

Date de Soutenance : le 26 Juin 2024

Sous la direction de  
Jérémie  
ELALOUF

# L'illustration

dans le

# GRAPHISME

Master Graphisme et édition · 2023-2024

Julie JEANJEAN

Membres du jury  
Jérémie ELALOUF  
(Maître de conférence)  
Olivier SUBRA  
(Professionnel  
associé)



Date de Soutenance: le 26 Juin 2024

Sous la direction de  
Jérémie  
ELALOUF

# L'illustration

dans le

# GRAPHISME

Julie JEANJEAN

2023-2024



Graphisme

Illustration

Dessin

Lettrage

Art

Au cours de ces deux dernières années, j'ai travaillé sur la relation entre l'illustration et le graphisme. En effet, je crée des illustrations depuis mon enfance et, tout au long de ma vie, j'ai remarqué que le texte et les images sont souvent séparés dans les productions graphiques. Cela est particulièrement vrai pour les affiches de festivals, où une grande quantité de texte est utilisée pour annoncer les artistes qui se produiront. Le texte et l'illustration sont traités comme deux entités distinctes, occupant des espaces différents. Pourquoi ne pas les lier ensemble ?

Cette observation nous questionne sur comment l'illustration devient un processus de création dans le graphisme. Nous aborderons ce thème dans un premier temps d'un point de vue historique. En effet, l'illustration a joué un rôle fondateur dans la création du design graphique. Cependant, elle est souvent discréditée en raison du temps qu'elle nécessite, la rendant incompatible avec notre société actuelle, où la rentabilité est une préoccupation majeure. L'objectif de ce mémoire est de démontrer l'intérêt de l'illustration dans le monde du design graphique. Tout d'abord, l'esquisse ou le dessin est un moyen efficace pour communiquer des idées au début d'un projet. C'est également un moyen expressif de créer, qui peut aussi apporter un caractère enchanteur à notre quotidien. De plus, le spectateur peut s'identifier aux dessins réalisés à la main en raison de l'humanité qu'ils véhiculent. Enfin, nous étudierons précisément la corrélation entre le lettrage et l'illustration, en explorant comment améliorer la fluidité et l'efficacité entre ces deux entités. Pour créer cette homogénéité, il est nécessaire de reconnaître l'importance du processus créatif. En effet, concevoir le texte et les images simultanément permet une meilleure relation entre ces deux éléments, qui viennent ainsi s'enrichir mutuellement.



Graphic design

Illustration

Drawing

Lettering

Art

Over the last two years, I have been working on the relation between illustration and graphism. Indeed I have been creating illustrations since I was a child and throughout my life, and I have noticed that the text and pictures are often separate in graphic production. This is especially the case in festival posters, where there is a lot of text in order to announce the artists who will be performing during the festival. Text and illustration are treated as different entities, occupying different spaces. Why not link the two together?

It raises the question of, the way illustration became a creative process in graphic design? In order to resolve this query, I first approached the theme from a historical point of view. Indeed illustration was the founder of graphic design. However, illustration is often discredited because of the time it takes, making it incompatible with our society and our worries about financial viability. My aim was to demonstrate the worth of illustration in the world of graphic design. First of all, sketching or drawing is a proven way to communicate ideas at the beginning of a project. It is also an expressive way to create, and can also bring wonder to our everyday life. The spectator can associate with the man-made drawings due to the humanity that it portrays. I studied closely the correlation between lettering and illustration. How the transition between text and images can be fluid, and efficient, which in turn can enrich the graphic design. In order to create this homogeneity, we need to acknowledge the importance of the creative process. Indeed, designing the text and the images simultaneously allows a better relationship between these two entities that will come to enrich each other.



# Remerciements

Je tiens à remercier tout particulièrement Jérémie Elalouf et Olivier Subra pour leur accompagnement, leurs précieux conseils et leur dévouement. Un grand merci à l'équipe pédagogique de l'ISCID, notamment François, pour sa gentillesse à chaque fois que nous avons besoin de quelque chose.

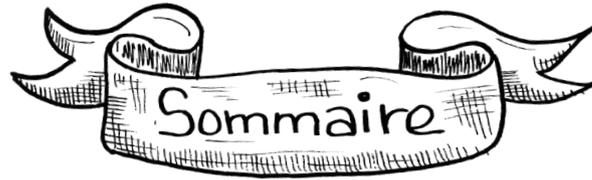
Merci à ma famille n°1 et n°2 de m'avoir soutenu et encouragé à poursuivre mes passions, ainsi que pour la patience de mes parents et de mon frère lorsque je monopolisais leur table de salle à manger pour mes travaux créatifs. Merci à mes camarades de classe. Merci Fiona, Camille, Lola, Julie, Lucas et Cynthia, d'avoir partagé tous ces bouts de table avec moi. Merci à Marie et Clément pour leurs conseils avisés concernant la réalisation d'une fresque.

Je remercie tous mes stages qui m'ont aidé à me construire professionnellement. Merci à Declan pour son accueil chaleureux et son encouragement lors de mon tout premier stage en graphisme en Irlande. Merci à l'équipe de KLD Design et Atmosfer pour leur bienveillance. Un grand merci à Kamel pour l'incroyable opportunité d'ascenseur social. Merci à l'association Kaonashi ; ce stage a constitué pour moi la première étape pour réaliser mon rêve de travailler dans le domaine musical. Merci de m'avoir permis de continuer mon stage à distance malgré ma fracture. D'ailleurs, merci au dr. Maisongrosse d'avoir réussi l'opération de ma cheville ; sans cela, il aurait été moralement difficile d'écrire ce mémoire. Merci à Samuel et Mathilde de s'être bien occupés de moi suite à cette péripétie.

Merci à Jasmine, ma colocataire, de m'avoir supporté pendant ces mois de rush intense. Merci à Océane et Olivia de m'avoir inventé une si belle carrière pour après mon master ; j'espère pouvoir répondre à vos attentes de la

Triple J Music Worlds. Merci Marine d'avoir fait l'avion avec moi. Merci Chris d'avoir fait de la MPFP ma safe place. Merci Geoffrey d'avoir involontairement perché ta chaussure sur l'appartement du sénateur du Tarn-et-Garonne ; cela ne m'a pas aidé à écrire mon mémoire, mais c'était hilarant. Merci Flo pour les truffes en chocolat. D'une manière plus général, je remercie tous mes copains d'être qui ils sont et de rester mes copains même si je refuse pleins d'invitations pour travailler. Merci pour leur présence, leur soutien, de nourrir ma créativité au quotidien et surtout de m'apporter le sourire en toute circonstance.

Merci à tous ces premiers projets professionnels qui m'ont été proposés cette année, pour leur confiance et pour avoir nourri mes recherches : merci Atlas, merci Jethro, merci l'Openmic de Castanet, merci Niz, merci Prade, merci la Vadrouille, merci Fulmino, merci la Fiera de Montgeard. Merci le Rio Grande pour leur gentillesse et l'opportunité d'avoir mon illustration en 4x3. Merci à Cédric de m'aider dans mes recherches professionnelles pour l'année prochaine. Enfin, un grand merci à Aurore pour son aide précieuse dans la relecture de ce mémoire.



<b>Introduction.....</b>	<b>7</b>
<b>I- L'illustration un pilier fondateur dans le graphisme .....</b>	<b>15</b>
1) Un processus de création présent depuis les débuts de l'histoire du graphisme.....	17
2) Une méthode non rentable ? .....	23
3) L'illustration en coulisse : le rôle essentiel de l'esquisse dans le design graphique .....	29
<b>II- L'illustration un rapport manuel qui amène de l'expressivité dans le graphisme.....</b>	<b>37</b>
1) L'expressivité de la main.....	39
2) Un moyen de lutter contre le conformisme ? .....	47
3) Un processus de création où il est possible de repousser les limites.....	55
<b>III- Le rapport entre le texte et l'image.....</b>	<b>61</b>
1) La barrière entre le texte et l'image.....	63
2) Déconstruction de la structure.....	69
3) Une nouvelle manière de concevoir .....	77
<b>Conclusion .....</b>	<b>87</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>92</b>
<b>Table des illustrations.....</b>	<b>94</b>



Introduction

« Si dans l'imaginaire collectif, le dessin s'est défait de sa qualité fonctionnelle, pour devenir tantôt une forme artistique ou une activité pour enfant, sa propension à écrire le monde fait de lui un média à part entière' ».

1. Brecht Event. « Sans titre ». *Étapes: design graphique et culture visuelle, Dessin et Illustration*, Juillet/Août 2013, n°214, p. 13.

2. Le Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, (aussi appelé festival d'Angoulême ou FIBD), créé en 1974, a lieu chaque année en janvier. Festival francophone sur la bande dessinée, avec des expositions, débats, rencontres, séances de dédicace.

3. Illustrative, né en 2006, festival d'art visuel contemporain à Berlin, qui se concentre sur l'illustration, le design graphique et l'art de la communication visuelle., avec des œuvres d'artistes établis et de nouveaux talents, couvrant une grande variété de styles et de thèmes.

4. Pictoplasma, créé en 2004, festival international à Berlin consacré à l'art du personnage et à l'illustration contemporaine avec des conférences, des projections, des expositions, des dessins animés et des œuvres numériques.

Le magazine *Étapes* consacre un numéro aux qualités du dessin et de l'illustration. Ce dernier met en avant dans son introduction que l'illustration est connotée à un certain registre. Certains la considèrent comme un passe-temps tandis que d'autres y voient un caractère enfantin. Cela s'explique par le fait que notre enfance est souvent rythmée par des albums jeunesse illustrés. Par son aspect ludique et d'enchantement, l'illustration est largement utilisée dans ce secteur, à tel point que l'imaginaire collectif, a tendance à associer directement ces deux domaines. D'ailleurs, lorsque j'exprime ma volonté de travailler dans l'illustration, on me demande la plupart du temps si je veux me spécialiser dans l'illustration jeunesse. N'est-ce pas réducteur? L'illustration a d'autres applications que ce secteur. Il est essentiel de rappeler que durant les deux grandes guerres mondiales, elle était employée afin de concevoir des affiches de propagande. De plus, il y a énormément d'événements aujourd'hui qui mettent en exergue l'illustration. C'est le cas du festival international de la bande dessinée à Angoulême<sup>2</sup>, mais également du festival illustrative<sup>3</sup> et Pictoplasma<sup>4</sup> à Berlin. Malgré ces connotations, l'illustration est dotée de nombreuses ressources. Elle a une capacité d'expression capable de transmettre des messages. Elle est un vecteur de communication important permettant de véhiculer des idées et des émotions. Au XIX<sup>e</sup> siècle, ces qualités ont permis à l'illustration d'être exploitée dans la communication visuelle, jouant un rôle central dans la création d'une pratique désormais omniprésente dans notre société: le

5. CHÉRET, Jules. 1836-1932, peintre, lithographe et affichiste français.

6. TOULOUSE-LAUTREC, Henri. 1864-1901, peintre, dessinateur, affichiste, lithographe français.

7. SAMARA, Timothy, graphiste et enseignant New Yorkais.

8. SAMARA, Timothy. *Le design graphique par le dessin: les principes et techniques indispensables pour concevoir des solutions graphiques efficaces et uniques*. Paris: Eyrolles, 2014. p. 10.

graphisme. Que ce soit Jules Chéret<sup>5</sup> ou Henri Toulouse-Lautrec<sup>6</sup>, ces deux affichistes intégraient l'illustration dans leurs productions. Était-ce par ailleurs un choix ou une contrainte de leur époque? Si ces artistes avaient eu les mêmes moyens que l'on a aujourd'hui, aurait-il continué à privilégier cette pratique illustrée?

Grâce aux avancées technologiques, de nouvelles pratiques apparaissent, supplantant l'illustration. Ces avancées ont eu le mérite d'enrichir la pratique du design graphique et de rendre accessible ce métier qui était réservé autrefois à une population privilégiée. Par ailleurs, cela a aussi causé la dématérialisation des supports et la disparition du dessin et par conséquent de l'illustration dans le graphisme. À tel point qu'aujourd'hui, il n'est plus nécessaire de savoir dessiner pour être graphiste, preuve en est que cette pratique disparaît progressivement dès le cursus scolaire. Timothy Samara<sup>7</sup> évoque que « hormis le traditionnel cours académique en première année, la plupart des cursus de graphisme n'incluent pas le dessin dans leurs programmes<sup>8</sup> ». Le dessin est effectivement la pratique de prédilection de l'auteur (dans son cursus, le dessin y occupait une place primordiale). Cependant, une fois inséré dans le monde professionnel, il se rend compte que ce n'est pas la pratique de tous et en tant qu'enseignant, il voit ses étudiants se diriger directement vers la photographie. Est-ce parce que l'illustration disparaît dans l'enseignement qu'elle disparaît dans le monde professionnel? Ou au contraire, est-ce parce que l'illustration disparaît dans le monde professionnel du graphisme que cette pratique disparaît dans l'enseignement? En outre, les illustrations sont aujourd'hui accessibles facilement et rapidement par le biais d'un

simple abonnement à des banques d'images et il devient également possible d'utiliser l'intelligence artificielle pour créer des illustrations sur mesures, uniques et libres de droits. De ce fait, adopter une pratique illustrée dans le design graphique perd de son sens aujourd'hui. Pour autant, malgré les évolutions technologiques et les changements dans les pratiques graphiques, une constante demeure : le dessin fait partie de la culture humaine depuis la nuit des temps. Que ce soit avec les peintures de la grotte de Chauvet ou de Lascaux, le dessin a toujours été utilisé en tant que moyen d'expression, ce qui met en avant un questionnement essentiel, devons-nous réellement nous distancier de ce médium ?

Avant de répondre, il est nécessaire de revenir à une analyse terminologique. Devons-nous parler d'illustrations ou de dessins ? L'illustration provient du latin *illustratio*, qui signifie mettre en lumière. L'étymologie de ce mot, évoque une faculté révélatrice, qui permet de mettre en images des pensées plus ou moins complexes. Le CNRTL<sup>9</sup> définit cette notion comme,

*« Action d'adjoindre une représentation graphique à quelque chose, généralement un texte, ou de représenter quelque chose sous une forme graphique afin de la compléter, de la rendre plus claire ou plus attrayante ».*

Ensuite, le dessin, provient du latin *designare* qui signifie « marquer d'un signe ». Le dessin est avant tout une action pour donner une forme graphique à des idées. D'après le CNRTL, il se caractérise comme un « Acte de représenter des objets (ou des idées, des sensations) à l'aide de traits, exécutés sur un support, au moyen de matières appropriées ». On comprend que l'action de dessiner ne prétend en aucun cas à un résultat

9. CNRTL, Centre National Des Ressources Textuelles Et Lexicales [en ligne]. [consulté le 26/05/2024]. Disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/>

abouti, compréhensible ou même lisible. Il est une action, mais en aucun cas une fin en soi. Le dessin peut être pratiqué sans raison, ni objectif précis, donnant la possibilité de l'errance. Par opposition à l'illustration qui va être employée avec une visée précise : celle de mettre en lumière quelque chose. De ce fait, un dessin ne sera pas forcément une illustration. Également l'illustration peut ne pas être du dessin, une photo ou un diagramme par exemple peut illustrer un texte. Cependant, dans le cadre de ce mémoire, nous ne nous centrerons que sur l'étude de l'illustration par le dessin. Ce type d'illustration possède une application universelle car elle est intelligible immédiatement sans nécessité des capacités linguistiques spécifiques. Ce type de médium est propice à transmettre des informations de manière claire et directe en traduisant en image des idées plus ou moins abstraites. Elle transcende donc les frontières de l'âge et du langage.

Néanmoins, le graphisme et l'illustration sont-ils compatibles ? Tout d'abord, au contraire du graphiste qui est souvent plus neutre, l'illustrateur est très souvent caractérisé par un style qui lui est propre. Cependant, le graphiste se doit d'être polyvalent afin de pouvoir collaborer avec des clients et des projets variés, mais aussi d'appliquer son travail sur divers supports. Posséder un style enferme dans une case, et donc risque de restreindre la polyvalence caractéristique d'un graphiste. De ce fait, cela nous questionne sur la possibilité qu'un illustrateur puisse être également graphiste en raison de son style. De plus, nous assistons dans la société actuelle à une accélération des modes de vie. On est toujours à cent à l'heure, on ne cesse de rabâcher que l'on n'a pas le temps de faire quoi que ce soit, on se bouscule pour ne pas rater le dernier métro, il faut produire,

obtenir un résultat rapidement. On ne vise plus à développer des capacités afin d'avoir des objectifs sur le long terme, on veut plutôt avoir un résultat dans l'immédiateté. Dans ce contexte, la question de la rentabilité est au centre de toute préoccupation. L'errance, la recherche ou l'échec ne sont pas permis. Prendre du temps pour concevoir des illustrations est perçu comme futile étant donné que l'on peut créer plus rapidement et être graphiste sans savoir dessiner. En ce sens, la nomination de graphiste-illustrateur est-elle acceptable ou contradictoire ?

