

# ÉCHEC

SYNTHÈSE DU MÉMOIRE

Irrattrapable, irrémédiable, définitif, on n'a pas le droit à une seconde chance avec l'échec. Dans la vie de tous les jours l'échec est souvent indépendant de notre volonté et vécu comme un manque de réussite, or nous vivons dans des sociétés où la quête de la réussite est devenue une norme. Même si ça n'est écrit nulle part, on se doit toujours de réussir, on se doit toujours d'être performant, il faut de la croissance. En plus d'être une norme, le succès est aussi proposé comme modèle du bonheur, pourtant il y a un paradoxe ; la réussite est rare alors que l'échec est omniprésent.

Que ce soit humainement, dans le domaine de l'art ou du design, les échecs nous entourent. Arrêtons donc de chercher le succès et cherchons plutôt une alternative qui permettrait la réhabilitation de l'échec puisqu'il est fatalement présent. Envisager l'échec au quotidien nous permettrait de le connaître davantage et de savoir le digérer. On a déjà là un certain besoin d'adhérer à l'échec.

En art, de nombreux mouvements contestataires, souvent associés aux révolutions sociales, ont fait émerger de nouveaux enjeux, de nouvelles esthétiques. Toutes ces démarches ont abordé la défaite de l'idéal normatif de la réussite donnée comme précepte. L'échec se traduit par des postures ou des esthétiques radicales, comme celle du détournement, de la déraison, de l'inachevé, de l'effacement, du déceptif, etc.

Après avoir exploré le champ artistique, est-il possible d'envisager une radicalité similaire dans le domaine du graphisme ? On remarque aujourd'hui que le graphiste qui assume l'erreur est tolérée, on reconnaît des qualités formelles et intellectuelles à l'erreur. L'altération de l'image est même devenue tendance dans le domaine de l'image. Ce n'est pas encore le cas pour l'échec. Il est

Dans ma production, l'usage de ma posture comme une graphiste de l'échec. Un graphisme de l'échec, pour moi, est une posture qui met en échec l'usager. L'objectif du design est bouleversé, le but est de contrarier, frustrer, décevoir. Dans un dispositif de l'échec pré-médité, le chemin de la perversion est empruntée, mais en aucun cas il n'y a perversité, en aucun cas il n'y a un plaisir sadique de jouir de la douleur d'autrui. L'échec que je revendique est légitime, la méthode de la perversion mène à une fin vertueuse et démontre les enjeux de l'échec.

Il y a des qualités créatrices et des valeurs éthiques à l'échec. Il y a, pour le graphiste, une nouvelle façon de créer qui peut être jouissive tant les règles et les codes sont renversés. L'utilisateur, dans une situation de pénibilité, d'effort, éprouve une expérience hors-norme et singulière. L'échec permet aussi une prise de conscience du réel, on s'éloigne de l'illusion d'un bonheur idéalisé. Il s'agit aussi de montrer que le graphiste a les capacités de faire du bon comme du mauvais. C'est une posture politique à l'heure où le graphisme « bienveillant » est considéré comme norme. C'est une manière de montrer que le graphiste a un pouvoir, mais il souffre d'une vision normative qu'il nourrit lui-même sous l'influence des consommateurs, des commanditaires et du marketing. En choisissant de provoquer l'échec le graphiste invite le public à prendre conscience du rôle primordial du graphisme dans une société de l'image : c'est une démonstration militante, une reconnaissance par l'envers.

L'échec est donc une valeur négative. Considéré comme une voie non-conventionnelle, il est un moyen engagé et politique pour les créatifs de s'écarter les normes dominantes. Il témoigne d'un esprit expérimental et critique envers les normes esthétiques et les attentes conformistes du public.

**MORN**

**SYNTHÈSE DU PROJET**

*Morn* s'inscrit à priori dans la lignée des publications pornographiques. Si la satisfaction d'une pulsion via l'image est une norme dans ce registre, alors *Morn* est un échec, une absence d'orgasme, une éjaculation précoce, un coït interrompu.

Cet objet graphique dévie les attentes conformistes de l'utilisateur en le frustrant, le décevant. Par une méthode de la perversion, concrétisée par un design graphique déceptif, l'utilisateur ne trouvera pas ce qu'il cherchait.

Le choix de l'image pornographique se justifie avant tout parce qu'elle fait partie des domaines qui suscitent des intérêts contemporains. *Morn* peut être envisagé comme un concept pouvant se décliner dans différents domaines qui fonctionnent sur cette même stratégie du désir (le sexe, l'argent, le luxe, le sang...).

Cet objet tangible peut être enrichi d'une interaction avec des médias numériques, mais cette complémentarité des supports mènera toujours à un contenu incomplet, inaccessible, car *Morn* est voué à l'échec.



«Sexual brunettes Priva and Nikky Rider assfucking»,  
[www.pichunter.com](http://www.pichunter.com),  
mai 2014

Le rythme de parution est archaïque, il génère une tension et crée à chaque fois un micro-événement. Jamais dans le même format, jamais sous une même couverture, pas tout-à-fait identifiable, *Morn* peut piéger et surprendre à chaque nouvel épisode. Une fois son contenu découvert, l'utilisateur peut s'indigner, mais il peut aussi prendre conscience des enjeux du dispositif ; se questionner, réfléchir et redevenir d'une certaine manière actif pendant ce temps donné où la satisfaction est désamorcée. Ce produit auto-édité, indépendant est l'objet d'un graphisme militant.

Dans sa globalité, *Morn* est une série, une collection, dont la fin est déjà programmée.