

Les représentations du corps dans l'affiche moderne et contemporaine

École supérieure
d'art & de design
des Pyrénées

DNA Design
Mention Design
graphique Multimédia

Ambre Nieucel
2025 – 2026

ÉSAD·PYRÉNÉES

2 Introduction**2 L'expression du corps; une mémoire graphique**

2 La peinture gestuelle comme langage du mouvement

4 Quand l'écriture devient trace

5 La représentation du corps dans les affiches sportives; une mémoire collective

5 La transformation du corps en symbole graphique

8 La stylisation du geste athlétique

9 Le corps comme symbole et messenger des idéologies d'une époque

9 Le corps féminin comme vecteur de résistance visuelle

12 L'usage de la caricature dans l'affiche culturelle; le corps altéré

14 Conclusion

Introduction

L'affiche n'a cessé de se transformer au fil du temps. Elle prend différentes formes selon son usage; publicité, information, propagande ou symbole. Elle peut défendre des causes collectives ou exprimer des visions plus personnelles. Mais dans tous les cas, elle garde toujours un objectif; communiquer efficacement avec celui qui la regarde.

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, l'affiche n'existe jamais par hasard. Chaque élément est pensé pour faire passer un message de la manière la plus claire possible. La typographie, les couleurs, la composition, l'illustration ou la photographie sont autant d'outils que les créateurs utilisent pour construire quelque chose de cohérent et de percutant. Certains artistes se sont même spécialisés dans ce domaine, créant des affiches pour des expositions ou des campagnes, toujours avec cette volonté de transmettre une idée, de provoquer une réaction. L'affiche devient alors plus qu'une simple image; c'est un espace où se rencontrent l'esthétique et la réflexion, un support qui demande à être vu, observé et déchiffré.

Dans cette logique, l'image du corps occupe une place particulière, il est utilisé comme élément principal au sein de l'affiche. Depuis toujours présent dans les affiches, il fonctionne à plusieurs niveaux; comme sujet, comme outil de création, ou encore comme symbole facilement identifiable. L'image du corps peint, dessiné, photographié est un moyen de s'adresser à tous. Il établit un lien entre l'image et le spectateur. Je vais m'intéresser d'une part à la façon dont le corps du designer s'implique dans la création d'une affiche et d'autre part aux représentations du corps dans les affiches pour le sport, l'aviation, en tant que symbole porteur de messages.

J'ai donc choisi un corpus varié composé par exemple d'artistes qui œuvrent pour l'industrie, de designers représentant le corps sportif. En m'appuyant sur ce corpus, je vais d'abord analyser l'affiche comme mode d'expression du designer (implication du corps). Ensuite, je montrerai comment l'affiche devient le support d'une mémoire collective, crée un espace de symboles et de messages propre à la vision du corps d'une époque.

L'expression du corps; une mémoire graphique

La peinture gestuelle comme langage du mouvement

Pour commencer, nous allons analyser comment le processus créatif de l'artiste s'inscrit dans l'affiche. Il serait le témoin d'une présence corporelle, d'un geste, d'une trace intemporelle. Cette approche rejoint la réflexion de Vilém Flusser dans *Les gestes* [1], où il explique que tout geste est à la fois une action physique et une intention signifiante. L'affiche devient le lieu où ce mouvement corporel se traduit en langage visuel. Le geste créateur, fondamentalement humain et primitif, nous permet d'évoluer et d'exprimer des émotions intenses. Dans le contexte de l'affiche, cette spontanéité ouvre la voie à des compositions directes, instinctives, où la création devient performance.

Prenons l'exemple des affiches créées par Georges Mathieu pour Air France en 1968, notamment celle consacrée à Hong Kong [a]. Mathieu est un peintre français pionnier de la peinture gestuelle en Europe et figure majeure de l'abstraction lyrique. Son approche repose sur des gestes hasardeux et amples traduisant ainsi l'expressivité du mouvement où le corps devient le vecteur créateur. Ses œuvres sont souvent réalisées en public comme une véritable performance. Ces tracés sont rapides et nerveux. Ils traduisent une énergie



[a]

↑ Georges Mathieu, *Affiche Air France Hong Kong*, 1968

[1] Vilém Flusser, *Les gestes*, édition Marc Partouche, 1999

physique. De plus, ces traits évoquent la calligraphie ou du moins une calligraphie lyrique.

Pour Air France, Mathieu propose une vision radicale; au lieu de montrer des photographies traditionnelles de destinations touristiques, il crée des peintures abstraites qui traduisent l'atmosphère de chaque lieu. Cette série d'affiches mélange art et publicité de manière inédite. Chacune présente une composition gestuelle centrale très dynamique, puis Mathieu adapte les couleurs, les formes et la typographie selon la ville représentée. Dans cette affiche, il retranscrit graphiquement, picturalement ce qu'une ville lui fait vivre et ressentir. Il souligne par ce biais également le dynamisme de la compagnie aérienne. Mais là où Pollock **[b]** exprime une sensibilité émotionnelle liée à son état intérieur, Mathieu réinterprète cette technique pour retranscrire ce qu'un lieu lui évoque physiquement et émotionnellement.



↑ Jackson Pollock, *Silver over Black, White, Yellow and Red*, 1948

[b]

Sa méthode de travail révèle l'importance du corps dans le processus créatif. Mathieu peint debout, dans un mouvement rapide et spontané, souvent face au public. Son bras, sa main, son torse participent activement à la composition. Le corps entier devient l'outil qui guide les lignes et construit l'image. Chaque trait, chaque éclaboussure garde la mémoire d'un geste réel et transforme le mouvement en écriture corporelle, prolongement direct de l'énergie de l'artiste. C'est la création même de l'œuvre qui vient faire écho aux lignes aériennes. Le geste de l'artiste fait aussi lien avec son sujet puisque le mouvement est un geste évoquant une direction, un vecteur, une flèche qui vient donc traduire une destination.

