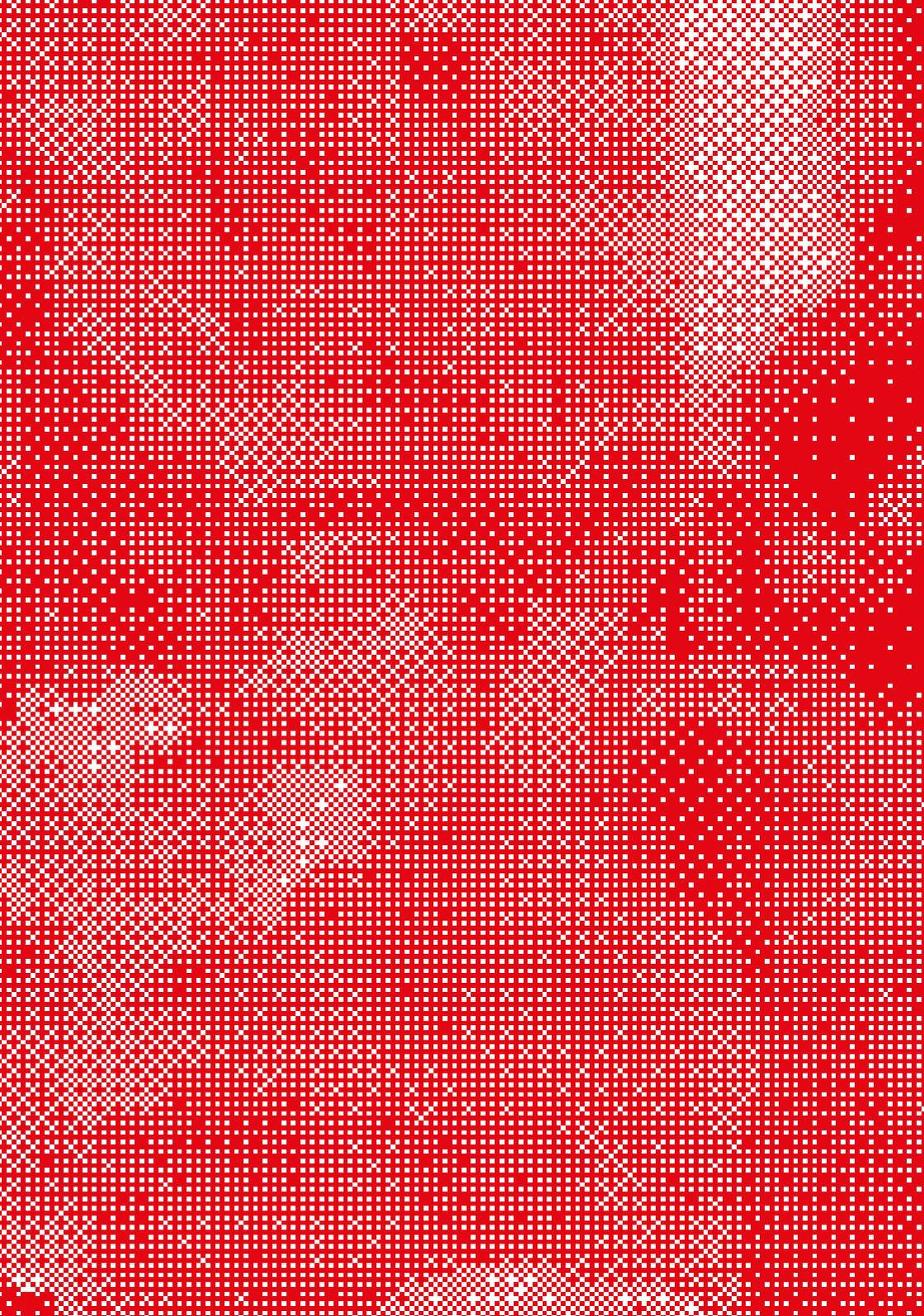




[ERROR_OPEN_FAILED (0x6E)]

Le ratage comme méthode
Master 2 Graphisme et Edition
Soutenu le 26 juin 2024 sous la
direction de Jeremie Ela.lauf
Jury : Jeremie Ela.lauf, Maître
de conférence et Olivier Subra,
Professeur Associé en service
temporaire



[ERROR_OPEN_FAILED (0x6E)]
Le ratage comme méthode

Camille PINT

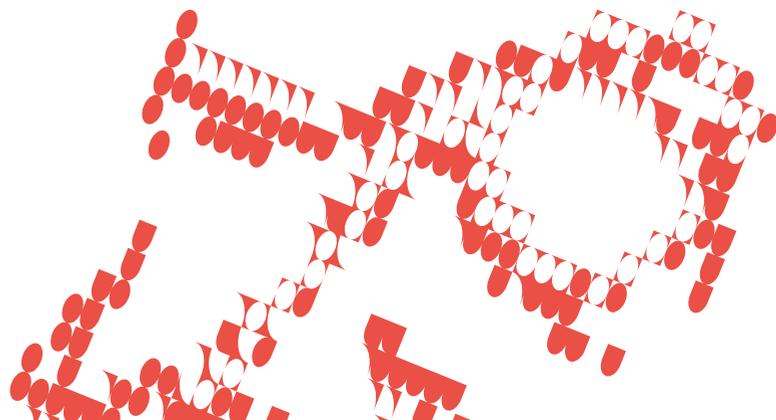
Master 2 Graphisme et édition

Mémoire soutenu le 26 juin 2024
à l'ISCID de Montauban sous la direction
de Jérémie Elalouf

Jury: Jérémie Elalouf, Maître de conférence
et Olivier Subra, Professionnel Associé en
Service Temporaire

RESU
MI

Ce mémoire explore la question du ratage dans le design graphique. Il met en lumière l'utilisation des échecs et des erreurs qui apparaissent lors de réalisations artistiques. Ce mémoire étudie les multiples perceptions que nous avons du ratage. En examinant les travaux de différents artistes et graphistes, il montre de quelle manière le ratage peut devenir une méthode dans un processus de création graphique. Pour ce faire, j'analyse les diverses façons dont le ratage est perçu. Il est souvent lié à des points de références qui sont les normes préétablies. Nous verrons comment ces règles influencent notre représentation de l'échec. Pour repenser le graphisme autrement, je mets en avant diverses démarches qui permettent de tirer parti de l'erreur. Ces techniques expérimentales et radicales démontrent comment ces facteurs imprévus peuvent offrir de nouvelles perspectives en design graphique. Enfin, je suggère des réflexions sur les manières de transgresser ces normes et de faire du ratage, un élément pertinent dans le processus de conception graphique.



Ce mémoire propose de découvrir diverses approches pour intégrer le ratage de façon constructive, encourageant ainsi l'expérimentation et l'innovation dans la pratique du design. Il vise à inspirer les designers graphiques, à repenser leur relation avec le raté. Le but est de le considérer non pas comme un échec, mais comme une opportunité de repousser les limites de la créativité et de questionner ce qui est jugé comme non conforme dans la pratique du design graphique.

Mots clés :

ratage, raté, inattendu, échec, normes

ABSTRACT

This dissertation explores the issue of failure in graphic design. It highlights the use of failures and errors that appear during artistic creations. This dissertation analyzes the various perceptions we have about failure. By examining the work of different artists and graphic designers, it shows how failure can become a method in a graphic creation process. To do this, I analyzed the different ways in which failure is perceived. It is often binded to references points which are pre-established standards. We will see how these norms influence our conception of failure. To cast a new light on graphic design differently I featured various working methods that enable to take advantage of failure. These experimental and radical techniques demonstrate how these unforeseen elements can offer new perspectives in graphic design. Finally, I offer thoughts on ways to transgress these norms and to make failure, a relevant element in graphic design process. This dissertation proposes to discover various approaches to incorporate failure in a constructive manner, encouraging experimentation and innovation in the practice of

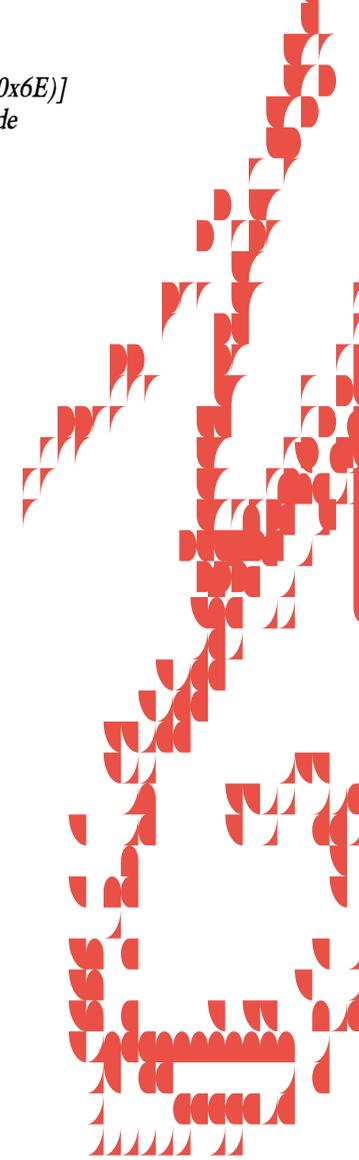
*[ERROR_OPEN_FAILED (0x6E)]
Le ratage comme méthode*

design. It aims to inspire graphic designers to rethink their relationship with failure. The objective is to consider it not as a failure, but as an opportunity to push the boundaries of creativity and re-evaluate what is considered non-conforming in graphic design practice.

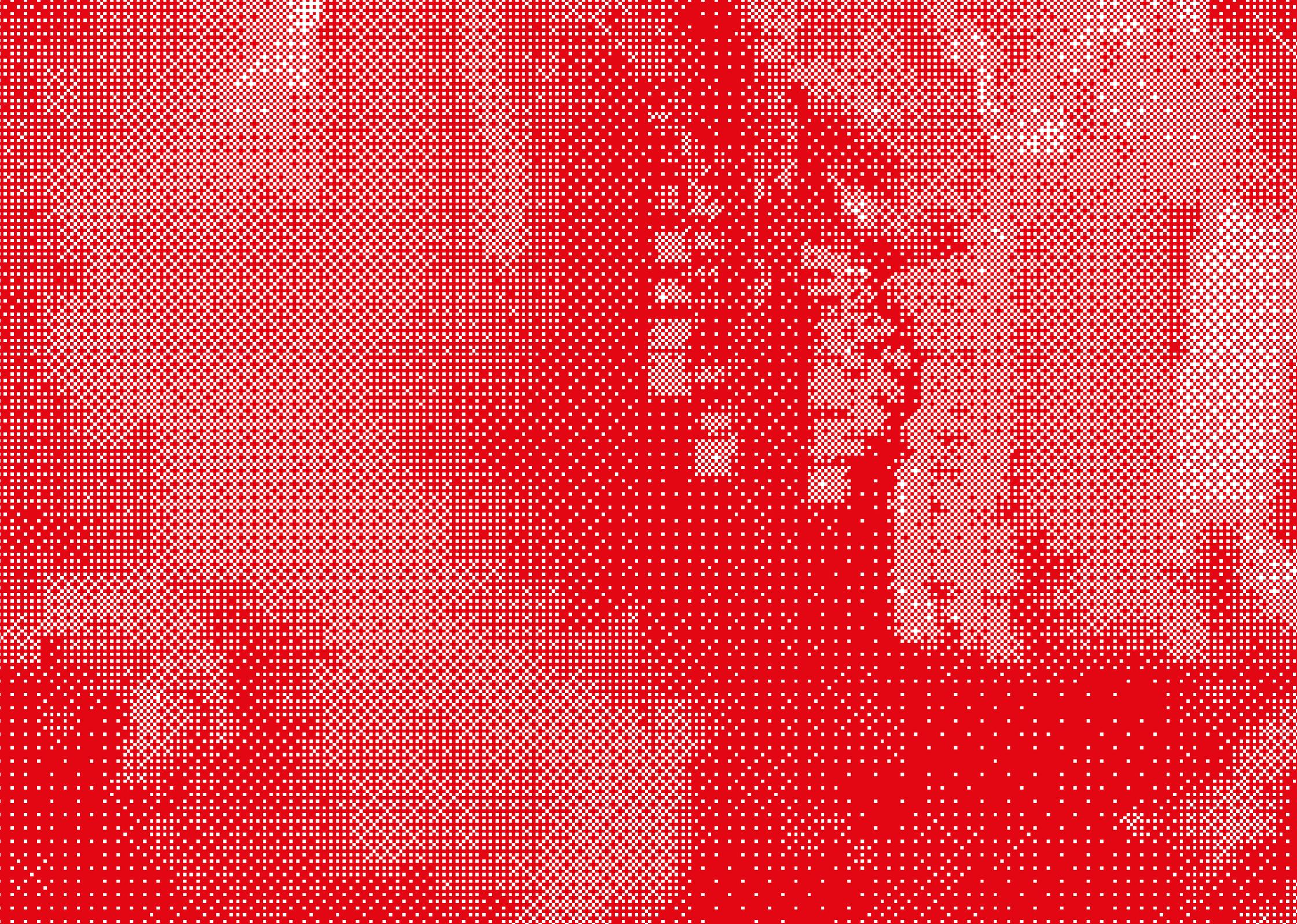
keywords :

failure, unexpected, failure, missteps, flaws

*[ERROR_OPEN_FAILED (0x6E)]
Le ratage comme méthode*



De quelles manières le ratage
peut-il devenir une méthode
dans un processus de création
graphique ?



SO-
MMA

IRE

18. INTRODUCTION

26. I - Le ratage sous toutes ses formes

27. *Le faux ratage des erreurs de librement esthétique*

27. Favoriser l'imprévu grâce aux outils numériques

30. Détruire par le glitch

32. Le data-moshing se transforme en effet graphique

34. *Les normes des points de référence graphiques*

34. La Jacande, une conception collective de l'art

36. La grille de mise en page un cadre graphique

38. Les normes sociales dont nous sommes les victimes

41. Suivre les règles []
une finalité
parfaite?

44. Positif ou négatif?
Une multivalence de
perception

44. Qu'est-ce que rater?

46. Valoriser les
erreurs

48. Apprendre à accepter
ses maladresses

54. II- Le ratage comme
condition de création

55. L'expérimentation
une méthode de création
inattendue

55. Expériences et
expérimentations []
deux termes ou
vivement se glisser
de petites bévues

58. Tests et tâtonnements
graphiques [] de
nouvelles
découvertes
plastiques qui

développent
les erreurs

60. Utiliser l'impreu
pour créer un chef
d'œuvre

64. La radicalité de
nouvelles formes de
solutions alternatives

64. L'absurdité
dadaïste [] des choix
qui dérangent

67. Le Design Radical []
une pensée
italienne et
philosophique qui
rompt avec les normes

69. Renouveler des
pellicules, une
pratique
photographique
alternative

72. Serendipité et vrai
ratage [] l'espace du réel

72. L'espace du réel de
Famette Mellier

75. L'imprévisible [] une
réalité poétique

77. Laisser les choses se faire, provocation d'accidents artistiques

84. III- Le ratage : une plus value graphique sciemment pensée

85. *Transgresser* ☒ transformer et renouveler les normes

85. Détourner les modèles de représentation

88. Vies ☐ des réalisations complexes et imprévisibles

91. Requestionner le design ux ☐ vi

96. *Le ratage dans la série* ☒ une technique artisanale contre la standardisation

96. Standardisation et production de masse ☐ une uniformité parfaite

98. Le travail de Gastano Pesci ☐ inclure l'erreur dans la réalisation en série

102. Créer une individualité volontaire

104. *Le mal fait* ☒ une aberration visuelle ☒ qui déränge

104. La lettre manuscrite, une empreinte enfantine graphique

107. Le pixel, une trame dérangement

110. La distorsion ☐ provocatrice de dissonance graphique

114. CONCLUSION

120. BIBLIOGRAPHIE

126. TABLE DES ILLUSTRATIONS

130. REMERCIEMENTS

INT- ROD- VCTION

¹. KESSELS,
Erik. *Parfaites
imperfections. Comment
transformer ses
erreurs en idées
géniales pour se
planter en beauté*,
Édition Phaidon Press
Limited, réimpression
2023.

À l'évidence, les images médiocres sont bien plus nombreuses que les bonnes, mais ce que les professionnels considèrent parfois comme un ratage photographique - un sujet flou, coupé au niveau des chevilles ou qui cligne des yeux face au soleil - est une source d'inspiration potentielle. Les professionnels les plus créatifs peuvent puiser leur inspiration dans les travaux de leurs collègues mais, il est par contre rare que les idées empruntées, modifiées et cannibalisées de l'intérieur soient innovantes et originales. Les amateurs ne sont pas des inconditionnels de la « bonne » photo ; ils veulent seulement prendre une photo. Ils ne se soucient pas de créer un « précédent artistique » ou d'avoir une « vision créative ». Ils ne savent jamais ce qu'ils vont obtenir et ne s'en préoccupent guère. Vous devriez faire comme eux.¹

Comme nous l'explique le photographe Erik Kessels, les failles et les erreurs se situent dans de nombreuses images ou créations. L'imperfection est omniprésente dans notre existence, c'est une caractéristique fondamentale de la condition humaine. Ces ratages peuvent devenir de fortes inspiration stimulantes dans lesquelles puiser. Il précise que, ce que les professionnels pourraient considérer comme des ratages photographiques, tels que des sujets flous ou mal cadrés, peuvent en réalité être une source d'inspiration précieuse.

Le travail d'Erik Kessels repose sur la pensée que le raté et l'imperfection peuvent se transformer en idée géniale et novatrice. Loin d'être une faiblesse à dissimuler, le raté est plutôt un élément constitutif de notre identité. Il remet également en question l'idée que l'originalité découle nécessairement d'une création réussie, soulignant que les idées empruntées, modifiées et « mauvaises » peuvent être tout aussi innovantes et singulières. En contrastant l'approche des professionnels avec celle des amateurs, Kessels met en avant l'importance de la spontanéité et de l'ouverture à l'inattendu dans le processus créatif.

En fin de compte, il encourage à adopter une attitude plus libre et expérimentale envers la réalisation artistique, suggérant que parfois, ne pas savoir exactement ce que l'on va obtenir peut être la clé pour libérer son potentiel créatif. Il s'agit ici d'une ode au raté. Embellir et placer au premier plan les erreurs et les fautes que nous faisons au quotidien. Savoir les réutiliser et non les mépriser, afin de s'en servir dans différentes conceptions.

Dans le domaine du design graphique, le concept de « ratage » est souvent perçu comme une menace à éviter à tout prix. Les designers sont formés pour atteindre des normes élevées de précision, de cohérence et de perfection esthétique. Cependant, cette aversion pour l'échec peut parfois conduire à une vision étroite de la créativité et à une peur de l'imperfection. Tout au long de ce mémoire, nous allons explorer comment le ratage est reçu dans la pratique du design graphique et l'importance de l'accepter. Nous verrons comment l'aléa de la vie et l'inattendu peuvent être utilisés comme sources d'inspiration et d'imagination.

Le ratage est souvent associé à des connotations négatives. Il est généralement considéré comme un signe de faiblesse ou d'incompétence, pouvant compromettre la qualité d'un projet et la réputation du designer. Cette perception est renforcée par les normes rigoureuses de l'industrie et la pression pour produire des résultats impeccables. Cependant, il est important de reconnaître que le ratage est inévitable dans le processus créatif. Parfois, les idées les plus innovantes et les plus inspirantes émergent précisément des erreurs et des accidents. Les designers qui embrassent l'imperfection peuvent trouver une liberté dans l'exploration de nouvelles voies et dans l'expérimentation avec des concepts non conventionnels. Accepter le ratage dans le design graphique ne signifie pas baisser les standards de qualité, mais plutôt adopter une approche plus ouverte et flexible envers nos méthodologies

de travail. Cela implique d'admettre que l'aléa de la vie et l'inattendu peuvent apporter une richesse et une profondeur supplémentaire à un projet. Dans ce mémoire, nous nous intéresserons donc au ratage. Nous nous demanderons comment le ratage peut devenir une méthode dans une démarche de design graphique. Nous voudrions comprendre et découvrir comment l'erreur et les échecs peuvent devenir les ressources créatives principales lors d'une création graphique.

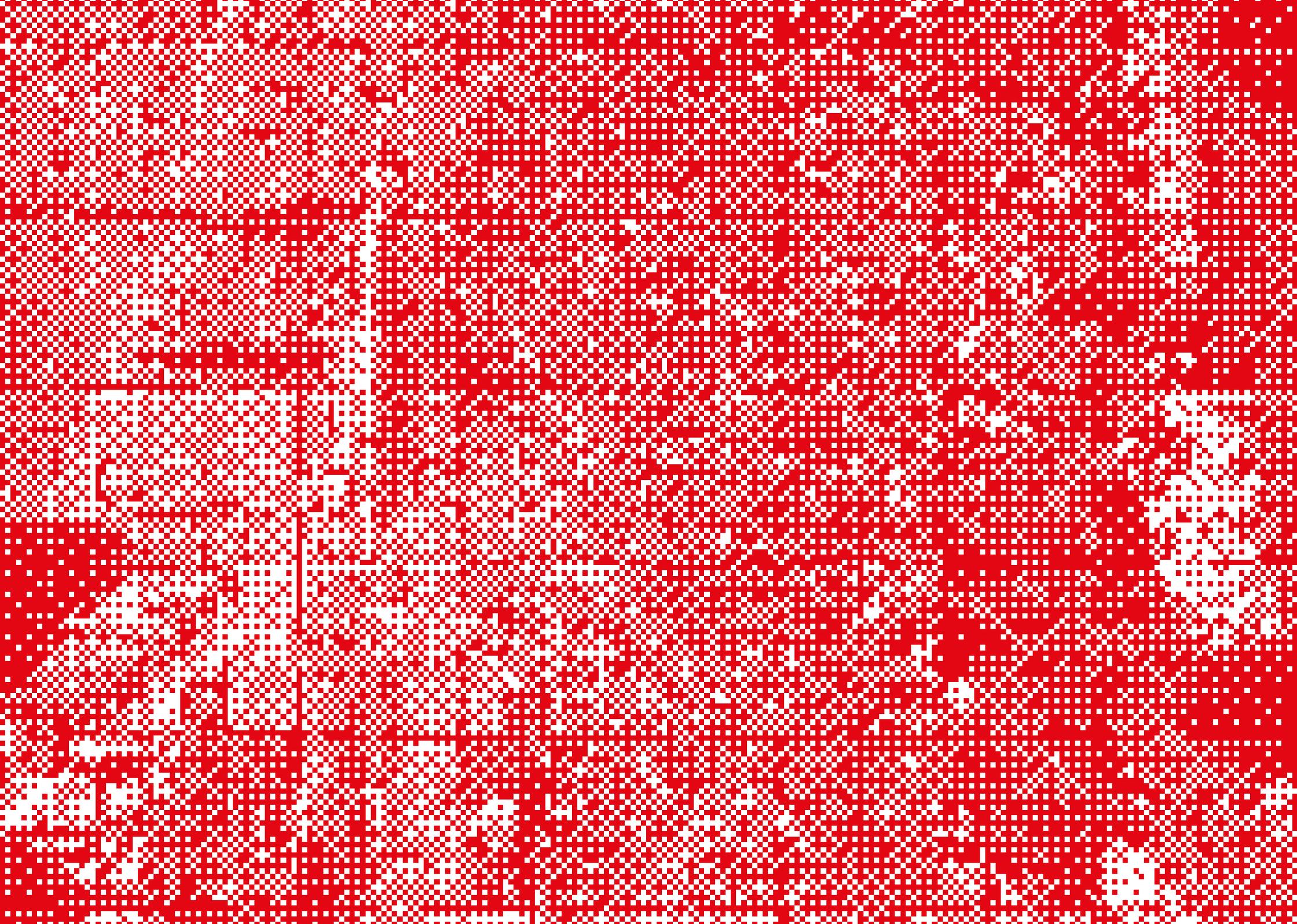
Dans un premier temps, nous découvrirons le ratage sous toutes ses formes. Nous remarquerons qu'il existe le faux ratage, qui n'est en fin de compte qu'un effet esthétique du ratage, mais qui ne possède pas vraiment toutes les contraintes que le raté engage. Nous verrons par la suite que le raté existe grâce à un point de référence, qui n'est rien d'autre que les normes. Ce sont ces modèles et ces références communes que nous suivons, qui orientent nos créations vers la réussite ainsi qu'un bon graphisme. Finalement, dans cette première partie, nous verrons ce qu'est vraiment le ratage. De quelle façon il est considéré dans l'art et appréhendé dans un processus créatif.

