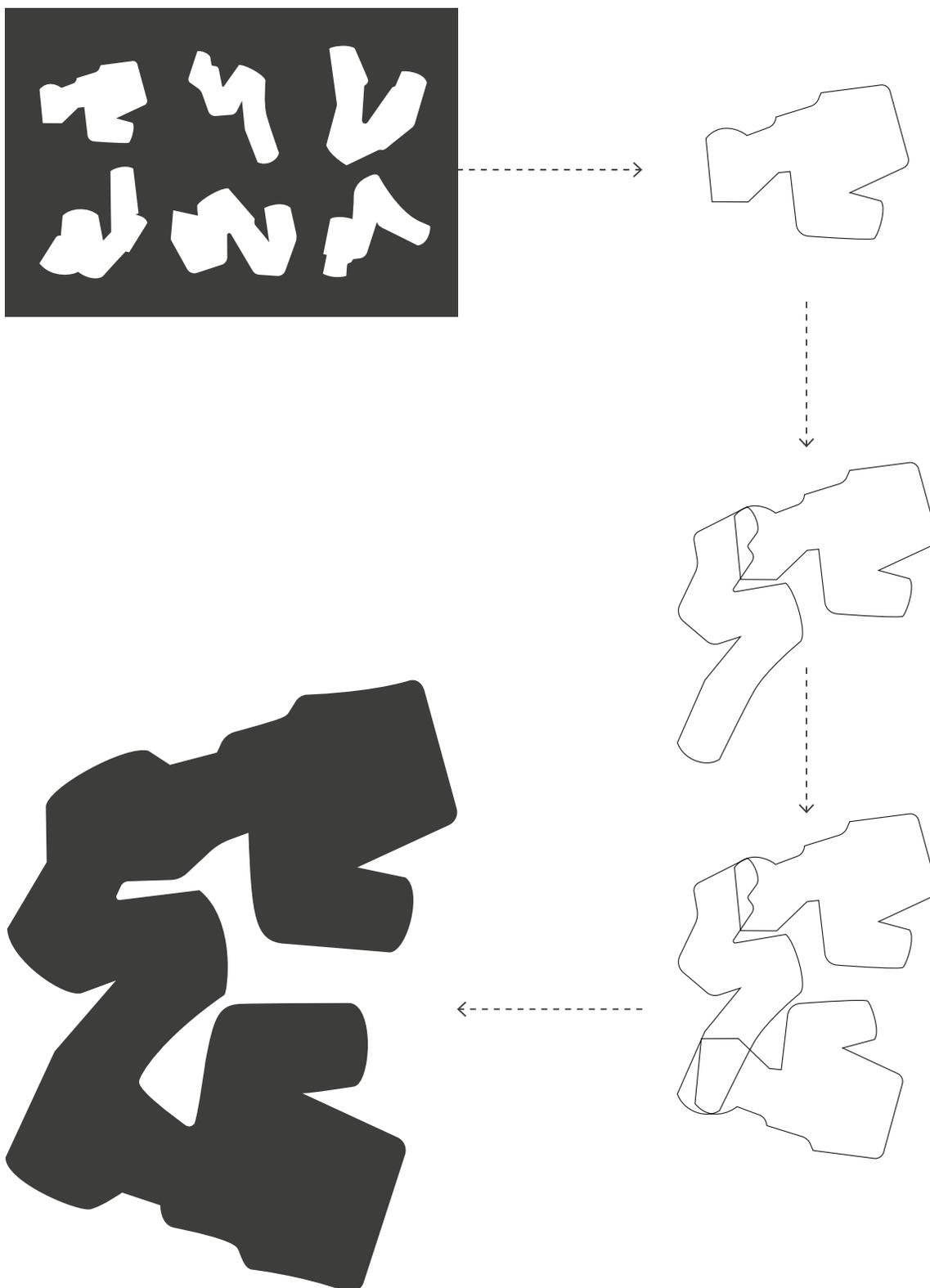


Figure 34 Composition d'un caractère typographique (E) à partir d'un normographe
— Retourner les lieux, étape n° 6 à 9

Il y a instant, tout était encore en agitation et en mouvement. Maintenant, à peine les exercices terminés, je me retrouve devant des espaces qui semblent être revenus à la normale. Le calme après la tempête où l'on regarde la poussière retombée, peu à peu. Comme si rien ne s'était passé, je me demande ce qu'il reste de mes déplacements. En regardant de plus près, il ne semble y avoir que mon espace d'atelier d'altéré. Un espace secoué par mes expérimentations. Point de chute, il est devenu au cours de ma recherche-crédation un lieu d'accumulation relatant mes parcours au sein de mon processus de création. En revanche, pour ceux et celles qui savent reconnaître les signes, ils remarqueront également la présence d'infimes indices disséminés aux quatre coins de l'université. Des indices qui se dévoilent sous des formes atypiques et éphémères. Que ce soient de minuscules morceaux de ruban-cache restés collés sur le sol ou des retailles de cartons accumulés dans le coin d'une pièce, elles sont devenues les reliques de mes nombreux passages entre les espaces et les disciplines. M'intéressant à l'omniprésence et à la rémanence de la trace dans ma pratique, je tente, dans le cadre de ce dernier exercice, de retourner à nouveau sur les lieux afin de (re)découvrir ces vestiges de ce qui a été. Un exercice qui interroge et expérimente la notion de trace aussi bien d'un point de vue théorique que pratique.

À travers mes différentes lectures, j'ai constaté que la notion de trace pouvait endosser de multiples formes. En revanche, peu importe comment elles seront qualifiées, les traces, comme le remarque Sybille Krämer (2012), ne se manifestent pas devant nous par le plus grand des hasards. Elles sont plutôt le fruit de notre capacité d'interprétation. Une chose devient trace parce que, portant notre attention sur celle-ci, nous avons décidé de la décoder comme telle. De ce fait, au moment où nous croyons distinguer une trace, s'enclenche du même coup un processus d'interprétation plus ou moins conscient. Une interprétation qui donne à la trace sa nature polysémique, car selon la personne qui l'observe, celle-ci peut prendre de multiples sens. En effet, « une chose qui ne peut que faire l'objet d'une seule interprétation et ne peut avoir qu'une signification n'est pas une trace » (paragr. 20). Pour cette raison, une trace considérée comme telle par un individu ne l'est pas nécessairement pour un autre. Selon le regard qu'on lui accorde, elle peut être tout et n'importe quoi. Pour ma part, les traces qui m'intéressent sont ce que Béatrice Galinon-Méléneq (2011) qualifie de *signe-trace*. Des traces qui, dans le cadre de cette recherche-crédation, donnent à voir un déplacement aujourd'hui révolu. Des indices qui me permettent de mieux comprendre mon processus de création en remontant le cours des événements. En les faisant parler, les traces permettent une *narrativité* (Krämer, 2012) ou bien une *traçabilité* (Serre, 2002) de mes parcours dans l'espace et le temps. Pour y arriver, la pluralité des traces est essentielle. Comme le

signale Krämer (2012), « les traces doivent s'assembler à la manière de fragments, pour donner une forme pleine. Plus les traces seront nombreuses, plus cela sera réussi » (paragr. 24).

