



# Erik Adigard

## / L'image en suspens

[ PAR ISABELLE MOISY ]

• Co-fondateur avec Patricia McShane du studio de graphisme M-A-D sur la baie de San Francisco, Erik Adigard a travaillé pour IBM, le magazine *Wired*, l'AGI ou encore la dernière Biennale d'architecture de Venise. Intéressé par la valeur et le statut de l'image dans notre société, il répond à nos questions depuis l'Académie américaine à Rome où il mène en ce moment ses recherches visuelles.



Ci-contre. Extrait des “pré-recherches” d’Erik Adigard à l’Académie américaine de Rome, 2012. Le Colisée de Rome (ici, sujet de la planche) est aujourd’hui destitué de son rôle premier. Dissocié d’un rituel pour lequel il a existé, il devient une image construite collectivement à partir de fragments d’autres images. L’image mentale créée est toujours abstraite et se confronte à l’expérience physique et architecturale du lieu.

Page de gauche. Extraite des “pré-recherches” d’Erik Adigard à l’Académie américaine de Rome, 2012. Planche expliquant la construction de l’objet “image” à travers l’histoire : des grottes en Espagne à l’iPhone. Cette page illustre le flux visuel à tout âge de notre mémoire : clichés (*La Joconde*), logos, images du quotidien...



**IM :** Question projet, je crois que vous avez un fonctionnement particulier qui consiste à collaborer, intégrer, se greffer ou fusionner avec des entités complémentaires pour en permettre la réalisation...

**EA :** Depuis mon arrivée à San Francisco, je n’ai connu que ce système, d’abord car les technologies du design sont devenues trop complexes pour moi, et aussi car la notion de collaboration est une force historique qui résiste à la formule capitaliste de concurrence et d’identité individuelle. On pourrait dire que la notion de “grille” du Style international a été remplacée par celle des réseaux et des collaborations – où “design relationnel”. Notre tout nouveau studio à Berkeley, fait partie d’un complexe que nous partageons avec des architectes (très investis dans l’exposition à Venise), des musiciens et des ingénieurs. Il est trop tôt pour dire si cela fonctionnera ou pas car nos projets appellent des expertises et sensibilités toujours différentes et pas forcément situées sur la baie.

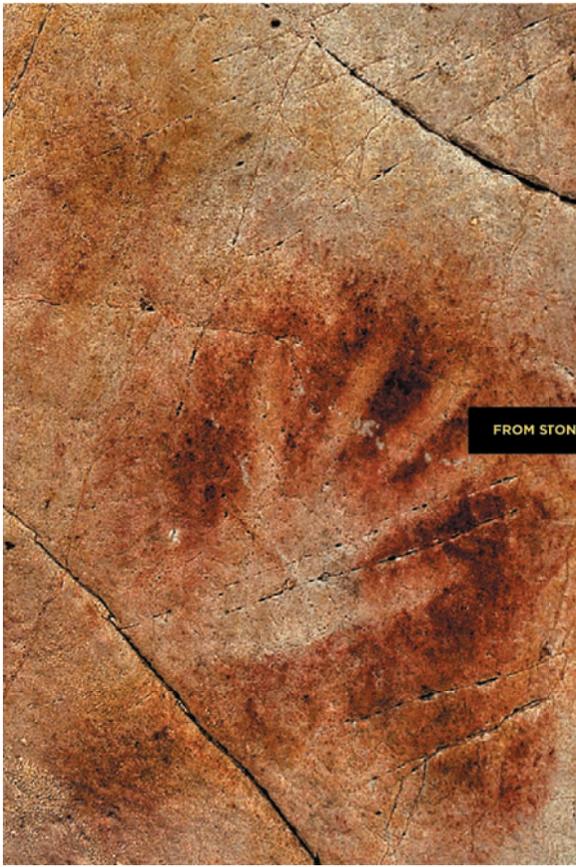
**IM :** Tu sembles passer d’une pratique à une autre : de l’anthropologie de l’image en passant

par l’histoire de l’art, le design, l’urbanisme ou les systèmes informatiques de hiérarchisation ou d’optimisation de l’information ? Comment fais-tu ?

