

CRÉATION,

EN

OUTILS,

FRANCE

RECHERCHE

2022

3

### Code <→> Design graphique Dix ans de relations

Écrit par Julie Blanc et Nolwenn Maudet

7 Évolution du rapport entre design graphique et code depuis dix ans 10 *Creative coding, webdesign, web-to-print* et création d'outils : des pratiques qui s'affirment et se différencient 23 Quelques impacts de la programmation sur le graphisme

33

### Design graphique, sciences sociales et humanités numériques. Archives et outils de la recherche

Écrit par Anne-Lyse Renon

37 Les archives du laboratoire de graphique 42 L'approche de Jacques Bertin 45 Convergence entre Visual Analytics et traitement d'archives historiques 52 La vie des archives

59

### Tools R Us

Écrit par Joost Grootens

62 Les outils de design des étudiantes françaises 67 La chronologie des seuils technologiques 71 La domination des producteurs d'outils 75 Apprendre des non-spécialistes 84 Pédagogie et historiographie

89

### Images

109

### Calendrier

147

### Publications et prix

155

### Index

Les évolutions techniques et technologiques accompagnent les créations, facilitent leur mise en œuvre, les façonnent, les forment parfois. Les graphistes ont toujours entretenu un lien étroit avec leurs outils. C'est le sujet que nous avons choisi d'aborder dans *Graphisme en France* en 2012. En effet, à cette époque, le code s'immisçait dans les processus de conception et semblait incarner une évolution prometteuse.

Dix ans se sont écoulés, au cours desquels la question des outils et des possibilités offertes par le numérique s'est amplifiée. Les supports, les applications, les sites internet se sont multipliés, les recherches se sont développées. L'omniprésence du numérique dans notre environnement a favorisé les réflexions critiques et apporté d'autres modèles.

C'est à ce propos que nous avons invité Julie Blanc, Nolwenn Maudet et Anne-Lyse Renon, designers graphiques et chercheuses, et Joost Grootens, designer et chercheur, à partager le fruit de leurs réflexions et de leurs travaux en cours. Leurs contributions mettent en lumière la richesse et la vivacité de leur pensée et l'inventivité des projets des designers qu'ils convoquent.

Le design graphique de ce numéro a été confié au studio F451, co-fondé par Quentin Creuzet, diplômé de l'école Estienne en 2018, et Domitille Debret, diplômée de l'Ensaama Olivier-de-Serres en 2017 et de la Design Academy Eindhoven en 2019. Nous les remercions pour ce numéro, qu'ils ont réalisé en interrogeant l'utilisation d'outils différents, repoussant les limites de la composition et les possibilités de chaque environnement en maintenant la cohérence de l'ensemble. Ils ont choisi le caractère typographique Mercure, dessiné par Charles Mazé et distribué par la fonderie Abyrne, dont le dessin est lui-même issu d'une réflexion sur les outils et sur leur évolution.

Comme chaque année, le calendrier présente tous les événements organisés par les nombreux diffuseurs, écoles, enseignants, graphistes, chercheurs qui n'ont de cesse de proposer à tous les publics des expositions, événements, rencontres et ateliers afin de promouvoir le design graphique et la typographie ; il s'accompagne des publications et des prix, qui témoignent de la vitalité de ces domaines.

CRÉATION,

EN

OUTILS,

FRANCE

RECHERCHE

2022

## NOTES SUR LA MISE EN PAGE

Chacune des sections de cette publication a été mise en forme à l'aide d'un outil ou d'un logiciel d'édition différent, qui a été indiqué en ouverture. Le choix de l'outil a été motivé par le contenu du texte lui-même, soit par rapprochement thématique, soit en fonction des spécificités techniques de l'outil : par exemple, pour les trois essais, ce sont les logiciels le plus couramment utilisés par les auteurs eux-mêmes dans leur pratique qui ont été retenus, InDesign, LibreOffice ou Paged.js.

Les divers gabarits de mise en page ont été pensés dans un souci d'interopérabilité graphique. Cependant, de nombreuses différences peuvent être observées dans les pages du livre. Elles sont le reflet, parfois discret, parfois moins, des singularités en matière de gestion du texte, de micro-typographie et de fonctions d'exportation de textes et d'images selon les outils, et donc des contraintes qu'ils imposent.

## LOGICIELS ET OUTILS UTILISÉS

A	Adobe InDesign 17.4 / 18.0
B	Paged.js 0.3.5
C	LibreOffice Writer 7.4.1.2
D	Microsoft Excel 16.64
E	HTML5 + CSS3 + Javascript ES6

A	A A	B B	B B	B B	B B	B B	B B	B B	B B
1	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	
B B	B B	B B	B B	B B	B B	B B	A A	C C	
18-19	20-21	22-23	24-25	26-27	28-29	30-31	32-33	34-35	
C C	C C	C C	C C	C C	C C	C C	C C	C C	C C
36-37	38-39	40-41	42-43	44-45	46-47	48-49	50-51	52-53	
C C	C C	A A	A A	A A	A A	A A	A A	A A	A A
54-55	56-57	58-59	60-61	62-63	64-65	66-67	68-69	70-71	
A A	A A	A A	A A	A A	A A	A A	A A	A A	A A
72-73	74-75	76-77	78-79	80-81	82-83	84-85	86-87	88-89	
A A	A A	A A	A A	A A	A A	A A	A A	A A	A A
90-91	92-93	94-95	96-97	98-99	100-101	102-103	104-105	106-107	
A A	A D	D D	D D	A D	D D	D D	A D	D D	
108-109	110-111	112-113	114-115	116-117	118-119	120-121	122-123	124-125	
D D	A D	D D	D D	A D	D D	D D	A D	D D	
126-127	128-129	130-131	132-133	134-135	136-137	138-139	140-141	142-143	
D D	A A	D D	D D	D D	A A	E E	E E	A	
144-145	146-147	148-149	150-151	152-153	154-155	156-157	158-159	160	

# Code <—> Design graphique

## Dix ans de relations

Écrit par	Julie Blanc Nolwenn Maudet
Mis en page avec	Paged.js 0.3.5
7	Évolution du rapport entre design graphique et code depuis dix ans
10	<i>Creative coding, webdesign, web-to-print</i> et création d'outils : des pratiques qui s'affirment et se différencient
25	Quelques impacts de la programmation sur le graphisme
Julie Blanc	est designer graphique développeuse web et chercheuse. Elle prépare une thèse en ergonomie et design graphique au laboratoire Paragraphe (université Paris 8) et au laboratoire de recherche en art et en design de l'École des arts décoratifs (EnsadLab-Paris) dans le cadre de l'école de recherche universitaire ArTeC (art technologies et création). Ses travaux et recherches portent essentiellement sur les technologies du web (HTML5, CSS3, Javascript) employées lors de la conception de toutes sortes de publications numériques et imprimées. Julie Blanc contribue au développement de Paged.js un outil permettant d'utiliser les technologies du web pour l'impression.
Nolwenn Maudet	est designer d'interaction et enseignante-chercheuse en design à l'université de Strasbourg. Elle y co-dirige le master design des environnements numériques. En tant que chercheuse elle étudie comment les designers travaillent et pensent leurs pratiques ainsi que la reconfiguration de celles-ci par l'environnement technique en particulier numérique. En tant que designer elle conçoit des outils aussi bien numériques que théoriques pour accompagner les pratiques des designers.

En 2012, il y a donc dix ans, paraissait le numéro de *Graphisme en France* intitulé «code <> outil <> design», qui explorait les enjeux d'une nouvelle petite révolution dans le domaine du design graphique : celle de la programmation. Dans un article intitulé «code = design», Kévin Donnot établissait un lien fort entre l'homogénéisation des outils logiciels du graphisme et des productions graphiques résultant de leur utilisation. Il défendait l'idée que les graphistes doivent s'appropriier la programmation afin de pouvoir s'inventer leurs propres outils. Quant à Annick Lantenois, elle y exhortait également les designers graphiques à s'approprier les «textes de programmation» (p. 20) et à se forger une culture numérique. Enfin, Casey Reas et Chandler McWilliams y présentaient les pratiques d'une sélection de graphistes travaillant avec le code. Dix ans après ce numéro pionnier, nous souhaitons revisiter les questions qui l'ont traversé en vue de comprendre comment ont évolué les relations entre code et design graphique.

