

**AUTHENTICITÉ ET INSPIRATION,
L'INFLUENCE
DU MOUVEMENT**

PUNK

Millamon Faustine
E.S.A.A.T - Roubaix
DNMADe Graphisme
mention supports connectés
Promotion 2023-2024

ABSTRACT

The punk movement, originally taking place during the 70's-80's, has an **interesting aesthetic** that still has an **influence** on graphic designers nowadays. This study aims to show the mark this movement has left and where its way of thinking can be found. A link between the emergence of the punk movement and the **transgression** still existing was highlighted by the reading of graphic design books and articles, and by podcasts mentioning the punk movement and what it is specifically.

Those analyses demonstrated that the typical punk concept of transgression is found in **coding**, where some designers refuse to use programs like Adobe. By coding, they prove that they don't need to **conform** themselves to the "official norm". We can mention that a punk graphic design still exists nowadays, however its impact is less **significant** compared to what it was, and the committed aspect is a little to non-existent.

Additional research is needed to explore further the aspect of transgression in general, but those analyses have shown that the punk graphic design is still **willing to exist**. It has limits, and most of those designers might not be famous, however, a website that is "out" of what we expect it to be is **remembered** as it is unique and humorous.

Keywords : punk - transgression - code - norm

SOMMAIRE

Ce PDF est interactif,
vous pouvez cliquer sur
les titres de cette page.

INTRODUCTION

Punk (n.m.) : Mouvement de contestation regroupant des jeunes qui affichent des signes provocateurs (coiffures, ornements) par dérision envers l'ordre social, selon le dictionnaire Larousse.

Depuis ses débuts vers 1976, le mouvement punk ne cesse d'intriguer. Transgressant les normes de l'époque, dans la musique (The Damned et leur chanson *New Rose*), dans la politique (Les Sex Pistols, *God Save the Queen*) ou dans leur contestation de l'ordre établi, ce mouvement a inspiré plus d'un artiste et continue de les inspirer et de les **influencer** aujourd'hui. Bien souvent le terme punk était utilisé comme une **insulte**, et servait à désigner des sans-abris, drogués ou délinquants.

Néanmoins c'est l'image contestataire et marginale des punks qui perdurera et sera **source d'inspiration** pour de nombreux mouvements : new wave, garage, DIY... Ainsi, dans cet article, je vais m'intéresser notamment aux productions graphiques du mouvement punk, comment le définir aujourd'hui ? Il est question de revenir sur un mouvement bien marqué, de comprendre ses codes, de décrypter ce qu'il en reste actuellement et de voir comment ces idéologies punks ont évolué. On pourra alors se demander :

un graphisme punk a-t-il encore des raisons d'exister aujourd'hui ?

Et si oui, quelles sont ces raisons ? Sont-elles patrimoniales, culturelles, ou créatives ?

LE MOUVEMENT PUNK, TRANSGRESSION DES NORMES ET MESSAGE POLITIQUE

C'est vers les années 70, au Royaume-Uni, dans une société hiérarchisée et inégalitaire, que le terme punk a pris un autre sens et a commencé à devenir un genre musical engagé.

De nouvelles revendications se développent suite aux successives crises économiques, à la montée du chômage et une volonté d'anarchisme commence à croître.

Suivant le mouvement hippie, les punks souhaitaient établir un mode de pensée bien différent avec le **DIY**¹ et le « No future », slogan provocateur du mouvement. Le DIY consiste à faire ce dont on a besoin avec les moyens dont on dispose. L'objectif est de prouver qu'avec de la volonté, n'importe qui peut réaliser ce qu'il souhaite.

C'est ce même principe du faire soi-même qui est repris pour les **fanzines** (morceaux de magazines déchirés, écritures manuscrites) ainsi que dans la **mode punk** (vêtements déchirés, on se perce soi-même le corps, on se drogue, etc.), le but étant d'être singulier, par des créations dites *handmade*².

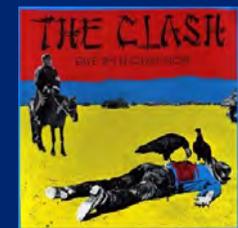
Trois exemples illustrent bien ce courant : des titres comme *Now I wanna sniff some glue* des Ramones qui illustre l'usage de la drogue ; dans un registre politique, *God save the Queen* des Sex Pistols et *Give'em enough rope* de The Clash, qui explore dans cet album les conflits du tiers monde, du terrorisme ainsi que la désolation du centre-ville de Londres.