Sur l'affiche Hong Kong, les formes filiformes et éclatées jaillissent d'un fond noir profond. Elles évoquent simultanément la vitesse du voyage aérien et la vibration urbaine de la métropole. Mathieu refuse la figuration; il suggère la ville sans jamais la représenter littéralement. Les lignes superposées, parfois contradictoires, créent un chaos contrôlé qui fait écho à la densité et au bouillonnement, ville dynamique de Hong Kong. Ce geste apparemment désordonné suit en réalité une logique interne; certains tracés rappellent les gratte-ciel, les néons ou la verticalité caractéristique de la ville,

« Pourtant, Georges Mathieu a su trouver pour chacun un graphisme particulier, des couleurs dédiées, une gestuelle appropriée qui nous permettent de « reconnaître » le pays concerné par une simple évocation fine de l'artiste. » [2] .

L'affiche transmet une expérience sensorielle plutôt qu'une simple image descriptive.

Les couleurs jouent un rôle symbolique fort. Le noir évoque la nuit, la profondeur du ciel et l'infini. Le rouge exprime l'énergie, la passion et renvoie à la culture chinoise à travers ses associations à la chance et à la prospérité. Le jaune, couleur dominante du titre « Hong Kong », symbolise la lumière, la vitesse et la modernité. Le vert crée un équilibre visuel entre les masses colorées, tandis que le blanc rappelle les éclats lumineux, les feux d'artifice et les reflets urbains.

La typographie dialogue directement avec la peinture. Le mot « Hong Kong », en jaune vif, adopte une forme géométrique inspirée d'une calligraphie asiatique stylisée. Le logo Air France, sobre et beige, contraste volontairement avec l'émotion picturale, créant une tension entre spontanéité artistique et rigueur institutionnelle. Le placement du titre en bas de l'affiche équilibre visuellement la densité gestuelle concentrée dans la partie supérieure. La typographie Air France est créée par Roger Excoffon dans les années 1960. Georges Mathieu conserve la typographie emblématique d'Air France pour créer un lien direct avec la compagnie, sans la modifier. Il préserve l'essence même de ce logotype, cette

typographie linéale épaisse et assurée, ancrée dans l'identité de la marque, qui permet de rassurer le voyageur et d'imposer la solidité associée à la compagnie aérienne.

Cette opposition entre chaos du geste et ordre typographique symbolise la rencontre entre art et industrie, entre liberté créatrice et contrainte commerciale. La fusion entre publicité et peinture transforme l'affiche en véritable espace d'expression où le geste remplace l'image descriptive habituelle. Mathieu ne cherche pas à représenter Hong Kong de manière réaliste, mais à en capturer l'essence; vitesse, lumière, énergie. L'affiche invite le spectateur à ressentir plutôt qu'à reconnaître, transformant une simple commande commerciale en œuvre vivante et expressive. Le geste pictural devient métaphore du voyage, de la traversée culturelle et de la liberté créatrice. À travers cette création, Mathieu révèle la complexité du geste dans sa délicatesse, oscillant entre réflexion et spontanéité. Le mouvement génère une force visuelle puissante. On ressent la présence même de l'artiste sans le voir physiquement. L'œuvre devient poésie du mouvement, entre réel et gestualité pure.

Quand l'écriture devient trace

Un second exemple nous permet d'approfondir différemment la mise en scène par l'affiche des traces peintes laissées par l'artiste. L'affiche créée par Cy Twombly **[c]** est un bon exemple. Il a réalisé cette affiche pour la galerie Yvon Lambert en 1980, dédiée à son exposition.

Twombly, peintre et dessinateur américain, est associé à l'expressionnisme abstrait et à l'art conceptuel. Son travail laisse le geste guider la forme. Il crée des œuvres qui naviguent entre peinture, écriture et poésie visuelle. Il s'inspire de la mythologie, de la littérature et de l'histoire tout en développant une esthétique personnelle faite de spontanéité, d'émotion et de fragilité.

Cette affiche d'exposition illustre parfaitement la fusion entre peinture, écriture et geste. Twombly travaille dans une gestualité totalement libre où le corps entier participe au processus; il écrit, efface, reprend, dans un rythme presque respiratoire. Chez lui, ce n'est pas seulement la main qui agit, mais l'ensemble du corps. Chaque geste est spontané. Le souffle, le tremblement, la répétition deviennent des éléments visibles du processus créatif. Le spectateur ressent la présence physique de l'artiste, bien qu'il ne soit pas représenté, comme s'il assistait directement à l'acte de peindre. **[3]**

L'écriture gestuelle se détache complètement de sa fonction communicative traditionnelle pour devenir expression plastique pure. Les lignes fines, rapides et nerveuses oscillent entre contrôle et relâchement, évoquant un langage corporel instinctif. Les mots se brouillent, s'effacent, s'entrelacent, créant une tension entre apparition et disparition. Cette calligraphie automatique traduit une pensée qui suit le mouvement plutôt qu'elle ne le dirige. La gestualité transforme l'écriture en véritable danse picturale où le corps devient trace.

*« Cy Twombly dit à sa manière que l'essence de l'écriture n'est ni une forme ni un usage, mais seulement un geste, le geste qui la produit en la laissant traîner; «un brouillis, presque une salissure, une négligence» selon Roland Barthes. » **[4]***

Twombly libère l'écriture de sa signification linguistique; écrire devient peindre. Il alterne gribouillis, courbes, boucles et taches, produisant un langage visuel instinctif qui rappelle parfois le geste enfantin. Cet aspect primaire est renforcé par l'impression de page brouillon ou de journal intime.