Dans cet exercice, les traces sont également interrogées et expérimentées pour leurs qualités matérielles, prenant la forme de ce que Yves Jeanneret (2011) nomme une *trace-artéfact*. Comme le mentionne Sybille Krämer, « les traces se présentent physiquement à nos yeux, sans signature physique, il n'y a pas de trace » (2012, paragr. 15). Dans le cadre de cette recherche-création, les traces dispersées dans l'université sont les marques d'actions passées. Des traces produites par mes nombreux déplacements entre un ici et des ailleurs. Pour Béatrice Galinon-Méléneq (2011), « laisser des traces de passage est le corollaire de la corporité » (p.12). Une relation au corps qui s'associe au concept de déplacements, tel que formulé par Sylvette Babin (2005). Un corps où « la présence de la trace témoigne de l'absence de ce qui l'a formée. Dans la visibilité de la trace, ce qui l'a engendrée se dérobe à nous et demeure invisible » (paragr. 13). Comme le fantôme, j'ai laissé dans mon sillage des indices de mes passages à ceux et celles qui voudront bien y prêter attention.

Mes déplacements m'ont permis d'interpréter et de récupérer des traces laissées dans l'espace (figure 29 et 32). Comme le suggère Sybille Krämer « on ne fabrique pas une trace, on la laisse, et ce sans intention aucune » (paragr. 17). Une pratique de la récupération qui rappelle celle du duo d'artiste montréalais *Pépîte et Josèphe*. Composé de Vincent Biron-Chalifour et Josèphe Landreville, il qualifie la démarche commune d'*expédition*¹³. Comme dans mes expérimentations graphiques, leurs œuvres se conçoivent dans et par le déplacement. Une pratique où la marche devient un puissant moteur de création. Une manière de se déplacer rappelant l'injonction de *prendre son temps* énoncé par Olivier L'amoureux-Lafleur. Une *décélération productive* comme le définit Gauthier Melin (2020). À l'image de du duo *Pépîte et Josèphe* ou bien de l'artiste radicant de Nicolas Bourriaud (2009a), j'ai « découper [é] des fragments de significations, recueillir [i] des échantillons ; [j'ai] constitué [é] des herbiers de formes » (p.60). Des fragments qui s'inscrivent dans des espaces-temps hétéroclites. Des formes qui ont été laissées, conséquence de mes propres actions ou de celles des autres. De ces *herbiers* (figure 30 et 33) sont nés une série de normoglyphes. Des outils m'ont permis de développer différents caractères typographiques en reproduisant et en assemblant les tracés des formes trouvées (figure 31 et 34). Dans cet exercice, je réalise que si mes déplacements me permettent de produire des formes, ils me permettent également de créer mes propres outils.

¹³ <https://www.expedition-phases.com>

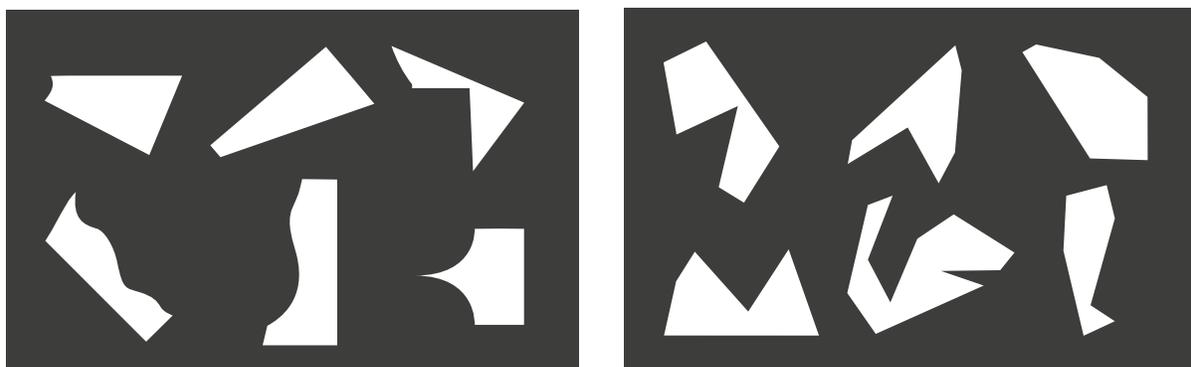


Figure 35 Normographe développés et utilisés dans la création de caractères typographiques
— *Retourner les lieux*, étape n° 6

Déjà constaté au cours du premier exercice, un déplacement implique une direction. En revanche, celui-ci ordonne aussi un sens. S'il existe une infinité de directions, il n'existe que deux sens possibles. Par exemple, sur une ligne à l'horizontale, il est seulement envisageable de se diriger vers la droite ou bien vers la gauche tandis que sur un tracé vertical s'opposeront le bas et le haut. Dans le cadre de cette recherche-crédation, le sens de mes déplacements pointe vers un intérieur ou vers un extérieur. Selon la pensée de James Goggin (2009), le geste d'infiltrer (*se déplacer*) côtoie et s'oppose à celui d'englober (*déplacer*). Tous deux liés à la question du déplacement, ils s'exercent néanmoins différemment. Tandis que l'action d'*infiltrer* se conçoit de l'intérieur vers l'extérieur (du design graphique vers une autre discipline), l'acte d'*englober* se dessine de l'extérieur vers l'intérieur (d'une autre discipline vers le design graphique). Dans ces exemples, le terme *discipline* peut, dans le cadre de cette recherche-crédation, être remplacé par celui de *lieu*. En effet, mes déplacements peuvent, par exemple, partir de mon atelier ou bien y revenir. Deux déplacements qui évoquent ce mouvement d'oscillation entre un ici et des ailleurs.

En me déplaçant entre les murs de l'université et en récupérant ce qui me tombait sous la main, j'ai réalisé que, à mon tour, je déplaçais les choses. Ces deux actions, qui ont fini par se confondre, donnent à voir l'une des formes particulières du fantôme, celle du *poltergeist*. Également connu sous le nom d'esprit frappeur, celui-ci est une entité paranormale qui se manifeste au travers de bruits inhabituels ou par le déplacement d'objets. Invisibles, ses manifestations sont spontanées et désordonnées. Comme observé dans l'exercice *La dérive des formes*, l'espace dans lequel s'inscrit les déplacements du graphiste a un impact décisif sur sa manière de penser et de faire. En revanche, il est important de préciser que cette influence est

réciproque. Comme le signale Béatrice Galinon-Méléneq, « l'homme et le milieu entretiennent des relations permanentes » (2011, p.13). Des interactions où l'espace se retrouve à son tour changé à chaque fois que le graphiste le traverse ou l'occupe.

Pour le livre *Back Stages: The Making of Art and Culture* (2019), les artistes Katrin Korfmann et Jens Pfeifer ont réalisé une série photographique où elles explorent le processus de création artistique comme sujet. Avec une approche anthropologique, elles documentent différents ateliers d'artiste en adoptant une prise de vue en plongée. Dans ces images contemplatives, on observe comment chaque individu occupe son espace de travail et comment le processus de création s'y déploie. Par curiosité, j'ai décidé de m'inspirer du point de vue de Katrin Korfmann et de Jens Pfeifer afin d'étudier mon propre espace de création. En cadrant ma table de travail, j'ai pris conscience que mon processus de création prenait de la place (Figure 36). Sens dessus dessous, les choses autour de moi ont tendance à s'accumuler, se superposer, se déplacer, se perdre et réapparaître. Je n'y peux rien. Ce phénomène se manifeste, sans le vouloir, partout où je passe. Que ce soit dans mon atelier ou sur le bureau de mon ordinateur, le chaos me suit. Rien de surnaturel, juste un graphiste qui amasse et perd, de temps en temps le contrôle sur son espace. Néanmoins, comme le mentionne Manola Antonioli (2003), « le chaos n'est pas un état informe, ou un mélange confus et inerte, mais plutôt le lieu d'un devenir plastique et dynamique, d'où jaillissent sans cesse des déterminations qui s'ébauchent et s'évanouissent à vitesse infinie [...] ». Souvent anxigène, ce capharnaüm est le résultat de mon processus de création. Manifestation physique de mes déplacements, de mes recherches, de mes accumulations, il évolue à mesure que je le nourris. Peut-être qu'un jour il finira par m'avalier, mais pour le moment, il favorise l'apparition de liens formels et conceptuels. Des liens possibles grâce à la contiguïté des éléments hétérogènes en présence. Si les idées manquent, il me suffit de secouer et de retourner ce chaos pour qu'en émerge une nouvelle direction. Pour Bernard Gabillon (2020), le design devient *objet de fouille*.

