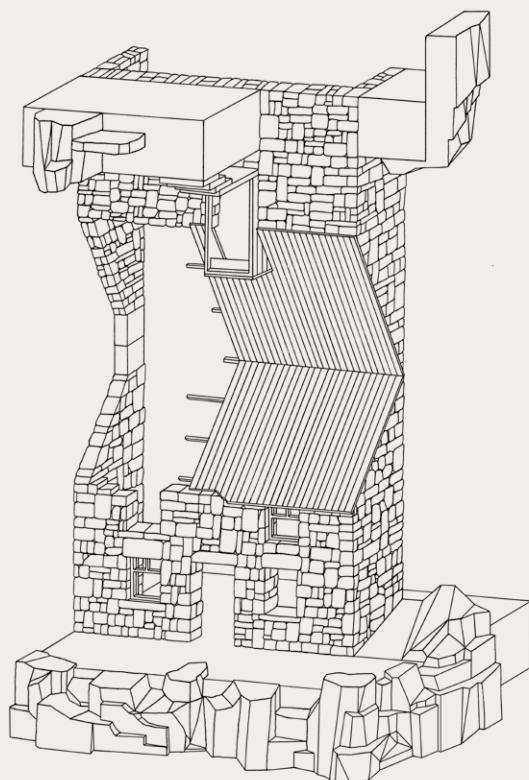


Karl Nawrot se distingue par des créations polymorphes qui composent un univers atypique et vivant. L'exposition *Mind Walk III* présente à la fois son travail typographique et d'illustration, au même titre que les outils graphiques qu'il invente comme autant de générateurs des possibles.

Entretien avec KARL NAWROT

Originaire de Villeurbane, **Karl Nawrot** a étudié l'illustration à l'école Émile Cohl à Lyon puis le design graphique au Werkplaats Typografie à Arnhem (NL). Il a enseigné à la Gerrit Rietveld Academie à Amsterdam de 2008 à 2012 puis à l'Université de Séoul (KR) de 2012 à 2015. Il est aujourd'hui installé à Lyon. Il a reçu cette année le 1^{er} prix du concours international de l'affiche de Chaumont.



à gauche : **Slacklands**, illustration pour l'ARCA (Archive for Rural Contemporary Architecture, Londres), encre sur papier, 2014.

En quoi consiste l'exposition *Mind Walk III* présentée au BO en décembre 2015 et comment abordez-vous cette façon de montrer votre travail ?

Mind Walk III se situe dans la continuité de deux autres expositions, *Mind Walk I*, réalisée en 2013 à la galerie Eastside Project de Birmingham, composée uniquement d'impressions numériques et *Mind Walk II*, présentée l'an dernier à la Gallery Factory de Séoul – plus complète que la première et dans laquelle je mettais en relation des objets avec des images imprimées. Toutes ces expositions sont conçues comme une histoire composée à partir de mes différents projets ou phases de recherches. Plutôt que d'envisager chaque projet individuellement, je les organise de manière à former une seule ligne narrative. Je n'aime pas les expositions trop monolithiques qui ne laissent pas de place à la fiction ou à l'erreur. Pour ma part, j'essaie de créer un lien dynamique entre les pièces et de donner vie à un projet global, un organe qui se transforme au fil du temps et qui demeure inachevé.

Comment votre parcours s'est-il orienté vers le graphisme après avoir débuté par le dessin et quelles sont les influences qui vous ont plus particulièrement conduit dans cette voie ?

Mes premières influences sont issues de la bande dessinée américaine. Quand j'étudiais à l'école Émile Cohl, je voulais devenir dessinateur de comics. Je nourrissais à l'époque une véritable passion pour les dessins de Dave McKean et de Bill Sienkiewicz. C'est par le biais des comics que j'ai découvert le graphisme, grâce notamment à McKean qui avait utilisé dans l'un de ses livres les ornements typographiques conçus par Edward Fella pour la fonderie Emigre. Après cela, je me suis intéressé à cette discipline à la manière d'un amateur, en consultant des ouvrages à la bibliothèque. C'est à

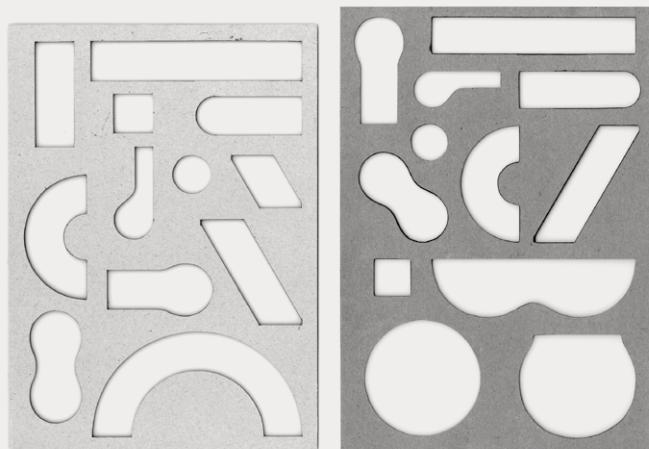
cette époque que j'ai découvert le travail de Karel Martens et c'est cette rencontre qui a motivé plus tard mon entrée au Werkplaats Typografie. Si mes premières influences formelles viennent du comics, quelqu'un comme Karel Martens par exemple, m'a permis d'appréhender le graphisme de manière plus intuitive et autonome.

