

Le dessin et sa sensibilité, de la création visuelle à la presse indépendante.

Présenté par Léa de Pinho

Sous la direction de Patrick Barres

Soutenu le 27 juin à l'ISCID
Institut Supérieur Image Couleur Image Design

Je remercie mes copains de m'avoir aidé à y voir plus clair et aussi d'avoir su m'aider à donner du sens à ce que je fais. Merci à Patrick Barres. Cathy Lafon, José de Pinho, Anthony Plas. Merci pour les échanges que l'on a eu. L'amour de l'humain avant tout.

I) Dessin d'illustration, dessin d'expression

a) Expériences de terrain, démarches de conception : flâner, glaner, capter.

b) Expérimentations dessins, et rationalité

- Dessin d'invention.

- Typologies des personnages (character design).

- Motifs graphiques et chromatiques.

- L'opération du numérique et interprétation du dessin.

II) L'invention narrative

a) Des scénarios dessins, vers la narration.

b) le projet pro (illustration).

III) Vers un graphisme indépendant

a) Une proposition singulière, indépendante.

b) Microédition.

c) Enjeux professionnels.

Avant propos

J'ai grandi à Le Barp, entre l'océan et la ville. Le salon de la maison familiale était recouvert des tableaux de ma mère, mes grands-parents tenaient une alimentation, et mon père l'a depuis repris en bar-pmu. J'ai grandi dans ce lieu phare du village, au carrefour d'une nationale assez fréquentée par des passants et des habitués. La porte du bar, attenante à celle de la cuisine me permettait de me glisser en catimini, dans cet univers populaire qui m'était à la fois familier et interdit. Entre deux bises collantes des vieux du bar, le générique des Guignols de l'info*(note de bas de page) en fond, j'adorais y passer du temps en spectatrice, je m'y faisais toute petite, cachée derrière le comptoir à l'affut de tout et de tous. J'ai toujours vu ma mère créer des images, toujours un crayon à la main, elle m'a donné le goût du dessin, mon père, expatrié, n'a cessé de nous faire voyager et m'a donné le goût de la liberté et de l'évasion. De nature plutôt rebelle et timide, j'avais un léger problème avec le système scolaire et ses règles, les notes n'étaient pas brillantes et je préférais passer mon temps à rêver et à construire des poubelles en papier au fond de la classe. En fin de troisième, une porte s'ouvre en grand pour moi, je suis acceptée pour faire un bac arts appliqués dans les Landes. Une page se tourne, je quitte ma famille, pour l'internat, j'ai 14 ans. De part sa localisation, une culture se dégage de cette période, l'univers underground/contre-culturel du skate empreint du lieu où je faisais mes études. Au fur et mesure je commence à me construire un univers personnel, bidouilleuse et vive de curiosité, et cet état d'esprit définira qui je suis aujourd'hui.

Introduction

Le dessin comme un aspect primaire d'une expression et d'une volonté de création. Intergénérationnel, parfois universel, codé ou irraisonné, de tous, il reste un moyen de montrer, et de rendre compte, de sensations, d'émotions, ou de messages à la vue de tous. Par des moyens différents, ces dessins que nous qualifions aussi d'écriture graphique, nous laisse place à une liberté de se réapproprier certains codes. Le dessin est empreint d'expressions propres à chacun.

Dans ce mémoire nous aborderons de manière assez globale la part du dessin vis à vis de ma pratique personnelle. Mis en œuvre par un aspect principal ; celui de la déambulation, nous analyserons ce qui peut faire la singularité d'un trait, afin de décrypter ce qu'il en ressort dans mon travail.

Ces différents éléments seront liés de façon à nous amener, vers une notion de lecture, celle de la narration, en corrélation avec la partie plus professionnelle de ce projet de fin d'année.

Nous nous intéresserons également à une part d'indépendantisme dans le travail de création personnelle par rapport à la volonté de créer à travers un acte libéré et libérateur. Ceci prenant en considération différents mouvements issus de diverses cultures, notamment celles du punk, du DIY, du Fluxus... qui ont eu pour but commun d'imprimer, d'éditer et de diffuser par leurs propres moyens. Tout au long de ce mémoire, je ne cesserai de faire des liens entre ma pratique et les enjeux professionnels qui y sont liés.

I) Dessin d'illustration, dessin d'expression

a) Expériences de terrain, démarches de conception : flâner, glaner, capter, lieux de cueillette.

« Je crois que c'est ce que je préfère, me balader dans la rue [...] avec un copain, parler à des gens, comme ça, se balader » Edouard Baer.

Cette situation fait écho à ma démarche de conception que j'introduis dans cette première partie, vis à vis d'une démarche empreinte à la contemplation. L'expérience terrain dans la démarche de conception, constitue une phase de veille, une vision en adéquation avec le travail engagé dans l'acte de création.

Flâner

Flâner définit selon le CNRTL c'est le fait « d'avancer lentement et sans direction précise » - « se promener au hasard et sans hâte ». Face à cette caractérisation, il en résulte une essence principale, celle d'avoir la volonté de flâner, afin de jouir d'une certaine liberté de mes actes et de mes pensées. A mon sens, flâner est le fait de rester vif, curieux, en veille par rapport aux choses qui m'entourent, c'est un moment libérateur, qui me permet de laisser corps et âme divaguer à l'imaginaire. Ces balades permettent aux images de prendre place dans mon esprit, sans principes et sans règles préalablement établies. Mes souvenirs d'enfance, mon éducation, mes convictions, mes expériences, viennent établir la seule règle qui peut animer en moi le désir de créer avec une certaine liberté de penser. Déjà presque comme une sorte d'alternative, une volonté d'être, de s'affranchir des responsabilités et des obligations, en se focalisant sur l'essentiel de ce qui semble important pour soi. Comme l'illustre le livre Do It Yourself de Fabien Hein à propos de l'autodétermination et la culture punk « Accomplir son propre miracle, cela revient en somme à oser reconnaître qu'on porte en soi une autre expérience que celle que dicte le Système, une expérience préexistante à la vie sociale organisée, un élan spontané, une fraîcheur naturelle, un rapport inné avec le vrai monde - c'est à dire une âme enfantine ». *(note de bas de page). Un carburant nécessaire pour affronter le quotidien.