[3] Margherita LEONI-FIGINI, Centre Pompidou, *Le corps dans l'oeuvre*, 2007

[4] Frédéric Montégu, *Cy Twombly et le dépaysement de l'écriture*, Roland Barthes, *Cy Twombly*, 1979, Paris, Seuil, 2016



↑ Cy Twombly, *Affiche Sets*, 1980

[c]

Cette dimension intime rapproche le spectateur du geste premier, de la spontanéité presque naïve et instinctive. Le rythme du geste se perçoit dans l'alternance entre zones denses et espaces laissés vides.

L'espace visuel fonctionne comme une respiration, alternant accumulations et silences. La composition volontairement instable évoque la feuille de brouillon ou le carnet personnel, où les inscriptions se mêlent aux taches et brouillent la frontière entre mot et image. Ce déséquilibre contrôlé renvoie à la mémoire fragmentée, au temps qui passe, à une pensée hésitante qui se construit dans l'instant présent.

La palette dominée par le rouge, accompagnée de bleus, de gris et de noirs, traduit l'intensité émotionnelle du geste. Les couleurs sont appliquées de manière brute, parfois directement au doigt, laissant visible la matière vivante et fragile de la trace. Le regard se déplace sans point d'ancrage fixe, épousant le rythme intérieur du peintre.

Écrire devient ici une manière de peindre avec le corps; l'acte d'écriture devient expérience sensorielle, physique et mentale. La trace picturale conserve la mémoire du temps et du mouvement, transformant la page en espace psychique. Le spectateur n'est plus invité à lire au sens traditionnel, mais à ressentir la matérialité du souffle créateur. La peinture devient espace mental où corps et pensée se confondent, à l'image du journal intime, permettant d'inviter directement le spectateur au centre même de l'affiche. Une intimité se crée entre communication, secret et curiosité. Cette affiche vient inviter le spectateur à voir, découvrir l'exposition, comme s'il devenait détenteur de cette intimité. Twombly met en avant un geste véritablement primaire. Cette approche rejoint la pensée de Roland Barthes dans *Le degré zéro de l'écriture* [5], où il théorise que l'écriture peut devenir « geste de signification ». Chez Twombly, le geste atteint ce degré zéro; une écriture du corps qui précède les mots eux-mêmes. Il place le geste en premier plan, avant même l'écriture qui devient presque illisible.

Ces deux créations démontrent l'impact décisif du corps dans le processus créatif de l'affiche, le corps devient l'objet créateur principal. C'est sa présence, son énergie, son mouvement que l'on ressent à travers l'œuvre finale. Les affiches sont donc ici un outil et un vecteur expressif. Cette expressivité va à l'encontre des stéréotypes de l'époque permettant une vraie lecture du spectateur qui nécessite une curiosité, un temps de lecture et qui crée alors une intimité directe entre affiche, communication et spectateur. Mais le corps n'est pas seulement utilisé en tant que geste créatif il est aussi utilisé comme médium de représentation, exprimant ainsi le mouvement sous un autre aspect graphique, c'est ce que nous allons voir au travers de cette deuxième partie.

La représentation du corps dans les affiches sportives; une mémoire collective

La transformation du corps en symbole graphique

Dans cette partie, nous analyserons comment la photographie et la stylisation transforment le corps en mémoire collective du mouvement sportif. Contrairement à l'illustration, la photographie possède un lien direct avec le réel qui facilite l'identification du spectateur. Il peut se projeter, imaginer, ressentir l'expérience représentée. Les deux affiches que nous allons étudier utilisent des approches stylistiques radicalement différentes, mais réussissent toutes deux à transmettre la difficulté du sport et à faire presque palpiter cette intensité physique, permettant au spectateur de s'identifier au geste athlétique. La photographie du corps crée ici une trace, une mémoire de ce qu'il représente,

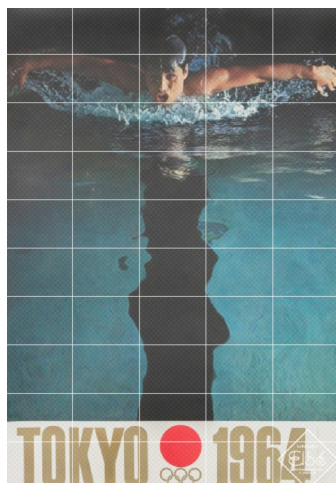
[5] Roland Barthes, *Le degré zéro de l'écriture*, édition Seuil, 1953

mettant en avant le mouvement dans diverses situations. La position du corps dans l'image photographique évoque une mémoire formelle qui s'inscrit dans nos consciences collectives, notamment celle des athlètes. La posture sur l'affiche renvoie directement à des archétypes partagés de l'effort et du dépassement, à l'image de la puissance corporelle présente dans le monde du sport olympique, que nécessite la pratique à haut niveau; muscle, motricité, symétrie du geste et coordination. Selon Didi-Huberman, dans *La ressemblance par contact* [6], la photographie fonctionne comme une empreinte lumineuse du corps, capturant la présence physique dans un instant suspendu, entre image, trace et symbole. Cette dimension indicielle de la photographie lui permet de conserver la mémoire du geste tout en le transformant en signe universel.



↑ Yūsaku Kamekura, *Affiche Jeux Olympiques de Tokyo*, 1964.

[6] Georges Didi-Huberman, *La ressemblance par contact*, les éditions de minuit, 2008



↑ Yūsaku Kamekura, *Affiche Jeux Olympiques de Tokyo*, 1964

[d]

Prenons l'exemple de l'affiche officielle des *Jeux Olympiques de Tokyo* créée par Yūsaku Kamekura en 1964 [d]. Kamekura, graphiste japonais a été formé dans l'après-guerre et a contribué à introduire une esthétique mêlant modernisme international, minimalisme japonais et rigueur typographique. Le minimalisme japonais crée des affiches coup de poing; elles sont claires et précises, sans subjectivité dans la lecture. Selon l'article *Celebrating the legacy of Kamekura Yusaku's iconic Tokyo 1964 Olympics identity* de Dalia Dawood [7], ces affiches assez avant-gardistes mettaient au défi le processus photographique afin de créer l'apparence souhaitée. Élégance des formes, clarté de la composition, impact immédiat du message; son travail incarne une économie de moyens au service d'une communication visuelle efficace. Il est reconnu comme un pionnier du modernisme japonais.