« Pour le designer, l'intention première invite à la fouille, à remuer les choses, à soulever les strates, à interroger la matière, à observer le glissement des formes — ce qui semble se reposer, s'étendre dans le profond pourrait bien se mouvoir d'un coup. » (Gabillon, 2020, p.229)



Figure 36 Photographies en plongée de ma table de travail dans l'atelier de maitrise.

Dans la réalisation et la description des exercices de ce mémoire-crédation, j'ai sans cesse et de manière inconsciente utilisé le mot formé afin de parler des éléments récupérés ou bien de ceux produits par mes expérimentations. Dans une entrevue, Nicolas Bourriaud (2011) substitue l'emploi de ce terme pour celui de *formation*. Il explique qu'une « formation est encore irrésolue, elle fait émerger quelque chose qui se développe dans le temps et dans l'espace. Une formation n'est pas forcément une forme, elle peut être un collectif ou un groupe formel ». Dans la définition de l'auteur, la notion de *formation* semble exister sous le signe d'une construction et d'une reconfiguration permanente. Dans le langage courant, la *formation* désigne un « processus par lequel une chose acquiert la forme, l'organisation qui lui donnent son existence, son identité ». Contrairement à la forme, la formation se présente ici comme une méthode. Cette expression adoptée par Bourriaud rappelle, par analogie, le domaine de la géologie. Pour cette discipline des sciences naturelles, on parle de formation rocheuse et de formation géologique. Dans ce cadre, cette notion se définit comme un agencement naturel de roches ou bien comme la superposition de strates. Les graphistes du studio *Experimental Jetset* mentionnent que « *in all our work we see traces of all the previous work that we did. It's very "palimpsest" way of working. We never start with a completely clean state, but always have the feeling that we're building upon a previous layer* » (p.36). Dans ce processus de création dynamique où le déplacement semble continu se dégage la notion de formation dont parle Bourriaud. De l'énoncé du studio, je retiens, pour les besoins de cette recherche-crédation, les mots *trace*, *palimpseste* et *couche*. Des mots qui résonnent avec ma pratique en design graphique et particulièrement avec les exercices décrits dans ce mémoire-crédation. En plus de la prise de vue en vol d'oiseau suggérée par Katrin Korfmann et Jens Pfeifer, j'ai décidé de photographier ma table de travail, mais cette fois-ci à sa hauteur (figure 37).

Matérialisation de cette idée de palimpseste et de couches dont parle le studio Experimental Jetset, cette photo révèle une image topographique ou géologique de mon processus de création. Un terme employé par Vivien Philizot (2013) afin parler du travail du studio Helmo dans un texte intitulé *Helmo, Une géologie du projet*. Dans ce texte, l'auteur parle de *l'anamnèse graphique* qui « viserait à déconstruire un objet graphique [donnant ainsi] à voir l'envers du décor, nous plongeant à rebours dans l'opacité du cours des événements » (p.6).



Figure 37 Photographie de la superposition des éléments présents sur ma table de travail à l'image d'une formation géologique.

CONCLUSION

Au cours de cette recherche-cr ation, je me suis demand  comment il m' tait possible de d'interroger et de (re)penser mon processus de cr ation en design graphique. J'avais le d sir de trouver des alternatives   ce qu'on m'avait enseign . Sur cette ligne droite que je contestais, j'en ai trac , dans le cadre de mes exercices exploratoires, de nouvelles. Elles allaient dans toutes les directions. Des lignes perpendiculaires, des lignes parall les, des lignes bris es, des lignes qui tendaient   montrer l'incidence et la potentialit  du concept de d placement sur ma mani re de penser et de faire comme graphiste.   la suite de l' laboration et de la r alisation des exercices d crits pr c demment est n  un projet de diffusion qui m'a permis de faire un retour sur mon parcours et de concevoir une vision conceptuelle et formelle de la figure du fant me. Donner   voir ce qui s'est tram , durant ces derni res ann es, devenait une mani re d'exprimer l'inexprimable. Le projet intitul  *Manifestations fantomatiques* propose un retour sur quelques-unes de ses caract ristiques importantes soient sa *mutabilit *, son *invisibilit * et sa *mobilit *. En guise de conclusion, ce dernier chapitre est l'occasion de d crire et de documenter ce projet synth se. Un projet qui a  t  confront  et aliment  par mes exp riences cr atives et mes d couvertes.

Sous la forme d'une projection anim e, l' uvre interroge la pr sence d'une cr ature particuli re. *Fant me, es-tu l  ?* C'est l'une des questions que pose l' uvre. Une question o  le fant me finit par laisser place   celle du graphiste : *Graphiste, es-tu l  ?* Ces passages entre ces deux figures montrent et revendiquent cette double posture d fendue au sein de cette recherche-cr ation. Dans ce cadre, la *mutabilit * et l'*interm diarit * des postures sont devenues des caract ristiques influentes dans ma mani re d'aborder la cr ation et d'op rer mes d placements. J'ai pris conscience que les r sultats les plus  loquents se trouvaient   la jonction de plusieurs d placements. De ce fait, le d placement comme m thode s'est fusionn  avec celle de l'hybridit , telle que propos e par Emmanuel Molinet (2012). Des mani res de faire et de penser dans lesquelles je suis devenu cet  tre de *mi-lieu* ou bien de *mille lieux*, comme envisag  dans ma probl matique.



Figure 38 : Compositions typographiques à partir des caractères réalisés dans le cadre des exercices de ce mémoire- création— *Manifestations fantomatiques*



Figure 39 : Question composée de la typographie *Migra, Extrabold* — Fonderie Pangram Pangram