**EA :** Je suis curieux de nature, ce qui a induit ma localisation à San Francisco, véritable microcosme universel et en ébullition constante. Il nous faut donc explorer des nouvelles disciplines simplement pour faire notre travail de graphiste. Je ne suis pas devenu meilleur styliste, mais j’ai appris à mieux comprendre le monde de la communication entre personnes, systèmes et interfaces. Et aussi les impossibilités ou difficultés de la communication lorsque l’on assemble des cultures contradictoires.

**IM :** On a beaucoup entendu parler d’un de tes derniers projets – *Spontaneous Interventions: Design for the Common Good* – une exposition pour le pavillon américain de la 13<sup>e</sup> Biennale d’architecture de Venise. De quoi s’agit-il ?

**EA :** Je travaille sur *Spontaneous Interventions* depuis mi-2011. Ce sont 124 interventions urbaines conçues par des architectes, designers, urbanistes, artistes, et autres volontaires qui ont



FROM STONES TO CLOUD



décidés de transformer leurs rue, quartier et/ou ville sans passer par le autorités locales. Les détails de chaque projet sont présentés sur une bannière dont le coté opposé est une infographie du projet en forme de drapeau: des barres codées en couleurs qui correspondent proportionnellement aux domaines d'intervention: information (bleu azur), accessibilité (orange), civisme (magenta), durabilité (jaune moutarde), économie (vert) et plaisir (cyan). Après Venise, l'expo ira à Chicago et ensuite New York.

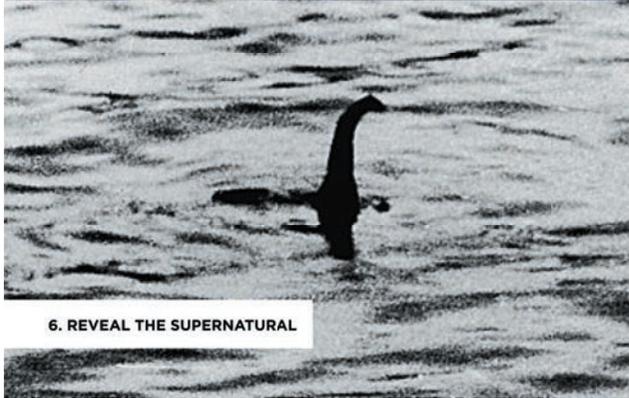
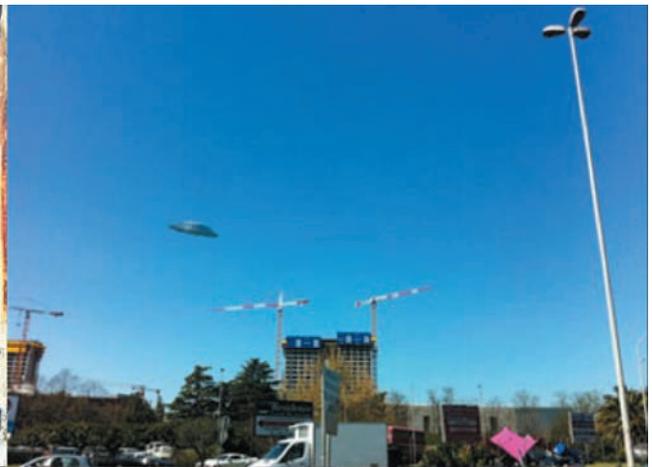
**IM:** La dernière fois que je t'ai rencontré, en plein workshop à Paris, nous avons parlé de la place de l'image dans notre société actuelle, de production et consommation de celles-ci, de culture visuelle, que ce soit dans les médias ou dans le quotidien. Tu semblais être perplexe quand au statut de celles-ci dans la société d'aujourd'hui?