Le graphisme provient du grec *graphein* qui signifie entailler, inscrire dans la pierre, qui a donné le fait d'écrire, de peindre, de dessiner. La « graphie » en français est une manière d'écrire quelque chose (la graphie d'un mot) et a donné naissance aux termes « graphisme » et « graphique ». Le graphisme est donc une discipline qui met en rapport l'écriture et le dessin, le sens et la forme, l'information et la sensation. La place de la main, mais également du dessin possède une place importante dans l'écriture. C'est le dessin qui est à l'origine du caractère typographique et donc de l'écriture, le dessin ne serait-il donc pas une manière d'écrire ? Ainsi, étant donné que le graphisme induit une notion d'écriture, nous pouvons considérer que le dessin compose une partie intégrante du graphisme. Finalement, le graphisme est une manière de représenter un message, en utilisant d'autres disciplines comme l'illustration, la photographie ou la typographie. Le graphiste compose à partir d'existants, au contraire de l'illustrateur qui conçoit ses propres images. Pour autant, la faculté qu'un graphiste conçoit ses propres illustrations ne s'oppose pas à la définition du graphisme qui est définie selon le CNRTL comme une « Manière de

représenter un langage par des signes écrits». De ce fait, est-ce que le fait d'adjoindre le graphisme et l'illustration permettrait-il de combiner la capacité révélatrice de l'illustration avec l'efficacité du graphisme et ainsi d'enrichir cette pratique ?

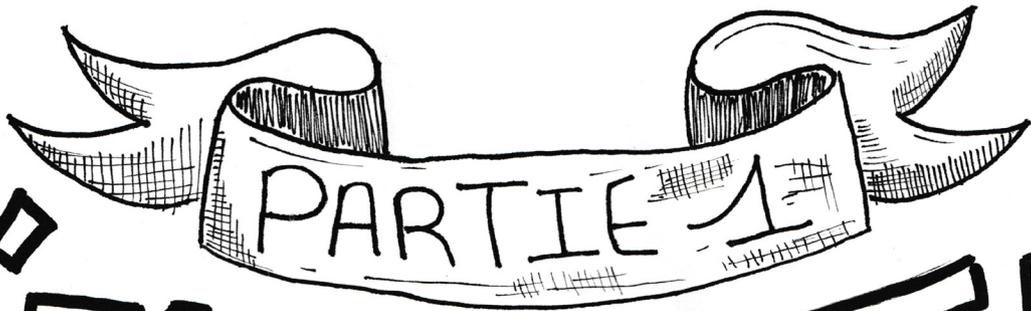
Pourtant, nous observons une distinction entre le graphisme et l'illustration. Nous différencions le travail du graphiste et de l'illustrateur. En général, celui qui conçoit les illustrations n'est pas celui qui va les mettre en pages et vice-versa. De ce fait, le texte et l'illustration sont pensés séparément. Cette segmentation du travail se traduit graphiquement par une séparation du texte et de l'image. Étant donné que les deux ne sont pas pensés ensemble, ils ne peuvent s'enrichir l'un l'autre. La pratique du dessin et du graphisme étant toutes deux, des pratiques longues à acquérir, est-il possible pour une même personne de maîtriser les deux afin de les combiner ? Si l'on peut produire des images sans dessiner, pourquoi vouloir se contraindre à le faire ? On vient alors à se demander pourquoi, ces 10 dernières années, l'illustration refait surface dans le graphisme avec la création de collectifs comme les JeanClode<sup>10</sup> et Arrache-toi un œil!<sup>11</sup>. Ces studios revisitent la pratique du graphisme sous le prisme d'une pratique illustrée. Ce mémoire vise alors à démontrer comment l'illustration devient un processus de création dans le graphisme.

10. Les JeanClode. 2008-2020, collectif d'artiste composé de Nicolas Barrôme, Mathieu Julien et Sébastien Touache.

11. Arrache-toi un œil!. 2012, duo artistique composé d'Emy Rojas et Gaspard Le Quiniou.

Dans un premier temps, nous verrons comment l'illustration est une pierre fondatrice du graphisme. Nous nous intéresserons à la naissance de la discipline et les avancées technologiques qui ont drastiquement bouleversé cette pratique en se demandant si ces avancées enrichissent ou

menacent l'illustration. Nous montrerons aussi l'illustration en tant que pilier fondateur dans le graphisme par la pratique du dessin aux prémices du projet. Néanmoins, le dessin va au-delà du simple croquis au préliminaire d'une commande. C'est pourquoi dans une seconde partie, nous analyserons l'intérêt de développer une pratique manuelle et illustrée dans le graphisme. Pour répondre à cette question, nous allons explorer le rapport expressif du tracé manuel. Ce rapport, permet-il de lutter contre le conformisme ou y contribue-t-il ? Devons-nous parler d'enchantement ou de manipulation ? De plus, nous montrerons la polyvalence du dessin qui permet de créer des illustrations aux styles et aux significations multiples offrant ainsi la possibilité de créer tout ce que l'on souhaite à partir de rien, si ce n'est d'une feuille et d'un crayon. Cela rend donc possible un processus de simplification là où la photographie donnerait une grande quantité de détail. Pour finir, dans une dernière partie, nous étudierons la mise en pratique de l'illustration dans le graphisme. Pour cela, nous questionnerons la corrélation du texte et l'image à travers des exemples, dont certains de ma propre pratique.



# L'ILLUSTRATION

Un Pilier

**FONDATEUR**

dans le

**GRAPHSME**





12. CHAUDOYE, Geneviève, ancienne élève de l'école des beaux-arts de Nancy et de l'École nationale supérieure des arts décoratifs. graphiste française.

13. CHAUDOYE, Geneviève. « Histoire du graphisme », *Graphisme & édition* [en ligne]. Paris: Éditions du Cercle de la Librairie, 2010. p. 11-47. [Consulté le 10/02/2019]. Disponible sur: <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/graphisme-et-edition--9782765409786-page-11.htm>

14. DARRICAU, Stéphane, diplômé de l'école supérieure Estienne, professeur d'arts appliqués.

15. DARRICAU, Stéphanie. *Culture Graphique une perspective de Gutenberg à nos jours*. Paris: Pyramid, 2014. p. 202.

16. Apple Inc. 1976, entreprise informatique, créé par Steve Jobs et Steve Wozniak, en Californie.

17. Adobe Inc. 1982, entreprise informatique, créé par John Warnock et Charles Geschke, en Californie

Notre époque signe le règne du numérique. Dans le chapitre « Histoire du graphisme », extrait du livre *Graphisme et édition*, Geneviève Chaudoye<sup>12</sup> nous informe que « la dématérialisation a transformé radicalement l'approche du métier, pour être typographe ou graphiste, plus besoin de savoir dessiner<sup>13</sup> ». La dématérialisation dont parle Chaudoye a été causée par l'arrivée de l'ordinateur. Si cet outil apparaît en 1946, Stéphane Darricau<sup>14</sup>, dans son livre *Culture Graphique une perspective de Gutenberg à nos jours*, estime « la généralisation des outils numériques à partir du milieu des années 1980<sup>15</sup> ». Effectivement, cette décennie voit apparaître non seulement le Macintosh par Apple<sup>16</sup> en 1984, mais également l'arrivée de la suite Adobe<sup>17</sup> en 1983. Ces avancées ont bouleversé l'approche du design graphique. D'une part, un nouveau traitement de l'image apparaît: le motif pixel et par extension le RVB. Le pixel influence l'esthétique des visuels et amène à penser autrement les couleurs selon si le visuel se destine au numérique ou doit être imprimé. D'autre part, l'approche du graphisme change car ces avancées facilitent l'accessibilité du métier. Les outils de conception graphique deviennent accessibles au plus grand

18. CHAUDOYE, Geneviève. « Histoire du graphisme », *Graphisme & édition* [en ligne]. Op. cit.

nombre. Aujourd'hui, tout le monde peut être graphiste. Comme le remarque Chaudoye, « Typographie et graphisme, qui étaient des métiers de spécialistes aux domaines d'intervention bien délimités, deviennent ainsi en une décennie des métiers aux contours flous et à la portée du plus grand nombre<sup>18</sup> ». Cette généralisation, ouvre la pratique aussi bien aux professionnels qu'aux non-professionnels. Elle fait apparaître des productions de tout type et ouvre le graphisme à de nouveau domaine comme la mode ou l'audiovisuel, ce qui rend le graphisme une pratique floue et assez difficile à définir. Pour en revenir à ses fondements, il est essentiel d'examiner quelques périodes clefs pour comprendre comment cette discipline a évolué.

Selon Chaudoye, nous pouvons estimer l'apparition du graphisme au XIX<sup>e</sup> siècle. Même si le mot n'est pas encore employé dans le langage courant à cette époque, cette discipline commence tout de même à se développer. À cette époque, la révolution industrielle est annonciatrice de changements sociaux, politiques et économiques ce qui permet notamment à l'affiche de se démocratiser. Ce support possède un rôle important dans cette société en pleine transition. L'affiche est le moyen de transmettre des idées non seulement publicitaires, culturelles, informatives, mais aussi de propagande. Elle régit ainsi les tendances de la population, leurs habitudes, leurs manières de voir et de penser la société. Jules Chéret, a bien compris ce rôle crucial de l'affiche. Il est considéré non seulement comme l'initiateur de l'affiche, mais également comme le créateur de la lithographie en couleur : la chromolithographie. Sa pratique du dessin et de la peinture, influencent son approche de l'affiche où l'illustration

est omniprésente. Sa pratique illustrée est enrichie par sa démarche artisanale. Il développe non seulement un travail de l'esquisse, utilise des médiums variés comme l'aquarelle ou la gouache, mais également l'emploi de la chromolithographie pour imprimer ses œuvres. De cette manière, Chéret a créé l'affiche *Orphée aux Enfers* (fig 1), entièrement réalisée à la main, où l'illustration s'étend sur la totalité du visuel. Ainsi, cet affichiste, pionnier de son époque, incarne les prémices du graphisme. Sa pratique illustrée, tout comme celles d'autres grands affichistes de son époque tel que Toulouse-Lautrec, ont permis de fonder le graphisme. Pour autant, cette approche manuelle est totalement en contraste avec le graphisme d'aujourd'hui où le dessin n'est pas forcément nécessaire. Le livre *Le Design Graphique par le Dessin - Les principes et techniques indispensables pour concevoir des solutions graphiques efficaces et uniques*, met en avant ce contraste. Le graphiste et enseignant new-yorkais Timothy Samara nous explique que « jusqu'à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et l'invention de la photographie, toutes les images étaient réalisées à la main<sup>19</sup> ». De ce fait, on comprend que l'ordinateur n'est pas le seul responsable de la disparition de l'illustration dans le graphisme.

19. SAMARA, Timothy. *Le design graphique par le dessin: les principes et techniques indispensables pour concevoir des solutions graphiques efficaces et uniques*. Op. cit. p. 10.

En effet, avec les avancées techniques, le paysage urbain change. Le développement des moyens de transport permet des échanges internationaux et cette époque connaît des instabilités politiques avec la Première Guerre mondiale. Ces éléments poussent à remettre en question les conventions établies. D'autant plus que l'influence des avant-gardistes prônant la rupture avec ce qui a été fait auparavant et l'émancipation des règles, participe à cette émulation qui oriente vers le développement de la curiosité et

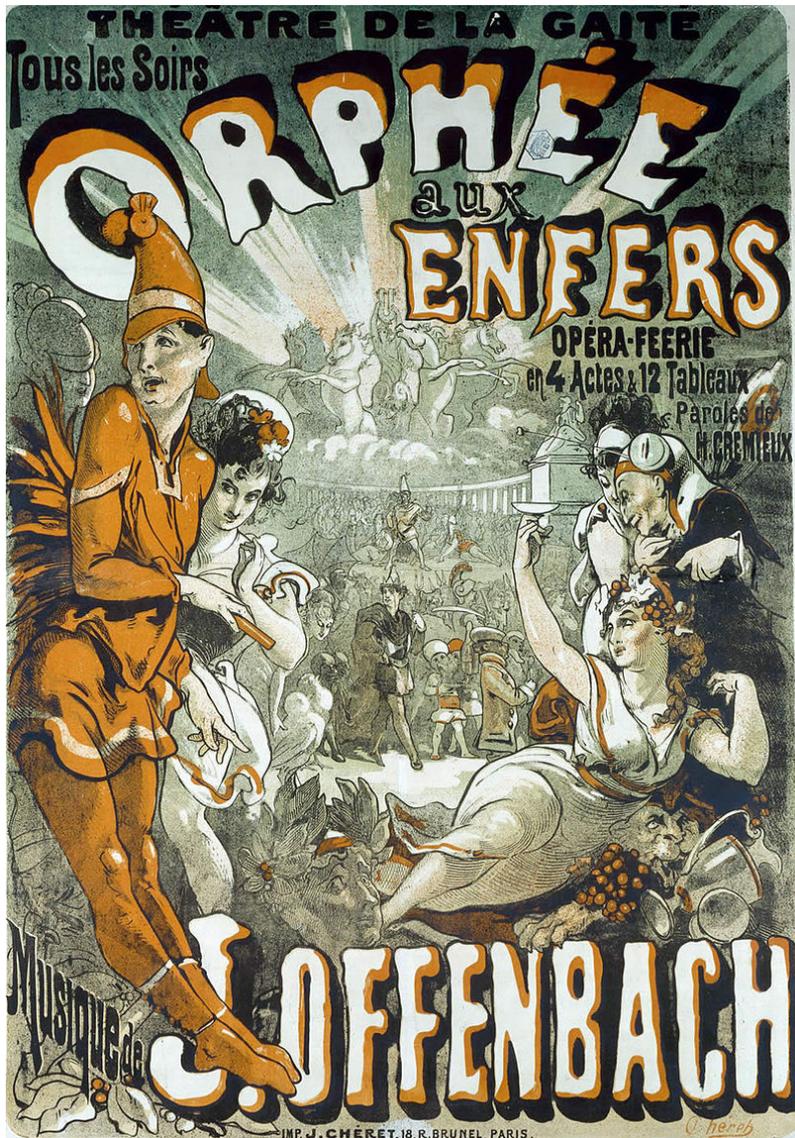


Fig 1 : CHÉRET, Jules (1874). *Orphée aux enfers*. Lithographie en couleur, 121 x 85 cm. [en ligne]. Disponible sur : < <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b90151919/f1.item.r=Th%C3%A9%C3%A2tre%20de%20la%20Gait%C3%A9> > (consulté le 25/04/2024)

l'exploration. Cette effervescence a accompagné tout le début du xx<sup>e</sup> siècle et a surtout enrichi le domaine du design graphique. Effectivement, si le dessin combiné avec d'autres savoir-faire tels que la gravure et la lithographie représentaient les techniques de prédilection chez les artistes afin de concevoir la communication visuelle, ce n'est plus le cas à partir de la fin du xix<sup>e</sup> siècle. De nouvelles techniques apparaissent, et sont considérées comme plus efficaces : c'est le cas de la photographie ou la linotype. Chadoye avance que l'apparition progressive de ces nouvelles techniques est assimilée à un énorme champ d'expérimentation permettant d'assouvir la curiosité de la population à cette époque. Cela a donné naissance à une multitude de mouvements tels que le constructivisme en URSS et en Europe de l'Est, le Bauhaus en Allemagne ou encore le De Stijl aux Pays Bas. Selon Timothy Samara ce champs expérimental conduit à des « changements de goût qui privilégièrent une neutralité esthétique et une épuration des formes [...] la photographie devient le médium de prédilection pour transmettre des idées<sup>20</sup> ». Progressivement, ce goût pour une esthétique épurée mène vers une objectivité formelle. Cette tendance combinée à l'apparition de l'ordinateur, fait disparaître progressivement le dessin dans le graphisme au profit de la photographie puisque l'ordinateur présente à lui seul un vaste champs d'expérimentation. Par ailleurs, si les avancées technologiques combinées au contexte social, politique et économique, ont radicalement changé la manière de créer, ces changements s'opèrent à la fois d'un point de vue technique et moral. Effectivement, le recours à la technologie se justifie de moins en moins par des considérations esthétiques, mais plutôt par des impératifs de rapidité et de rentabilité

20. Ibid. p. 7.

Une dichotomie émerge ainsi dans la manière de considérer le graphisme. D'une part, certains graphistes perçoivent leur métier dans un cadre purement pragmatique et fonctionnel, orienté vers la rentabilité. D'autre part, il y a ceux qui voient dans le graphisme une pratique artistique, toujours à la recherche de solutions pour évoluer et innover graphiquement. Cela oppose ceux qui pensent qu'un logo peut être conçu en quelques heures ou jours, à ceux qui consacrent au moins un mois. Cette vision tournée vers la rentabilité, cause une perte de la plasticité dans le graphisme. Geneviève Chaudoye cite Neville Brody<sup>21</sup> à ce sujet.