En préambule à notre réflexion sur l'histoire récente de ce domaine, rappelons en quelques jalons que l'histoire du design graphique et de l'imprimerie est étroitement liée à celle de l'informatique. Dès les années 1960, les machines de photocomposition intègrent des micro-ordinateurs 1. John W. Seybold, *The World of Digital Typesetting*, Media, Seybold Publications, 1984, p. 112-138, puis, dans les années 1970, des terminaux d'affichage sont inventés pour le travail de saisie des textes et de composition 2. *Ibid.*, p. 253-269. À la fin des années 1970, les langages de balisages standardisés se développent pour décrire la structure des documents à composer et mettre en page avec les photocomposeuses et les machines de traitements de texte informatiques 3. Voir Jacques André, Richard Furuta et Vincent Quint, *Structured Documents*, Cambridge University Press, 1989. Au milieu des années 1980, la naissance de la Publication assistée par ordinateur (PAO) est issue de la convergence de l'ordinateur personnel, de l'interface graphique, de l'imprimante laser, des logiciels de mise en page et du langage informatique de description et de manipulation de pages PostScript 4. John W. Seybold et Fritz Dressler, *Publishing From the Desktop*, New York, Bantam Books, 1987. Progressivement, la chaîne de l'industrie graphique est profondément transformée et reconfigurée : des activités jusque-là exécutées par des corps de métiers distincts (compositeur-typographe, maquettiste, metteur en page)

se retrouvent aux seules mains des graphistes<sup>5</sup>. Alan Marshall, «Organiser le travail typo. Du savoir-faire traditionnel à la PAO», *L'Événement technique. Caractère*, vol. 5, 1992, p. 202-206, qui organisent le domaine du design graphique tel que nous le connaissons aujourd'hui. Au milieu des années 1990, les avancées multimédias leur ouvrent de nouvelles opportunités avec le développement de publications interactives sur CD-ROM<sup>6</sup>. Gilles Rouffineau, *Éditions off-line. Projet critique de publications numériques, 1989-2007*, Paris, Éditions B42, 2018. Pourtant, bien vite, les institutions se tournent vers un Web naissant et plus intéressant pour leur communication. Au milieu des années 2000, l'évolution des possibilités de composition graphique sur le Web pousse peu à peu les designers graphiques à s'intéresser à ce nouvel espace de publication. Parallèlement, l'environnement de programmation graphique Processing, né en 2001, démocratise un peu le code auprès de quelques designers graphiques. En 2012, la publication de «code <> outil <> design» coïncide avec un moment de prise de conscience et de questionnement de plus en plus intense autour de la dépendance du design graphique aux outils de la PAO et des apports possibles de la programmation.

Aujourd'hui, ces questions au sujet de la relation entre code et design graphique sont toujours d'une grande actualité, mais elles se sont multipliées et précisées. Nous montrons d'abord comment ces relations se sont approfondies et diversifiées, puis nous présenterons un panorama des pratiques actuelles de la programmation en matière de graphisme<sup>7</sup>. Dans le présent article, en suivant l'exemple de Silvio Lorusso, nous emploierons les termes programmation et code de manière interchangeable, bien qu'une distinction existe : la programmation renvoyant davantage à une pratique professionnelle valorisée quand le code évoque plutôt un travail ouvrier. Voir Silvio Lorusso, «Learn to Code vs. Code to Learn: Creative Coding Beyond the Economic Imperative», in Demian Conrad et Silvio Lorusso, *Graphic Design in the Post-Digital Age. A survey of practices fuelled by creative coding*, Eindhoven, Onomatopée, 2021. Nous explorerons enfin quelques-uns des impacts de la programmation sur le design graphique, via la diffusion de la culture de l'environnement libre et l'apparition d'enjeux spécifiques pour la mise en page sur le Web.

## ÉVOLUTION DU RAPPORT ENTRE DESIGN GRAPHIQUE ET CODE DEPUIS DIX ANS

### Une relative démocratisation de la programmation dans le design graphique

Bien que le «numérique» ait été présenté longtemps en opposition à l'imprimé, notamment en tant que support de lecture venant remplacer le livre papier, il est aujourd'hui évident pour les graphistes que ce remplacement n'aura pas lieu. Ce nouvel environnement technique joue un rôle important dans les pratiques, offrant même de nouveaux terrains de jeux, comme celui de la création de sites web. La revue *Back Office*, créée en 2017 et spécialisée dans l'analyse des enjeux numériques, est exemplaire de la place centrale de ces questions dans la pensée actuelle du design graphique en France. Cette relative démocratisation est pour une large part passée par l'intégration progressive, et à des niveaux très différents, de la pratique du code dans les écoles d'art et de design. Là où, il y a une dizaine d'années, comme le raconte la graphiste Sarah Garcin, certaines écoles pouvaient se demander «en quoi est-ce du graphisme?» face à des projets d'étudiant fondés sur la programmation<sup>8</sup>. Interview de Sarah Garcin par Rob van Leijssen in Conrad et Lorusso, *ibid.*, p. 179, les projets de diplôme faisant appel à la programmation sont aujourd'hui communs et largement acceptés.

Malgré cette acceptation, si nous parlons d'une démocratisation relative, c'est qu'il faut tout de même nuancer la place donnée aujourd'hui au numérique en général, et à la programmation en particulier, dans les formations de design graphique en France. En 2009, Catherine de Smet notait : «Les déficits les plus souvent cités dans la formation des jeunes graphistes français concernent la maîtrise technique en général (celle des outils numériques en particulier). [...] Les apprentissages techniques sont souvent perçus comme indignes – une menace de régression vers l'artisanat – dans des écoles d'art où depuis 1968 la transmission de savoir-faire a été souvent écartée au profit d'approches plus conceptuelles»<sup>9</sup>. Catherine de Smet, «Apprendre et désapprendre», *Graphisme en France*, n° 15, Paris, Centre national des arts plastiques, 2008-2009, p. 3-15, ici p. 12. Force est de constater que cet héritage subsiste. Quoique l'on observe une prise en compte du numérique qui s'affirme dans les cursus,

la place que doit prendre l'apprentissage de la programmation reste âprement discutée. Le numérique est-il une culture ou une question purement technique? 10. Dominique Cardon, *Culture numérique*, Paris, Les Presses de Science-Po, 2019. Faut-il en faire un apprentissage spécifique ou l'intégrer à l'ensemble des formations? Ainsi, même s'ils ont pu être sensibilisés parfois aux enjeux du numérique au cours de leur formation, les graphistes travaillant aujourd'hui avec la programmation affirment souvent encore s'être autoformés.

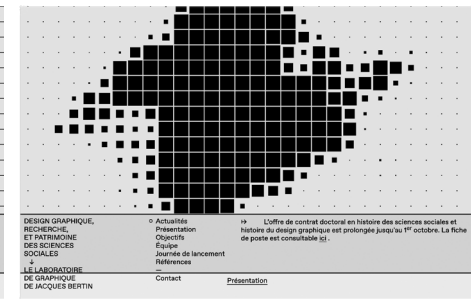
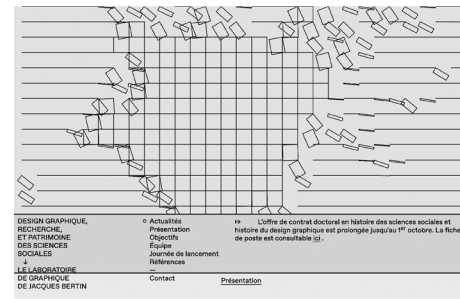
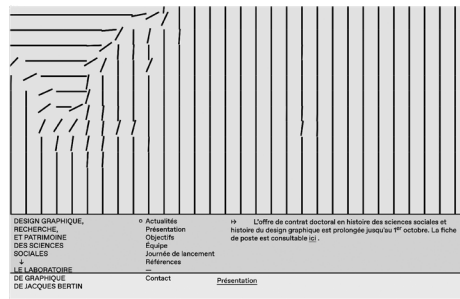
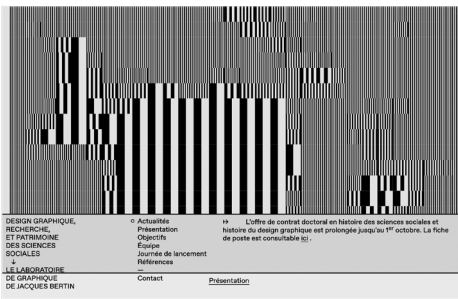
### Une diversification des possibilités offertes aux designers

La difficulté à laquelle on se heurte lorsque l'on essaie d'explicitier la relation entre programmation et graphisme tient sans doute en partie au fait que celle-ci s'est aujourd'hui largement complexifiée. Cela s'explique surtout par la démultiplication et la diversification des langages de programmation qui sont aujourd'hui accessibles aux designers et leur permettent d'étendre leur champ d'action dans de très nombreuses directions.

