Super Terrain
Pastel Tuning
Studio Fotokino
18 février – 02 avril 23

La cabine dans laquelle vous allez pénétrer est celle de Super Terrain : un collectif de graphistes fondé en 2014, basé à Marseille et à Nantes, composé de Quentin Bodin, Luc de Fouquet et Lucas Meyer. Dans leur costume de graphiste, semblables à celui revêtu par bon nombre de leurs confrères (c'est à moitié vrai, on y reviendra plus loin), les membres de Super Terrain travaillent auprès de commanditaires du milieu culturel, associatif et éducatif. Cependant, il leur arrive de temps à autre d'endosser un vêtement moins fréquent dans la garde-robe de la profession : des combinaisons de peinture, revêtus desquelles ils ont passé ici plusieurs jours, aérographe à la main, recouvrant d'encres sérigraphiques les parois d'une architecture de carton échafaudée par leurs soins.

Chez eux, trois champs de pratique s'entrecroisent et se nourrissent l'un-l'autre : la commande graphique, l'expérimentation plastique, et la recherche dans le domaine des techniques d'impression. Il en résulte un emmêlement que l'on pourrait nommer (encore[1]) *Graphure et Peintrisme*. Car c'est la différence que l'on énonce classiquement entre design et art : l'un doit remplir une fonction, l'autre pas. De part la nature des services qu'on lui demande de rendre, le graphisme est soumis à des contraintes qui entrent en lutte, souvent, avec le désir d'en faire un véritable espace d'expression et de créativité. Cependant, au-delà de la multitude de contre-exemples, une zone plus incertaine existe, un territoire à la surface duquel ces questions de délimitation des genres trouvent leur propre limite et où règne une confusion fertile. C'est ce Super Terrain qu'arpentent les trois graphistes du collectif.

Print trip

Il y a six ans tout pile, en février 2017, nous les avions déjà reçus à l'occasion d'un autre projet remarquable : les trois graphistes venaient alors de quitter Nantes à bord d'un camion. Après une première étape à Marseille, qui donna lieu à une exposition ici-même, ils parcoururent l'Europe afin de réaliser un voyage d'étude autour de l'image imprimée, intitulé « Galaxy Gutemberg ». Transformé en véritable atelier ambulant, le camion embarquait un duplicopieur Riso, du papier, du matériel de sérigraphie, des publications… de quoi, au fil des étapes du périple qui les mena jusqu'à Athènes, développer une série d'objets imprimés en compagnie des lieux qui les accueillaient ou des praticiens qu'ils rencontraient. Ce *print trip* venait prolonger des recherches déjà engagées sur les processus d'impression, et il allait également nourrir tout leur travail à venir, tant techniquement qu'esthétiquement.

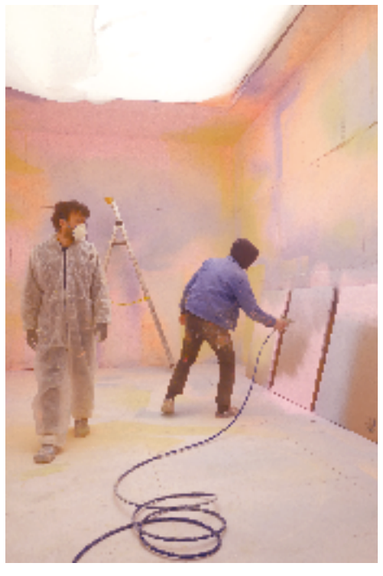
Y compris dans le champ de la commande graphique, avec pour conséquence de singulariser leur production dans le paysage du graphisme contemporain en France. Car elle adopte la même radicalité que dans leurs projets auto-initiés, avec les mêmes composantes : on y décèle à la fois une grande maîtrise des outils contemporains du graphiste (traitement numérique des images, choix de mises en page, usage des typographies) et un désir de manipulation des techniques plus anciennes ou issues de l'industrie. Ceci au service d'une approche picturale, chromatique et organique de l'image ; une sorte d'abstraction spectrale et atmosphérique sans cesse réinventée, qui laisse toute sa liberté d'interprétation et d'émotion au regardeur.