Dans un second temps, nous observerons sous quels aspects, le ratage peut devenir une condition à la création. Aujourd'hui pour concevoir, les designers utilisent de nouvelles méthodes très différentes qui permettent de faire innover leurs travaux au travers de nouveaux processus créatifs. Nous verrons comment ces trois méthodes peuvent former du raté pour ainsi, l'inclure dans la création. L'exercice de l'expérimentation, en particulier, a permis d'apporter du raté de manière spontanée et inattendue. Ensuite, nous avons le fait de travailler en effectuant des choix radicaux. Ces choix drastiques laissent place à des solutions alternatives qui peuvent renouveler la pensée en design graphique. Enfin, nous analyserons l'espace du réel, ce qui se produit autour de nous, avec la notion de sérendipité. Ce concept met en avant le beau hasard, le charme naturel de ce qui s'accomplit. Les designers emploient le réel,

Introduction

ainsi que les erreurs qui viennent se nicher avec, pour baser leur conception sur la surprise et l'imprévu.

Dans un troisième temps, nous découvrirons que le ratage peut être une plus-value graphique. En effet, nous observerons comment celui-ci permet aux designers d'aller à l'encontre des normes, de les transgresser voire de les renouveler. Le ratage questionne les règles, elles peuvent ainsi être redéfinies. Nous regarderons aussi comment certains artistes, notamment dans la production en série, ont utilisé le raté comme réponse finale dans leur création. Comment, dans un système industriel normé et standardisé, ces designers et créateurs ont réussi à inclure de l'imprévisible et de l'unique dans une fabrication de masse. Enfin, nous verrons que le mal fait peut être un effet graphique volontaire qui donne une dimension maîtrisée du ratage et qui apporte une esthétique nouvelle et anticonformiste du design graphique.



LE RATAGE
SOUS TOUTES
SES
FORMES

2. Définition du terme
« Inattendu » selon
le cnrtl: [https://
www.cnrtl.fr/definition/
inattendu](https://www.cnrtl.fr/definition/inattendu)

Le faux ratage des
erreurs délibérément
esthétique

Favoriser l'imprévu grâce
aux outils numériques

La notion de ratage possède différentes compréhensions et interprétations. Étant donné qu'il n'est pas évident de définir cette première notion, il est préférable de déterminer en amont ce qu'est le faux ratage. Le faux ratage part d'une intention de composer du raté, mais qui, en fin de compte, n'en est pas vraiment. Le faux ratage c'est la réalisation délibérée d'une action qui est censée être ratée. Comment constituer de l'imprévu de manière consciente? Cela n'a pas de sens. L'aléa est un élément « auquel on ne s'attend pas et qui surprend »². Cette notion d'émerveillement est le fondement du raté. En somme, la stupéfaction ne peut être expressément créée. La surprise est hasardeuse. Elle apparaît sans prévenir. La surprise c'est l'étonnement, un événement involontaire qui apporte de la nouveauté. C'est dans cette zone comprise entre l'imprévu et la réalité des actes que le concept de ratage va se baser.

En revanche, le faux ratage, cette surprise anticipée et contrôlée peut ressembler au ratage, mais elle est fondamentalement différente. Le terme « faux ratage » décrit une situation ou une expérience qui donne lieu à un résultat soudain, mais maîtrisé, car, nous contrôlons les paramètres de constructions initiaux.

Prenons l'exemple de ces recherches typographiques pour une identité visuelle [ILL. 1]. D'un point de vue expérimental, l'idée est de former du raté. Forcer l'inattendu, modifier la réalité de ce qui va se produire véritablement afin de créer quelque chose qui semble louper. Mais ce que nous voyons ne se résulte qu'à un « effet » esthétique du raté. Ce qui pose problème dans cette volonté c'est que le raté ne doit pas, et ne peut pas être anticipé. Le fiasco apparaît sans prévenir, il peut être une intention, mais il ne pourra jamais être vraiment maîtrisé.

Dans mes expérimentations, je suis partie du principe que le raté était censé être dérangeant, désordonné, non esthétique et illisible. J'ai simplement créé un effet sur ces lettres jusqu'à ce qu'elles ne ressemblent plus à rien, sans aucune attente finale spécifique. Le résultat est graphiquement intéressant, mais on observe que la dimension de surprise est assez limitée. En me basant sur ce que pouvait être une typographie désastreuse, j'ai essayé de le produire de plein gré. En définitive, il ne s'agit pas de ratage puisqu'il y a une volonté d'obtenir un résultat.

Le faux ratage est donc un mauvais raté. Le raté est censé être une piètre élaboration de la réalité et ici nous cherchons à reconstituer cette mauvaise création. Le désir d'imaginer quelque chose qui est délibérément raté se retrouve souvent dans un contexte artistique ou créatif. Cette approche vise à défier les conventions traditionnelles de l'art et à remettre en question les notions de perfection et de réussite. L'idée derrière la création sciemment ratée est de jouer avec les attentes du spectateur ou de l'observateur. En composant quelque chose qui est à l'évidence imparfait ou raté selon les normes conservatrices, l'artiste invite le public à remettre en question ses propres perceptions et à réfléchir à la nature même de l'art et de la créativité.

Cependant, il peut être intéressant de noter que dans de nombreux cas, les tentatives de créer intentionnellement quelque chose de raté peuvent



[ILL. 1] PINT, LaMille (2024), *Expérimentation amour collective*, Illustration.

fréquemment aboutir à des résultats inattendus. Cela est souvent dû au caractère surprenant du processus créatif et à la façon dont les idées évoluent au fur et à mesure de leur concrétisation. Il est non moins courant que les artistes qui s'efforcent d'imaginer volontairement quelque chose de raté finissent par produire des œuvres qui sont en réalité bien meilleures que prévu, soit parce qu'ils ne parviennent pas à reproduire l'échec souhaité, soit parce qu'ils découvrent des aspects accidentels de leur travail qui sont en fait très réussis.

Détruire par le glitch

Afin de recréer de l'erreur volontaire, il faut s'en inspirer. Nous nous sommes demandé où tous ces artistes avaient-ils trouvé de l'inspiration pour imiter l'erreur. Dans le domaine de l'informatique, les erreurs de programme sont très répandues. Elles constituent une base de données infinie dans laquelle puiser afin de concevoir à partir de ces bogues informatiques. Ces nouvelles envies de créer de l'erreur et du bug se sont développées numériquement. Se tromper, faire des fautes, ce sont ici des failles humaines qui s'immiscent dans la technologie.

Dans le domaine de l'informatique, la conception de programme consiste à écrire des commandes informatiques pour un résultat donné. Comme tout langage, il est soumis à interprétation, et erreur. De fait, parfois le bilan obtenu ne correspond pas à ce qui est attendu. Cet inattendu numérique a permis de créer une nouvelle tendance : *le glitch*. Comme l'explique l'article *Le glitch : la création par la destruction* : cet innovant outil de création est « une forme de bug, de défaillance dans un système, une forme d'anomalie qui était essentiellement présente dans les jeux vidéo. Mais c'est aujourd'hui un artefact de rendu graphique.³ » Ces créateurs, artistes et programmeurs, ont imité

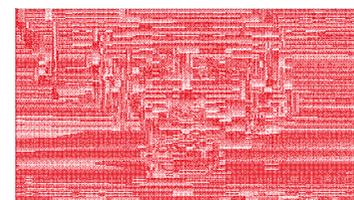
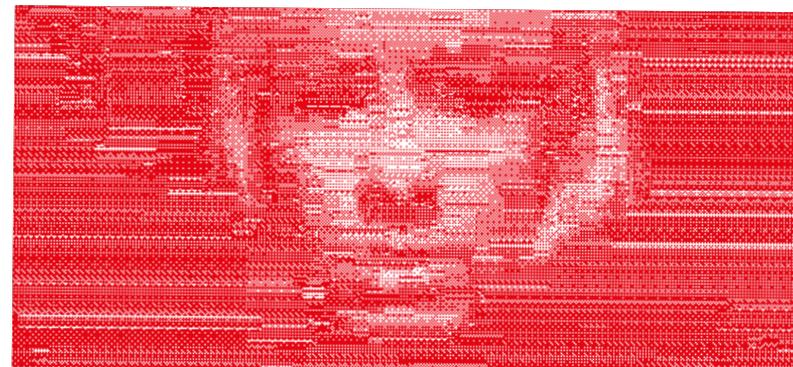
3. INSIGHT. « Le glitch : la création par la destruction », *Tetropolis* (en ligne), 2016.

volontairement, une grande faille humaine sur une échelle informatique en vue de puiser d'autres ressources graphiques. Ces glitches, sources d'informations erronées, sont devenus un nouveau langage graphique intentionnel. Le glitch est la création par la destruction. Il s'agit de mettre en avant une certaine beauté d'un aléa (prévu) et d'utiliser l'incertitude d'une technique dans le but d'endommager une image pour en produire une nouvelle.

De nombreux artistes se sont essayés à cette nouvelle pratique. La théoricienne néerlandaise Rosa Menkman notamment qui a étudié la compression vidéo afin de générer des œuvres d'art. Tout son travail de recherche repose sur l'exploitation du glitch. Son site⁴ nous propose une explosion visuelle et pixelisée de toute l'ampleur de son travail plastique. [ill. 2] On peut voir sur ces images le travail de destruction de la photo au travers de divers pixels et couleurs fluorescentes qui provoquent différents effets visuels dérangeants. Le visage est tordu, détruit, masqué par des bandes et des carrés colorés. Ces résultats ratés sont tous maîtrisés afin de produire des œuvres d'art qui questionnent et qui réutilisent les codes informatiques des bogues de programme.

4. MENKMAN, Rosa, site personnel : <https://beyonddresolution.info/> ABOUT

[ill. 2] MENKMAN, Rosa (2011). *A Vernacular of File Formats vs Extrafile*. *Blux databend*.



La théoricienne explique :

Créer des *glitches*, c'est avant tout un moyen d'ouvrir la boîte noire. Ça me libère. Je suis une rêveuse et je veux changer la façon de penser des gens.⁵

5. MENEMAN, Rosa, citation extraite de l'article « Le glitch ou le bug érigé au rang d'art », *Beaux Arts* (en ligne), 2018.

Il est vrai que le travail du *glitch* questionne et permet de faire évoluer les mentalités sur l'importance et l'appréhension de l'erreur. Tout d'abord perçue négativement lors de bogues informatiques, elle peut devenir un effet esthétique très fort appliqué à une photo. Ce travail du *glitch* s'est popularisé. Il est devenu très accessible afin que chaque personne puisse créer et détruire ses propres photos. Des sites aujourd'hui existent afin de pouvoir réaliser soi-même et intégrer l'erreur et le raté de manière intentionnelle dans la création.

Le data moshing se transforme en effet graphique

Le *glitch art* peut s'approprier. Chaque petit pixel modifié ou déplacé formera une nouvelle image. À partir de ces créations uniquement réalisées sur des photos, une nouvelle tendance graphique est née, cette fois-ci, sur le format vidéo. Il s'agit du *data moshing*. D'après le site Labomédia, il s'agit de détruire une vidéo en « modifiant les repères temporels dans les paramètres d'encodage⁶ ». Cette forme d'art a même été utilisée dans le marketing ainsi que la musique.

[ill.3] Le clip de A\$AP Mob met en valeur toute l'esthétique du *data moshing*. Chaque transition de plan paraît boguer à cause d'un mauvais réseau ou d'une piètre qualité d'image. Les corps se fondent sous forme de pixel entre des arbres et des voitures. Ces perturbations sont initialement des effets indésirables que l'on retrouve notamment lors de compression vidéo.

6. LABOMEDIA, Benjamin. « Le data moshing, qu'est-ce que c'est ? ». *Labomédia* (en ligne), 2023.



[ill. 3] A\$AP Mob Ft. Juicy J (2016). *Zumborghini High* Youtube, clip, 5,12 min.

Les pixels sont comme projetés ou déplacés d'un plan à l'autre. Cette différente utilisation du *data moshing* offre une évolution des techniques de montage actuelles ainsi que de nouveaux styles graphiques. Toutes ces récentes pratiques graphiques et numériques ont pour origine des échecs. Ces nouveautés se sont inspirées et ont permis une réinterprétation de ce qui paraît raté, mais qui ne l'est pas vraiment. Le raté est en définitive réduit à un simple effet visuel, mais il est plus que ça. Le concept de ratage prend bien plus d'événements en compte, il s'agit d'une notion complexe à définir qui n'est pas seulement imitable ou graphique.

En fin de compte, l'intention de concevoir quelque chose de raté peut régulièrement se heurter à la réalité de la créativité humaine, qui est souvent imprévisible et pleine de surprises. Ce processus peut conduire à des résultats qui sont à la fois stimulants et enrichissants pour l'artiste et pour le public.

Finalement, ces erreurs transformées en art, sont-elles toujours ratées ? Nous allons nous demander, sur quelles bases pouvons-nous déterminer ce qu'est l'erreur, et le ratage ? Quels sont les paramètres de ces notions ? Avons-nous tous une définition universelle de ce qui est considéré comme raté ? Le ratage est-il vu comme quelque chose de négatif ou de positif ? Comment les designers ont-ils pu produire avec les aléas de la vie ?

Les normes des
points de références
graphiques

La Joconde, une conception
collective de l'art

Le faux ratage se distingue de l'échec authentique par le fait qu'il est sciemment créé, mais ne parvient pas à susciter la surprise et l'inattendu que le désastre véritable peut provoquer. Bien que contrôlé, le faux ratage manque souvent de la spontanéité et de l'authenticité inhérentes aux réelles erreurs. La plupart du temps, ces actions ne sont rien d'autre que du raté échoué puisqu'il ne prend pas en compte les paramètres que le raté doit posséder pour être conçu. Lors des différentes recherches plastiques pour ce mémoire, je me suis questionné sur ce qu'était vraiment le raté et de quelle façon il pouvait être défini. J'ai dégagé différentes obligations pour pouvoir imaginer volontairement du raté.

En premier lieu, pour créer du raté, nous devons avoir un point de référence, une attente précise. C'est ce modèle qui va nous servir de guide. Afin de créer du raté, le but est d'atteindre ce repère de la manière la plus cacophonique possible. Plus la finalité sera éloignée du critère, plus elle sera qualifiée de ratée. Ces points de références sont les normes. De nombreuses conceptions sont régies par des idéaux. Ils sont là pour aiguiller et standardiser des produits selon des règles précises.

Ces modèles sont des références communes qui nous servent de guide dans la réalisation ainsi que d'indications pour reconnaître certaines œuvres. Prenons l'exemple de cette toile anonyme d'un amateur qui est une reproduction de *La Joconde* de Léonard Da Vinci [ILL. 4]. Cette reproduction incarne parfaitement ce que nous entendons tous par « raté ». L'artiste a recopié et reproduit l'œuvre, possédant les mêmes aspects de couleurs et de formes. Or, rien n'est ressemblant. Cette forte différence est due à la perception commune que nous avons de *La Joconde*. Il s'agit du tableau le plus célèbre, le plus vu, reconnu et représenté dans l'histoire de l'art. En outre, quelqu'un ne connaissant rien en art peut citer cette œuvre. Cette référence est universelle,



[ILL. 4] Anonyme,
sans titre, s.l.n.d.,
reproduction de « La
Joconde » de Léonard
Da Vinci, donné au
Museum of Bad Art
par Andrea Schmidt,
résidente de Vancouver.

ses représentations sont multiples que ce soit dans les médias ou sur les réseaux. Elle est impossible à recopier. Sa notoriété lui permet une unicité d'existence qui est difficile à recréer. Même si un peintre très doué se met à l'imiter, ses traits ne pourront jamais être les mêmes. Alors si un artiste amateur décide de se l'approprier, le résultat en sera plus que différent, voire raté, selon la conception collective que nous avons de cette œuvre. *La Joconde* est notre point de référence commun, notre repère universel qui correspond à des canons de représentations précis.

La grille de mise en page un cadre graphique

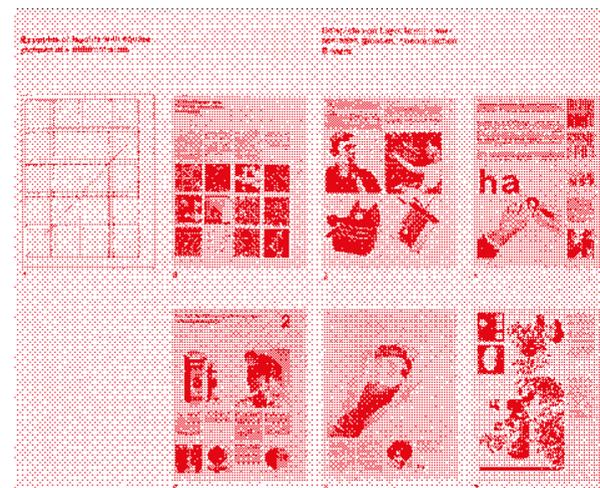
Dans le graphisme, les normes sont généralement établies suivant des critères stricts. Une norme, dans sa globalité, est une « règle, un principe auquel on doit se référer pour juger ou agir » Il s'agit d'un « modèle, idéal parfaitement conforme aux valeurs de la société⁷ ». Ces « modèles régissent nos manières de fonctionner. Dans le design graphique il existe énormément de règles selon différentes catégories, composées d'un ensemble de principes et de directives qui définissent un projet graphique. Elles sont considérées comme essentielles pour assurer une cohérence dans la création.

Nous pouvons voir qu'il y a des normes dans la construction d'un logo. Elles fixent l'utilisation correcte de celui-ci, telles que ses proportions, ses couleurs et son positionnement. Elles peuvent spécifier des versions alternatives du logo pour différents contextes. Toutes ces informations sont généralement présentes dans une charte graphique qui va guider le designer dans la régularité d'une identité visuelle. La typographie comporte également son lot de règles à suivre. Elle doit être lisible, compréhensible et identifiable.

7. Définition du terme « Norme » selon le cartl : <https://www.cartl.fr/definition/norme>

Concernant l'édition, il existe aussi de nombreuses normes que ce soit pour des livres, des magazines, des brochures ou d'autres supports imprimés. Ces normes visent à assurer une mise en page efficace, une clarté optimale et une cohérence visuelle. La grille de mise en page notamment, utilisée au XV^e siècle par Gutenberg dans son ouvrage, *La bible à 42 lignes*, qui possède une mise en page composée de deux colonnes. Elle fut ensuite conceptualisée par le graphiste suisse Joseph Muller Brockmann dans les années 1960. [ill. 5] Cette méthode consiste à diviser le format en sections égales, séparées par des espaces verticaux et horizontaux.

[ill. 5] BROCKMANN MULLER, Joseph (1999). *Grid system in Graphic design*. Teufen : Edition Niggli Verlag, 176p.



Comme l'explique l'article *Grille de mise en page: principe et utilisation* :

(...) L'usage des colonnes ainsi créées permet de travailler avec des « zones », proportionnelles entre elles, ce que l'œil du lecteur perçoit immédiatement. (...) Ce qui induit une notion maîtresse en art graphique : la notion de limite.⁸

8. Vincent. « Grille de mise en page: principe et utilisation ». *Nix* (en ligne), 2018.

Nous voyons ici les premiers concepts de maîtrise de la page gérée par des colonnes et des lignes qui forment des limites et des cadres afin de faire convenir chaque élément les uns entre les autres. Ce système encore très utilisé aujourd'hui permet une cohérence de lecture et de disposition de tout ce qui constitue de la mise en page en édition. Cette notion de cadre apporte une certaine contrainte. Les limites arrêtent et contiennent une action, une structure ou une pensée. Cet arrêt de la création s'opère au début de la prise en compte du cadre. Ces zones définies doivent être respectées, ce sont des modèles à ne pas franchir. Comme l'explique Elise Boukhalfa, créatrice de contenu DIY :

Dans la création, la perfection c'est généralement le modèle que l'on a en tête (parfois en image ou en photo) c'est l'objectif à atteindre. Si l'objectif n'est pas atteint, il sera imparfait.⁹

Effectivement, nous pensons couramment que suivre le modèle initial est le chemin idéal pour arriver au résultat espéré, ce qui est normal, puisque les règles sont faites pour être appliquées et respectées. En revanche, dans certains cas, ces contraintes peuvent engendrer une certaine conformité sociale ou créative.

LES NORMES SOCIALES DONT NOUS
SOMMES LES VICTIMES

Aujourd'hui, les maladroites sont parfois mal vues en raison de divers facteurs liés à la société, à la culture et aux attentes individuelles. Les institutions peuvent promouvoir des schémas de réussites basés sur des idéaux esthétiques, sociaux ou professionnels. Ces protocoles peuvent constituer une pression sociale pour correspondre à des critères souvent irréalistes. Nous nous mettons dès lors chacun en tête d'atteindre ces critères

dont nous sommes finalement les victimes. Les erreurs peuvent être perçues comme des obstacles à la réussite et à l'efficacité. La tendance à se comparer à autrui peut conduire à un jugement négatif de nos bévues. Lorsque différents individus se comparent à des normes idéalisées ou à d'autres personnes semble-t-il, sans défaut, leurs propres erreurs peuvent paraître inadéquates et démesurées.

Malheureusement, ces problèmes que nous nous autocréons sont aussi nourris par les médias et la publicité. Ils ont souvent un rôle important dans la promotion d'idéaux de réussite, en particulier en ce qui concerne l'apparence physique. Les images retouchées et les standards de beauté élevés peuvent contribuer à une perception négative de ces éléments défectueux. Ainsi, grâce (ou à cause) de tout ce que nous voyons, nous nous imaginons de nouvelles peurs, notamment celles du jugement.

Prenons l'exemple du livre *Le palais des miroirs* par Liv Strömquist. Elle y explore divers points de vue sur l'idéal de beauté féminin contemporain. Elle fait référence au désir mimétique qui nous pousse à nous imiter les uns les autres, au lien étroit entre apparence et amour, au changement du rapport entre âge et beauté et à la façon dont l'image de soi peut devenir un fardeau quotidien. Elle parle de la perfection et de la réussite que nous voyons chez les autres, mais qui n'est en fait qu'illusion.

Cet ouvrage est très intéressant pour représenter et expliquer de quelles manières nous essayons de nous adapter aux normes afin de ressembler à une beauté commune. [ill. 6 page suivante] En parcourant cette page, nous pouvons constater un sentiment de tristesse causé par le souhait de ressembler à une personne à laquelle nous aspirons. Selon l'anthropologue René Girard, ce système de pensée est connu sous le nom de « désir mimétique ». Une fois que les besoins fondamentaux sont satisfaits, l'homme désire toujours selon le désir de l'autre. En fonction des envies

9. BOUKHALFA,
Elise, « Quand
l'imperfection devient
perfection, Est-ce raste
si c'est imparfait? »,
Mon univers Déco (en
ligne), 2020.

communes, ce phénomène peut s'observer à différentes échelles. Le but étant de sélectionner un individu modèle nommé «le médiateur du désir». De cette manière, nous n'avons qu'à choisir les mêmes choses que le médiateur en vue d'être pleinement satisfaits.

Le système des trends tendances que l'on peut retrouver sur les réseaux expose cette idée de posséder ce que les autres aiment déjà. Cette réaction commune confirme que la société, de différentes manières, nous a obligés à envisager de nouvelles choses non essentielles. À voir, et vouloir des idées inaccessibles afin d'être en tous points nous-mêmes.

En conséquence, cela nous démontre bien que ce souhait de perfection va d'une certaine manière nous réduire dans une case qui ne nous représente pas. Cet écart sociologique peut très bien se lier au design graphique. Nos réalisations nous ressemblent, donc les normes que nous suivons peuvent nous restreindre et nous obliger indirectement à effectuer des décisions qui ne nous correspondent pas.

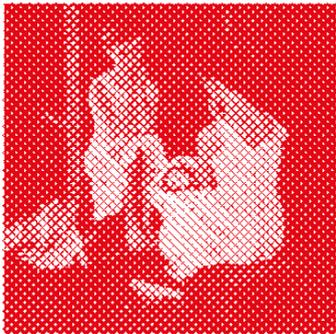
suivre les règles une finalité parfaite ?

Afin de ne pas faire de choix trop excentriques, de nombreux ouvrages graphiques nous expliquent comment concevoir un design qui fonctionne. La première page du *Manuel du design graphique, Connaître les règles du graphisme et l'art de les détourner*: nous présente les «20 règles d'or d'une création réussie¹⁰». Ces règles prônent l'universalité, le concept du *less is more*, éviter la cacophonie visuelle, savoir former des espaces vides, hiérarchiser, donner de la profondeur, ne pas employer plus de deux polices et limiter la couleur. Selon Timothy Samara, l'auteur du manuel, il est préférable de se contenter de deux ou trois teintes afin de ne pas faire trop d'interaction complexe entre les éléments. Il ne faut pas non plus utiliser de typographie agressive, ainsi «pour que tout se passe bien, il faut des polices de caractères lisibles, d'une taille telle que votre grand-mère puisse les lire, et des contrastes de couleurs

10. SAMARA Timothy, *Manuel de design graphique, Connaître les règles du graphisme et l'art de les détourner*, 2e édition, Malakoff: Dunod, 320p. 2021.