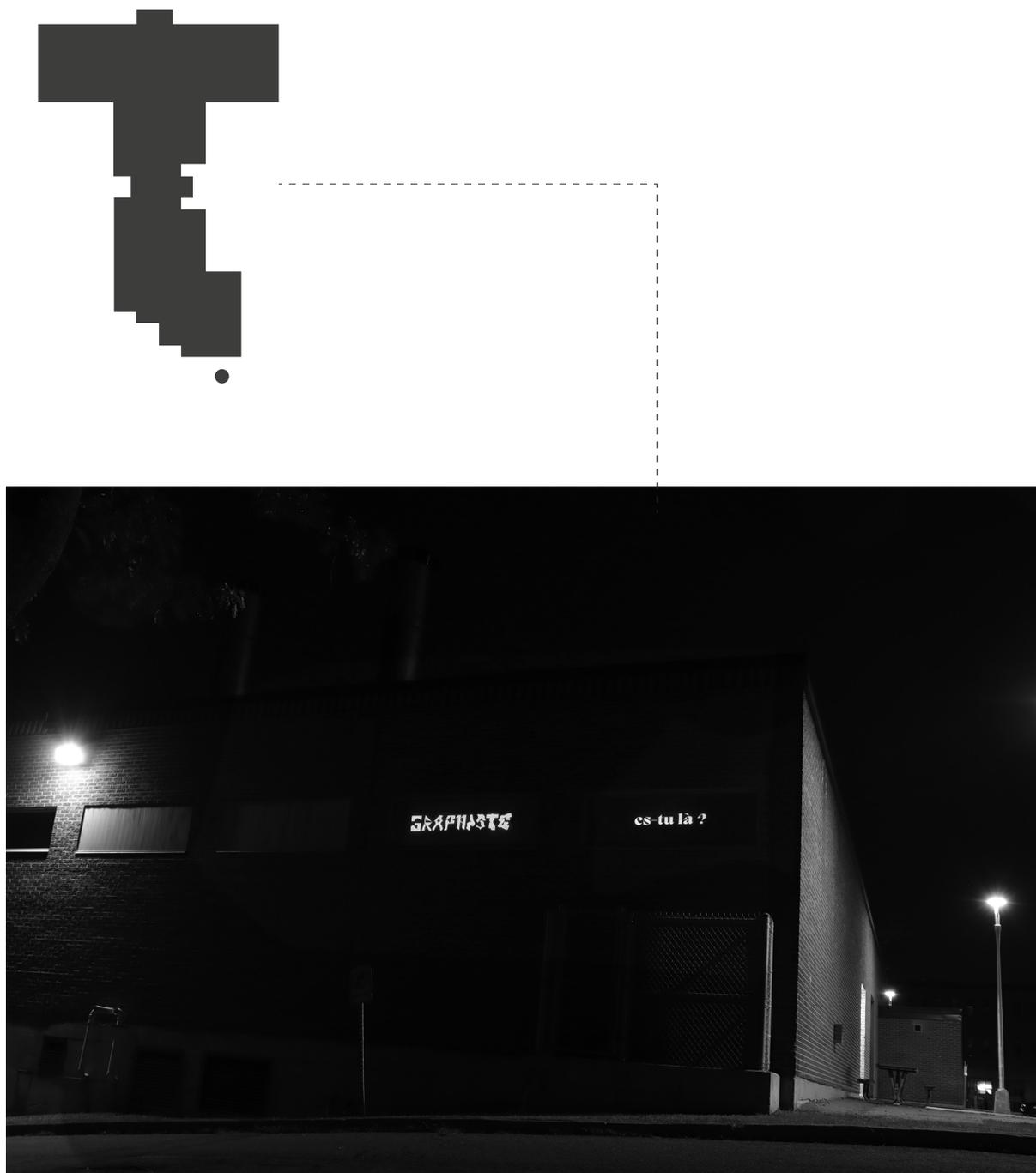


Figure 40 Vue extérieure des fenêtres de l'atelier de maîtrise où se projette l'animation — *Manifestations fantomatiques*

Mis de l'avant au sein de ce dernier projet, réside un autre trait distinctif du fantôme, son *invisibilité*. Sous la forme d'une projection animée, l'œuvre interroge la présence de cette créature particulière. Comme le suggère Sébastien Rongier, « Le mode d'être du fantôme consisterait à rendre visible un vacillement entre une présence et une absence » (Rongier, 2016, p.12). Présentée à la tombée de la nuit, l'œuvre atteste d'une apparition. Une présence anonyme qui traverse et occupe les lieux par ses déplacements. L'œuvre ne peut être vue qu'à condition que je me trouve entre les murs de l'université. Des moments où je suis en train de créer. Du point de vue de son dispositif, l'œuvre fut projetée à travers des fenêtres situées dans *l'atelier de maîtrise*, un lieu central, omniprésent dans la production de cette recherche-crédation. Si l'œuvre joue entre la présence et l'absence, cette dernière explore également la dichotomie entre intérieur et extérieur. Le choix de ce support pour la projection permet d'apprécier l'œuvre uniquement une fois positionnée à l'extérieur. Une caractéristique intéressante sachant que c'est à l'intérieur des murs de l'université que le théâtre de mes expérimentations et de mes déplacements eut lieu. Un processus de création présenté dans ce mémoire, mais rendu inaccessible pour celui ou celle qui regardent l'œuvre projetée, néophyte de ce parcours de recherche-crédation. Une réalité à laquelle se confrontent celle et ceux qui pratiquent le design graphique. La projection devient à la fois une métaphore d'une discipline peu ou pas connue du public, mais aussi un cri du cœur de la présence d'un praticien qui déambule au grès des courants d'air créatifs qui le portent. Une volonté personnelle de marquer le lieu de mes empreintes alors que je suis sur le point de quitter ces murs. Le passant devient témoin de mes manifestations, sporadiques et éphémères. Un passant qui, malgré lui, se retrouve dans la position de celui qui s'interroge à son tour sur le quoi et le comment. L'éventualité que l'œuvre puisse ne pas être vue fait partie intégrante de ma démarche. Elle est en adéquation avec l'image que l'on se fait du fantôme, dont le courant d'air, le faisceau lumineux ou le frôlement d'une matière, dénote sa présence.

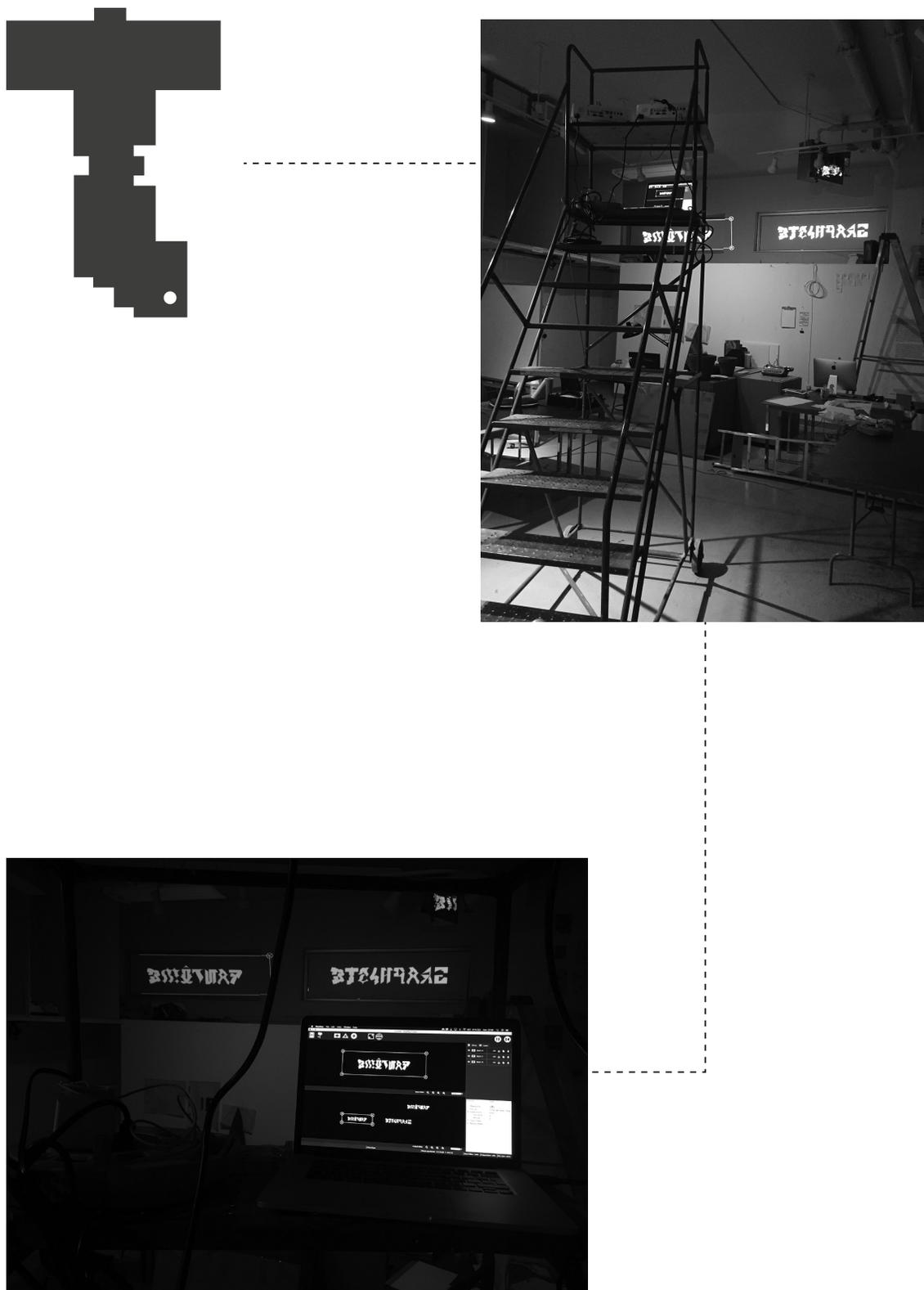


Figure 41 : Documentation du dispositif dans l'atelier de maitrise — *Manifestations fantomatiques*