21. NEVILLE, Brody. 1957, graphiste britannique français.

*« Je vis dans un monde qui me fait oublier l'intuition, l'instinct, la créativité, le naturel, l'analogie (...) Aujourd'hui, je calcule au lieu de créer. J'ai oublié comment travailler avec mes mains, modeler des choses comme de l'argile, assister à la naissance de nouvelles formes et émotions<sup>22</sup> »*

22. CHAUDOYE, Geneviève. « Histoire du graphisme », *Graphisme 3<sup>e</sup> édition*. Op. cit.

Si l'expérimentation et la créativité étaient d'une importance primordiale, au vu de la vague d'expérimentation et la diversité des mouvements qui ont vu le jour au début du xx<sup>e</sup> siècle, ce n'est plus le cas aujourd'hui, ou du moins pas pour tout le monde. En effet, on assiste à une perte de l'esprit d'expérimentation et de découverte, dans le graphisme. La notion de calcul évoquée par Brody s'oppose ici à la création, car on a tendance à passer plus de temps à étudier la cible et le marché que d'expérimenter plastiquement afin de nourrir sa pratique. De plus, notre travail s'éloigne de plus en plus des méthodes artisanales, le numérique prend le pas sur l'analogie et nous utilisons ainsi davantage des outils qui reposent sur des algorithmes. Face à cette nouvelle vague, la pratique de l'illustration qui a pourtant fondé la discipline, perd de son intérêt. Il est pertinent de se demander, si dessiner a encore du sens au vu de l'apparition de ces nouvelles techniques ?



Les évolutions technologiques ont radicalement changé l'approche que l'on a du design graphique. Progressivement, nous voyons apparaître des moyens qui facilitent la production et rendent la création de plus en plus rapide. C'est le cas de l'ordinateur enrichi par des logiciels comme la suite Adobe et par l'émergence de banques d'images comme Shutterstock. Par ailleurs, une fusion de ces nouveaux moyens de produire apparaît avec l'intelligence artificielle, en 1943, qui s'est notamment pleinement développée depuis une quinzaine d'années. Elle permet aujourd'hui l'utilisation d'un nouvel outil: le *prompt art*. Ce procédé permet de générer en quelques secondes des illustrations à partir d'un texte descriptif. Cela est rendu possible grâce à la création de programmes accessibles à tous comme DALL-E<sup>23</sup> en 2021 ou encore Mid journey<sup>24</sup> en 2022. Ces avancées permettent de créer des images rapidement et efficacement. Elles s'inscrivent dans une société marquée par l'impératif de la rentabilité depuis ces deux derniers siècles, en offrant un processus d'immédiateté dans la production. Si le *prompt art* permet de répondre à des enjeux économiques, ce procédé divise les artistes à cause de la question des droits d'auteur. Les

23. Dalle-E. 5 janvier 2021 (première version), intelligence artificielle générative créé par OpenAI.

24. Mid journey. 1er février 2022 (première version) intelligence artificielle générative créé par Mid Journey.

IA se basent sur des images, et donc sur le travail de nombreux artistes, afin de répliquer automatiquement leur style. Pour autant, cette méthode, qui peut potentiellement faire disparaître notre métier, semble être une méthode adéquate pour répondre à une demande grandissante, et surtout s'accorde avec notre société orientée vers la rentabilité. De ce fait, l'acquisition d'un savoir-faire manuel comme l'illustration n'est pas valorisée. C'est une méthode qui prend du temps non seulement pendant la conception, mais également, dans le temps d'apprentissage de cette pratique. Savoir dessiner s'apprend sur le long terme, et cela peut paraître décourageant. Développer son coup de crayon autant qu'aiguiser son œil est l'histoire de presque toute une vie contrairement à de l'intelligence artificielle qui est instantanée. Ainsi, au lieu de passer du temps à apprendre à dessiner, beaucoup de graphistes et de créateurs de contenus préfèrent s'orienter vers la facilité. Ces nouveaux outils menacent la pratique illustrée dans le design graphique. Ce sont certes des outils très productifs, mais sont-ils pour autant pleinement créatifs ?

Que ce soit avec l'arrivée de l'ordinateur ou de l'intelligence artificielle dans le design graphique, ces nouveaux outils sont qualifiés par Richard Sennett<sup>25</sup> de « machines<sup>26</sup> », auxquelles il consacre tout un chapitre dans son livre *Ce que sait la main la culture de l'artisanat*. Il distingue ces machines sous deux catégories « le répliquant<sup>27</sup> » et « le robot<sup>28</sup> ». Le répliquant permet d'imiter quelque chose, comme l'exemple que prend Sennett avec le *pacemaker*. Le robot est considéré comme quelque chose qui va au-delà des capacités humaines, par exemple dans son livre, il prend l'exemple de la mémoire d'un ipod. Par sa capacité à pouvoir sur-

25. SENNETT, Richard. 1943, sociologue et historien américain.

26. SENNETT, Richard. *Ce que sait la main la culture de l'artisanat*. Paris : Albin Michel, 2022, p. 115.

27. Ibid. p. 119.

28. Ibid. p. 119.

passer l'humain, c'est le Robot qui est perçu comme un concurrent pour le travail manuel. Pour autant, Sennett constate que cela ne sert à rien de vouloir dépasser ou rivaliser avec le robot car, par définition, c'est quelque chose qui nous dépasse.

*« La façon éclairée d'utiliser une machine consiste à juger de ses pouvoirs, à façonner ses usages, à la lumière de nos limites plutôt que de son potentiel. Nous ne devons pas rivaliser avec elle<sup>29</sup> ».*

29. Ibid. p. 147.

La machine se révèle bénéfique dans une démarche de compréhension et d'appréhension de la discipline. Il ne s'agit pas de demander à la machine de faire les choses à notre place, mais de la considérer comme un outil qui permet de combler nos lacunes dans une pratique. Avoir une utilisation servile de ces machines risque de causer la disparition du travail manuel à long terme. Si tout le monde se tourne vers la machine, plus personne n'apprend la discipline et ne peut donc la transmettre, causant la dépendance à ces machines. Dans le cadre d'une pratique illustrée du design graphique, l'intelligence artificielle peut par exemple être utile en tant que source d'inspiration.

Néanmoins, si elle est incontestablement une méthode productive, elle n'est pas pour autant créative. Selon le CNRTL, la créativité se définit comme la « capacité, pouvoir qu'a un individu de créer, c'est-à-dire d'imaginer et de réaliser quelque chose de nouveau ». La notion d'individu sous-entend que la créativité provient de l'intériorité d'un être humain. Cela est donc contradictoire de demander à une machine de faire le travail à notre place, étant donné qu'elle ne crée pas, mais produit seulement. Une approche non avisée de ces nouveaux outils, risquerait

30. ANDERSON, Gail. 1962, Graphiste américaine.

31. ANDERSON, Gail. *Outside the box*. Op. cit. p. 10. « *Our love affair with communicating by keyboard has drastically reduced the amount we write by hand* ».

32. Ibid. p. 10. « *Like an unused muscle* ».

33. SENNETT, Richard. *Ce que sait la main la culture de l'artisanat*. Op.cit.p.147.

de faire disparaître progressivement la pratique du dessin et nous rendrait dépendants de la technologie. C'est d'ailleurs déjà le cas avec l'écriture manuscrite. Gail Anderson<sup>30</sup> prend cet exemple dans son livre *Outside the box*, en nous informant que (nous traduisons) « par notre amour à communiquer avec un clavier nous avons drastiquement réduit la quantité des choses que l'on écrit à la main<sup>31</sup> ». Afin d'illustrer son propos elle évoque l'article du *New York Times* qui va jusqu'à qualifier ce « muscle comme inutilisé<sup>32</sup> ». Aujourd'hui nous tapons au lieu d'écrire, nous pouvons même signer des contrats en ligne. Nous ne recevons que très peu de lettres écrites à la main et d'ailleurs la boîte aux lettres et en train de s'effacer au profit de la boîte mail et des SMS. Nous écrivons ainsi de moins en moins, si bien que l'on peut se demander si d'ici quelques années nous serons encore en capacité d'écrire à la main. On comprend alors le danger que représentent ces avancées si on les utilise à mauvais escient et de manière inappropriée. Pour autant, si l'illustration créée par l'humain provoque peu d'avantages économiques et de précision comparée à la machine, quel est l'intérêt de continuer à l'utiliser ?

Certes, il faut être conscient que le degré de perfection et de précision rendu possible par la machine reste impossible à atteindre pour l'homme en raison de ses limites. Cependant, cela ne veut pas pour autant dire qu'elle peut totalement nous remplacer. Selon Sennett « Contre les exigences de la perfection, nous devons affirmer notre propre individualité, qui donne un caractère distinctif au travail que nous accomplissons<sup>33</sup> ». L'homme s'oppose à la notion de perfection, par son authenticité qui permet de donner un caractère unique à ses créations. L'individualité qu'évoque Sennett

34. Sens Créatif. Podcast français animé par Jérémie Claeys et Laurent Bazart qui s'intéresse aux métiers de l'illustration.

35. CLAEYS, Jérémie. L'effervescence du collectif avec Nicolas Barrome et Sébastien Touache. *Sens créatif* [en ligne], 2021, [Consulté le 26/05/2024]. Disponible sur : <https://www.senscreatif.fr/45-leffervescence-du-collectif-avec-nicolas-barrome-et-sebastien-touache-illustrateurs-artis/e>

peut-être assimilé au style de l'illustrateur. Selon Les JeanClode dans une interview de Sens Créatif<sup>34</sup>, le style est « quelque chose qui est en [nous], que [l'on doit] découvrir, mais le chercher c'est une quête qui est vaine, ça arrive, mais malgré [nous]<sup>35</sup> ». Ces derniers considèrent le style comme quelque chose qui apparaît sans qu'on ne le veuille au fur et à mesure de l'expérimentation de nouvelles choses. C'est une extension de nous-mêmes qui ne peut se dévoiler par la pratique et donc d'avoir eu un apprentissage technique du dessin au préalable afin de pouvoir créer. En aucun cas, la machine n'est capable de créer des illustrations dans un style que nous n'avons pas encore découvert étant donné qu'elle est productive mais non créative. En ce sens, la machine ne peut traduire notre individualité. De plus, l'individualité qu'évoque Sennett se traduit également par l'imperfection dont l'humain fait preuve dans son travail. Ces irrégularités confèrent un charme authentique aux créations. Cependant, l'IA ne peut reproduire ces irrégularités étant donné qu'elle a pour but de dépasser les capacités humaines. Elles génèrent tout de même des imperfections, mais qui sont algorithmiques. L'intelligence artificielle peine par exemple à représenter les mains, faisant apparaître parfois des doigts supplémentaires, ou une main difforme. Cela donne un caractère qui n'est pas naturel aux visuels, voire étrange. On distingue alors deux types d'imperfections : humaines et artificielles. Ces erreurs artificielles ne sont pas toujours présentes et la machine nous permet souvent d'être plus précis. Pour autant, même si l'IA pouvait générer des images parfaites, elles paraîtraient tout de même étranges pour le spectateur. L'être humain lui-même imparfait ne peut s'identifier face à la perfection. Selon Gail Anderson (nous traduisons), « les ordinateurs peuvent nous permettre de composer des colonnes d'une

36. ANDERSON, Gail. *Outside the box*. Op. cit. p. 10. « *And while computers might set type in near flawlessly accurate columns, what we make by hand is beautiful by virtue of its irregularity and integrity and soul* »

précision presque parfaite, mais ce que l'on fait par les mains est beau par la vertu de son irrégularité et l'intégrité de son âme<sup>36</sup> ». Les irrégularités dans nos créations nous permettent de nous distinguer de la machine et de traduire l'individualité du créateur parce qu'un lien peut s'effectuer entre le spectateur, la création et le créateur. L'être humain peut se reconnaître dans la création, ce qui n'est pas le cas dans des créations rendues possibles par l'IA qui provoquent une mise à distance.

37. SENNETT, Richard. *Ce que sait la main la culture de l'artisanat*. Op. cit. p. 163.

Finalement, tout l'enjeu ne serait-il pas de comprendre comment collaborer avec ces avancées ? Sennett suggère que « le défi radical émancipateur, était de travailler avec les machines plutôt que de les combattre. Il en va encore ainsi<sup>37</sup> ». La notion d'émancipation qu'évoque Sennett nous permet de porter une réflexion sur notre relation avec la machine, une utilisation excessive de ces outils tout comme son extrême opposé, promulguant une vision anti-technologiste, ne provoquerait-elle pas une aliénation dans notre métier ? Dans le design graphique, vouloir s'enfermer dans les techniques traditionnelles permet peut-être de garder une certaine plasticité, mais cela nous fait perdre aussi un enrichissement permis par la technique. Pouvoir scanner ses créations, les numériser, les dupliquer, chercher une source incommensurable d'inspiration, le CTRL-Z... Toutes ces manipulations sont permises grâce à la technique. Au lieu de la percevoir en tant qu'une menace, il faut l'envisager comment elle peut devenir une alliée dans la création. Revenir à une méthode illustrée du design graphique ne signifie pas revenir à une conception ancienne. Cela revient à se questionner sur qu'est-ce qui est intéressant de conserver dans cette méthode et comment l'adapter avec les avancées actuelles.



Si l'intelligence artificielle apparaît comme une concurrente au travail manuel, c'est aussi parce que nous avons tendance à nous intéresser davantage au résultat qu'au processus créatif. En effet, nous n'accordons souvent de l'importance qu'à l'œuvre en tant qu'objet fini et achevé, ce qui est notamment dû à la muséification. Dans la plupart des cas, les musées ne mettent en avant que des œuvres finies, excluant ainsi les œuvres inabouties ou expérimentales. Ce processus ne permet pas aux visiteurs de comprendre le processus créatif et les décisions qui ont dû s'opérer. Ainsi, l'étude du processus menant à la création finale s'est développée relativement tard. Ce n'est qu'à partir du  $xx^e$  siècle que l'intérêt pour ce questionnement a commencé à croître. Cette évolution a été favorisée par le développement de la pensée poïétique appliquée au monde artistique. La poïétique provient étymologiquement du grec, *poiein* se traduisant par « faire ». Ce terme était déjà employé durant la période antique. Richard Conte<sup>38</sup> dans son article « La poïétique d'Etienne Souriau » cite notamment Aristote<sup>39</sup> « l'art concerne toujours un devenir, et, s'appliquer à un art, c'est considérer la façon d'amener à l'existence une de ces choses qui

38. CONTE, Richard. 1953, plasticien, peintre.

39. Aristote. 384-322 av. J.-C., philosophe et polymathe grec de l'Antiquité.

40. CONTE, Richard. « La poïétique d'Étienne Souriau ». *Nouvelle revue d'esthétique* [en ligne]. 2017, n° 19, p. 13-21. [Consulté le 26/05/2024]. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2017-1-page-13.htm>

41. VALÉRY, Paul. 1971-1945, écrivain, poète et philosophe français.

42. Souriau, Etienne. 1892-1979, philosophe français.

43. PASSERON, René. 1920-2017, docteur en lettres, peintre et historien de l'art français.

sont susceptibles d'être ou de n'être pas, mais dont le principe d'existence réside dans l'artiste et non dans la chose produite<sup>40</sup> ». Il faut toutefois attendre le xx<sup>e</sup> siècle pour que la notion de poïétique occupe une réelle importance dans le monde de l'art. Cette réflexion fut initiée par l'écrivain et poète Paul Valéry<sup>41</sup> et approfondie par la suite par le philosophe Etienne Souriau<sup>42</sup>. En effet, on perçoit la notion de poïétique dans la pensée de Souriau puisqu'il reprend les préceptes de pensée d'Aristote, afin de questionner le mode d'existence de l'œuvre et donc par extension amener une réflexion sur le processus menant à la conception de l'œuvre. Néanmoins, cette étude reste en arrière-plan, Etienne Souriau étant plus souvent associé au domaine de l'esthétique. C'est pourquoi Richard Conte retrace dans son article l'instauration de l'Institut d'Esthétique d'Étienne Souriau. Cet artiste met en avant à quel point cet institut a permis d'orienter les recherches de l'historien et peintre René Passeron<sup>43</sup> vers la poïétique. Par ses recherches, Passeron a pu élargir la réflexion de Valéry à tous les arts et n'hésite pas à reprendre la notion d'instauration d'abord développée par Souriau, dans ses écrits. On comprend alors que la notion de poïétique dans l'œuvre a été intégrée tardivement dans la culture et résulte de longues recherches menées par de nombreux chercheurs. Appliquer le terme de poïétique au monde du design revient à étudier le processus créatif menant à l'objet. Cependant, insérée dans le monde professionnel où la productivité et la rentabilité sont primordiales, quel est alors l'intérêt de s'intéresser à ce processus dans le domaine du design graphique ?

Si l'on s'intéresse à la phase de création dans le graphisme, le spécialiste et collectionneur d'art Jannick Thiroux affirme que,

*« Le dessin, comme support de la pensée et de la créativité, est, encore aujourd'hui, un outil privilégié pour le plasticien, l'architecte, le designer, le graphiste, le publicitaire, en somme toute personne ayant besoin dans sa pratique créatrice de coucher sur la feuille une intuition, un moment de vie, une expérimentation ou la représentation d'un système<sup>44</sup> ».*

44. THIROUX, Jannick. « Penser le dessin ». *Étapes: design graphique et culture visuelle, Dessin et Illustration*. Op. cit. p. 17.