Flâner est un acte investi au quotidien : se poser en terrasse tôt le matin, aller au marché, se balader dans la ville, à vélo, trainer dans la rue,

aller voir une exposition, voyager... Lors de ces sorties aussi diverses les unes que les autres, il en résulte des mots ou des phrases échangées avec les gens que je croise sur mon chemin. Ces échanges spontanés, aussi singuliers les uns que les autres, trouvent en moi une part importante dans mon travail, ce sont ces échanges, ces lieux fréquentés, qui me rapprochent un peu plus d'une sincérité et d'une spontanéité de la vie, comme un spectacle qui s'offre à moi, franc et direct. Ce quotidien nourrit mon imaginaire d'offres et de possibilités formelles et colorimétriques intenses. C'est une phase importante par rapport à mon travail, elle va me permettre de m'exprimer librement. Flâner me permet d'alimenter cette soif de liberté et de rêverie, en essayant d'être le plus transparent possible envers soi-même. Je puise dans cela, la volonté d'entrevoir une sincérité empreinte dans un travail d'épanouissement et de création personnelle.

Chacun à sa propre façon de marcher, comme chacun à sa propre façon, de penser, de dessiner, de créer sa propre singularité. Flâner me donne l'occasion d'alimenter cette soif de liberté et de rêverie, en essayant d'être la plus transparente possible envers moi-même, cela me permet d'enrichir un dictionnaire visuel que j'alimente au fil des chemins. C'est l'aventure, le voyage, la découverte. Je flâne, pour le plaisir de voir, d'observer, de prendre le temps. Dans ces moment-là, je suis dans un acte purement contemplatif, de l'ordre du sensible (sensations et impressions).

Il s'agit en quelque sorte d'une forme de veille dans le travail engagé dans la création, on va parler de veille créative, une phase qui permet de nourrir le travail en amont.

Glaner

Ces temps de balades me permettent d'observer, et de garder l'œil vif sur mon environnement. Fernand Leger disait « Le beau est partout ! », c'est une façon d'inciter chacun à ouvrir les yeux et regarder autour de soi, voir et comprendre le monde en perpétuel mouvement. Partout, je peux glaner, selon le CNRTL, l'action de glaner consiste à « recueillir au hasard des bribes, ce dont on peut tirer quelques avantages ». Je ramasse des éléments, je cueille au hasard des rues, des portraits de gens, des expressions, des regroupements, des façades, des lieux...

A ce moment là, je prends des photos et des vidéos de certaines personnes que je croise, de certaines scènes au hasard des rues, dans les magasins, au marché, afin de me créer un image visuelle et mentale sur laquelle je pourrais m'appuyer par la suite dans un travail de création et d'interprétation. Ces éléments sont captés un peu comme au cinéma, car ce sont des images, des scènes de vie prises sur le vif et qui témoignent d'une réalité du quotidien. Un spectacle que nous offre la vie. James Joyce parlait de recueillir une épiphanie « c'est l'irruption dans le champ de la conscience d'une expérience, d'un objet, d'une personne, ou d'un trait du quotidien sous une forme chargée d'intense émotion, susceptible de se transformer en mots et d'ajouter de la valeur au monde »* (note de bas de page <http://blog.legardemots.fr/post/2006/01/06/486-epiphanie>). Ce régime de captation fait écho à ma démarche de création car il décrit le fait de prendre conscience de ce qui nous entoure, qui nous porte, afin de se le réapproprier.

Il faut savoir que c'est souvent la même typologie de personnage qui en ressort, un regard fumé par des lunettes bien grasses, la chemise tendue par un ventre abondant, un double menton imposant, les traits du visage qui se relâchent, en arborant une calvitie bien entamée. Ces personnes sont souvent bien implantées dans leur milieu social, comme le capture Martin Parr, un photographe anglais qui fait une sorte d'analyse sociologique vis à vis du mode de vie des anglais et particulièrement, celui de la classe ouvrière. Ces captures ont pour but de tourner en dérision le consumérisme et notamment le tourisme avec beaucoup d'ironie et de justesse.

Le visage marqué par le poids des années signe aussi d'une jouissance des bons petits plaisirs de la vie. Ils sont singuliers et atypiques par leurs aspects, bien souvent en marge dans le sens où ils sortent des

codes de beauté imposés par la société. Voilà ce qui me plait chez eux, leur singularité, leur caractère, physiquement ils se démarquent par une attitude, une posture, des traits et des formes de visages, tous aussi différents les uns que les autres. J'aime la diversité, la profusion des éléments, et le caractère unique de ces personnages. Il en ressort d'une manière générale, comme une envie de collectionner tous ces visages et ces formes dans la partie dessin en laboratoire.

Le film *Freaks* englobe la quasi totalité des aspects physiques que j'apprécie dans le choix de ces acteurs. Tod Browning est fasciné par tout ce qui tient de l'univers du spectacle forain et de la marge. Ses personnages sont sélectionnés pour l'effectivité de leur corps et de ce qui s'en dégage. C'est sa manière à lui de mettre en avant ces corps, déformés, refusés par les autres, car non conventionnels.