Ces apparitions témoignent de la dernière caractéristique du fantôme, celle de sa *mobilité*. En éprouvant le concept de déplacement, ma pratique en design graphique est devenue plus performative. Dans ce contexte, je me suis retrouvé à quitter l'écran de mon ordinateur afin de mettre mon corps en mouvement. Un corps qui a su s'adapter aux contingences du contexte dans lequel il s'inscrivait. En revanche, même si le corps fut indissociable à la question du déplacement, tel que le signale Sylvette Babin (2005), ce dernier était absent des images parsemées dans ce mémoire et qui documentent mon processus de création. De ce fait, j'ai réalisé que ce qui m'intéressait réellement n'était pas le déplacement en soi, mais plutôt sa capacité à créer des formes ou bien, plus spécifiquement des *formations* comme le conçoit Nicolas Bourriaud (2011). Produire, récupérer et transformer furent les différents desseins observés au cours de mes expérimentations sur le déplacement.

En revanche, ces desseins n'ont pas seulement été reliés à la question du faire. Le déplacement m'a également permis de produire des idées. Dans l'exercice *La dérive des formes*, Olivier L'amoureux-Lafleur (2020) prescrit aux graphistes de *prendre leur temps* afin de faire advenir l'inattendu. Une expression qui permet de faire émerger d'autres expressions employant le temps comme dénominateur. Pour ma part, j'ai remarqué que la question de l'*entre-temps* prenait une place importante dans la conduite de mes exercices. Des périodes de flottement qui se sont glissées dans les interstices de mon processus de création. Elles pouvaient, entre autres, se manifester dans le geste d'aller récupérer des photocopies ou bien, comme le fantôme, de tergiverser et faire les cent pas dans les couloirs de l'université. Comme le soulève Jean-François Pirson (2005), « certaines personnes remuent sans cesse, là où elles sont, d'un pied sur l'autre, en rond, demi-tour assez rapide [...]. Façon de reprendre ses esprits, de dégourdir sa nervosité, de se quitter un peu. Bouger, s'asseoir, sortir, revenir ». Des va-et-vient continuels qui, sournoisement, se multipliaient et s'additionnaient. Des intervalles de temps qui sont devenus, dans ma manière de travailler, synonymes de *perdre mon temps*. Cependant, est-ce vraiment du temps perdu ou juste une autre manière de penser ? Si Thierry Davilla (2005) mentionnait que *penser, c'est se déplacer*, je dirais plutôt, pour ma part, que *se déplacer, c'est penser*. Des moments de dérives où l'action de se déplacer devient celle de se laisser déplacer. Des moments qu'il faut embrasser pour quitter les sentiers battus et ouvrir la voie à l'imprévisible.

Ces différents déplacements opérés et tout ce travail réalisé à la maîtrise me suivront hors des murs de l'université. Des manifestations qui auront des répercussions au sein de ma pratique en design graphique que ce soit dans mon travail de commande ou dans la poursuite de ce travail typographique personnel. Des déplacements réfléchis ou bien intuitifs, qui comme le fantôme,

apparaîtront là où je ne les attendrais pas. Dans la continuité de cette recherche-crédation, j'ai l'intention d'élaborer et d'animer des ateliers qui me permettront, comme graphiste-chercheur, de poursuivre mes réflexions sur la question du déplacement comme méthode et de transmettre un savoir-faire avec une posture d'ouverture en incluant la pratique des autres et les découvertes qui peuvent en émerger. Un goût pour la transmission de savoir qui s'est développé au cours de mes études à la maîtrise où j'ai eu la chance de participer ou bien d'organiser divers ateliers. Des ateliers inscrits dans des contextes et proposés à des publics variés. Au travers de ces opportunités, j'ai découvert que l'atelier pouvait devenir un médium artistique tel que le soulève Pavèl van Houten (2020). Un médium, au même titre que la typographie telle qu'explorée dans le cadre de cette recherche-crédation, permettant d'interroger les manières de faire et de penser. Membres du collectif d'architecture Ya+K, Étienne Delprat et Pascal Osten (2014) stipulent que « le *workshop* est une forme de pédagogie active qui vise à replacer le faire – faire projet, manuellement et/ou conceptuellement – au centre ».

Dès lors, je somme les graphistes de se manifester. Traversez, occupez et hantez les différents espaces de vos déplacements, qu'ils soient physiques ou bien disciplinaires. Sentez-vous ce courant d'air froid emplir soudainement la pièce ? Bouuuuh !