**EA:** Effectivement, l'image devient tellement omniprésente qu'elle a moins de valeur symbolique dans notre quotidien. Une image vaut 120 millions de dollars ici, elle coûte trois milliards là et ne vaut rien sur Facebook. Il y 500 siècles, une image intéressante était dans

une grotte, il y a cinq siècles, dans une église, et puis dans un journal il y a un siècle, aujourd'hui sur un million de téléviseurs et dans 220 millions d'iPhones, aussi bien que sur le mur d'une rue.

**IM:** Tu es ce moment à Rome en résidence? En quoi consistent tes recherches? J'ai l'impression qu'il s'agit tout autant d'un lieu agréable pour travailler qu'un terrain possible de rencontres et d'échanges professionnels?

**EA:** Oui, c'est un microcosme idéal car il attire des talents divers et encourage des collaborations de toutes sortes y compris les écrivains, journalistes, musiciens, architectes, etc. Je travaille donc sur une demi douzaine de projets dans tous les medias. Mais mon projet principal est une recherche sur l'état de l'image dans l'ère du *social media*. Venant d'une ville qui a vu la naissance d'Apple, Adobe, Cisco, Facebook, Twitter et d'autres, Rome m'a semblé être le contre point idéal: la capitale de l'image impériale, de l'image divine, de l'image cosmique et de l'image en ruine. L'humanité se trouve, se définit, s'identifie, se contrôle mais aussi se perd par l'image. Aujourd'hui, c'est le designer qui est le mieux



6. REVEAL THE SUPERNATURAL



placé pour maîtriser les forces de l'image et j'essaie donc de comprendre les dynamiques qui affecte la création, dans un monde où les images clefs sont en mouvement constant, dans nos mains, visibles un instant mais disparues à jamais en une seconde. Et c'est pareil sur les murs !

**IM :** Quels sont tes autres projets du moment ?

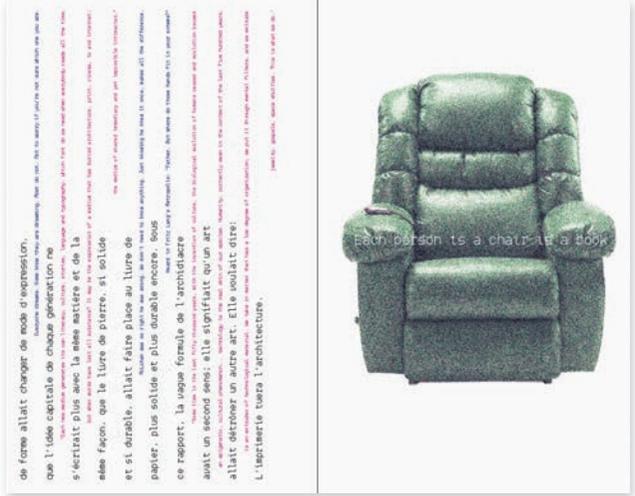
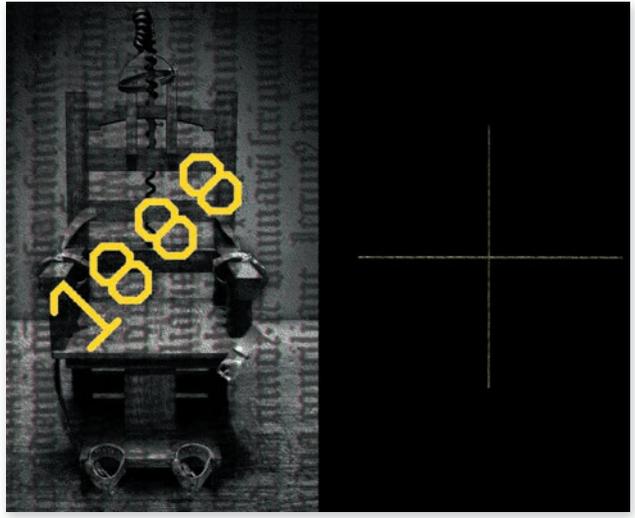
**EA :** 2012 était une année expérimentale et prolifique car elle m'a poussée à travailler dans des endroits différents sur des problématiques et des expressions disparates: iPhone *app*, eBook, linoléum, illustration, video, assemblage interactif, typographie, collage, textes et même un fer à repasser. J'ai essayé si possible d'éviter les solutions digitales, et toujours de concevoir pour le contexte du projet. Une installation récente était un très long fax qui traverse un espace d'exposition du sud vers le nord, une autre est la projection giratoire très rapide d'une séquence de film et d'images. Elle définit un espace verticale de trois étages. Un projet prévu pour tout le mois de février est une conversation progressive à la fois écrite, dessinée et diagramatique qui se fera sur une table avec 72 objets. Le produit final ressemblera à un plan de ville mais sera celui d'une conversation.