[ill. 5] STROMQUIST, Liv (2021). *Le palais des miroirs* Paris: Édition Rackam, Collection Le Signe Noir, 168p.

Comment expliquer que les photos Instagram de Kylie provoquent un sentiment comparable à celui qui ressort du tableau "Girl at Mirror" de Norman Rockwell (1954), soit, un certain abattement, proche du désespoir, lié au fait de ne pas lui ressembler ?



Comme Camille Paglia, on pourrait s'exclamer, au sujet des femmes que la vue d'une autre belle femme déprime :



«normaux¹¹». Cette recherche de lisibilité est tout à fait défendable puisqu'elle permet une facilité de lecture des informations. D'un autre côté, les contrastes dits «normaux» sont ceux qui ne vibrent pas, ceux qui sont interdits et dérangeants.

En suivant ces conseils, j'ai, de mon côté, souhaité concevoir une affiche qui reflète l'extrême inverse de certaines règles. [ill. 7] On peut voir sur cette affiche que de nombreux principes ont été transgressés. La typographie du titre est agressive, sa pixellisation lui donne un côté erroné et sa couleur rouge tranche avec le fond blanc. Il est disposé assez violemment sur les portraits. Ces mêmes photos en arrière-plan ont été numériquement modifiées. Je suis intervenue dessus en supprimant de manière aléatoire certains pixels pour rendre la photo plus «sale».

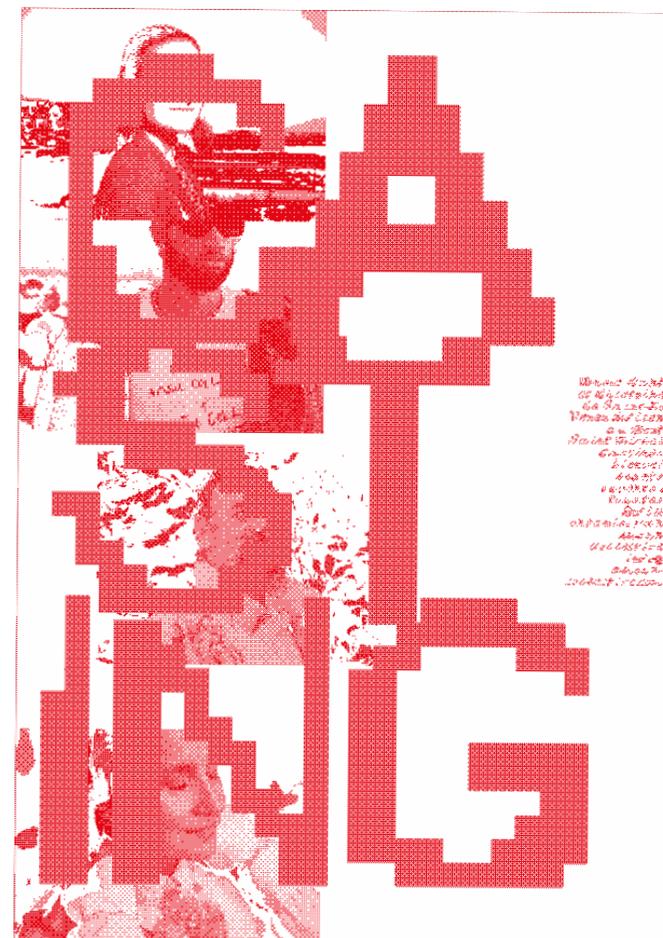
Sur le coin droit, on retrouve toutes les informations principales sans hiérarchisation précise, mise en drapeau, sans contraste typographique pour classer et différencier les éléments de date et de lieu. Malgré tout, cette affiche fonctionne par sa profondeur graphique et la distinction de contraste de chaque composant.

Finalement, peut-on dire qu'aller à l'encontre de ces règles est représentatif d'un graphisme non réussi, donc raté? Comme l'exprime l'étudiante Loraine Martini, dans son mémoire *Les normes sont faites pour être transgressées*:

D'un côté, les normes sont des balises qui structurent et guident le design de livre. Elles nous imposent des formats, des typographies et des styles graphiques. D'un autre, les expérimentations permettent de passer outre ces règles établies, redéfinissant sans cesse la perception même du design de livre et faisant évoluer en permanence ces mêmes standards.¹²

11. Ibid p. 14

[ILL. 7] PINT, Camille (2024), Affiche 3 amour collective, Illustrator.



12. MARTINI, Loraine, *Les normes sont faites pour être transgressées*, mémoire de DNSEP: Amiens: ESAD d'Amiens, suivi par Patrick Doan, 2023.

Effectivement, dans un certain sens, les règles sont faites pour être détournées. Les normes et les standards changent et évoluent en fonction de nouvelles idées. Une fois validées, ces idées inédites peuvent devenir des normes. Loraine Martini dit aussi que «toute norme vient à l'origine d'une transgression, d'une expérimentation, d'un essai¹³». C'est en faisant des découvertes que des modèles se construisent petit à petit.

En définitive, si ces normes sont en constantes mutations, la conformité aux protocoles n'a pas vraiment de sens. Une norme à une époque ne sera pas forcément la même trente ans plus tard. Ainsi, nous pouvons dire que les normes sont là pour nous guider en grande partie, mais qu'elles ne sont pas absolues.

Finalement, le raté peut parfois donner naissance à quelque chose de nouveau et d'inattendu. Si nous percevons l'échec comme une déviation par rapport à une norme, il peut également représenter la remise en question de ce modèle si nous l'observons sous un angle différent. Au fond, les normes sont des guides et des repères universels pour imaginer et concevoir. L'inconvénient c'est que ces schémas et ces limites imposés nous formatent de diverses manières à innover et à repenser le design. Ils nous imposent de correspondre à des attentes précises qui sont synonymes de réussite. Si ces aspirations ne sont pas atteintes, elles sont donc ratées. En fin de compte, nous pouvons nous demander comment la réflexion commune considère le ratage dans la création ? Quelles en sont ses perceptions ?

*Positif ou négatif
une multiplicité de
perception*

Qu'est-ce que rater ?

Que considère-t-on comme étant raté ? Ce terme si global, subjectif, et fourre-tout qui aujourd'hui n'est pas un adjectif avantageux, d'où vient-il ? A-t-il toujours été si négatif et rejeté ? Le raté, le rater, ou encore le ratage... Toutes ces notions si semblables, mais si distinctes peuvent certainement nous perdre dans la

compréhension de cette idée que représente le ratage. Le rater est le fait de « ne pas réussir, ne pas obtenir le résultat souhaité, de ne pas atteindre ou obtenir ce que l'on vise¹⁴ ». Ces trois termes précédemment cités pour parler du fait de rater sont trois formes verbales différentes cependant similaires, qu'il me semblait intéressant de détailler. Comme l'explique l'association Agôn dans leur appel pour leur *Revue n°9 - Rater*:

Dans leurs formes verbales, ces cousins du rater n'offrent toutefois pas les mêmes aspérités : transitif, rater, c'est rater quelque chose. On peut en outre, à partir du verbe même, distinguer le « raté » comme résultat du « rater » comme processus, par ailleurs proche de la forme substantivée « ratage » dont le suffixe renvoie à l'action elle-même.¹⁵

Cette définition plus approfondie nous indique que la notion de ratage se situe dans l'espace-temps de l'action. Cet espace est toujours ouvert à la création, à la nouveauté, aux bavures, mais également à la déception d'un résultat non attendu. Ce sont ces fautes que nous cherchons à cacher et à modifier afin qu'elles deviennent de parfaits éléments qui rentrent dans des cases.

Qui dit raté, dit aussi échec. Selon le photographe Erik Kessels, « Dans le dictionnaire, le mot « échec » signifie « insuccès ». En d'autres termes, tout ce qui se situe entre le flop et la catastrophe¹⁶ ». Erik Kessels expose les ratés dans ses nombreuses photos qui ne sont qu'enchaînement de flou et de non-anticipation. Ce sont ces erreurs en rien désirées qui, finalement, vont être mises en avant pour montrer comment nous pouvons nous « planter en beauté ».

Ces deux extrêmes précédemment évoqués « le flop » et la « catastrophe » ne sont rien d'autre que des résultats inattendus, qui possèdent différentes échelles de gravité. Il est donc ici question de perception. Elles se basent sur différentes variations personnelles et sensorielles. La manière dont l'imperfection est considérée dépend de la perspective culturelle, sociale et individuelle.

¹⁴. Définition du terme « Rater » selon le cartli : <https://www.cartli.fr/definition/rater>

¹⁵. BAUDOU, Estelle, COULON, Aurélie et RIOUAL, Quentin. « Rater ». *Revue Agôn* (en ligne). 2020, Appel clos, vol. 9.

¹⁶. KESSELS, Erik. *Parfaites imperfections. Comment transformer ses erreurs en idées géniales pour se planter en beauté*. Op.cit. p.4

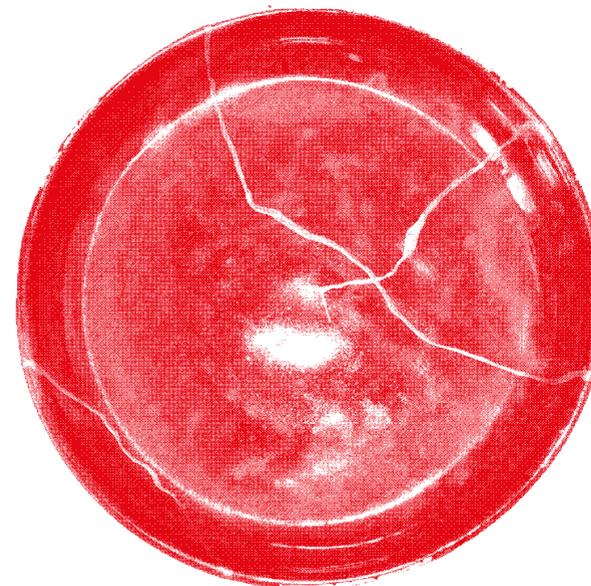
valoriser les erreurs

Dans certaines cultures, l'imperfection peut être valorisée comme une caractéristique humaine naturelle. Le concept de wabi-sabi au Japon, par exemple, célèbre la beauté des choses imparfaites, éphémères et incomplètes. Au XII^e siècle, le «wabi-sabi» fait son apparition. Il s'agit d'une spiritualité et d'un attrait à l'esthétique. Le wabi-sabi est lié à l'histoire de la cérémonie du thé au Japon. Selon la légende, Sen No Rikyu, maître de thé, était chargé de nettoyer le jardin dans lequel il venait de pratiquer la cérémonie du thé. Il aurait fait tomber au sol quelques fleurs de cerisier après avoir tout rangé. Le wabi-sabi serait à l'origine de cette petite imperfection florale. Ce concept influencerait nombreuses de nos décisions, qu'elles soient esthétiques ou poétiques. Il met en valeur la singularité plutôt que l'uniformité.

Nous verrons ici comment ce concept japonais a eu un effet sur les objets et les matériaux en faisant naître l'art du kintsugi. [ill. 8] Comme nous pouvons l'observer sur cette assiette, cet art permet de réparer des objets usés, ou brisés à l'aide de poudre d'or appliquée sur les marques laissées par le temps. Cette renaissance matérielle est aussi un renouveau esthétique qui permet de mettre en valeur les imperfections produites par la vie. Chaque pièce accidentée est unique et embellie par l'art du kintsugi. Ce principe renverse la définition du raté et de l'échec. Le kintsugi prend le contre-pied de ce qui est considéré comme étant à jeter.

Cette vision permet d'introduire le ratage sur une échelle esthétique et poétique plutôt que de cacher les erreurs. Avec cette nouvelle technique inventée pour remettre en avant les ratés et les brisures, nous pouvons dès lors nous demander si de nos jours, il reste une place pour avoir la possibilité de rater dans la création ?

[ill. 8] GREFF, Myriam (s. d.). Assiette bleue avec accident de cuisson, Kintsugi à l'or 24 carats, 22cm.



Effectivement, dans un contexte caractérisé par une nécessité de réussite, l'art est aussi soumis aux normes du marché. Ces normes associées à l'art ont été transformées et adaptées de siècle en siècle pour convenir à des modèles liés aux époques. Elles sont différentes selon les périodes et les mouvements artistiques et n'amènent donc pas aux mêmes genres de questionnement sur le succès d'une œuvre. Ces régimes de valeurs, ce sont justement ces repères-là que nous utilisons dans nos créations afin de définir si la production est une réussite ou non.

C'est à partir de ces règles que nos perceptions ont évoluées vers l'aspect négatif du mot. Comme l'explique si bien Erik Kessels, avec tous les changements d'époques que l'art et le design ont subis, «si l'on en croit la sagesse populaire, l'échec, qu'il s'agisse d'une petite bévue, d'un fiasco total ou d'un ratage situé dans l'entre-deux, est de mauvais augure. S'il y a erreur, rien

de bon ne peut en sortir.¹⁷ » Il est tout à fait humain de vouloir cacher ses défauts et ses failles, ça n'est jamais très resplendissant. Cette pensée commune de ce que représente le raté est venue s'introduire petit à petit dans nos réflexions graphiques et remet ainsi en question nos méthodes de travail.

Le métier de designer graphique fait aussi face à ce dilemme. Doit-on garder quelque chose que nous trouvons raté? Comme l'explique Fanette Mellier lors d'un entretien avec Alexandre Dimos:

Lorsqu'il y a une erreur sur un objet graphique, que la réalisation me déçoit, et que quelque chose ne correspond pas à ce que je voulais, j'ai un désamour pour cet objet et je peux m'en détourner.¹⁸

Ce dégoût que ressent Fanette Mellier face à un objet quelle avait anticipé et qui n'est pas ressorti comme elle le souhaitait, est tout à fait compréhensible puisque c'est l'avis populaire qui nous fait penser que le mauvais résultat d'une certaine attente est négatif.

Dans le cadre de ce mémoire, chaque résultat qui peut prétendre à la déception sera envisagée différemment afin d'être redéfini dans une nouvelle catégorie, celle du beau hasard.

Apprendre à accepter ses maladresses

Cette mauvaise vision de l'erreur nous fait alors reconsidérer l'aspect raté au niveau personnel plutôt qu'artistique. Comme le dit Erik Kessels, « Ayez l'aplomb de ne pas vous soucier de ce que les autres pensent¹⁹ ». En voulant faire beau, original et réussi, nous nous contraignons dans la création. Même si chaque conseil est subjectif, le ratage possède un intérêt puisqu'il

17. KESSELS, Erik. Parfaites imperfections. Comment transformer ses erreurs en idées géniales pour se planter en beauté. Op.cit. dernière de couverture

18. DIMOS, Alexandre, FOULQUIER, Francine et GUÉGAN, Victor, La fabrique de Fanette Mellier, Collection Prisme 01, Éd B42, 2021

19. KESSELS, Erik. Parfaites imperfections. Comment transformer ses erreurs en idées géniales pour se planter en beauté. Op.cit. p.116

permet de découvrir de nouvelles choses qui sont fascinantes. Osons concevoir sans retenue, peut-être dans l'imperfection, dans l'incohérence et dans la faute, certes, mais avec une singularité plus naturelle que si elle avait été imaginée en amont durant de longues heures pour rentrer dans les cases de préférences des autres. L'idée de cet argumentaire est de dédramatiser le raté afin d'en avoir une vision moins négative du mot et de pouvoir l'utiliser et l'accepter dans notre travail.

Malgré tout, ce qui rend cette notion si captivante c'est justement ce rapport que nous avons avec elle. C'est cette négativité dégagee de ce mot qui apporte un intérêt plus fort. Erik Kessels est un parfait exemple de remise en valeur du ratage. Il a osé mettre le ratage au cœur de tout processus. Toutes ses prises de vues sont basées sur le raté. Dans son livre *Parfaites imperfections. Comment transformer ses erreurs en idées géniales pour se planter en beauté*, il explique que, « le fiasco n'est pas synonyme de désastre et il n'est pas non plus l'apanage du loser. Même ceux à qui tout réussit n'y échappent pas toujours.²⁰ » Kessels émet l'idée que ceux qui réussissent ne font pas inévitablement d'erreurs.

En somme, atteindre la réussite n'est pas une réponse commune à tous ceux qui excellent. Elle ne dure qu'un temps, elle est renouvelable, et chacun peut y accéder. Le « fiasco » fréquemment décrit par Kessels n'est pas forcément l'inverse total du succès. Le raté peut-il être synonyme de réussite?

Au fond, grâce à l'évolution des perspectives, une simple faute technique peut se métamorphoser en une œuvre d'art, finalement reconnue comme telle. Le raté peut souvent être un signe de réussite potentielle à venir. Les échecs et les maladresses sont des parties inévitables du processus d'apprentissage et de croissance. En effet, ceux qui ont réussi ont d'abord rencontré des déceptions à un moment donné de leur vie. Les ratés peuvent nous enseigner des leçons importantes, et nous permettre de nous améliorer. En apprenant de nos

20. Ibid p.15

erreurs et en nous adaptant à partir de ces expériences, nous pouvons finalement atteindre le succès que nous désirons. Ainsi, le raté peut être un signe positif de progrès et de développement personnel, plutôt qu'un obstacle à éviter. Il n'y a pas de ratage sans réussite et inversement. La réussite est l'idée d'une parfaite exécution.

Dans le design graphique, on peut dire que la réussite tient en quatre critères généraux que tout graphiste va chercher à remplir afin de faire un projet pertinent. Tout d'abord, l'objet de création doit toucher sa cible, en effet, lorsque l'on produit notre premier but est de savoir pour qui nous proposons un projet, et celui-ci doit donc être une réponse adaptée à la cible. En second, notre activité est de concevoir quelque chose qui est adéquat à un certain nombre de normes graphiques que l'on juge bonnes. Ces normes, nous pouvons les trouver dans différents ouvrages graphiques. Le troisième critère est de mettre de la singularité dans notre travail, qu'il soit original et qu'il sorte de l'ordinaire. Enfin, le dernier critère est de pouvoir répondre à l'attente d'un client, ainsi qu'à celui qui nous commande la production. Nous pouvons dire que ces critères ne sont pas forcément corrélés, ils peuvent l'être, mais ce n'est pas absolu. La réussite répond donc à une certaine conformité de normes exigées.

À partir de cette réflexion, nous allons nous demander ce que veut dire vraiment «rater» dans le graphisme. En fin de compte, tout ce qui ne rentre pas dans les idéaux précédemment évoqués. Nous allons chercher ici une question qui va apporter de la nouveauté dans une démarche créative.

Cette question va plutôt se poser au niveau des normes, des contraintes, et des cadres imposés. C'est en détournant les modèles que le raté pourra devenir cohérent et intéressant. Nous parlerons, ici d'une «esthétique du ratage²¹» comme le qualifie si clairement l'équipe de recherche Praxis et esthétique des arts, du

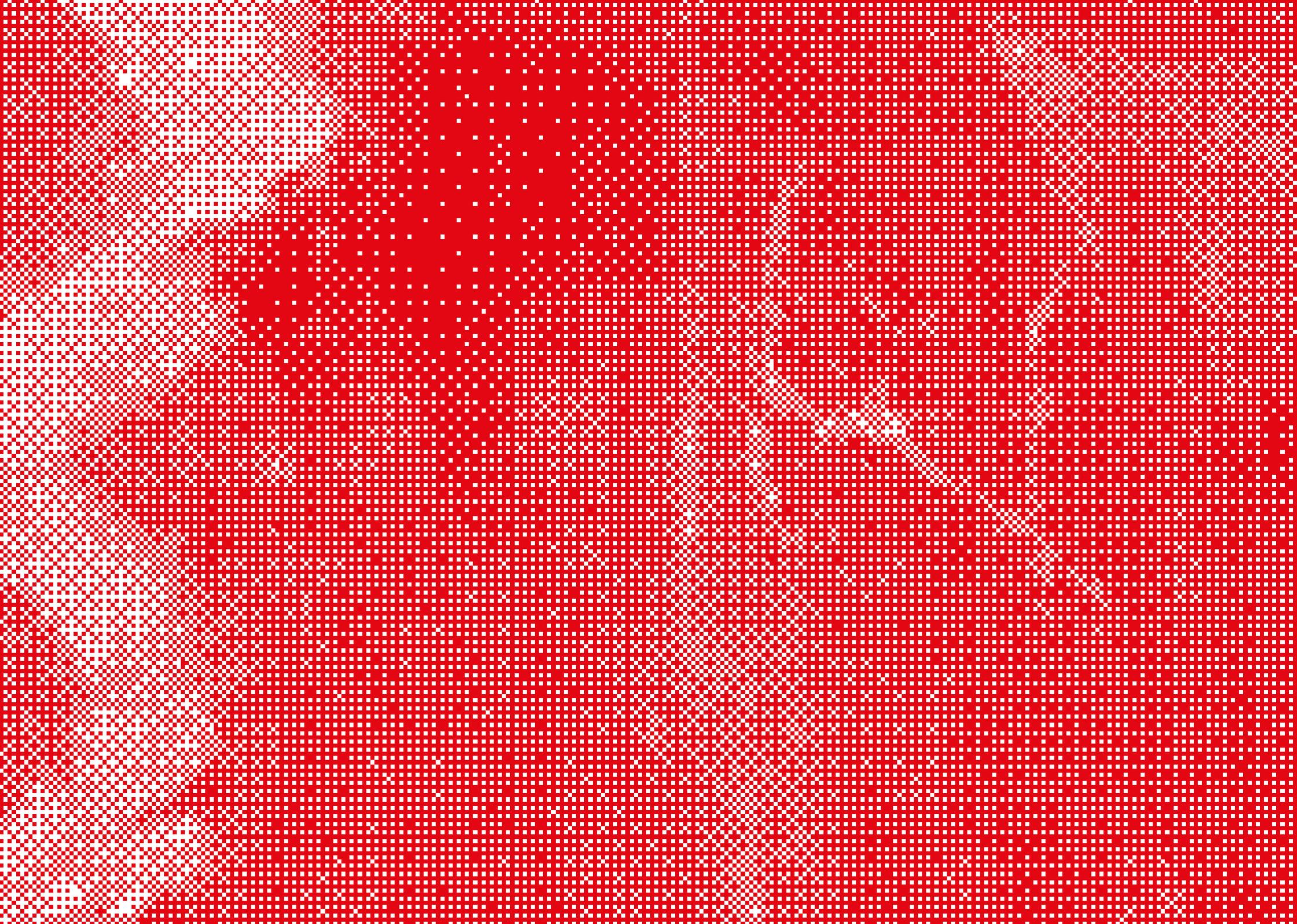
21. Séminaire organisé par l'équipe de recherche «Praxis et esthétique des arts» du Laboratoire Textes et Cultures EA 4028. Ratage, erreur et échec dans les arts de la scène et visuels. Une approche esthétique et économique, Université d'Artois (Arras), 2018.

Laboratoire Textes et Cultures. C'est le tâtonnement, les accidents, les petites erreurs et les tentatives qui seront assumés, voire amplifiés.

Nous observerons si la faute – qu'elle soit souhaitée, cachée ou intégrée au processus de création – peut induire de nouvelles alternatives en vue de les utiliser de manière pertinente et professionnelle dans un projet de design graphique. Nous mettrons en scène l'erreur et le ratage afin qu'ils deviennent des expériences de création. L'idée est de montrer que le ratage est source de construction et de questionnement.

En fin de compte, la façon dont l'imperfection est perçue dépend de nombreux facteurs, y compris les valeurs personnelles, les croyances culturelles et les normes sociales. Accepter les erreurs peut être un élément clé permettant aux individus de se libérer des attentes irréalistes et de trouver la beauté dans la diversité et l'authenticité. Finalement, malgré ces multiples visions du raté, nous pouvons posséder notre propre perception de cette notion pour l'utiliser avec une approche positive dans nos productions.

Maintenant, nous allons voir comment le fiasco peut devenir une matière à la création et qu'il doit être une condition obligatoire pour composer. De quelles manières les designers ont-ils pensé le raté dans leur processus créatif?



LE RAT- AGE COMME CONDITION DE CRÉATION

L'expérimentation
une méthode de création
inattendue

Expériences et
expérimentations | deux
termes qui viennent se glisser
de petites bévues

Au fur et à mesure du temps et de l'évolution, l'humain a su construire pour sa survie, mais il est aussi devenu un créateur, un penseur et un testeur. Il imagine, il compose, il expérimente et façonne de multiples manières afin de remplir des besoins. Ces essais et ces expériences lui ont permis de constater que chacune de ces créations était due à une réflexion et une recherche mentale.

Y a-t-il une différence entre l'expérience et l'expérimentation ? Ce sont deux concepts distincts, bien qu'ils soient liés dans le domaine de la recherche – aussi scientifique qu'artistique – et de la connaissance. Il est essentiel de séparer ces deux termes.