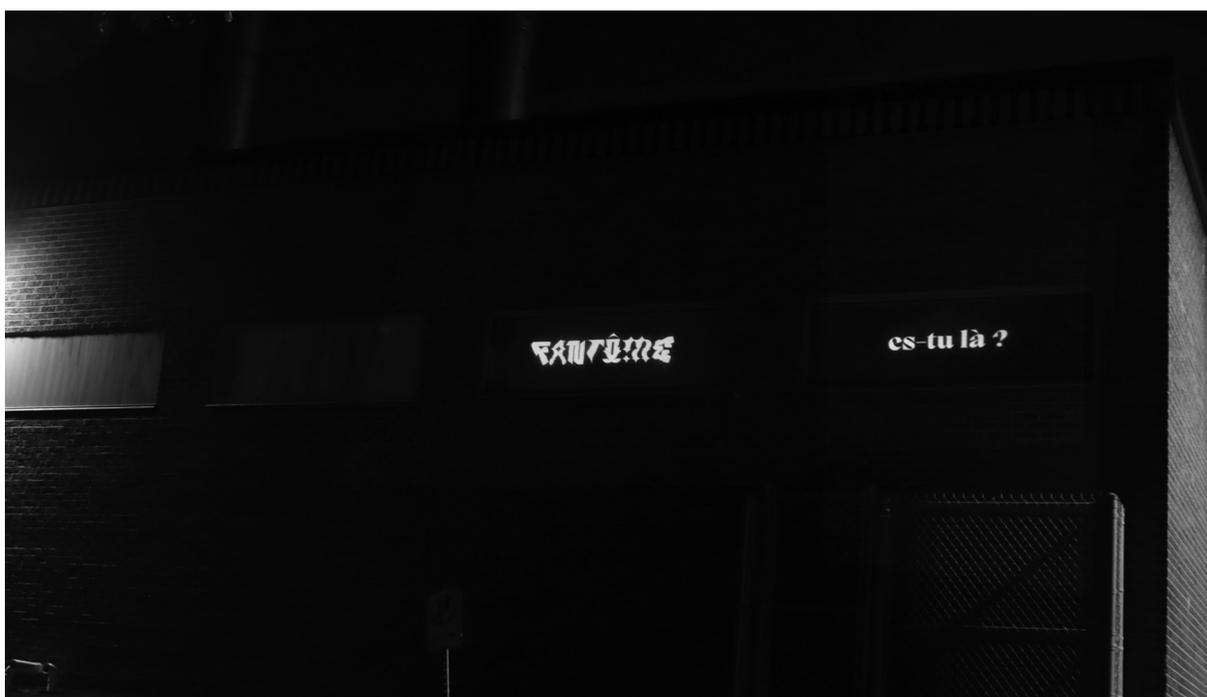


Figure 42 Vues rapprochées de l'animation — *Manifestations fantomatiques*

BIBLIOGRAPHIE

- Agut, L. (2015). *Mind walk III*. Récupéré de https://belordinaire.agglo-pau.fr/medias/filer_public/a6/a1/a6a1d04d-a152-4c16-bd4c-7b9df8334138/bono07_nawrot_web_02.pdf
- Ahlberg, P. (2016). *Please make this look nice: The graphic design process*. New York : Skira Rizzoli Publications.
- Babin, S. (2005). Artistes et flâneur. *Esse*, 54. Récupéré de <https://esse.ca/fr/edito/derives>
- Bailey, S. (2004). Dear X. *Dot Dot Dot magazine*, 8, 3-9.
- Basbaum, R., Holder, W., & Pethick, E. (2016). *Ricardo Basbaum: diagrams, 1994-ongoing*. Berlin : Errant Bodies Press.
- Batt, N. (2005). L'expérience diagrammatique : un nouveau régime de pensée. *TLE (Théorie, Littérature, Enseignement)*, 22, 5-28.
- Bernard, E. (2008). *Graphics Blender*. Récupéré de <https://www.harmentiemburg.nl/2008/09/08/black-current-texts-graphics-blender/>
- Bertrand, G. et Favard, M. (2020). Des formes et des discours. *Azimut*, 51, 135-147.
- Besson, C. (2014) Dérive à partir d'une cart postale. Dans J.-P., Greff (dir.), *Dérive : ramifications d'une notion polysémique* (p.68-70). Dijon : Les Presses du réel.
- Boddington, R. (2019). *Jonathan Castro on how he's developed the emotional side of his graphic design practice*. Récupéré sur <https://www.itsnicethat.com/articles/jonathan-castro-graphic-design-070919>
- Boddington, R. (2018). *Kévin Bray pushes tools to unexpected places in his experimental music videos*. Récupéré sur <https://www.itsnicethat.com/articles/kevin-bray-film-050318>
- Bouige, C. (2019). Post Medium. *Étapes*, 251, 74-81.
- Bourriaud, N. (2011). Entretien avec Emmanuel Caille et Jean-Paul Robert. Radicant, la modernité émergente. *D'architecture*, 200. Récupéré de <https://www.darchitectures.com/radicant-la-modernite-emergente-a111.html>
- Bourriaud, N. (2009a). *Radicant : Pour une esthétique de la globalisation*. Paris : Denoël.
- Bourriaud, N. (2009b). *Postproduction: la culture comme scénario, comment l'art reprogramme le monde contemporain*. Paris : Les Presses du réel.

- Bremner, C. et Rodgers, P. (2013a). Exhausting Discipline: Undisciplined and Irresponsible Design, *Architecture and Culture*, 1 (1), 142-161, DOI: 10.2752/175145213X13756908698720
- Bremner, C. et Rodgers, P. (2013b). Design Without Discipline. *DesignIssues*, 29 (3), 4-13. Doi : https://doi.org/10.1162/DESI_a_00217
- Briand, D. (2014). Lisière de l'art : l'art contemporain comme épreuve des frontières. Dans E. E, Van (dir.), *Aborder les bordures: L'art contemporain et la question des frontières* (p.203-211). Bruxelles : La Lettre volée.
- Brulé, E et Masure, A. (2015). Le design de la recherche : normes et déplacement du doctorat en design. *Science du design*, 1, 56-65. Doi :
- Bruneau, M., Villeneuve, A., & Burns, S. L. (2007). *Traiter de recherche création en art: Entre la quête d'un territoire et la singularité des parcours*. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Buquet, B. (2015). *Art et design graphique: Essai d'histoire visuelle, 1950-1970*. Paris: Pyramyd.
- Cattelin, S. et Loty, L. (2013). Sérendipité et indisciplinarité. *Hermès*, 67, 32-40.
- Crasset, M. (2019). Designer, le devenir. Dans dans D. Bihanic (dir.), *Design en regards : Recueil de textes, d'entretiens et témoignages* (p.342-355). Paris : Art book Magazine.
- Cercle magazine (2020). Édito. *Cercle magazine*, 8, 3.
- Davilla, T. (2002). *Marcher, créer: Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*. Paris : Regard.
- Davilla, T. (2005). Une cinéplastique généralisée. *Esse*, 54. Récupéré de <https://esse.ca/fr/dossier-une-cineplastique-generalisee>
- Dorion, H. (2006). *L'éloge de la frontière*. Québec : Fides
- Dubrulle, (2005). Frontière dépassé, frontière recomposée. *J Semiotic Law*, 18 (2), 159-173. Doi : 10.1007/s11196-005-4098-5
- Elzenbaumer, B. et Franz, F. (2013). En entrevue avec Ponto. Expending the cultural value of design. Dans Y. Martinez et J, Trees (dir.), *Thought experiments in graphic design education* (p.147-154). London : Booksfromthefuture
- Europa (2009). Practise and Europa. Dans M. Ericson, et al. (dir.), *The reader: Iaspis forum on design and critical practice – The reader* (p.13-64). Stockholm : IASPIS.
- Experimental Jetset (2016). Experimental Jetset. Dans P. Ahlberg (dir.), *Please make this look nice: The graphic design process* (p.25-28). New York : Skira Rizzoli Publications.
- Experimental Jetset (2015). *Statement and counter-statement. (Notes on Experimental Jetset/ Volume 1)*. Arnheim : Roma Publications.
- Experimental Jetset (2009). Experimental Jetset & Nille Svensson (Sweden Graphics), dans M. Ericson, et al. (dir.), *The reader: Iaspis forum on design and critical practice – The reader* (p.). Stockholm : IASPIS.