Les formes typographiques que vous inventez témoignent d'un certain affranchissement par rapport aux codes et aux écoles en vigueur dans le domaine du design graphique. Comment expliquez-vous cette liberté qui caractérise votre démarche ?

Je suis un autodidacte qui possède une certaine culture de la conception typographique, mais je n'en ai qu'une vision fragmentée et probablement déformée. Et c'est étrangement grâce à cette vision incomplète et après m'être débarrassé de manière délibérée de l'histoire typographique que j'ai décidé de définir la manière dont je voulais évoluer dans ce domaine. À partir de ce moment-là, les choses sont devenues plus simples et plus excitantes pour moi. Mais ceci est le fruit d'une lente évolution solitaire, au début je ne suivais pas les travaux de dessinateurs de caractères, mais de graphistes qui dessinaient eux-mêmes leurs fontes comme The Designers Republic ou encore Tomato. Plus tard j'ai découvert les catalogues de la fonderie Emigre et le projet Fuse qui m'ont également permis de m'affranchir de cette notion historique et de concevoir une pratique plus libre de la discipline. Aujourd'hui mon ambition, s'il en est, consiste surtout à imaginer des polices de caractères qui puissent être comprises par des personnes qui n'ont pas forcément de connaissances dans ce domaine.

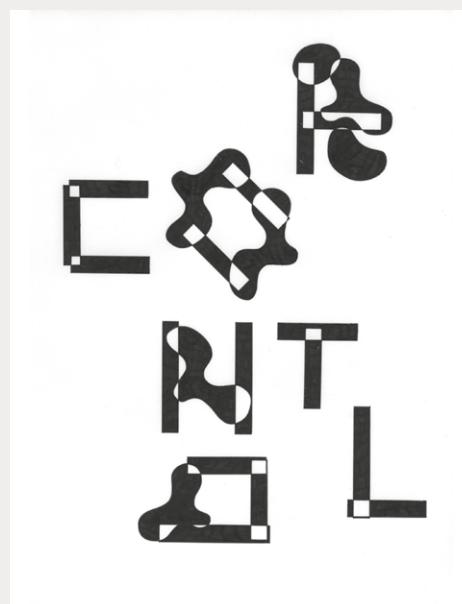
Votre pratique vous amène à créer vos propres outils graphiques (tampons, pochoirs, normographe, maquettes...). Quel intérêt prêtez-vous à l'objet en tant que vecteur de création ?

Je ne me focalise pas sur les machines ou la construction en général, c'est le projet qui induit la production d'une pièce intermédiaire qui fera partie du processus de création, cette pièce peut être un objet, une machine, une sculpture ou autre chose. Beaucoup de mes polices de caractères sont basées sur des objets, comme par exemple mon travail sur le Bauhaus et la sculpture de Marcel Breuer. Dans ce cas, on comprend directement le lien qu'il peut y avoir avec la fonte réalisée, c'est ce rapport très direct qui me plaît. En définitive, l'outil ne m'intéresse pas particulièrement, même si une fois terminé et dépouillé de sa fonction, je suis fasciné par l'objet lui-même. Dans ce cas, il n'est plus un outil, mais devient une sculpture ou une mini-architecture. Pour résumer, je pense être plus intéressé par les phénomènes de transformation qu'autre chose – j'aime l'idée qu'un objet puisse devenir une image ou qu'il permette de tracer un dessin tel une forme de vie en mutation.



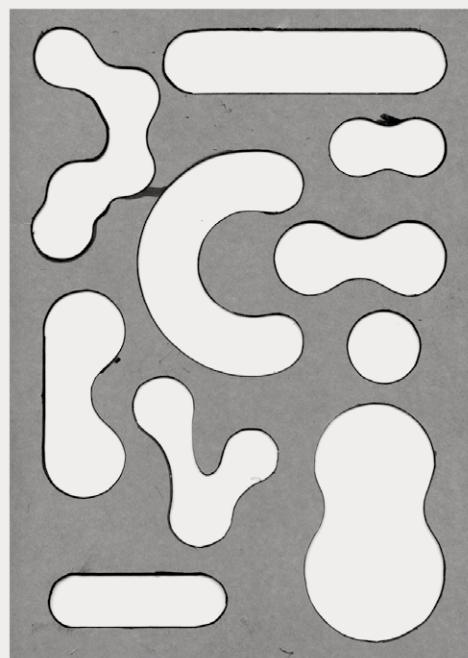
en haut : Normographe ayant servi à tracer les premières lettres de la fonte *Dess Josa (Josef Albers)*, carton, dimensions variables, 2011.