Une expérience fait généralement référence à une situation réelle, vécue ou observée par un individu. L'expérience représente les effets que produit l'environnement sur des sujets, d'une manière non intentionnelle. Il s'agit de l'aléa de la vie. Elle peut être subjective et peut varier d'une personne à l'autre en fonction des perspectives, des émotions et des interprétations.

Dans un second temps, l'expérimentation, elle, est recherchée et mise en place. Il s'agit d'un procédé délibéré, qui traite de l'expérience et qui peut en provoquer, mais que nous contrôlons. L'expérimentation est le fait de tester et de produire des solutions afin d'aboutir à un résultat pertinent. Cette provocation est bien souvent semi réfléchie. Les expérimentations

doivent être des essais, des erreurs, des effets graphiques ou de composition. Par définition, l'utilisation de ce mot ne permet pas de tout penser, et de tout réfléchir.

Dans la réalité des pratiques d'aujourd'hui, le designer graphique se sert de ce principe d'expérimentation pour revisiter ses réalisations. Lorsqu'une expérimentation graphique est conçue, nous pouvons lui donner un sens, même si le concept de base n'y est pas représenté. Imaginer et tester permet de redéfinir différents systèmes de pensée et de nouvelles façons d'aborder la création. Une expérimentation peut prendre vie grâce au récepteur et à l'idée qu'il se fait de la production. D'une autre manière, un graphiste peut créer un travail expérimental qui sera sa réponse finale à une certaine demande. Le design graphique regorge de possibilités que la pratique de l'expérimentation permettra de faire évoluer et de mettre en avant. C'est le miroir d'une pensée, elle traduit, plastiquement, une conception mentale. En somme, une expérimentation, même si elle n'est formée que de lignes, peut porter un message important. La pertinence de ce message sera le reflet d'une pensée, par la création. La légitimité d'une idée se forme par l'intention de l'artiste. C'est cette intention profonde qui va permettre de concevoir un objet graphique, ou une composition qui ait du sens.

Les expérimentations sont en général réalisées dans des conditions contrôlées afin d'assurer la validité des résultats. Notons tout de même que l'expérimentation scientifique diffère de l'expérimentation artistique. Même si c'est de la recherche, la pratique de cette recherche ne sera pas dans l'idée de démontrer des choses équivalentes.

En science, une expérimentation est généralement menée dans le but de tester une hypothèse ou de vérifier une théorie. Les expériences scientifiques sont souvent conçues pour être reproductibles et vérifiables par d'autres chercheurs, ce qui signifie que

les résultats doivent être cohérents et reproductibles. Les expériences scientifiques sont généralement menées de manière contrôlée, avec un souci particulier pour l'élimination des variables indésirables qui pourraient influencer les résultats. D'un point de vue scientifique, selon le physiologiste Claude Bernard, «L'expérimentateur réfléchit, essaye, tâtonne, compare et combine pour trouver les conditions expérimentales les plus propices à atteindre le but qu'il propose.²²» Il écrit également que celui ou celle qui expérimente «ne devra pas craindre d'agir même un peu au hasard (...) Ce qui veut dire qu'il peut espérer, au milieu des perturbations fonctionnelles qu'il produira, voir surgir quelques phénomènes imprévus (...)»²³ Contrairement à une expérience de vie, une expérimentation cherche à obtenir des données objectives et reproductibles pour valider ou invalider une hypothèse en vue d'observer des résultats. L'expérience sera donc la partie subie du réel dans la création, tandis que l'expérimentation sera le fait de recréer le réel dans le but d'avoir une attente et un résultat précis. L'expérience est aléatoire, elle agit différemment en fonction de multiples paramètres.

En revanche, dans le design, une expérimentation peut viser à explorer de nouvelles idées, à repousser les limites de la créativité ou à exprimer des concepts émotionnels ou esthétiques. Les expérimentations en art et en design peuvent être beaucoup plus subjectives et personnelles que les expériences scientifiques. Elles ne sont pas nécessairement conçues pour être reproductibles de la même manière que les expériences scientifiques, et les résultats peuvent varier en fonction de l'interprétation de l'artiste ou du designer.

22. BERNARD, Claude, *Introduction à l'étude de la médecine expérimentale* (en ligne). Paris: Éditions Garnier-Flammarion, 1865, 318p.

23. *Ibid*

Tests et tâtonnements
graphiques de nouvelles
découvertes plastiques qui
développent les erreurs

Les essais en design peuvent souvent être plus ouverts et exploratoires, permettant au designer de découvrir de nouvelles techniques, matériaux ou formes d'expression. Les résultats d'une expérimentation de design peuvent être plus difficiles à quantifier ou à évaluer de manière objective, car ils peuvent être influencés par des facteurs subjectifs tels que l'émotion ou l'esthétique. D'après Claude Bernard :

Ces sortes d'expériences de tâtonnement (...) sont destinées à faire surgir une première observation imprévue et indéterminée d'avance, mais dont l'apparition pourra suggérer une idée expérimentale et ouvrir une voie de recherche.²⁴

24. Ibid

Elle fait généralement partie d'une phase de création et de questionnement. Cette «voie de recherche» accessible permet une multitude de possibilités de construction. Dans notre cas précis, l'expérimentation sera primordiale afin de définir ce que représente le raté dans le graphisme. L'objectif est de mélanger l'expérience et l'expérimentation, l'aléatoire et la réalisation consciente.

En ce qui concerne l'expérimentation et le tâtonnement graphique, prenons pour exemple l'artiste anglais Joe Boyd. [ill. 9] Son travail consiste à créer du contenu graphique à partir d'objets insolites qui nous entourent. Son approche a pour ambition de mixer les médiums entre eux afin de concevoir un projet fini constitué de multiples éléments. Il se sert des motifs et des matières de n'importe quel objet du quotidien. Les aspérités d'un ballon de basket, les poils d'une brosse à dents, les grilles d'un ventilateur d'une tour PC, les ombres de plusieurs trombones. Il scanne,

[ill. 9] Boyd, Joe
(2024). Nobody Notices
Médias mix.



découpe, déchire et recolle, il brise et imprime. Chacune de ces manipulations est en vue de plusieurs tests graphiques. Ce sont ces diverses manœuvres qui font partie de l'exercice de l'expérimentation. Son travail expérimental repousse les limites de ce qui peut être

considéré comme étant des éléments graphiques ou non. Le but est de modifier les méthodes de travail et d'en redéfinir de nouvelles. Joe Boyd accepte chaque futur défaut et aspérité non maîtrisés que développent ces manipulations d'objets. Il utilise des techniques qui sortent de l'ordinaire. Il ne cherche pas à contrôler, il met simplement en valeur ce que chaque petit objet a à apporter.

Comme l'explique la doctorante Daria Ayvazova, «Le designer défroqué sera capable d'élaborer des dispositifs inédits pour braver (...) en adoptant un comportement parfois subversif pour repousser les limites par ses actions expérimentales (...)»²⁵ Dans son projet de doctorat, elle suggère de prendre en compte un certain type de designer qu'elle considère comme étant «détroués». Elle examine les raisons pour lesquelles certains inventeurs s'opposent au système créatif et de quelles manières ils parviennent à y résister. Ces designers qui se questionnent en expérimentant sont ceux qui laissent le réel s'exercer afin d'établir de nouvelles possibilités graphiques. Ces démarches expérimentales peuvent être novatrices malgré leur simplicité d'action. L'expérimentation est accessible à tous, c'est une phase de questionnement majeure. Tester, se tromper, ressayer, modifier, mélanger, supprimer...

utiliser l'imprévu pour
créer un chef d'œuvre

Ces séances d'expérimentations se situent dans un espace de création généralement manuel, hors de l'espace numérique, dans un premier temps de réflexion et de recherche graphique. Elles peuvent développer de nouvelles formes non anticipées, et non réfléchies. L'espace de la feuille et de l'outil, dans l'espace de la main, est important. Ces deux lieux sont le début de toutes possibilités de création, de superpositions, de

25. ANAZOVA, Daria, *Poétiques de design 5, journées d'étude doctorales en design*, Université de Strasbourg, Vimeo (en ligne), 2015.

modifications plastiques, pour une conception graphique imparfaite. C'est ce terrain de création artisanal que je considère comme "imparfait". Il offre une réalisation plus spontanée, fluide, et avec incertitude. C'est ce hasard et cet aléa qui vont justifier une pluridisciplinarité dans la création. Il ne s'agit pas d'effacer entièrement l'intervention de l'ordinateur et des logiciels, mais simplement de l'employer dans un second temps afin de réutiliser, transformer ou faire interagir entre elles ces premières tentatives graphiques sur un espace numérique qui permet une infinité de résultats. Ce travail de recherche n'est pas évident, la phase de tâtonnement d'idées qui précèdent peut être bien plus longue et laborieuse. Comme l'explique l'écrivain américain Norman Rush :

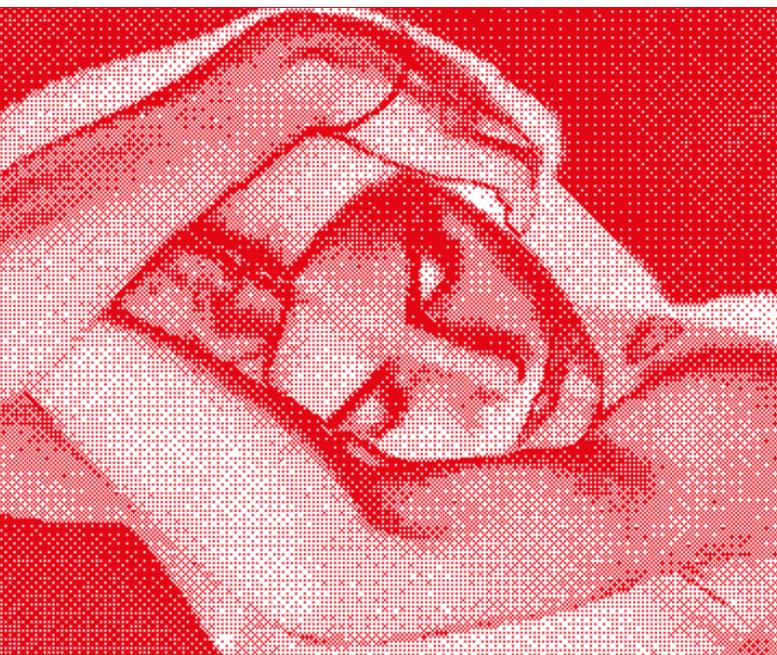
«J'ai commencé à écrire jeune, en réalité. Mais j'ai commis des erreurs. En me croyant d'abord destiné à la poésie, mais ce n'était pas le cas. Ensuite, en me tournant vers le roman expérimental, dans lequel je voyais, grâce à la révolution des formes de représentation du monde, la promesse d'un possible changement dans la façon dont l'homme pense et voit le monde. L'expérimentation en art est indispensable, et je ne regrette pas d'être passé par cette phase, mais dans mon cas, c'était une illusion, une nouvelle erreur de parcours. J'y ai perdu du temps, sans doute, mais c'est ainsi.»²⁶

26. RUSH, Norman, «Norman Rush, le romancier des utopies», Portrait publié par Nathalie Crom, *TELErama* (en ligne), 2015.

En effet, expérimenter offre la possibilité de réaliser des fautes, cela nous fait aussi perdre du temps dans de nombreux cas. Nous trouvons des solutions, puis nous échouons. L'exploration comporte souvent des déceptions, mais elle est généralement à l'origine de grandes idées. Selon Kessels, oser le risque de l'échec au nom de l'expérimentation est précisément ce qui peut nous améliorer. Cela nous permet de surmonter la crainte de paraître idiot. En célébrant l'art de l'accident, nous comprenons que les erreurs peuvent nous libérer et nous aider à résoudre les défis inhérents au processus créatif.

De nombreux artistes ont recouru à la recherche et l'expérimentation afin de développer de nouveaux systèmes innovants. Concernant la place de l'erreur et de la découverte soudaine dans la création, nous avons aussi le travail visionnaire de Man Ray. Ce photographe américain était connu pour son approche expérimentale de la photographie, utilisant des outils novateurs et des méthodes non conventionnelles pour produire des images originales et provocantes. Il a souvent utilisé des accidents ou des erreurs pour ajouter de la profondeur et de la complexité à ses œuvres, contribuant alors à leur caractère unique et évocateur.

[ill. 10] En 1929, il entame une collaboration artistique avec Lee Miller. C'est à la suite d'un incident qu'ils inventent ensemble le procédé de solarisation. Dispositif qui deviendra sa plus grande



[ill. 10] RAJ, Man (1931), Solarisation, Photographie

technique photographique. Cette technique confère une caractéristique spécifique au cliché composé d'un contour noir qui vient souligner les formes et donne un aspect presque irréel et illustré du portrait. Bien que cet effet était connu avant, Man Ray l'a systématisé afin d'en faire une méthode propre à son travail photographique. Même s'il était un maître de son art, Man Ray a également commis des erreurs techniques. Certaines de ses productions les plus emblématiques ont été conçues en recourant à des méthodes expérimentales qui ont parfois fourni des résultats inattendus ou indésirables. Cependant, Man Ray était célèbre pour sa capacité à prendre ses bêtises au sérieux et à les incorporer dans son processus créatif. Il les considérait comme des opportunités d'exploration et d'innovation plutôt que comme des échecs. En fin de compte, les fautes techniques de Man Ray font partie de son approche artistique reflétant ainsi son désir de parcourir de nouveaux horizons créatifs et de repousser les frontières de la photographie et de l'art surréaliste.

Ces différentes approches expérimentales que nous avons découvertes sont encore plus diversifiées en fonction de nos méthodes de travail. La démarche expérimentale en graphisme implique d'explorer des idées singulières et de remettre en question les conventions. Cela peut se manifester à travers l'usage de pratiques déjà existantes telles que les essais typographiques, la couleur, la mise en page et les médias variés. Chaque designer et créateur réutilisera les mêmes principes, mais selon des lois distinctes.

En somme, les graphistes qui adoptent cette méthode sont souvent motivés par le désir d'établir des solutions uniques et originales pour leurs projets, en cherchant à surprendre et à intriguer leur public. Cette démarche favorise l'imagination et nous encourage, nous, en tant que designer à sortir des sentiers battus pour fournir des résultats qui captivent, qui inspirent et qui interrogent. Ces différentes approches que nous trouvons

sont des techniques alternatives dans le but de composer de manière plus ouverte. C'est sur ce concept d'alternatif, que nous allons nous questionner afin de déterminer comment les artistes et les designers en arrivent à ces diverses recherches créatives et radicales. Réussir à faire des choix qui comptent et qui amènent notre production sur un nouveau niveau d'inventivité et de pertinence. Dans le raté, cette notion alternative est très importante, elle réinterroge nos pratiques et permet de redéfinir et de renouveler nos processus créatifs.

La radicalité de nouvelles formes de solutions alternatives

L'absurdité dadaïste des choix qui dérangent

Le travail de l'expérimentation permet de découvrir d'autres techniques de réalisation plus originales. Ce travail expérimental devient pour certains designer une nouvelle forme de spontanéité. Ces expérimentations offrent la possibilité de créer en faisant des erreurs et de les utiliser comme plus-value graphique. Il est vrai que pratiquer en échouant intentionnellement n'est pas une tâche facile. Il est bien plus simple de se resservir d'une faute déjà effectuée. Pour pouvoir former du raté volontairement, nos décisions doivent être radicales. Cet extrémisme de choix est une forme alternative qui réinterroge aussi sur les manières de travailler.

Dans le cadre de ce mémoire, les possibilités alternatives constituent une nouvelle méthode de travail, une réponse à une question, parmi tant d'autres. La radicalité a souvent été utilisée afin de revendiquer

certaines obligations graphiques. Le premier mouvement à proposer ce parti-pris est le Dadaïsme.

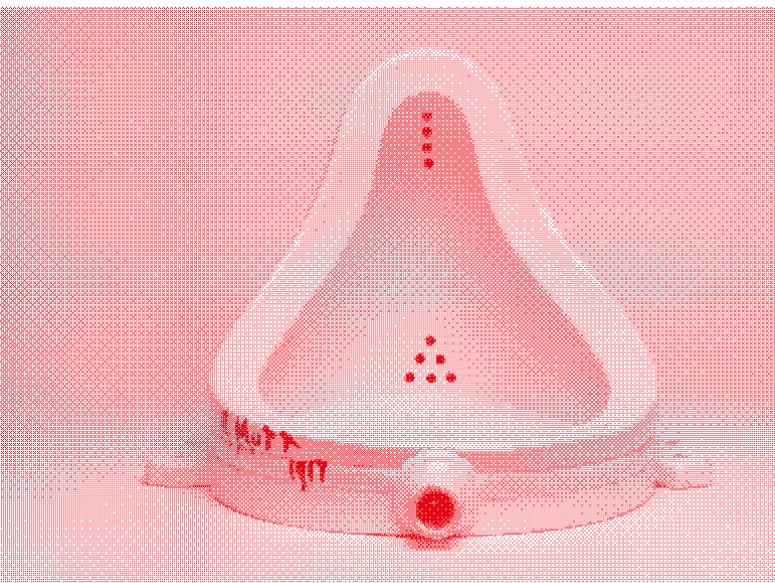
Le dadaïsme représente, de façon radicale, tout ce qui concerne la révolte et l'audace. Ce mouvement a élaboré une philosophie du non et du refus. Il s'identifie par son caractère subversif et extrémiste contre les normes de son époque. Ils remettent en cause l'ensemble du système social et se méfient de tout. Comme nous l'explique Dominique Berthet, Docteur en Esthétique et Sciences de l'art à Université de Paris I :

Dans sa volonté de détruire toutes les valeurs traditionnelles, tous les systèmes, toutes les institutions, dans sa tentative de faire table rase, de provoquer un effondrement culturel et social, dans sa volonté sans précédent de se libérer de ce qu'il appelait la « dictature du raisonnable et de la banalité », le Dadaïsme exalte le hasard, l'aléatoire, la spontanéité, l'automatisme, l'humour, le rire, la dérision, l'absurde, l'improvisation, l'insolite, l'inédit, l'imprévu, la provocation...²⁷

27. BERTHET, Dominique, L'incertitude de la création, Intention, réalisation, réception, Partie II, L'intention et le hasard, Chapitre 1, Dadaïsme et surréalisme, le hasard comme catalyseur, chapitre 1, p.69 à 76, Éditeur Presses universitaires des Antilles, 2021.

Selon Dominique Berthet, ce mouvement né dans les années 1916 se définit selon une démarche radicale en contestant les conventions artistiques traditionnelles. Il rejette le raisonnable pour choquer l'auditoire avec des œuvres provocantes et absurdes. Ils utilisent de nouvelles techniques, tels que des collages de journaux et des performances autrefois considérées comme scandaleuses. Leur objectif était de remettre en question les valeurs et les normes de la société, en choisissant une pratique radicale et subversive de l'art. Pour cela, ils provoquent et improvisent. Les dadaïstes adoptent un comportement sarcastique et décontracté, cherchant à troubler leur public en repoussant toutes les limites.

[ill. 11 page suivante] Prenons l'exemple de Marcel Duchamp avec son œuvre « Fontaine », qui est devenue l'une des œuvres les plus controversées du XX^e siècle. Même si l'artiste ne se revendiquait pas comme adhérent au groupe, son approche plastique évoque



[ill. 11] DUCHAMP, Marcel (1917), Fontaine, Faïence blanche recouverte de peinture, 38 x 48 x 63,5 cm. Paris, Centre Pompidou.

néanmoins le type d'attitude que l'on peut retrouver chez les membres dadaïstes. Marcel Duchamp achète un urinoir et le signe du pseudonyme «Richard Mutt». À la suite de cela, il le baptise Fontaine, et le présente comme une œuvre d'art.

Dans un contexte où la notion d'œuvre d'art est encore à définir, cette nomination laisse perplexe de nombreux spécialistes de l'art en créant ainsi un scandale social et artistique. De ce fait, lorsqu'il l'envoie à une exposition à New York, l'objet est rejeté par le jury qui refuse de reconnaître cette proposition artistique audacieuse. Duchamp qualifie cette démarche de *ready-made*: un objet manufacturé, choisi par l'artiste, élevé au statut d'œuvre d'art. Cet objet est donc décontextualisé de sa fonction première pour en faire une œuvre d'art exposée. Cette simple action confère un nouveau sens et une différente valeur à l'objet. Cette décision radical d'utiliser un élément du quotidien à produit un scandale qui, au fur et à mesure du temps, a révélé de

nombreuses questions: Quelle est la fonction de l'artiste? Est-ce que tout peut être œuvre d'art? Cette œuvre dépeins bien à quel point la radicalité de nos choix peut venir bouleverser toute une matrice jusqu'ici bien normée.

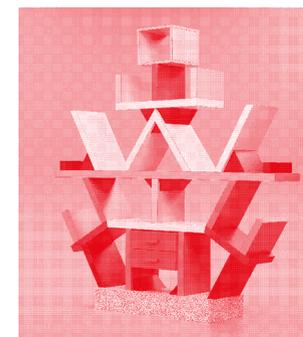
Le design radical □
une pensée italienne et
philosophique qui rompt avec
les normes

Bien des années plus tard, c'est le mouvement du Design Radical qui devient représentatif de la radicalité en création. Ce mouvement a émergé en Italie dans les années 1960 avec des designers comme Ettore Sottsass et le collectif Memphis Group. Il était une réaction contre les règles et les protocoles établis par le Modernisme dans le domaine du design. Le Design Radical cherchait à remettre en question les idées traditionnelles sur la forme, la fonction et l'esthétique dans le design. Il se veut anticonformiste. Les designers de ce mouvement ont créé des pièces provocantes et expérimentales, souvent caractérisées par des formes audacieuses, des couleurs vives et des matériaux non conventionnels.

[ill. 12] La «bibliothèque Carlton» par Ettore Sottsass représente bien ce que peut proposer ce mouvement radical italien. Ettore Sottsass imagine cette bibliothèque comme un «totem domestique²⁸», offrant plusieurs niveaux de rangement.

28. SOTTASS, Ettore (1981). Bibliothèque, Carton, Édition Memphis. Placage de bois, laminé plastique, 190 x 40 x 196 cm. Paris, Musée des Arts Décoratifs.

[ill. 12] SOTTASS, Ettore (1981). Bibliothèque, Carton, Édition Memphis. Placage de bois, laminé plastique, 190 x 40 x 196 cm. Paris, Musée des Arts Décoratifs.



Sa silhouette géométrique repose sur un équilibre paraissant fragile qui attire l'œil et qui questionne. Cette tension dans les formes est accentuée par l'utilisation de nuances intenses. Une caractéristique propre au travail de Sottsass et retrouvée dans plusieurs œuvres du groupe Memphis, duquel il fait partie. Les designers radicaux apportent des innovations dans les médiums et les concepts. Ils expérimentent avec les matériaux, créent des combinaisons de couleurs inattendues, et défient les principes de la structure et de la gravité. Ces designers ont cherché à exprimer une esthétique radicale et avant-gardiste, tout en remettant en question les critères définis dans la société et dans le domaine du design lui-même.

Finalement, la radicalité est le fait de produire d'une manière très réfléchie, en allant contre les modèles sociaux et artistiques. D'un point de vue philosophique, la radicalité permet de s'écarter d'une vision normative. Comme l'explique la philosophe, écrivaine et directrice de recherche au CNRS, Marie-José Mondzain, la radicalité ne veut pas dire être dans la norme, mais à l'inverse, élaborer une séparation avec l'ordre établi.

Si le mot radical veut dire quelque chose, c'est en rompant avec sa propre racine. Le mot «racine», ce n'est pas pour défendre un enracinement quelconque, c'est pour parler au contraire d'un régime de rupture, de nouveauté, de création et de transformation.²⁹

Elle considère qu'être radical c'est s'écarter d'une vision normative pour aller vers la découverte, l'inouï, l'originalité et la surprise. Détecter différentes possibilités créatives et se faire surprendre. Être en mesure d'effectuer des choix qui facilitent l'erreur et donc le ratage. Ce rejet permet de mettre en place de «la nouveauté» créative ainsi qu'une «transformation» dans nos manières de travailler. C'est à cela que le ratage doit s'apparenter.