45. RAND, Paul. 1914-1996, graphistes américains.

46. ZEEGEN, Lawrence. *Les fondamentaux de l'illustration*. Paris: Pyramid NTCV, 2013. p. 116.

En effet, le dessin constitue une méthode privilégiée pour entamer une phase de recherche aux prémices d'un projet et pour pouvoir communiquer ses idées, que l'illustration soit ou non utilisée en phase de conception finale. C'est notamment le cas de Paul Rand<sup>45</sup>. Ce dernier n'utilise pas l'illustration dans ses productions finales, mais le dessin intervient en coulisse dans sa phase de recherche. Effectivement, le dessin est un outil efficace pour le créateur. Cela lui permet de donner à sa pensée une envergure matérielle. Cette manière de travailler est illustrée par la notion d'« esquisse<sup>46</sup> » comme l'explique Lawrence Zeegen dans son livre *Les fondamentaux de l'illustration*. Le CNRTL, définit l'esquisse, du point de vue des beaux-arts, comme « la première étude d'une composition picturale, sculpturale, architecturale, indiquant les grandes lignes du projet et servant de base à son exécution définitive ». Étymologiquement, le mot esquisse provient de l'italien *shizzo*, signifiant « ébauche » et attesté comme « tache que fait un liquide qui gicle ». L'esquisse est donc associée au premier jet, au premier geste qui précède le projet. Par son étymologie, on retrouve la notion de jaillissement pouvant se rapporter à l'effervescence des idées. Tout l'intérêt d'utiliser l'esquisse pour préciser ou développer

une intuition réside dans la possibilité de tester rapidement de nombreuses pistes de recherche.

Pour autant, peu de personne ne prennent le temps d'esquisser aux prémices d'un projet. D'une part, cette pratique n'est pas une habitude pour beaucoup, d'autre part, elle prend du temps. La poïétique appliquée au design graphique sous le prisme de l'esquisse révèle une certaine incompatibilité avec notre société. Comme nous l'avons évoqué, une idéologie et des contraintes capitalistes sont omniprésentes. Cela nous encourage à produire toujours plus afin de maximiser une rentabilité. La communication visuelle est perçue comme une marchandise, il faut donc la produire vite dans l'optique d'obtenir le plus grand bénéfice possible. L'esquisse induit une marge d'erreur plus ou moins grande étant donné que cette étape est une phase de recherche et d'expérimentation. C'est une étape dont l'intérêt n'est donc pas évident d'un point de vue économique. Par conséquent, cette phase ne possède pas de place notable dans une société capitaliste, car si le designer se trompait ou faisait fausse route, cela serait perçu comme une perte de temps. À l'ère où des IA nous promettent l'immédiateté, quel est alors l'intérêt de donner de l'importance au processus de création dans le design graphique ? En effet, c'est cette faculté de pouvoir se tromper qui permet d'entrer dans une instance d'errance et qui nourrit la création. Le temps accordé aux premiers dessins, aux prémices d'un projet, même s'il peut se révéler long et incertain, peut également donner lieu à un résultat plus efficace. Cela s'explique par la marge de liberté qui se manifeste dans cette pratique. Étant donné que l'esquisse est reléguée au statut de brouillon, le designer a tendance à moins se

47. Les Traces Habiles. 2011, Association.

48. Anonyme. À propos, Les Traces Habiles : L'observatoire des pratiques contemporaines du dessin. *Les Traces Habiles* [en ligne]. 2020, [consulté le 08/05/2024]. Disponible sur : <https://les-traces-habiles.org/a-propos>

49. ZASK, Catherine. 1961, graphiste, typographe et artiste française

restreindre dans la mesure qu'il n'a pas peur de se tromper, et donc de faire jaillir plus facilement ses idées. Selon l'association Les Traces Habiles<sup>47</sup>,

*« Trace et tracé, empreinte de la main et de l'esprit, l'acte prévaut alors sur le résultat, la démarche sur la finalité, la pensée sur la matérialité<sup>48</sup> ».*

Cette association insiste sur l'importance du dessin en tant qu'outil de pensée, en plaçant le processus créatif au-dessus de l'aboutissement. Depuis 2011, cette association développe un projet nommé « fond dessein ». Afin de mettre en valeur l'étape de recherche dans la création, cette initiative consiste à collecter et à archiver des dessins effectués aux préliminaires d'un projet provenant de secteurs divers tels que l'architecture, le design, le cinéma ou la gastronomie. L'archivage de ces dessins originaux, permet de dévoiler le processus créatif se cachant derrière l'objet fini. L'association a par exemple recueilli des dessins de Catherine Zask<sup>49</sup> qui est une graphiste qui exploite les potentialités d'une pratique quotidienne du dessin. Ses dessins peuvent prendre de nombreuses formes telles que des gribouillis ou encore la superposition de matière ressortant ainsi inachevés et flous. Néanmoins, ils ne sont pas dénués d'utilité. Bien au contraire, ils constituent un support de recherche privilégié pour l'artiste qui stocke minutieusement ses productions et elle n'hésite pas à les réutiliser pour ses projets futurs. Ce fut notamment le cas pour *Alfabetempo* (fig 2). Effectivement, ce projet visant à décomposer le temps du tracé de la lettre est le résultat d'environ dix années de recherche. L'esquisse y joue un rôle de réflexion et de recherche qui lui permet de développer cette réflexion sur la déconstruction de la lettre.



Fig 2 : ZASK Catherine, (1993). *Alfabetempo*. Encre sur papier, dimensions variables [en ligne]. Disponible sur : <<https://www.catherinezask.com/categories/projet/alfabetempo/>> (consulté le 25/05/2024).

Ainsi, nous pouvons affirmer que l'illustration constitue un pilier fondateur dans le graphisme tant d'un point de vue historique que méthodologique où le dessin permet de communiquer ses idées. Bien que les avancées techniques discréditent l'illustration pour une question de rentabilité, il est évident qu'il serait contradictoire de privilégier l'un au détriment de l'autre. En reconnaissant les avantages apportés par les avancées technologiques et l'illustration, on peut alors les unir pour faire évoluer et enrichir la pratique du design graphique. C'est ainsi que dans une deuxième partie, nous allons examiner l'intérêt du tracé manuel de l'illustration dans la pratique du design graphique.



Partie 2

Illustration

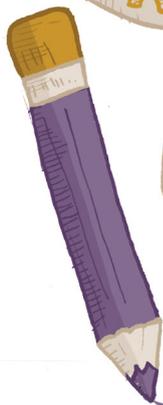
UN RAPPORT MANUEL

Qui amène de

DANS LE

Journalisme

GRAPHISME







50. HELLER Steven. 1950, directeur artistique , journaliste , critique , auteur et éditeur américain spécialisé dans les sujets liés au design graphique.

51. ILIĆ Mirko. 1956, dessinateur de bandes dessinées et graphiste d'origine bosniaque basé à New York.

52. HELLER Steven, ILIĆ Mirko. *Écrit à la main: La lettre manuscrite à l'ère du numérique*. Paris: Thames & Hudson, 2005. p. 6.

53. BORDAS, Eric. 1966, professeur universitaire.

54. BORDAS, Éric. « La notion d'expressivité. Présentation ». *Langages* [en ligne]. 2022, n° 228, p. 7-24. [Consulté le 10/10/2019]. Disponible sur : <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/revue-langages-2022-4-page-7.htm>

Face à la généralisation de l'outil numérique, le livre *Écrit à la main: la lettre manuscrite à l'ère du numérique*, écrit par Steven Heller<sup>50</sup> et Mirco Ilić<sup>51</sup> défend l'approche manuelle de l'écriture, en affirmant que « Si ce n'est pas le plus rapide ni le plus précis, c'est le plus expressif<sup>52</sup> ». Pourquoi le tracé manuel apporte-t-il de l'expressivité? Selon le CNRTL, l'expressivité est dérivée du mot expression, provenant du latin *expressio* qui signifie « action de faire sortir en pressant ». Plus précisément, Eric Bordas<sup>53</sup> le définit dans son article « La notion d'expressivité » comme « ce qui manifeste un sentiment intérieur, qui le fait advenir à la surface sensible de la conscience et qui dit quelque chose de la subjectivité du locuteur : l'expressivité est le nom de ce potentiel<sup>54</sup> ». Dans le domaine du design graphique, le tracé évoluant vers l'illustration, constitue l'action qui étymologiquement permet de presser, ou plutôt de « manifester », ce que Bordas qualifie de, « sentiment intérieur ». Cette subjectivité se manifeste, car l'être humain se reconnaît dans l'humanité du tracé manuel du dessin. Dans son livre, Timothy Samara met en avant le « pouvoir humanisant du dessin : l'individualité, le caractère unique et irrésistible

55. SAMARA, Timothy. *Le design graphique par le dessin : les principes et techniques indispensables pour concevoir des solutions graphiques efficaces et uniques*. Op. cit. p. 8.

d'une représentation, la joie, la stupeur de l'observateur face à une image inventée, l'inégalable lien viscéral qu'elle instaure entre le graphiste, le client et le public<sup>55</sup> ». En effet, l'utilisation du dessin pour concevoir des illustrations dans le design graphique se révèle enrichissante pour l'artiste qui peut exprimer pleinement sa créativité et insérer sa personnalité dans le projet. Il en va de même, pour le spectateur qui est réceptif au travail manuel de l'artiste. Cela permet au spectateur de s'identifier plus facilement à la création, par la reconnaissance de la présence humaine du créateur. L'authenticité de ces créations leur confère un charme unique brisant totalement les frontières entre le créateur, sa création et le spectateur. Cependant, l'idée n'est pas de revenir à une pratique uniquement artisanale du graphisme, mais de trouver un point d'équilibre entre la qualité plastique des méthodes graphiques et l'efficacité des avancées techniques, tout en répondant aux codes et aux problématiques de notre monde actuel.

Nous pouvons observer dans le travail du collectif JeanClode une réalisation de cet équilibre. Ce collectif a été fondé en 2008 et s'est dissout en 2020. Ils ont aussi bien développé des supports numériques, comme avec leur *Proposition d'affiche pour le festival Rock en Seine* (fig 3), que des supports faisant appel à des techniques traditionnelles comme le street art. Ils ont élaboré de nombreuses fresques, et ont notamment contribué à la réalisation de *Le déjeuner en paix sur l'herbe* à Bidart (fig 4). Même si l'affiche et la fresque constituent deux méthodes de création différentes, elles sont quand même liées. La fresque se compose de la représentation d'une grande quantité de personnages.

**ARCADE FIRE** **THE KOOKS** **CYPRESS HILL** **TWO MANY BANDS**  
**FOALS** **ROCK. 2012** **LCD SOUND SYSTEM**  
**BLINK 182** **EN SEINE** **Vitalic**  
**ROXY MUSIC** **THE THING THINGS**  
**LOCATION: METRO: BRÉZOUÈRE - FORT DE SAINT-CLOUD**  
**WWW.FNAC.COM** **3 JOURS VEN. 24**  
**CARREFOUR** **WWW.DIGITICK.COM** **À PARTIR DE**  
**WWW.ROCKENSEINE.COM** **AOÛT 25 26** **DOMAINE NATIONAL DE SAINT-CLOUD**

Fig 3 : JeanClode (2012). Proposition d'affiche pour le festival Rock en Seine. Création numérique.



Fig 4: Jeanspezial (2011). *Le déjeuner en paix sur l'herbe*. Fresque collective, Techniques mixtes. Réalisée pour l'inauguration de l'agence hybrid à Bidart.

Nous pouvons supposer que l'abondance de personnage présent sur la fresque puisse inspirer et faciliter la création de personnages pour d'autres supports créatifs. De plus, bien que l'affiche soit numérique, on y retrouve une texture évoquant une pratique manuelle établissant ainsi un lien avec la fresque. En effet, l'utilisation de méthodes et médiums manuels, permet de travailler le matériau enrichissant le travail numérique. Ici, chaque petit trait a été réalisé à la main et non à l'aide d'un brush, apportant une texture naturelle. Cela construit une identité très forte tout en étant très diversifiée par la quantité des médiums, textures, couleurs, personnages représentés. Selon les propos rapportés lors d'une interview par Sens Créatif, cette identité s'est développée naturellement, car ils avaient une pratique désintéressée du design. C'est-à-dire qu'ils expérimentaient de nouvelles techniques par curiosité, pratiquaient par passion et non pas en se posant la question de ce qui allait plaire ou non. Cette démarche leur a permis de tester de nombreuses pratiques, où l'expressivité du manuel et la praticité du numérique ont pu se mêler organiquement. Nous pouvons presque comparer leur démarche à celle des graphistes du xx<sup>e</sup> siècle, qui créaient de manière désintéressée, non pas dans le but de créer un objet fini et fonctionnel, mais dans une optique de découvrir les nouvelles techniques qui s'offraient à eux. C'est cette volonté qui a impulsé les JeanClode à créer un deuxième collectif en parallèle du leur, nommé Jeanspezial<sup>56</sup>. Ce deuxième collectif se compose des JeanClode et de six autres artistes provenant du collectif Espezial. Chacun provient d'horizons différents tels que la sculpture, le lettrage, le street art... Ainsi, le collectif possède un système de complémentarité très fort où chacun peut se nourrir de la pratique de l'autre. Ces artistes veulent d'ailleurs

56. Jeanspezial. Collectif regroupant les Jeanclode, Maud Dardeau (tatoueuse), Mathieu Javelle (artiste), Jean-Michel Ouvry (designer), Joris Goulenok (concepteur rédacteur), Grégory Banas (animateur) et Michael Coupez (sculpteur).

faire apparaître leur collectif comme « un seul artiste hyperactif », comme le savoir-faire de neuf personnes, de dix-huit mains, regroupées en une identité. Le but de ce collectif est non lucratif, l'optique étant de créer par plaisir et faire des expositions. Au vu du nombre, Jeanspezial est de plus en plus difficile à gérer et seul JeanClode persiste en s'orientant du côté de la publicité de manière plus professionnelle. En effet, ce qui a construit l'identité très forte de ces créateurs, c'est leur curiosité, leur envie de toujours expérimenter de nouvelles choses, et de collaborer avec d'autres artistes. Cela se ressent par la diversité des productions qu'ils proposent ainsi que l'univers illustré qu'ils ont développé. Par leur motivation et leur travail, ils réussissent à décrocher de nombreux projets. Même si au départ ce n'était pas forcément le cas, on arrive à retrouver une identité qui leur est propre et qui se répète sur plusieurs projets. Leur polyvalence leur permettent de retrouver leur identité via des techniques diverses effectuant des ponts entre leur pratique de l'illustration et le street art, par exemple. Ils veulent effectivement rester visibles et reconnaissables, mais ne veulent pas avoir l'impression de faire la même chose. Aujourd'hui, le collectif s'est dissous développant chacun leur pratique de manière autonome, mais ils continuent de collaborer ensemble de temps à autre.

La vision des JeanClode illustre la vision de Lawrence Zeegen dans le livre *Les fondamentaux de l'illustration*, « Il faut s'aventurer dans des territoires inexplorés pour espérer faire des découvertes et ainsi progresser dans son travail<sup>57</sup> ». C'est ainsi que l'on comprend l'importance de conserver un esprit curieux et de ne pas hésiter à essayer de nouvelles techniques afin d'enrichir sa propre pratique. Steven Heller et Mirco Ilić

57. ZEEGEN, Lawrence. *Les fondamentaux de l'illustration*. Op. cit. p. 115.

58. HELLER Steven, ILIĆ Mirko. *Écrit à la main: La lettre manuscrite à l'ère du numérique*. Op. cit. p. 9.

59. ANDERSON, Gail. *Outside the box*. Op. cit. p.14. «*No two hands could have created the same graphics, the same mistakes, the same inconsistencies-and so the product is distinctive in every way*».

affirment dans leur livre *Écrit à la main: La lettre manuscrite à l'ère du numérique*:

«*Une des conséquences du graphisme assisté par ordinateur étant la standardisation et l'utilisation ad nauseam de certains procédés, le retour au travail manuel et au côté ludique de l'écriture est l'occasion pour les graphistes de personnaliser à nouveau leur travail ce qui donne des résultats souvent étonnants, parfois outranciers, mais toujours novateurs*<sup>58</sup>».

Effectivement, si l'ordinateur provoque une homogénéisation des productions graphiques, combiner cet outil avec le rapport manuel de l'illustration permet d'enrichir non seulement sa pratique du graphisme, mais aussi de se distinguer. L'expérimentation plastique apporte de nouvelles formes plus expressives qui, par extension, comme nous l'avons déjà évoqué, permet un lien avec le spectateur qui se reconnaît dans la création. C'est ce qui permettra de sortir son épingle du jeu dans un monde où la demande est toujours plus croissante et où les productions tendent à s'homogénéiser. Gail Anderson, dans son livre *Outside The Box*, cite Roberto de Vicq de Cumplich (nous traduisons) «*deux mains ne peuvent créer le même graphisme avec les mêmes erreurs, les mêmes inconsistances – et donc la production est différente sous toutes ses formes*<sup>59</sup>». Cela souligne l'unicité individuelle dans chaque dessin. Au-delà du style, l'individualité d'un artiste se démarque par les irrégularités qu'apporte le travail manuel à une création qui est propre à chaque main et donc chaque artiste. On peut alors dire que le dessin par son approche manuelle, manifeste une authenticité.





60. STIEGLER, Bernard. 1952-2020, philosophe français.

61. STIEGLER, Bernard. *Réenchanter le monde: La valeur esprit contre le populisme industriel*. Paris: Flammarion, 2006, p. 44-45.