- Feijen, B. (2020). Wandering. Dans I. Ouwens, F. Camuti et B. Stevens (dir.), *No school manifesto: A movement of creative education* (p.183-188). Amsterdam : Valiz.
- FitzGerald, K. (1998), Skilling Saws and Absorbent Catalogs. *Emigre*, 48, [en ligne]. Récupéré de <https://www.emigre.com/Essays/Magazine/SkillingSawsandAbsorbentCatalogs>
- Foissac, G. (2019). La méthode intérieure. Dans dans D. Bihanic (dir.), *Design en regards : Recueil de textes, d'entretiens et témoignages* (p.320-329). Paris : Art book Magazine.
- Fuller, J. (2020). *When Did Design Stop Being "Multidisciplinary?"*. Récupéré de <https://eyeondesign.aiga.org/when-did-design-stop-being-multidisciplinary/>
- Fulleylove, R. (2017). *Designer Norman Orro plays by his own rules to achieve his ever-evolving aesthetic*. Récupéré sur <https://www.itsnicethat.com/articles/norman-orro-graphic-design-110917>
- Gabillon, B. (2019). Tentations design. Dans dans D. Bihanic (dir.), *Design en regards : Recueil de textes, d'entretiens et témoignages* (p.222-243). Paris : Art book Magazine.
- Galinon-Méléneq, B. (2015). Épistémologie de la notion de trace. Dans B. Galinon-Méléneq, S. Zlitni et F. Liénard (dir.), *L'Homme-trace : Inscriptions corporelles et techniques* [en ligne]. Paris : CNRS Éditions [en ligne]. Récupéré de <https://books.openedition.org/editions-cnrs/25561>
- Galloway, M. (2014). Towards a Definition. Récupéré de <http://matthew-galloway.co.nz/articles/towards-a-definition>
- Gauthier, C. (2019). Perspectives typographiques. *Étapes*, 251, 126-131.
- Gansterer, N. (2011), *Drawing a hypothesis: Figures of thought*. Berlin : Walter de Gruyter.
- Goggin, J. (2009). Practice from Everyday Life: Defining Graphic Design's Expansive Scope by Its Quotidian Activities. Dans A. Blauvelt et E. Lupton (dir.) (2011), *Graphic design: Now in production* (p.54-57). Minneapolis: Walker Art Center.
- Guilló, A. (2016). Border art et la frontière de l'art. *AntiAtlas Journal*, 1, [En ligne]. récupéré de <https://www.antiatlas-journal.net/01-border-art-et-frontieres-de-l-art/>
- Haute, L. (2020). Que dansent sorcières et designers dansent à travers les strates d'instanciations de la recherche. *Azimuth*, 51, 59-106.
- Helmo (2013). Entrevue avec Niels Stensen. Sous contraintes. *Cahier Design*, 3, p.3-33.
- Henson, K. (2015). Entrevue avec João Doria. *Meet The Ventriloquist Summerschool Tutors: Kristian Henson*. Récupéré de <https://walkerart.org/magazine/meet-the-ventriloquist-summerschool-tutors-kristian-henson>
- Huyghe, P.-D. (2017). *Contre-temps : De la recherche et de ses enjeux : arts, architecture, design*. Paris : B42.
- Jeanneret, Y. (2011). Complexité de la notion de trace : De la traque au tracé. Dans B. Galinon-Méléneq, S. Zlitni et F. Liénard (dir.), *L'Homme-trace : Inscriptions corporelles et techniques* [en ligne]. Paris : CNRS Éditions. Doi : 10.4000/books.editions-cnrs.16683

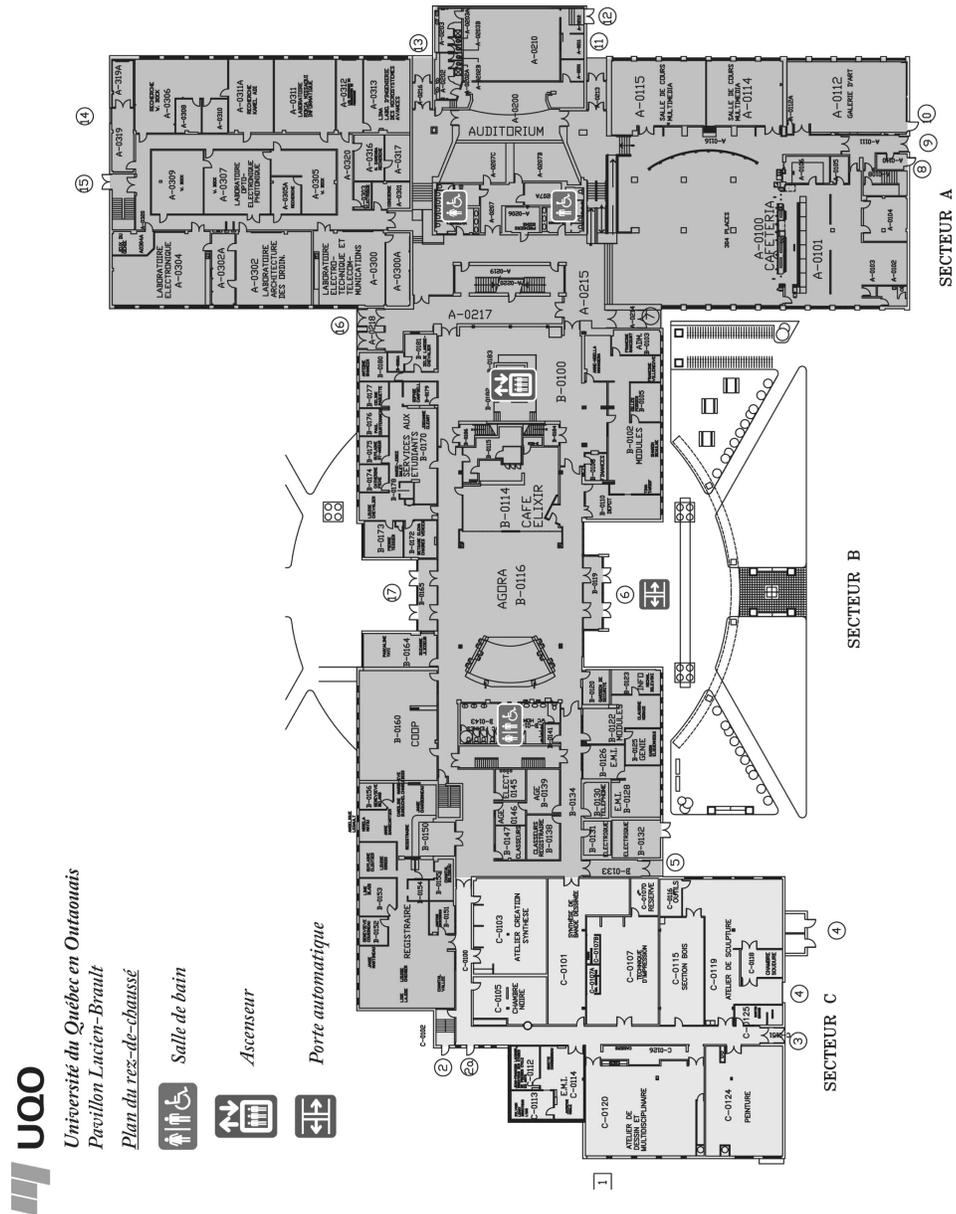
- Jen, N. (2016). Natasha Jen. Dans P. Ahlberg (dir.), *Please make this look nice: The graphic design process* (p.32-35). New York : Skira Rizzoli Publications.
- Kandinsky, W. (1976). *Point-ligne-plan : Contribution à l'analyse des éléments picturaux*. Paris : Denoël/Gonthier
- Karlssonwilker (2016). Karlssonwilker. Dans P. Ahlberg (dir.), *Please make this look nice: The graphic design process* (p.112-116). New York : Skira Rizzoli Publications.
- Klement, E. et Papa, L. (2017). Entrevue avec João Doria. Signals from the Periphery: Exploring New Terrains of Graphic Design. Récupéré sur <https://walkerart.org/magazine/elisabeth-klement-laura-pappa-signals-periphery>
- Krämer, S. (2012) Qu'est-ce donc qu'une trace, et quelle est sa fonction épistémologique ? État des lieux. *Trivium*, 10. Doi : <https://doi.org/10.4000/trivium.4171>
- Korfmann, K., Pfeifer, J., & De Bruyne, P. (2019). *Back stages: The making of art and culture*. Eindhoven : Onomatopee
- Lamoureux-Lafleur, O. (2020). Temps et sérendipité. *Inter*, 134, 10-15.
- Landry, P.-L. (2017). L'artiste universitaire, l'artiste théoricien : vers un paradigme intellectuel et artistique de recherche-crédation. L'exemple de Wassily Kandinsky, précurseur de la recherche-crédation. *Nouvelle Revue Synergies Canada*, 10. doi: <https://doi.org/10.21083/nrsc.v0i10.3709>
- Laranjo, F. (2007). Au-delà de l'hybridité. *Azimut*, 40-41, 80-83.
- Laurier, D. Vers une méthodologie de recherche en pratique artistique, dans P. Gosselin et É. Le Coguic (dir.), *La recherche création. Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique* (p.77-93). Québec : Presse de l'Université du Québec
- Lécho Hirst, L. (2010). Recherche-crédation en design: Modèles pour une pratique expérimentale. Genève : MétisPresses
- Le Coguic, E. Récit méthodologique pour mener un autopœétique. Dans P. Gosselin et E. Le Coguic (dir.), *La recherche création : pour une compréhension de la recherche en pratique artistique* (p.111-118). Presses de l'Université du Québec.
- Leeb, S. (2011). A line with Variable Direction, Which No Contour, and Delimits No Form, dans N. Gansterer, (dir.). *Drawing a hypothesis: Figures of thought* (p29-42). Berlin : Walter de Gruyter.
- Lévi-Strauss, C. (1962). *La pensée sauvage*. Paris : Plon
- Liemburg, H. (2008). Black Current Printing. Récupéré de <https://www.harmoniemburg.nl/2008/09/04/black-current-printing>
- Lindgren, J. (2020). Graphic Design's Factory Settings. Récupéré de <https://walkerart.org/magazine/jacob-lindgren-graphic-designs-factory-settings>