29. MONDZAIN, Marie-José (Invité), La Grande table, «une philosophe radicale?», France Culture, Podcast audio, 2017.

30. Ibid

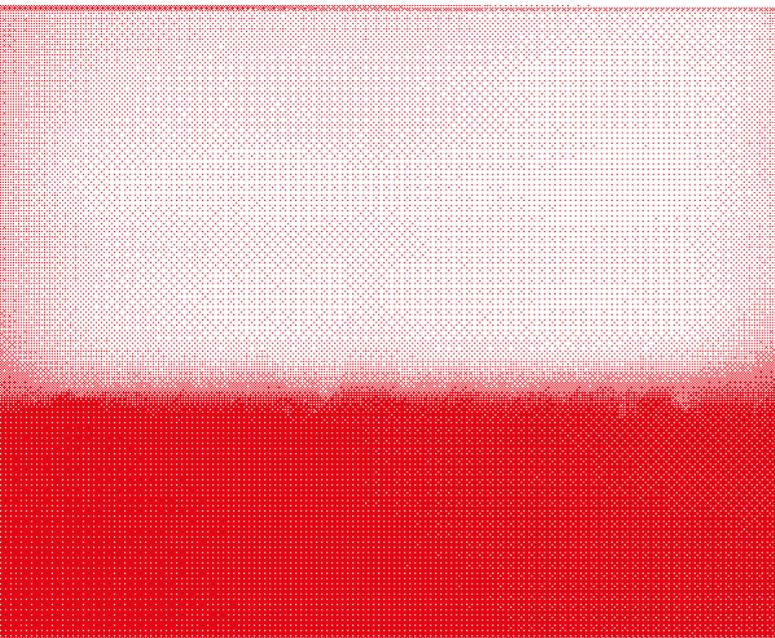
Rater, c'est employer de «mauvaises choses», les rendre belles, graphiques et cohérentes. Comme nous l'avons vu au début de cette argumentation, le ratage déroge à la norme. En somme, recourir au ratage en création est un choix alternatif et radical. Il s'agit de rompre avec ses propres notions de perfection et de laisser la place à autre chose que l'on ne maîtrise pas, mais qui va révolutionner notre manière de travailler et de penser le design. Marie-José Mondzain nous explique aussi:

J'avais envie d'installer mon exigence de radicalité là où la surprise, l'inouï, la création, la transformation, l'ouverture des possibles est là, à disposition de tous les gestes de liberté. En ce sens, pour moi s'il y a un lieu où la radicalité à un sens c'est dans le monde de la création, création des idées, création des formes (...) tous ceux pour qui il y a une alternative, un autre monde est possible³⁰

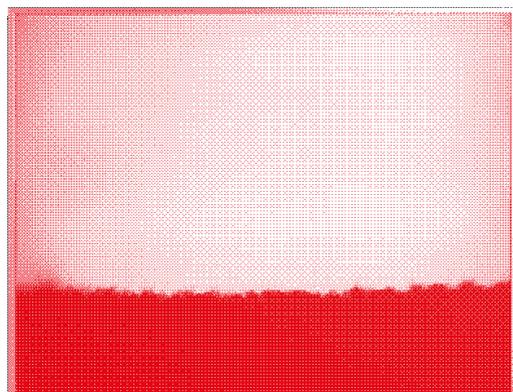
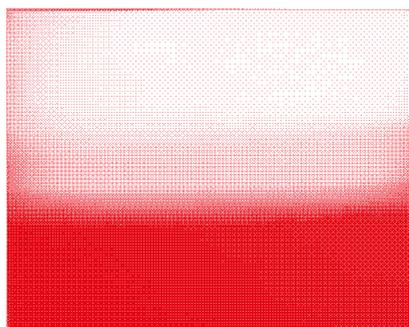
Dans un certain sens, faire des choix radicaux c'est oser. Accepter des choix alternatifs permet d'agrandir le monde de la création en acceptant de ne pas rejeter nos essais.

*Renouveler des pellicules,
une pratique photographique
alternative*

Créer en effectuant des choix radicaux c'est être libre de pouvoir réaliser des possibilités infinies. Le travail photographique de Timm Ulrichs est représentatif d'un choix alternatif radical pour questionner la pratique photographique. [ill. 13 page suivante] Le photographe transforme des chutes de pellicules en couchers de soleil. Ce sont ces erreurs photographiques inattendues et involontaires qui ont permis d'obtenir un nouveau rendu totalement différent de l'essai original. Ces clichés représentent comme une ligne d'horizon.



[ILL. 13] ULRICHS,
Timim (1972-1987),
Landschaftsepiphaneen
(Epiphanies de
paysage). Épreuve
transparente à
destruction de
colorants, (cibachrome),
80,1 x 100,4 cm. Paris,
Centre Pompidou.



On peut imaginer que ces essais devaient être des paysages ayant de la verdure. Ces fins de pellicules brûlées par la lumière que nous jetons – car elles ne possèdent rien d'intéressant – sont ici gardées et mises en valeur sous une autre apparence. L'avantage du raté est qu'il peut induire deux perceptions. La première est observable, le travail est visuellement raté, même quelqu'un ne connaissant pas le rendu initial peut voir que le projet est condamné. Mais l'intérêt second est qu'il peut passer totalement inaperçu afin de renaître sous une forme originale et «souhaitée»

En revanche, le raté ne peut être perçu, si nous ne savons pas le reconnaître. Le raté prend son sens avec la notion de l'attendu. Sans désir spécifique, pas de raté. En observant ces photographies – sans explication – d'un point de vue artistique, personne ne peut définir si le résultat est voulu ou non. C'est en mettant en avant cette beauté légèrement incomprise dans certains cas que le ratage peut devenir poésie. Comme l'exprime Fanette Mellier: «je me sers de ces outils pour parler différemment, de manière libre, parfois expérimentale, et pour imaginer de nouvelles modalités de communication³¹» Ces outils, quelle évoque, sont les techniques utilisées pour travailler d'une façon plus alternative. Ces procédés peuvent être graphiques, colorimétriques, matériologiques, typographiques, etc.

31. DIMOS,
Alexandre, FOULQUIER,
Francine et GUÉGAN,
Victor, La fabrique
de Fanette Mellier,
Collection Prisme 01,
Éd B+z

Chaque designer possède des dispositifs spécifiques. Ces nouveaux modes de communication sont propres à chacun et nous autorisent à créer du contenu plus original et plus poétique. Ces récents comportements permettent d'opérer un basculement du point de vue des méthodes de travail³²» En effet, les stratégies radicales que nous imaginons peuvent être novatrices en apportant de la fraîcheur dans nos propres approches graphiques.

32. Ibid

Finalement comme le propose l'association Agôn, «le rater peut de toute évidence s'imposer comme une manière alternative – anticapitaliste et anticonformiste – d'être, comprendre et créer, à savoir comme une éthique³³». En effet, nous avons vu qu'afin de sortir de carcans graphiques et de ces conformités artistiques, nous pouvions composer en cherchant des méthodes radicales inédites, qui puissent former des solutions alternatives. Ces méthodes peu banales et toutes différentes les unes que les autres, entrent en résonances avec chaque designer qui la conçoit. Ces nouvelles techniques de travail peuvent être ciblées sur un seul et unique thème qui puisse devenir un élément nécessaire lors d'un processus créatif. Ici, il s'agit de laisser faire le réel, ne pas le modifier. De multiples designers et graphistes mettent au point des œuvres en laissant la réalité se produire dans la création. Ce sont ces aléas naturels qui vont donner du sens à la conception.

33. BAUDOU, Estelle, COULON, Aurélie et RIOUAL, Quentin. «Rater». Op. Cit.

Sérendipité et vrai ratage dans l'espace du réel

L'espace du réel de Fanette Mellier

La sérendipité désigne la faculté de faire des découvertes fortuites ou des trouvailles surprenantes tout en poursuivant un objectif différent. Souvent assimilée à la chance ou au hasard, elle reflète également la capacité à reconnaître et à exploiter des découvertes de manière créative. Cette notion vient du terme anglais «serendipity» inventé en 1754 par le philosophe anglais Horatio Walpole³⁴. Il s'agit de mettre en avant l'art de tirer parti de l'inattendu. Pour Walpole, la sérendipité ne signifie pas s'en remettre au hasard pour concevoir,

34. Anonyme, «Sérendipité: l'art de faire une découverte fortuite?». Flex Job (en ligne), 2024.

mais plutôt de savoir l'observer et analyser les indices qui apparaissent au cours du travail afin de les intégrer pour repenser le résultat désiré initialement, pour l'enrichir, voire le transformer. La sérendipité fait partie de l'espace du réel – telles que les expériences que nous vivons – et que nous cherchons tous à modifier d'une certaine manière, au travers de nos différents actes. Le but ici est de laisser cette existence s'accomplir, d'en tirer des éléments pertinents et de les recycler pour de nouvelles possibilités de création. Pour cette argumentation, je vais utiliser la définition de «l'espace de la réalité» introduit par Fanette Mellier qui l'emploie dans son livre *La Fabrique de Fanette Mellier*:

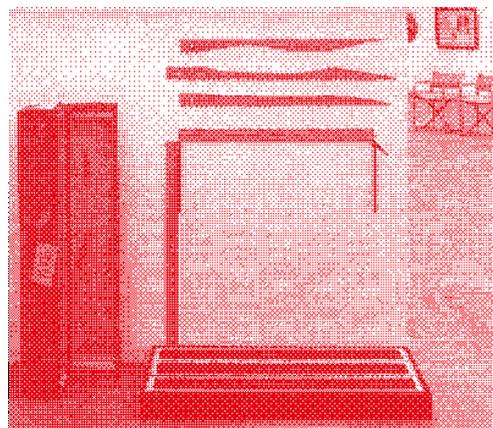
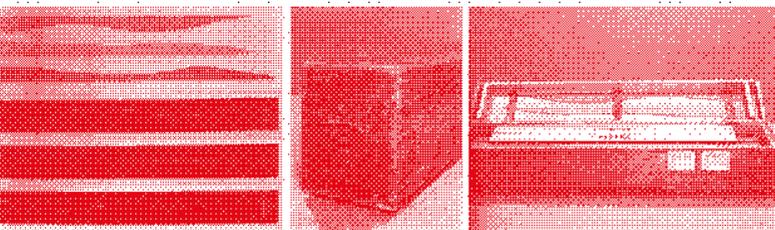
*Mais on peut également aménager des espaces au sein desquels des choses peuvent se passer «réellement» (...) Cela laisse une place à la survéance, au surgissement du réel que je trouve intéressant, car cela crée une forme de plaisir de la plasticité, mais aussi de plaisir intellectuel. Pourtant je n'appelle pas cela une erreur, même si le résultat ne correspond pas à une aspiration ou à des attentes que j'avais. Pour moi, l'erreur relèverait plutôt d'un mauvais choix qui aurait des conséquences qui ne correspondraient pas à mes attentes.*³⁵

35. DIMOS, Alexandre, FOULQUIER, Francine et GUÉGAN, Victor, *La Fabrique de Fanette Mellier*, Op. Cit. p.

Pour Fanette Mellier faire place à la réalité des événements permet d'accepter le fait que l'imprévu puisse jouer un rôle majeur dans la création. Ce sont ces modestes réactions accidentelles et inopinées qui donnent une différente forme de plasticité. La beauté poétique du hasard se situe à cette petite échelle du plaisir insoupçonné que peut nous produire une erreur dans la matrice - telle qu'une goutte qui tombe trop tôt du pinceau, mais qui appelle à une nouvelle tournure graphique qui s'avère devenir le futur élément principal de notre création. L'heureux hasard fait référence à des événements fortuits ou des coïncidences qui ont des résultats positifs ou bénéfiques.

Ces moments peuvent parfois être perçus comme des signes de chance ou de destin, et peuvent jouer un rôle important dans nos réalisations, en nous offrant des occasions créatives que nous n'aurions pas pu anticiper ou planifier. Différents artistes ont utilisé la providence pour concevoir des œuvres qui interrogent.

[ill. 14] Le travail de Marcel Duchamps qui explora pendant plusieurs années (1913/ 1964) la notion du hasard dans ses œuvres *Stoppages Etalon* «*hasard en conserve*». Il expérimente en jetant par terre, depuis une hauteur d'un mètre, trois fils de couture très fins d'un mètre chacun. Ces fils, dans leur déformation, sont alors fixés par du vernis et cousus sur de la toile enduite de bleu de Prusse.



[ill. 14] DUCHAMP, Marcel (1913/1964), *5 Stoppages-Étalon*, détail des 5 caissons
Fil, toile, cuir, verre, bois, métal, coffre: 28 x 129 x 23 cm, plaque de verre: 125,4 x 18,5 cm, bande de toile: 119,2 x 13,2 cm, fil: 1 m, Paris, Centre Pompidou, Secteur Arts Plastiques- Moderne.

C'est la première fois qu'un artiste revendique le hasard dans ses productions. On peut observer qu'il laisse l'authenticité des interactions se faire, il ne déplace pas la position des fils ni leurs formes pour qu'ils soient plus esthétiques. Ce sont leurs réactions naturelles dues à la gravité qui formeront cette future composition. L'intérêt ici, n'est pas de modifier la réalité pour la rendre plus artistique ou esthétique, mais au contraire de la laisser afin que l'essence même de ce qu'elle est fasse œuvre.

L'imprévisible □ une réalité poétique

Dans cette quête de recherche du hasard, c'est le mouvement Dada qui va explorer l'aléa. Pour eux, le hasard est la matière première principe au processus créatif. C'est l'inattendu lui-même qui va former ce mouvement qui deviendra si connu et apprécié de l'art. Parmi les nombreuses créations anarchiques et excentriques du Dada nous pouvons retrouver les poèmes dadaïstes qui sont composés de manière tout à fait aléatoire. Le fondateur du mouvement Dada, Tristan Tzara nous raconte comment les écrire:

Pour faire un poème dadaïste: Prenez un journal. Prenez des ciseaux. Choisissez dans ce journal un article ayant la longueur que vous comptez donner à votre poème. Découpez l'article. Découpez ensuite avec soin chacun des mots qui forment cet article et mettez-les dans un sac. Agitez doucement. Sortez ensuite chaque coupure l'une après l'autre dans l'ordre où elles ont quitté le sac. Copiez consciencieusement. Le poème vous ressemblera. Et vous voici un écrivain infiniment original et d'une sensibilité charmante, encore qu'incomprise du vulgaire.³⁶

36. TZARA, Tristan. *Pour faire un poème dadaïste in Sept Manifestes Dada*, manifeste. Ré édité par Fayard, 1985

Ici, un différent genre de poésie est créée à partir d'un processus aléatoire qui laisse s'opérer la réalité d'une action. Le but n'est pas de changer l'ordre des mots qui sont tirés, mais justement de les assembler pour voir la nouvelle forme de poésie qu'ils pourraient former. Peu importe si ça ne rime pas, si ça n'est pas cohérent ou déchiffrable. Cela sera bien plus poétique, original et fort. Chaque nouvel agencement de terme pourra définir un autre mode de lecture et de compréhension.

Le hasard et l'inattendu de la réalité peuvent devenir différences forces créatives en questionnant ce qui est raté et absurde. Le travail du photographe Erik Kessels nous dévoile, encore une fois, le raté photographique sous un angle plus lyrique et original. Comme nous pouvons le voir sur ces clichés [ill. 15], le doigt du photographe apparaît sur l'objectif telle une masse volumineuse rosâtre qui vient cacher les sujets du portrait.

Dans un premier temps, ce doigt est de trop, il gêne le tirage et le rend raté. C'est un doigt amateur qui fait irruption sur l'objectif. Ces photos, polluées sont habituellement jetées.

Dans un second temps, avec une vision plus poétique, on se rend compte que ce doigt vient effleurer l'appareil. Il fait une apparition insouciant et apporte un dégradé de matière assez esthétique. Ce sont ces pièges de la réalité qui nous forme à composer de manière plus ouverte en transformant nos idées. Laisser le vrai se produire, engage aussi la notion d'improvisation. Comment réagir face à l'incertitude du réel. Cette notion peut être contenue dans l'erreur, le ratage, l'inattendu ainsi que l'imprévu. L'improvisation peut motiver une nouvelle forme de créativité.

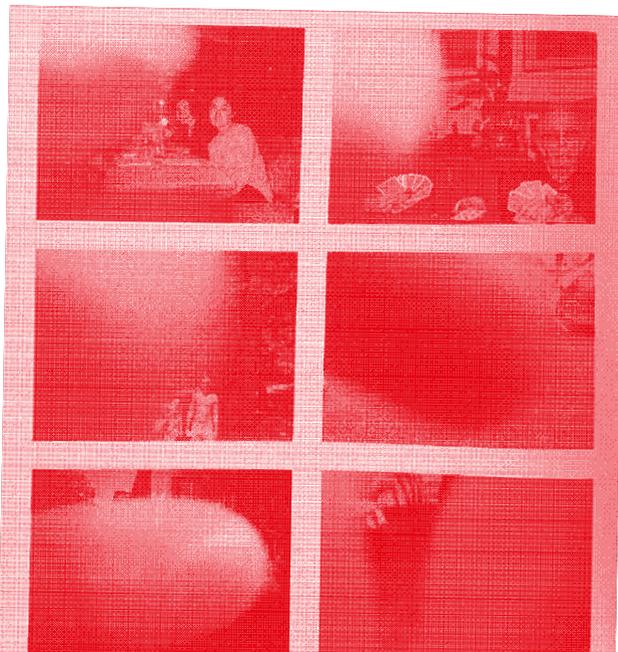
En outre, comme l'expose l'intervenant en analyse des pratiques et consultant François Maheu : « Que ces erreurs soient manifestes ou bien discrètes, d'ordre plastique ou bien conceptuel, après leur intégration dans un processus créatif, elles deviennent à chaque fois riches d'enseignement³⁷ ». En effet, c'est en exploitant nos fautes que nous pouvons les questionner et les redéfinir sous un angle plus artistique et poétique.

37. MAHEU, François.
Erreurs photographiques
et création artistique
dans les œuvres de
Douglas Huebler et de
John Baldessari. Essais
[En ligne], 2016.

Laisser les choses se faire,
provocation d'accidents
artistiques

Ces petites fautes que nous faisons peuvent également devenir une force graphique imprévue. Le graphiste Tom Henni tire profit de l'improvisation pour introduire dans son processus inventif, les moindres maladresses manuscrites qui vont s'ajouter à sa production. Prenons l'exemple des 100 affiches improvisées de Tom Henni [ill. 16 page suivante]. Ce designer a conçu une centaine d'affiches, toutes aussi différentes les unes que les autres. Elles possèdent néanmoins les éléments récurrents de l'identité visuelle du festival que l'on retrouve de manière ponctuée dans chacune d'elle, telle qu'une tête de grenouille qui est l'image représentative que le festival utilise chaque année.

[ill. 15] KESSELS,
Erik (2003). Parfaites
imperfections. Comment
transformer ses
erreurs en idées
géniales pour se
planter en beauté.
Édition Phaidon Press
Limited, réimpression,
168p





[ILL. 16] HENNI Tom, (2010). 100 affiches improvisées pour spontanées Festival d'improvisation de Lyon (en ligne)



38. ZAMMIT, Adrien, « 100 affiches improvisées pour spontanées, Festival d'improvisation de Lyon », Formes Vives (en ligne), 2010.

Le but ici est de créer sur un moment donné, laisser la main faire, ne pas se poser de questions, improviser. Tom Henni laisse la réalité des pinceaux et des couleurs s'exercer sur les papiers. Il en imagine un dispositif graphique vivant et mouvant. Il part d'une page blanche et immaculée, et vient déposer, chaque mot et information nécessaire à la lecture d'une affiche. Il a inventé son propre jeu composé de règles spécifiques afin de définir un système visuellement cohérent sur une multiplicité de sujets concernant le festival. L'idée de l'improvisation est de ne pas anticiper le résultat, de ne pas le penser en amont, sinon tout le suspens de la réalisation est perdu. Comme le souligne Tom Henri à propos de son travail :

Au bout d'une trentaine d'affiches, je suis passé à la vraie improvisation, positionnant la grenouille au hasard, et me lançant dans un dessin sans trop savoir où il allait. Certaines affiches sont moins réussies que d'autres, mais finalement c'est tout l'intérêt, de voir comment je m'oblige à faire de mes erreurs quelque chose que j'assume et qui fonctionne.³⁸

C'est cette notion de maladresse assumée qui devient matière graphique. Il s'agit de rapporter au premier plan les moindres fautes graphiques, manuelles et typographiques sur un nouvel axe créatif plus pertinent.

Dans ce système, ce sont justement les petites erreurs qui donneront vie aux affiches, en plus de leur style graphique très artisanal et spontané. L'intérêt ici est de former une unité dans un ensemble cohérent. Chaque bavure de feutre, coulure de peinture ou superposition de lettres redéfiniront ces créations improvisées. Il y a un charme dans l'irrégularité et les marques plus ou moins ratées. À travers cela, c'est la dimension humaine, manuelle et naturelle qui ressort de ces imperfections graphiques.

En somme, nous observons une certaine poésie d'action, de liberté sur ce qu'il se produit même si l'on ne comprend pas très bien le résultat qui s'opère sous nos yeux. Ces accidents, Guillaume Meurice nous en parle brièvement lorsqu'il est invité dans le podcast *Les gens qui doutent*:

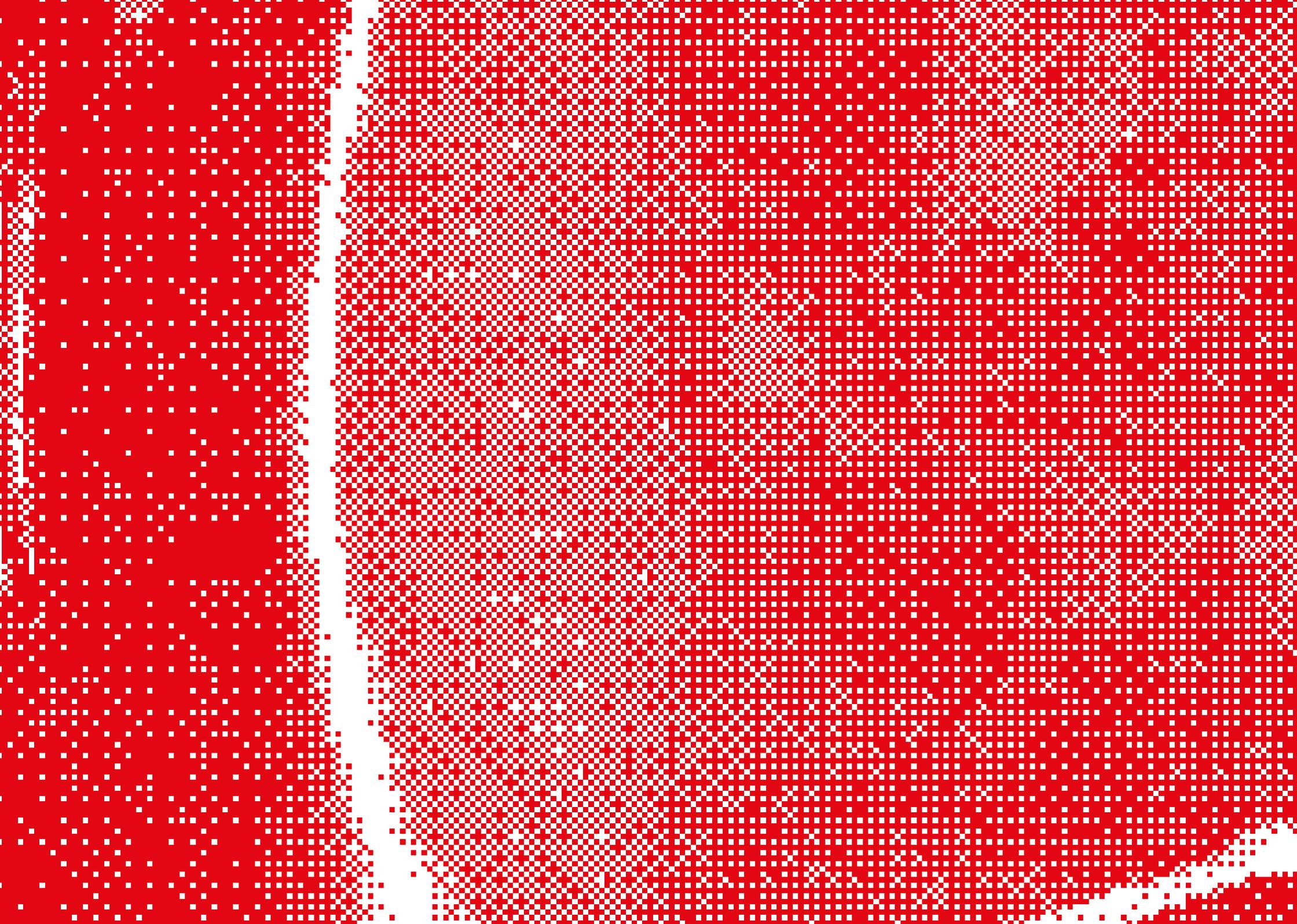
Ya énormément de choses qui nous viennent par accident et qu'on garde (...) la science par exemple qu'on considère comme quelque chose d'implacable car il y a un protocole à respecter etc, le nombre de trucs qui sont nés du hasard ou alors qui sont nés de l'échec, un système essai/erreur qui fonctionne partout dans la société et pas qu'en science. Donc on échoue, on rate en permanence, et on s'en fout, c'est pas pour ça qu'il faut s'arrêter.³⁹

*39. MEURICE, Guillaume (Invité), RIVET, Fanny (Animatrice). *Les gens qui doutent*, « Je ne crois pas aux gens qui sont sûrs d'eux », Podcast audio, 2023.*

Ces choses qui résultent d'incident et que l'on ne mesure pas, ce sont ces petites touches de poésies qui font que l'on a envie de continuer à imaginer. Comme le souligne Guillaume Meurice, il y a une quantité de production et de découvertes infinies qui sont nées du hasard, de l'erreur et de l'échec. Ce sont ces événements qui nous ont permis d'avancer dans de nombreux domaines différents. Celui de l'art et de la création sont aussi concernés même s'il est assez simple de laisser les choses évoluées naturellement puisque différents choix peuvent être subjectifs. Le fonctionnement créatif que nous adoptons tous est propre à chacun. Nous mettons une part de nous (la subjectivité) dans nos créations et nos productions.