Si certains graphistes, par leur expérience personnelle, ont pu découvrir la programmation en autodidactes, les premiers logiciels qui ont offert une appropriation plus aisée de la programmation, car pensés pour la production graphique, datent de l'époque du multimédia, c'est-à-dire du milieu des années 1990. Le logiciel Flash, sorti en 1996, joua en ce sens un rôle pionnier, en mixant une interface graphique et des capacités de programmation. Peu de graphistes en France se sont emparés effectivement de ces outils qui donnaient la possibilité de concevoir des interfaces graphiques interactives et accessibles sur le Web 11. Le travail d'Étienne Mineur sur les sites d'Issey Miyake en est tout de même un exemple. Voir Étienne Mineur, «10 ans en 640 × 480», *Back Office*, n° 3, Paris, Édition B42 et Fork Éditions, 2019. Le logiciel libre Processing, créé en 2001 par Benjamin Fry et Casey Reas, semble avoir connu plus de succès. Spécialement pensé pour les artistes visuels et les graphistes, il a ouvert pour beaucoup un nouvel espace de possibilités. Les graphistes s'en sont servis comme d'une marche pour accéder à d'autres langages qui n'étaient pas pensés directement pour eux, mais, plus généralement, il a servi d'exemple pour la création d'outils et de langages spécialisés dans les arts visuels et le graphisme,

qui se sont depuis multipliés. On peut citer, par exemple, la boîte à outils dédiée au code créatif openFrameworks, créé en 2005, ou Unity, créé lui aussi en 2005, moteur de jeu utilisé pour développer des installations immersives, entre autres.

Toutefois, la plus grande révolution de ces dix dernières années a été assurément l'appropriation par les graphistes des technologies du Web. Dans le numéro de *Graphisme en France* de 2012, la création de sites n'est mentionnée explicitement qu'une seule fois. Pourtant le Web, né en 1989, est déjà largement démocratisé en 2012 dans les foyers. En dehors de Flash, il apparaissait comme un espace complètement distinct du graphisme ou réduit à la position de simple support de déclinaison d'une identité graphique. Il faut dire que ses apports à la mise en page sont longtemps restés trop succincts pour être pris au sérieux par les graphistes 12. *Eye Magazine*, «Stop worrying and learn to love the Web», vol. 7, n° 25, été 1997, <https://www.eyemagazine.com/feature/article/stop-worrying-and-learn-to-love-the-web> Or, à présent, les technologies du Web n'ont rien à envier aux logiciels de mise en page classiques et les dépassent même souvent en proposant de nouveaux concepts (boîtes flexibles, fontes variables, transformations et animations, etc.) qui rendent ce nouvel espace de publication de plus en plus attrayant pour les expérimentations graphiques. La possibilité de travailler et publier plusieurs médias dans un même espace unifié (vidéos, processus génératifs, animations, etc.) a accru l'intérêt que les graphistes pouvaient avoir pour ce nouvel espace de publication. Par ailleurs, HTML et CSS – les deux langages principaux sur lesquels repose le Web – sont des langages descriptifs proposant des paradigmes de programmation relativement réduits et donc plus accessibles que des langages nécessitant la maîtrise complète des concepts d'algorithmie ou un temps de compilation. Malgré la complexité grandissante du Web et de ses technologies, le potentiel d'apprentissage est considéré comme exponentiel, car les connaissances s'ajoutent les unes aux autres sans changer d'environnement. Aujourd'hui, même l'outil pionnier Processing a compris cet avantage et propose une version Web à travers la librairie de code P5.js, fondée sur le langage JavaScript, un langage de script léger employé principalement pour rendre les sites interactifs.



## CREATIVE CODING, WEBDESIGN, WEB TO PRINT ET CRÉATION D'OUTILS : DES PRATIQUES QUI S'AFFIRMENT ET SE DIFFÉRENCIENT

La multiplication des langages et des plateformes accessibles a mené en parallèle à une diversification des pratiques liées à la programmation. Après dix ans, il est possible et utile d'esquisser à grands traits une carte de ces nouveaux territoires du graphisme, permettant de définir plusieurs rapports complémentaires à la programmation. Nous nous concentrons sur la France et ses voisins européens, essentiellement la Belgique, la Suisse et les Pays-Bas. Notons que les différents pôles au sein de ce nouvel espace du graphisme numérique sont loin d'être étanches, et les graphistes naviguent aisément de l'un à l'autre au gré des projets ou parfois au sein d'un même projet.

### Le creative coding

Le premier pôle est parfois désigné par l'appellation *creative coding* («code créatif»). Dans ce cadre, le code sert avant tout d'outil expérimental de conception de formes et de motifs graphiques. Une fois générés, ceux-ci sont ensuite parfois directement utilisés, mais ils peuvent aussi être réinvestis dans une grande variété de médias. En design graphique, ces formes peuvent être employées dans la production d'objets imprimés tels que des affiches, des identités ou des couvertures de livre, mais aussi pour concevoir des animations (*motion design*), des installations ou des performances. Les expérimentations sont donc souvent à la fois visuelles

et interactives. Si la PAO avait rendu extrêmement accessible la production de formes graphiques, en contribuant certainement à dévaluer l'expertise attachée à la profession de designer graphique, la programmation peut aujourd'hui être utilisée comme un moyen de se réapproprier une expertise technique ainsi que des possibilités formelles et esthétiques peu accessibles à des non-programmeurs.

Le creative coding a participé à un renouvellement des formes graphiques, nourri par les spécificités du code. L'usage de la programmation se fait sous forme d'expérimentations et de «bricolages» où le code est vu comme un matériau avec ses propres tendances<sup>13</sup>. Demian Conrad, «Introduction», in Conrad et Lorusso, *op. cit.* à la note 7, p. 11, notre trad. Il s'agit alors d'apprendre à dialoguer avec lui afin de découvrir des configurations qui n'étaient pas envisagées en amont de la pratique, tout en valorisant les «accidents»<sup>14</sup>. David Crow, «Magic box: craft and the computer», *Eye Magazine*, vol. 18, n° 70, hiver 2008, <http://www.eyemagazine.com/feature/article/magic-box-craft-and-the-computer> Plus qu'un travail sur la signification des formes, l'accent est donc mis sur le processus, comme cela a été explicité

Le laboratoire de graphique de Jacques Bertin, utilisation du code pour générer un visuel interactif et animé, fondé sur des formes simples, dans un contexte de communication *via* un site web, design graphique et développement : Élise Gay et Kévin Donnot, 2021



par les graphistes de LUST, présentés dans l'article de Casey Reas et Chandler McWilliams : « Dans notre studio, la forme est le résultat d'un processus »<sup>15</sup>. Interview de LUST par Casey Reas et Chandler McWilliams, in *Graphisme en France*, n° 18, Paris, Centre national des arts plastiques, 2012, p. 31. En particulier, la génération programmée de formes permet, principalement, la production de grandes séries constituées d'un nombre potentiellement infini de variations graphiques, chacune unique mais possédant une cohérence d'ensemble, un air de famille au sens que lui confère Ludwig Wittgenstein<sup>16</sup>. « Je ne saurais mieux caractériser ces ressemblances que par l'expression d'"air de famille"; car c'est de cette façon-là que les différentes ressemblances existant entre les membres d'une même famille (taille, traits du visage, couleur des yeux, démarche, tempérament, etc.) se chevauchent et s'entrecroisent [...] il n'y a pas de trait précis (comme un nez retroussé) qui soit partagé par tous les membres de la famille et qui constituerait l'"essence" de l'air de famille » (Ludwig Wittgenstein, *Recherches philosophiques* [1953], Paris, Gallimard, trad. all. Françoise Dastur, Maurice Élie, Jean-Luc Gautero, Dominique Janicaud et Élisabeth Rigal, 2014, § 67). C'est par exemple ce procédé qui était à l'œuvre dans la production des dix mille couvertures uniques créées par l'atelier Pentagon pour le numéro de *Graphisme en France* de 2012.