On reconnaîtra aussi un peu plus tard dans l'œuvre de Roger Ballen : toujours en noir et blanc, une exploration de l'esprit humain, de la condition humaine. D'abord, les hommes en marge, les outsiders, les «gueules» qu'il observa autour de lui en Afrique du Sud. Comme les jumeaux Dresie et Casie qui se ressemblent parfaitement, aussi effrayants l'un que l'autre, les oreilles décollées, la bave aux lèvres. Ils fascinent et glacent. On pense parfois à Francis Bacon, mais aussi à un théâtre du burlesque. Il fait des associations, il mélange aussi un peu plus tard, graffiti, assemblages d'objets trouvés etc.

Cette approche, de venir glaner, est uniquement centrée sur la volonté de faire récit de faits de société pris sur le vif. Mon projet personnel, sous la forme de « livret graphique », est lié à ce type de scène, par son côté narratif, mais aussi par la scène absurde qui est racontée.

b) Expérimentations dessins, et rationalité

Je vais expliquer ma démarche de création en quelques mots. Quand je commence à réaliser des images, je vais consciemment ou inconsciemment exploiter mon travail de collecte. Tout cela prend forme dans l'atelier « laboratoire » de conception graphique. Cette phase d'expérimentation et de réinterprétation est primordiale dans le travail de création, elle permet d'articuler les éléments capturés et de donner le ton.

b - 1 Dessin d'invention

Ces temps d'investigations sur le terrain me permettent d'avoir une base de données mentale et visuelle qui m'inspirent pour créer. Il se projette alors des images mentales, très volatiles que je vais essayer de fixer par différents moyens. Les angles de prise de vues des photos sont très proches de celles de mes dessins.

C'est en rentrant chez moi, dans l'espace atelier, que je vais faire appel à mes souvenirs, de flâneries. Cela m'aide à imaginer de nouvelles formes, et de nouveaux personnages. Je vais chercher à restituer les expressions de visage qui m'ont marquée, des éléments de rue, (une façade de magasin, une banderole de chantier, un graff...). Ce que je cherche à retranscrire, c'est avant tout une ambiance globale, un ton, une dynamique qui porte le visuel. L'important au final, c'est l'expressivité du personnage, de l'ensemble du dessin. Je cherche rarement à redessiner trait pour trait les personnes que j'ai croisées, mais seulement à en synthétiser un aspect qui m'a marqué. L'espace d'invention vis à vis du travail de captation est vu comme « laboratoire »* (note de bas de page). L'atelier laboratoire est un endroit propice à la recherche, à l'expérimentation graphique où j'ai la liberté entière de créer sans complexe. Ce lieu a l'avantage de pouvoir stocker une multitude de médiums et couleurs. Ces expérimentations, passent par des recherches graphico-chromatiques, des associations et des conjugaisons de couleurs, des accumulations de traits, des collages, des médiums différents...

L'espace laboratoire peut aussi parfois prendre une forme portative quand il s'agit de vouloir prendre des notes sur le vif, « c'est un petit atelier, un petit laboratoire de création-recherches »*(note de bas de

page - De l'atelier au labo - inventer la recherche en art et design - sous la direction de Catherine Chomarat-Ruiz).

Cette phase de recherche graphique par le biais du tracé passe avant tout par le geste et le corps qui tient le crayon. Un trait, ou une association de trait se définit par le fait de fixer sur un support, des figures, des formes au moyen d'un médium quelconque. Dessiner part d'une volonté, d'un acte indépendant et délibéré, de vouloir tracer, de poser une marque matérielle sur un support. Le trait, le tracé est porté par une gestuelle en mouvement du corps, une danse, un temps de mouvement mis en scène sur le papier. Le trait, englobe, des textures, des effets visuels. Le dessin est travaillé suivant le mouvement du corps, ce qui lui procure une expressivité particulière suivant le mouvement émit (il peut être totalement contrôlé, ou complètement spontané).

Roland Barthes écrit dans son ouvrage L'Obvie et l'obtus (chapitre I - L'écriture du visible - lectures : le texte - Sémiographie d'André Masson). A travers l'exemple du peintre surréaliste André Masson, il insiste sur la valeur du geste lié à l'écriture : « le peintre nous aide à comprendre que la vérité de l'écriture n'est ni dans ses messages, ni dans le système de transmission qu'elle constitue pour le sens courant [...] mais dans la main qui appuie, trace et se conduit, c'est à dire dans le corps qui bat ». André Masson*(note de bas de page) appuie le fait que la matérialité du trait nous éclaire sur la sensibilité du tracé. Il s'agit vraiment de capter une intention par la dynamique de l'écriture, de son intensité dans le trait. Comme les grands artistes peintres tels que Egon Schiele, Francis Bacon, ou Jean-Michel Basquiat ont leur propre singularité vis à vis du dessin, avec des traits nerveux, indomptés, fougueux...

J'ai mis longtemps à comprendre qu'il était plus important de créer ce qui me plaisait, plutôt que de faire ce que l'on attendait de moi. Cette prise de conscience fut un soulagement qui a permis de libérer d'autant plus mon esprit et mon imaginaire. Le travail de la gestuelle par rapport à une dynamique d'écriture joue un rôle primordial et ne fait qu'accentuer la véracité du propos. Le trait est comme le résultat de la dynamique du corps, une conduite induite par le mouvement suivant différent rythme, tension et relâchement. L'outil est au cœur de la technique, il rend compte de l'association entre la main et le support. L'outil est peut-être à lui seul un facteur de créativité ? Crayons, marqueurs, feutres, pinceaux, peintures, autant d'enjeux et d'outils que de

possibilités de créer.