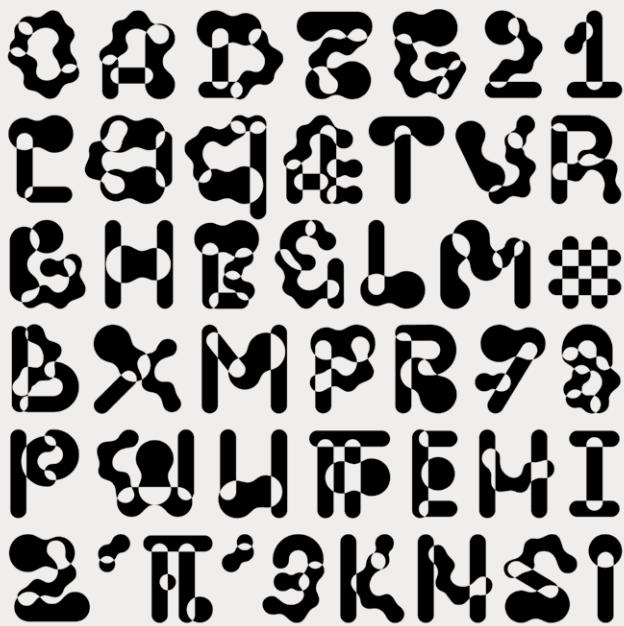
ci-contre : Lettres tracées à l'aide d'un normographe (tracage d'essai pour la conception d'un tee-shirt pour le groupe australien Total Control), 2011.



ci-contre : Normographe conçu pour réaliser l'invitation de l'exposition *Things to Do* (Museum für Gestaltung, Zürich), 2012.

pages suivantes : Sangmin Lee, *Seoul-New York Junction* (détail), photographie, LIC Art Hall (Séoul), impression offset, 2014.

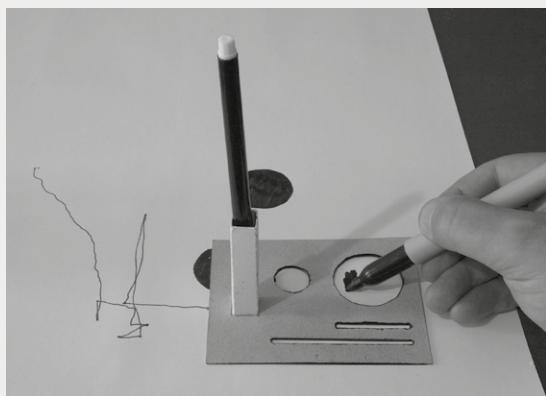
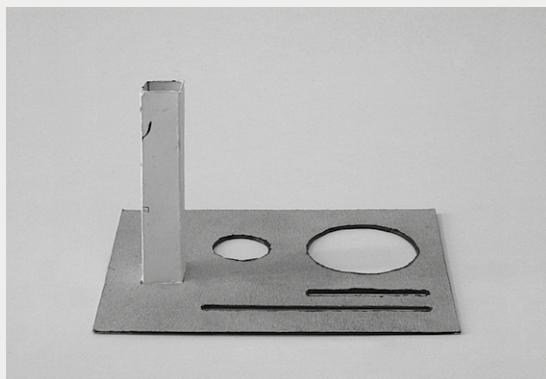




ci-dessus :
Dess Mona (László Moholy-Nagy),
sélection de glyphes,
2012.

ci-dessous à gauche :
Recorders,
normographe muni
d'un traceur de
mouvements, carton,
2011.

ci-dessous à droite :
Normographe
pour pinceau plat,
conçu pour tracer
des caractères
coréens (Hangeul),
bois, 2013.



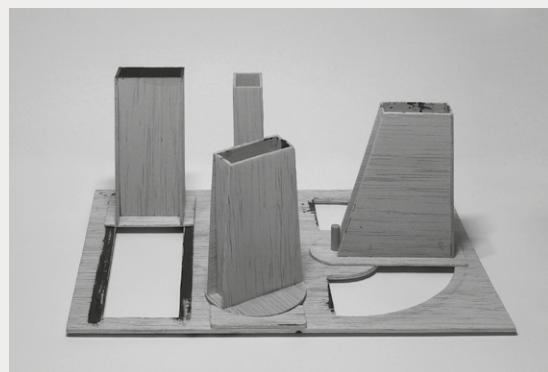
Que ce soit en matière de dessin ou de compositions graphiques, vous avez totalement écarté l'usage de la couleur. Pourquoi ce choix singulier et exclusif du noir et blanc dans votre travail ?