Cette authenticité est par ailleurs en train de se perdre dans notre société. Selon Bernard Stiegler<sup>60</sup> dans son livre *Réenchanter le monde: la valeur esprit contre le populisme industriel*, « le capitalisme hyperindustriel [...] induit la destruction des processus d'individuation aussi bien au niveau psychique qu'au niveau collectif »<sup>61</sup>. Le terme « individuation » utilisé par Stiegler se définit comme la capacité de l'être humain à évoluer en tant qu'entité singulière face au monde qui l'entoure. Selon l'auteur, l'individuation ne se réduit pas à la personnalité d'un individu mais comprend également ses interactions sociales, culturelles et technologiques. C'est un phénomène évolutif chez l'être humain, qui se développe au fur et à mesure de ses expériences. L'individuation constitue une notion centrale dans la compréhension de comment l'être humain façonne son identité personnelle et impacte son environnement socioculturel. En effet, le « capitalisme hyperindustriel » pousse à produire toujours plus et à se tourner vers les nouvelles technologies afin d'être plus rapide et efficace. Cependant, selon Stiegler, cela cause « la destruction du processus d'individuation », soit une perte progressive de la capacité de

l'être humain à se différencier par rapport aux autres. Cela s'explique dans un premier temps par l'utilisation systématique de ces nouveaux outils, participant à la construction d'une société où « les producteurs ont perdu leur savoir-faire tandis que les consommateurs ont perdu leur savoir-vivre<sup>62</sup> ». Effectivement, les concepteurs utilisant l'automatisation grâce aux algorithmes, n'apprennent plus la discipline et deviennent dépendants de ces outils. Comme nous l'avons mentionné auparavant, avec une utilisation outrancière de l'IA, nous risquons d'assister à une perte de la pratique du dessin. Cette perte de savoir est observée également au niveau du consommateur, dont l'esprit est sans cesse sollicité, que ce soit par des publicités, des notifications, la télévision, etc. Cette omniprésence de l'information mène à une uniformisation des modes de vie, où l'utilisateur est poussé à consommer les mêmes choses que tout le monde, donc à homogénéiser son mode de vie avec les autres. Le rapport au temps du consommateur se retrouve modifié, le poussant à utiliser ces nouveaux outils, via les réseaux sociaux ou encore la télévision. Ces habitudes ne favorisent pas le développement de quelque chose de plus singulier constituant son individuation comme la créativité, notre rapport au monde ou encore l'esprit critique. Stiegler va même plus loin en affirmant que « jamais l'humanité n'a été aussi aveuglée, abrutée et irresponsable<sup>63</sup> » Tout cela s'insère dans un monde instable, pour des raisons écologiques, politiques, de pandémie mondiale, etc. Nous assistons à la construction d'un monde désenchanté « où la vie a du même coup perdu de sa saveur<sup>64</sup> ». Dans ce contexte, le graphiste possède-t-il encore son rôle à jouer dans un processus de réenchantement du monde ?

62. Ibid. p.45.

63. Ibid.p.17

64. Ibid. p. 45.

65. ZEEGEN, Lawrence. *Les fondamentaux de l'illustration*. Op. cit. p. 57.

De nos jours, nous sommes constamment en contact avec le graphisme par la surabondance de la communication visuelle intégrée dans notre quotidien. Lawrence Zeegen évoque cette notion dans *Les Fondamentaux de l'illustration*.

*« La communication visuelle accapare les ondes et les écrans, elle est téléchargeable et extensible. On n'a jamais été autant bombardé d'informations, saturés d'images, sollicité par le marché et manipulé par les médias. »<sup>65</sup>*

Effectivement, une surcharge informationnelle est omniprésente au quotidien : que ce soit lorsque l'on se promène dans la rue, dans le métro, à la télévision, sur internet... Ce contact permanent avec la communication visuelle se révèle davantage nocif que bénéfique. En premier lieu, toutes ces campagnes publicitaires ont pour but d'influer sur notre psychisme afin de nous pousser à la consommation. Nous nous intéressons davantage aux discours publicitaires, qu'aux valeurs diffusées autour de l'objet, ce qui nous conduit à acheter des produits dont nous n'avons pas forcément besoin afin de nous conformer au modèle établi. Avons-nous réellement besoin d'acheter le nouvel iPhone ? Avons-nous réellement besoin de manger autant durant la période de Noël ? Ensuite, ce contact permanent avec une communication visuelle uniformisée et réalisée par des machines pousse inconsciemment l'être humain à se standardiser à ce modèle, perdant petit à petit son individualité. L'utilisation de l'illustration dans le graphisme permet d'apporter cette singularité qui manque de plus en plus dans notre société. Par ailleurs, l'illustration appliquée à la pratique mercantile peut paradoxalement participer à l'uniformisation induite par la marchandise. Son utilisation ne change pas le discours publicitaire. En revanche, pour le créateur, elle est une manière

de se distinguer face à une communication visuelle uniformisée. Pour le consommateur, un contact accru avec l'illustration permet d'apporter une singularité dans son quotidien, introduisant une notion artistique et créative. Cette singularité dans la création est évoquée par Stiegler en prenant l'exemple de l'œuvre d'art en indiquant que « la singularité n'existe pas au sens où je pourrais prouver qu'elle existe, mais elle consiste dans mon existence en ceci que c'est elle qui me donne à éprouver cette existence comme ce qui justement dépasse tout calcul<sup>66</sup> ». L'auteur souligne que la singularité ne peut se démontrer. Cette notion n'est pas calculable, elle relève des émotions en étant intrinsèque à chacun. Ce phénomène interne traduit ce que peut provoquer l'authenticité de l'illustration chez le consommateur par une stimulation inconsciente de son individuation. Ainsi, l'expressivité de l'illustration, qui fait ressentir intrinsèquement au spectateur une proximité avec la création et donc le créateur, ne constituerait-elle pas une réponse adaptée face au désenchantement du monde ?

66. STIEGLER, Bernard. *Réenchâter le monde: La valeur esprit contre le populisme industriel*. Op. cit. p.

Selon le CNRTL, « enchanter », provient du latin *incantare*, qui signifie « chanter des formules magiques ; consacrer par des charmes ; ensorceler ». L'illustration, par sa capacité expressive et singulière, provoquant des émotions indescriptibles chez le spectateur, possède ce caractère d'ensorcellement et donc d'enchantement. Par ailleurs, ce caractère magique est souvent stéréotypé et assimilé à l'illustration jeunesse. Cependant, d'après Caroline Bouige<sup>67</sup> dans *Etapes: Illustration française*,

67. BOUIGE Caroline, Journaliste, auteure et enseignante.

*« Longtemps connoté et relégué au secteur jeunesse, le dessin n'a pourtant pas toujours connu cette réputation : avant que la photographie n'envahisse la presse, les*

*campagnes promotionnelles ou même les packagings, cette forme d'image propice à la fantaisie et à la diversité de style, était sans concurrence et sans âge. Aujourd'hui elle s'invite jusque sur les dépliants de sociétés cotés en Bourse, acteurs bancaires ou pétrolier.*<sup>68</sup> »

68. BOUIGE, Caroline. « À la force du poignet ». *Étapes: design graphique et culture visuelle, Illustration française*. Janv/Mars 2023, n°271, p. 1.

En effet, bien que cette connotation existe, l'illustration peut s'appliquer partout. C'est d'ailleurs ce que dévoile le livre *Outside the box* de Gail Anderson, qui regroupe des packagings réalisés à la main provenant du monde entier. Les illustrateurs vont jusqu'à dessiner eux-mêmes le code-barre des produits. Cela permet de montrer comment l'illustration peut s'insérer dans notre quotidien via les packagings. En outre, dans les propos recueillis par Aurelia Antoni dans *Étapes: Illustration française*, le studio parisien Costume 3 Pièces<sup>69</sup>,

69. Costume 3 Pièces, studio parisien fondé en 2001, produit scénographies, films publicitaires et digitaux, éditions et packagings .

*« La vocation principale du studio est d'ouvrir le marché de l'illustration à d'autres supports. S'éloigner du print. Sortir des sentiers battus, s'ouvrir au packaging, aux vitrines, à la scénographie, à la vidéo...<sup>70</sup> »*

70. Antoni Aurelia, « Le luxe à la française et l'empire du Soleil-Levant Costume 3 pièces ». *Étapes: design graphique et culture visuelle, Illustration française*. Op. cit. p. 103.

Ce studio, qui travaille majoritairement pour des marques de luxe nous révèle non seulement la pluridisciplinarité de l'illustration, mais également la diversité des supports auxquels elle peut être appliquée. En effet son application ne se réduit pas qu'à l'impression. C'est le cas pour l'illustration créée par Olaf Hajek pour le grand magasin parisien Printemps Haussman (fig 5). L'illustration s'émancipe de la traditionnelle affiche par le développement d'une vidéo animée. Elle prend également vie par le biais d'une scénographie où pantins et décors s'accordent selon la direction artistique de l'illustration (fig 6) afin d'orner les vitrines de Noël. De même, cette illustration s'applique sur les dépliants du magasin (fig 7) jusqu'au packaging de certains produits (fig 8). Ce projet dévoile

une vision globale du métier d'illustrateur, qui peut s'appliquer à tous ces types de supports. Cette capacité à s'insérer partout s'explique par la capacité de l'illustration à tout représenter et permet donc de renforcer ce caractère d'enchantement.



Fig 5 : Costume 3 Pièces. HAJEK, Olaf (2022). *À Noël le printemps fait son cirque*. Création numérique. Printemps Haussman.



Fig 6 : Costume 3 Pièces. HAJEK, Olaf (2022). *À Noël le printemps fais son cirque*. Scénographie. Printemps Hausman.

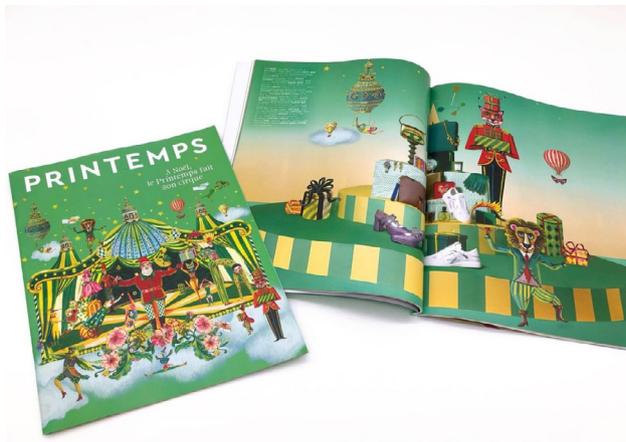


Fig 7 : Costume 3 Pièces. HAJEK, Olaf (2022). *À Noël le printemps fais son cirque*. Dépliants. Printemps Hausman.



Fig 8 : Costume 3 Pièces. HAJEK, Olaf (2022). *À Noël le printemps fais son cirque*. Packaging. Printemps Hausman.



71. MCCLOUD, Scott. 1960, Auteur de bande dessinée et essayiste américain.

Le dessin permet un champ des possibles infinis. Grâce à la pratique du dessin, nous pouvons faire appel à une grande diversité de techniques. Il est par exemple possible de créer tout un univers à partir de rien, ou du moins à partir d'une simple feuille et d'un crayon. C'est ce que tente de démontrer Scott McCloud<sup>71</sup> dans son ouvrage *L'Art invisible*. Cet auteur défend la place de la bande dessinée qui était souvent marginalisée lorsque le livre a été publié. Pour ce faire, il n'écrit pas un ouvrage théorique afin de défendre son propos, mais il utilise la bande dessinée pour parler de la bande dessinée mettant ainsi en abyme son propre médium. L'aspect attrayant et ludique de la bande dessinée permet d'appuyer encore plus son propos. Il se dessine et se met en scène, afin de s'adresser directement au lecteur pour lui expliquer ce qu'il pense. À l'aide de ce procédé, Scott McCloud réussit à briser la frontière entre le créateur, la création et le lecteur. Cette interaction est permise notamment grâce au dessin. Certes, *L'Art invisible* se centre sur la bande dessinée, or la pratique du dessin est inhérente à la conception de celle-ci. Par extension, en dévoilant la richesse de la bande dessinée, il dévoile par la même occasion la richesse

du dessin, ce qui nous amène à nous interroger sur la manière dont l'illustration montre l'invisible.

Dans un premier temps, nous pouvons remarquer que le dessin permet de concevoir une grande diversité de productions qu'il s'agisse des genres, des thèmes, des styles, des techniques d'impression ou des lignes de contour. Scott McCloud nous informe qu'« avec un style réaliste, le dessinateur représente le monde tel qu'il est perceptible, et avec un style abstrait le monde intérieur<sup>72</sup> ». La force du dessin se démarque d'une part, par sa capacité à tromper l'œil humain en représentant le monde tel qu'on le voit. Nous pouvons évoquer le célèbre duel pictural opposant Zeuxis<sup>73</sup> et Parrhasius<sup>74</sup>, deux grands peintres, durant l'antiquité. Lors de ce duel Zeuxis avait conçu la peinture d'une coupe de fruits, avec des poires et du raisin, d'un réalisme tel que d'après la légende un oiseau se serait posé à côté, tentant de picorer la grappe. Cependant, lorsque ce fut le tour de Parrhasius, le public a longuement attendu la levée du rideau, sans se rendre compte que le rideau qu'ils percevaient était en réalité la peinture de l'artiste. Ayant réussi à tromper l'œil humain Parrhasius remporta le duel. Dessiner le réel avec une telle maîtrise montre toute la richesse du dessin, mais ce style réaliste ne peut matérialiser « le monde intérieur<sup>75</sup> », évoqué par McCloud, qui est de l'ordre du sensible et des émotions. C'est en opérant un processus de simplification qu'il devient alors possible de matérialiser ces principes abstraits. Lawrence Zeegen le mentionne dans son livre.

*« L'illustration est essentielle pour créer des images qui reflètent autre chose que l'évidente photographie. L'illustration permet de capturer une personnalité et un point*

72. MC CLOUD, Scott. *L'Art Invisible*. Paris : Édition Delcourt, 2007, p. 41.

73. Zeuxis, (464 -398 av J-C), peintre grec.

74. Parrhasius, peintre grec.

75. MC CLOUD, Scott. *L'Art invisible*. Op. cit. p. 41.

76. ZEEGEN, Laurence. *Les Fondamentaux de L'illustration*. Op.cit. p.57.

*de vue ; elle peut résumer à elle seule une atmosphère et un moment particulier. Enfin, elle peut raconter une histoire qui donnera une profondeur et un sens au produit<sup>76</sup> ».*

On peut effectivement en dire beaucoup juste par le biais de l'image. En effet, certaines bandes dessinées ne possèdent même pas de texte. De plus, le processus de simplification permet de mettre en valeur seulement certaines informations et donc permet de gagner en efficacité dans la transmission du message.

77. DELEUZE, Gilles. 1925-1995, philosophe français.

Pour autant, l'un ne va pas sans l'autre. Une pratique réaliste du dessin permet de développer le dessin d'observation. Une pratique réaliste du dessin est cruciale pour l'apprentissage de l'illustration car elle fixe les bases en termes d'anatomie et de proportions, et surtout, elle établit une liaison essentielle entre l'oeil et la main. Selon Gilles Deleuze<sup>77</sup> dans son livre *Logique de la sensation*, affirme que :

*« Il ne suffit certes pas de dire que l'œil juge et que les mains opèrent. Le rapport de la main et l'œil est infiniment plus riche, et passe par des tensions dynamiques, des renversements logiques, des échanges et vicariances organiques<sup>78</sup> ».*

78. DELEUZE Gilles. *Logique de la Sensation*. Paris: Seuil, 2022, p. 145.

La notion de vicariance évoquée par Deleuze est définie selon le CNRTL comme ce qui « supplée à l'insuffisance fonctionnelle d'un organe ». Effectivement, dans la pratique du dessin, l'œil et la main entrent dans une réciprocity où l'œil va venir combler les manques fonctionnels de la main et vice-versa. Lorsque l'on dessine ce que l'on voit, un lien se crée entre ce que l'on voit et ce que l'on dessine. Le but est d'acquérir la maîtrise de cette liaison, jusqu'à ce qu'il devienne alors possible de lier ce que l'on voit dans sa tête afin de pouvoir le reproduire sur papier. Cette gymnastique permet

alors d'exprimer son imagination et explique la qualité du dessin à pouvoir tout représenter. Deleuze va jusqu'à définir une notion d'œil haptique.

*« C'est quand la vue elle-même découvrira en soi une fonction de toucher qui lui est propre, et n'appartient qu'à elle, distincte de sa fonction optique. On dirait alors que le peintre peint avec ses yeux, mais seulement en tant qu'il touche avec les yeux<sup>79</sup> ».*

79. Ibid. p. 146.

Cette notion invite à dévoiler comment l'œil du domaine de la vision apporte suffisamment d'informations à la main pour développer une texture par le dessin. En effet, le dessin peut alors développer un univers qui est perçu comme texturé par l'œil haptique, mais qui serait perçu comme plate et lisse par la main tactile.

