

1. BERNARD VOITA, *Sans titre 3* - 2002, maquette, tirage argentique, 68 x 60 cm
www.jeanbroolly.com/



2. PIERRE HUYGHE, *Chantier Barbès-Rochechouart* - 1997, © Marian Goodman
www.tate.org.uk/tateetc/issue7/pierrehuyghe.htm



3. TERRACE, *Well Deep Ten Years of Big Dada Recordings*, out in October 2007, w/ Oscar Bauer
www.terracestudios.co.uk/ewan.htm



4. ALBRECHT DÜRER, *Le dessinateur et la femme couchée* - 1525
www.princeton.edu/~his291/Durer_Perspective.html



5. *Prostituées*
www.iamsterdam.com/introducing/government_politics/policies/prostitution?mode=print

La question posée par Charlotte recouvre de multiples notions. Je crains donc qu'on ne puisse faire l'impasse sur une mise en perspective historique. Elle ouvre des interrogations transversales entre art, design et graphisme et même la photographie est convoquée puisque, en fin de compte, les trucs et ficelles visibles de la petite mise en scène enjouée des graphistes décrits comme réalistes sont assemblés dans l'axe de l'objectif photographique qui en retiendra une image. L'objectif *fig.1* sera ensuite remplacé par notre œil quand nous verrons cette image reproduite dans notre environnement ordinaire: la rue, le magazine, etc. C'est d'abord cette question du RE- (de doubler) *fig.2* qui m'interroge. Ce graphisme dont on parle prend l'environnement ordinaire ou quotidien pour décor pour y RE-tourner ensuite par son affichage et participer au décor du décor. C'est une douce ironie qui joue plus de l'idéalisation que de la virtuosité. Une pratique qui tend à dire que l'idée prime sur le reste, mais derrière ce graphisme d'intention se cache un maîtrise de l'image et de l'esthétique éprouvée. C'est un graphisme que je qualifie de "derrière la vitre", mis sous vitrine comme une œuvre dans une musée *fig.3*. Le musée étant le monde dans lequel l'œuvre graphique sera exposée. Le graphiste devenant l'artiste (aseptisé ?) de notre environnement quotidien.

On pourr

Pour répondre à Renaud, je me dois d'abord de revenir sur la notion de réalisme, notion toujours complexe puisque, comme le dit le group Mu cher à mon cœur : 'la notion de réel est naïve'. il n'y a de réel que sélectionné, construit... Bon, ça commence fort, mais cette approche du réel et du réalisme induit également que tout réalisme est un symptôme de notre rapport au réel. Et il y a bien une vogue actuelle du graphisme élitiste et motivant pour des images du quotidien, dénuées de tout romantisme pictorialiste ou sentimental à la Nan Goldin, mais plutôt d'une teinte conceptuelle, minimale et souvent ironique ou idiote. Une présence du banal dans une veine minimaliste conceptuelle pop façon ex-nouvelle scène française Bourriaud-Troncy. Un RE- cette fois dans une perspective de citation des stratégies artistiques. En tous cas une porosité du graphisme avec le monde de l'art contemporain. Plutôt que 'd'un graphisme de vitre' qui me fait penser au dispositif renaissant de la camera obscura et de la 'mise au carreau' *fig.4* du réel, je préférerais parler d'un graphisme 'd'installation' ou 'd'action': un graphisme qui se veut 'agissant le réel' en dépassant les strictes 'images rétinienne'. Reste qu'on peut vite, s'agissant de graphisme, c'est à dire d'art toujours plus ou moins appliqué à l'économie, à ses discours et à ses intérêts, passer de la vitre à la vitrine *fig.5* et stériliser en 'récupérant' (pour reprendre un vocabulaire de l'école de Francfort) les stratégies libertaires de l'art dans les formes sexy de la culture...

Il semble que l'

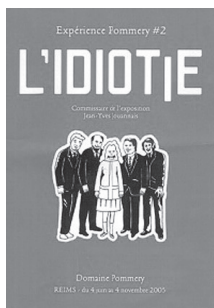
L'articulation imagée "vitre/vitrine" qui a été précédemment évoquée me semble faire écho à une ambivalence nécessairement récurrente dans le graphisme qui est celle de la saisie puis de l'exposition du réel, rejoignant en quelque sorte celle de la fabrication puis de la diffusion de l'image. Dans le graphisme contemporain qui nous intéresse, cette ambivalence s'exprime dans une bi-polarisation assez extrême. Le point de départ est souvent très banal, très anodin, très inconscient: une portion d'espace est constellée d'objets revendiquant explicitement leur ancrage dans le quotidien, et la dimension bricolée s'y affiche avec une certaine insolence. On retrouve dans ce mode d'appropriation du réel tous les ingrédients de la perspective albertienne: la fenêtre ouverte sur un coin de pièce, la mise au carreau, voire la mise en grille d'un monde recomposé sur le mode de la métonymie. Mais, comme par enchantement, le résultat tend quasi immanquablement vers l'expression d'un merveilleux qui, pour peu qu'il nous fascine, ne masque pas pour autant ses rouages artificiels. Le papier glacé et la magie de l'affichage ne sont sans doute pas étrangers à cette duperie. Cette alchimie ne me semble pourtant pas exclusive de ce graphisme contemporain. Certains plasticiens, que l'on peut qualifier de 'conceptuels-pop' ou de 'pop-conceptuels', ont déjà proposé une lecture très accomplie de ce couple paradoxal banal/merveilleux. Je pense en particulier à Ed Ruscha ou à John Baldessari. Dans cette même veine, on pourrait souligner plus particulièrement le cas de Leslie Krims *fig.6*.



6. LESLIE KRIMS, Two models with paper cones and other small props - 1989, photographie www.20minutos.es/noticia/206838/0/provocacion/tambien/arte



7. PIXELGARTEN, Um was es nicht geht II - 2007 pixelgarten.de/index.php?id=97



8. JEAN-YVES JOUANNAIS, L'Idiotie, Expérience Pommery #2, Domaine Pommery, Reims - 2005 www.axelibre.org/arts_plastiques/l_idiotie.php

Je suis personnellement assez frappé par ces correspondances, conscientes ou inconscientes, entre Krims et des studios comme Pixelgarten [fig.7](#) ou Yokoland. Krims est d'abord un photographe... et on retrouve comme 'par enchantement' une même fascination pour la pseudo-objectivité photographique chez certains graphistes actuels. Ensuite il illustre le fait, déjà dans les années 70-80, que la mise en scène est là, décidée et assumée, mais qu'elle tolère aussi la présence d'un réel qui ne veut rien lâcher et qui trahit sa présence dans la crudité [du truc et de la ficelle visible](#) pour reprendre les propos de Charlotte. Enfin, il y a un parallélisme de tonalité assez étonnant, de l'ordre de l'ironie ou de la fantaisie, voire de l'idiotie telle que l'aborde Jean-Yves Jouannais [fig.8](#), dans des pratiques distantes d'une trentaine d'années. Nourri de la culture pop de ses aînés, Leslie Krims est à mon sens un des premiers à faire le lien, de manière quasi littéraire, entre l'imagerie pop, l'installation et l'art conceptuel et il se joue cyniquement du paradoxe entre la fascination pour le trivial et sa critique.