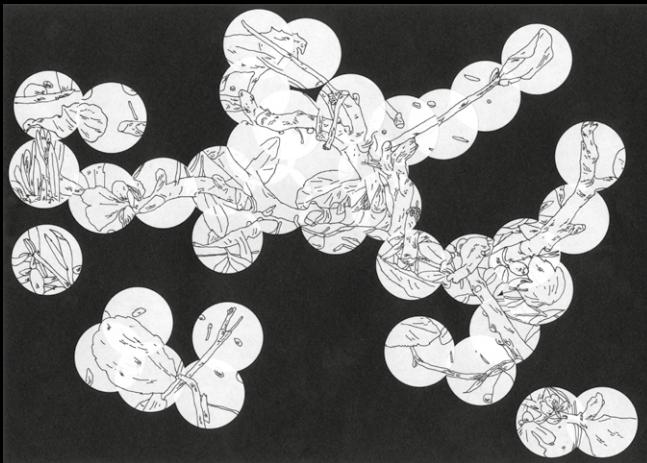
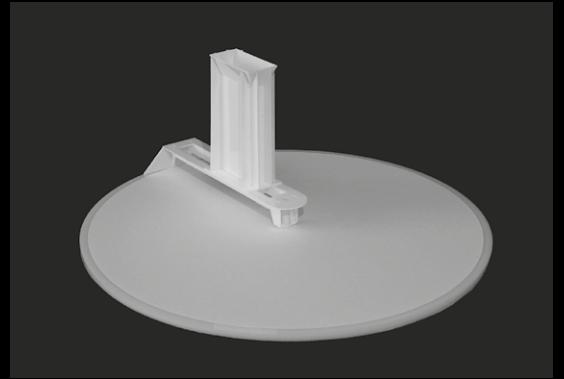
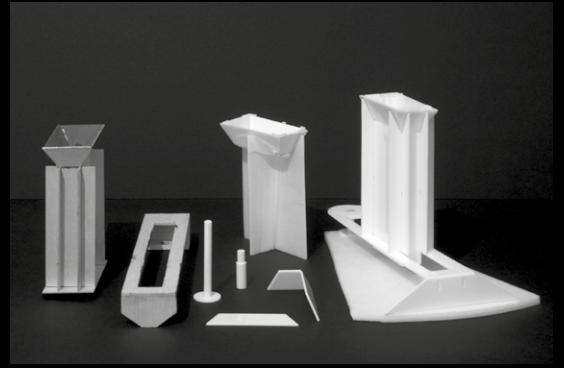
En premier lieu, j'ai fait ce choix pour une question d'identité. Je porte un véritable intérêt aux relations entre les projets et du coup, l'usage du noir et blanc me permet de créer une affiliation directe, un lien évident. Ensuite, il évite aussi toutes les questions liées à l'utilisation de la couleur qui me paraissent être une perte de temps, je préfère éluder ce débat interne et me focaliser sur le sens de l'image que je trouve plus passionnant. Par exemple, pour la série d'affiches réalisées pour le Lig Art Hall, le fait de les avoir conçues en noir et blanc m'a permis de me concentrer d'avantage sur les images, la composition et les techniques d'impressions. Mais cette façon de travailler ne m'empêche pas d'imaginer que le spectateur se réapproprie peut-être mon travail en couleur en fonction du rapport qu'il entretient avec celui-ci.

Toujours à propos d'objet, comment envisagez-vous cette fois, l'objet édité que vous allez proposer à l'issue de votre résidence de papier au BO ?

En fait, cet objet sera le fruit d'une invitation que j'ai proposé à mon ami James Langdon, graphiste à la galerie Eastside Projects de Birmingham. Cette proposition s'inscrit dans le projet d'exposition que j'ai commencé à développer avec lui depuis *Mind Walk I*. Il s'agit de faire un objet imprimé ambivalent qui puisse à la fois fonctionner indépendamment de l'exposition et servir de guide aux visiteurs. Pour la première exposition, il avait produit un texte introductif et pour celle de Séoul, j'ai préféré lui donner carte blanche afin qu'il puisse projeter ses propres histoires à l'intérieur de mon espace. Au final, ce qui m'intéresse avec ce processus, c'est qu'un autre spectre que le mien vienne hanter le lieu d'exposition.

*Propos recueillis par
Catherine Bordenave*





ci-dessus à gauche :
Dessins réalisés à
partir des normo-
graphes de la série
*Templates for
Records*.

ci-dessus à droite :
Objet blanc
et prototypes,
plastique, bois,
carton, 2014.