Dans « les amants électriques » Bill Phymton décrit des émotions fortes par un trait très marqué et très expressif. Son trait est souvent sarcastique, il ne cherche jamais la perfection. Ce sont au contraire, les petits défauts qui sont mis en exergue, à travers la difformité assumée, et une diversité de traits aux proportions exagérées et exacerbées.

Vis à vis de l'invention, il y a aussi une part en plus du travail individuel qui est à prendre en compte, c'est celle du travail collectif, de la collaboration. La flânerie englobe ces moments, celui de partager du temps avec mes copains, c'est un fait ; et interfère directement avec mon quotidien. Boire une bière, en ressortira un jeu de mots marquants, une blague nulle, une vision, une envie, en somme une envie spontanée et partagée : celle de créer. Une manière de dessiner dans un moment passé sur le vif ou d'établir des projets communs dans le but de produire.

Cela commence par une fresque pour l'association de la fac, des affiches, des cadavres exquis, puis des affinités et des projets qui en découlent un peu plus tard. Un exemple très concret avec le projet de fanzine réalisé avec « Salade-tomate-cornichon », une feuille qui tourne et une paire de crayons un ordinateur. Il ne faut pas grand-chose, seulement l'envie de partager, d'expérimenter ensemble. Développer un travail fait de curiosité et d'expérimentation.

Ou encore dans une édition comme Rubbish magazine, un homme et une femme sortent un fanzine avec leurs meilleurs collaborateurs de vie ; leurs propres enfants. Une immersion dans la sphère de l'intime et de la création. Un fanzine famille, un FAMzine. avec une volonté primaire, celle de créer un objet unique.

Le projet personnel professionnalisant englobe ces deux pratiques, du dessin et de la collaboration créatrice. Je me sers des photos et des expérimentations passées pour construire un univers sur un temps, une suite de pages, qui raisonnent entre elles, par les traits utilisés, les couleurs, les personnages.

J'ai découvert une notion essentielle en commençant à réfléchir à ce livret graphique narratif, c'est celle du character design, qui consiste à décliner un personnage suivant les postures qu'il peut adopter, les

vêtements, les expressions qu'il va exprimer. Cette phase de recherche sur des éléments typologiques pour des personnages fait partie du régime expressif entre le dessin et le texte à mettre en avant, dans le déroulé des pages de cette édition. Le texte et le dessin doivent donner corps à une expressivité globale, quelque chose de l'ordre du vif, de l'intensif.

Les dessins doivent au minimum appeler au mouvement, au geste, l'évoquer, par un signe de main, une posture, une intonation dans l'écriture. Rester dans le registre expressif par le biais de la diversité des traits utilisés, illustrés en donnant une intonation respectant celui du scénario. Les personnages prennent place dans la mise en page par rapport à leur dialogue. Il est important dans ce travail, comme dans un film d'animation de coordonner les éléments visuels, rayures, entrelas, couleurs. Il s'agit d'un exercice de construction, un chemin percé le long des pages, hiérarchisé par les éléments narratifs en fonction de leur importance.

La main qui pense : Page 106 « l'incertitude préserve et stimule la curiosité » et la surprise dans le travail du traitement graphique.

Peter Foldes dans son animation « la faim » joue d'un trait en mouvement, les formes se distordent pour ensuite reprendre leur apparence, le tout avec une certaine rigidité, c'est un dessin en mouvement. Et de manière global, les pages de mon projet de fin d'étude arrivent à faire danser les personnages entre eux, afin de rester dans une dynamique vivante.

Toute la sensibilité d'un tracé vient de l'intention, de la dynamique de certains traits d'écriture graphique, et de leur intensité. Ce qui me semble important c'est d'être à la recherche constante d'une dimension expressive. Avoir la volonté de réinterpréter de manière esthétique et visuelle est comme un moyen de s'ouvrir aux alentours. Le dessin d'invention, comme point de départ vers différentes voies dans lesquelles s'orienter, affiche, illustration de presse, roman graphique, céramique, exposition, textile etc...

-typologies des personnages (character design)

Dans mes dessins il y a toujours eu des personnages, des hommes, des femmes, jusqu'à se poser la question et ne plus savoir différencier le sexe. Cela m'amuse quand les gens me demandent si c'est un homme ou une femme que j'ai voulu représenter, car je ne me pose même pas la question. Un corps, pour moi, existe en tant que tel, surtout à l'heure où la question du genre et des apparences sont au cœur des mœurs. Le principal pour moi a toujours été de leur donner vie et de les mettre en valeur. Avec eux je ne m'ennuie jamais, je me laisse parfois surprendre en entrevoyant une nouvelle forme de nez, de double menton, de coupe de cheveux... A chaque dessin ils sont différents, c'est toujours une surprise.

Souvent ce sont des personnages que je dessine, sont un peu trashé*(note bas de page) par la vie, comme on pourrait l'illustrer avec l'exemple type ;

Philou, rencontré au Bar des Arcades, Montauban

Philippe, tout le monde l'appelle Philou, une calvitie bien entamée, un début de mulet proéminent, une paire de lunettes bien jaunies et fumées, le visage bien marqué et luisant, une bise qui colle...

Les personnages sont multiples, chacun d'entre eux a des aspects et des caractères physiques bien distincts. Saisir l'intensité du personnage et apporter un jugement de valeur constructif dans mon travail est primordial. Dans la rue je vais apprécier la beauté d'une jolie fille à la peau lisse, mais je n'aurais jamais envie de la dessiner, à moins qu'elle porte des claquettes/chaussettes. Par contre, je trouverais intense de dessiner un personnage comme Philou.