Chaque résultat raté peut être voulu et même incorporé dans une démarche créative. Nous sommes en quête de découverte graphique. L'erreur peut présenter une multitude de possibilités à ce niveau-là. En définitive, que ces forces graphiques imprévues apparaissent au détriment de l'artiste ou soient délibérément engendrées par lui; qu'elles demeurent cachées au sein du processus

de création ou qu'elles soient explicitement intégrées à la relation esthétique; elles influencent l'acte créatif. Elles incitent à réévaluer son interprétation ainsi que les normes et les attentes traditionnelles concernant le raté dans la création. Nous allons découvrir comment le ratage peut, à force de nouvelles élaborations et aberrations visuelles, devenir une plus-value dans la création. C'est la notion de ratage qui donnera du sens à la création finale qui questionnera et perturbera le spectateur.



LE RATAGE : UNE PLUS-VA LEVE GRAPHIQUE SCIE MMENT PENSÉ

40. ESCOLA, Marc,
«Norme et écarts
à la norme».
Les chantiers de
la création (en
ligne), Appel à
communications, revue
pluridisciplinaire, 2024.

*Transgresser ☒
transformer et
renouveler les normes*

*Détourner les modèles de
représentation*

Le ratage est devenu une méthode créative tout à fait innovante et imprévisible. Tous ces designers qui ont utilisé le raté dans leur création ont trouvé des alternatives pour questionner les normes. Ces normes qui nous enferment dans des attentes créatives, comment peut-on s'en émanciper ? Peut-on les enfreindre ? Les transformer ? Comme nous l'explique la revue disciplinaire *Les chantiers de la Création*:

La norme, en tant qu'ensemble de règles définies conventionnellement entre les humains dans un groupe donné, garantit l'existence de références communes. Elle est prescriptive et implique des jugements de valeur. C'est donc à partir d'une norme que s'élaborent la transgression, la subversion, expressions de la singularité et de la subjectivité, qui rendent à leur tour la norme mouvante.⁴⁰

Cette citation met en lumière le rôle de la norme dans la société. Elle souligne que la norme joue un rôle crucial dans la création de références communes et dans la régulation des comportements et des interactions sociales. La norme est décrite comme prescriptive, ce qui signifie qu'elle dicte ce qui est considéré comme acceptable ou souhaitable, et implique des jugements de valeur sur la conformité de ces règles. Cependant, la revue précise également que la norme n'est pas statique. Au contraire, elle est sujette à l'évolution et au bouleversement. C'est donc à partir de la norme que naissent la transgression

et la subversion, des actes qui remettent en question ou défient les conventions établies. Ces actes peuvent contribuer à rendre la norme elle-même plus flexible et adaptable aux changements sociaux et culturels.

Finalement, la norme fournit à la fois un cadre de référence commun et une base pour l'expression individuelle et la créativité. Pourquoi cherchons-nous à nous émanciper de ces obligations ? S'éloigner des normes existantes nous permet, nous, designers, d'explorer de nouvelles méthodes imaginatives.

D'un autre côté, les normes peuvent occasionnellement limiter l'expression personnelle en imposant des règles et des modèles préétablis. En nous affranchissant de ces contraintes, nous pouvons affirmer notre vision artistique en concevant de manière plus authentique et spontanée. Les normes évoluent et peuvent parfois devenir obsolètes ou inadaptées aux besoins et aux attentes actuels. Les détourner permettrait de les requestionner afin de définir si elles sont toujours nécessaires ou non dans les désirs créatifs.

Interroger les normes permet aussi d'apporter de la nouveauté dans nos pratiques artistiques. Comme nous pouvons le voir sur le travail plastique du photographe Kent Rogowski [ill. 17], il a requestionné la matrice du puzzle. En observant que les fabricants utilisaient tous des gabarits identiques pour constituer leurs puzzles, il a décidé d'expérimenter en mélangeant

différentes pièces qui n'appartenaient pas aux mêmes puzzles. Ce jeu lui a permis de combiner des images disparates afin d'en remodeler une nouvelle. Ces nouveaux motifs représentent des paysages bucoliques où des pixels de fleurs colorées surgissent des coins et des monuments. Cette fusion entre perfection et fragmentation a abouti à une imperfection formelle, formant ainsi des compositions visuelles uniques qui questionnent. En commentant cette œuvre, Erik Kessels nous dit :

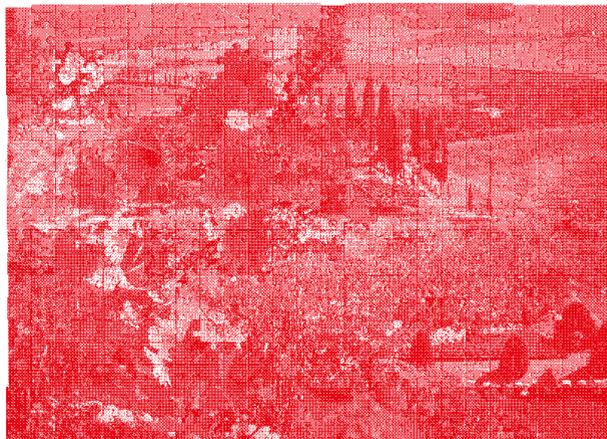
41. KESSELS, Erik. *Parfaites imperfections. Comment transformer ses erreurs en idées géniales pour se planter en beauté*. Op. Lit. p.110

*Jetez le modèle, disséminez les pièces puis réassemblez-les comme il vous plaira tout en vous rappelant que les choses qui ne sont pas faites pour fonctionner ensemble peuvent néanmoins cohabiter. À l'instar de Rogowski, vous retrouverez alors avec une création techniquement erronée, mais qui sonne juste esthétiquement parlant.*⁴¹

Effectivement, ce n'est pas parce que les règles nous dictent des choses que l'inverse est forcément mauvais. Pour preuve, certaines pièces, même si elles possèdent des formes de matrices bien spécifiques, peuvent se moduler en reconstituant un résultat pour lequel elles n'étaient pas destinées.

Si la norme n'est pas respectée, on observe donc un écart à cette norme, ce qui apporte l'imparfait, le mal fait voire le raté. Ces écarts se forment grâce au phénomène de changement de réception des œuvres. D'un autre côté, c'est part de nouveaux comportements tels que celui de Kent Rogowski, que nous pouvons redéfinir les normes. Comme le souligne le typographe David Jury, « Les règles doivent être brisées – mais jamais ignorées. »⁴² C'est justement en connaissant les règles, que nous pouvons les détourner sans les oublier. Négliger les règles reviendrait à ne rien penser du tout. Alors que concevoir volontairement en modifiant les standards est plus intéressant pour les transformer.

42. JURY, David. *About Face: Reviving The rules of Typography*, extrait, Roto Vision, Londres, 1996



[ill. 17] ROGOWSKI, Kent (2006-2008). *Love & Reconstitution* de plusieurs puzzles.

Vier5 □ des réalisations
complètes et imprévisibles

Si d'un côté les limites et les normes que nous suivons nous contraignent, elles peuvent aussi nous servir de méthode pour aller à leur rencontre. Le travail du studio graphique Vier5 explore cette dynamique du raté maîtrisé qui questionne encore sur la réussite de leur production. Sont-elles ratées ? Sont-elles terminées ? Comme l'explique l'historienne de l'art Catherine De Smet dans son ouvrage *Pour une critique du design graphique*, pour construire leur projet, le studio possède un processus créatif qui « inclut des accidents qui modifient de façon aléatoire l'apparence des objets⁴³ ». Ils ont intégré de nouvelles manières de travailler pour investir des espaces créatifs plus singuliers. Elle ajoute qu'ils s'inspirent de différentes choses telles que « (...) les arts de la rue, les inscriptions vernaculaires et tout ce qui compose la culture d'aujourd'hui⁴⁴ ».

Vier5 met en lumière l'importance de la culture populaire et des expressions artistiques urbaines dans leurs inspirations. Cela signifie que le duo ne se limite pas aux influences traditionnelles ou académiques mais puise également dans les éléments contemporains et quotidiens de la culture visuelle. Cette approche permet d'intégrer des formes d'expressions diversifiées et souvent marginalisées, enrichissant ainsi leur travail de manière unique et plus authentique. Sur la page d'accueil de leur site web il est indiqué que :

Le travail de Vier5 vise à prévenir toute phrase visuelle vide et à les remplacer par des déclarations individuelles et créatives, qui ont été développées spécialement pour le support utilisé et le client⁴⁵

43. DE SMET, Catherine, *Pour une critique du design graphique*, Paris, Éditions B2Z, 216p. réédition 2020.

44. *Ibid.*

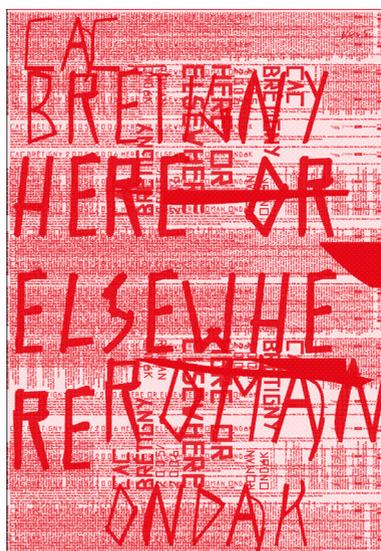
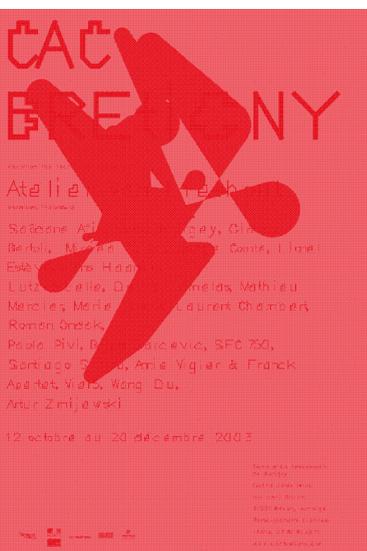
45. Vier5, *Présentation du studio Vier5* (en ligne). (s. d.).

46. DE SMET, Catherine, *Pour une critique du design graphique*. Op. Cit.

Le studio se distingue par son refus des clichés visuels et des solutions standardisées. Au lieu de cela, Vier5 privilégie des créations uniques et expressives, adaptées spécifiquement aux besoins du support et du client concerné. Cette philosophie implique une démarche sur-mesure, où chaque projet est considéré comme une opportunité de développer une identité visuelle forte et pertinente, en opposition aux formulations visuelles vides de sens souvent rencontrées dans le design conventionnel. Ces phrases vides sont remplacées par des lettrages et des typographies forts et imprévisibles. Ils vont jouer sur la surinformation et les aberrations visuelles afin de remplir ces espaces typographiques et utiliser des « déclarations visuelles » qui porteront un message graphique.

[ill. 18/ 19/ 20/ 21 page suivante] Comme on peut le voir sur les affiches composées pour le CAC de Bretigny on y observe une mise en page cacophonique et surinformative qui peut paraître ratée mais qui est tout à fait cohérente. Le studio a transgressé à l'extrême chacune des règles de mise en page et de typographie que l'on peut connaître. Ils ont joué sur des typographies manuscrites, tordues, pixelisées, scannées puis collées... Des codes couleur vibrants qui, souvent par des jeux de bichromie, forment un contraste avec le noir typographique, qui, lui, est informatif. Chacune de ces affiches est parfaitement maîtrisée, même si, à première vue, elles paraissent construites par des amateurs. Catherine De Smet nous explique que :

Dans l'affiche « Roman Ondak » (...), la superposition de cinq couches successives de texte, chacune disposée perpendiculairement à la précédente, produit un effet de tissage, la dernière livrant le titre de la manifestation à l'aide de grandes capitales maladroites. Mais si précisément celles-ci rappellent des lettres tracées à la main, il s'agit ici d'un simulacre.⁴⁶



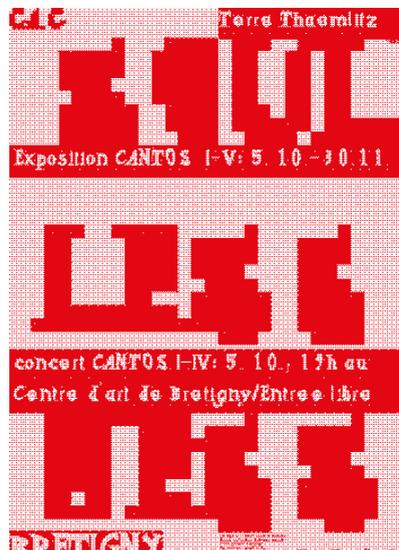
[ill. 18] << Affiche de l'exposition « The technocrat / The feeder » de l'Atelier van Lieshout, CAL Brétigny, 56,5x84cm.

[ill. 19] < Niers (2006). Affiche de l'exposition « Here or Elsewhere » de Roman Ondak, sérigraphie noire sur offset, 59,5 x 84cm.

47. DE SMET, Catherine, Pour une critique du design graphique Op. Cit.

Effectivement, dans cette affiche [ill. 19] les textes se superposent, les mots se coupent, l'accumulation de caractère vient salir et rendre difficile la lecture des renseignements. Malgré tout, cette cohérence graphique a un impact fort sur la pertinence et la qualité graphique de ces supports. C'est d'ailleurs par ce travail avant-gardiste que le studio s'est fait connaître. Finalement, comme le cloture si bien Catherine De Smet:

Vier5 défend sa liberté, le luxe de créer trois poster pour une exposition, la fantaisie d'imprimer une image invisible, de concevoir des polices de caractères qui ne ressemblent à rien, le plaisir de se laisser surprendre. Ce qui n'exclut ni l'exigence professionnelle ni la prise en compte des besoins du public. En ces temps difficiles, il se pourrait que l'utilité passe par la futilité.⁴⁷



[ill. 20] << Niers (2007). Affiche de l'exposition « Exposition » de Rainer Oldendorf, CAL Brétigny, sérigraphie noire sur offset, 56,5 x 84cm.

[ill. 21] < Niers (2012). Affiche de l'exposition « Soullessness » de Terre Thaemlitz, CAL Brétigny, sérigraphie 1 couleur, 56,5 x 84cm.

Ce luxe graphique s'est développé par leur travail original et singulier pour lequel ils élaborent des techniques de créations qui répondent aux attentes client et aux besoins du public. Le raté et la transgression des codes graphiques peut finalement servir de réponse graphique qu'elle que soit « la futilité » visuelle qu'ils proposent.

Requestionner le design ux [vi]

L'imperfection dans la création graphique est une notion qui a gagné en popularité ces dernières années, en grande partie grâce à l'évolution des tendances en design et à la reconnaissance de la beauté qui peut émaner de l'irrégularité, de l'authenticité et de l'humanité dans les œuvres graphiques. Ces maladresses sont évocatrices d'authenticité. Peut-être une création comportera-t-elle des faux pas, oui, mais avec un naturel

de création qui peut établir un lien émotionnel plus fort avec le public. Une œuvre ayant été faite par un humain est bien plus forte qu'une création sortant d'une machine. C'est là qu'on observe le charme de l'erreur et de l'imprévu excusable face à une technologie moderne. Comme l'explique l'étudiante Marie Clerc, dans son mémoire *Le charme de l'imperfection*:

Le "raté" peut parfois donner naissance à quelque chose de nouveau. Si on considère le raté comme imparfait par rapport à une norme, il peut également être l'abolition de cette norme si on le regarde différemment.⁴⁸

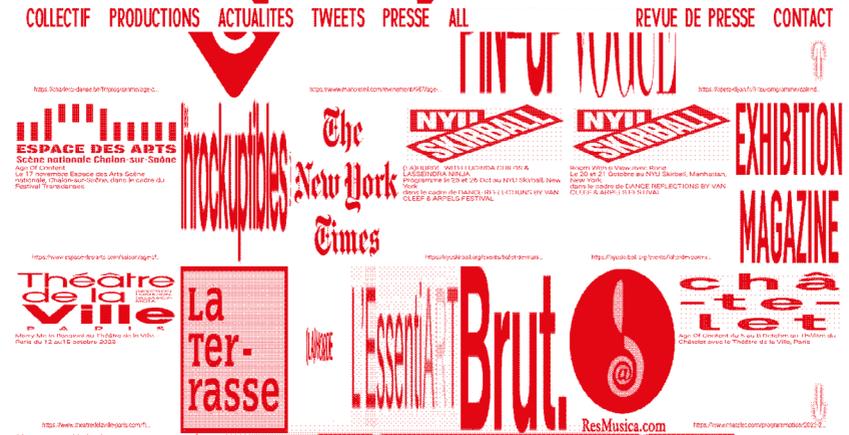
48. CLERC, Marie, *Le charme de l'imperfection*. Mémoire: Master de design global: Paris: École de Louvè, 2012.

Ce sont ces changements de perception que nous avons concernant le ratage, qui autorisent une transformation des règles établies pour permettre de concevoir plus ouvertement. Les normes sont redéfinies si une nouvelle proposition est une réussite. Si une idée est prouvée comme étant utile ou nécessaire, elle prendra la fonction de norme et deviendra ensuite une référence à respecter alors qu'elle n'était auparavant qu'une ébauche. Comme nous l'explique l'article *Le bug, l'erreur, ou petit lexique heureux ou malheureux des anomalies*: «Dans la création artistique, l'erreur, l'anomalie est source d'inspiration. Elle est parfois volontairement accélérée⁴⁹». Effectivement, les défaillances sont possible à reproduire de par leur excessivité visuelle. Ceux qui l'utilisent et «l'accélère» de plein gré font des choix audacieux qui perturbent.

49. ZEBOUTE. «Le bug, l'erreur, ou petit lexique heureux ou malheureux des anomalies». Zeboute Infocom' (en ligne), 2014.

[ill. 22] Prenons comme exemple le site web de la compagnie de danse *La Horde* créé par l'ancien studio graphique Groupe CCC. Ce site est bourré d'anomalies graphiques qui questionnent sur le professionnalisme de la troupe. À première vue, le site ne possède pas une hiérarchie évidente. La barre de menu est fondue dans la masse de données textuelles ainsi que les nombreux

(LA) HORDE



ROOM WITH A VIEW version sans Rôle sur scène
1 e 24 mai 2023 au théâtre Anthea à Antibes

ROOM WITH A VIEW version sans Rôle sur scène
1 e 24 mai 2023 au théâtre Anthea à Antibes

[ill. 22] Groupe CCC (s. d.). *La Horde* Site Web (en ligne)

<https://www.anthea-antibes.fr/fr/spectacles>

logo et GIF qui s'animent. Chaque événement de la compagnie est positionné dans une case, qui lorsqu'on la survole, écrase le logo précédemment étiré, afin de nous montrer les informations dont nous avons besoin. Je trouve ce site très intéressant, car il dérange les normes de création UX/UI nécessitant un temps d'adaptation

pour se déplacer sur le site. Les graphistes ont osé déformer de nombreux logos de grandes marques. Cette accumulation graphique questionne sur l'amateurisme se cachant derrière la conception du site. Finalement, en regardant plus en détail, on observe que chaque logo étiré à l'extrême se réapproprie de temps à autre sa taille réelle. Chaque événement est compartimenté ce qui facilite la prise d'information, qui elle-même n'est pas conséquente.

En m'interrogeant sur les designers de cette interface, je suis tombée sur leur propre site. J'ai beaucoup aimé l'approche amatrice et ratée que l'on retrouve sur la page d'accueil de *La Horde*. Leur site s'ouvre avec leur logo qui s'anime en s'étirant de tout son long sur le format de notre écran. À la suite de cela, nous avons la page d'accueil entièrement animée qui défile inlassablement chacun des projets réalisés, complétés par une typographie cabossée presque manuscrite. Ces réalisations dont nous n'avons aucunes informations nous démontrent le travail anticonformiste du studio. Ces choix radicaux sont très forts graphiquement. Ils prennent des partis-pris qui vont à l'encontre des normes de conception de site web. Comme nous l'explique Elise Boukhalfa, créatrice de contenu DIY :

*Ici la grande difficulté c'est de s'extraire du schéma idéal pour en recréer un nouveau. Faire une croix sur ce modèle parfait tant rêvé et se creuser les méninges pour que la bavure fasse partie intégrante du plan.*⁵⁰

Il est vrai que s'extraire d'un schéma préétabli est complexe à réaliser. Nous avons tous des références en tête qui nous guident involontairement sur quoi faire et comment le faire correctement. Prendre le contrepied de ces références est représentatif d'une force graphique qui déjoue les obligations d'utilisateur d'interface.

50. BOUKHALFA, Elise, « Quand l'imperfection devient perfection, Est-ce raté si c'est imparfait? », Op. Cit.

En fin de compte, le graphisme est devenu un terrain d'expérimentation afin de transgresser les normes et repousser les limites d'utilisation et de lecture, peu importe le support final, qu'il soit imprimé ou numérique. On peut aussi se demander si la conformité d'une création à une norme établie garantit son succès auprès du public, ou bien prend-elle le risque d'être critiquée pour son manque d'originalité ?

D'un autre côté, une réalisation qui s'écarte des normes de son époque peut susciter le mécontentement et être perçue comme imparfaite, défectueuse ou ratée. Après tout, les normes et les déviations par rapport à celles-ci influencent la réception d'une œuvre et engendrent des perceptions variées qui évoluent.

Finalement, les designers ont trouvé diverses manières de transgresser les normes. Cette transgression permet de requestionner et de transformer les règles établies afin de découvrir si elles sont toujours nécessaires. Dans la création, le ratage est venu modifier les conventions sous diverses formes créatives. La maladresse humaine s'est introduite dans de nouvelles méthodes de travail, alliant ainsi aléatoire, surprise et imprévu. Le raté apporte de l'unique et de l'original.

Dans cette démarche, de nombreux designers ont choisi d'intégrer le raté dans leur processus dans le but de redéfinir les règles de la standardisation, notamment dans la production en série. Nous verrons comment ces artistes ont pensé le raté et l'erreur dans une fabrication artisanale et en série.

Le ratage dans la série: une technique artisanale contre la standardisation

Standardisation et production de masse = une uniformité parfaite

L'erreur peut intervenir dans de multiples situations, qu'elles soient voulues ou non. Ici, nous nous intéresserons à l'erreur dans sa forme intentionnelle. De nombreux artistes ont intégré le raté dans leur processus créatif, pour certains, il s'agit d'un élément nécessaire à leur future fabrication. Définissons dans un premier temps la différence entre l'erreur humaine et l'erreur mécanique. L'erreur humaine et l'erreur mécanique sont deux types de fautes qui peuvent se produire dans divers contextes, mais elles ont des origines et des caractéristiques distinctes.

D'un côté, l'erreur humaine provient des actions, des décisions ou des omissions des personnes. Elles peuvent se traduire par un manque de maîtrise, un oubli, de la distraction, de la fatigue, de l'inattention. La particularité c'est qu'elle est généralement inattendue et influencée par des facteurs émotionnels, psychologiques ou contextuels. À l'inverse, la faute mécanique résulte en général d'une défaillance technique. Elle peut être générée par des usures de pièces ou un défaut de composition. Les erreurs d'équipements sont plus prévisibles et sont souvent liées à des problèmes de conception. Dans un sens, elles peuvent être contrôlées, voire résolues grâce à une maintenance régulière des matériaux. Le raté et l'erreur sont humains et naturels. Les machines aussi font des erreurs de fabrication. Cette notion de machine se réfère à celle de l'industrie.

Nous vivons aujourd'hui dans un monde très industrialisé où chaque production en masse et en série est similaire. Il ne s'agit que de copie théoriquement parfaite d'un modèle. Certes, ce système permet de créer en abondance à moindre coût de production et de matière, mais on en perd l'effet unique de chaque objet.