Jamie Reid pour l'album des Sex Pistols, *God Save the Queen*, 1977.



Album des Ramones, *Ramones*, 1974.



Album de The Clash, *Give'em enough rope*, 1978.

¹ *Do It Yourself*, autrement dit faire soi-même.

² Fait main.

Les punks étaient principalement issus de milieux populaires et leurs objectifs à travers ces nouveautés étaient de **choquer**, de sortir des **codes** et des **normes** dans une société en plein désarroi politique et économique. Mais peut-on dire qu'il y a une norme ? Selon le dictionnaire Larousse, la norme est un « ensemble des règles de conduite qui s'imposent à un groupe social. » .

Quant aux transgressions, comme expliqué dans le livre *Paradoxes de la transgression*, elles « (...) peuvent être notamment revendiquées par des groupes sociaux (...) dans une logique de **provocation** (...). Les contre-cultures des années 1960 et 1970 illustrent bien cette jouissance de la transgression à travers la **contestation** de la morale dominante, l'usage de la drogue assumé, la liberté sexuelle affichée, etc. ». On peut ainsi dire que les punks, par l'affirmation de leur **nihilisme**³, s'octroyant une certaine liberté d'expression (affranchissement des lois et des normes éthiques), ont eu une



volonté de transgresser ce qui était considéré comme la « norme officielle ».

Les paroles de *God Save the Queen* des Sex Pistols sont un exemple de **critique ouverte** envers le pouvoir:

"God save the queen
The fascist regime
They made you a moron
A potential H bomb
God save the queen
She's not a human being
and There's no future
And England's dreaming
Don't be told what you want
Don't be told what you need
There's no future
No future
No future for you."

Les punks ne souhaitaient pas **enjoliver** une **réalité** qui ne leur convenait pas ; à l'instar des cyniques de l'Antiquité, tel Diogène vivant en marges des règles de la Cité, les punks prennent les choses telles qu'elles sont, dans toute leur cruauté⁴. Ils dénonçaient des choix politiques qui ne donnaient plus d'espoir à la jeunesse, qui se sentait mise de côté et qui craignait l'avenir.

³ Selon le dictionnaire **Le Robert** :
« Idéologie qui rejette toute croyance ;
qui refuse toute contrainte sociale. »

⁴ Rappelons que « cruauté » vient du latin *crudelis*
« qui aime le sang », lui-même dérivé de *crudus*
(le « cru », le « saignant »).
Toutes idées qui renvoient à l'idée d'un repas sans
assaisonnement, cru, tel quel, sorti de la nature,
sans les ajouts qui enjolivent la réalité.

LA RÉCUPÉRATION DU STYLE PUNK

Dans les années 70, le style punk était avant tout une façon de **se rebeller** et d'affirmer sa façon de penser (éthique, façon d'être...). Ce courant paraissait hors normes aux yeux de la société mais était mis en valeur par de nombreux artistes ou dans des revues (fanzines).

Par exemple, Vivienne Westwood, figure inconditionnelle du mouvement punk, designer de mode, « popularise le punk au-delà de la musique »⁵ : engagée, provocatrice et anticonformiste, sa première boutique baptisée « SEX » habille les Sex Pistols. Ces éléments ont contribué à son succès et ont fait d'elle une **icône** du mouvement punk. Les **fanzines** sont un autre exemple de mise en valeur du mouvement punk. Leur nombre se multiplie, chacun y allant de son propre avis ou de sa propre façon de faire, ce qui engendrait une **diversité des réalisations graphiques** de l'époque.

L'objectif était de s'adresser à un cercle restreint de personnes, les publications étant souvent produites à **moins de cent unités**.