La visée politique du gra



9. EL LISSITZKY, Projet pour la pièce "Je veux un enfant" de Sergei Tretyakov - 1926 www.roland-collection.com/rolandcollection/section/16/503.htm

On pourrait poursuivre le jeu des références historiques et artistiques à l'infini mais l'enjeu qui en ressort est la fusion entre art et design. Le rapprochement des disciplines était au programme du projet moderniste dès ses origines, voire pratiqué par les artistes eux-mêmes comme El Lissitzky [fig.9](#)

Il semble que l'on commence tous trois à s'accorder pour qualifier de graphisme 'performatif' cette nouvelle tendance qui semble s'imposer depuis quelques temps, du 2^e prix de l'affiche d'Harmen Liemburg du concours international de Chaumont 2006, à la vogue de la typographie monumentale in

La visée politique du graphisme "performatif", évoquée précédemment par Thierry, me semble un peu surévaluée, précisément si on l'articule au projet moderniste. Il n'y a pas à mes yeux la même charge révolutionnaire qu'à ses origines ni les mêmes perspectives utopiques telles qu'elles se



10. MCDERMOTT & MCGOUGH, *Now after all those things you told me* - 2006, 152,4 x 122 cm. Courtesy Galerie Jérôme de Noirmont, Paris
www.lesartistescontemporains.com/Artistes/mcdermott_mcgough.html



11. *The Metropolitan Museum of Art Black Tote Bag*. Member Price: \$31.50 each - Non-Member Price: \$35.00 each
www.metmuseum.org/store/



12. ROBERT FILLIOU, *La Joconde est dans les escaliers* - 1969
remuee.net/spip.php?article1241



13. *Pâtre grec*
www.la-grece.com/bergers.htm

par exemple. Contrairement à ce qui se produit aujourd'hui, ces mouvements historiques fondaient leurs expérimentations sur un projet théorique de transformation du réel en rupture avec le passé. Mais, en sous-main, se cachait une volonté de purification de l'art, d'en expurger tout ce qui ne le définissait pas. D'une définition de l'art par 'ismes' successifs on passera dans les années 60 à une réglementation figée en art par Greenberg (planéité, médium) et en design par le Style International Suisse. Le Pop auquel se réfère Pascal est décisif quant à la fragmentation (comme une bombe) *fig.10*, de l'unicité des œuvres en une multitude de singularismes et de pratiques dont la performance. C'est bien l'aspect performatif du graphisme dont il est question ici.

Aujourd'hui, il n'y a plus d'art il n'y a que des artistes. Est artiste celui qui développe des auto-projets sans clients mais avec commanditaires. Comme le notait l'AMO de Rem Koolhaas: ces dernières années les musées américains ont augmenté les surfaces d'exposition de 3% et celles des art-shops de 93% *fig.11*. Le design a pratiquement remplacé la sculpture objet. Il est acheté par les collectionneurs d'art qui se fournissent en galerie (Thaddaeus Ropac par exemple) et salles de ventes internationales. Le graphisme suit la même voie. Des galeries dédiées s'ouvrent, le prix des originaux modernistes flambent. Certains centres d'art exposent leurs graphistes au même titre que les artistes, le CAC Bretigny par exemple avec les Vier5 (cf leur prochaine expo [situ ou à la parution de 'Tactile' chez *Die Gestalten Verlag*. Mais l'arrièrè plan idéologique de ce qualificatif peut poser problème. Le performatif, dans le sens de J. L. Austin, c'est un énoncé qui se veut agir le réel au lieu de le représenter d'une façon ou d'une autre. Et la pratique de ces graphistes notamment anglais et suisses \(surtout autour de l'université de Brighton et de l'Écal\) relève bien de ce graphisme de procédure qui ne cesse d'ouvrir le banal aux expériences artistiques et à leur ouverture du sens.](http://www.cacbreti-</p>
</div>
<div data-bbox=)

Mais rapprocher l'esthétique, c'est-à-dire, pour faire mon grec, l'invention de nos représentations et la vie a évidemment une visée ou du moins une portée politique qui me paraît découler directement du projet moderniste, idéaliste et progressiste des lendemains qui peuvent encore chanter. Alors, pour paraphraser Filiou *fig.12*, le graphisme performatif pourrait 'rendre la vie plus intéressante que le graphisme'? ou, pour parler plus 'arts appliqués', on pourrait 'inventer la vie qui va avec'? Or comme l'a noté Pascal, ces images soi-disant performatives doivent beaucoup au Pop art, à sa logique de la RE-production qui rompt précisément avec le projet humaniste moderniste peut être béat, en tous cas *has-been*, pour lui préférer une logique de l'ambiguïté, du renoncement... Tout au moins du constat, de la caution, voire de la célébration de la société marchande. Pour un dandysme et une ironie qui, pour d'aucun sont aussi l'humour des vaincus. Ce merveilleux qui doit soudain réenchanter le quotidien est aussi éthymo-

sont par exemple exprimées dans les années 60-70 sur la scène californienne, et ce malgré la légitimité des passerelles et des filiations que l'on a déjà soulignées. On peut assez facilement mesurer cet écart à la lumière de l'exposition "*Los Angeles 1955-1985*" présentée en 2006 au Centre Pompidou. Pour autant et c'est là un paradoxe symptomatique, le graphisme 'performatif' est un graphisme nourri de pratiques artistiques contemporaines des grandes idéologies (ou des grandes utopies) mais pratiqué à une époque marquée par la fin des idéologies et le fameux 'dés-enchantement' qui l'accompagne. Il me semble que le graphisme dont on parle est le fait d'une génération qui a intégré les mécanismes du marché comme des données avec lesquelles il faut 'de toutes les façons composer' et qui accepte précisément de composer selon la fameuse variable d'ajustement que soulignait également Thierry. Ce renoncement coupable, qu'on peut retrouver aussi chez les étudiants depuis quelques années, est peut-être critiquable mais il s'est débarrassé de tout pathos, voire de toute culpabilité. Anticipant peut-être là sur d'autres interventions, je souhaiterais relativiser le scepticisme qui semble parfois habiter certains propos quant à la dilution de l'art et du graphisme dans le culturel en me faisant l'avocat de ce graphisme 'performatif'. En soulignant sa conscience me semble-t-il aiguë du caractère utopique de la rupture (tout le monde n'en pense pas autant aujourd'hui), jouée sur le mode de la dérision et de la fausse insouciance. Et sur ce