C'est par ce même principe de liaison de l'œil et de la main que Pablo Picasso<sup>80</sup>, par une étude et une maîtrise de la perspective, a pu en revisiter les codes et initier le cubisme. Nous pouvons d'ailleurs le citer : « Apprends les règles comme un professionnel afin de pouvoir les briser comme un artiste<sup>81</sup> ». Une fois la maîtrise des règles atteintes par le dessin d'observation, le geste se libère, permettant de tout illustrer, il est alors possible de briser les règles via le dessin d'imagination. Ainsi, on se rend compte que c'est par une maîtrise du réel que l'on peut développer une maîtrise de l'irréel. C'est alors que l'on peut participer « à la danse du visible et de l'invisible<sup>82</sup> » défini par McCloud. La maîtrise de l'illustration permet de représenter des notions abstraites et des entités intangibles comme les émotions. C'est en cela que l'illustration représente l'invisible. La « danse » qu'évoque McCloud entre « l'invisible » et le « visible » est d'ailleurs induite par le concept de temporalité. Si l'on reprend l'exemple de la bande dessinée, ce qu'il y a dans les cases est important, ce qu'il y a

80. PICASSO, Pablo. 1881-1973, peintre espagnol.

81. PICASSO, Pablo. Sans titre. s.l.n.d.

82. MC CLOUD, Scott. *L'Art invisible*. Op. cit. p.92.

entre, l'est tout autant. De ce fait, le dessin arrive à nous faire percevoir des choses que l'on ne voit pas, par le phénomène de l'ellipse, stimulant l'imagination du lecteur. Cette notion de temps, est rendue possible par la vision globale que nous offre la bande dessinée où l'on visualise le passé (case précédente), le présent (case qu'il est en train de lire) et le futur (case suivante). Divers procédés sont mis en place pour suggérer la notion de temps comme des onomatopées (qui induisent une notion de temps par l'essence du son, mais également par les réactions qu'elles produisent), l'élargissement de la longueur d'une case, par la disparition de ses bords ou encore le fait de sortir de sa case... Cette richesse du dessin est ici mise au service de la bande dessinée. Nous pouvons facilement imaginer à quel point son application au design graphique pourrait contribuer à enrichir cette pratique.

Ainsi, utiliser l'illustration dans l'omniprésence du graphisme, nous permet d'apporter de l'expressivité dans notre quotidien. Effectivement, le rapport manuel crée un lien authentique avec le spectateur. Cette plasticité permet d'apporter de la singularité dans une société qui a tendance à s'uniformiser. L'illustration possède la force de tout représenter, sur n'importe quel support et dans n'importe quel domaine. Par ce champ des possibles infinis, le graphiste peut alors créer lui-même son lettrage afin de créer une meilleure corrélation entre le texte et l'image.



11e

Rapports

Entre le

**TEXTE**

&

intra

Partie 3





83. SENEGAS, Christophe. Graphiste, illustrateur français.

84. SAMARA, Timothy. *Le design graphique par le dessin: les principes et techniques indispensables pour concevoir des solutions graphiques efficaces et uniques*, Op. cit. p. 10.

On distingue souvent le travail de l'illustrateur de celui du graphiste. Cela se manifeste dans la création graphique. Nous pouvons notamment le voir sur les affiches de festivals de musique, où l'on retrouve beaucoup de texte pour annoncer la liste des artistes. Dans la majorité des cas, il est évident qu'il n'y a pas de connexion entre le texte et l'image. À titre d'exemple, l'affiche de *Pause Guitare 2024* (fig 9) réalisée par Christophe Senegas<sup>83</sup>, montre la liste de la programmation en bloc d'une part et l'illustration d'une jeune fille d'autre part. Cette disposition engendre une séparation entre le texte et l'image qui empêche une intégration homogène de ces deux entités. Le graphiste Timothy Samara décrit cette rupture comme une «barrière souvent insurmontable qui sépare le verbal du visuel, et qui empêche le graphiste de combiner sans heurt le texte et l'image<sup>84</sup>». Cette disjonction entre l'image et le texte est perçue par Samara comme un véritable frein pour le graphiste l'empêchant de fusionner harmonieusement l'image et le texte. Cependant, en développant une pratique illustrée, le graphiste devient capable de surmonter cette séparation en adaptant directement les éléments visuels au texte.

LE CRÉDIT MUTUEL DONNE LE **LA**

**ALBI**  
TARN

# PAUSE GUITARE

Sud de France  
l'occitanie

**ALICE COOPER ARCHIVE CALOGERO  
CHINESE MAN DELUXE DIONYSOS  
FATOUMATA DIAWARA GEORGIO  
GOSSIP HOSHI IAM JOSMAN  
JULIEN GRANEL LOUISE ATTAQUE MPL  
POMME SIMPLE MINDS TIAKOLA ...**

**2>7 JUILLET 2024**

[www.pauseguitare.net](http://www.pauseguitare.net) **ALBI #28**



Crédit Mutuel

Fig 9 : SENEGAS, Christophe (2023). *Pause Guitare 2024*. Création numérique.

De plus, cela offre au graphiste la capacité de dessiner ses propres caractères. Ainsi, le graphiste qui maîtrise le dessin n'est pas limité à une bibliothèque typographique préexistante, mais peut créer et adapter ses propres caractères en fonction du contexte spatial. Cette approche favorise une corrélation entre l'image et le texte, transcendant la « barrière » évoqué par Samara.

Néanmoins, concevoir ses propres lettres représente un domaine de création à part entière, se composant de plusieurs pratiques. Ken Barber<sup>85</sup> l'explique dans *House industries Lettering Manual* (nous traduisons).

*« La fabrication de lettres peut être catégorisée de différentes façons, mais généralement dans le langage courant, il y a trois principaux moyens: l'écriture, la typographie et le lettrage. Même si la tendance dominante est d'utiliser ces termes d'une manière interchangeable, ces désignations sont comprises d'une manière très spécifique par les professionnels<sup>86</sup> ».*

On comprend alors que créer des lettres est une pratique riche qui possède plusieurs domaines qu'il ne faut pas confondre. Premièrement, Barber évoque l'écriture, où « l'outil peut être un pinceau, un stylo, ou même un bâton utilisé pour griffonner un message sur la plage ; si le principal composant de la lettre est fait en un seul mouvement, c'est de l'écriture<sup>87</sup> ». Effectivement, l'écriture est une aptitude que nous apprenons en école primaire afin de communiquer. Cette pratique ne nécessite qu'un apprentissage de l'alphabet, mais ne présente aucune complexité plastique et créative dans la conception des lettres. Deuxièmement, la typographie est définie dans *House industries Lettering Manual* comme « une forme préfabriquée, qui a été conçue pour une

85. BARBER, Ken. *Lettreur et designer* américain.

86. BARBER, Ken. *House Industries Lettering Manual*. Californie : Watson Gupstill Publications, 2020, p. 2. « *Letter making can be categorized in different ways, but generally speaking, there are three primary means: writing, typography and lettering. Despite the prevailing tendency for people to use these words interchangeably, these designations are understood in a very specific manner among professionals* ».

87. Ibid. p.3 « *The tool may be a brush, or a pen, or even a stick used to scrawl a message on the beach ; if the main components of the letter are made in a single movement, it's writing* ».

88. Ibid. p.3. «*prefabricated form that have been engineered for systematic composition and reproduction*».

systematique composition et reproduction<sup>88</sup>». La notion de reproductibilité évoquée par Barber est inhérente à la typographie étant donné que c'est ce qui a permis son développement et sa diffusion. Au xv<sup>e</sup> siècle, cette reproductibilité était permise via une fabrication individuelle des caractères avec du plomb. À l'origine, les compositions typographiques étaient ainsi un processus manuel, long et laborieux. Progressivement, de nouvelles technologies ont facilité la production de texte, c'est le cas de la machine à écrire en 1714 et la linotype en 1880, qui ont rendu la typographie de plus en plus automatisée. Avec l'avènement de l'ordinateur et de l'informatique, il est aujourd'hui possible de composer des textes simplement en tapant sur un clavier. Cela confère ainsi à la typographie une notion d'automatisation. À cet effet, toutes les lettres doivent être dessinées d'une manière précise et normée. Enfin, Barber s'intéresse au lettrage, le définissant comme «une forme composée dont les parties primaires ont été construites par de multiples traits d'un outil de dessin [...] peu importe la méthode de production, le lettrage est essentiellement du dessin<sup>89</sup>». Le lettrage qui relève du dessin est la technique qui va nous intéresser afin d'améliorer la corrélation entre l'image et le texte. Dans ce contexte, on ne dessine que les lettres dont on a besoin pour la création du visuel. Le lettrage est beaucoup plus complexe et créatif que l'écriture, mais beaucoup moins réglé et précis que la typographie. Cela permet ainsi une plus grande liberté plastique afin de développer son imagination tout en gardant la lisibilité et l'efficacité du texte.

89. Ibid. p.3. «*Composed of forms whose primary parts have been built up by multiple strokes of a drawing tool. [...] Whatever the production method may be, lettering is essentially drawing*».

Par ailleurs, il ne suffit pas de dessiner le lettrage à la main avec une illustration à côté pour obtenir une homogénéité dans le visuel. Si l'on s'in-

téresse à nouveau au travail de Chéret, on ressent une certaine tension dans le visuel qui pourtant a été créé entièrement à la main. Darricau nous indique :

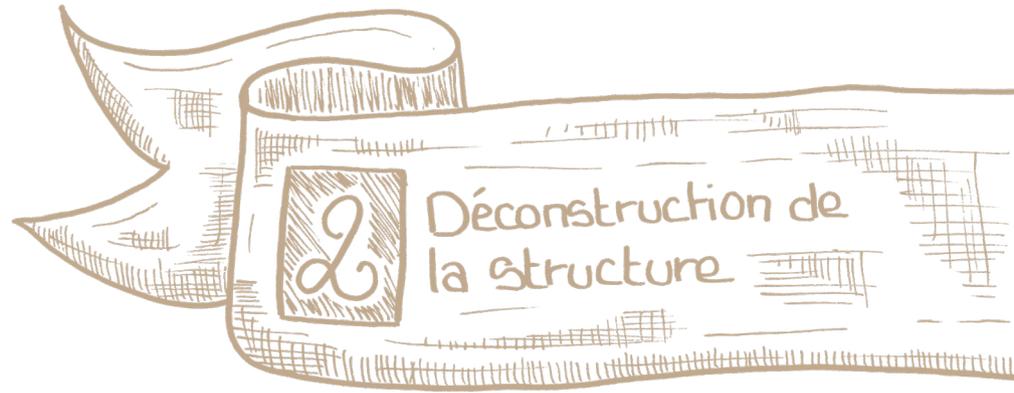
*«Même si Chéret s'efforce d'intégrer des éléments textuels dans la composition générale, la lettre demeure pour lui un élément étranger, réalisé par d'autres – peintre en lettres professionnels qui complètent ses affiches une fois réalisées le report en séparation de l'image originale –, et dont la netteté, la lourdeur parfois cohabitent mal avec la fluidité et l'évanescence du visuel auquel elle vient se superposer<sup>90</sup>».*

90. DARRICAU, Stéphane. *Culture Graphique une perspective de Gutenberg à nos jours*. Op. cit. p.70.

Effectivement, malgré sa volonté d'intégrer le lettrage dans ses créations, il effectue une séparation entre le travail de l'illustration qu'il réalise dans un premier temps et celui du lettrage qui est réalisé par une autre personne dans un second temps. Ainsi, une séparation comparable à celle évoquée ci-dessus sur l'affiche de *Pause Guitare 2024* (fig 9) reste omniprésente sur l'affiche de Chéret. L'affiche a beau avoir été réalisée entièrement à la main, la séparation des deux phases de création introduit une difficulté où le lettrage doit s'adapter au dessin, parfois les éléments doivent se superposer entre eux affaiblissant la lisibilité de l'un et l'autre. Nous pouvons notamment le voir dans son affiche *Orphée aux enfers* (fig 1) créée pour l'opéra d'Offenbach<sup>91</sup>. Les éléments illustrés combinés au lettrage réalisé à la main permettent de créer un lien stylistique entre eux. Cependant, dissocier la pratique de l'illustration et du lettrage ne produit pas une esthétique harmonieuse. Par exemple, les pieds du personnage rouge au premier plan cache le «J» de «J. Offenbach». Le lettrage essaie de s'adapter au dessin pour ne pas l'altérer, mais cela rend les éléments textuels placés d'une manière aléatoire, sans hiérarchie, et superposés au dessin. «Tous les soirs» est placé tout à gauche entre les deux phrases «Théâtre de la

91. OFFENBACH, Jacques. 1819-1880, compositeur et violoncelliste allemand mais qui a vécu en France.

gaîté» et «Orphée aux enfers». Ces deux dernières commencent en étant centrées puis se décalent progressivement vers la droite pour ne pas gêner le dessin. Enfin, le sous-titre «opéra-féerie en 4 actes & 12 tableaux, paroles de H. Gremieux» est placé de façon aléatoire sur la droite et rétrécit progressivement en fonction des personnages, se superposant tout de même à des éléments positionnés en arrière-plan. Cela, entraîne une lisibilité difficile et surtout un rendu global désordonné. Il est alors pertinent de se demander comment le lettrage peut s'intégrer à l'image afin de rendre compte d'un résultat unifié.



92. SIMPSON, Steve. Graphiste-illustrateur irlandais.

Ce caractère unifié se retrouve dans la pratique de Steve Simpson<sup>92</sup>. Ce dernier est un exemple central de la démarche illustrée dans le graphisme. Ses expérimentations sur trois décennies de carrière, lui ont apporté une grande maîtrise du lettrage et de l'illustration lui permettant de les lier librement. Prenons l'exemple de son affiche pour le Garden Festival (fig 10), nous remarquons que l'illustration prend en compte le lettrage afin de ne pas l'altérer. Le titre, par exemple, est positionné au milieu du ballon de la montgolfière sur un fond uni et clair. Une profusion de végétation s'articule autour, un équilibre est trouvé afin de ne pas prendre le dessus sur le texte et donc de le mettre en valeur. Nous observons ensuite différentes tailles et proportions au sein de cette même image. Cela se constate d'un point de vue global où l'affiche suggère deux niveaux de perceptions. D'une part, une vision éloignée va nous permettre de déceler la forme de la montgolfière, d'autre part, une vision rapprochée va nous permettre de redécouvrir l'affiche en remarquant tous les petits détails qu'elle renferme comme les personnages ou la végétation qui entourent la montgolfière.



Fig 10 : SIMPSON, Steve, ELENA Saray (2021). *Garden Festival*. Création numérique. Diarmuid & Paul GATHERING OF THE TRIBE [en ligne]. Disponible sur : <<https://stevesimpson.com/garden-festival>> (consulté le 25/05/2024).

Cette perception contrastée apporte un impact visuel qui attire l'œil de loin et nous plonge dans un univers narratif de près. De plus, ce rapport de taille permet de hiérarchiser les informations. Le titre, par exemple, est représenté dans une dimension bien plus grosse que les autres éléments afin de le mettre en évidence. Ce jeu d'échelle permet de créer un dynamisme et une efficacité visuelle. À cela s'ajoute une certaine inflexion dans les lettres afin qu'elles puissent s'adapter à l'illustration. Cela est très marqué sur la banderole en bas où le lettrage se courbe pour suivre la forme de la banderole. Le lettrage s'harmonise également, avec l'illustration par la couleur. On retrouve les mêmes couleurs sur le lettrage que sur l'illustration. Le rouge vif, présent seulement par touche sur les éléments illustrés, met en avant les informations données par le lettrage. Au contraire, le vert et le bleu, couleurs froides, sont présentes de manière majoritaire dans les éléments illustrés. Elles font ainsi apparaître les informations de manière secondaire. Ainsi, un équilibre est trouvé entre le lettrage, l'illustration et la couleur afin de construire un ensemble cohérent. Tout cela contribue à construire une harmonie entre le lettrage et l'illustration.

J'ai eu l'occasion d'expérimenter cet équilibre afin d'améliorer la corrélation entre le texte et l'image lors de mon projet de diplôme. J'ai exploré de nombreuses méthodes en me questionnant sur la manière d'améliorer la liaison entre le texte et l'image dans les affiches de festival. Pour ce faire, je me suis centrée sur le Rose Festival<sup>93</sup> (fig 11). Afin de trouver des solutions, j'ai effectué une action de contraction et de dilatation dans mon visuel pour que l'image s'adapte à la forme du lettrage et que la forme du lettrage s'adapte à l'image.

93. Rose Festival, festival toulousain organisé par Bigflo et Oli depuis 2022.



Fig 11 : JEANJEAN Julie (2024). *La plasmaticité du Rose Festival*. Création numérique. 59,4 x 84,1 cm..

94. EISENSTEIN, Sergueï. 1898-1948, cinéaste et théoricien.

95. EISENSTEIN Sergueï. *Walt Disney*. Strasbourg : Circé, 2013, p.27.

Ces opérations permettent de constituer un ensemble élastique qui illustre un phénomène décrit par Eisenstein<sup>94</sup> dans son livre *Walt Disney*.