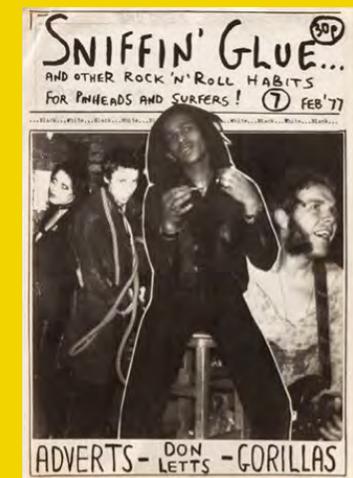
Bien que suivi par de nombreux adeptes, le mouvement punk n'a commencé à être considéré comme tel qu'une fois devenu moins populaire. Ce style décalé que l'on retrouve dans les fanzines de l'époque inspire encore des créations d'aujourd'hui.

Certains graphistes et artistes indépendants reprennent ce style : par exemple Jamie Zuverza, le studio *Cash&Carry* ou encore Edith Boucher (voir [annexe](#)). On peut retrouver ces créations dans la scène punk (groupes de musique notamment) ou pour des indépendants (restaurants, bars, festivals ou parfois grandes entreprises⁶), mais cette influence reste moindre comparée à celle des années 70.

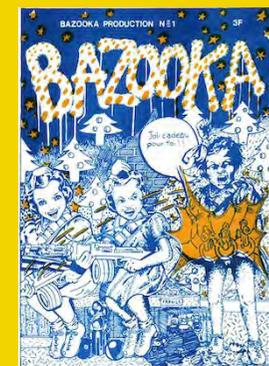
De plus, la question de l'**authenticité originelle** se pose pour les réalisations d'aujourd'hui.

⁵Source : France TV info.

⁶ Voir annexe, interview d'Edith Boucher, question [numéro 8](#).



Sniffin Glue, premier fanzine punk anglais créé par Mark Perry en 1976.



Couverture de *Bazooka*, première publication du collectif d'artistes français du même nom, 1974.



Jaime Zuverza, *Untitled*, 2012.

Les graphistes cités précédemment qui reprennent ces codes utilisent en grande partie les logiciels de type **Adobe** dans leurs créations, afin de développer numériquement leurs idées. Les punks, quant à eux, utilisaient les moyens dont ils disposaient.

Cependant, ces graphistes actuels conservent une certaine marque d'authenticité (le *Do It Yourself*, le collage). Les méthodes ont évolué et on peut transmettre différemment ses idées de nos jours grâce au **numérique** et aux **techniques digitales** : tablette graphique et ordinateur permettent plus de rapidité. Comme l'a mentionné Edith Boucher dans mon interview en annexe, « l'utilisation du numérique me permet d'avoir une meilleure rapidité/efficacité afin de pouvoir réaliser des projets qui peuvent être rentables pour moi et le plus abordable possible pour eux (les clients) ».

Un exemple de studio qui a repris l'idée du *handmade* et réalisé un fanzine récemment, est l'agence de stratégie **MØRNING** en Août 2023, avec leur *zine Burn Book*⁷. Mêlant **création digitale** et **réalisation papier**, le but est de **brûler le fanzine** à la fin de la lecture ; celui-ci étant livré avec un briquet pour inciter les lecteurs et comprendre la finalité du projet *Burn Book*.

On peut citer l'équipe elle-même qui exprime son enthousiasme d'avoir réalisé ce projet : « The « feral, punk, anti-establishment spirit » of the zine itself is what makes (...) the team love it so much. »⁸ (L'esprit « féroce, punk et contestataire » du zine en lui-même (...) est ce pourquoi l'équipe l'a tant aimé.) .

Par ailleurs, avec l'apparition de l'ordinateur personnel et d'Internet, les webzines ont fait leur apparition : bien que ce nom soit moins répandu que le fanzine, le webzine, ou magazine en ligne est la **version moderne** du fanzine.

Ces travaux d'inspiration punk restent faits en majorité par des designers peu connus. Ils récupèrent le style de l'époque mais le côté engagé⁹ est moins présent, voire totalement absent : l'objectif est surtout visuel, provoquer un effet qui ne se conforme pas aux normes habituelles. En revanche, l'esprit **d'anticonformisme** et de **transgression** caractéristique du punk de l'époque peut être retrouvé dans le numérique.



Vidéo de présentation du projet *Burn Book* présentée sur le site creativereview.co.uk.

⁷ « Livre à brûler ».