Page de gauche. Extrait des "pré-recherches" d'Erik Adigard à l'Académie américaine de Rome, 2012. La représentation des images a évolué depuis les peintures rupestres ; la façon de les manipuler aussi : on passe du mur à l'écran, de la main humaine à la main digitale.

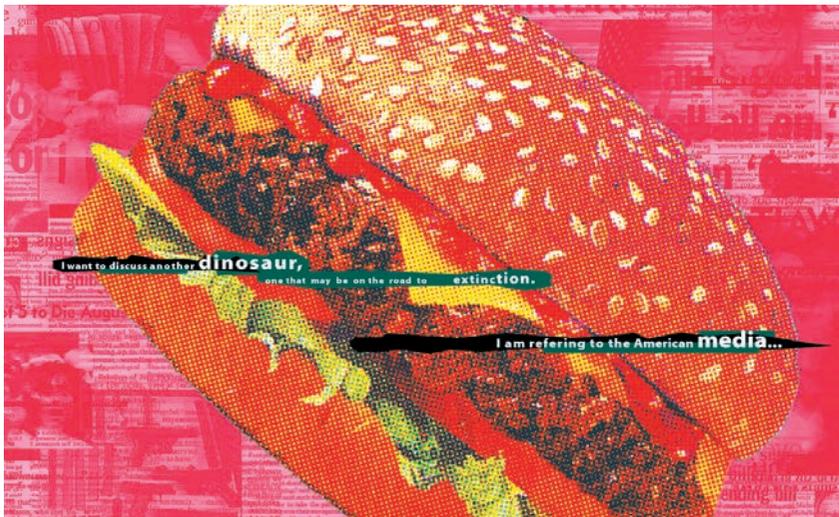
Ci-dessus. Extrait des "pré-recherches" d'Erik Adigard à l'Académie américaine de Rome, 2012. La photographie, mécanique, est le résultat d'une image spontanée sans intervention de l'humain. Parce qu'une chose a été photographiée, cette chose "a été là". Pourtant, l'image se manipule ; on peut douter de sa véracité.