Cette affiche emblématique marque un tournant décisif dans le design graphique japonais, signalant le passage d'une esthétique pictographique traditionnelle vers une approche photographique moderne. Kamekura y combine rigueur formelle, innovation technique et dimension symbolique du corps en mouvement. Cette transition n'est pas anodine; elle témoigne de l'entrée du Japon dans la modernité visuelle internationale tout en préservant des valeurs esthétiques japonaises profondes.

L'image montre un nageur en plein effort, capturé pendant l'exécution du papillon. Le corps, vu de face et au ras de l'eau, est saisi dans cet instant de suspension entre poussée et flottaison. Le reflet à la surface de l'eau crée une symétrie parfaite; le corps se dédouble, formant un axe central quasi totémique. Ce reflet ne sert pas uniquement un effet esthétique, il transforme véritablement le sportif en symbole d'équilibre et de dépassement, valeurs fondatrices de l'idéal olympique. La dualité créée entre le corps réel et son reflet peut être lue comme métaphore de l'effort intérieur invisible et de la performance visible.

La composition est rigoureusement centrée; les bras ouverts tracent une ligne horizontale qui croise la verticale du reflet, créant l'intersection parfaite de forces opposées et symbolisant l'équilibre entre mouvement et stabilité [e]. La surface de l'eau agit comme un miroir qui fusionne l'athlète avec son environnement. La silhouette verticale noire du reflet évoque rigueur et discipline, tandis que le fond bleu de la piscine traduit la fusion totale entre l'athlète et sa pratique. Le fond bleu pur évoque simultanément modernité, sérénité et concentration. Le reflet noir, abstrait, rappelle formellement la calligraphie japonaise et dessine presque la lettre « T » de « Tokyo », transformant ainsi le corps en véritable signe graphique. La photographie, d'une précision technique exemplaire, se dépouille de tout décor superflu; le regard se concentre uniquement sur le geste pur, le corps devenant à la fois trace visuelle et symbole de l'effort olympique.

[e]



↑ Yūsaku Kamekura, *Affiche Jeux Olympiques de Tokyo*, 1964, analyse

La typographie dorée et géométrique de « Tokyo 1964 », *Schmalffette Grotesk* aussi connue sous le nom *Haettenschweiler*, créée par Walter Haettenschweiler en 1954, renforce la tension créative entre modernité froide, symbolisée par la photographie bleutée et prestige symbolique représenté par l'or olympique. Le rond rouge du drapeau japonais, placé stratégiquement au centre, agit comme pivot visuel et symbole d'unité nationale, ancrant visuellement l'identité japonaise au cœur de cet événement international. Kamekura propose ici une synthèse culturelle entre tradition et modernité; la sobriété caractéristique du minimalisme japonais rencontre la précision photographique occidentale. Le corps humain devient métaphore du Japon d'après-guerre, exprimant simultanément résilience, discipline et renouveau technologique. L'eau et son reflet traduisent la dualité philosophique entre effort intérieur et performance visible, entre l'homme et son

[7] Dalia Dawood, *Celebrating the legacy of Kamekura Yusaku's iconic Tokyo 1964 Olympics identity*, 2021

image projetée. L'ensemble célèbre l'harmonie entre nature, technique et esprit, piliers essentiels de la culture japonaise et de l'olympisme.

Le corps centré met l'accent sur la puissance et la pureté absolue du geste sportif. Le mouvement du corps et de l'eau, capté en hauteur et stabilisé en bas, crée une impression de suspension entre deux mondes; l'air et l'eau. Les bras ouverts dessinent une ligne horizontale qui équilibre parfaitement la verticale du reflet, formant le croisement des axes majeurs de la composition. Le cadrage rigoureux élimine toute distraction visuelle; tout est construit autour du corps et de sa trace.

Le corps prend ici une dimension qui dépasse la simple photographie documentaire. Il acquiert une qualité typographique, rappelant *Abeceda* de Karel Teige créée en 1926 [f], où le corps humain formait littéralement les lettres de l'alphabet. Chez Kamekura, le corps ne fait qu'un avec l'affiche, devenant élément constitutif de son langage visuel. Cette transformation du corps en signe graphique illustre comment la photographie peut transcender sa fonction documentaire pour devenir système de signes universel.

La stylisation du geste athlétique



[f]

↑ Karel Teige, *Abeceda*, 1926



↑ Otl Aicher, *Affiches Jeux Olympiques de Munich*, 1972.

Passons maintenant aux *Affiches des Jeux Olympiques de Munich* créées par Otl Aicher en 1972. Aicher, designer allemand considéré comme l'un des pionniers du design graphique moderne et du design d'identité visuelle, est cofondateur de la célèbre école de design d'Ulm. Il développe une approche rationnelle, fonctionnelle et systémique du graphisme. Son travail se caractérise par la clarté conceptuelle, la logique structurelle, l'usage de grilles modulaires et la maîtrise rigoureuse de la couleur. Ici je vais étudier 4 affiches de cette série qui communiquent sur 4 sports olympiques différents tels que; la natation, la gymnastique, l'athlétisme et l'équitation.