⁸ Article publié sur *It's Nice That*. Traduction en français à la suite de la citation, réalisée par mes soins.

⁹ Ce qui semble plutôt paradoxal, puisque l'engagement punk de l'époque était plutôt un désengagement.

LE PUNK DANS LES SUPPORTS CONNECTÉS

Aujourd'hui, les **nouvelles technologies** et les **avancées numériques** ont permis de renouveler le style punk en passant par les outils déjà existants comme **Adobe Photoshop**. Ces outils permettent notamment la création de collages numériques, la mise en place de filtres et la modification d'images.

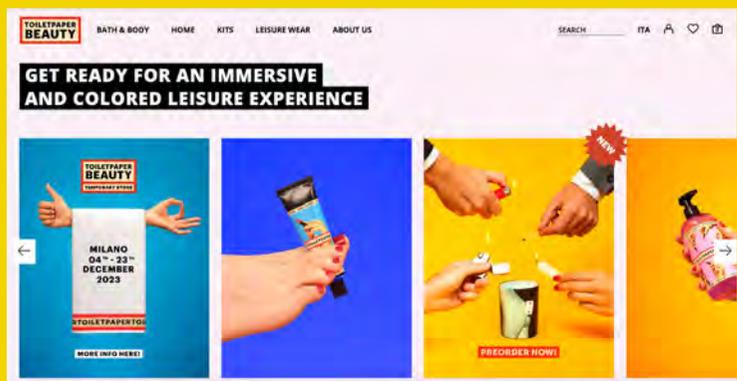
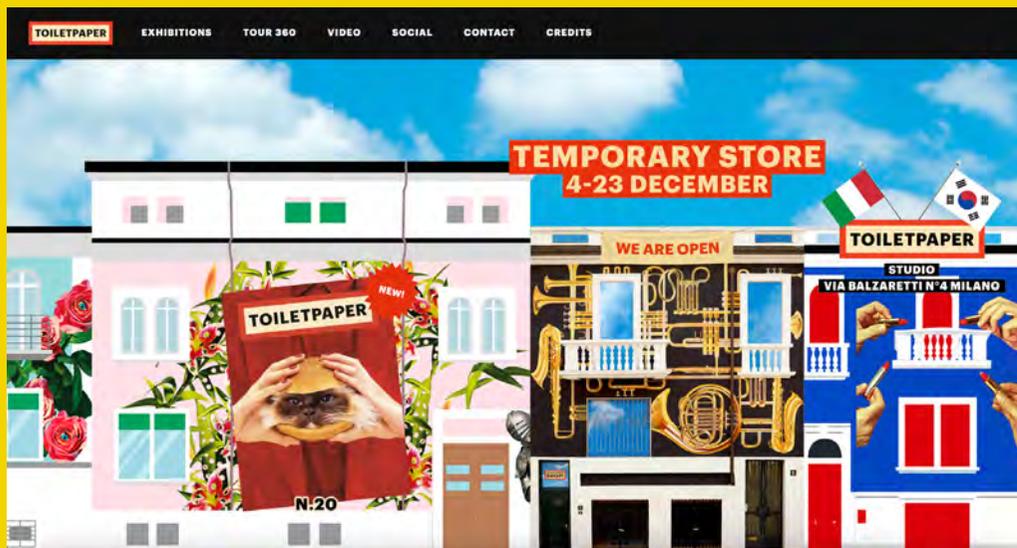
Un graphisme punk est-il encore d'actualité ? Aujourd'hui, la transgression des normes est plus **subtile**, on peut se permettre quelques écarts selon les clients concernés et selon la demande, mais par exemple, une interface d'application trop en dehors des normes ne serait-elle pas perturbante pour l'utilisateur ? Jusqu'où peut-on aller trop loin ?¹⁰

Les graphistes contemporains cités précédemment attestent de l'existence d'un graphisme punk actuel. L'aspect esthétique y est repris en grande partie, et la question des revendications politiques ou personnelles se traduit par leur choix du projet du client.

En revanche, certains designers **créent leurs propres outils** de création graphique par de la programmation, plutôt que par l'utilisation de logiciels propriétaires (Adobe).