**Babelbook, 2012.**  
Bibliothèque du festival  
de Chaumont.



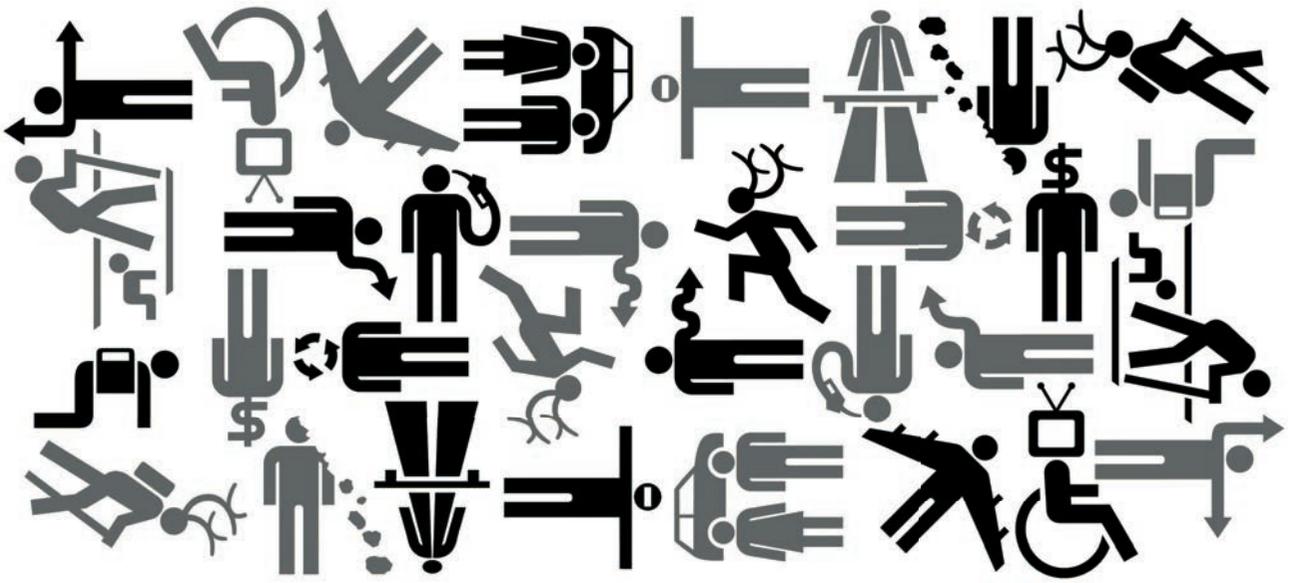
**“Venant d’une ville qui a vu la naissance d’Apple, Adobe, Cisco, Facebook, Twitter et d’autres, Rome m’a semblé être le contre point idéal : la capitale de l’image impériale, de l’image divine, de l’image cosmique et de l’image en ruine.”**



**Wired magazine, 1993-2000.** Essais visuels parmi les 50 réalisés. La plupart des planches ont été imprimées en six couleurs. Publiées dans de nombreuses revues graphiques, elles ont été récompensées de quelques prix et exposées dans des musées. Les images illustrent comment une technologie nouvelle en atomise toujours une autre. Directeur de création, **Wired**: John Plunkett.

Ci-dessous : Double page de **Wired magazine**.