Pour chacune de ces affiches, il a retravaillé une photographie au moyen de la sérigraphie. Il convertit la photographie en trame, accentue drastiquement les contrastes et simplifie les formes en aplats de couleurs. Il poursuit sa réflexion sur le corps en mouvement, mais dans une esthétique radicalement différente du photoréalisme de Kamekura. Le réalisme photographique cède la place à une abstraction graphique et systémique; les corps deviennent des signes insérés dans un langage visuel universel. Stylisés en silhouettes colorées, ils glissent sur l'affiche avec des visages peu identifiables et très uniformes. Leur représentation ne recherche pas l'individualisation du sportif, mais vise à saisir la gestuelle collective du sport comme pratique universelle. Le corps n'est plus un sujet individuel, il devient un élément d'un système cohérent, intégré dans un ensemble de formes dynamiques et coordonnées. Cette approche reflète l'influence de l'école d'Ulm et sa recherche d'un langage visuel rationnel et universellement compréhensible.

La composition repose sur des lignes horizontales et diagonales qui rythment visuellement le mouvement. Le regard est guidé naturellement de gauche à droite, évoquant la vitesse caractéristique de l'activité sportive. La répétition des figures crée un rythme visuel et une impression de simultanéité, traduisant la performance collective presque chorale du sport olympique. À l'inverse, lorsqu'un corps est représenté isolé, sans répétition, il donne l'impression d'un mouvement figé, statique mais encore empreint d'un léger flou qui suggère le geste en cours. On perçoit alors la précision technique du mouvement et la tension physique du corps athlétique. Les couleurs contrastées, bleus profonds, jaunes vifs, verts intenses, oranges, renforcent la sensation d'énergie et de dynamisme. Les formes simplifiées tendent vers l'abstraction pure; la figure humaine se fond progressivement dans le motif graphique. Les zones vides, représentant l'eau ou l'espace, équilibrent la composition et confèrent une rigueur visuelle directement héritée du modernisme.

En bas de l'affiche, la typographie sobre « München 1972 », emblème olympique et anneaux est alignée et discrète; elle n'interfère pas avec l'image principale, laissant le corps en mouvement dominer le champ visuel. Ce choix est accentué par un fond monochrome qui offre un large espace visuel sur lequel les silhouettes se détachent fortement, avec un réel travail de forme et de fond. Chez Aicher, la trace du corps ne se lit plus dans la matière picturale (comme chez Mathieu dans la partie précédente) ni même dans la capture photographique directe (comme chez Kamekura). Le corps devient un élément de langage visuel, une unité graphique au service d'une communication universelle et immédiatement déchiffrable.

Ainsi, ces affiches symbolisent moins un individu spécifique qu'un idéal collectif; la maîtrise du geste, la fluidité du mouvement et la communion entre l'homme et le sport. Le corps devient ici mémoire du geste codifié, archétype de la perfection athlétique moderne. Le corps est photographié puis modifié, tout en conservant cet aspect réaliste et cette capture du réel que l'on ressent. On perçoit clairement la présence photographique originelle, la présence physique du corps, l'intensité du mouvement et la complexité technique du sport auquel on assiste.

La photographie devient ainsi mémoire collective; elle capture un instant réel pour le transformer en symbole universel et intemporel de l'effort humain. Au-delà de la photographie le corps peut devenir un symbole graphique, de message qui défend des idéologies, qui combat une cause.

Le corps comme symbole et messenger des idéologies d'une époque

Le corps féminin comme vecteur de résistance visuelle

Nous allons explorer comment le graphiste utilise le corps comme symbole. De nombreuses affiches utilisent le corps pour transmettre un message fort et puissant, non par sa présence physique directe, mais par sa dimension conceptuelle et symbolique. La représentation du corps s'appuie sur des références culturelles existantes ou crée de nouveaux symboles visuels qui s'inscrivent dans la mémoire collective.



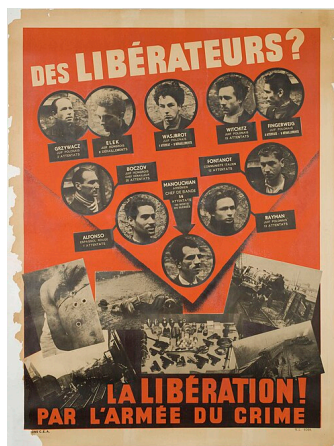
↑ Shepard Fairey, *Hope*, 2008

[g]



↑ Shepard Fairey, Affiche *Make Art, No War* et *Liberté, égalité, fraternité*.

[h]



↑ Affiche rouge de mars, 1944

Prenons l'exemple de Shepard Fairey, artiste et designer américain célèbre pour son street art et ses affiches à tendance politique. Son style utilise des couleurs contrastées et des compositions iconiques pour transmettre des messages sociaux et politiques clairs et immédiats. Il est mondialement connu pour l'affiche *HOPE* créée pour la campagne présidentielle d'Obama en 2008 [g] devenue symbole d'une communication visuelle puissante et populaire. Son style iconique s'inspire directement des affiches de propagande, notamment l'*Affiche rouge de mars* 1944 [h], et se caractérise par un dialogue constant entre l'art et la société contemporaine.

Les affiches de Fairey illustrent parfaitement la force du corps comme porteur de message idéologique. Son affiche « *Make Art, Not War* », conçue dans le contexte de la guerre d'Irak, réaffirme le rôle social et politique que peut jouer l'art. Fairey y associe critique sociale, esthétique militante et engagement pacifiste. Son univers visuel, nourri de références à la propagande et à l'iconographie populaire, mêle graphisme, art urbain et activisme politique.

[i]



↑ Shepard Fairey, Affiche *Make Art, No War* et *Liberté, égalité, fraternité*

Réalisée en lithographie offset sur papier crème épais, l'affiche se distingue par sa texture légèrement mouchetée qui capte la lumière et accentue la dimension artisanale du tirage, lui conférant une authenticité presque tactile. Le format vertical (61 × 91 cm) donne à la figure centrale une présence monumentale, presque religieuse. Les slogans *Make Art, Not War* et *Liberté, égalité, fraternité* [i] sont disposés en cercle autour d'un médaillon central, créant une composition qui rappelle les blasons ou les sceaux officiels. Deux pinceaux croisés au bas de l'image encadrent une étoile contenant un visage, logo emblématique d'Obey, qui agit comme point focal et symbole récurrent dans l'univers visuel de Fairey.