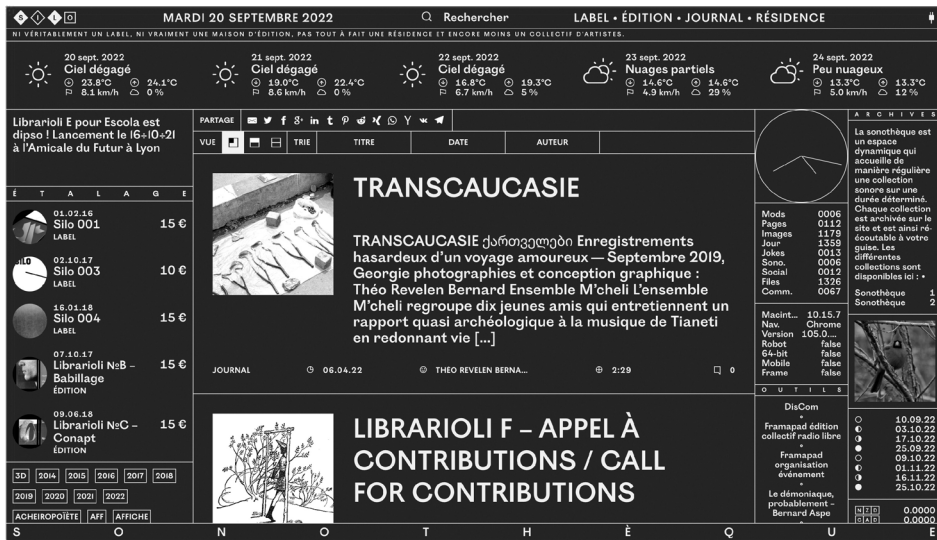
Dans la pratique du code créatif, les passerelles avec le milieu de l'art sont nombreuses et les productions se situent souvent à la frontière entre art et graphisme, « une sorte d'extension de la pratique artistique du designer graphique »<sup>17</sup>. Conrad, *op. cit.* à la note 13, p. 20. Les formes produites sont pensées généralement comme des expérimentations à forte dimension esthétique et les questions de lisibilité, en revanche, ne sont que peu abordées. Le choix de l'intitulé « code créatif » renvoie lui-même, comme l'explique Demian Conrad, à un « mouvement actif et global en termes de création artistique »<sup>18</sup>. *Ibid.* au sein duquel les graphistes ont pu trouver leur place et en utiliser les outils pour des travaux de commande. Le mouvement du creative coding fait revivre, d'une certaine manière, le domaine des arts visuels, terme adopté en 2012 par Casey Reas et Chandler McWilliams dans leur article pour décrire les pratiques qu'ils y présentent. Cette intrication fait plus largement écho à la situation actuelle du graphisme en France, reposant, selon le graphiste et chercheur Yann Aucompte, sur un « postulat de l'auctorialité comme essence de la pratique de design graphique », un modèle dans lequel le designer

graphique proposerait des « compositions plastico-graphiques singulières et inédites »<sup>19</sup>. Yann Aucompte, « Des mondes-ateliers : les lieux et les milieux de la fabrique du design graphique », in Claire Azéma (dir.), *Design Arts Médias*, « Les Arts de faire : Acte 1 – Les modes d'existence de l'atelier en Arts et en Design », novembre 2021, en ligne, <https://journal.dampress.org/issues/les-arts-de-faire-acter-les-modes-dexistence-de-latelier-en-arts-et-en-design/des-mondes-ateliers-les-lieux-et-les-milieux-de-la-fabrique-du-design-graphique>

### Le webdesign

À côté de ce premier pôle, un second s'est développé, celui du *webdesign*, c'est-à-dire du Web comme format de publication graphique. Dans ce cadre, le code est à la fois l'outil de travail et le support final de la publication. Pour saisir le rôle pris par le graphisme dans ce domaine, il faut comprendre les autres acteurs qui travaillent à la création de sites. En effet, des pages statiques les plus simples aux plateformes et applications sophistiquées, en passant par les sites de commerce électronique, le Web héberge de nos jours une multitude de formes. Certaines concernent plus directement les designers graphiques (sites vitrines, livres, etc.) alors que d'autres (plateformes et applications métier, par exemple) sont devenues l'apanage d'une nouvelle profession, celle de designer d'interface utilisateur (designer UI), qui travaille généralement, *via* des logiciels dédiés (Figma, etc.), à produire un système de design (*design system*) atomisé qui sera ensuite implémenté par des développeurs<sup>20</sup>. Brad Frost, *Atomic Design*, 2016, en ligne, <https://atomicdesign.bradfrost.com/> Par ailleurs, de nombreuses plateformes rendent possible la création de pages par le biais de templates personnalisables (WordPress, Wix, etc.), passant outre le travail spécifique du design graphique.

Historiquement, la conception graphique de sites web a connu un double mouvement, de fermeture d'abord, puis de relative réouverture. De l'espace de liberté permettant à chacun de publier des pages ne respectant aucune des règles du graphisme qu'elle fut à ses tout débuts<sup>21</sup>. L'artiste et chercheuse Olia Lialina regroupe aujourd'hui ces premiers sites sous le terme de web vernaculaire : présence à outrance d'icônes animées, contrastes colorés et textures de fond rendant difficile la lecture sont parmi les caractéristiques de ce premier âge du web : <http://art.teleportacia.org/observation/vernacular/>, la conception de sites s'est progressivement professionnalisée, entraînant la définition progressive de normes graphiques passant, entre autres, par la popularisation de « kits



2

d'interface» comme Bootstrap et la prise en compte de normes d'accessibilité. Parallèlement à cette fermeture graphique, le Web, avec son ouverture technique, a ménagé l'existence d'espaces de liberté qui ont apporté à une nouvelle génération de graphistes la possibilité d'expérimenter de nouvelles formes graphiques de publication. S'est produite alors la scission que l'on connaissait déjà dans l'imprimé 22. Jean-Pierre Durand et Joyce Sebag, *Métiers du graphisme*, Paris, La Documentation française, 2012, entre la domination d'une communication très normée d'un côté, réalisée par des agences spécialisées, et quelques acteurs de l'autre, souvent institutionnels ou culturels, qui passent des commandes auprès de graphistes web indépendants. Le métier de ces derniers, que l'on peut nommer webdesigners, peut être comparé à une nouvelle forme d'artisanat, une pratique qui s'est largement développée en opposition à l'industrie du design d'interface. Cela se traduit notamment par l'utilisation des technologies du Web de manière relativement brute, c'est-à-dire sans templates préconçus, en tentant de s'appuyer au maximum sur les langages HTML et CSS, qui permettent de structurer et de mettre en forme le contenu, tout en minimisant le recours à des bibliothèques externes de code pour conserver la maîtrise de l'ensemble du site.

Cette reprise en main technique a été l'occasion pour des graphistes de continuer à faire vivre la culture du graphisme et d'en renouveler les enjeux. Ici, ce sont moins les formes graphiques qui importent que les questions traditionnelles du graphisme que sont la lisibilité, la hiérarchie de l'information, mais aussi de nouvelles questions comme l'interaction avec les lecteurs et la multiplication des tailles d'écran.

Dans cette idée, beaucoup de designers prennent position contre une esthétique souvent très lisse et très imagée, qui, ces dernières années, a été l'objet de nombreuses critiques fustigeant une homogénéisation du Web 23. Sam Goree, «Science confirms it: Websites really do all look the same», *fastcompagny.com*, 5 juillet 2020, <https://www.fastcompany.com/90501691/science-confirms-it-web-sites-really-do-all-look-the-same>. Pour un contrepoint à ces critiques, voir «Pourquoi les sites web se ressemblent tous?», *radicalweb.design*, 2020.

2

Label Silo, deux vues du site web, design graphique : Cyril Makhoul, développement : Olivier J., 2019

En réaction, certains d'entre eux ont développé une esthétique parfois nommée brutaliste 24. Kate Moran, «Brutalism and Anti-design», *Nielsen Norman Group*, 5 novembre 2017, <https://www.nngroup.com/articles/brutalism-antidesign/>. Voir aussi <https://radicalweb.design/fr/>, qui traduit l'idée qu'un site devrait graphiquement suivre l'essence technique du Web, en adopter la fluidité et l'adaptabilité natives. Ainsi, en Europe et en France s'est développé un webdesign très minimaliste, portant une grande attention au texte, à la sémantique et à la typographie, et qui ne peut pas faire l'économie d'un code «écrit à la main», véritable moyen de répondre à ces enjeux 25. J. R. Carpenter, «A Handmade Web» (2015), *Uniformmagazine*, n° 5, 2016, en ligne, <http://luckyssoap.com/statements/handmadeweb.html> Cette prééminence du texte peut notamment être interprétée comme un écho à la culture hacker de la ligne de commande décrite par Eric Schrijver, ce qu'il appelle le «fétiche du texte brut» 26. Eric Schrijver, «Hacker Culture and the fear of WYSIWYG», *i.liketightpants.net*, 22 mai 2014, en ligne, <https://i.liketightpants.net/and/hackers-culture-and-the-fear-of-wysiwyg> Cela s'accompagne également parfois de l'utilisation de certains des gimmicks du Web vernaculaire 27. Lialina, *op. cit.* à la note 21, une époque du Web que nombre de graphistes ont pourtant regardé de loin 28. *Eye Magazine*, *op. cit.* à la note 12. Au moyen d'une série d'entretiens avec des designers graphiques travaillant le Web, Yann Aucompte donne à voir les raisons derrière certains de ces choix : «Benoît Verjat cherche une esthétique du “par défaut” qui s'éloigne suffisamment d'une esthétique *flat design*, trop associée aux start-up. Le logiciel se présente comme une suite de rectangles aux contours noirs fins.» Pour le chercheur, «cette idéologie correspond à un réinvestissement des idées modernistes du Bauhaus [...]» 29. Aucompte, *op. cit.* à la note 19.