Un style vestimentaire dégingué, dans la hype, ou totalement beauf (en toute subjectivité), sont des aspects qui aident à affirmer l'identité du personnage. Une façon de caricaturer certains éléments visuels.

Dans le travail de dessin de mon projet de fin d'étude, la notion de character design est mise en relation avec l'aspect de typologie des personnages, il s'agit d'arriver à identifier un personnage par sa représentation. Ce fut un exercice nouveau pour moi, je n'avais jamais eu la volonté de faire évoluer mes personnages dans une histoire, dans une scène qui se déroule au fil des pages. Il a alors fallu identifier les personnages par des caractères physique et vestimentaires propres à chacun d'eux. Ainsi, Bertrand, Baudouin, Cybele, Brigitte et Johnny vont adopter leur singularité via ces critères.

-motifs graphiques et chromatiques

Ce qui fait motif dans un visuel c'est un ensemble d'éléments « traits » et « traits/couleurs » répétés. Selon le rythme du tracé, les messages différents volontairement représentés. Des traits de nature différentes ; (prolongés, saccadés, soutenus) ne coderont pas le même message car ils seront visuellement différents. Le motif de poil à sa propre codification ; traits répétés de manière successive. Il en va de même pour les cheveux, les accessoires... Ces éléments motifs prennent aussi en compte le potentiel mélange de plusieurs techniques ou l'ajout d'un ou de plusieurs médiums. Le tout étant de réussir à garder une certaine liberté, et une cohésion entre les éléments graphiques.

C'est aussi souvent par des couleurs vives, que le motif prend place, un motif de tissu, de marcel, de pantalon... Pour moi, la valeur ou l'intensité des couleurs est très importante du point de vue expressif. Elle m'aide à ajouter une intention supplémentaire vis à vis de l'élément que je représente, parfois pour appuyer la véracité du propos comme par exemple, du beige pour une couleur de chair ou à l'inverse, pour perturber le lecteur (des contours de visage bleu). Ce que je recherche avant tout c'est une certaine cohésion. Des motifs de couleurs pour la chair, de tee-shirt, ou le blanc du papier qui est aussi un élément qui rentre en ligne de compte dans la composition d'un dessin.

Jouer avec ces codes en les transportant sur des objets qui n'ont rien à voir dans la réalité comme illustré avec ce dessin sur le bowling.

Par rapport à mon projet personnel, la couleur et le motif sont des moyens de lier les personnages et le récit dans le déroulement de l'histoire. Chaque personnage est associé à une couleur, les motifs se répètent au fil des pages dans le but de créer une identité propre à ce livret graphique. Les éléments motifs de la mise en page sont récurrents, ils sont variés et structurellement forts en terme de mise en page. Ma volonté est de faire varier et de contraster le récit vis à vis du dialogue, tout en donnant une tonalité liée au registre de l'expressivité. Il ne s'agit pas seulement de raconter l'histoire de manière figurative, mais de créer des variations des sensations par ces motifs, de spatialiser les éléments dans la mise en page afin de donner du corps à l'ensemble.

On peut aussi repérer des motifs dans la dynamique d'une typographie, par exemple dans mon projet de fin d'étude, variations de traits selon le ton employé par le personnage.

- l'opération du numérique = interprétation dessin

J'entends par opération du numérique, l'utilisation de l'outil ordinateur. Celui-ci étant un médium de création à part entière. Les possibilités sont multiples, via les logiciels de PAO* note de bas de page qui peuvent, comme pourrait l'être un crayon gras, convenir à toute personne se familiarisant cet outil. Pour ma part, il n'est pas un moyen de création dans la conception d'un visuel, cependant, il tient une place importante dans mon travail. Rehaussement des couleurs, retouches, outil gomme... Les intentions qui me poussent à utiliser cet outil, sont bien souvent l'envie d'ajuster deux dessins entre eux, en les superposant, ou de les valoriser par une impression particulière (sérigraphie, risographie...).

Cette phase d'opération numérique arrive souvent à la fin de l'étape de création, L'outil qui me permet de donner une forme finale, à un visuel, à un projet. Les possibilités qu'offre les logiciels de PAO me permettent de poursuivre mon travail, pour les projets davantage issus du design graphique ou de l'édition.

La scanner, est un outil primordial dans mon travail, il permet de faire la transition entre l'aspect matériel d'un visuel, d'une esquisse, et de lui apporter une valeur numérique. Pour un illustrateur/graphiste l'outil numérique est aussi une manière d'appréhender l'étape d'impression qui va suivre dans le déroulé du travail. Cette étape de retouche/mise au point par rapport à un visuel permet d'être en accord avec le type d'impression souhaité et de pouvoir l'appréhender au mieux. Il est un outil supplémentaire à l'accompagnement d'un projet de création. Il permet d'apporter une valeur ajoutée à la finalité du projet, notamment par rapport à sa diffusion, son aspect commercial, ou pour la simple envie de partager. L'impression n'est pas seulement la fin d'un processus, elle présente aussi et surtout la naissance de chaque image.

Je vais illustrer ce propos en parlant de « Marécage », c'est une revue de bande dessinée prospective. Elle s'intéresse aux nouvelles formes de narrations graphiques. Ce magazine a la particularité d'être imprimé et façonné par l'éditeur. Il recueille un ensemble de dessins, préalable-

ment préparé et ajusté pour un type d'impression en particulier (84 pages imprimées en risographie, 128 pages imprimées en offset 5 couleurs, et en sérigraphie pour la couverture). Il combine différents types d'impressions réalisées par plusieurs imprimeurs, tous basés en France. Ce travail met très bien en corrélation le travail des dessinateurs et des imprimeurs et voit l'outil ordinateur comme aide à la mise en place d'un objet imprimé de qualité.