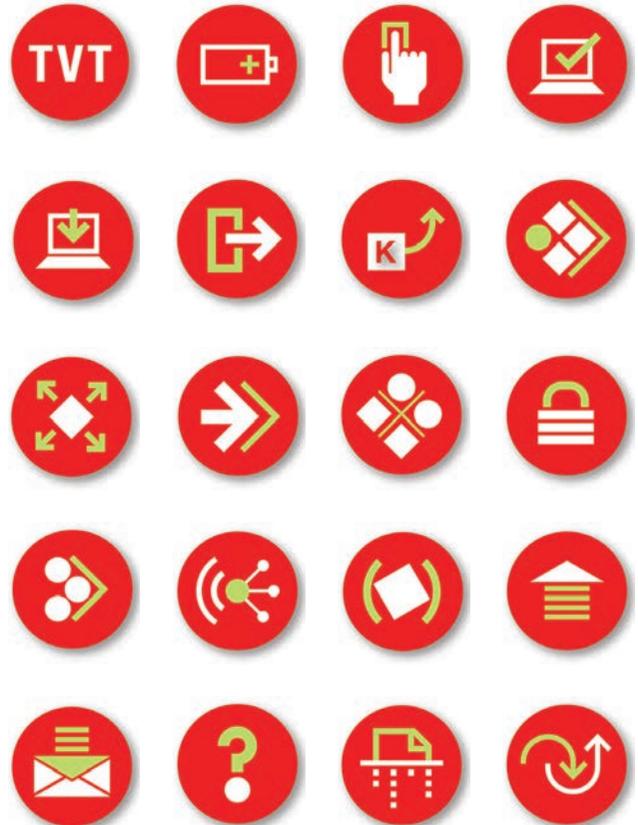


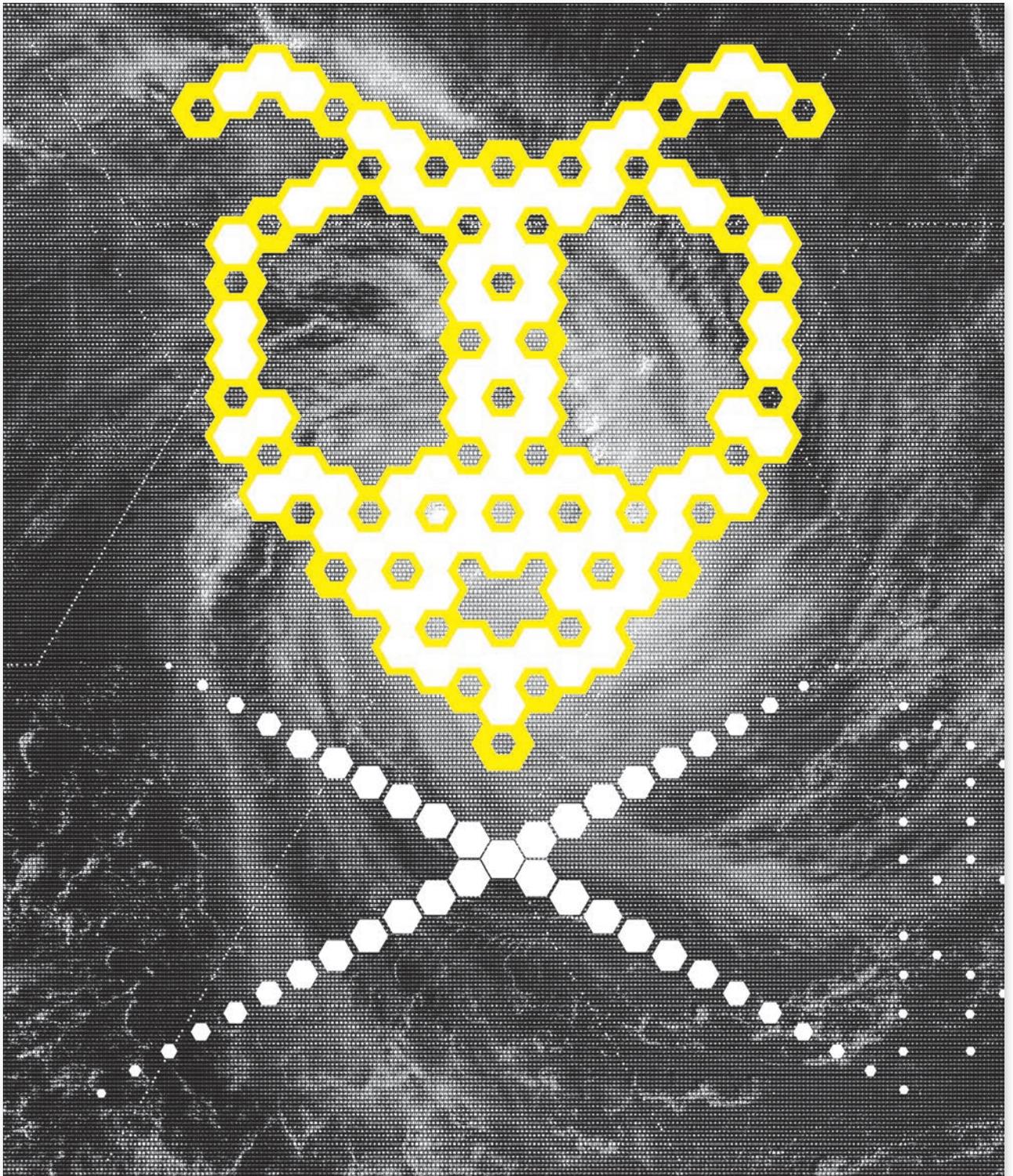


Ci-dessus : Signal Signifier, 2002. Commandée par la fonderie californienne Typebox, Signal Signifier est une typographie créée autour du thème des transports.

Ci-dessous : TVT Icons, IBM, 2005. De 2001 à 2005 le studio M-A-D a construit l'identité visuelle et syntaxique de l'ensemble des marques de IBM. Le vocabulaire créé a inspiré le système graphique du logiciel ThinkVantage Technologies.