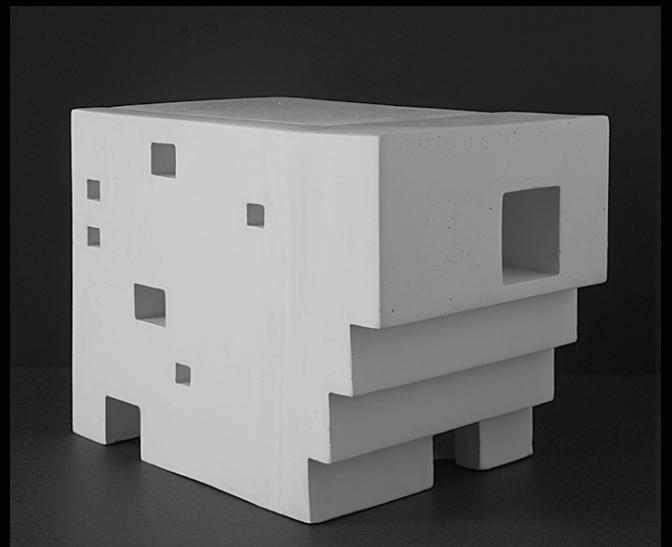
ci-contre à gauche :
*Ground
Constellation*,
encre sur auto-
collants, feuille
noire, 2012.

ci-contre à droite :
Sans titre.



ci-dessous à gauche :
Ghost(s)Writer,
objet transitionnel
#2, plastique, bois,
2013.

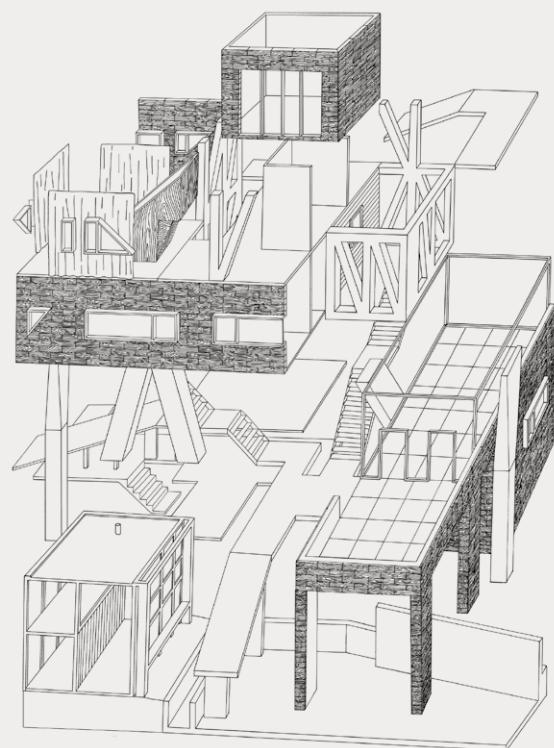
ci-dessous à droite :
Whitney Museum
(extérieur), une des
sculptures de la série
*Present & Future
Caves*, inspirée des
bâtiments construits
par Marcel Breuer
(projet en cours),
plâtre, 2012.



L'EXPOSITION MIND WALK III, à l'instar des précédentes éditions *M.W. I* (Eastside Project, Birmingham, GBR) et *M.W. II* (Gallery Factory, Séoul, KOR), présente une nouvelle lecture de la production et de l'univers singulier de Karl Nawrot. Ce parcours est construit comme la projection d'un récit mental dans un espace physique où nous découvrons travaux personnels et travaux de commande, intimement liés entre eux de manière formelle et conceptuelle. Cet espace devient le territoire d'une véritable expérience pour le visiteur, une introspection cartographique à l'instant T dans la pensée de l'auteur.

MIND WALK III

NOUS AVONS TOUS À PROPOS DU DESSIN nos propres référents, nos propres expériences. Du dessin d'enfant aux premiers essais d'écriture, il y a quelque chose d'universel qui nous relie tous : un lien originel et primitif. Nos premiers outils de dessin se sont rapidement transformés pour être largement supplantés par nos machines informatisées. Le dessin assisté par ordinateur, les robots traceurs et quelques algorithmes savants, nous priveraient de cette relation à la matière, de cette expérience particulière. Le dessin, pour qui le pratique, permet cette connexion-déconnexion à la réalité. Il a ce pouvoir de retranscrire le réel à travers le filtre de notre mémoire, consciente ou inconsciente, il nous offre la capacité de comprendre notre environnement. Pour Karl Nawrot, le dessin est un lieu de recoupement entre les différentes facettes de son travail. Sous le nom de Walter Warton, il développe un travail d'illustration, essentiellement des commandes autour de projets architecturaux. Ici le dessin retranscrit des lieux réels. Filtrés par ce médium, ils vont se simplifier, se tordre, se fragmenter afin d'en donner une nouvelle lecture. Le dessin devient le moyen de projection d'un espace dans un autre. Le basculement du réel dans un monde fantasmé, où l'on peut devenir l'acteur d'un récit inédit.



ci-dessus :
Dag van de Architectuur, illustration (deSingel dessiné d'après mémoire) utilisée comme affiche annonçant la Journée de l'architecture en Belgique, encre sur papier, 2011.