L'arrivée de la révolution industrielle au XVIII^e siècle permet de faire évoluer les moyens de l'époque pour concevoir des systèmes de production mécanisés afin de fabriquer en série. Ces nouvelles normes manufacturières installent la notion de standardisation. La standardisation est le fait « d'amener un produit à la composition considérée comme normale et définie par la législation⁵¹ ». Ce sont ces nouveaux standards de production qui vont guider les marchandises sortant d'usine. Dans une création en série de masse, tout est anticipé, contrôlé. Il n'y a pas d'imprévisible. L'inattendu se fait par l'aléa des choses et l'incertitude. L'aléa s'oppose à une conception de la pratique où tout est contrôlé. Et c'est ce qui en devient le plus intéressant. Partant de ce fait, chaque composant sortant d'une usine sera similaire et ressemblant par rapport aux autres. La notion de l'unique perd alors tout son sens.

Aujourd'hui, nous souhaitons fabriquer de manière plus unitaire se basant ainsi sur la différence physique dans la création d'objets. Comme le présente la doctorante Estelle Berger dans sa thèse *Poétique du design, entre l'expérience et le discours*:

Jusqu'ici, la variation inter-individuelle entre éléments d'une même série était une caractéristique propre au travail manuel, combattue par une industrie qui n'a eu de cesse de chercher à effacer toute imperfection, toute trace d'intervention humaine. Mais certains projets invitent à un changement de regard sur ce que le système industriel est prompt à étiqueter comme « défaut ». L'imperfection, plus que tolérée, y est mise en scène et magnifiée comme une irrégularité maîtrisée, qui permet d'envisager une sorte de prévisibilité dans l'imprévisibilité.⁵²

⁵¹. Définition du terme « Standardiser » selon le CNRTL: <https://www.cnrtl.fr/definition/standardiser>

⁵². BERGER, Estelle. *Poétique du design, entre l'expérience et le discours*. Thèse de doctorat: Art et histoire de l'art: Toulouse: Université le Mirail - Toulouse II, 2014.

Le ratage dans la série: une technique artisanale contre la standardisation

Ce projet de valorisation de l'imperfection apporte une certaine nouveauté à la création. Nous pouvons enfin montrer nos «bourdes» afin de les mettre en avant, de les positionner au premier rang. Ce sont ces «ratés» qui seront l'essence même de l'élément composé. Il est vrai que l'apparition de la production en série est venue annuler toute empreinte de réalisation humaine et donc toute trace de maladresse. Les objets sortant de cette chaîne de fabrication ne possèdent plus de différence notable entre eux. Ils sont tous égaux et parfaitement conçus.

*Le travail de Gaetano Pesce
inclure l'erreur dans la
réalisation en série*

En ce qui concerne l'application de cette industrialisation devenue un peu plus unique et imparfaite, nous pouvons dire que le designer italien Gaetano Pesce est représentatif d'une telle attitude. Fatigué des mobiliers impersonnels confectionnés en série, il s'est intéressé à intégrer la diversification au sein d'une production mécanisée. Il a pris le contre-pied de l'idéal industriel et du modernisme en concevant de nouveaux meubles et objets dont la forme était à la fois expressive, excentrique et plus artistique que fonctionnelle.

Son idée est fondée sur la mise en valeur des imperfections. Il préfère laisser le choix au hasard qui définira l'aspect final de l'élément. Il crée pour pallier à l'uniformisation de la production en employant des matériaux tels que le polyuréthane expansé. Il réussit à réaliser des pièces individuelles qui sont pourtant élaborées en série à partir d'un seul moule. Au lieu de corriger les imperfections de fabrication, il les considère comme des traits distinctifs recherchés. Afin de renforcer la différenciation et le caractère unique de chaque

Le ratage dans la série: une technique artisanale contre la standardisation

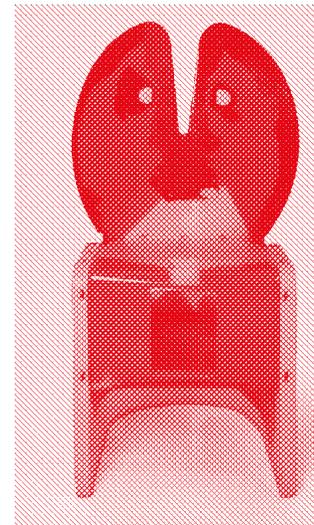
composition, le designer utilise à différentes reprises, l'intervention d'ouvriers qui viendraient interagir sur ces futures meubles. Pesce est convaincu que l'innovation – qu'elle soit dans l'artisanat ou l'industrie – émanera des compétences techniques. Selon lui, la créativité propre à chaque artisan ou ouvrier, ouvre de nouvelles perspectives pour ces compétences spécifiques. Les protocoles qu'il élabore encouragent chaque individu à apporter sa touche personnelle. Cette implication humaine dans le processus de fabrication donne ainsi une valeur ajoutée à chaque création.

Nous pouvons prendre comme exemple la série *Nobody's perfect* qu'il a imaginé avec l'éditeur Zerodisegno qui contient une collection de meubles en résines [ill. 23/ 24/ 25 de gauche à droite]. Chaque chaise est différente, autant en termes de teinte que de silhouette, elles sont chacune plus ou moins transparentes selon les pigmentations. L'une possède des accoudoirs tandis que l'autre est plus surélevée.

[ill. 23] > PESCE
Gaetano (2005).
Armchair *Nobody's
perfect* Résine
polyuréthane et
plastique moulé teinté
dans la masse jaune,
noir et vert, 50 x 85
x 45 cm, 5 Kg

[ill. 24] >> PESCE
Gaetano (2005).
Armchair *Nobody's
perfect* Résine
polyuréthane et
plastique moulé teinté
dans la masse vert,
jaune et rouge, 50 x
86 x 45 cm, 5 Kg

[ill. 25] >>> PESCE
Gaetano (2005).
Armchair *Nobody's
perfect* Résine
polyuréthane et
plastique moulé teinté
dans la masse rouge,
jaune et noir, 42 cm x
94 cm x 46 cm, 5 Kg



Le ratage dans la série: une technique artisanale contre la standardisation

Une semblable possède un dossier rond, puis un dossier pointu. Chacun de ces caractères physiques a été fait aléatoirement en prenant en compte l'improvisation de l'intervention. En effet, comme un chef cuisinier, l'artisan inclut habilement les couleurs et la résine, versant le mélange dans le moule et l'aplanissant soigneusement avec une spatule. Parfois, il y incorpore différents parfums sélectionnés. Chaque geste donne naissance à une forme singulière, jamais en tous points identique.

Le résultat se matérialise sous la forme de silhouettes anthropomorphes, dont la transparence varie en fonction de la teinte, prenant vie en tant que chaise. La base d'une assise est la même, mais chaque composant esthétique défini en suivant sera différent. Ce sont ces contrastes et ces dissemblances qui font que chaque objet de la série est unique. Aux yeux de Gaetano Pesce, il n'est pas nécessaire de fabriquer des structures rigides, même si pour une question d'utilisation, certains éléments fixes sont présents afin de supporter un corps humain sur l'assise.

Le fait de dérouter l'utilisateur fait presque partie de la prise d'initiative de la réalisation. Ces disparités qu'on est venu intégrer à une production massive en série offrent une hétérogénéité de création infinie. Cette diversité assumée permet d'apporter un côté unique dans la série. Selon le designer plasticien Bruno Munari:

Durant [leur] croissance, l'environnement modifie continuellement leur forme. Théoriquement, toutes les feuilles d'un arbre devraient être semblables, identiques, si seulement elles pouvaient pousser dans un environnement dépourvu d'influences et de variations. Toutes les oranges devraient être de forme identique, mais l'une pousse dans l'ombre, l'autre au soleil, encore une autre entre deux branches étroites, et toutes sont différentes. Cette diversité est le signe du vécu, les structures internes s'adaptent et donnent vie à d'innombrables formes, toutes de la même famille, mais différentes.⁵³

*53. MUNARI Bruno.
L'art du design, recueil
de textes regroupés
dans les années 1960,
Pyramyd. Paris. 2012.*

Le ratage dans la série: une technique artisanale contre la standardisation

Au fond, comme l'explique Bruno Munari, l'individualité et l'originalité se situent dans toute chose. Chaque élément évolue selon ses normes, ses préférences, son environnement en constituant ainsi une variété de résultats. Cette pluralité de possibilités est quasiment infinie. Dans la création, c'est la différence qui fait la nouveauté et la particularité.

Pourquoi cacher et se fondre dans une conception que l'on a déjà vue lorsque l'on peut sortir des sentiers battus en proposant un projet audacieux, irrégulier, inédit et plus personnel. C'est ce « vécu » qui permet de donner de la plus-value à une création. Nous avons tous diverses expériences, références, préférences, envies, passions, et ce sont elles qui donnent naissance à nos productions, toutes aussi contrastées les unes que les autres. Utilisons ces expériences afin d'évoluer dans une pratique de design graphique moins commune.

Aujourd'hui, nous sommes en recherche de l'unique, du rare et de l'inoubliable. Ces fausses erreurs que nous composons sans nous en rendre compte sont d'autant plus intéressantes dans la création puisqu'elles n'ont pas été programmées. Comme le souligne Marie Clerc dans son mémoire *Le charme de l'imperfection* :

En tant que designer, je trouve un charme dans la maladresse, l'erreur, le raté, l'accident, les premières ébauches, qui nous renvoient à nos premières fois, à l'enfance, au questionnement sans réponse.⁵⁴

*54. CLERC, Marie.
Le charme de
l'imperfection. Op. Lit.*

Ce sont ces questionnements sans réponse qui m'importent, puisque l'idée de la création originale est de ne pas prévoir les résultats fournis. L'accident dans la vie, de même que dans la pratique du graphisme, peut être tout à fait stimulant. Cela nous permet de nous réinterroger sur nos propres envies et ainsi déterminer une nouvelle méthode de travail liée et adaptée à ces ratages que nous avons « subis » durant nos instants de conception.

Le ratage dans la série: une technique artisanale contre la standardisation

Créer une individualité volontaire

Le raté dans l'artisanat et dans la série peut se définir de diverses façons. Exposer les imperfections d'un objet, une différence de fabrication, une erreur humaine. Le côté unique de l'objet peut s'interpréter d'une autre manière. Il peut être mis en évidence après production. Il n'est pas forcément pensé en amont, mais peut être promu après. Ces imperfections accordent au sujet une dimension ainsi qu'une histoire plus humaine.

[ill. 26] Les tasses *Imperfect mug* créées par un collectif anonyme ont pour but de récupérer des pièces (en céramique ou en papier) rejetées à l'usine. Dans cette situation, ce qui est jugé imparfait dans un certain contexte peut être perçu comme parfait dans un autre. Sur chaque récipient, le défaut est délibérément souligné à la main et marqué de l'inscription «*imperfect*», affirmant ainsi sa singularité comme une caractéristique valorisée.



[ill. 26] Anonyme (s. d.). *Imperfect mug*

Le ratage dans la série: une technique artisanale contre la standardisation

Ce principe de recyclage est aussi abordé par Estelle Berger dans son article *Le futur de l'imparfait*:

Au-delà d'une revendication anti-gaspillage, l'imparfait pousse aussi les usagers à s'interroger sur ce qu'ils attendent de leurs objets. Dans un contexte d'hyperchoix, on recherche naturellement l'unique et l'exceptionnel, qui se manifestent jusqu'ici trivialement par une rareté organisée et un prix en rapport. Les nouveaux objets porteurs de variations montrent des traces sensibles de leur unicité.⁵⁵

⁵⁵ BERGER, Estelle, «Le futur de l'imparfait». Op. Cit.

En effet, nous sommes dans un contexte où les choix de consommations sont multiples. Nous désirons la nouveauté, ainsi que «ce petit côté en plus» qui rendra une réalisation plus intéressante qu'une autre. Les défauts de ces tasses qui sont marqués après production, permettent de réévaluer ce qui nous semble raté. Nous pouvons donc nous demander si ce raté rend l'objet inutilisable au quotidien ou si c'est seulement une question esthétique. Ces expositions volontaires des erreurs visuelles de chacune des tasses seront elles aussi uniques et différentes.

Le raté à présent, sera amplifié, et redéfinira l'usage de ces tasses qui ont été jetés des usines, car considérées comme non conforme selon un certain modèle. Ce sont ces erreurs qui formeront des distinctions pertinentes pour une remise en valeur des objets concernés. Pour le sociologue Richard Sennett «la créativité consiste à comprendre la différenciation et faire en sorte qu'elle s'exprime. (...) La créativité réside dans la différenciation⁵⁶» Ici, la différenciation se fait par l'irrégularité de l'unique et la mise en avant de ces petites fautes que l'industrie tente d'effacer de nos produits de consommation.

⁵⁶ SENNETT, Richard, (entretien mené par HEILBRUNN, Benoît). *L'artisanat, la main et l'industrialisation* Mode de Recherche n°18. IFM, Paris, 2012.

Ici, le mal fait est purement esthétique et graphique, chaque courbe possède son lot de petit défaut qui forme une certaine cohérence graphique et qui offre un aspect assez insouciant à la typographie. Son nom *Pardon* est aussi curieux. Comme l'explique le typographe lui-même: «Pardon ne serait jamais désolé, il aimerait être pris tel qu'il est⁵⁸». Cette police est volontairement mal faite, et c'est de cette manière que nous devons l'utiliser. Cette typographie manuscrite a été conçue pour donner l'impression que «quelqu'un écrit tout en tenant le stylo avec ses orteils⁵⁹».

Dans son processus créatif, Martin Aleith a souhaité imiter au plus proche les imprévus et les moindres erreurs qui peuvent se glisser dans la réalité et la spontanéité des mots manuscrits. Pour ce faire, il a inventé un générateur, le *Pardon 4x4*, qui fournit des alternatives de sorties de lettres différentes. Toutes les majuscules et minuscules possèdent quatre variantes. Ce qui signifie qu'il y aurait environ 256 façons d'afficher un terme. Lorsque l'on tape un mot, le logiciel génère de manière aléatoire une sélection de lettres pour suggérer de petites bizarreries typographiques dans chaque caractère. Je trouve que cet exercice typographique est intéressant par la facilité esthétique qu'il propose, mais qui demande une certaine difficulté dans la construction des caractères afin qu'ils soient tous cohérents les uns avec les autres.

Comme nous pouvons le voir sur ce travail, les échecs peuvent conduire à des découvertes importantes, ils peuvent nous encourager, nous artistes, à repousser nos limites de créations. Le ratage peut être une étape cruciale dans le processus imaginaire. Finalement, c'est souvent grâce à nos erreurs que nous parvenons à fonder quelque chose de véritablement remarquable.

58 ALEITH, Martin.
À propos de sa
typographie *Pardon*
4x4. *It's Nice That*
(en ligne). 2022.

59 Ibid

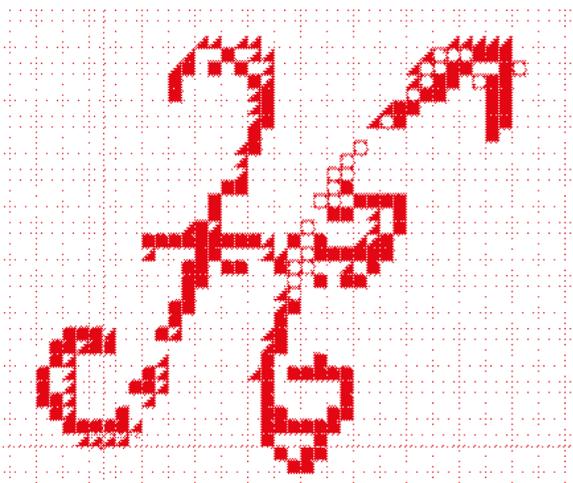
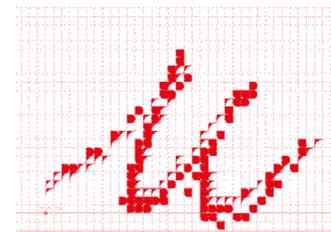
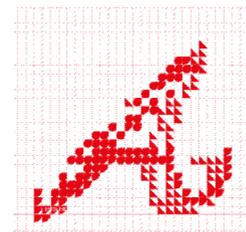
60 DIMOS, Alexandre,
FOULQUIER, Francine
et GUÉGAN, Victor. *La*
fabrique de Fanette
Mellier. Op. Lit.

Le pixel une trame
dérangeante

Le mal fait expose les diverses manières dont les graphistes ont joué avec les normes et les outils numériques. En effet, comme l'explique Fanette Mellier, c'est «par un surinvestissement de tous ces réglages⁶⁰» (les paramètres numériques et graphiques) que nous arrivons à penser de façons plus débridées et donc plus «mauvaises». C'est en abusant de certains ajustements que nous pouvons envisager un nouveau contenu graphique.

En m'inspirant des idées de Fanette Mellier, j'ai entrepris la réalisation d'une typographie sur le site FontStruct. [ill. 28] Ce site offre la possibilité de concevoir son propre alphabet en exploitant des formes géométriques.

[ill. 28] PINT,
Camille (2024).
Balance Font
Typographie. Réalisé
sur fontstruct.com



La plus part du temps, les usagers disposent ces formes pour créer des courbes directes qui sont finalement noyées et perdues dans la lettre. De mon côté, j'ai plutôt utilisé les formes comme des pinceaux. À main levée, à l'aide de mon pavé tactile, j'ai dessiné d'un geste spontané chacun des caractères. Je ne me suis pas fiée à la ligne de base ni à la hauteur standard, choisissant les formes de manière aléatoire et traçant librement.

Chaque lettre possède ses erreurs: différences de hauteur, d'épaisseur et de largeur. La finalité de ce travail offre une typographie malgré tout cohérente, mais créée sans respecter les règles typographiques classiques. Comme on peut le voir sur ces images, les lettres débordent des repères bleutés. J'ai surinvesti les réglages proposés afin d'en redéfinir une nouvelle utilisation moins commune et plus erronée. Lorsque cette typographie est exploitée dans un texte courant, les caractères ne possèdent pas les mêmes écarts ni les mêmes contrastes, provoquant un grésillement visuel dérangeant.

[ill. 29] Dans une autre perspective, cette police difficile à lire peut également être déployée comme une trame très graphique si les lettres sont condensées les unes entre les autres.



[ill. 29] PENT,
Lamille (2024). Affiche
défile Amour Collective.
Illustrator.

Sur cette affiche, la lecture des caractères cède la place à la formation d'un motif contrasté, composé de différentes formes géométriques qui génèrent un dynamisme ainsi qu'un désordre graphique. Cette cacophonie visuelle peut, de la même façon, refléter un choix délibéré de renoncer à une hiérarchisation des informations, toutes étant insérées dans les espaces les moins encombrés pour attirer l'œil. Dans le contexte graphique actuel, l'organisation de cette affiche serait à refaire puisqu'elle manque de clarté et de profondeur. Or, ici, nous cherchons à questionner les règles de mise en page dans la communication graphique. L'opposition à ces modèles est représentative d'un travail qui pourrait être interprété comme étant mal fait.

À ce point de réflexion, nous pouvons nous demander si la notion de cadre et de norme a encore une pertinence pour penser la pratique en design graphique. Les limites du cadre que nous avons évoqué précédemment sont un appel au dépassement. Aujourd'hui, les artistes prennent le contre-pied des normes imposées. Nous avons été façonnés dans un monde fait de contraintes. Exigences de la vie, du langage, des possibilités, des besoins de production. Tout est contraint. Nous avons appris à vivre avec ça, donc nous ne les voyons plus comme telles. Ces contraintes sont des guides dans nos usages de vie. Elles sont devenues, malgré nous, des repères et des cadres indirects dans la création.

On dit souvent que les règles et les limites sont faites pour déborder et aller à leur rencontre. Cette vision de la contrainte permet de tourner le sujet à notre propre avantage lors de certaines créations. Comme nous avons pu l'observer plus tôt, les artistes réfléchissent avec et pour le cadre. Ils pourraient donc penser le cadre comme un obstacle créatif à employer dans le processus, pour imaginer un travail fort et percutant. Mal faire est généralement insouciant et non souhaité, c'est par le manque de maîtrise et de connaissance que nous nous trompons.

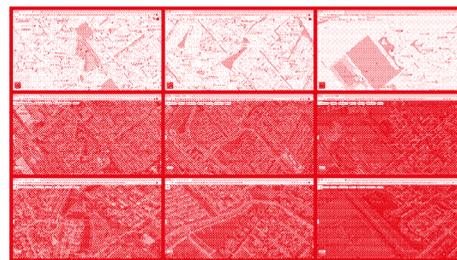
La distorsion □ provocatrice de dissonance graphique

Dans d'autres situations, on peut se servir de techniques peu communes pour concevoir maladroitement. Comme nous l'avons vu au début de ce mémoire, l'art du bogue informatique devient de plus en plus utilisé dans la réalisation graphique. C'est par l'usage des pixels que nous pouvons donner un effet erroné et détruit au lettrage. En parlant de typographie pixelisée, Fanette Mellier nous dit que l'on peut « (...) la détériorer, avoir un rapport frontal avec celle-ci, enlever des morceaux etc.⁶¹ » C'est le fait d'oser modifier et attaquer un caractère dans sa forme qui va nous permettre de casser sa lecture, et donc, de transformer notre rapport à la lettre en la manipulant et en la malmenant.

[ill. 30] Prenons pour exemple la typographie *Lowlands Display* créée par le studio graphique That Smell. Cette police de titre est inspirée des Pays-Bas. Les Pays-Bas doivent leur nom au fait qu'une grande partie de leur territoire est située sous le niveau de la mer. Cette particularité donne lieu à des reliefs uniques où, lors de la concentration de l'eau, des formations évoquant souvent des lettres se constituent. Ces lettres sont les résultats de certaines coordonnées précises du pays. Elles représentent des bâtiments, des routes, des quartiers, des lacs... Le studio cherche des caractères dans les façades urbaines depuis des vues satellites. Ils ont utilisé le réel afin de construire une fonte originale et non modifiée.

Chaque caractère ressemble plus ou moins aux lettres de l'alphabet que l'on arrive à distinguer difficilement. Ici, la méthode ne se base pas sur du ratage. Le fait de retrouver des formes dans des vues satellites n'est pas de l'ordre de l'erreur ou d'un manque de compétence. Au contraire, chacune de ces lettres est millimétrée, mais possède l'effet esthétique du mal fait.

61 DIMOS, Alexandre, FOULQUIER, Francine et GUÉGAN, Victor. *La fabrique de Fanette Mellier*. Op. Lit.



[ill. 30] THAT SMELL. (2020). *Lowlands Display*. Typographie. Mesozoic



62 KESSELS, Erik. citation présente dans le livre, *Parfaites imperfections. Comment transformer ses erreurs en idées géniales pour se planter en beauté*. Édition Phaidon Press Limited, réimpression, 168p. 2023.

Finalement, qu'il soit souhaité ou non, maîtrisé ou aléatoire, le mal fait apporte une esthétique singulière qui requestionne la pratique graphique. Pourquoi ces designers proposent-ils des lettres tordues et gribouillées ? Ces erreurs visuelles définissent de nouvelles manières de travailler et de présenter des fontes plus excentriques, spontanées et inattendues. Tout comme le travail de ces graphistes, celui du photographe Erik Kessels transgresse les conventions et les règles photographiques que l'on peut voir habituellement. En effet, comme le souligne le journal *Times*: « Erik Kessels ne s'intéresse guère à ce qui est impeccable ou soigné. Il est plutôt en quête de dissonance, de banalité et plus encore, d'harmonie perturbée...⁶² » Ce sont ces dissonances qui sont représentatives du raté et du mal fait. Ces lettres, toutes aussi banales les unes que les autres, possèdent tout de même une cohérence indescriptible et une forte pertinence graphique. Au fond, ces « harmonies perturbées » expriment de nouvelles formes graphiques inspirées par l'échec et l'erreur.



CON
G
ION

Dans notre exploration du concept de ratage en design graphique, nous avons traversé un panorama complet où le ratage, sous toutes ses formes, s'est révélé être bien plus qu'une simple erreur. Nous avons d'abord délimité les nuances du ratage en définissant le faux ratage. Le faux ratage représente le fait de concevoir volontairement du raté, mais en fin de compte, il ne se réduit qu'à un effet esthétique. Afin de préciser ce que comprend le raté, nous nous sommes questionnés sur les normes qui nous servent de point de référence. Rater c'est la conséquence de ne pas rentrer dans les normes. Ces modèles préétablis, où la conformité a des critères rigoureux, dictent souvent nos actions et nos jugements sur la qualité de réussite d'une création.

En graphisme, le raté peut être représenté selon différents éléments, tels qu'un manque de compétence technique, des proportions incorrectes, une mauvaise lisibilité des informations, une incompréhension de l'objet graphique et du sujet, une mauvaise hiérarchisation de lecture, une incohérence esthétique, un problème de contraste et de couleurs... Si elles ne sont pas respectées, ces normes graphiques offrent une ouverture sur un graphisme raté et non professionnel.