Comme expliqué par la revue Graphisme en France, dans *Code <> outils <> design* de 2012, « le code, en tant que structure de contrôle, contribue à définir ce qu'un utilisateur peu ou ne peut pas faire. ». Ce qui indique alors une certaine **restriction** au niveau créatif. Kevin Donnot le mentionne aussi dans *Code = design*, où il décrit une « maison-prison des logiciels graphiques » : certains graphistes, en créant leurs propres outils, s'offrent ainsi plus de libertés graphiques quand les logiciels **Adobe** pourraient les restreindre.

¹⁰Nous pouvons nous poser cette question du rapport à la limite, cependant le nombre de signes pour cet article étant « limité », il pourrait être intéressant de développer cet aspect dans un projet graphique.



Captures d'écran du site internet de *Toilet Paper Magazine*.

¹¹L'aspect transgressif vise à indigner et à « ne pas respecter les conventions » (Wikipédia), tandis que la Transgression est l'action de « transgresser une loi, un ordre, un interdit » (dictionnaire Larousse) et par conséquent est un terme beaucoup plus impactant.

¹² Par exemple : une exposition immersive de leurs réalisations, a été présentée de juillet à octobre 2023 au Nita Mukesh Ambani Cultural Centre de Mumbai.

L'aspect transgressif¹¹ est par conséquent retrouvé dans le processus créatif : ne pas se conformer à des **logiciels** et **créer soi-même**. « Ce qui est important, finalement, c'est que les plus beaux sites transgressent les limites imposées. » déclarent les membres de Catalogtree (studio de design) dans *Graphisme en France 2012*. Cette citation montre de nouveau que la question des **normes** est posée et l'intention de dépasser les règles est toujours présente.

Le magazine digital *Toilet Paper Magazine* est un exemple de transgression : désordonné, décalé, accompagné de bruitages lorsque l'on fait dérouler la page principale... Ce magazine propose des expositions¹² et montre également virtuellement son studio (une visite ressemblante à *Google Maps*). L'objectif est de visualiser les réalisations présentes et de rediriger l'utilisateur vers son site marchand afin de vendre ses **créations**. Ce site, bien que perturbant dans la disposition des éléments qui semblent parfois dérisoires, marque les esprits avec son sens de l'humour et sa **singularité**.

CONCLUSION

Pour conclure, un graphisme punk a toujours des raisons d'exister et est toujours **identifiable**. Ces raisons sont à la fois créatives, culturelles et patrimoniales, dans le sens où le mouvement punk permet encore à des artistes contemporains de s'en inspirer et de créer.

Aujourd'hui, on le retrouve plutôt dans la forme que dans le fond, même si on sait que la **forme** ne peut se séparer du **fond**, ce qui était déjà le cas à la grande époque punk : la tenue, les signes de l'éthique et de l'esthétique punk ne sont pas séparables de leurs mœurs, de leur façon de penser et de s'exprimer. Actuellement, il est davantage produit par des **artistes indépendants** ou peu connus. Les revendications sont moins perceptibles auprès du grand public mais il y a une volonté de reprendre un style bien marqué et en quelque sorte le perpétuer. Le graphisme punk à l'heure actuelle n'est donc plus porteur de message politique comme cela pouvait l'être dans les années 70-80. On retrouve une **forme de transgression** et d'**anticonformisme** dans le fond ou la méthode, c'est-à-dire dans le codage notamment avec le refus de se conformer à des outils dits **génériques** comme la suite **Adobe**, où les designers codeurs revendiquent leur liberté dans le processus de création graphique.

Néanmoins, il reste complexe de « trop » sortir des **normes d'usage** d'une application ou d'un site internet car cela perturberait les utilisateurs qui sont déjà habitués à certains types plus **conventionnels**. Cependant, ces sites sont souvent marquants d'originalité et s'affranchissent des conventions.

Interview d'Edith Boucher, designer graphique, pigiste et illustratrice à Montréal. Vous pouvez retrouver son travail sur <https://edithboucher.com>

1- Pouvez-vous vous présenter en quelques mots ? (Formation, carrière professionnelle...)