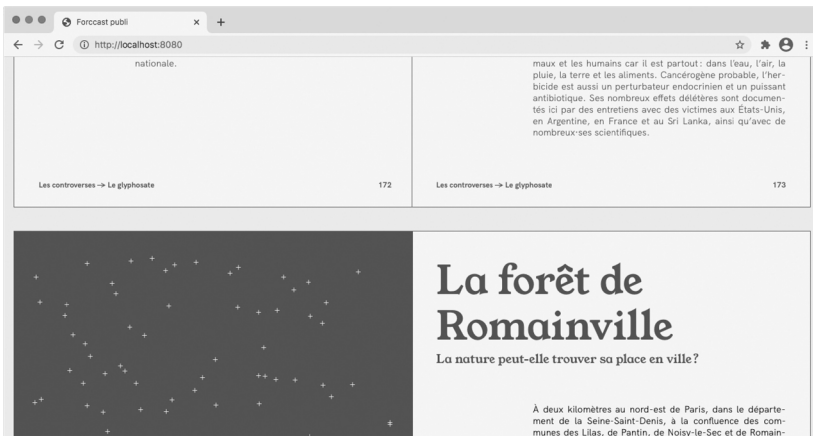
Si nous devons chercher une certaine spécificité des pratiques du webdesign en France, nous la situerions principalement dans son rapport critique aux sites commerciaux et consommateurs de ressources. Les questions de l'impact social, politique, économique et écologique du webdesign y font en effet l'objet d'une attention particulière. Elles se traduisent sous la forme d'une recherche de radicalité, que Julien Bidoret, enseignant à l'École supérieure d'art et de design des Pyrénées, explore à travers la notion de «web design radical» exposée avec de nombreuses ressources sur le site *radicalweb.design*. Il y défend que le webdesign radical se place

dans une démarche tant d'ouverture, de durabilité, d'inclusivité que de sensibilité et de subversivité, des notions déjà présentes dans le projet initial du World Wide Web et de son premier slogan : «*Let's Share What We Know*» («Partageons ce que nous connaissons»).

### Le Web to Print

Plus récemment, et au-delà du Web en tant qu'espace de publication spécifique, les technologies du Web servent de plus en plus à la mise en page de publications qui ne sont pas uniquement destinées à l'écran, mais qui sont aussi imprimées. Dès son apparition, CSS a été imaginé pour permettre des mises en forme diversifiées des contenus en fonction des supports de sortie.

En France comme dans les pays voisins, tels que la Belgique, la Suisse et les Pays-Bas, ces dernières années ont vu le développement de pratiques de designers graphiques autour de la publication imprimée et/ou multisupport à partir des langages du Web, quelquefois qualifiées de *web to print* («du web à l'impression»). Pionnier dans le domaine, le collectif de graphistes Open Source Publishing recourt à cette technique dès 2013 pour la mise en page du programme du théâtre de la Balsamine, qui est donc réalisée directement dans un navigateur web. Fondé en 2017 par les graphistes Sarah Garcin et Raphaël Bastide, PrePostPrint a permis de rendre visibles ces pratiques. Conçue comme un espace de rencontres pour des designers graphiques, des enseignants et étudiants travaillés par des problématiques de publications alternatives – la plupart étant liées aux technologies du web –, l'initiative a véritablement fait école et se trouve à l'origine de plusieurs événements 30. L'initiative est à l'origine de différents workshops, d'un Salon de l'édition alternative et libre organisé le 21 octobre 2017 à la Gaîté Lyrique, à Paris, et de deux journées d'étude qui se sont tenues les 3 et 4 avril à l'École nationale supérieure des arts décoratifs. Aujourd'hui, elle existe sous la forme d'un site web regroupant diverses ressources à propos de publications expérimentales conçues avec des outils libres : <https://prepostprint.org/> Plus récemment, une bibliothèque mobile a été lancée, coordonnée par l'artiste-chercheuse Lucile Haute, réunissant les publications imprimées produites avec les technologies du web 31. Site web : <http://2print.org/>



```

# variables.css
1  :root {
2    --pantone-one: #00BA98;
3    --pantone-two: #F62C35;
4    --pantone-three: #7C3BC8;
5    --noir: #000;
6    --gris: #666666;
7    --font-title: "YoungSerifH", serif;
8    --font-text: "HK Grotesk", sans-serif;
9    --size-title: 46pt;
10 }

main_styles.css
173 @page {
174   size: 165mm 205mm;
175   /marks: crop;*/
176   /marks: crop cross;
177   bleed: 6mm;*/
178
179   /*numéro de page*/
180   @bottom-right {
181     content: counter(page);
182     font-size: 9pt;
183     font-weight: bold;
184     text-align: right;
185     float: right;
186   }
187   /*titre courant*/
188   @bottom-left {
189     content: '';
190     font-size: 9pt;
191     font-weight: bold;
192   }
193 }
194
195 @page :left {
196   margin: 10mm 8.5mm 18mm 50mm;
197 }
198
  
```



Ces nouvelles pratiques trouvent un écho de plus en plus fort auprès des designers graphiques concernés par la relation à leurs outils et leurs valeurs culturelles intrinsèques. À partir d'un engouement pour des technologies libres et open source, ce sont majoritairement les possibilités d'expérimentation graphiques, multimédias et alternatives qui sont explorées. Ainsi, de nombreux workshops fleurissent dans les écoles d'art et de design ces trois dernières années. Certaines publications qui en résultent font revivre l'idée du fanzine et de l'auto-publication. Elles permettent de rejouer l'idée d'une appropriation et d'une maîtrise complète de la chaîne des outils et machines nécessaires à la publication imprimée et de revendiquer un renouvellement des formes graphiques «trop lisse» imputées à l'hégémonie du logiciel de mise en page Adobe InDesign. D'autres projets se rapportent plutôt à des expérimentations multimédias et performatives, proposant la génération de posters, livrets et autres médias à partir de formes générées en temps réel sur la base de notes collaboratives, de captures d'image ou de vidéos associées à un événement ou de corpus de documents sélectionnés pour l'occasion. On peut citer par exemple le travail de documentation en temps réel du collectif G.U.I. dans le cadre du colloque «Expérimenter le musée» à l'École nationale supérieure des arts décoratifs, à Paris en 2014.

Toutefois, une autre approche de l'utilisation des technologies du web pour l'impression se retrouve dans des pratiques de design éditorial à plus grande échelle. Le principe de séparation du fond et de la forme où un langage est employé pour structurer les contenus (HTML) et un autre pour

3

3

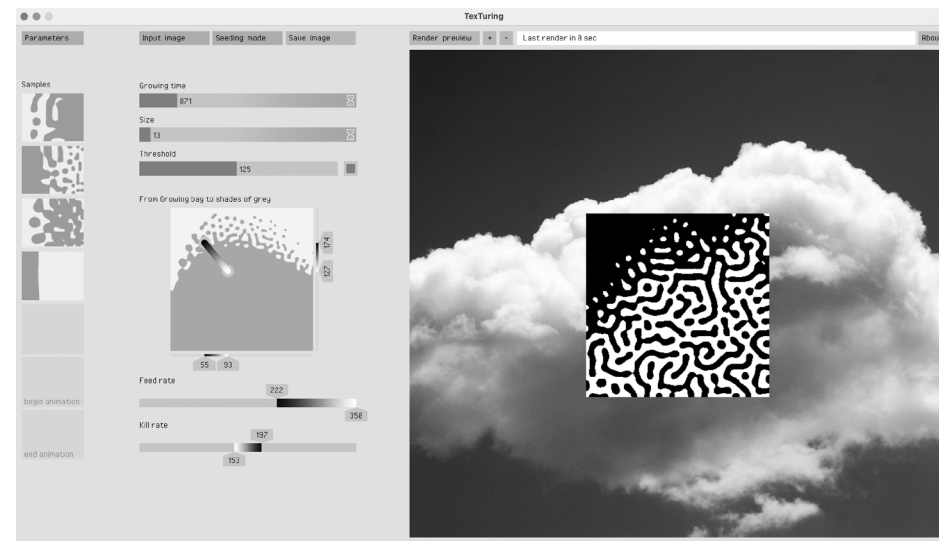
Livre *Controverses. Mode d'emploi* (édité par Forccast et les Presses de Sciences Po, 2021), conçu et programmé par Sarah Garcin, 1) prévisualisation du livre dans le navigateur, 2) extrait du code CSS utilisé pour programmer la mise en page *via* paged.js, 3) double page du livre imprimé