Les influences stylistiques sont multiples et stratégiquement détournées; affiches psychédéliques des années 60, Art nouveau, propagande soviétique et affiches anti-guerre du Vietnam. Fairey récupère ces codes visuels historiquement chargés pour les réorienter vers un message pacifiste contemporain. Ce détournement n'est pas gratuit; il permet de créer une tension entre la forme souvent associée à l'autorité ou à la propagande et le fond un message de paix et de liberté créatrice.

Au centre, une figure féminine domine la composition. Son visage, auréolé de motifs floraux délicats, incarne un idéal de force tranquille et de raison. L'inscription « *Obey* » placée sous son portrait introduit ce contraste; comment concilier cet appel à l'obéissance avec l'apparente sérénité du personnage? Cette dissonance volontaire interroge notre rapport aux images de propagande et aux icônes visuelles que nous consommons quotidiennement. Les fleurs qui entourent la figure évoquent simultanément douceur, paix et fragilité,

transformant ce personnage en déesse moderne, figure hybride entre la Marianne républicaine française et une Vénus militante.

Le slogan circulaire fonctionne comme un mantra visuel; sa typographie géométrique, disposée en miroir, accentue sa force incantatoire. L'affiche devient ainsi un véritable blason pacifiste, où le corps féminin est à la fois icône admirée et messagère d'un idéal politique.

« Connue pour détourner les codes des affiches de propagande politique à des fins positives pour créer un «éveil des consciences» » [8] .

Le spectateur est invité à confronter la tension productive entre beauté décorative et message politique engagé, entre obéissance suggérée par le mot « Obey » et liberté créatrice célébrée par le slogan « Make Art, Not War ». Chaque élément de l'affiche est soigneusement pensé pour créer un dialogue visuel avec le contexte sociopolitique de la guerre d'Irak. Les pinceaux croisés, traditionnellement associés à l'art et à la création, sont ici présentés comme des armes symboliques de douceur plutôt que de conflit violent. Le visage central, couronné d'auréoles florales, incarne force, confiance et paix, évoquant les représentations des déesses de l'Antiquité classique. Le cercle qui entoure la figure lui confère une aura divine et accentue son caractère iconique, presque sacré.

Shepard Fairey livre ainsi une affiche ayant un message puissant; la paix. Les choix artistiques précis, couleurs, motifs, slogans, créent une identité visuelle immédiatement reconnaissable et mémorable, illustrant comment l'art peut devenir un antidote visuel à la violence et aux conflits armés. Chez Fairey, le corps féminin se fait vecteur de résistance visuelle. Le spectateur reconnaît instinctivement cette figure féminine idéalisée comme porteuse de valeurs abstraites (Liberté, Justice, Paix). Fairey ne crée pas un symbole nouveau, il réactive une forme émotionnelle préexistante pour l'adapter au contexte contemporain de la guerre d'Irak.

Ici, la figure féminine concentre une émotion collective pacifiste et un engagement politique contemporain tout en s'inscrivant dans une longue tradition iconographique des figures allégoriques féminines (Liberté, République, Justice). Fairey prend une figure féminine évoquant le corps humain idéalisé et en fait un symbole universel de paix dans ses affiches. Le corps permet ici de créer une attache révolutionnaire et d'offrir au spectateur une figure à laquelle s'identifier, un emblème de résistance visuelle accessible et partageable. Cette stratégie transforme l'affiche en support de mobilisation collective, où chacun peut se reconnaître dans cet idéal représenté.

[8] Joséphine Bindé, « Shepard Fairey s'indigne de l'utilisation de sa Marianne par Jordan Bardella, «quelqu'un qui prône la haine et la division » », sur beauxarts.com, 2024

L'usage de la caricature dans l'affiche culturelle; le corps altéré

↑ Grapus, Affiche pour exposition musée de l'affiche, 1982.



↑ Grapus, Affiche pour exposition musée de l'affiche, 1982

[j]

Passons maintenant au collectif Grapus [j], qui offre une approche radicalement différente du corps symbolique. Ce collectif de graphistes français naît à Paris dans le sillage direct des mouvements étudiants de mai 1968. Fondé par Pierre Bernard, François Miehe et Gérard Paris-Clavel, il accueille ensuite Alex Jordan et Jean-Paul Bachollet en 1982. Le collectif se distingue par son engagement politique, social et culturel profond et réinvente le graphisme d'utilité publique à travers des images puissantes, poétiques et souvent provocantes, fortement influencées par le surréalisme polonais et son esthétique subversive. Jusqu'en 1977, Grapus se concentre principalement sur l'image politique, exposée dans divers lieux culturels avec humour corrosif et provocation assumée. En 1990, le collectif se dissout, marquant la fin d'une aventure collective liée à des divergences internes ou à des évolutions dans les approches de ses membres.