Je suis designer graphique, illustratrice, travailleur autonome et pigiste depuis bientôt 17 ans. J'ai étudié au Baccalauréat en Multimédia Interactif, programme que je n'ai d'ailleurs jamais complété. Je possède donc techniquement seulement une majeure ; et j'ai acquis la majorité de mes connaissances de manière autodidacte, puisque mon programme ne correspondait pas exactement à ce que je recherchais comme spécialisation. J'étais d'ailleurs un peu découragée à l'époque. Je devais soit recommencer et m'inscrire dans un nouveau programme spécialisé en design, soit je me lançais tête première dans le métier comme pigiste, avec seulement deux ou trois commandes sur la table. J'ai choisi l'option 2, en me disant que je n'avais rien à perdre. J'ai quitté mon travail étudiant à l'époque puis j'ai foncé !

2- Pouvez-vous m'en dire plus sur votre travail ?

Passionnée de musique en tout genre, j'ai débuté en acceptant plusieurs petits contrats par ci par là pour différents groupes de musique, producteurs de spectacle, festivals, etc. J'habitais une petite région éloignée du Québec, mais grâce à Internet (et *MySpace* à l'époque), j'ai rapidement élargi mon cercle en cumulant les clients au Canada, aux États-Unis et en Europe. J'acceptais tout ce que l'on me proposait sans trop savoir si j'avais vraiment

les connaissances techniques nécessaires. *Fake it till you make it* qu'ils disent. C'était exactement ça. J'étais confiante, mais je ne savais aucunement ce que je faisais. J'ai fait beaucoup de tutos en ligne et j'ai appris les rouages de la gestion « d'entreprise » à la dure. J'étais jeune et c'était grisant. Vivre de son art, à sa façon, ne dépendre de personne. Ce fut vraiment un beau défi.

3- Quelles sont vos inspirations graphiques ou artistiques ?

J'ai toujours eu des inspirations très variées. Je n'ai jamais voulu me placer dans une case et avoir un style très défini et singulier. Au début, c'était plus facile, je tirais dans tous les sens et j'avais une très grande liberté, je n'avais rien à perdre. Maintenant, il m'arrive plus souvent de recevoir des « commandes » et me faire demander tel ou tel type d'illustration. C'est un beau problème, mais j'ai toujours eu peur de devenir un peu blasée. Que ma création devienne vraiment un travail alimentaire et routinisé au plan créatif. J'ai également plus de craintes face au jugement des autres, de peur de ne pas être à la hauteur des attentes. J'essaie encore aujourd'hui de sortir des lignes aussitôt que l'occasion se présente mais dans l'ensemble, bien que mes illustrations aient bien évolué, l'essence de mes inspirations se situe toujours soit dans la nostalgie, dans les trucs rétro, les voyages, la bouffe (tout ce que j'aime quoi), tout ça dans un esthétisme qui puise dans mon adolescence, les années 90s et 2000s et, bien entendu, dans le mouvement punk.

4- Comment vous est venue l'idée de puiser dans le mouvement punk ?

C'est venu de soi ! J'ai toujours aimé dessiner. Adolescente, comme plusieurs, j'adorais reproduire des logos de skate ou de groupe punk sur des T-shirts ou des CD vierges. Je dépensais tout mon argent de poche chez le disquaire et dans les skateshops. Lorsque je suis partie de chez mes parents pour les études, j'ai atterri dans une ville où la scène punk était (et est toujours) très active. J'ai rapidement pris goût aux shows de sous-sol et au sentiment d'appartenance à une communauté en marge qui me ressemblait. Puis, au gré de mes études et de ma transition vers l'âge adulte, j'ai fait mes classes et j'ai adhéré de plus en plus à l'idéologie, au désir de revendiquer, critiquer, remettre en cause plusieurs aspects de la société dans laquelle j'évoluais.

5- Qu'est-ce qui vous plaît dans la culture punk ?

Le premier mot qui me vient en tête c'est la liberté. La liberté d'être qui nous voulons être. De ne pas adhérer à des normes sociales qui ne nous conviennent pas.

6- Avez-vous gardé un aspect « fait main » caractéristique du mouvement punk des années 70 dans vos créations ?