décrire la présentation (CSS) avec des feuilles de styles dédiées à chaque support (écran mobile, écran d'ordinateur, liseuse, imprimé) y est mobilisé pour produire des mises en forme différenciées appliquées à un même contenu selon les formats de sortie envisagés. Ce principe offre non seulement de mutualiser les outils de composition pour les éditions web et pour les éditions imprimées, mais aussi de mobiliser le système collaboratif des métiers de la programmation, ses outils et ses méthodes, ce qui est particulièrement intéressant pour les chaînes de publi-

cation 32. Antoine Fauchié et Thomas Parisot, «Repenser les chaînes de publication par l'intégration des pratiques du développement logiciel», *Sciences du design*, n° 8, 2018, p. 45-56. Ainsi, cette approche a facilité la réalisation d'un catalogue multisupport pour le musée Saint-Raymond de Toulouse. Conçues par Julie Blanc et Antoine Fauchié, les versions du catalogue (un site web et une édition imprimée) utilisent toutes les deux les technologies du web pour mettre en forme un contenu qui a été produit depuis un même espace de travail collaboratif par les employés du musée 33. Pour plus d'information, voir le bil-

let de blog « Une chaîne de publication collaborative et multisupport pour le musée Saint-Raymond », *julieblanc.fr*, 5 novembre 2020, [https://julie-blanc.fr/blog/2020-11-05\\_chiragan/](https://julie-blanc.fr/blog/2020-11-05_chiragan/) Dans la même idée, Sarah Garcin a travaillé une publication multisupport, *Controverses. Mode d'emploi* [3], pour le programme Forccast et les Presses de Sciences Po. La version imprimée de l'ouvrage joue de façon discrète avec les processus génératif qu'amène l'utilisation de la programmation. Dans chaque page de titre des différentes parties de l'ouvrage, le symbole «+», motif graphique utilisé à plusieurs reprises dans le livre et qui rappelle les repères cartographiques, est généré autant de fois que le numéro de la page du titre de la partie l'indique. L'ensemble est disposé aléatoirement dans la page.

Enfin, toujours dans le domaine de l'édition, les technologies du web sont aussi fort utiles pour concevoir des collections d'ouvrages grâce à des feuilles de style travaillées de manière très fine s'appuyant sur un découpage sémantique rigoureux. En ce sens, la collection «Interventions» de C&F éditions est exemplaire. Dans deux billets de blog très complets 34. Nicolas Taffin, «Making-of d'une collection libérée. Addictions sur ordonnance», *polylogue.org*, 10 février 2019, <https://polylogue.org/addictions-sur-ordonnance-making-of-dune-collection-liberee/>, et «Dans les recoins de la double page (Paged.js à la maison, saison 2)», *polylogue.org*, 1<sup>er</sup> mars 2021, <https://polylogue.org/apres-la-page-la-double-page/>,



4

le designer graphique et co-fondateur des éditions, Nicolas Taffin, revient sur la mise en page de cette collection avec les technologies du Web et illustre la manière dont, pas à pas, il s'est réapproprié la maîtrise de certains principes de composition graphique jusqu'alors masqués par les habitudes des logiciels de PAO 35. Notons que l'utilisation des technologies du web pour l'impression n'est aujourd'hui pas directement possible en utilisant HTML et CSS depuis un navigateur. Elle nécessite l'ajout de libraires JavaScript palliant le manque d'implémentation des navigateurs concernant les syntaxes CSS dédiées à l'impression. Ainsi, l'ensemble des projets que nous avons donnés en exemple utilisent la librairie Paged.js, développée principalement par Fred Cahsen et à laquelle participent deux designers graphiques français, Julien Taquet et Julie Blanc.

### La création d'outils

Dans son article de 2012, Kévin Donnot appelait à se servir de la programmation pour créer de nouveaux outils et pour dépasser le monopole qu'entraîne l'utilisation presque

4

Texturing, interface de l'outil, design : Ivan Murit

exclusive de la suite de logiciels Adobe dans les écoles comme chez les graphistes professionnels : «Un graphiste-hacker pourrait créer ses programmes à sa main, pour répondre à ses exigences propres, lesquelles participent de son statut d'auteur.» En effet, l'usage de la programmation a été pensé dès le début, et encore aujourd'hui, comme la réappropriation par les graphistes de leurs outils de production et la remise en cause du monopole d'Adobe. Cet imaginaire s'est traduit diversement dans les pratiques.

En France, quelques designers graphiques se sont spécialisés dans la production de logiciels et applications alternatifs utilisables par des graphistes non programmeurs. Le designer graphique Ivan Murit développe ainsi depuis 2015 le logiciel *TexTuring* [4], fondé sur la création de trames à l'esthétique organique 36. Voir <https://ivan-murit.fr/project.php?side=art&w=texturing>. Lui aussi designer graphique de formation, Yannick Mathey a lancé en 2009 le développement du logiciel *Prototipo*, dédié à la personnalisation de polices de caractères fondés sur les templates paramétrables 37. Voir <https://www.prototipo.io/>. Le développement de *Prototipo* a depuis été arrêté, montrant la difficulté pour les graphistes de faire exister de manière pérenne et économiquement viable des outils alternatifs. Si *TexTuring* est aujourd'hui toujours diffusé sur le site de son auteur, *Prototipo* s'est arrêté, faute d'avoir pu trouver son modèle économique. Ces rares exemples d'outils destinés à des non-programmeurs ne doivent pas faire oublier que la grande majorité des outils programmés par les designers graphiques sont développés pour des pratiques personnelles ou pour des projets spécifiques. Pour la série de conférences et workshops «Feminist Hack Meetings» organisée à l'espace *Varia* de Rotterdam, en 2021, Amélie Dumont a programmé un générateur de posters grâce auquel les participantes pouvaient choisir de changer certains éléments du poster à chaque événement : outre les informations, elles pouvaient, par exemple, agir sur les couleurs et les images. Ce genre de projet implique l'idée d'une création sur mesure où l'outil lui-même devient la production des designers graphiques.

Notons que l'optimiste un peu utopique qui a pu laisser croire que la communauté des designers graphiques serait à même de créer ses propres outils reste ancré autour d'un imaginaire de la conception de logiciels, alors que la réalité

des pratiques montre une tout autre voie. Ainsi, la plupart des outils développés par les designers graphiques relèvent plutôt de la conception de petits modules programmés dédiés à une tâche spécifique et dont le code source est partagé afin que d'autres puissent l'intégrer dans leurs propres projets en addition à d'autres programmes. Le collectif *Bonjour Monde* conçoit et partage de la sorte de petits programmes permettant de produire des typographies expérimentales à l'aide de Python (*Dataface*), de créer des images qui se répètent sur elles-mêmes (*Stuttttter*) ou encore de transformer des images en «vigne vectorielle» (*Vinny*). Plus généralement, les productions des designers graphiques fondées sur les technologies du Web impliquent souvent la création ou l'adaptation de scripts dédiés à une tâche graphique ou interactive spécifique : par exemple, pour le tramage des images, un principe d'interaction, la répétition d'éléments, etc. L'autonomie de production repose donc sur la création de programmes additionnables simples fabriqués avec des langages et des technologies ouvertes facilement interpolables. Plus qu'une production d'outils qui viendraient directement concurrencer les logiciels traditionnels de la PAO, c'est sur ce terrain spécifique que se déploie une intense production d'outils originaux, aussi appropriables par les graphistes-codeurs qu'inaccessibles aux graphistes ne programmant pas.

## QUELQUES IMPACTS DE LA PROGRAMMATION SUR LE GRAPHISME

### L'éthique du libre, une transformation profonde des pratiques

Toutes ces pratiques de la programmation ont en commun une certaine éthique, une culture de la programmation qui n'est pas uniquement technique. La place que prend aujourd'hui la programmation dans le domaine du graphisme ne peut en effet pleinement s'appréhender sans comprendre le lien qu'elle entretient avec la culture du libre issue de l'informatique. En 2012, dans son texte, Kévin Donnot évoquait déjà les logiciels libres et le hacking comme un aspect notable de la programmation. Dix ans plus tard, on peut constater que la culture du libre s'est effectivement diffusée largement dans le monde du graphisme numérique.