GRAPUS

[k]



↑ Grapus, Affiche pour exposition musée de l'affiche, 1982, analyse



[l]

↑ H. Petit, Contre les valets de Staline, votez National, 1934



[m]

↑ Francis Picabia, Tableau Rastadada, 1920

L'affiche réalisée pour leur *Exposition au Musée de l'Affiche à Paris* (27 octobre 1982 – 7 février 1983) combine fonction informative et charge critique explosive. Elle illustre parfaitement la démarche du groupe, fondée sur la conviction profonde que le design graphique doit impérativement réinvestir la sphère sociale et politique, refusant la neutralité commerciale du design dominant. L'affiche met en scène un portrait caricatural d'Adolf Hitler transformé en personnage grotesque, hybride improbable de Mickey Mouse, du Smiley et du Diable en boîte. Cette fusion volontairement absurde et dérangeante souligne le caractère infantile et ridicule des idéologies autoritaires, tout en dénonçant leur capacité à séduire par des formes apparemment inoffensives. **[k]** Les formes simples et les couleurs primaires, rouge, jaune, bleu, blanc et noir, construisent une image immédiatement lisible mais profondément chargée de symboles subversifs. Des flèches, gribouillis et zones floues parasitent volontairement l'image, accentuant une dynamique visuelle de chaos et de désordre qui reflète l'esthétique spontanée et anti-académique propre à Grapus. Cette apparente confusion formelle est en réalité soigneusement orchestrée pour créer un effet de collage anarchique qui rappelle les techniques dadaïstes.

Les yeux du personnage sont remplacés par des symboles politiques forts; la cocarde tricolore ou Marianne représentant la République française, et la faucille communiste. Cette substitution évoque le paradoxe historique entre les idéaux proclamés de liberté et les pratiques autoritaires réelles de certains régimes. Une flèche plantée dans la bouche renforce visuellement l'idée de privation de parole et de spectacle muet, référence directe aux affiches de propagande anti-staliniennes des années 1930 **[l]**. La composition et les caractéristiques sont identiques, les visages simplifiés, dans l'une une direction est imagée par une flèche et dans l'autre par un couteau. On voit la concurrence palpable entre les Russes et l'Amérique. La fusion de Mickey, symbole américain d'innocence commerciale, du Smiley, icône de la bonne humeur superficielle, et d'Hitler, incarnation du mal absolu, crée une critique visuelle percutante où l'innocence enfantine devient une métaphore inquiétante du mal politique se présentant sous des formes séduisantes, rassurantes ou naïves.

Tout comme l'affiche de Francis Picabia *Tableau Rastadada*, 1920 **[m]**. Francis Picabia cultivait les ambiguïtés visuelles et les références codées dans son œuvre. Le titre satirise les « rastaquouères », terme désignant les parvenus étrangers fortunés. On observe ici comment le visage devient le support d'un message politique et se transforme lui-même en vecteur d'humour et de satire sociale. Les éléments visuels superposés, dans l'affiche de Grapus, allant du ressort du Diable en boîte aux flèches directionnelles, accentuent le caractère théâtral et ironique de l'affiche, créant un sentiment de malaise visuel productif chez le spectateur.

Chaque couleur porte une signification symbolique précise et codée **[9]**. Le rouge évoque la colère politique, l'idéologie révolutionnaire et la violence historique. Le jaune symbolise le mensonge, la dérision et l'aspect enfantin trompeur, ajoutant une dimension faussement joyeuse qui renforce le malaise. Le bleu renvoie à la cocarde tricolore républicaine ou à l'idéologie aryenne détournée ironiquement. Le blanc adoucit visuellement la composition tout en représentant la pureté trompeuse des discours totalitaires. Le noir incarne l'ombre menaçante, le mal absolu et l'autorité oppressive. Ces choix colorés, couplés aux éléments géométriques et aux indicateurs visuels, génèrent une critique immédiatement lisible. La distorsion du corps sert ici d'arme contre le pouvoir, matérialisant visuellement les questionnements sur l'attraction dangereuse qu'exercent les systèmes autoritaires.

Cette affiche dépasse largement sa simple fonction informative d'annonce d'exposition pour devenir une œuvre engagée qui mêle humour noir, symbolisme politique dense et références historiques multiples. Elle illustre la maîtrise artistique et graphique du collectif Grapus, capable de transformer une commande culturelle en manifeste politique visuel. L'usage réfléchi et stratégique des couleurs, des formes et des contrastes renforce l'impact visuel et conceptuel de l'œuvre, plaçant résolument l'art graphique au service de la critique sociale et politique.

Cette approche rejoint la conception du graphisme comme acte politique théorisée par Ellen Lupton dans *Design Writing Research* [10]. Lupton y développe l'idée que l'image du corps peut fonctionner comme un langage critique, un outil de résistance et de réflexion collective, dépassant sa simple fonction décorative ou communicationnelle neutre. Pour Lupton, le design graphique n'est jamais neutre; tout choix formel porte une dimension idéologique. Cette théorie éclaire la stratégie de Grapus; en représentant Hitler comme un monstre grotesque composite plutôt que de manière documentaire, le collectif fait un choix politique radical. En le transformant en jouet ridicule mêlant symboles pop culture infantiles, Grapus démonte visuellement l'autorité que réclament les idéologies totalitaires. Le corps caricatural devient arme graphique; il ne documente pas le mal politique, il le ridiculise. L'image devient elle-même une forme d'action politique.

Chez Grapus, le corps n'est pas présent de manière réaliste, il est évoqué par fragments symboliques. Il renvoie à une mémoire collective visuelle et historique d'une personne réelle (Hitler) et de personnages fictifs culturellement partagés (Mickey, Smiley) que nous connaissons tous. [11] C'est un symbole graphique composite qui renvoie au corps humain tout en le déformant, le caricaturant, le rendant grotesque. La présence physique directe n'est pas là, mais nous la ressentons malgré tout, même si elle est tournée au ridicule et au monstrueux. Cette stratégie de distanciation par la caricature permet paradoxalement de créer un impact émotionnel plus fort; en rendant Hitler à la fois reconnaissable et ridicule, Grapus démystifie la figure du dictateur et la ramène à une dimension humaine dérisoire, refusant toute sacralisation ou fascination morbide. Le corps symbolique devient ainsi un outil de démontage idéologique, où la forme graphique elle-même porte le discours critique.