- Lyotard, J.-F. (1990). Intriguer, ou le paradoxe du graphiste. Dans Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, *Vive les graphistes! : petit inventaire du graphisme français*. Paris : Syndicat national des graphistes. Récupéré de <https://blogs.esam-c2.fr/design-graphique/intriguer-ou-le-paradoxe-du-graphiste-de-jean-francois-lyotard/>
- Martínez, Y. et Trees, J. (2013). *Thought experiments in graphic design education*. London : Booksfromthefuture
- Matthews, H. (2017). *To notes: Notation Across Disciplines*. Melbourne : Perimeter Edition.
- Mattos, D. (2016). Diagrams as Collective Conversation, dans R. Basbaum, W. Holder, & E. Pethick, (dir.), *Ricardo Basbaum: diagrams, 1994-ongoing*. Berlin : Errant Bodies Press.
- Mazé, R. (2009) Critical of What? / Kritiska mot vad?, Dans M. Ericson, et al. (dir.) *Iaspis Forum on Design and Critical Practice – The reader* (p397-398). Stockholm : IASPIS.
- Metahaven (2009). On design and research. Dans M. Ericson, et al. (dir.) *Iaspis Forum on Design and Critical Practice – The reader* (p239-264). Stockholm : IASPIS.
- Metahaven (2008). *White night before a manifesto*. Récupéré de https://readings.design/PDF/metahaven_whitenight.pdf
- Mezzadra, S et Neilson, B. (2013). *Border as Method, or, the Multiplication of Labor*. London : Duke University Press.
- Molinet, E. (2006). L'hybridation : un processus décisif dans le champ des arts plastiques. *Le Portique* [En ligne], Varia. Doi : <https://doi.org/10.4000/leportique.851>
- Molinet, E. (2012). *L'hybridation, un processus décisif dans le champ des arts plastiques : de la figure à la culture hybride* (thèse de doctorat). L'Université de Lorraine. Récupéré de http://docnum.univ-lorraine.fr/public/DDOC_T_2012_0409_MOLINET.pdf
- Moujan, C. (2019). La forme du raisonnement, dans D. Bihanic (dir.), *Design en regards : Recueil de textes, d'entretiens et témoignages* (p.210-221). Paris : Art book Magazine.
- Nawrot, K. (2019). Entrevue avec Ben Schwartz : *Behind the Eyes, Inside the Skull: Karl Nawrot Discusses Mind Walks*. Récupéré sur <https://walkerart.org/magazine/karl-nawrot-mind-walks>.
- Nawrot, K. (2018). *Mind walks*. Zürich : Rollo Press
- Paré, A. L. (2015). Migration, frontières et... création. *Espace art actuel*, 111, 2-5.
- Philizot, V. (2020). Design graphique. Projet pour un glossaire. Dans V. Philizot et B. J. Saint-Loubert (dir.), *Technique & design graphique : Outils, médias, savoirs* (p.252-272). Paris : Éditions B42.
- Philizot, V. (2013). Helmo, Une géologie du projet. *Cahiers design*, 3, 6-9.
- Pinter, V. (2018). *Dispar(être)-Le plomb de la transparence*. Récupéré de <http://regarderparlafenetre.fr/fr/node/136>

- Pirson, J.-F. (2005). Tout bouge. *Esse*, 54. Récupéré de <https://esse.ca/fr/dossier-tout-bouge>
- Poynor, R. (2011). *Out of the Studio: Graphic Design History and Visual Studies*. Récupéré sur <https://designobserver.com/feature/out-of-the-studio-graphic-design-history-and-visual-studies/24048>
- Poynor, R. (2004). *The time for Being Against*. Récupéré sur https://www.typotheque.com/articles/the_time_for_being_against
- Practise (2009). Practise and Europa. Dans M. Ericson, et al. (dir.), *The reader: Iaspis forum on design and critical practice – The reader* (p.13-64). Stockholm : IASPIS.
- Raffestin, C. (1986). Éléments pour une théorie de la frontière. *Diogène*, 34 (134), 3-21. Récupéré de <http://archive-ouverte.unige.ch/unige:4348>
- Raffin, F. (2008). L'art de l'écart : Mobilités artistiques contemporaines et Pensée nomade. *Stradda*, 12. Récupéré de https://12cba44a-3fe9-89f3-87c7-7bbb81a175b0.filesusr.com/ugd/0af526_a47e951c388fef075761df172ecac55e.pdf
- Ralston, C. (2013). *Current manifesto: Toward a critical ambiguity in graphic design*. Récupéré de <https://vaultreview.files.wordpress.com/2014/02/key-for-reading-manifesto.pdf>
- Roberge, G. (2014). *Habiter l'inhabituel : le nomadisme comme posture artistique dans les oeuvres de Jacques Bilodeau, d'Ana Rewakowicz et de Jean-François Prost*. (Mémoire de maîtrise). Université du Québec à Montréal. Récupéré de <https://archipel.uqam.ca/6786/>
- Rongier, S. (2016) *Théorie des fantômes : pour une archéologie des images*. Paris : Les belles lettres.
- Saunier, G. (2000). Quelques réflexions sur le concept de Centre et Périphérie. *Hypothèses*, 3, 175-180. Doi : <https://doi.org/10.3917/hyp.991.0175>
- Seago, A. et Dunne, A. (1999). New Methodologies in Art and Design Research: The object as Discourse. *Design issue*, 2(15), 11-17.
- Serre, A. (2002). *Quelle(s) problématique(s) de la trace?* Récupéré de https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00001397/document
- Terki, E. (2016). *Eddy Terki, La rencontre entre deux corps*. Récupéré de <https://www.ensad.fr/projets/rencontre-entre-deux-corps>
- Vial, S. (2010). *Court traité du design*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Wood, L. (2020). Introduction. Dans L. Wood et B. Haylock (dir.), *One and many mirrors: On graphic design education today* (p.6-13). London : Occasional papers.

ANNEXE II

PLAN DE L'UNIVERSITÉ (UQO—LUCIEN-BRAULT)





Université du Québec en Outaouais
Pavillon Lucien-Braut

Plan du premier étage



Salle de bain



Ascenseur