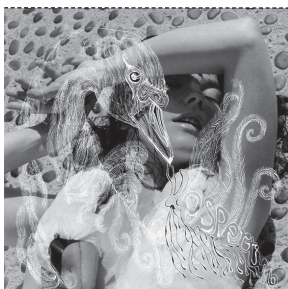
14. FULGURO, *Les Urbaines* - 2004, affiche
www.fulguro.ch



15. GILLES BARBIER, *L'ivrogne* - 1999-2004,
mannequin en cire et assemblage d'objets.
Mac/Val
http://www.documentsdartistes.org/artistes/barbier/repro2-6.html



16. OLIVIER BLANCKART, *XXth Century
Lonely Art Camp in extremis* - 2001
crdp.ac-amiens.fr/internetes/
Magazine/revuepresse/strange/
zappa/ZAPPA.htm



17. M/M PARIS, *Björk, Vespertine* - 2001
parklifemusic.blogspot.com



18. M/M PARIS, *Théâtre de Lorient* - in
Signes n°15/16 février 1996
www.mmparis.com/list.html

gny.com/inhalt/information.html) ou le Palais de Tokyo avec les M/M pour l'exposition *Translation* autour de la collection Dakis Joannou en 2005.

Il est à noter que la vague back

logiquement le sourire. Le sourire du confort et du décoratif. En voulant dépasser artistiquement un graphisme de demande, renouerait-on paradoxalement avec sa définition originelle dans le champ des arts décoratifs? Si l'on parle de graphisme, c'est aussi en distinction de l'art. Pour refaire mon pâtre fig.13, le graphisme travaille le langage, 'l'écriture', et ajuste au fond les communications intéressées (et la sphère culturelle fait partie de ce monde là) à ce creuset de l'art où s'inventent les nouvelles formes de communication intéressantes. Celles qui motivent le quidam parce qu'elles contiennent de l'information véritable, de la 'différence qui fait la différence' selon le mot de Bateson. Alors ce 'nouveau graphisme performatif' il serait juste performant!? C'en est trop, je passe la main.

J'adore le mo

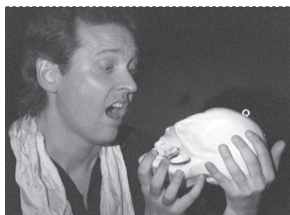
terrain, l'art et le graphisme mènent un même combat aujourd'hui. Il n'y a en effet pas loin entre ce que nous propose Fulguro fig.14 et certains représentants de la scène artistique contemporaine comme Gilles Barbier fig.15 ou Olivier Blanckart fig.16 pour ne citer qu'eux. Quelque part entre la mélancolie, l'ironie, le cynisme, et une sincère jouissance, en tout état de cause une fraîche légèreté, le graphisme 'performatif' est résolument un 'lieu de paradoxe' qui, pour reprendre de vieux propos d'Élie Faure « représente sous sa forme désespérée (j'ajouterai ici décrispée) la survivance de l'espoir des sociétés qui croulent ».

Je m'aperçois que je ne

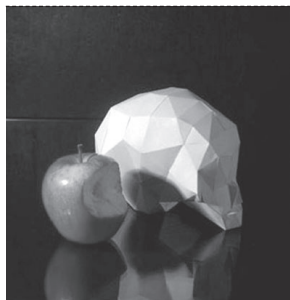
Il est à noter que la vague backstage actuelle (qui montre les agissements en coulisses comme en télé-réalité) est en pure réaction à la déferlante ornementale d'M/M Paris. Pourtant ces deux flux ont en commun un rapport certain au matérialisme. Substantiel parce qu'organique pour M/M - fait de sa main et placé au cœur de la matière photographique (comme un volute de fumée dans l'air fig.17)-, substitutif du réel par son décor sous vitrine pour la veine réaliste actuelle. Ce qui oppose le glamorello (le glamour pour intellos de M/M) au ludography (ludique

J'adore les mots glamorello et ludography qui m'incitent à revenir sur ce fameux graphisme d'auteur incarné emblématiquement par notre fameux duo de M nationaux (et parisiens) qui initia effectivement la veine pop dandy du graphisme performatif il y a déjà plus de dix ans avec sa magnifique communication pour le théâtre de Lorient fig.18. Pour préciser la critique que j'ai déjà engagée, je dois d'abord dire que j'aime et je défends cette approche du graphisme, malgré ses cynismes et ses stratégies intéressées vis-à-vis du monde de l'art. J'aime son audace de prononcer un 'je' qui dépasse et

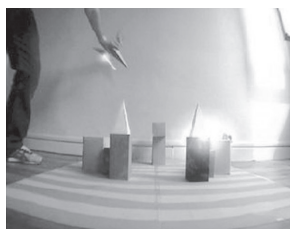
Je m'aperçois que je ne cesse de voir dans le graphisme 'performatif' contemporain un ensemble de paradoxes, ou plutôt d'ambivalences, dont vous venez tous les deux de souligner encore de nouveaux aspects remarquables. N'échappant pas à cette grille de lecture dialectique, la dimension théâtrale de ce graphisme que je souhaitais un moment aborder m'est soufflée par Renaud quand il en a évoqué les coulisses à plusieurs reprises dans son intervention précédente. La logique de mise en scène qui habite cette production graphique 'composée de mondes recomposés' saute aux



19. FRANCESCO VITALI, *Hamlet* - 2004, Tamarind Theatre, Hollywood www.sacredfools.org/misc/fastandloose/archives/fl20_vitali.htm



20. PIERRE VANNI, *Vanités* - 2006/7 <http://www.pierre vann i.com/>



21. PIERRE VANNI, *Les nuits sonores de Lyon* - 2007 vids.myspace.com/index.cfm?fuseaction=vids.individual&videoid=2028934245



22. TSCHUMI & KUNG, *Les nuits sonores de Lyon* - 1999, Santiago du Chili. www.tschumi-kung.net/



23. BENOÎT LEMOINE, *Corps Typographique* - 2007, affiches (détail) www.lemoinebenoit.eu

photographie) est du même ordre que ce qui oppose l'art à l'artisanat à savoir la singularité affichée contre l'anonymat collectif.