Ces deux exemples, Fairey et Grapus, démontrent comment le corps dans l'affiche peut transcender sa simple fonction représentative pour devenir vecteur de messages politiques complexes. Que ce soit par l'idéalisation (Fairey) ou la caricature grotesque (Grapus), le corps symbolique permet de créer des images immédiatement reconnaissables qui s'inscrivent dans la mémoire collective et participent aux débats publics de leur époque.

Conclusion

Suite à ces analyses nous pouvons affirmer que l'affiche transforme véritablement le corps en support d'expression, à travers le geste créateur comme chez Mathieu et Twombly. La trace picturale conserve la mémoire physique du mouvement. Le geste devient écriture visuelle; chaque trait porte l'empreinte d'une présence corporelle réelle. L'affiche ne représente plus seulement, elle incarne le processus créatif lui-même en tant qu'outil expressif.

Ensuite, nous avons analysé comment la représentation du corps sportif permet de transmettre une mémoire collective universelle. De Kamekura à Aicher,

[10] Ellen Lupton, *Design Writing Research*, édition Phaidon Press, 1999

[11] Rick POYNOR, *Design Observer, Utopian Image: Politics and Posters*, 2009

la représentation du corps dans ces affiches devient archétype du mouvement. Le corps devient un signe universel portant un message clair, formel et précis. Enfin, nous avons exploré comment le corps devient porteur de symboles et de messages idéologiques. Chez Fairey et Grapus, le corps évoqué symboliquement réactive des mémoires collectives et historiques pour transmettre des messages politiques puissants. Le corps devient langage critique, outil de résistance ou de mobilisation.

Qu'il soit trace gestuelle, symbole graphique et analytique ou politique, le corps traverse l'affiche sous des formes multiples mais toujours signifiantes. Il devient le médium premier de l'œuvre, celui par lequel passe l'émotion, la mémoire collective et l'engagement. L'affiche ne se contente plus de représenter le corps; elle le fait exister comme support vivant de sens. Le corps est donc simultanément créateur, sujet et message, ce qui lui confère sa puissance communicationnelle unique dans l'espace public. Mais le corps transmet aussi le pouvoir, la manipulation, la peur et le contrôle, des stratégies graphiques de l'affiche qui sont utilisées par exemple dans les affiches de propagande.

« Nos pensées sont des éponges imbibées de culture et de propagande. », Si peu (2001), de Jean Grosjean.

Bibliographie

BARTHES, Roland, *Le Degré zéro de l'écriture*, Paris; Seuil, 1953.

BARTHES, Roland, *Cy Twombly*, Paris; Seuil, 1979.

Sitographie

Dawood Dalia, It's Nice That, « *Celebrating the legacy of Kamekura Yusaku's iconic Tokyo 1964 Olympics identity* », 2021, <https://www.itsnicethat.com/features/kamekura-yusaku-tokyo-1964-olympics-identity-graphic-design-040821>, [Consulté en 2025]

Céline Pauilhac, France info, « *Excoffon, un homme de caractères au Musée de l'imprimerie de Lyon* », 2016, https://www.franceinfo.fr/culture/arts-expos/architecture/excoffon-un-homme-de-caracteres-au-musee-de-l-039-imprimerie-de-lyon_3276467.html, [Consulté en 2025]

DIDI-HUBERMAN, Georges, *La ressemblance par contact*, Paris; Les Éditions de Minuit, 2008.

Bindé Joséphine, BeauxArts, « *Shepard Fairey s'indigne de l'utilisation de sa Marianne par Jordan Bardella* », 2024, <https://www.beauxarts.com/grand-format/lartiste-shepard-fairey-obey-reagit-a-lutilisation-de-sa-marianne-par-le-president-du-rn-jordan-bardella/> [Consulté en 2025]

Galerie HURTEBIZE, « *L'œuvre sérielle de Georges Mathieu* », 2021, <https://galerie-hurtebize.com/oeuvre-serielle-de-georges-mathieu/>, [Consulté en 2025]

Margherita LEONI-FIGINI, Centre Pompidou, « *Le corps dans l'oeuvre* », 2007 <https://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-corps-oeuvre/ENS-corps-oeuvre.htm>, [Consulté en 2025]

FLUSSER, Vilém, *Les Gestes*, Paris; Éditions Marc Partouche, 1999.

LUPTON, Ellen, *Design Writing Research*, Londres; Phaidon Press, 1999.

MACAP, Blog MACAP, « *La signification des couleurs* », 2025, <https://www.macapflag.com/blog/couleurs-signification/>, [Consulté en 2025]

Montégu Frédéric, Textures, « *Cy Twombly et le dépaysement de l'écriture* », 2021, <https://publications-prairial.fr/textures/index.php?id=275>, [Consulté en 2025]

Rick POYNOR, Design Observer, « *Utopian Image; Politics and Posters* », 2009 <https://designobserver.com/utopian-image-politics-and-posters/>, [Consulté en 2025]

Remerciements

Ma reconnaissance s'adresse tout d'abord à Corinne Melin, dont l'encadrement attentif et les orientations éclairées ont été déterminants dans l'élaboration de ce travail. Ses suggestions de lectures et de réflexions ont considérablement enrichi ma compréhension du sujet et m'ont permis d'explorer des perspectives que je n'aurais pas envisagées seul.

Je souhaite également exprimer toute ma gratitude à Gloria Sauer et Lou Nieucel. Leur soutien constant, leur disponibilité pour relire mes écrits et leurs encouragements dans les moments de doute ont été essentiels à l'aboutissement de ce projet. Leurs conseils avisés m'ont aidé à approfondir ma réflexion et à mieux cerner certaines notions fondamentales.

Enfin, je tiens à remercier sincèrement mon entourage pour son soutien moral indéfectible. Leur présence bienveillante et leurs encouragements ont été une source de réconfort et de motivation précieuse tout au long de cette démarche qui me tient profondément à cœur.