D'une idée à une forme, d'un problème donné jusqu'à la solution, il y a un cheminement de pensée. Dans cette exposition, Karl Nawrot donne au visiteur la possibilité d'entrer au cœur de ce processus. À partir d'une question, d'un contexte donné il met en œuvre une stratégie qui s'attache à questionner le réel par le filtre de ses outils de dessins. Nous découvrons ici, d'une certaine façon, la boîte noire de ses créations. À la manière d'un architecte ou d'un designer d'objet, il va imaginer et réaliser des « proto-outils », catalyseurs de ses réflexions. Prototypes, afin de vérifier les données d'une pensée, et outils, car ils permettent de produire une nouvelle forme. On peut aisément faire le parallèle avec la démarche d'un architecte, qui, à travers sa maquette, va

tester, questionner et vérifier – ou pas – certains aspects de son sujet. Entre interprétation et représentation, ces maquettes sont de véritables objets pour penser. Dans ce cheminement, il faut aussi savoir lâcher prise, laisser s'exprimer l'intuition, l'erreur, la distorsion d'une vérité jamais acquise. Ainsi, la production de ces objets physiques participe activement à l'aboutissement du projet. Autre lien direct entre l'architecte et le travail de Karl Nawrot : nombre de ses sujets traitent de bâtiments singuliers de l'architecture comme, entre autre, *Le Armstrong Rubber Company Building* et *El Parador Ariston* de Marcel Breuer, le *Musée d'art contemporain de Chicago* par l'architecte allemand Josef Paul Kleihues. Le moment de la maquette est aussi celui de l'esquisse, du croquis, l'instant où le projet est en mouvement, où il a la capacité à se faire et se défaire, mais aussi de se re-générer à partir de lui-même. Il est la partie vivante de l'architecture avant qu'elle ne se fige dans l'espace réel et dans le temps.

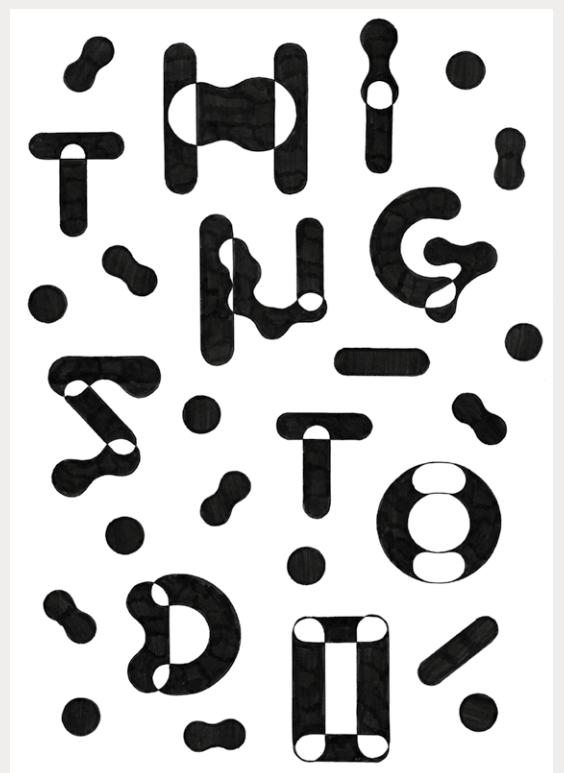
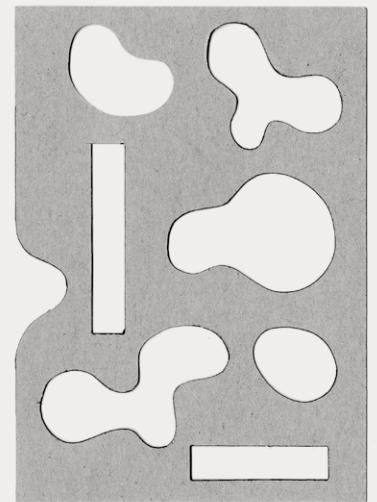
Pour Karl Nawrot, produire, activer puis conserver ces objets-outils, lui donne le sentiment de posséder quelque chose qui a à voir avec l'infini. Il les connecte avec d'autres, leur donne un nouveau statut en les mettant « hors circuit » ; *Objets blancs*. Si la main est le premier appareil de l'homme pour dessiner, divers outils lui ont permis de dépasser et de surpasser sa capacité à produire des images. Ici, les outils de Karl Nawrot restent empreints de la main de l'homme, issus d'une histoire presque primitive. À l'origine, ce sont des stencils, tampons et autres normographe, jeux presque enfantins. En apparence simples car facile à activer, ils permettent de produire à l'infini de nouvelles formes : des dessins avec la série de normographe circulaires *Templates For Records*, des polices de caractère comme les *Bauhaus Fonts*, des objets, *Jean*, squelette typographique. Leur statut est variable au gré des désirs et des convictions de l'auteur. Ainsi ces objets, tour à tour outil, maquette, image animée, sculpture, s'inscrivent dans le parcours de l'exposition, image miroir des réflexions du designer. Des objets nommés « Objets transitionnels » dénués de la fonction de production et n'étant pas rattachés à une commande, viennent ponctuer dans le temps son travail ; *Ghost(s) writer*. Ils sont les liens formels et spirituels de ses questionnements et de ses recherches plastiques. Objets blancs, transparents comme des fantômes, des spectres ou bien encore une image holographique sortie de la boîte noire, lient l'édifice mental du designer.