Ce courant ludographique affiche aussi un net héritage classique. La mise à distance photographique et la répétition (le double) qu'elle induit, sont un retour conscient sur la pratique historique du graphisme. La procédure par collage ou montage cite tant sa source (le réel) que son référent (les figures historiques comme Bruno Munari, Paul Rand ou Sandberg). L'emboîtement de l'index à son référent signifie que désormais la modernité appartient au quotidien et affirme la conscience des graphistes de leur propre histoire (dont l'écriture à ce stade est encore trop stylistique et pas assez théorique).

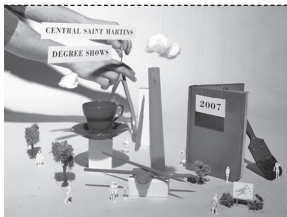
Ce jeu avec le réel et l'histoire (RE-) est un retour pseudo artisanal sur les origines manuelles et mécanisées du graphisme en écart du tout numérique. Il ne s'agit plus d'une postmodernité - rupture par déconstruction ironique, voire cynique, des réglementations et valeurs passées - mais d'une SUR-modernité par empilement. La scène graphique actuelle joue un modernisme pacifié au petit théâtre des utopies passées. Placer les coulisses d'une pratique sur la scène comporte toujours un risque, celui de la mise sous globe de sa tautologie : la mise en scène du graphisme par lui-même, globe tenu dans la main d'un autre graphiste qui l'observe... [fig.19](#)

Plus prosaïquement néc

ouvre un graphisme de la demande aux promesses du sens, à la poésie et à la réévaluation de la place du spectateur. Je dois dire d'autre part que la rupture pop que cette vague a en quelque sorte intériorisée m'intéresse aussi dans le déplacement qu'elle a opéré d'une plasticité de la forme à une plasticité plus conceptuelle de son statut et de son rapport à la société marchande; balancement entre adhésion et critique et qui prend une singulière complexité 'plastique' quand elle concerne un art justement appliqué...

Simplement, j'hésite à repérer dans cette façon d'épouser les stratégies du monde de l'art du graphisme d'auteur une humanisation du quotidien ou cette récupération de l'art par les industries culturelles. Je voudrais ensuite dire que cette préoccupation du réel dans le graphisme contemporain ne me paraît pas constituer un déni de la toute puissance des calculs informatiques, de leurs virtuosités et de leur 'déréalisation'. D'abord parce que les pratiques manuelles, d'installation et d'infographie se joutent, se téléscopent où se relaient le plus souvent. Ensuite parce que ces images me semblent revendiquer l'immédiateté et l'interactivité qui est justement le fruit de la révolution numérique. Enfin parce que, souvent, ces installations ne me semblent pas seulement relever d'un enchantement du quotidien mais autant symétriquement d'une plongée dans la 'réalité des mondes virtuels' façon Tron ou Mary Poppins. La pauvreté fragile du papier des sculptures de Pierre Vanni [fig.20/21](#) 'est' dans le champ des réalités expérimentables, et pas seulement avec

yeux, reste que la place du spectateur/récepteur est équivoque. Est-il 'in' ou est-il 'off' ? Est-il 'dedans' ou 'dehors', en coulisse ou sur scène ? Je perçois le 'dedans' des choses dans ces coins d'ateliers, je dirai même dans ces pratiques d'ateliers que nous proposons de nombreuses images cherchant par là à faire l'exposition de la poétique du graphisme dans toute son épaisseur. Le 'dedans', c'est aussi l'ancrage dans l'intimité du studio et du graphiste, à l'instar du travail de Tschumi & Kung [fig.22](#) ou de Benoît Lemoine [fig.23](#). C'est, chez Jennie Hancock [fig.24](#), l'intrusion d'une main - ou d'un pied - dans un univers peuplé d'objets, la main du graphiste devenant un temps acteur de la pièce qu'elle est en train d'écrire. Là, nous sommes clairement invités en coulisse, ou du moins nous le fait-on croire. Car Renaud a aussi raison de rappeler comment la photographie, ici procédé exclusif de la captation du réel, nous met à distance de l'évènement. Le réel se donne clairement en spectacle et sur-joue la scène. Le décor est bien planté même quand il nous apparaît négligé et qu'il s'ingénie ainsi à nier l'évidence de sa fabrication. La mise à distance consiste aussi à placer entre 'la partie graphique' et le spectateur une couche supplémentaire qui est celle de la photo et qui est véritablement à considérer comme une seconde peau. L'acte graphique n'est plus ce qui se donne directement à voir mais relève du vécu et de l'expérience, domaines réservés du créateur. On retrouve là une logique de création multicouche (graphisme, photographie



24. JENNIE HANCOCK, *Central Saint Martins*, - 2007, Degree Show Pitch
www.jenniehancock.com/

sarcasme, l'abstraction numérique des polygones 3D de la réalité virtuelle. stop, passage de témoin...

Il y a vraiment ma stuff à

et parfois re-grahpisme) qui fait écho aux procédures Photo-shop ou Illustrator et qui confirme du même coup les propos de Thierry sur la compatibilité des approches manuelles et numériques.

Pour rebondir sur la rhéto



25. HARMEN LIEMBURG, *Department of Visual Arts* - 2006 (dét.), 2^e prix Chaumont
http://www.posterpage.ch/winners/chau_06/chau_06.htm

Plus prosaïquement, la nécessité pour les graphistes de présenter leur book sur Internet y est aussi pour beaucoup. Comment ne pas réduire systématiquement les réalisations à une petite fenêtre à l'écran? La prise de vue en atelier selon un petit dispositif s'est rapidement imposée: tenir l'affiche en main, placer les livres en situation... Progressivement, cette prise de vue est devenue pour certains une finalité en soi. La photographie 'in situ' du travail s'est substituée au travail lui-même, la prise de vue est devenue mise en scène. La médiation du travail de graphiste a pris une dimension nouvelle.