L'un des aspects les plus importants de la culture du libre est la possibilité d'accéder au code du programme ou du logiciel que l'on utilise. Cela implique en parallèle un rejet des outils et logiciels dont on ne peut pas inspecter la mécanique pour en comprendre le potentiel et les limites. Les graphistes travaillant avec la programmation cherchent ainsi souvent à utiliser, autant que possible, des logiciels libres et open source, c'est-à-dire des logiciels dont la licence permet l'inspection, la modification et la duplication du code <sup>38</sup>. Sur son site, la graphiste Amélie Dumont explique, par exemple, qu'elle « porte un intérêt [...] à expérimenter avec du code dans [ses] projets » et qu'elle ne « travaille qu'avec des logiciels libres depuis 2016 » car les deux choses vont pour elle de pair (<https://www.amelie.tools/>).

Cet aspect, quoique fondamental, n'est cependant pas l'unique rôle joué par la culture du libre, qui a impacté également les manières de travailler, en favorisant les collaborations. Dans un milieu du graphisme extrêmement lié à la notion d'autorat, la culture du libre a encouragé le développement de collectifs. Nous avons déjà pu en citer quelques-uns : Open Source Publishing (OSP) – pionnier du design graphique libre et déjà cité il y a dix ans dans *Graphisme en France* – est certainement le plus connu. Si ses membres ont entre-temps beaucoup évolué, le collectif est toujours actif et perpétue son approche. D'autres collectifs ont également émergé, on peut citer Bonjour Monde ainsi que Luuse. L'usage de la programmation facilite le travail commun et simultané, notamment *via* l'utilisation du logiciel de gestion de versions Git <sup>39</sup>. En informatique, un logiciel de gestion de versions permet de stocker des fichiers et toutes les modifications qui y ont été apportées. Ce sont des outils très efficaces pour gérer l'écriture collaborative de code source, qui, bien qu'il ne soit pas vraiment adapté au travail graphique, simplifie grandement les collaborations <sup>40</sup>. Anthony Masure, « Visual Culture. Open Source Publishing, Git et le design graphique », *strabic.fr*, 28 novembre 2014, <http://strabic.fr/OSP-Visual-Culture> Cette facilitation est d'autant plus étonnante que la classique suite Adobe peine encore à permettre l'édition collaborative de documents. Parallèlement, le partage ouvert de code source des projets réalisés par les designers graphiques sur des plateformes comme GitLab [5] ou GitHub affiche clairement une volonté de reprises et de modifications par d'autres. Par exemple, la typographie *Avara*, créée initialement par Raphaël Bastide, a été explicitement dessinée pour être

retravaillée. Les possibilités de versionnement, de travail simultané et de reprises de code source employées dans la programmation sont ainsi des approches nouvelles pour le design graphique. Elles peuvent influencer les manières de travailler, voire les formes graphiques elles-mêmes, qui se retrouvent impactées par la possibilité d'observer le travail des autres à différents moments du processus de conception.

Dans le domaine du graphisme, le nombre de ressources disponibles aujourd'hui et partagées sous licences libres sur Internet est considérable, allant des pictogrammes aux illustrations. C'est toutefois plus spécifiquement le domaine de la typographie qui a le plus contribué à la diffusion de la culture du libre auprès des designers graphiques, et principalement en France et en Belgique. Beaucoup de caractères typographiques sont diffusés sous licence libre, à l'image des logiciels libres, qui sont réutilisables et modifiables <sup>41</sup>. Frank Adebaiye, « Licencier ès lettres », *Back Office*, n° 1, Paris, Édition B42 et Fork Éditions, 2017. L'adoption de typographies libres de droits s'est alors fortement développée dans les écoles et dans les pratiques professionnelles, surtout depuis 2010 et la fondation par Frank Adebaiye de la désormais célèbre fonderie Velvetyne. On peut regretter néanmoins que cet usage enthousiaste se fasse souvent dans un rapport de consommation, où les polices de caractères sont choisies parce qu'elles sont accessibles gratuitement, sans que les enjeux de la culture du libre soient réellement appréhendés. Cette question rejoint celles qui sont amplement connues et discutées dans le milieu de la programmation et auxquelles les designers graphiques ne pourront pas échapper : si beaucoup consomment du libre, beaucoup moins y contribuent ; qu'en est-il alors de l'esprit de communauté et d'autonomie de production porté par la culture du libre ?

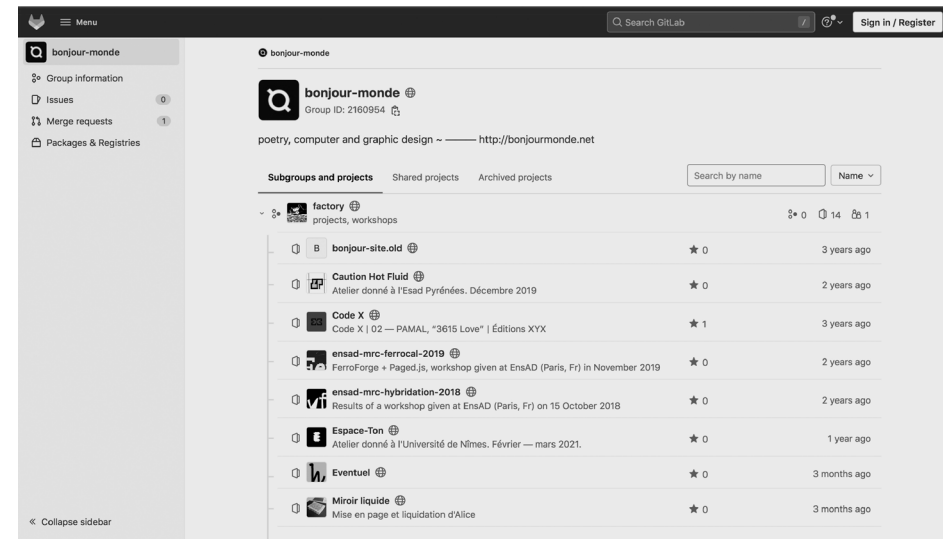
Cette culture à la forte dimension éthique soulève d'autres questions. Le rejet des outils non libres va parfois, dans un mimétisme avec la culture de certains programmeurs, jusqu'à un rejet paradoxal pour des designers graphiques <sup>42</sup>. Eric Schrijver, *op. cit.* à la note 26, des interfaces graphiques et donc des logiciels de PAO. Cela participe, entre autres, à accentuer une fracture qui demeure entre les designers graphiques qui programment et ceux qui ne programment pas. Il est utopique de penser que tous les graphistes pourront se mettre à la programmation,

malgré les enjeux de la culture libre de plus en plus présents dans les discours et les écoles. Il reste encore à inventer un répertoire d'outils intermédiaires prenant en compte plusieurs modalités d'interactions (textuelle et/ou graphique) et permettant de répondre au développement de pratiques de plus en plus hybrides 43. Alexandre Leray et Stéphanie Vilayphiou, «About: Alan Kay, "A User Interface: a Personal View"», *Considering your tools. A reader for designers and developers*, 2013, en ligne, <http://reader.lgru.net/texts/about-alan-kay-a-user-interface-a-personal-view/>

## Le Web introduit des enjeux spécifiques pour le design graphique

Il semble aujourd'hui que le Web, dans sa position hybride d'outil et de support de publication, soit au carrefour d'enjeux spécifiques dans le paysage des designers graphiques adoptant les pratiques de programmation, tout en restant souvent peu commenté.