II) L'invention narrative

Dans cette seconde partie, nous parlerons de ces scénarios dessins, qui nous me poussent à une ré-interprétation personnelle et imaginative.

a) Des scénarios dessins, vers la narration.

Les motifs exploités dans la phase laboratoire prennent forme de façon à résumer une attitude, une phrase, un geste etc. Les éléments motifs, les espaces, les attitudes et la réinterprétation des personnages amènent une valeur spectacle exprimée par le dessin d'imagination et l'appropriation du scénario.

Fernand léger disait, en parlant de son film Ballet Mécanique, « quand je vois un homme sur sa moto au port de Marseille, c'est un spectacle » voilà un spectacle du monde. Il disait « il y a deux choses, la valeur plastique, et la valeur spectacle » et ce sont ces deux valeurs qu'il met en scène. Ce sont des valeurs liées au regard.

Dans les dessins que je réalise, je me rends compte qu'il y a une valeur liée au spectacle. Je tire, des résumés des scènes recueillies dans la rue. Souvent les dessins reprennent des codes un peu clichés de la société, un bob suze, issu du merchandising du commerce du coin, des tatouages vieillis par le temps rappelant l'amour d'une mère et des dauphins, une addiction au casino et aux machines à sous. Ce sont les aspects caricaturés du quotidien qui sont les plus marquants. C'est une manière pour moi de me moquer de certains aspects de la société. Un Didier, un Marcel, une Jacquy, même le prénom me raconte une histoire.

L'artiste Mister Kern joue avec ces codes, et plus particulièrement avec ceux de la publicité, par exemple avec Mitbols, une fausse marque inventée pour vendre des glaces à la viande. Il s'en sert afin de montrer que l'on peut vendre tout et n'importe quoi.

« J'aime la farce, non pas seulement parce qu'on peut en mettre dans tout ... » comme l'illustre si bien Mister Kern, « mais aussi parce qu'elle nous fait rire ». Ce sont les situations absurdes, incongrues qui m'animent le plus et que je garde en mémoire. C'est aussi pour cela que mon projet professionnel a pris cette tournure, il y a une forme d'authenticité dans l'absurde, de brut, et de vif et c'est ce que je cherche à transcrire dans mon travail.

Trouver une forme de dérision à ces aspects trop instaurés par le quotidien, comme peut le faire Martinn Parr, ou encore de manière plus liée au dessin tout comme Wolinski, et la « team » de Charlie hebdo le faisaient déjà dans tous leurs dessins satiriques. Par l'envie de scénariste des échanges, par une envie de souligner certains aspects de société. Une façon de se jouer des codes populaires, un sketch, une parodie, faux clips, fausse pubs, faux Journal Télévisé - « une bonne parodie est de restituer parfaitement les codes que l'on détourne avant de les pervertir ou en grossissant certains traits, en glissant dans la scène un élément incongru »*(note de bas de page <https://www.youtube.com/watch?v=PviZj7ogUUU>). Comme l'on très souvent repris le groupe d'humoristes les Nuls. Il y a une esthétique abordée, qui se définit comme alternatif car elle à ses propres codifications.

Des aspects narratifs aussi inspirés par les moments de flânerie. Comme la rencontre de gens qui vous racontent des histoires. Ainsi la conversation avec Philou est elle aussi un moyen de raconter une histoire :

« Eh eh les jolies filles ça boit une bière ? eh eh eh vous avez bien raison, belles comme vous êtes !!... »

C'est typiquement ce genre de moment que je vais avoir envie de retranscrire dans ces dessins, un caractère exacerbé, un mec lourd, un peu alcoolisé, comme une sorte de caricature d'un comportement. Dans mon projet de fin t'étude, la caricature aussi est de mise, en alliant la volonté de grossir les traits d'une thérapie de groupe raté.

b) Le projet projet personnel professionnalisant.

Mon projet personnel professionnel se porte sur la création d'illustrations, et plus particulièrement sous la forme d'un livret graphique. Un mélange entre fanzine, roman graphique et bande dessinée. Ce projet est une sorte de mise en forme de différentes formes de dessins que j'ai côtoyé lors de ces trois dernières années ainsi que mes influences personnelles passées.

La première étape a été le choix du scénario, toujours par rapport à ma volonté de collaborer avec mes amis, je me suis entourée d'Anthony Plas, écrivain, graphiste et illustrateur. Cette collaboration est empreinte de ma volonté de partage dans le travail de création. Elle apporte une valeur ajoutée à l'objet, c'est au final un objet participatif, en plus du dessin, c'est aussi cela qui lui confère un caractère unique.

Le scénario écrit par Anthony Plas est inspiré d'un sketch des « Robins des Bois ». « Les Robins des Bois » sont sketches des télévisuels diffusés dans les années 1998 à 2002, issus du domaine de l'absurde et du non-sens.

Le scénario décrit une situation comique autour d'une scène de vie quotidienne, une thérapie de groupe. Cette scène est une scène du quotidien reprise assez souvent par la troupe de comique en caricaturant les aspects les plus marquants. Ce sont 5 personnages, dans une salle qui essaient de communiquer entre eux tant bien que mal...

Le phénomène de plasticité est mis en avant dans la réalisation des dessins. Cette technique fait référence aux dessins de Tex AVERY*(note de bas de page) et à son jeu de cadres : hors-cadre, en s'amusant à faire déborder les personnages du cadre. De la même façon qu'on peut entremêler des dessins de mêmes natures et de traits différents. Les personnages rentrent en scène dans une mise en page parfois elle-même dénuée de sens. Ce projet se rapproche du cinéma d'animation dans le sens où les dessins sont en recherche de mouvement par rapport aux différentes postures.