Antérieurement, le portfolio n'était destiné qu'aux commanditaires. Sa présentation était tactile (l'interlocuteur touchait les originaux) et discursive (accompagnée du discours du graphiste). La diffusion par Internet a globalement modifié le public du graphisme puisque chacun y a désormais accès. Cette diffusion écran a évidemment incité la pratique graphique à être plus visuelle, attractive et ludique tout en permettant la propagation de son influence. La modification de la réception du graphisme en a détourné les enjeux. Les premiers à identifier les avancées graphiques sont bien entendu les graphistes eux-mêmes qui

Il y a vraiment many stuff à dire sur la question de cette nouvelle présence des signes du quotidien dans le graphisme mais il va bien falloir conclure et je voudrais revenir aux questions de la représentation et du réel en bouclant en quelque sorte sur ma première intervention. D'abord pour dire que ces représentations de la réalité auxquelles on est confrontés concernent, comme le remarquait justement Pascal, un quotidien qui est souvent celui de l'atelier, de la chambre, de l'appartement ou du cercle presque fermé de 'l'écosystème graphique du net' comme le souligne très justement Renaud... bref un banal de cocooning et de repli sur soi qui n'est pas si loin de l'abstraction toute cérébrale du studio, du décor et des mondes virtuels. Bizarrement alors qu'on parlait d'un graphisme focalisé sur la brutalité du réel, j'ai de plus en plus l'impression d'avoir affaire, malgré la pluralité des pratiques, à des paysages mentaux, à une réalité seconde, souvent régressive, qui en dit peut-être long sur le rapport de ces graphistes souvent jeunes et étudiants à l'hyper-réalité violente et agressive qui est celle des sociétés du contrôle, de la médiocratie et des 'temps de cerveau disponibles'. Dans ce contexte le mot

Pour rebondir sur la rhétorique domestique de Thierry et poursuivre mon propos précédent, le graphisme de chambre qui est produit dans l'espace confiné et maîtrisé du studio ne s'affranchit pas pour autant d'une ouverture sur le monde extérieur, déclinée, il est vrai, sur un mode poétique plus que politique. Alberti et la Renaissance flamande, qu'on avait cités au début de nos échanges, se retrouvent ici de nouveau convoqués. Depuis que nous examinons ensemble ce 'graphisme performatif contemporain', j'ai été en effet frappé par la présence récurrente du motif du nuage, aussi bien chez Harmen Liemburg [fig.25](#), James Goggin [fig.26](#), Pixelgarten [fig.27](#) ou Jennie Hancock. D'une certaine manière on retrouve un ersatz de cette tendance chez Flag dans les orgies de flatulences d'Armpit of the Mole [fig.28](#). Fondamentalement naturelles mortes, ces mises en scènes photographées traversent les genres et, avec le nuage, deviennent paysages (ou scènes de genre). En dépassant les contingences matérielles, le nuage est un élément flottant et en mouvement, voire virtuel, inédit dans un univers extrêmement objectif. «Cet objet amorphe entre tous qui compte parmi les motifs oniriques privilégiés», suivant le mot d'Hubert Damish,



26. JAMES GOGGIN, *Practise-"air-mobile"* - 2004, mobile
<http://www.practise.co.uk/work/2004/air-mobile.html>



27. PIXELGARTEN, *Tactile - High Touch Visuals* - 2007, Die Gestatten Verlag
<http://pixelgarten.de/index.php?id=119>



28. FLAG, *Armpit of the Mole* - 2006
<http://www.flag.cc/armpit/index.php>



29. Ecosphère
www.eco-sphere.fr/



30. ALISON & PETER SMITHSON, House of Future, Brutalist architecture - 1957
boomer-cafe.net/version2/index.php/Architecture-des-annees-50/



31. LE MAG DE L'UNIVERSITÉ D'ÉTÉ DU MEDEF, Réenchanter le monde - 2005
www.medef.fr/main/core.php?page_id=39535



32. MARIE CLAIRE MAISON, On enchante la maison - 2004,
www.marieclairemaison.com

y réagissent aussitôt. Les graphistes à l'instar d'autres groupes constitués forment aussi une communauté virtuelle en réseau. L'écosphère graphique fig.29 ne se nourrit plus comme par le passé de sa relation sociale et économique ou de son utilité publique (pour employer le vocabulaire désuet de l'époque) mais de son auto-référencement.

Être auteur ne signifie plus tant participer à la citoyenneté par sa pratique (dictat longtemps en vigueur en France) que l'aptitude à intégrer et à jouer de la conscience historique et constructive de sa pratique. C'est en fait tout le rapport au réel qui en est transformé. Est-ce pour cela que l'usage brutaliste des formes du réel est tant requis dans la création actuelle? Peut-on rêver que ce mouvement fasse sienne la citation d'Alison et Peter Smithson, théoriciens du Brutalisme fig.30 en architecture: «Le Brutalisme essaye de prendre en compte une société de production de masse, et d'arracher une rugueuse poésie des forces confuses et puissantes qui sont à l'œuvre. Jusqu'à maintenant le Brutalisme a été envisagé stylistiquement alors que son essence est éthique», 1957?

d'ordre d'enchantement du réel qui traverse depuis quelque temps les esprits, du Medef fig.31 à Bernard Stiegler en passant même par Marie Claire Maison (!) fig.32 et que pourraient justement incarner ces productions sonne plutôt curieusement. Je ne voudrais pas faire mon moraliste cynique et je suis sensible voire enthousiasmé par l'esprit, la fraîcheur, la générosité et la poésie de nombre de ces productions. Mais je constate que, loin d'un graphisme qui ébranlerait la violence du réel, on assiste plus, me semble-t-il, à un graphisme de chambre. Peut-être qu'au fond, Marie Claire a raison et que le mieux ou du moins ce qui reste faisable pour le graphiste aujourd'hui est 'd'enchanter la maison'...

est pourtant anéanti dans sa forme pictographique façon 'journal météo' ou dans l'exposition de sa matérialité cotonneuse façon 'maquette Jouef'.

Le nuage relie l'aspect spectaculaire et onirique de ce qui est montré à sa condition de réalité banale et quotidienne, de chronique journalière. Il donne une temporalité à ce graphisme et il est à cet égard le signe emblématique d'un travail mené au jour le jour, une sorte de work in progress, conduit par des auteurs qui s'assument avec malice comme des artisans à la petite semaine. Le plat rencontre le volume, le proche rencontre le lointain, le grand rencontre le petit, le matériel rencontre l'impalpable. Le nuage témoigne d'une appropriation d'un vocabulaire de signes archétypaux issus de notre culture collective et d'une mise à distance par l'effacement des repères optiques et mentaux d'échelle et d'espace.

Il s'agit sans doute d'un détail anecdotique, mais pourtant le nuage me semble un signe exemplaire de cette tendance du graphisme. La plupart du temps porteur de pluie, il est, dans le contexte d'un monde chaotique, à la fois la métaphore d'un nouveau déluge biblique et la promesse d'un avenir radieux. Sous le soleil des spots, le graphiste, tantôt modeste et tantôt prétentieux en qualité de grand ordonnateur des petites réalités fabriquées, cherche à faire la pluie et le beau temps. Et comme disait Patrick Fray à propos de Fishli et Weiss, «dans nos assauts douteux, la dérision reste l'ultime produit de la sagesse». Le drame qui se joue dans ces saynètes légères m'apparaît de fait fondateur.

