

Helmo

**Une géologie du projet
par Vivien Philizot**

Les objets du design graphique font bien souvent méconnaître, sous la surface de l’affiche, de la page du livre ou de l’écran, les processus techniques qui président à leur conception et le réseau des agents qui la rendent possible. L’anamnèse graphique qui viserait à déconstruire un objet visuel donnerait à voir l’envers du décor, nous plongeant à rebours dans l’opacité du cours des événements, au fil de la diffusion, de l’impression, de la conception, pour ouvrir sur la commande séminale, première contrainte motivant le graphiste à s’engager sur un chemin souvent sinueux.

C’est cette généalogie – ou géologie – du projet que se propose d’explorer *Stratigraphie*, exposition pour laquelle des strates colorées supplémentaires ont été surimprimées par Helmo sur certaines de leurs affiches, dans un hasard additif qui évoque le palimpseste. Ces affiches sont les cartes d’une géographie nouvelle formée de strates ayant refait surface. Sur un mode ironique, cette opération d’agrégation semble cependant brouiller les pistes et en effacer les traces ; les projets de cette introspection visuelle disparaissent dans leurs commentaires. Or derrière l’apparente polyphonie de ces heureux accidents se cache pourtant un exercice précis de mise en abîme, ajoutant une ultime règle – celle qui consiste à superposer des formes en laissant faire le hasard – à un ensemble plus vaste de règles antérieures et de contraintes qui irriguent en profondeur l’approche graphique d’Helmo.

Si l'on entend souvent que le design est une opération visant à transformer les contraintes en opportunités, le déterminisme graphique qui sous-tend le travail d'Helmo semble en premier lieu viser à réduire la part d'arbitraire de l'acte de création, moins motivé par la subjectivité de ses auteurs que par la nécessité des contextes de vie du projet. Mais si ce principe définit idéalement le travail de tout designer, il prend avec Helmo une tournure proprement oulipienne, empruntant les fonctions d'itération et de variation à Pérec et à Queneau pour les appliquer à la conception graphique.

Entre la rigueur coercitive du *signgenerator* de Norm et l'éclectisme didactique de l'*History* de Peter Bil'ak, le jeu très bourgeois qui préside par exemple à la conception du caractère typographique du Palais de Tokyo s'organise ainsi autour d'un corpus restreint de signes pour en épuiser les combinaisons possibles. De la même manière, les jeux de lignes conçus pour l'édition 2010 du Festival de Chaumont sont agencés selon des règles précises. Le travail d'Helmo est ainsi entièrement traversé par la notion de contrainte, comme pour rappeler toute la complexité de l'acte de création, situant son essence quelque part entre libre arbitre et déterminisme.

Mais si la contrainte fait office de levier pour la création, le choix du donné sur lequel elle s'appuie est d'autant plus essentiel à la pertinence des objets qu'on lui demande de produire. Ainsi les orientations de formes, de couleurs, de typographie, qui sont souvent perçues comme la marque – abusivement « style » – d'un auteur, sont pour Helmo d'autant plus signifiantes. Je prendrai la notion de couleur comme seul exemple : on cherchera un bon moment dans les productions du collectif avant de trouver un objet graphique imprimé en quadrichromie, un grand nombre de ses projets étant conçus en tons directs. Si ce choix apparemment dirigé par des

considérations d'ordre économique peut sembler anodin, il pose cependant une question fondamentale propre au design graphique : comment exprimer efficacement la complexité d'un message visuel en échappant aux lieux communs que peuvent induire la mise en œuvre technique souvent standardisée des projets ? Comment exprimer le plus de choses en un minimum de formes – nécessaire et souvent suffisant ?

Le projet conçu en 2012 pour le Centre Chorégraphique National de Rilleux-la-Pape, par son économie de moyens et sa sobriété, est à ce titre exemplaire.

À cette occasion, le collectif se donne ainsi pour objectif de construire, au sens littéral du terme, une identité visuelle radicale en partant de simples briques colorées, dont les agencements réglés viennent évoquer différents aspects liés à la danse et aux activités du centre. La couleur est franche, unique ou associée à une complémentaire. Les photos sont absentes.

Préférer la couleur pure – solide comme on l'appelle – à la quadrichromie serait ainsi une manière d'accorder la préséance à la matière plutôt qu'à la *surface* – entendue dans le sens que lui donne Daniel van der Velden dans son manifeste de 2008 : l'espace du déploiement visuel de la valeur d'échange capitaliste. Ce serait d'une certaine façon, privilégier un message qui expose ses conditions d'énonciation, là où l'image en couleur semble les dissimuler sous la synthèse pointilliste à laquelle elle doit son existence. La couleur pure, si l'on suit cette idée, serait nominative et franche, à l'inverse de la synthèse quadrichromique, plus impersonnelle.

Ainsi l'économie de moyens se double-t-elle d'une réflexion sur l'économie des signes et sur leur inscription dans un espace public lui-même saturé d'images souvent redondantes. L'uniformité de notre environnement visuel ne vient-elle pas en partie de la standardisation des outils (on pense aux logiciels Adobe), des caractères typographiques (fournis avec

le système ou par Google Fonts), des techniques de prise de vue et enfin de la technique d'impression (l'offset et l'usage de la quadrichromie) ? Il faudrait interroger ici la manière dont la standardisation technique, qui s'est construite historiquement dans les dernières décennies, s'est traduite par une standardisation des codes visuels, pesant en dernière instance sur les discours privé, politique ou encore institutionnel déployés dans l'espace public.

Là encore, les solutions visuelles trouvées par Helmo pour certains projets sont dictées par la volonté de conserver une diversité et d'échapper à la répétition tout en préservant l'intégrité et donc l'efficacité du message. C'est bien ce type de question que soulève le travail du collectif, lorsqu'il déjoue avec fraîcheur les automatismes induits par la convergence des médiums en nous rappelant que le designer ne doit pas se contenter de dessiner des formes, mais peut et doit aussi tirer parti de la richesse des moyens qui sont à sa disposition. En cela, la notion de contrainte explorée ci-avant est pleinement opérante, car elle articule intelligemment un contexte de création aux ressources techniques, matérielles et intellectuelles dont dispose le designer.

Ce troisième numéro des Cahiers design vient prolonger l'exposition *Stratigraphie*, accueillie à l'Université de Strasbourg du 9 au 23 novembre 2012 et précédée d'une conférence de Thomas Couderc et Clément Vauchez. Nous avons choisi de leur confier la conception de cet ouvrage.