On ne peut donc ignorer les références à l'architecture dans la production de Karl Nawrot. La notion d'espace et le rapport du vide et du plein, sont présents dans la plupart de ses projets. S'il se dit inspiré par les architectes japonais Ryue Nishizawa ou encore Sou Fujimoto, c'est autant pour leur manière de penser que pour leur rapport à la matière et aux éléments naturels. Le dessin de police de caractère *Bauhaus Font #2* à propos du bâtiment de Marcel Breuer, *El Parador Ariston*, en est un exemple. À partir d'observations sur site, il fabrique une maquette dans laquelle il s'invente une histoire. Il y développe un réseau intérieur, une sorte de grotte, une tranche de fourmière, tel un cortex mental qui se déploie et se régénère sur lui-même. Le résultat de cette expérience singulière est une fonte organique en dialogue avec l'édifice et la

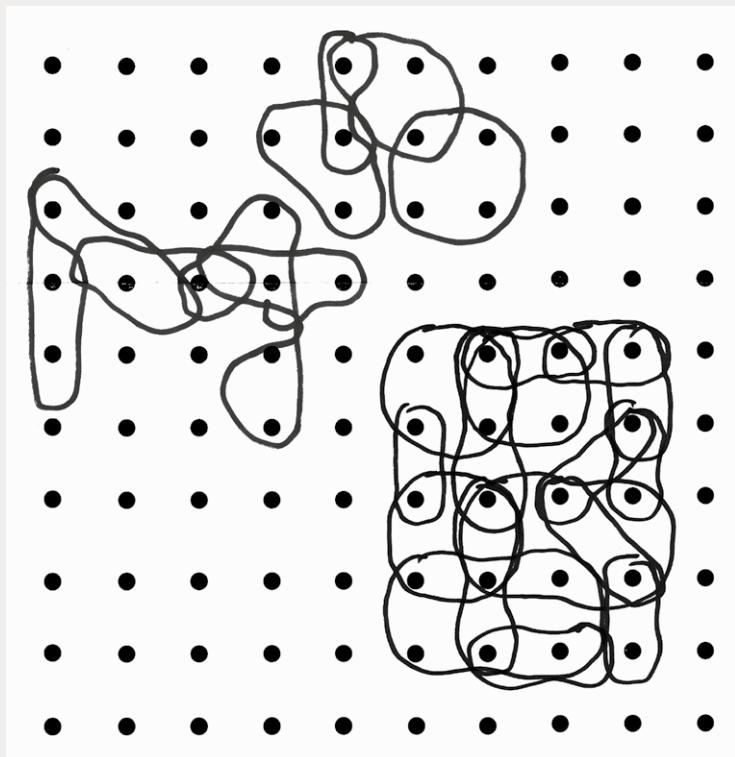


en haut :
Dess Josa (Josef Albers), sélection de glyphes, 2011.

ci-contre :
Normographe, carton, 2011.



ci-contre :
Invitation pour l'exposition *Things to Do* (Museum für Gestaltung, Zürich), 2012.



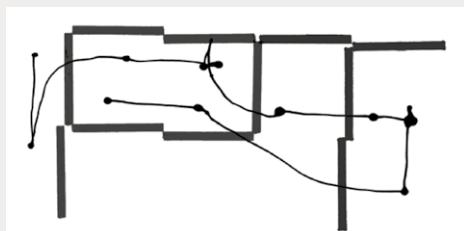
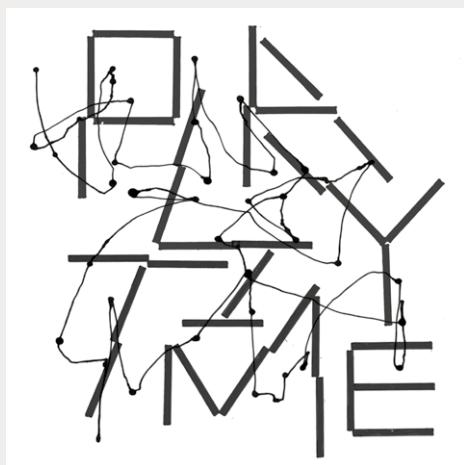
Dessin préparatoire pour la fonte
Dess Mona (László Moholy-Nagy),
encre sur tirage numérique, 2012.