The question posed by Charlotte covers many notions. I think therefore that we need to look at it in a historical context. It calls up transverse questions between art, design, graphic design and even photography is mentioned as, at the end of the day, *the tricks and visible strings* of the small 'mise-en-scene' played by graphic artists described as realists are assembled in the lens of the camera which will retain an image. The lens *fig.1* will then be replaced by our eye when we look at this image reproduced in our ordinary environment: street, magazine, etc.. It is first of all this question of RE— (doubling up) *fig.2* which interests me. The graphic design in question here takes the ordinary or daily environment as the setting to then RE—turn to it by its display and participate in the setting of the setting. It is a sort of irony which plays more on ideation than on virtuosity. A practice which tends to state that the idea takes preference over the rest but good control over the image and tested aesthetics hides behind these conceptual graphics. I qualify these graphics as 'behind the window', placed in a showcase like in a museum *fig.3*. The museum being the world in which the graphic work will be exhibited. The graphic designer becoming the artist (asepticised?) of our daily environment.

To reply to Renaud, I would first of all like to come back to the notion of realism, notion always complex for, as the Mu group that I like so much says: "*the notion of real is naïve*". Only that which is selected or constructed is real... Well then, that's off to a good start, but this approach to the real and realism also means that all realism is a symptom of our relation with the real. And there is of course a new wave in elitist and motivating graphics for daily images, free from all pictorialist or sentimental romanticism in the style of Nan Goldin, but rather with a conceptual, minimal and often ironic or stupid shade. A run-of-the-mill presence in a conceptual pop minimalist vein like the ex new French Bourriaud-Troncy scene. A RE— this time in the perspective of quoting artistic strategies. In any case a porosity between graphic design and the world of contemporary art. Rather than 'window' graphic design which makes me think of the return of the camera obscura and the 'squaring' *fig.4* of the real, I would prefer to speak of 'installation' or 'action' graphic design: graphic design which is supposed to 'act out the real' by going beyond the strict 'retinal images'. We can however, concerning graphic design, that is art more or less applied to economics, to its spiel and to its interests, quickly go from the window to the showcase *fig.5* and sterilise by 'recovering' (to use the vocabulary of the Frankfurt school) the free strategies of art in sexy cultural forms...

To come back to the 'window/showcase' image, it seems to me to echo the recurrent question of the acquisition and exhibition of the real, expressed in contemporary graphic design in a fairly extreme bipolarisation framework, that is starting from that which can seem very mundane, very run-of-the-mill, and tending towards the expression of the marvellous. Certain plastic artists that we can qualify as 'conceptual-pop' or 'pop-conceptual', have already proposed a very accomplished study of this mundane/marvellous paradoxical pair. I am thinking especially of Ed Ruscha or John Baldessari. But, in this vein, I would like to dwell more especially on the case of Leslie Krims *fig.6*. First of all because he is a photographer... and we find as 'by magic' the same fascination for the pseudo photographic objectivity in some of today's graphic designers. Then because, already in the '70s-'80s, the 'mise-en-scene' is present, chosen and assumed, but it tolerates the presence of the real which will let nothing go and which betrays its presence in the crudeness of the trick and the visible strings as Charlotte mentioned. Lastly, because there is a fairly astonishing parallelism of tonality, order of irony, fantasy or even idiocy such as addressed by Jean-Yves Jouannais *fig.8* in practices thirty years apart. Nurtured by the pop culture of his predecessors, Leslie Krims was one of the first to make the link, in a quasi literal manner, between pop imagery, installation and conceptual art and he cynically plays with the paradox between the fascination for the trivial and its criticism. I am fairly amazed by these conscious or unconscious correspondences surely with much incredulity, between Krims and studios such as Pixelgarten *fig.7* or Fulgoro.

We could continue indefinitely with historical and artistic references but the resulting issue is the fusion between art and design. The approaching of the disciplines was part of the modernist project at its origins and even practiced by the artists themselves such as El Lissitzky *fig.9*. Unlike

It seems that all three of us are coming to an agreement to qualify as 'performative' graphic design this new trend which for sometime now seems to be imposing itself, from the 2nd poster prize won by Harmen Liemburg in the Chaumont 2006 international competition, to the monu-

The political aim of 'performative' graphic design, mentioned previously by Thierry, seems to me to be a little overestimated especially if articulated on the modernist project. In my eyes, it does not have the same revolutionary weight as at its origins, or the same utopian perspectives as

that which is happening today, these historic movements based their experiments on a theoretical transformation project of the real with a clean break from the past. But, underlying this, was a will for the purification of the art, to get rid of all which did not define it. From a definition of art by successive 'isms' we passed in the '60s to a strict regulation in art by Greenberg (flatness, medium) and in design by the Swiss International Style. The pop to which Pascal refers is decisive concerning the fragmentation (like a bomb) [fig.10](#) of the unicity of the works into a multitude of singularities and practices including performance. It is clearly the performative aspect of graphic design which is in question here.

Today, there is no longer any art, only artists. The artist is someone who develops self-projects without customers but with sponsors. As stated by the Rem Koolhaas OMA: over the last few years American museums have increased their exhibition surface areas by 3% and those of the art shops by 93% [fig.11](#). Design has practically replaced the sculpture object. They are bought by art collectors from galleries (Thaddaeus Ropac for example) and international sales rooms. Graphic design is on the same lines. Dedicated galleries are opening and the price of modernist originals are exploding. Certain art centres exhibit their graphic designers in the same way as artists, the Bretigny CAC for example with Vier5 (see their last exhibition at <http://www.cacbretigny.com/inhalt/information.html>) or the Palais de Tokyo with M/M for the 'Translation' exhibition based on the Dakis Joannou collection of 2005.

mental in-situ typographic vogue or the publication of 'Tactile' by 'Die Gestalten Verlag'. The ideological background of this qualifier can pose problems however. The performative, in the sense used by J. L. Austin, is a term which means acting on the real instead of representing it in one way or another. And the practices of these graphic designers, especially English and Swiss (more particularly from the Brighton and Ecal universities) is clearly based on this procedural graphic design which continuously opens the mundane to artistic experiences and the new directions taken by them. But to approach aesthetics, that is the invention of our representations and life obviously has an aim or at least a political reach which seems to me to come directly from the modernist, idealist and progressist project, therefore, performative graphism, to paraphrase Filiou [fig.12](#), it could 'make life more interesting than graphic design' or from a more 'applied arts' point of view, we could 'invent the life that goes with it'. However, as Pascal said, these so-called performative images owe a lot to Pop Art, to its logic of RE—production which precisely breaks away from the modernist humanist project perhaps smug, but in all cases has—been, to prefer a logic of ambiguity, renunciation... at least the recognition, backing or even celebration of the market society, for a dandyism and an irony which for some are also the mood of the vanquished. This marvellousness which suddenly must enhance daily life is also etymologically the smile of both comfort and decoration. By wishing to artistically go beyond the graphic design of demand, are we not paradoxically coming back to its original definition in the field of decorative arts? If we speak of graphic design it is also to distinguish it from art. Graphic design works the language, and the 'written form' and adjusts in fact the communications concerned (and the cultural sphere is part of that world) to the crucible of art where new interesting forms of communication are invented; those which motivate the quidam because they contain true information, 'the difference' according to Bateson.