Peter FOLDES, dans son film d'animation Hunger, créé en 1974, sans limite et joue lui aussi avec ce phénomène de plasticité charismatique du cinéma d'animation

L'intention de ces dessins est de capter les intonations parodiques autant dans la dynamique d'écriture, de la typographie que dans le dessin des personnages.

J'ai choisi de réaliser ce type de projet car il réussit à lier deux domaines que j'affectionne particulièrement, celui du dessin et de la narration issue du comique.

Ces personnages sont mis en scène dans la mise en page parfois de manière, anamorphosée, oblique, comme si on tirait sur des fils de marionnettes, rappelant le spectacle du cirque par une mise en page et une mise en scène de l'espace, feuille.

Comme pourrait le rappeler les dessins de Calder, par rapport aux mouvements et au cirque. Il organise dans la feuille des éléments qui sont en fait des zones presque périphériques et qui suffisent à donner du corps à l'ensemble.

Il y a un aspect scénique important dans la proposition de ces illustrations, par rapport à l'histoire, comment elle circule. Lorsque que l'on regarde une double page, il faut que les éléments raisonnent entre eux. La succession des images me permet de reconstituer l'histoire. Le texte et l'illustration entrent alors en complémentarité. L'intérêt est de mettre en adéquation ce que je cherche à exprimer et la manière de le dire. Les moyens plastiques utilisés donnent du sens à mes personnages.

III) Vers un graphisme indépendant

Dans cette troisième partie nous allons lier la pratique du dessin par rapport à la volonté d'obtention d'une certaine indépendance dans mon travail de création, afin de parler de tous les facteurs liés à ses influences, DIY, culture punk... Par rapport à sa simple volonté de prendre forme sur le papier. Nous lierons notions d'indépendance et de microédition, à futur professionnel.

a) Une proposition singulière, indépendante.

De sa définition proprement littéraire, le terme indépendant est quelque chose « qui jouit d'une entière autonomie vis-à-vis de quelqu'un ou de quelque chose »* (définition cnrtl). Nous militons chaque jour pour jouir un maximum de nos libertés dans une société très patriarcale et autoritaire. Cependant parfois, afin de nous procurer une certaine jouissance, il nous arrive d'en bafouer quelques-unes. Le propre de l'indépendantisme dans le dessin, serait de continuer à proposer des visuels sans avoir l'impression d'être opprimé par un dogme extérieur, ou une voix qui dicte comment procéder. Continuer à jouir d'une certaine liberté dans le travail serait-il devenu un luxe de nos jours ? Arriver à s'affranchir des règles, serait-il un moyen pour arriver à un travail singulier ?

La culture punk fait la parade à cette volonté de pouvoir exister sans l'industrialisation et la commercialisation de masse. Le punk est synonyme de contre-culture et d'affranchissement des règles. Il en ressort une réelle volonté d'autoproduction, que ce soit de la musique, au cinéma, la bande dessinée ou encore de la littérature. Le but étant simplement de produire et de s'autoproduire.

« Pour les punks, il reste désormais à expérimenter les possibilités concrètes d'actions, d'expressions et de créativité, voire de réinvention de soi. En substance l'enjeu ne se borne plus à contester l'ordre établi, mais à lui opposer des alternatives »* (note de bas de page) Do It Yourself ! de Fabien Hein. Là est tout l'enjeu d'un travail indépendant, personnel. Réaliser à bas prix, pour ceux qui veulent imprimer leurs propres productions est encore un acte d'émancipation car Il dépend de la personne qui crée, de notre volonté.

Le DIY est un mouvement qui vient faire la part belle à la culture punk. Le DIY « fais le toi-même » c'est une forme d'intelligence pratique,

de la vie quotidienne, qui vient effectivement de la volonté du tout faire par soi-même. Cette culture est venue en parallèle de la culture punk tout au long de son apogée. Très actuel et désormais au cœur des enjeux écologiques et futuristes le DIY nous invite à stopper tout acte de consommation de masse pour faire soi-même. Le DIY a une empreinte forte sur le travail d'un illustrateur qui souhaite se débrouiller par lui-même.

Dans une pratique personnelle de dessin, l'indépendance est liée à cette volonté de produire, et s'en vient par la suite, de s'autoproduire. Editer et imprimer afin d'apporter une vision aux personnes d'une même sensibilité que nous. Partager, et changer par le biais de l'impression, de différentes techniques liées à ce processus, tels que la sérigraphie, la risographie, la linogravure, la gravure etc. De la culture punk, avec une photocopieuse, ou de nos jours dans des ateliers d'impression artisanaux, c'est ceux qui valorisent le plus le travail d'illustrateur indépendant. L'humain avant tout, avec une soif de partage. Un coût moins élevé, des séries limitées, c'est une façon de créer proximité des gens qui ont une même sensibilité au dessin. Comme une sorte de libération du travail par l'impression.

Fluxus fut aussi un mouvement qui toucha aussi bien les arts visuels que la musique, la littérature, la réalisation de concerts, la production de livres, de revues... Suite à ce mouvement, la culture du Fanzine a été un vecteur dans la volonté de créer et de communiquer par soi-même et au plus proche. Fluxus apparaît par un souci de liberté et d'autonomie dans la volonté d'exister en dehors du commerce de masse, industriel et capitaliste. En effet, il fait part à chacun, la volonté de défendre des principes de liberté d'action et d'expression, de minimisation des systèmes hiérarchiques, d'implication directe et individuelle dans la vie sociale, de participation et de coopération nécessaire à un développement juste, égalitaire et responsable d'une société.