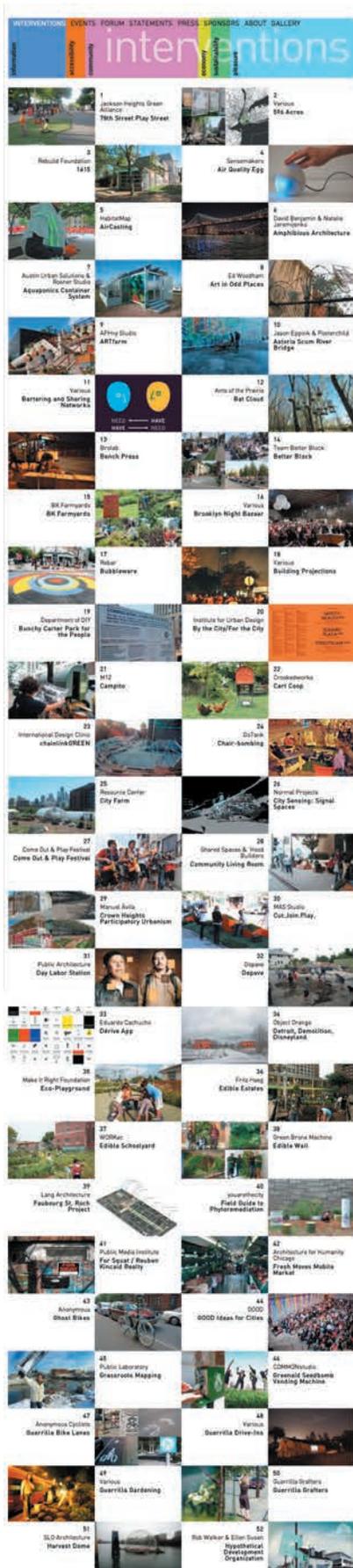
**“Une image vaut 120 millions de dollars ici, elle coûte trois milliards là et ne vaut rien sur Facebook.”**





**Just to Be, AGI Special Project, 2011. Interprétation visuelle. L'avenir des abeilles et de la pollinisation sont incertains. L'absence d'abeilles affecte non seulement l'écologie de la planète mais aussi l'agriculture et son économie.**



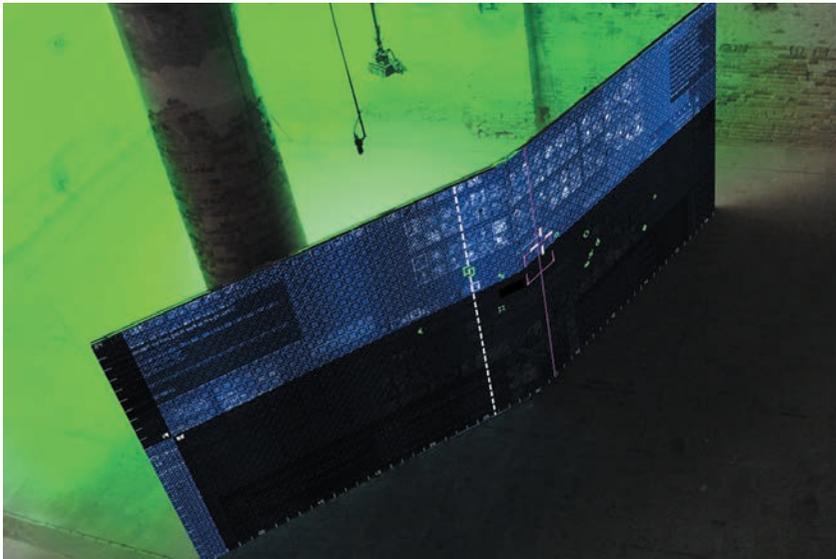


**Spontaneous Interventions**, pavillon américain, Biennale d'architecture de Venise, 2012 (exposition et communication graphique). 124 interventions urbaines du monde entier et mises en page par M-A-D, sont présentées selon un système de kakémonos suspendus. L'arrière des bannières est coloré selon le système graphique de l'exposition. Au sol, 10 000 ans d'histoire de la ville sont retracés par le studio. L'exposition a obtenu la Mention spéciale de la Biennale. Architecte de l'exposition : Freecell. Commissaire d'exposition : Cathy Lang Ho.