expressed for example in the '60s-'70s on the Californian scene and this in spite of the legitimacy of the links and the filiations already underlined. We can fairly easily measure this difference in the light of the 'Los Angeles 1955-1985' exhibition held in 2006 at the Centre Pompidou. Nevertheless, and this is the symptomatic paradox, 'performative' graphic design is nourished by contemporary artistic practices of great ideologies (or great utopias) but practised at a time marked by the end of ideologies and the famous 'disenchantment' which goes with it. It seems to me that the graphic design in question here results from a generation which has integrated market mechanisms as data with which it must 'in any case accommodate itself' and which precisely accepts to accommodate according to the famous adjustment variable which Thierry also underlined. This guilty renunciation, that can also be found in students' work for several years now, is maybe criticisable but is free from all phantos or even all guiltiness. Anticipating maybe on other interventions which have already been proposed, I would like to relativise the scepticism which sometimes seems to underlie certain comments concerning the dilution of art and graphic design in the cultural field by defending this 'performative' graphic design. By underlining his consciousness which to me seems acute of the utopian character of the rupture (everyone does not feel the same today), played on a derision and false happy-go-lucky mode. And, in this field, art and graphic design are today fighting the same combat. Indeed, there is not a lot between that which Fulguro [fig.14](#) proposes and certain representatives of the contemporary artistic scene such as Gilles Barbier [fig.15](#) and Olivier Blanckaert [fig.16](#) to mention only them. Somewhere between melancholy, irony, cynicism and sincere enjoyment, in all cases a new fickleness, 'performative' graphic design is resolutely a 'place of paradox' which, to repeat the old phrase by Élie Faure "represents in its desperate form (I would add relaxed) the survival of the hope of crumbling societies".

Well then, is this new type of graphic design only performative!?

That's all from me for the moment.

Note that the current backstage trend (showing what goes on behind the scenes as in reality TV) is a pure reaction to the ornamental overwhelming current of M/M Paris. However these two movements have in common a certain relationship with materialism. Substantial because organic for M/M – done by hand and placed at the heart of the photographic matter (like a swirl of smoke in the air [fig.17](#)) – substituting for the real by its showcase decor for today's realistic vein. That which opposes 'glamorello' (glamour for the M/M high-brow crew) and 'ludography' (ludic photography) is more or less the same as that which opposes art and craftsmanship, that is the singularity exhibited against collective anonymity.

This ludographic current also has a clear classical legacy. The photographic standoff and the repetition (the double) that it induces are a conscious return to historical graphic design practices. The collage or montage procedure gives both its source (the real) and its referent (historical figures such as Bruno Munari, Paul Rand or Sandberg). The nesting of the index with its referent now means that modernity belongs to the daily world and affirms the consciousness of graphic designers with their own history (the writing of which at this stage is still too stylistic and not sufficiently theoretical).

This interaction between the real and history (RE—) is a pseudo craftsmanship return to the manual and mechanical origins of graphic design far from all numerical applications. It is no longer post modernity – rupture by ironic or even cynical deconstruction of past regulations and values – but OVER modernity by stacking. The graphic scene today plays pacified modernism in the small theatre of past utopias. Placing what is normally behind the scenes of a practice on the forefront always involves a risk, that of placing its tautology in a globe: the mise-en-

I love the words 'glamorello' and 'ludography' which bring me back to this famous author graphic design embodied emblematically by our famous national (and Parisian) M/M which effectively initiated the pop dandy vein of performative graphic design more than ten years ago with its magnificent communication for the Lorient theatre [fig.18](#). To give more details on the criticism I began earlier, I must first of all say that I like and defend this approach to graphic design in spite of its cynicisms and its strategies motivated by the art world. I like its audacity to pronounce an 'I' which goes beyond and opens up on-demand graphic design to the promises of meaning, poetry and re-evaluation of the place of the spectator. I would also like to point that the pop rupture that this wave has in a way interiorised also interests me in the displacement that it makes from a plasticity of the form to a more conceptual plasticity of its status and its relationship with the commercial society; a swing between adhesion and criticism which takes on a unique 'plastic' complexity when it indeed concerns applied art. But, I hesitate to identify, in the way that author graphic design follows the strategies of the world of art, a daily humanisation or this recovery of art by cultural industries. I would like then to point out that this preoccupation with the real in contemporary graphic design does not seem to comprise a denial of the all powerful numerical computations, their virtuosités and their 'derealisation'. First of all because manual, installation and computer graphic practices run parallel to each other, jumble together or most often follow on from each other. Also because these images seem to claim the immediacy and interactivity which is indeed the fruit of the numerical revolution. Lastly because, often, these installations do not seem to come only from the enchantment of the daily world but

I realise that I am constantly seeing in contemporary 'performative' graphic design a set of paradoxes, or rather ambivalences for which you have both just underlined more new remarkable aspects. Not escaping from this dialectic frame, the theatrical dimension of this graphic design that I would at some time like to address was suggested by Renaud when he mentioned the backstage on several occasions previously. The mise-en-scène logic within this graphic production 'consisting of recomposed worlds' is obvious but the place of the spectator/receiver is ambiguous. Is he 'in' or 'off'? Is he 'inside' or 'outside', backstage or onstage? I see the 'inside' of the things in these corners of the studios, I would even say in these studio practices that we propose many images attempting by this to exhibit the full extent of the poetics of the graphic design. The 'inside' is also the fact of being anchored in the intimacy of the studio and the graphic designer, like the work of Tschumi & Kung [fig.22](#) or Benoît Lemoine [fig.23](#). With Jennie Hancock [fig.24](#), this is reflected by the intrusion of a hand – or a foot – in a universe full of objects, the hand of the graphic designer becoming for a while an actor in the play that s/he is in the process of writing. Here, we are clearly invited backstage or at least we are made to believe so.