À partir de tout ceci, nous nous sommes rendu compte que le raté possède plusieurs perceptions. Ces perceptions dépendent de différents facteurs, qu'ils soient sociaux ou culturels. Accepter les erreurs permet de s'éveiller à de nouvelles perspectives de création pour ainsi repenser nos manières de travailler. Après avoir défini en détail ce qu'était le ratage, nous avons, dans une seconde partie, exploré le ratage comme condition de création, mettant en lumière l'importance de trouver de nouveaux processus créatifs plus originaux.

L'expérimentation, notamment, a permis de découvrir une différente approche qui puisse introduire l'imprévu et la surprise dans une démarche de recherche créative. L'expérimentation permet de fouiller, de tâtonner afin de produire de l'inattendu et du raté pour ensuite l'intégrer dans une réalisation.

Les designers graphiques qui adoptent cette méthode sortent des sentiers battus pour fournir des résultats qui captivent, qui inspirent et qui questionnent. Le raté peut aussi être mis en avant lors de choix. Ces nouvelles solutions radicales suggèrent, de façon alternative, d'exploiter les erreurs comme nouvelles approches dites radicales.

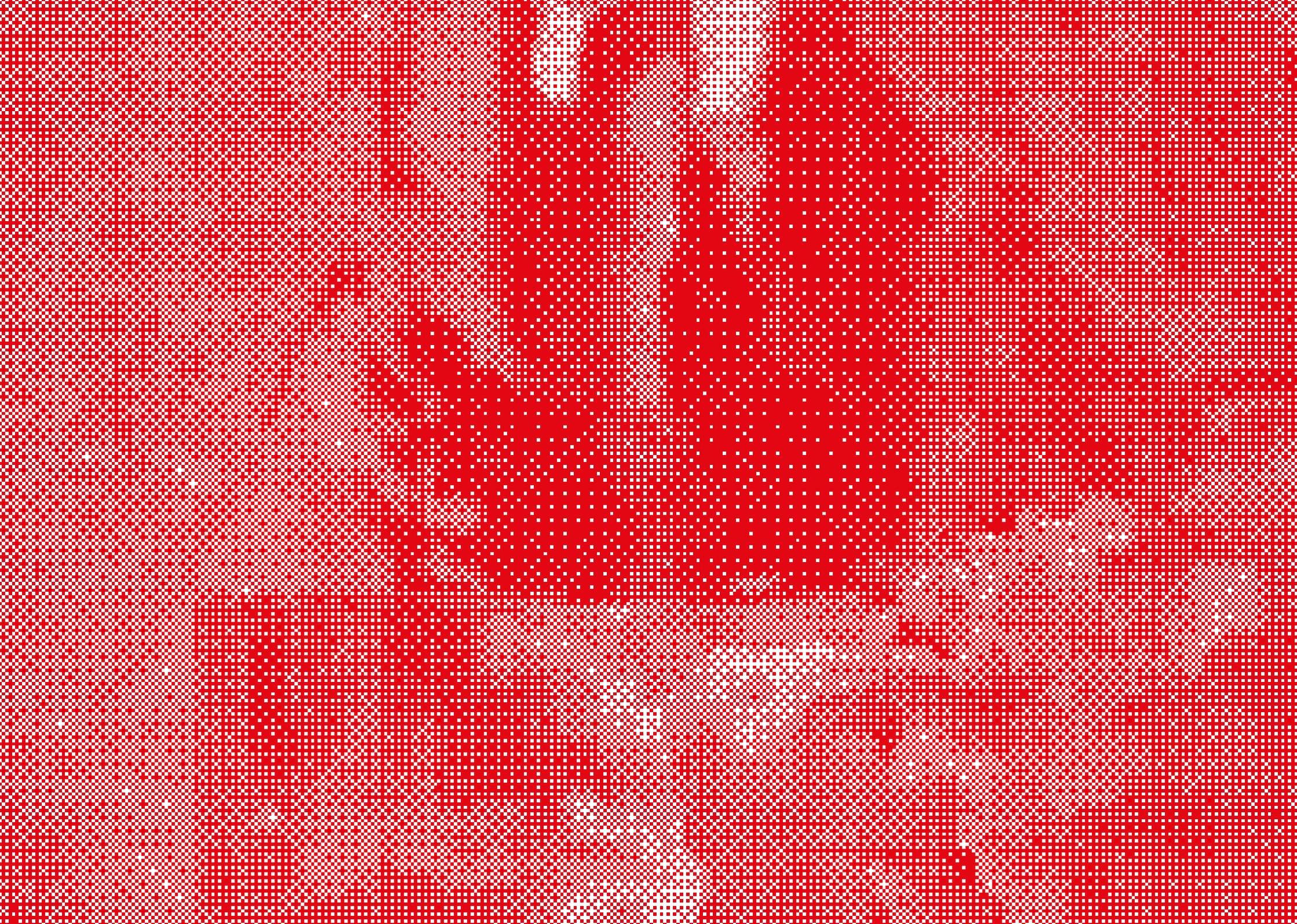
De nombreux artistes comme les dadaïstes ont été déterminants dans leur manière de travailler. C'est en provoquant et en utilisant le hasard qu'ils ont défini différents procédés créatifs. Les choix radicaux peuvent défier les normes établies, en proposant des pratiques inattendues et surprenantes. Par ailleurs, nous avons trouvé une dernière technique pour intégrer le raté dans une méthode créative. Divers designers ont laissé la réalité des choses s'appliquer sur leur production. C'est ce que nous appelons de manière plus poétique, la sérendipité. Ce concept représente le fait de s'en remettre au hasard et de laisser la réalité des choses se faire. L'heureux hasard, qui permet de découvrir, sans modifier quoique ce soit, de petites fautes et bévues qui viennent ponctuer une construction graphique. Les artistes qui s'en remettent à la coïncidence acceptent d'utiliser des éléments aléatoires pour les ajouter à leur création. Ainsi, le hasard permet d'intégrer le raté dans des méthodes de conception. C'est en embrassant ces éléments que les designers peuvent transcender les limites du ratage pour en faire une plus-value dans leur pratique artistique.

Enfin, dans notre dernière partie, nous avons exploré les façons dont le ratage peut aller à l'encontre des normes, les renouveler et les transformer. Transgresser les normes c'est faire opposition à celles-ci, ne pas les respecter, les requestionner. Ces approches anticonformistes sont là pour redéfinir des besoins créatifs pour aménager d'autres perspectives graphiques. Des designers ont choisi d'enfreindre les règles et les standards ouvertement en vue de prôner une création innovante, notamment dans la production en série. Ces

artisans et designers ont reconsidéré les standards de la fabrication de masse, afin d'apporter l'unique dans une production en série. Ils ont intégré, par petite touche, de l'erreur, ainsi que des différences drastiques dans l'apparence finale de l'objet. Grâce à cela, nous avons vu comment l'artisanat peut rompre avec la l'uniformisation industrielle pour interroger les règles établies, et leur utilité aujourd'hui. Ce sont ces erreurs pensées et souhaitées, qui ont aussi questionné sur le mal fait.

Ces designers ont-ils fait exprès d'altérer cette forme ou cette courbe? La réponse est oui. Différents graphistes ont choisi d'imaginer un nouveau style graphique: le mal fait. Ce ratage volontaire possède une esthétique qui est vraiment raté. La finalité de la création interroge et intrigue sur la réalité graphique de la production. C'est en typographie notamment, que des graphistes ont décidé de malmener et de modifier les caractères pour les rendre sales et indéchiffrables, questionnant ainsi sur leur lecture et leur utilisation dans un projet de communication visuelle. Ces typographies tordues peuvent-elles être des choix intéressants et pertinents pour une pensée en design graphique? Nous avons vu comment le mal fait peut déranger et intriguer visuellement, et comment le ratage peut être, en toute connaissance de cause, incorporé pour proposer une esthétique alternative et subversive en graphisme.

En fin de compte, notre exploration du ratage en design graphique nous a conduits à reconsidérer notre relation avec l'erreur et l'imperfection. Nous avons découvert que le ratage, loin d'être un simple échec, pouvait être une source d'inspiration, de créativité et d'innovation. En utilisant cette complexité, les designers peuvent repousser les limites de leur pratique et concevoir des œuvres qui défient les attentes et qui suscitent la réflexion. Cela nous questionne donc sur l'absurdité de ce que représente le raté dans la création. Que signifie être un bon graphiste? Est-ce celui qui suit les règles? ou celui qui les transgresse et les renouvelles?



BIBLIOGRAPHIE

ALEITH, Martin. A propos de sa typographie Pardon 4X4. *It's Nice that* (en ligne). 2022 [Consulté le 15/05/2024]. Disponible sur : <https://www.itsnicethat.com/articles/pfa-typefaces-graphic-design-250522>

Anonyme, « Sérendipité : l'art de faire une découverte fortuite ? ». *Flex Job* (en ligne), 2024 [Consulté le 15/05/2024]. Disponible sur : <https://flexjob.fr/serendipite-lart-de-faire-une-decouverte-fortuite/>

AYVAZOVA, Daria, *Poïétiques du design 3, journées d'étude doctorales en design*, Université de Strasbourg, Vimeo (en ligne), 2015. [Consulté le 4/04/2024]. Disponible sur : <https://vimeo.com/210470404>

BAUDOU, Estelle, COULON, Aurélie et RIOUAL, Quentin. « Rater ». *Revue Agôn* (en ligne). 2020, Appel clos, vol. 9. [Consulté le 18/04/2024]. Disponible sur : <https://journals.openedition.org/agon/4410>

BERGER, Estelle, « Le futur de l'imparfait ». *La Revue du Design* (en ligne), 2023. [Consulté le 12/02/2024]. Disponible sur : <http://www.larevuedudesign.com/2013/05/22/le-futur-de-l-imparfait/>

BERGER, Estelle. *Poïétique du design, entre l'expérience et le discours*. Thèse de doctorat : Art et histoire de l'art : Toulouse: Université le Mirail - Toulouse II, 2014. [Consulté le 30/04/2024]. Disponible sur : <https://theses.hal.science/tel-01246417/document>

BERNARD, Claude, *Introduction à l'étude de la médecine expérimentale* (en ligne). Paris : Éditions Garnier-Flammarion, 1865, 318p. [Consulté le 19/05/2024]. Disponible sur : http://classiques.uqac.ca/classiques/bernard_claude/intro_etude_medecine_exp/intro_medecine_exper.pdf

BERTHET, Dominique, *L'incertitude de la création, Intention, réalisation, réception*, Partie II, L'intention et le hasard. Chapitre 1, Dadaïsme et surréalisme, le hasard comme catalyseur, chapitre 1, p69 à 76, Éditeur Presses universitaires des Antilles, 2021. [Consulté le 15/05/2024]. Disponible sur : <https://www.cairn.info/l-incertitude-de-la-creation--9791095177142-page-69.htm>

BOUKHALFA, Elise, « Quand l'imperfection devient perfection, Est-ce raté si c'est imparfait? », *Mon univers Déco* (en ligne), 2020. [Consulté le 10/10/2023]. Disponible sur : <https://mon-univers-deco.com/a-propos-de/>

CLERC, Marie. *Le charme de l'imperfection*. Mémoire : Master de design global : Paris : École de Condé, 2012. [Consulté le 13/11/2024]. Disponible sur : https://issuu.com/ecolesconde/docs/2012_mdg-2_dipl_me_marie_clerc

Définition du terme « Inattendu » selon le cnrtl : <https://www.cnrtl.fr/definition/inattendu>

Définition du terme « Norme » selon le cnrtl : <https://www.cnrtl.fr/definition/norme>

Définition du terme « Rater » selon le cnrtl : <https://www.cnrtl.fr/definition/rater>

Définition du terme « Standardiser » selon le cnrtl : <https://www.cnrtl.fr/definition/standardiser>

DE SMET, Catherine, *Pour une critique du design graphique*. Paris, Éditions B42, 216p. réédition 2020.

DIMOS, Alexandre, FOULQUIER, Francine et GUÉGAN, Victor, *La fabrique de Fanette Mellier*, Collection Prisme 01, Éd B42, 2021

ESCOLA, Marc, « Norme et écarts à la norme ». *Les chantiers de la Création* (en ligne), Appel à communications, revue pluridisciplinaire, 2024. [Consulté le 03/02/2024]. Disponible sur : <https://www.fabula.org/actualites/118019/norme-et-ecarts-a-la-norme.html>

INSIGHT. « Le glitch : la création par la destruction ». *Tetropolis* (en ligne), 2016. [Consulté le 04/03/2024]. Disponible sur : <https://www.tetropolis.fr/le-glitch-la-creation-par-la-destruction/>

JURY, David. *About Face : Reviving The rules of Typography*, extrait, Roto Vision, Londres, 1996

KESSELS, Erik. *Parfaites imperfections. Comment transformer ses erreurs en idées géniales pour se planter en beauté*, Édition Phaidon Press Limited, réimpression, 168p. 2023

LABOMEDIA, Benjamin. « Le data moshing qu'est ce que c'est ? ». *Labomédia* (en ligne), 2023. [Consulté le 23/04/2024]. Disponible sur : https://ressources.labomedia.org/le_datamoshing

Légende de présentation pour la Bibliothèque Carlton, Musée des arts décoratifs de Paris, non daté, [Consulté le 1/05/2024]. Disponible sur : <https://madparis.fr/Ettore-Sottsass-1917-2007-Bibliotheque-Carlton-Italie-1981>

MAHEU, François. *Erreurs photographiques et création artistique dans les œuvres de Douglas Huebler et de John Baldessari*, Essais [En ligne], 2016. [Consulté le 12/04/2024]. Disponible sur : <http://journals.openedition.org/essais/5358>

MARTINI, Loraine, *Les normes sont faites pour être transgressées*, mémoire de DNSEP : Amiens : ESAD d'Amiens, suivi par Patrick Doan, 2023. (Consulté le 17/05/2024). Disponible sur : <https://www.memo-dg.fr/memoire.php?nom=les-normes-sont-faites-pour-etre-transgressees>

MENKMAN, Rosa, site personnel : <https://beyondresolution.info/ABOUT>

MENKMAN, Rosa, citation extraite de l'article «Le glitch ou le bug érigé au rang d'art», *Beaux Arts* (en ligne), 2018. [Consulté le 21/05/2024]. Disponible sur : <https://www.beauxarts.com/grand-format/le-glitch-ou-le-bug-erige-au-rang-dart/>

MEURICE, Guillaume (Invité), RUWET, Fanny (Animatrice). *Les gens qui doutent*, «Je ne crois pas aux gens qui sont sûrs d'eux», Podcast audio, 2023. [Écoute le 14/11/2023]. Disponible sur : <https://open.spotify.com/episode/1QApwcos7eO2QbfIWj0J9?si=bd3b3443ea6748f3>

MONDZAIN, Marie-José (Invité), *La Grande table*, «Une philosophe radicale ?», France Culture, Podcast audio, 2017. [Écoute le 22/02/2024]. (en ligne). Disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-grande-table-2eme-partie/marie-jose-mondzain-une-philosophe-radicate-8186315>

MUNARI Bruno. *L'art du design*, recueil de textes regroupés dans les années 1960, Pyramyd. Paris. 2012.

RUSH, Norman, «Norman Rush, le romancier des utopies», Portrait publié par Nathalie Crom, *Télérama* (en ligne), 2015. [Consulté le 19/05/2024]. Disponible sur : <https://www.telerama.fr/livre/norman-rush-le-romancier-des-utopies,130506.php>

SAMARA Timothy, *Manuel de design graphique, Connaître les règles du graphisme et l'art de les détourner*, 2e édition. Malakoff : Dunod, 320p. 2021.

Séminaire organisé par l'équipe de recherche «Praxis et esthétique des arts» du Laboratoire Textes et Cultures EA 4028. Ratage, erreur et échec dans les arts de la scène et visuels. *Une approche esthétique et économique*, Université d'Artois (Arras), 2018. [Consulté le 11/03/2024]. Disponible

sur : <https://www.fabula.org/actualites/83415/ratage-erreur-et-echec-dans-les-arts-de-la-scene-et-visuels-une-approche-esthetique-et-economique.html>

SENNETT, Richard, (entretien mené par HEILBRUNN, Benoît). *L'artisanat, la main et l'industrialisation*. Mode de Recherche n°18. IFM, Paris, 2012. [Consulté le 6/02/2024]. Disponible sur : https://www.bibliotheque-ifm.com/doc_num.php?explnum_id=222

TZARA, Tristan. *Pour faire un poème dadaïste*. in *Sept Manifestes Dada*, manifeste. Ré édité par Fayard, 1985

Vincent. «Grille de mise en page : principe et utilisation» *Nün* (en ligne), 2018. [Consulté le 5/05/2024]. Disponible sur : [https://www.nundesign.fr/fondamentaux-graphiques/grille-de-mise-en-page-principe-et-utilisation#:~:text="](https://www.nundesign.fr/fondamentaux-graphiques/grille-de-mise-en-page-principe-et-utilisation#:~:text=)

Vier5, Présentation du studio. *Vier5* (en ligne) (s. d.). [Consulté le 26/05/2024]. Disponible sur : <https://vier5.de/home>

ZAMMIT, Adrien, «100 affiches improvisées pour Spontanéous, Festival d'improvisation de Lyon», *Formes Vives* (en ligne), 2010. [Consulté le 30/02/2024]. Disponible sur : <http://formes-vives.org/le-blog/index.php?post/2010/09/30/410-100-affiches-improvisées>

ZEBOUTE. «Le bug, l'erreur, ou petit lexique heureux ou malheureux des anomalies» *Zeboute Infocom'* (en ligne), 2014. [Consulté le 2/01/2024]. Disponible sur : <https://zeboutefocom.com/2011/04/30/le-bug-erreur-esthetique-semiologie/>

TABLE DES ILLUSTRATIONS

[ILL.1] PINT, Camille (2024), *Expérimentation amour collective*,
Illustrator.

[ILL.2] MENKMAN, Rosa (2011). *A Vernacular of File Formats
vs Extrafile*. Blix databend.

[ILL.3] A\$AP Mob ft. Juicy J (2016). *Yamborghini High*.
Youtube, clip, 5,12 min. Disponible sur : [https://youtu.be/
tt7gP_IW-1w](https://youtu.be/tt7gP_IW-1w) (Consulté le 16/03/2024)

[ILL.4] Anonyme. *Sans titre*. s.l.n.d, reproduction de «La
Joconde» de Léonard Da Vinci, donné au Museum of Bad Art
par Andrea Schmidt, résidente de Vancouver.

[ILL.5] BROCKMANN MULLER, Joseph (1999). *Grid system
in Graphic design*. Teufen : Édition Niggli Verlag, 176p.

[ILL.6] STRÖMQUIST, Liv (2021). *Le palais des miroirs*, Paris:
Édition Rackam, Collection Le Signe Noir, 168p.

[ILL.7] - PINT, Camille (2024), *Affiche 3 amour collective*,
Illustrator.

[ILL.8] GREFFÉ, Myriam (s. d.). *Assiette bleue avec accident
de cuisson*, Kintsugi à l'or 24 carats, 22cm. (Consulté le
2/05/2024), Disponible sur : [https://kintsugi.fr/produit/assiette-
bleue-avec-accident-de-cuisson-2/](https://kintsugi.fr/produit/assiette-bleue-avec-accident-de-cuisson-2/)

[ILL.9] BOYD, Joe (2024). *Nobody Notices*, Médias mix.

[ILL.10] RAY, Man (1931), *Solarisation*, Photolithographie (en
ligne). Disponible sur : [https://www.mutualart.com/Artwork/-
Anonymous---SOLARISATION-/91A8DB6D37E2E420](https://www.mutualart.com/Artwork/-Anonymous---SOLARISATION-/91A8DB6D37E2E420)

[ILL.11] DUCHAMP, Marcel (1917), *Fontaine*, Faïence blanche
recouverte de peinture, 38 x 48 x 63,5 cm. Paris, Centre
Pompidou.

[ILL.12] SOTTASS, Ettore (1981). *Bibliothèque Carlton*, Édition Memphis. Placage de bois, laminé plastique, 190 x 40 x 196 cm. Paris, Musée des Arts Décoratifs.

[ILL.13] ULRICH, Timm (1972-1987), *Landschaftsepiphanen (Epiphanies de paysage)*. Épreuve transparente à destruction de colorants, (cibachrome), 80,1 x 100,4 cm. Paris, Centre Pompidou.

[ILL.14] DUCHAMP, Marcel (1913/1964), *3 Stoppages-étalon, Détail des 3 caissons*, Fil, toile, cuir, verre, bois, métal, coffre : 28 x 129 x 23 cm, plaque de verre : 125,4 x 18,3 cm, bande de toile : 119,2 x 13,2 cm, fil : 1 m, Paris, Centre Pompidou, Secteur Arts Plastiques- Moderne.

[ILL.15] KESSELS, Erik (2003). *Parfaites imperfections. Comment transformer ses erreurs en idées géniales pour se planter en beauté*, Édition Phaidon Press Limited, réimpression, 168p.

[ILL.16] HENNI Tom, (2010). *100 affiches improvisées pour spontanées*, Festival d'improvisation de Lyon (en ligne). Disponible sur <http://formes-vives.org/le-blog/index.php?post/2010/09/30/410-100-affiches-improvisees>

[ILL.17] ROGOWSKI, Kent (2006-2008). *Love= love 9*. Reconstitution de plusieurs puzzles.

[ILL.18] Vier5 (2003). *Affiche de l'exposition «The technoat/ The feeder» de l'Atelier van Lieshout*, CAC Brétigny, 56,5x84cm. (poster violet)

[ILL.19] Vier5 (2006). *Affiche de l'exposition «Here or Elsewhere» de Roman Ondak*, sérigraphie noire sur offset, 59,5 x 84cm. (poster bordel texte fin noir sur texte)

[ILL.20] Vier5 (2007). *Affiche de l'exposition «Exposition» de Rainer Oldendorf*, CAC Brétigny, sérigraphie noire sur offset, 56,5 x 84cm.

[ILL.21] Vier5 (2012). *Affiche de l'exposition «Soullessness» de Terre Thaemlitz*, CAC Brétigny, sérigraphie 1 couleur, 56,5 x 84cm.

[ILL.22] Groupe CCC (s. d.). *La Horde*. Site Web (en ligne). (Consulté le 10/05/2024). Disponible sur : <https://www.collectiflahorde.com/>

[ILL.23] PESCE Gaetano (2005). *Armchair Nobody's perfect*. Résine polyuréthane et plastique moulé teinté dans la masse rouge, jaune et noir, 42 cm x 94 cm x 46 cm, 5 kg (Pour la photo de gauche)

[ILL.24] PESCE Gaetano (2003). *Armchair Nobody's perfect*. Résine polyuréthane et plastique moulé teinté dans la masse rouge, jaune et rouge, 50 x 86 x 45 cm, 5 kg (pour la photo du milieu)

[ILL.25] PESCE Gaetano (2005). *Armchair Nobody's perfect*. Résine polyuréthane et plastique moulé teinté dans la masse rouge, noir et vert, 50 x 85 x 45 cm, 5 kg (pour celle de droite)/

[ILL.26] Anonyme (s. d.). *Imperfect mug*.

[ILL.27] ALEITH, Martin (2022). *Pardon 4x4*. Typographie. PEA Typefaces.

[ILL.28] PINT, Camille (2024). *Balance Font*. Typographie. Réalisé sur fontstruct.com

[ILL.29] PINT, Camille (2024). *Affiche défilé Amour Collective*. Illustrateur.

[ILL.30] THAT SMELL. (2020). *Lowlands Display*. Typographie. Mesozoic.

REM- ERCIÉ MENTS

Achévé d'imprimé en
juin 2024 à l'imprimerie
Forestié à Montauban
et relié à la main.

Papier couverture:
Parade orange 240gr

Papier intérieur:
munken white 90gr

Typographie Chapitre:
Sacado réalisé par
moi-même

Typographie sous titre:
Balance Font réalisé
par moi-même

Typographie sous
partie: Mauvescan
réalisé par moi-même

Typographie de la bague:
Berlimum

Typographie de l'égende:
Reenie Beanie par
James Grieshaber

Je tiens tout d'abord à remercier Jérémie Elalouf, tuteur de ce mémoire, pour son suivi, ses conseils, sa patience, ses nombreux retours et relectures sur mon argumentation.

Merci également à Olivier Subra de m'avoir aiguillé sur la question du raté en graphisme.

Un grand merci à ma famille qui m'a toujours épaulé dans ce travail d'écriture. Merci pour leurs soutiens, leurs encouragements tout au long de mes études.

Merci à mes amies, Fiona et Julie pour leur honnêteté et leurs encouragements sans fin dans ce travail de recherche.

Un immense merci à mon amour, Hugo, sans qui j'aurais baissé les bras depuis longtemps. Merci d'être à mes côtés et de croire en moi quand je n'ai plus la force de le faire.

Je vous remercie aussi cher-ère lecteur-riche de m'avoir lu. Peut-être que cette argumentation vous permettra de croire en vos erreurs et de les utiliser dans de futurs projets graphiques.