*« La liberté par rapport à la routine, la faculté dynamique de prendre n'importe quelle forme. Une faculté que je nommerai plasmaticité<sup>95</sup> »*

Pour illustrer son propos, Eisenstein prend l'exemple d'Alice au pays des merveilles comme analogie de la figure qui se transforme pour grandir et rétrécir à sa guise. La plasmaticité est ici décrite par Eisenstein sous le prisme de l'animation. En pratique sur l'affiche du Rose Festival, le lettrage se mêlant à l'illustration en se contractant et se dilatant, entre en conflit avec « la routine » ou une structure normée selon une grille modulaire. En effet, en graphisme, la grille modulaire est une méthode de composition largement utilisée pour organiser un visuel. Comme son nom l'indique, son principe repose sur une grille, où les colonnes et les lignes vont permettre une mise en page régulière et équilibrée. L'utilisation de ce procédé permet d'apporter un confort de lecture et une cohérence esthétique lorsque la même identité doit se répéter sur différents supports. Néanmoins, une utilisation systématique de cet outil peut restreindre la créativité par son caractère très normé et peut enfermer la création dans une certaine linéarité, voire conférer une notion de banalité et de prévisibilité à la création. De ce fait, avoir une utilisation modérée de cet outil et savoir s'en émanciper, représente un véritable enrichissement pour le design. Cela permet aux graphistes de prendre du recul sur leur pratique en offrant de nouvelles solutions de composition qui s'adaptent selon le contexte spatial, les éléments représentés et le message à transmettre. Dans ce contexte, le lettrage et l'illustration permettent de se libérer de ces contraintes où la structure n'est plus normée

selon une grille modulaire, mais selon les éléments représentés. Grâce au lettrage, il est possible de dessiner des formes qui s'adaptent à l'image. La structure s'adapte ainsi à cet ensemble et se déconstruit en s'adaptant directement aux mots, à l'image et à l'ambiance que l'on veut transmettre. Cela crée un jeu graphique où la figure est davantage libérée d'une forme plus stricte, ce qui la rend élastique.

Par ailleurs, une structure s'affranchissant des règles peut sembler désordonné. Elle ne peut donc hiérarchiser les éléments. Ce rôle est alors confié à d'autres paramètres. En premier lieu, le jeu d'échelle induit par la plasticité permet de mettre en valeur certains éléments plutôt que d'autres. Ensuite, multiplier les styles de lettrage utilisés permet de différencier les éléments entre eux. Un lettrage épuré relèguera l'information au second plan, contrairement à un lettrage plus complexe qui mettra en exergue les éléments. Si l'on reprend l'exemple de Steve Simpson (fig 10) le lettrage du titre, au-delà de sa taille, est mis en avant par un travail esthétique qui est supérieur aux autres lettrages. D'une part, un contraste s'établit entre le sérif du mot « Garden » et le lettrage en cursive de « Festival », d'autre part, des effets stylistiques sont appliqués à ces deux mots afin de les mettre en avant, comme par sa mise en relief. Par ailleurs, ce principe de hiérarchisation perdrait de son impact sans la couleur. Si les créations étaient monochromes, la lisibilité des éléments serait perçue avec difficulté et fatiguerait l'œil du spectateur dans ce contexte désordonné. Un rôle central est alors confié à la couleur afin de hiérarchiser les éléments. Une relation s'opère ainsi entre la forme élastique et la couleur, permettant la modulation de la forme spatialisée. Cette action de modulation de la

couleur permet des variations, à laquelle une différence d'intensité peut être apporté au sein de la même image afin de mettre en exergue certains éléments plutôt que d'autres. J'ai expérimenté ce principe de hiérarchisation dans l'affiche du Rose Festival pour mon projet de diplôme (fig 11), où le blanc, plus lumineux que les autres couleurs, met en valeur les têtes d'affiche du festival comme Angèle, Vladimir Cauchemar, Worakls Orchestra ou encore Bigflo et Oli. De plus, ces artistes sont représentés en plus grande taille que les autres avec un lettrage qui présente une certaine complexité. Ainsi, dans une structure déconstruite, la hiérarchisation des éléments est permise par la couleur, combinée à un jeu d'échelle induit par la plasmaticité et les différents niveaux de sophistication apportés dans le lettrage. Tout cet ensemble contribue à guider la direction de lecture. Cependant, dans ce contexte désordonné, si des solutions sont apportées pour guider le spectateur, qu'en est-il du créateur et de son processus créatif?





96. MASSIN. *La lettre et l'image*. Paris : 1970, Gallimard, p. 157.

97. Deluxe, groupe français d'electropop, hip-hop, soul, funk, jazz et de groove, originaire d'Aix-en-Provence.

L'une des plus grandes interrogations dans l'amélioration de la corrélation entre le texte et l'image réside dans quel processus créatif adopter pour les articuler. Un procédé mêlant le visuel et le texte, qui a servi de point de départ à mes recherches de projet de diplôme, est le calligramme. Selon Massin dans *La lettre et l'image*, le calligramme incarne « le dessin de la pensée; c'est le chemin le plus court emprunté par l'expression pour la matérialiser et imposer au regard une vision globale de l'écrit<sup>96</sup> ». En effet, le calligramme permet de mettre en images le contenu, en donnant au texte une forme visuelle. Ce procédé m'a notamment inspirée pour revisiter la pochette de l'album de Deluxe<sup>97</sup> *Moustache Gracias* (fig 12). J'ai utilisé les titres des pistes présentes sur l'album pour former la moustache en jaune. J'ai dessiné des fragments de paroles pour constituer le fond. En donnant au texte la forme du sujet qu'il aborde, cette méthode offre une solution à la question de la liaison entre l'image et le texte. Cela engendre toutefois d'autres problématiques graphiques qui ne permettent pas d'obtenir un équilibre dans la relation entre le texte et l'image. En effet, le texte couvre tout le visuel. De plus, le texte est contraint par



Fig 12 : JEANJEAN, Julie (2023). *Moustache Gracias*. Création numérique. 42x42 cm.

98. Ascenseur social, créé en Juin 2023 par l'Association Design Art City, concours de création graphique urbaine à Toulouse en partenariat avec Tisséo.

une forme, la moustache, à laquelle il doit se conformer, limitant ainsi la liberté de conception. Afin de surmonter ces obstacles, dans le cadre d'une création visuelle réalisée pour « Ascenseur Social<sup>98</sup> » (fig 13), j'ai imaginé l'illustration d'un visage se scindant en deux dont une multitude de textes s'en émane pour représenter l'abondance de l'imagination. En représentant le visage, il est possible de donner une place plus importante à l'illustration. Le texte prend par ailleurs une forme abstraite et irrégulière pour offrir une plus grande liberté de création. Cependant, il n'y a aucun lien direct qui permet une évolution progressive du visage vers le texte. Le visage contraint le lettrage qui doit s'adapter à lui empêchant une interaction homogène entre les deux. Il convient alors de se questionner sur la manière d'évoluer de manière fluide de l'un à l'autre. En fin de compte, le problème ne réside plus dans la forme que doit prendre le lettrage, mais dans la manière de fluidifier la transition entre l'image et le texte.

Darricau s'intéresse à cette esthétique de la fluidité lorsqu'il compare le travail de Chéret et Toulouse-Lautrec.

*« Par son approche du lettrage, qu'il conçoit et réalise lui-même, dans le même temps et avec les mêmes outils que les éléments iconographiques: il en résulte donc une meilleure intégration stylistique et spatiale que dans les compositions de Chéret<sup>99</sup> ».*

99. DARRICAU Stéphanie. *Culture Graphique une perspective de Gutenberg à nos jours*. Op. cit. p.71.

La notion de poïétique prend ici tout son sens. Darricau met en lumière le processus de création de Toulouse-Lautrec, qui crée simultanément le texte et l'image. En combinant ces deux entités dès la phase de conception, il peut améliorer la relation entre elles. Contrairement à la séparation entre le travail du graphiste et celui de l'illustrateur, qui engendre une

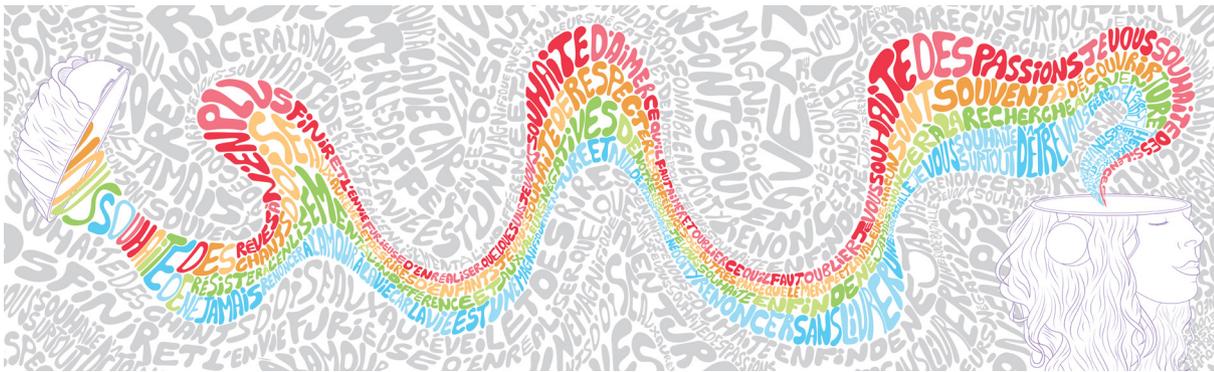


Fig 13 : JEANJEAN, Julie (2023). *Imagination*. Création numérique. 98,4 x 28,9 cm. Université Paul Sabatier (Exposition éphémère organisé par Ascenseur Social, du 1er juin au 31 octobre 2023).

rupture entre le texte et l'image et empêche un rendu homogène, en concevant les deux de manière concomitante, Toulouse-Lautrec peut adapter conjointement le texte à l'image et l'image au texte. Ainsi, un espace est prévu pour le lettrage en fonction de sa forme, afin qu'il puisse coexister sans empiéter sur le dessin, tout en conservant une cohérence avec la composition. Dans son affiche *La Goulue* (fig. 14), une place vide composée uniquement de variations de couleur a été prévue pour mettre en valeur le texte et lui permettre d'être composé librement. Cette disposition s'harmonise avec l'illustration, où une danseuse, entourée par son public, occupe les trois-quarts de l'affiche. On voit ainsi apparaître un processus de création global traitant de manière conjointe le texte et l'image. Cette manière de concevoir est ce qui permet à l'atelier parisien Arrache-toi un œil! de combiner leurs deux pratiques très différentes. Au sein de ce duo, Emy Rojas possède une sensibilité pour le travail à la main, à l'encre de Chine et le lettrage. Elle puise son inspiration dans l'art primitif flamand et les affiches psychédélics de 1960. Tandis que Gaspard Le Quiniou travaille davantage sur ordinateur et développe quant à lui l'illusion d'optique ainsi que le collage. Dans ses créations, il aime les formes géométriques, il est influencé par le constructivisme russe ainsi que le futurisme. Si l'on prend l'exemple de leur affiche réalisé pour le festival Lévitacion en 2017 (fig 15) nous pouvons facilement voir se dessiner ces deux entités. Le côté illustré a été réalisé par Rojas et le côté collage, avec l'apparition d'un visage photographique, par Le Quinou. Pour autant, il n'y a pas de séparation entre les deux. Ces deux entités s'imbriquent d'une manière fluide dans l'image, et le texte bien que placé en bloc, s'intègre à l'image en s'adaptant aux formes environnantes.

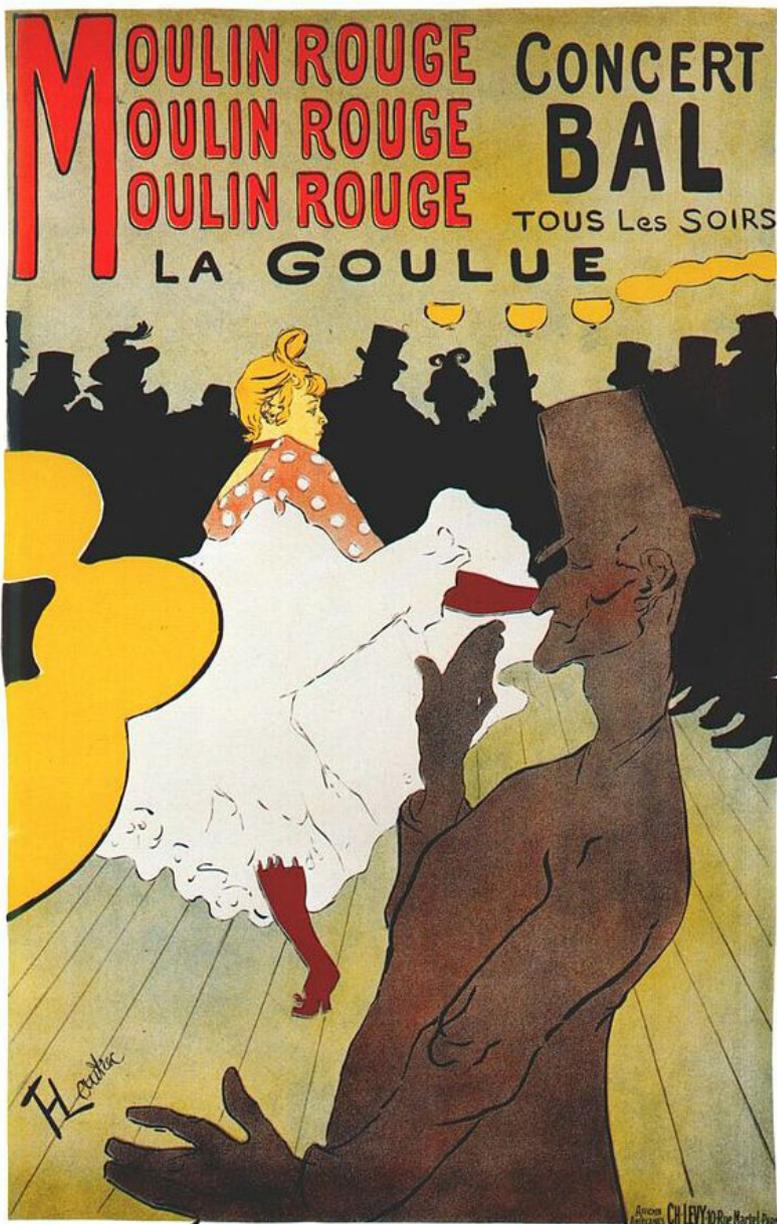


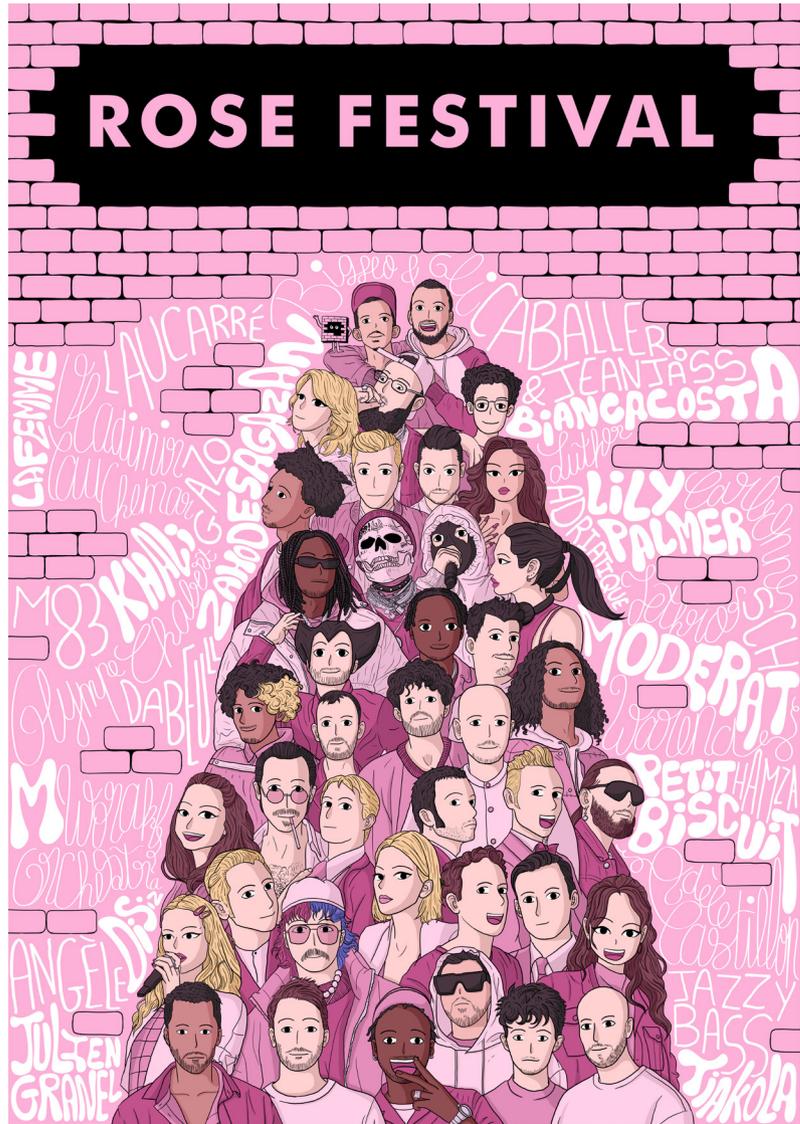
Fig 14 : TOULOUSE-LAUTREC, Henri (1891). *La Goulue*. Tirage sur papier. 191 × 117 cm. Albi, Musée Toulouse-Lautrec (Mais plusieurs lieux de Conservation car c'est un tirage de 3000 exemplaires).



Fig 15 : Arrache-toi un oeil! (2017). *Lévitatio 2017*. Trois couleurs sérigraphiées en diptyque, édition de 150. 16 x 24 po. [en ligne]. Disponible sur: <<https://www.arrachetoiunoeil.com/portfolio/levitatio-france-austin/>> (consulté le 25/05/2024).