Renaud is also right in recalling how photography, here an exclusive process for capturing the real, places us at a certain distance from the event. The real is clearly onstage and overplays the scene. This decor is well set even when it appears to be neglected and attempts thus to deny the evidence of its fabrication.

The standoff consists also in placing between the 'graphic art' and the spectator an additional layer which is that of the photograph and which is truly to be considered as a second skin. The graphic act is no longer that which can be directly seen but is based on

scene of graphic design by itself, globe held in the hand of another graphic artist observing it... [fig.19](#)

equally and symmetrically from a plunge into the 'reality of virtual worlds' like *Tron* or *Mary Poppins*. The fragile humbleness of the paper in Pierre Vanni's sculptures [fig.20/21](#) 'is' within the field of experimentable realities and not only with sarcasm, the numerical abstraction of 3D polygons of virtual reality.

real life and experience, the reserved domains of the creator. We are here in the presence of a multilayer creation logic (graphic design, photography and sometimes graphic design again) which echoes the procedures of Photoshop or Illustrator and which confirms in this way what Thierry said concerning the compatibility of the manual and numerical approaches.

In a more down-to-earth manner, the need for graphic designers to present their books on Internet also counts for quite a lot. How can we not systematically reduce the realisations to a small window on the screen? Taking the image in the studio using a specific arrangement rapidly imposed itself: holding a poster by hand, placing books in a certain situation... Gradually, this taking of the image became for some an end in itself. The in-situ photography of the work replaced the work itself, taking of the image became the mise-en-scene. The mediation of the graphic designer's work has taken on a new dimension. Previously, the portfolio was intended only for the clientele and the order givers. Its presentation was tactile (the interlocutor touching the originals) and discursive (accompanied by the graphic designer's spiel). Distribution by Internet has overall changed the graphic design public as everyone now has access. This distribution via the screen has obviously encouraged more visual, attractive and playful graphic practices whilst allowing the growth of its influence. Modifying the way in which the graphic design is received has altered the issues. The first people to identify the graphic evolutions are of course the graphic designers themselves who immediately react to them. Graphic designers like other groups also form a virtual networked community. The graphic ecosystem [fig.29](#) does not take its nourishment as before by its social and economical relationship or its public utility (to use the old fashioned vocabulary of that time) but by its self-referencing. Being author now means more the aptitude to integrate and play with the historical

There is indeed *many stuff* that can be said concerning the question of this new presence of daily signs in graphic design but conclusions must be drawn and I would like to come back to the questions concerning the representation and the real coming back in a way to my first contribution. First to say that these representations of reality with which we are confronted concern, as Pascal rightly pointed out, daily life which is often that of the studio, bedroom, flat or the almost closed circle of the 'Internet graphic ecosystem' as Renaud rightly underlined... In brief, mundane cocooning and withdrawal which is not so far from the completely cerebral abstraction of the studio, of the decor and of virtual worlds. Strange as it may seem, when we were speaking of graphic design focused on the brutality of the real, I increasingly had the impression of being confronted, in spite of the many practices, with mental landscapes, with a second reality, often regressive, which maybe can explain the relationships of these graphic designers, often young and students, with the violent and aggressive hyper-reality which is that of the control societies, mediocratie and 'available brain times'. Within this context, the tag phrase "enchantment of the real" which has been bandied about for some time from the *Medef* [fig.31](#) to Bernard Stiegler via even *Marie Claire Maison* (!) [fig.32](#) and which could rightly incarnate these productions seems to have a rather curious ring. I don't want to seem like a cynical moralist and I am aware and my enthusiasm is aroused by the spirit, freshness, generosity and poetry of many of these productions, but I see that, far from graphic

To come back to Thierry's domestic rhetoric and to carry on from where I left off, bedroom graphic design which is produced in the confined and controlled space of the studio nevertheless does not avoid an opening onto the outside world adapted, it is true, to a mode more poetical than political. Alberti and the Flemish Renaissance, that we mentioned at the beginning of our discussions, is again called up here. Since we have examined together this 'contemporary performative graphic design', I am amazed by the recurrent presence of the cloud pattern used by Harmen Liemburg [fig.25](#), James Goggin [fig.26](#), Pixelgarten [fig.27](#) and Jennie Hancock. In a certain way, we find an ersatz of this tendency with Flag in the flatulent orgies of *Armpit of the Mole* [fig.28](#). Fundamentally still lives, these photographed mise-en-scenes traverse the genre and, with the cloud, become landscapes (or genre scenes). By extending beyond material contingencies, the cloud is a novel floating and moving, or even virtual, element in an extremely objectivised universe. "This extremely amorphous object which belongs to the favoured oniric patterns", according to Huber Damisch is however annihilated in its 'weather programme' photographed form or in the display of its cottony materiality like a 'Jouef model'. The cloud links the spectacular and oniric aspect of that which is shown to its commonplace and daily reality, daily chronicle condition. It gives a temporality to this graphic design which by virtue of this is the emblematic sign of work done on a day-by-day basis, a sort of work in progress, performed by the authors who mischievously work like small-time craftsmen.

and constructive conscience of its practices than participating in the group culture by his practices (diktat which for a long time prevailed in France). It is in fact the entire relationship with the real which is transformed. But is the brutal usage of real forms required to such an extent in today's creations? Can we hope that this movement will abide by the quotation by Alison and Peter Smithson, Brutalism theorists [fig.30](#) in architecture: *"Brutalism tries to face up to a mass-production society and drag a rough poetry out of the confused and powerful forces which are at work. For the time being, Brutalism has been discussed stylistically whereas its essence is ethical"*, 1957?

design which would disturb the violence of the real, we are more in the presence, it seems to me, of 'bedroom' graphic design. Maybe, basically, *Marie Claire* was right and the best thing to do or at least that which remains feasible for graphic design today is to 'enchant the house'.

The flat encounters the volume, the near encounters the far, the large encounters the small and the material encounters the immaterial. The cloud reveals an appropriation of an archetypal sign vocabulary from our collective culture and a putting in perspective by the removal of the optical and mental scale and space coordinates. It is doubtless an anecdotal detail but however the cloud seems to me to be an exemplary sign of this graphic design trend. Most of the time announcing rain, it is, in the context of a chaotic world, both the metaphor of a new biblical flood and the promise of a bright future. The graphic artist, under the brightness of the spotlights, sometimes modest and sometimes pretentious in his quality as grand organiser of small fabricated realities tries to boss the show. As Patrick Fray said about Fishli and Weiss *"in our painful assaults against the paradox, derision remains the ultimate product of wisdom"*. The drama played out in these sketches seems to me to be the foundation stone.