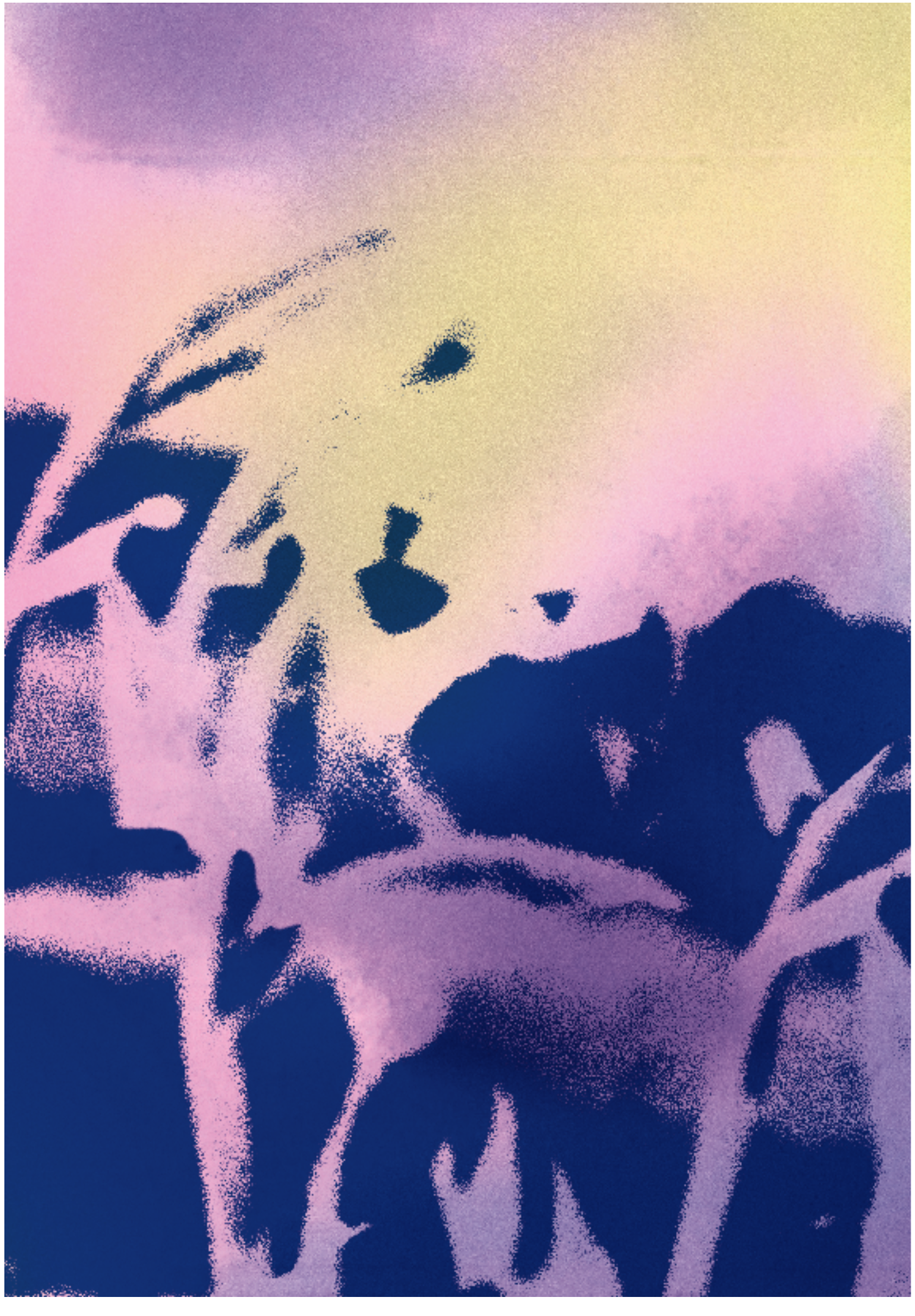
La plupart du temps, les projets graphiques sont prolongés par le jeu de l'impression, chaque production ou presque étant l'occasion d'innover, de détourner ou de pousser les curseurs de ce que le procédé utilisé permet. On pourrait citer ici l'exemple du programme publié dans le cadre du dispositif « Suite » du CNAP : postés directement sur les presses de l'imprimeur Media Graphic, armés de pulvérisateur d'eau, les trois graphistes aspergent les encriers de la machine pour diluer aléatoirement l'encrage et faire de chaque feuille imprimée un exemplaire unique. Ou comment produire d'innombrables variations à l'aide d'un outil précisément conçu pour fabriquer de l'identique.

Cabine boréale

Revenons à la boîte. Durant quinze jours, Luc, Lucas et Quentin étaient installés dans le Studio pour une micro-résidence de recherche. Idée de départ : comme dans de nombreux autres projets, opérer un petit déplacement au sein du lieu qui les accueille. Dans le passé, ils ont installé une imprimerie dans une salle de classe, ou bien un café dans un hall d'université. Ici, l'idée initiale était de peindre à l'aérographe dans un *white cube* (sans faire de traces). Autrement dit, amener un outil de peinture industriel dans un lieu d'art. Ce qui pourrait ressembler à un pari entre copains est au contraire à prendre très au sérieux : il s'agit de poser une règle du jeu collective puis, à partir d'un outil commun, de partager un mode opératoire suffisamment empirique pour autoriser toute forme d'improvisation. Et ainsi, en avançant ensemble, apprendre du processus à l'œuvre, en toucher les limites ou au contraire découvrir de nouvelles potentialités, techniques ou plastiques. Et faire de ce temps de résidence un véritable moment de recherche préservé des processus de validation propres à la commande graphique.

Une fois la cabine de peinture construite grâce à un large stock de cartons [2], s'en sont suivis plusieurs jours de peinture in situ au cours desquels certaines idées furent abandonnées et d'autres apparurent, comme celle, l'avant-veille du vernissage, d'imprimer en jet d'encre une série de cartons à présenter comme des tableaux. Au sein d'une véritable chambre de lumière et de couleur, que le visiteur sera libre d'appréhender comme bon lui semble, comme il le ferait des affiches produites par le collectif. En se racontant l'histoire qu'il lui plaira d'inventer.



[1] En 2019, c'est avec cette contraction que nous avions évoqué le travail d'autres graphistes/artistes, Geoffroy Pithon et Benoît Bonnemaison-Fitte, à l'occasion de leur exposition au Studio. Petit clin d'œil à l'expression *Poésure et Peintrie* de Kurt Schwitters, qui parlait déjà de confusion des arts en son temps.

[2] Cartons de conditionnement de plaques offset destinées à l'impression. Merci à l'imprimerie Cci !