La volonté de produire de manière indépendante ou collective et/ou à proximité pour le plaisir de partager. En somme, le travail engagé dans l'atelier laboratoire, serait un terrain de recherche afin de s'affranchir de toute contrainte ou norme peuvent être déjoué. La liberté dans le travail de création par l'émancipation de l'outil reproducteur, le travail d'édition, d'impression et de façonnage. Durant mon dernier stage réalisé à « L'INSOLEUSE » *(note de bas de page) à Bordeaux, j'ai pu me rendre compte de cette volonté du faire connaître, l'esprit de

la collectivité entre chaque partie des acteurs de la chaîne graphique d'impression et de diffusion indépendante.

Le graphisme, l'illustration, l'édition, la radio, les festivals... Autant de domaines variés et de possibilités d'actions engagées. Il en est ressorti pendant ce stage, l'envie de porter une parole en la montrant et en la mettant en valeur par le biais de la création.

b) Scène indépendante et microédition

L'édition selon le CNRTL c'est la « reproduction, publication et diffusion commerciale par un éditeur, sous forme d'objet imprimé ». La microédition a une volonté d'indépendantisme vis à vis de son organisation et de ses choix. Elle veut atteindre un public qui lui correspond, plus ciblé, à une même sensibilité comme la bande dessinée, ou les romans graphiques.

L'univers underground punk « qui est produit et diffusé en dehors des circuits commerciaux ». Autant pour des qualités esthétiques que pour un moyen de communication. Ces structures organisent des festivals, des expositions, des concerts. La microédition, c'est du « fait maison », les éditions « LES REQUINS MARTEAUX »*(note de bas de page), qui ont commencé au début en diffusant un journal nommé « Feraille ». Qui est par la suite devenu « Feraille Illustré », un moyen de leur crème de la scène graphique contemporaine.

Les éditions « Les requins marteaux », « Misma », ou encore « Cornélius », des maisons d'éditions qui ont su faire la part des choses vis à vis du faire et du faire du bien d'un point de vue éthique et social. Des petites quantités pour une production, plus proche de l'Humain (artisanat), fait main et de la qualité. L'indépendance et le marché de la vente ont toujours été d'un essor sans précédent, une bataille navale, sans précédent.

La librairie Disparate*(note débat de page), promeut les illustrateurs indépendants. Elle est un endroit qui regorge de petites pépites insolites. Le temple du fanzine, et de l'image imprimée.

L'atelier de sérigraphie et d'édition « LE DERNIER CRI » basé à Marseille depuis 1993, s'attache à promouvoir des travaux d'auteurs évoluant en marge de l'industrie du livre et de l'art contemporain.

La microédition, plus à échelle humaine, a l'avantage de pouvoir produire des éléments, des objets de meilleure qualité. Certains de ces objets sont pensés de manière à optimiser toutes les possibilités d'impressions et un meilleur rendu par le biais d'une attention particulière liée au produit.

c) Enjeux professionnel

Après avoir déroulé, les choses qui pouvaient animer mon quotidien, l'expérience terrain, les nationalités de terrains, on se rend compte que se projeter dans un futur nous demande beaucoup de prise de conscience vis à vis de soi et de son travail. Pour être épanouie dans mon travail personnel, je pense qu'il faut réussir à garder cette volonté de créer de manière singulière. Le tout étant de trouver un équilibre afin d'arriver à une bonne liaison entre chaque aspect de la vie quotidienne. Trouver sa propre identité personnelle dans le travail de création.

Des festivals de dessin, de microédition, de fanzine, des concerts, autant de possibilités de créer et de percevoir un travail de création indécrite dans une sphère de même sensibilité.

Les enjeux professionnels sont liés à cette démarche d'indépendance, le dernier stage que j'ai réalisé à l'Atelier « L'INSOLEUSE » à Bordeaux, j'ai vraiment compris dans quel secteur je voulais être active dans le futur.

Conclusion

Le fil conducteur de ces propos a été de mettre le dessin, à une place de numéro dans la création. Une volonté de vouloir créer des images intrinsèquement liées à la volonté de profusion. A l'avenir, il en conviendra d'arriver à développer des possibilités de création via un aspect de collaboration lié à des facteurs différents.

Ce projet de fin d'étude est vu comme une forme de restitution de ce que j'ai pu apprendre ces trois dernières années, un condensé qui ne fait que continuer à enrichir des convictions personnelles. Ce projet est une suite à mon travail illustratif dans le sens où il me permet d'approfondir un univers, et notamment celui du character design.

Bibliographie (vidéos / interviews / documentaires)

Alain Weil

Le design graphique 2003

Fabien Hein

Do it yourself, autodétermination et culture punk 2012

Extrait de Roland Barthes par rapport au tracé de Cy Twombly dans
L'obvie et l'obtus 1992

Etapas numéro 214 Dessin & illustration 2013

Dominique château

L'art comme fait social total 1998

Ressources thèses et mémoire :

Etienne Ozeray

Pour un design graphique libre

Mémoire de 4e année, Design graphique, EnsAD

Thèse Olivier Subra - « Le dessin : le réel et ses représentations, de
l'illusion d'une saisie à une poétique de la fiction » 2006

Interview

Conversation avec... Fanette Millier https://medium.com/@embalcol-lectif/conversation-avec-fanette-mel-lier-a114eec6a826?clid=IwAR-0ARldRNAy21iXrIpO7AYaoxoPiCdJiO7b_ewnWHuWNRqw38Yw1DYf-CSMU

Conversations avec Kitty Crowther

Le signe éditions

Chemin papier, l'illustration et ses marges 2018

Juhani Pallasmaa La main qui pense 2013