

# Note d'intention

Comment le graphisme peut-il transformer les codes de la bêtise politique en outils de critique et d'émancipation visuelle pour les citoyen-nés ?

Ce projet interroge la manière dont la bêtise, et plus précisément ses codes graphiques, peut devenir un outil de critique politique légitime. Il s'agit de renverser la logique habituelle: au lieu de subir la bêtise des discours et des images politiques (slogans simplistes, visuels caricaturaux, promesses creuses), il s'agit de s'en emparer, de la pousser à l'extrême, pour en révéler les mécanismes et les effets. La bêtise n'est plus seulement ce que l'on dénonce; elle devient un langage graphique volontairement assumé, exagéré et rejoué, au service d'une prise de conscience.

## Le commanditaire

Le projet se place dans le cadre de Formes des Luttes, outil commun qui permet aux graphistes, artistes et illustrateur-ices de participer à la lutte par les moyens de l'image. Inscrire ce kit dans ce contexte, c'est affirmer que la critique des formes de communication politique fait partie intégrante des luttes contemporaines: lutter, c'est aussi décrypter, détourner et reconfigurer les images qui cadrent notre perception du monde.

## La cible

Le kit s'adresse à des personnes engagées ou curieuses des enjeux politiques contemporains, qu'elles soient familières ou non avec le graphisme. Il est pensé pour être accessible à tous les âges, sans prérequis technique: militants, étudiants, publics de lieux culturels, collectifs, ateliers d'éducation populaire, mais aussi simples curieux souhaitant questionner les images et les slogans qui les entourent.

## La forme

Le projet se décline en deux formes complémentaires:

- Un kit physique, pensé comme un outil d'atelier ou de workshop, facilement manipulable en groupe (cartes, planches, gabarits, livret).
- Une version PDF imprimable, permettant de diffuser largement le kit, de l'adapter à différents contextes (écoles, associations, collectifs militants) et de garantir son accessibilité à ceux qui n'ont pas accès au kit matériel.

Ces deux formats permettent au projet de circuler, il devient un objet graphique à activer dans l'espace, mais aussi une ressource reproductible, appropriable, détournable.

## Références

- Paul Cox, Le Ludographe, 2019  
<https://www.cnap.fr/le-ludographe-kit-pedagogique>
- Francis Picabia. Tableau Rastadada, 1920  
<https://www.artsy.net/artwork/francis-picabia-tableau-rastadada-rastadada-painting>

## Le contenu

Le kit est conçu comme un système modulaire qui invite à la combinaison, au collage et au jeu :

- Des mots et fragments de phrases pour composer des slogans, l'idée est de montrer à quel point il est simple de fabriquer un slogan « efficace » mais creux.
- Des images du monde politiques : pictogrammes, silhouettes, caricatures, memes, symboles politiques exagérés, qui pastichent la grammaire visuelle des campagnes politiques.
- Différents gabarits de composition (formats d'affiches, grilles, zones de texte et d'image) qui reproduisent les recettes classiques de la communication politique tout en laissant de la place au détournement.

Livret d'explication et d'expérimentations:

- Modes d'emploi ludiques (tirer au sort des combinaisons, contraintes de temps, règles de jeu collectives);
- Pistes d'analyse pour relire les affiches produites (quels affects mobilisent-elles? quels clichés renforcent-elles ou déjouent-elles?).

L'ensemble fonctionne comme un faux manuel de propagande : un « guide » pour produire de la bêtise graphique, qui en réalité en dévoile les rouages.