Cela s'explique grâce aux allers-retours qu'ils effectuent entre leur deux pratiques. En effet, le fait de concevoir les deux simultanément permet une plus grande liberté de forme, où le lettrage enrichit stylistiquement l'illustration et vice-versa, favorisant ainsi une plus grande fluidité. De même, ils effectuent des allers-retours entre le manuel et le numérique afin d'enrichir ces deux pratiques et d'en exploiter pleinement les capacités. Ce processus créatif permet à la pratique illustrée de déconstruire la structure et lier cet ensemble initialement hétéroclite. On y retrouve la plasmaticité du lettrage évoqué ci-dessus qui permet une adaptation de la forme au contexte spatiale. La couleur joue également un rôle dans la lisibilité des éléments nous permettant par exemple de distinguer les différents artistes présents durant le festival et rythmant ainsi notre lecture.

Dans une démarche visant à fluidifier la composition graphique, l'importance de développer un processus de création global, où l'on envisage simultanément le texte et l'image, devient manifeste. Si l'on s'intéresse à mes expérimentations dans le cadre de mon projet de diplôme, j'ai conçu une première affiche pour le Rose Festival (fig 16). J'ai représenté visuellement tous les artistes présents pendant le festival. Pour ce faire, j'ai procédé en deux étapes. D'abord, j'ai dessiné l'ensemble des personnages, puis, j'ai ajouté le lettrage autour. En séparant ces phases de conception, le dialogue entre le texte et l'image ne peut s'établir, ce qui entrave toute interaction entre les deux. Cela impose une contrainte à la forme du lettrage, qui doit s'adapter aux personnages et ne permet donc pas une expression gestuelle libérée. De plus, cela crée un décalage de style entre l'image, où les personnages sont représentés avec un contour noir, et le



**Fig 16** : JEANJEAN, Julie (2023). *Les artistes du Rose Festival*. Création numérique. 59,4 x 84,1 cm.

lettrage sans contour, ce qui altère l'homogénéité visuelle. En revanche, dans la figure 11, j'ai réalisé conjointement l'illustration et le lettrage. J'ai ainsi pu concevoir des formes émanant du lettrage, dynamisées par le dessin d'yeux et de bouches. Cela permet de mettre en scène une multitude de personnages aux expressions et aux interactions variées : joyeux, étonné, jouant de la trompette tandis qu'un autre est en train de se faire manger... Une intrigue se construit progressivement, favorisant une narration globale. Cette narration est renforcée par la temporalité induite par le changement d'état de la lettre vers l'illustration. On constate ainsi un enjeu de taille dans la relation entre le lettrage et de l'illustration : l'importance de la transition. Pour ce faire, la lettre doit subir une transformation. À l'instar de ce qui a été évoqué précédemment avec le livre d'Eisentein *Walt Disney*, où Alice subit une métamorphose, nous pouvons constater un phénomène similaire avec le lettrage. En effet, comme nous l'avons mentionné précédemment, cette transformation s'opère notamment par l'action de compression et de dilatation qui permet une variation d'échelle au sein du même visuel. Par ailleurs, un changement d'état s'opère dans la transition du lettrage vers l'illustration. Cela est rendu possible par une approche globale et pragmatique du graphisme. Le graphiste construit ainsi son visuel au fur et à mesure, en tenant compte des mots et des éléments illustrés. Sans la contrainte de devoir respecter une structure préétablie, le texte et l'image sont pensés conjointement afin de provoquer une libération de la forme, qui réagit selon le contexte. Ce jeu graphique engendre un mouvement évolutif dans la création graphique, favorisant ainsi une liaison fluide entre le texte et l'image.



Conclusion

Il est nécessaire de souligner que le désir d'associer l'illustration et le graphisme ne promeut pas une idéologie anti-technologique. Les avancées techniques ont incontestablement enrichi la pratique du graphisme, il serait donc contre-productif de chercher à s'en éloigner. En revanche, il est nécessaire de prendre du recul afin de discerner ce qui mérite d'être préservé dans une pratique manuelle et les avantages apportés par la technologie. Dans l'évolution du graphisme, l'illustration a toujours été la source d'inspiration et d'innovation. Elle a même été fondamentale dans l'établissement du graphisme. Cependant, face aux avancées technologiques, son rôle est en mutation. De nouvelles manières de penser apparaissent, davantage axées sur la rentabilité, remettant en question l'utilité du dessin. Si autrefois le dessin était primordial dans le graphisme, ce n'est plus le cas aujourd'hui car il est possible de produire plus rapidement et efficacement grâce à de nouveaux moyens. Néanmoins, bien que ces nouvelles technologies soient productives, elles ne se sont pas nécessairement créatives. De plus, une utilisation servile de ces nouveaux outils entraîne une dépendance à ces technologies. En effet, recourir systématiquement à l'intelligence artificielle pour produire des illustrations, ne favorise pas le développement de la pratique manuelle, ne stimule pas la créativité et risque à terme de causer la disparition du dessin. Cette réflexion explore les nouveaux défis et opportunités qui émergent de cette dynamique, invitant à repenser la relation entre tradition et modernité dans la pratique graphique contemporaine. Cette considération favorisera une synergie entre les deux approches. En effet, la pratique manuelle de l'illustration est souvent moins précise qu'avec une approche technologique, mais les irrégularités qu'en découlent confèrent un charme et

une authenticité aux productions faites à la main. Cela permet d'apporter de l'expressivité, et surtout de la singularité dans une société qui tend à s'uniformiser. Néanmoins, l'illustration mise au service du domaine mercantile, peut contribuer à cette uniformisation de la société, induite par le discours publicitaire. Elle ne change pas les valeurs véhiculées par une publicité, mais apporte une certaine plasticité pouvant stimuler la sensibilité du spectateur. Ce dernier peut se reconnaître dans l'humanité du tracé favorisant ainsi l'identification. De plus, le dessin possède la caractéristique de représenter toute chose, c'est donc une méthode polyvalente qui peut s'appliquer à n'importe quel domaine. Cela confère un caractère enchanteur aux créations, permettant au créateur de donner une forme visuelle à son imagination et donc de repousser les limites du possible. Notamment, le graphiste peut dessiner lui-même le texte qui compose ses créations l'adaptant directement à l'image. L'intégration entre le lettrage et l'illustration réside dans le processus créatif. La libération de la forme spatialisée requiert une approche globale de l'image et du texte afin de permettre une interaction entre les deux. Un changement d'état s'opère alors, où le lettrage va pouvoir découler de l'illustration et vice-versa. Cette approche permet de concevoir une esthétique de la fluidité où la séparation entre le texte et l'image n'existe plus. De cette manière, un processus de plasmaticité se met en place, où la forme va venir déjouer la notion de structure pour s'adapter non pas au format, mais directement aux mots représentés afin d'harmoniser le rapport entre le texte et image. On inverse ainsi le processus traditionnel : ce n'est plus le contenu qui s'adapte à une structure, mais la structure qui s'adapte au contenu. En déconstruisant la structure, on confère alors à la couleur un

rôle de modulation afin de hiérarchiser les éléments. Ainsi, l'illustration devient un processus de création dans le graphisme par le développement d'une approche qui traite simultanément du texte et de l'image. Cela permet de créer un changement d'état plastique entre ces deux entités, où la plasmaticité du lettrage déconstruit la structure, contribuant à améliorer le rapport texte et image. Au sein d'une création, ce changement d'état plastique est considéré comme la transition du texte vers l'illustration. D'une manière plus globale, la manière dont l'illustration évolue sur les différents supports incarne un processus de changement d'état. De plus, la pratique illustrée, nécessitant une maîtrise technique, possède la capacité de créer des supports aussi bien manuellement que technologiquement. Par exemple, dans le cadre d'un évènement, tel qu'un festival musical, l'illustration appliquée à la charte graphique doit se refléter dans la scénographie de l'évènement afin de favoriser l'immersion du spectateur. L'utilisation de techniques picturales à grande échelle offre un nouveau degré de changement d'état plastique, dans lequel l'illustration prend une valeur scénographique et immersive. Ce processus est d'ailleurs exploité aujourd'hui par le projet *Babayaga* à Toulouse (fig 17), cette maison de 340m<sup>2</sup> a été investie par une quarantaine d'artistes. L'intérieur autant que l'extérieur est graphiquement recouvert. Ce principe offre une extension de la pratique illustrée en proposant un processus immersif à 360° dans les productions illustrées. Cela permet d'élargir le champ des pratiques dans le graphisme, qui n'est pas qu'imprimé, n'est pas que dématérialisé, mais qui peut être aussi plastique et immersif grâce à l'illustration.



Fig 17: Salade suprême et une quarantaine d'artistes (2024). *Babayaga*. Techniques mixtes. Tiers lieu culturel éphémère du 26 avril au 20 juillet 2024, Toulouse.



- ANDERSON, Gail. *Outside the box*. New York: Tom Cho, 2015.
- BARBER, Ken. *House Industries Lettering Manual*. Californie: Watson Guptill Publications, 2020,
- BORDAS, Éric. « La notion d'expressivité. Présentation ». *Langages* [en ligne]. 2022, n° 228, p. 7-24. [Consulté le 10/10/2019]. Disponible sur : <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/revue-langages-2022-4-page-7.htm>
- Étapes: design graphique et culture visuelle. *Illustration française*. Janv/Mars 2023, n°271.
- Étapes: design graphique et culture visuelle. *Dessin et Illustration*, Juillet/Août 2013, n°214.
- CNRTL, Centre National Des Ressources Textuelles Et Lexicales [en ligne]. [consulté le 26/05/2024]. Disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/>
- CHAUDOYE, Geneviève. « Histoire du graphisme », *Graphisme & édition* [en ligne]. Paris: Éditions du Cercle de la Librairie, 2010. p. 11-47. [Consulté le 10/02/2019]. Disponible sur : <https://www-cairn-info.gorgone.univ-toulouse.fr/graphisme-et-edition--9782765409786-page-11.htm>
- CLAEYS, Jérémie. *L'effervescence du collectif avec Nicolas Barrôme et Sébastien Touache*. Sens créatif [en ligne]. 2021, [Consulté le 26/05/2024]. Disponible sur : <https://www.senscreatif.fr/45-leffervescence-du-collectif-avec-nicolas-barrome-et-sebastien-touache-illustrateurs-artis/e>
- CONTE, Richard. « La poïétique d'Étienne Souriau ». *Nouvelle revue d'esthétique* [en ligne]. 2017, n° 19, p. 13-21. [Consulté le 26/05/2024]. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2017-1-page-13.htm>
- DARRICAU, Stéphane. *Culture Graphique une perspective de Gutenberg à nos jour*. Paris: Pyramid, 2014.
- DELEUZE Gilles. *Logique de la Sensation*. Paris: Seuil, 2022
- EISENSTEIN Sergueï. *Walt Disney*. Strasbourg: Circé, 2013.

- HELLER Steven, ILIĆ Mirko. *Écrit à la main: La lettre manuscrite à l'ère du numérique*. Paris: Thames & Hudson, 2005.
- MASSIN. *La lettre et l'image*. Paris: 1970, Gallimard
- MCCLOUD, Scott. *L'Art Invisible*. Paris: Édition Delcourt, 2007.
- SAMARA, Timothy. *Le design graphique par le dessin: les principes et techniques indispensables pour concevoir des solutions graphiques efficaces et uniques*. Paris: Eyrolles, 2014.
- SENNETT, Richard. *Ce que sait la main la culture de l'artisanat*. Paris: Albin Michel, 2022.
- STIEGLER, Bernard. *Réenchâter le monde: La valeur esprit contre le populisme industriel*. Paris: Flammarion, 2006, p. 44-45.
- ZEEGEN, Lawrence. *Les fondamentaux de l'illustration*. Paris: Pyramid NTCV, 2013. p.116.
- Anonyme. À propos, *Les Traces Habiles: L'observatoire des pratiques contemporaines du dessin*. Les Traces Habiles [en ligne]. 2020, [consulté le 08/05/2024]. Disponible sur : <https://les-traces-habiles.org/a-propos>



## Table des illustrations

- **Fig 1** : CHÉRET, Jules (1874). *Orphée aux enfers*. Lithographie en couleur, 121 x 85 cm. [en ligne]. Disponible sur : <<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b90151919/f1.item.r=Th%C3%A9%C3%A2tre%20de%20la%20Gait%C3%A9>> (consulté le 25/04/2024)
- **Fig 2** : ZASK Catherine, (1993). *Alfabetempo*. Encre sur papier, dimensions variables [en ligne]. Disponible sur : <<https://www.catherinezask.com/categories/projet/alfabetempo/>> (consulté le 25/05/2024).
- **Fig 3** : JeanClode (2012). *Proposition d'affiche pour le festival Rock en Seine*. Création numérique.
- **Fig 4** : Jeanspezial (2011). *Le déjeuner en paix sur l'herbe*. Fresque collective, Techniques mixtes. Réalisée pour l'inauguration de l'agence hybrid à Bidart.
- **Fig 5** : Costume 3 Pièces. HAJEK, Olaf (2022). *À Noël le printemps fais son cirque*. Création numérique. Printemps Haussman.
- **Fig 6** : Costume 3 Pièces. HAJEK, Olaf (2022). *À Noël le printemps fais son cirque*. Scénographie. Printemps Haussman.
- **Fig 7** : Costume 3 Pièces. HAJEK, Olaf (2022). *À Noël le printemps fais son cirque*. Dépliants. Printemps Haussman.
- **Fig 8** : Costume 3 Pièces. HAJEK, Olaf (2022). *À Noël le printemps fais son cirque*. Packaging. Printemps Haussman.
- **Fig 9** : SENEGAS, Christophe (2023). *Pause Guitare 2024*. Création numérique.
- **Fig 10** : SIMPSON, Steve, ELENA Saray (2021). *Garden Festival*. Création numérique. Diarmuid & Paul GATHERING OF THE TRIBE [en ligne]. Disponible sur : <<https://stevesimpson.com/garden-festival>> (consulté le 25/05/2024).

- **Fig 11** : JEANJEAN Julie (2024). *La plasmaticité du Rose Festival*. Création numérique. 59,4 x 84,1 cm..
- **Fig 12** : JEANJEAN, Julie (2023). *Moustache Gracias*. Création numérique. 42x42 cm.
- **Fig 13** : JEANJEAN, Julie (2023). *Imagination*. Création numérique. 98,4 x 28,9 cm. Université Paul Sabatier (Exposition éphémère organisé par Ascenseur Social, du 1er juin au 31 octobre 2023).
- **Fig 14** : TOULOUSE-LAUTREC, Henri (1891). *La Goulue*. Tirage sur papier. 191 × 117 cm. Albi, Musée Toulouse-Lautrec (Mais plusieurs lieux de Conservation car c'est un tirage de 3000 exemplaires).
- **Fig 15** : Arrache-toi un oeil! (2017). *Lévitiation 2017*. Trois couleurs sérigraphiées en diptyque, édition de 150. 16 x 24 po. [en ligne]. Disponible sur: <<https://www.arrachetoiunoeil.com/portfolio/levitation-france-austin/>> (consulté le 25/05/2024).
- **Fig 16** : JEANJEAN, Julie (2023). *Les artistes du Rose Festival*. Création numérique. 59,4 x 84,1 cm.
- **Fig 17** : Salade suprême et une quarantaine d'artistes (2024). *Babayaga*. Techniques mixtes. Tiers lieu culturel éphémère du 26 avril au 20 juillet 2024, Toulouse.

Au cours de ces deux dernières années, j'ai travaillé sur la relation entre l'illustration et le graphisme. En effet, je crée des illustrations depuis mon enfance et, tout au long de ma vie, j'ai remarqué que le texte et les images sont souvent séparés dans les productions graphiques. Cela est particulièrement vrai pour les affiches de festivals, où une grande quantité de texte est utilisée pour annoncer les artistes qui se produiront. Le texte et l'illustration sont traités comme deux entités distinctes, occupant des espaces différents. Pourquoi ne pas les lier ensemble ?

Cette observation nous questionne sur comment l'illustration devient un processus de création dans le graphisme. Nous aborderons ce thème dans un premier temps d'un point de vue historique. En effet, l'illustration a joué un rôle fondateur dans la création du design graphique. Cependant, elle est souvent discréditée en raison du temps qu'elle nécessite, la rendant incompatible avec notre société actuelle, où la rentabilité est une préoccupation majeure. L'objectif de ce mémoire est de démontrer l'intérêt de l'illustration dans le monde du design graphique. Tout d'abord, l'esquisse ou le dessin est un moyen efficace pour communiquer des idées au début d'un projet. C'est également un moyen expressif de créer, qui peut aussi apporter un caractère enchanteur à notre quotidien. De plus, le spectateur peut s'identifier aux dessins réalisés à la main en raison de l'humanité qu'ils véhiculent. Enfin, nous étudierons précisément la corrélation entre le lettrage et l'illustration, en explorant comment améliorer la fluidité et l'efficacité entre ces deux entités. Pour créer cette homogénéité, il est nécessaire de reconnaître l'importance du processus créatif. En effet, concevoir le texte et les images simultanément permet une meilleure relation entre ces deux éléments, qui viennent ainsi s'enrichir mutuellement.