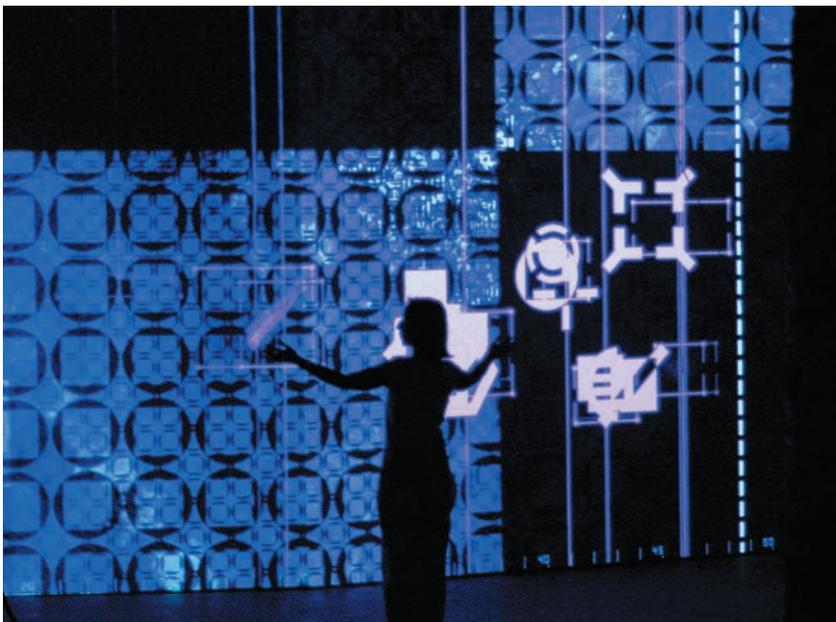
De droite à gauche : Liste des interventions urbaines, communiqué de presse, bannière recto.



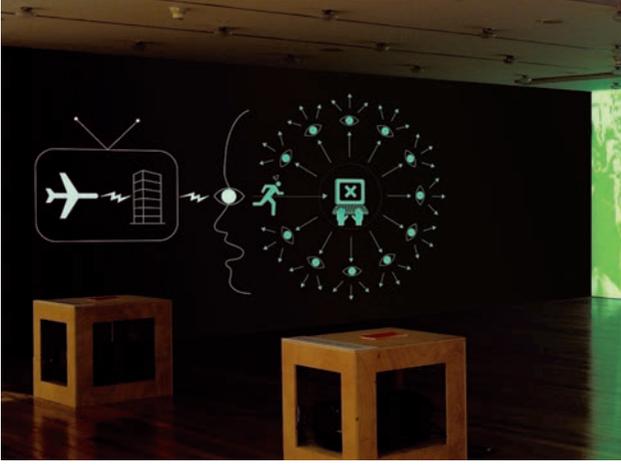
**“J’essaie donc de comprendre les dynamiques qui affecte la création, dans un monde où les images clefs sont en mouvement constant, dans nos mains, visibles un instant mais disparues à jamais en une seconde.”**



*Ci-contre. Airxy: From Immaterial to Rematerial, 2008. Installation multimédia immersive, Biennale d’architecture de Venise. Combinant des animations en temps réel, sensorielles, lumineuses et sonores, l’installation engage les visiteurs à traverser la corderie dell’Arsenale. Un écran capture la présence des visiteurs pendant que le sol projette l’image furtive d’une architecture.*



*Page de droite. Catalysts!, Engage, Biennale de Lisbonne, 2005. L’exposition est composée d’images créées par cent graphistes et étudiants du monde entier et commandées par Erik Adigard. Chacune est un regard sur l’état du monde. Une imprimante, installée en hauteur d’un mur, distribue en continu une sélection de flyers. Parsemant le sol de l’exposition, ils invitent le visiteur à repartir avec une image du monde. Commissaire de l’exposition : Erik Adigard. Commissaire de la biennale : Max Bruinsma.*



PORTRAIT : ERIK ADIGARD



077

ÉTAPES : 211