Malheureusement très peu. La raison est fort simple : je travaille avec des clients qui ont des micro budgets. L'utilisation du numérique me permet d'avoir une meilleure rapidité/efficacité afin de pouvoir réaliser des projets qui peuvent être rentables pour moi et le plus abordable possible pour eux. Pour moi, techniquement et en apparence, ce que je fais ce n'est vraiment pas du design « punk ». L'esthétisme des années 70/80 avec l'évolution de la scène hardcore demeure mon esthétisme préféré du mouvement. C'est vraiment une classe à part en terme d'authenticité, de « street cred ».

7- Quel(s) moyen(s) utilisez-vous pour transmettre cet esprit punk ?

Bien que j'utilise les codes populaires du mouvement, au niveau des couleurs, typographies, texture, sujet, etc., je crois que l'aspect le plus punk de mon art se situe dans le fait que j'ai appris et que je fais tout moi-même. Par passion, par style de vie. Je vais toujours dans les shows, j'achète toujours de la merch, je n'ai pas de cellulaire, pas de permis ni de voiture, j'ai du temps pour ma famille, pour mes implications sociales, mon revenu annuel est très bas mais je ne manque absolument de rien. Je me considère beaucoup plus riche que plusieurs qui font le triple de mon salaire et qui n'ont ni le temps ni les moyens pour rien. Pour la plupart de mes clients, mes prix ont très peu évolué en 17 ans. Je pourrais très bien accepter plus de contrats corporatifs, mais ça ne m'intéresse pas. Je préfère, et j'ai toujours préféré, mettre de l'avant des gens

talentueux, donner de la visibilité à leur musique, à leurs petites entreprises, à leur message, grâce à mes visuels. J'ai toujours fait les choses à ma manière, je m'entoure et collabore avec des gens qui partagent des valeurs que je respecte.

8- Quels milieux professionnels font appel à un graphisme punk aujourd'hui ?

J'ai vu de tout ! Du parti politique le plus à gauche au Québec jusqu'à la méga entreprise commerciale pour produit ménager. Mon art demeure quand même très ludique. Je crois que mon portfolio et mon style n'effraie personne. En général, en dehors de la scène culturelle, je travaille beaucoup avec de jeunes entrepreneurs. J'imagine que c'est plus agréable de travailler en partenariat direct avec l'artiste plutôt que de devoir faire appel à une « boîte » et une méga équipe de création un peu invisible. Mon approche est plus conviviale et personnalisée.



Exemple d'un des travaux d'Edith Boucher pour Le Déluge Fest.

9- Pour finir, selon vous, le graphisme punk a-t-il encore une raison d'exister aujourd'hui ?

Pour les raisons mentionnées plus haut, oui. Principalement en ce qui a trait à la démarche. Bien que j'œuvre dans le domaine des arts visuels, et qu'il est évident que le mouvement possède des codes propres à lui tant au niveau des modes graphiques que vestimentaires, etc., il n'en demeure pas moins que le punk va bien au-delà d'une façade apparente. Nous recherchons la croissance à tout prix. Nous sommes de plus en plus en quête de reconnaissance, de validation.

Nous voulons être connus et reconnus. Je n'ai jamais recherché le « fame ». Je n'accepte pas les guestlists de spectacle. Je paie mon billet comme tout le monde. Ce que je désire, c'est mettre en lumière mes clients pour qu'ils puissent à leur tour faire les choses à leur manière. Bien que je sois à l'affût des courants et des modes graphiques, ce n'est pas ce qui me guide lorsque je crée. Je fais ce qui me plaît avant tout. Je participe à des projets qui m'intéressent. Les petits groupes de musiques, les petits restaurants et boutiques de quartiers, les petits musées, tous méritent d'avoir une image professionnelle, de qualité, qui met en valeur et donne une voix supplémentaire à leur travail.

Je parle donc ici de mon cas précis ; mais si l'on sort de ce cadre un peu, et que l'on parle vraiment du style graphique, de l'esthétisme dit « punk », c'est d'autant plus clair que le je-m'en-foutisme et le bris des codes et l'art qui découle de ce mouvement est toujours pertinent aujourd'hui. Le côté brut, provocateur, criard, en contraste avec les esthétismes lichés qui ne nous vendent que du vide.