Laurent Agut vit à Bordeaux où il a fondé l'atelier de design graphique *la/projects* avec Angelika Bauer en 2000. Il est enseignant depuis 2014 à l'École supérieure d'art des Pyrénées à Pau, spécialiste du rapport des signes à l'architecture et à la ville. Il est diplômé de l'École d'enseignement supérieure d'art de Bordeaux en 1996.

personnalité de Marcel Breuer. On retrouve le thème de la grotte dans les projets du designer à divers niveaux. La grotte est à la fois un mode d'introspection dans la matière, un questionnement sur le vide et le plein, mais aussi un espace qui s'extrait du monde extérieur et dimensionne le temps différemment. C'est encore le ventre de la baleine, le lieu propice à l'émergence d'une nouvelle fiction parsemée de signes et de fragments venus d'ailleurs. L'espace d'exposition de *Mind Walk III* peut encore se lire comme une sorte de musée, un lieu où sont ordonnés les protagonistes énigmatiques de cette histoire.

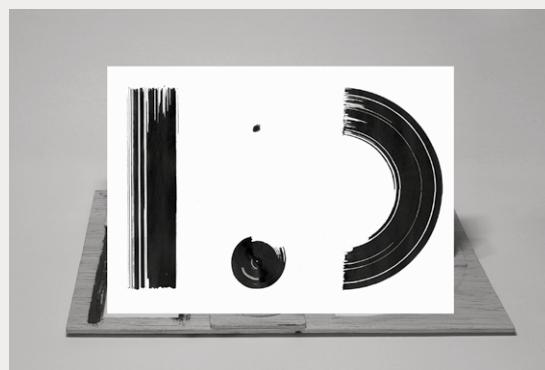
Dans l'univers de Karl Nawrot, la lettre naît d'une manipulation, d'un tracé polymorphe, elle est dans tous les cas le fruit d'une expérimentation selon une logique bien définie. S'il ne se considère pas typographe le process qui le guide dans ses créations n'en reste pas moins exigeant. Le point de départ est alors une histoire qui elle-même nourrit l'histoire intérieure de l'auteur. L'outil, permettant le dessin de cette lettre, naît de cette introspection, de ce fantasme de formes. Le lettrage typographique obtenu a ainsi le pouvoir de renouveler les formes souvent trop communes du texte et ouvre un champ des possibles infiniment riche. Des lettrages se boursoufflent et s'étirent telle une matière vivante, d'autres s'entrechoquent tels des satellites en mouvement. Liées mais ignorant l'existence de l'autre, ces matières de noir et de blanc se côtoient dans un monde binaire. Karl Nawrot fait naître de cette tension une véritable alchimie visuelle dans l'espace. Il nous raconte un monde qui a à voir avec le commencement et nous mène vers l'inconnu : images miroir, fragments telluriques, squelette fantôme, constellations, cercles lumineux, abîmes jaillissantes, bouteille à la mer d'une pensée riche et foisonnante. Nous pouvons lire cette histoire avec des yeux d'enfants émerveillés devant cette matière riche pleine d'invention et de liberté. Le regard passe d'une surface à une autre, d'un état à l'autre avec une facilité et un plaisir évidents.

Laurent Agut



à gauche :
Play Time,
documents de communication pour une série de performances organisée au Culture Station Seoul 284, titre tracé à l'aide d'un normographe (c.f. *Recorders*), impression offset, 2012.

à droite :
Normographe pour pinceau plat, conçu pour tracer des caractères coréens (*Hangeul*), bois, 2013.





DRCEFU40
 &N8I5ZAF
 P2QR7S12
 A50BGEI

ci-dessous à gauche :
Ghost(s)Writer,
 objet transitionnel
 #2, plastique, bois,
 2013.

ci-dessous à droite :
Whitney Museum
 (intérieur), plâtre,
 2012.



ci-dessus à gauche :
*Templates for
 Records*, série
 de normoglyphes
 circulaires en
 carton et plastique
 (formats : CD, 45 t,
 33 t), 2008-2014.

ci-dessus à droite :
 Jaeduk Kim, *Smile*
 (détail), illustration,
 LIG Art Hall (Séoul),
 impression offset,
 perforation, 2014.

ci-contre à gauche :
*Dess Pauk (Paul
 Klee)*, sélection
 de glyphes, 2012.

ci-contre à droite :
 M et B de la fonte
*Dess Breu (Marcel
 Breuer)*.