Nous vivons dans une époque sombre, entourée de crises sociétales multiples, où les revendications et les soulèvements sont de plus en plus nombreux. Où les changements de mœurs sont de plus en plus nécessaires. Nous sommes une courroie de transmission, un vecteur de communication. En ce sens également, oui, cela demeure encore pertinent. Il en va de même dans tous les domaines professionnels. Nous aurons toujours besoin d'esprits rebelles pour questionner, militer, critiquer. C'est nécessaire et sain.

BIBLIOGRAPHIE

HUMEAU Pierig. *À corps et à cris, sociologie des punks français*, CNRS éditions, 2021.

LAGRANGE Richard. *Code <> outils <> design*, Graphisme en France, 2012.

NICOLAS Loïc, **HASTINGS** Michel, **PASSARD** Cédric. *Paradoxes de la transgression*, CNRS éditions, 2012.

POYNOR Rick. *Transgression : graphisme et post-modernisme*, éditions Pyramid, 2003.

SALMON Béatrice. *Création, outils, recherches*, Graphisme en France, 2022.

SILAMO Sabrina. *Décalco Punk*. In Arts magazine n.80, *Europunk - Portfolio*, p111, Presse Fleurus, octobre 2013.

SITOGRAPHIE

AFDEL, Renaissance Numérique. *Le numérique, une chance pour la culture*, Forum de Tokyo, décembre 2014.

https://www.renaissancenumerique.org/wp-content/uploads/2014/12/renaissancenumerique_rapport_numeriqueculture.pdf

DONNOT Kevin. *Code = design*, CNAP, 2011.
<https://www.cnap.fr/code-design>

LEVENSON Joey. *MØRNING brings back the punk and creative freedom of zine making with new Burn Book*, It's nice that, Août 2023.
<https://www.itsnicethat.com/articles/morning-burn-book-project-digital-240823>

PHILIZOT Vivien. *Graphisme et transgression, Citation et détournement dans les codes visuels du design graphique contemporain*, revue en ligne Signes Discours Société, janvier 2009.

http://vivienphilizot.com/wp-content/articles/Vivien_Philizot_RevueSignes_Graphisme_et_transgression.pdf

PLACE Richard. *Vivienne Westwood, la « punk fashion queen » : l'anticonformisme comme art de vivre*. In L'étoile du jour, France Info, 30 décembre 2022.

https://www.francetvinfo.fr/replay-radio/l-etoile-du-jour/vivienne-westwood-la-punk-fashion-queen-l-anticonformisme-comme-art-de-vivre_5547522.html

WILLIAMS Megan. *BRINGING STRATEGY OUT OF THE SHADOWS*, Creative Review, Août 2023.
<https://www.creativereview.co.uk/creative-strategy-morning/>

PODCASTS

GARRIGOU-LAGRANGE Matthieu.

Qu'est-ce qu'être punk ? In Sans oser le demander, France Culture, Mars 2022.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/sans-oser-le-demander/histoire-du-mouvement-punk-7065517>

LEWKOWICS Alain, **KHALID** Assia.

Punk, génération No Future. In LSD, la série documentaire, France Culture, Août 2021.

<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/serie-punk-generation-no-future>

VIDÉOGRAPHIE

GROUND CONTROL. talk : 45 ans plus tard, le punk est-il toujours une contre-culture ?, in *In Punk, we trust*, Février 2023.

<https://www.youtube.com/watch?v=Pidqo9KdqA0>

MÉMOIRES DSAA

DESART Noémie. *Transgression*, 2015.

CARON Sophie. *Mauvais goût, mauvais genre*, 2014.

GUIGNARD Julie. *Tout est normal*, 2019.

PRESSELIN Tiphaine. *Influence*, 2017.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mes lecteurs M. Denneulin et M. Koettlitz, ainsi que M^{me} Damiens, pour leur aide et leurs conseils respectifs tout au long de cet article.

Un grand merci à M^{me} Edith Boucher pour le temps qu'elle m'a accordé, ses réponses, sa rapidité et sa bienveillance.

Merci à ma famille qui a pris le temps de me relire de nombreuses fois et de me conseiller. Enfin, merci à mes amies pour leur soutien et les nombreuses discussions sur nos sujets respectifs.

Vous pouvez également retrouver mon travail sur mon site en cliquant sur [ce lien](#).