Ces dix dernières années, la multiplication des appareils numériques a engendré la multiplication des tailles et types d'écrans sur lesquels peuvent être affichées des pages web (ordinateurs, tablettes, smartphones mais aussi projecteurs, télévisions, etc.). Les conditions de consultation d'un même site varient donc considérablement d'un lecteur à l'autre. Une des principales caractéristiques du design d'un site web consiste à adapter le design (fonctionnalités, interactions et mises en page) en fonction des différents paramètres ou caractéristiques de l'appareil où le site sera affiché, ainsi que l'environnement dans lequel il sera consulté. Le principe le plus connu est le besoin d'adapter le design graphique à la taille de l'écran, mais il est théoriquement possible que le lecteur puisse lui-même définir ses propres styles d'affichage, comme cela a été proposé dès les origines de CSS. Ainsi, les lecteurs et lectrices peuvent désormais contrôler l'affichage du contenu, ne serait-ce que par un changement de taille de fenêtre ou par le paramétrage d'un mode «nuit» sur les navigateurs. Alors que les designers graphiques ont pris l'habitude d'une parfaite maîtrise de la forme imprimée finale, ces différents points marquent un changement radical dans leur manière d'appréhender leur discipline 44. Miriam Eric Suzanne, *CSS is Rad. Resilient design on an infinite canvas*, 2020, en ligne, <https://www.miriamsuzanne.com/speaking/css-rad/>



5

Afin de répondre à cette multiplicité d'affichage, le Web repose sur un principe de séparation du fond et de la forme entre HTML et CSS, que nous avons déjà évoqué. Les éléments codés en HTML ne changent pas et c'est en CSS que va être déclarée leur manière d'être affichés en fonction de la taille de l'écran. Il s'agit de la même information, qui est consultée d'un appareil à l'autre, mais ses composantes formelles sont organisées différemment pour rendre la navigation ergonomique et la lecture optimisée en toutes circonstances. La conception est marquée par un changement de paradigme pour les designers graphiques, qui doivent alors décrire le comportement possible des éléments à l'aide d'une panoplie de principes proposés dans les langages du Web : gabarits, feuilles de style contextuelles, structuration sémantique, notion de flux, etc. Or, les outils dont ils disposent aujourd'hui pour concevoir

5

Profil Gitlab, répertoires des codes sources des travaux, design : Bonjour Monde



des prototypes visuels de publication (Sketch, Figma, Adobe XD, Webflow) manquent l'essentiel de ces principes en étant trop calqués sur les logiciels de mise en page de PAO dédiés à des supports imprimés et/ou fixe. Seule la maîtrise de l'aspect technique du Web, et donc de ces langages, permet actuellement d'en comprendre le potentiel et de proposer des formes graphiques adaptées et créatives. Les designers graphiques doivent pour cela accepter une certaine déprise dans les formes qu'ils produisent en vue de convenir au caractère intrinsèquement fluide et ouvert du Web.

Cette conception de la mise en forme graphique qui oblige à penser en dehors des limites du format de la page a transformé profondément les pratiques récentes, mais dans le même temps renoue avec des manières de travailler la mise en forme antérieures à l'apparition des logiciels de PAO, où les designers graphiques ne pouvaient travailler qu'à partir de gabarits et de feuilles de style. Dans un article récent publié dans la revue *Design Arts Médias*, nous formulons ainsi cette hypothèse : « La notion de feuille de style à l'origine de l'appellation de CSS est définie comme “un ensemble de règles qui associent des propriétés et des valeurs stylistiques aux éléments structurels d'un document, exprimant ainsi la manière de présenter le document” 45. « A set of rules that associate stylistic properties and values with structural elements in a document, thereby expressing how to present the document » (Håkon Wium Lie, *Cascading Style Sheets*, thèse de doctorat, université d'Oslo, 2005, p. 77). C'est une définition tout à fait compatible avec la production de livres imprimés. Elle nous rappelle qu'avant l'apparition de la PAO le travail des designers et typographes consistait à fournir à l'imprimeur (composition au plomb) ou l'opérateur (photocomposition) un ensemble de règles stylistiques et de contraintes définissant le gabarit d'un livre et les caractéristiques des blocs typographiques. Coder en CSS consiste à fournir ces mêmes informations au navigateur web » 46. Julie Blanc, « Si Jan Tschichold avait connu les feuilles de style en cascade : plaidoyer pour une mise en page comme programme », in Kim Sacks et Victor Guégan (dir.), *Design Arts Médias*, « Systèmes : logiques, graphies, matérialités », août 2022, en ligne, <https://journal.dampress.org/issues/systemes-logiques-graphies-materialites/si-jan-tschichold-avait-connu-les-feuilles-de-style-en-cascade-plaidoyer-pour-une-mise-en-page-comme-programme> Dans un second article de cette même revue, nous postulons que, en ce sens, l'ère de la PAO n'aurait été finalement qu'une parenthèse dans l'histoire du graphisme,

un moment spécifique durant lequel il n'y a plus eu de séparation stricte entre mise en page et mise en texte 47. Nolwenn Maudet, « Une brève histoire des templates, entre autonomisation et contrôle des graphistes amateurs », in Sacks et Guégan (dir.), *ibid.*, <https://journal.dampress.org/issues/systemes-logiques-graphies-materialites/une-breve-histoire-des-templates-entre-autonomisation-et-contrôle-des-graphistes-amateurs> Les pratiques de programmation actuelles, particulièrement avec les technologies du Web, invitent donc à écrire une nouvelle page de l'histoire du design graphique, ancrées dans la longue histoire de ses évolutions techniques.

\*  
\*\*

Alors qu'il y a dix ans, les pratiques du code étaient relativement rares dans le paysage du design graphique en France, elles sont aujourd'hui beaucoup plus présentes, tout en se concentrant sur des registres spécifiques. Certains des projets cités dans ce texte font école et les pratiques d'OSP, de LUST ou de G.U.I. sont citées abondamment par les étudiants en école d'art comme des références. Ainsi, ces dernières années, se sont formées une communauté et une culture du design graphique utilisant la programmation relativement spécifique à l'Europe de l'Ouest, avec une véritable synergie entre la France, la Belgique, la Suisse et les Pays-Bas. Alors qu'ils ont eu des difficultés à s'établir une place dans ce paysage, le webdesign et le web to print trouvent maintenant un écho particulier dans ces communautés, forgeant un mouvement reconnaissable à son attention portée à des pratiques « artisanales » soutenues par les enjeux de la culture du libre et par ceux qui sont spécifiques à la fluidité du Web.

Ainsi les designers graphiques codent-ils pour être au plus près des supports de lecture et de communication avec lesquels ils travaillent. Ils participent à étendre le domaine des pratiques du design graphique, poursuivant un mouvement initié depuis la période de la photocomposition, qui marquait déjà « l'élargissement progressif des prérogatives [du typographe] bien au-delà de la seule gestion du signe typographique, jusqu'au champ fort extensif “graphisme”, identifié, dans la seconde moitié du siècle, à une maîtrise globale de la communication visuelle et des formes multiples de rencontre entre le texte et l'image » 48. Olivier Lugon, « Le graphisme, “activité totale” :

typographie, photographie, exposition», in Collectif, *Design graphique, les formes de l'histoire*, Paris, Éditions B42 et Cnap, 2017, p. 79.

Ces pratiques du code contribuent en même temps à dépasser les approches issues des logiciels à interfaces graphiques qui avaient poussé les designers graphiques à adopter l'informatique comme principal outil au début des années 1990. Toutefois, en dehors du Web, cette culture de la programmation dans le design graphique peine à se développer, car elle rencontre peu de public. Outre les exemples de Prototipo et de TexTuring, les programmes et outils dédiés à un projet ou à une tâche spécifique sont difficilement appropriables par les non-programmeurs, qui restent attachés à la manipulation directe permise par les interfaces graphiques. Pour ouvrir la culture du numérique à une plus grande part des designers graphiques, il convient donc de s'interroger au sujet des approches hybrides proposant d'appréhender les relations entre code, outils et design graphique de manière collective.

# Design graphique, sciences sociales et humanités numériques.

## Archives et outils de la recherche

Écrit par

Anne-Lyse Renon

Mis en page avec

LibreOffice Writer 7.4.1.2

37

Les archives du laboratoire de graphique

42

L'approche de Jacques Bertin

45

Convergence entre Visual Analytics et traitement d'archives historiques

52

La vie des archives

Anne-Lyse Renon

est maître de conférences à l'université Rennes 2, chercheuse à l'Atelier national de recherche typographique (ANRT) et membre associée au centre Alexandre-Koyré de l'École des hautes études en sciences sociales (EHESS). Son travail porte sur les relations entre design et sciences et ses recherches s'appuient sur de nombreux fonds d'archives graphiques de la recherche. Chercheuse invitée à la Bibliothèque nationale de France, elle est à l'initiative et co-porteuse du projet ANR DESIGNSHS (2021-2025) dédié aux archives du laboratoire de graphique de Jacques Bertin et conduit actuellement un travail d'enquête sur les archives des écrits d'Adrian Frutiger.

L'accélération de la recherche ayant pour objet la visualisation de données place depuis une dizaine d'années le design graphique et les humanités numériques au cœur de nombreux programmes interdisciplinaire 1. Le premier THATCamp (The Humanities and Technology Camp) dédié à la réception française des humanités numériques, traduites des *digital humanities* anglo-saxonnes, fonde la définition du domaine selon trois principes : « 1. Le tournant numérique pris par la société modifie et interroge les conditions de production et de diffusion des savoirs. 2. Pour nous, les *digital humanities* concernent l'ensemble des sciences humaines et sociales, des arts et des lettres. Les *digital humanities* ne font pas table rase du passé. Elles s'appuient, au contraire, sur l'ensemble des paradigmes, savoir-faire et connaissances propres à ces disciplines, tout en mobilisant les outils et les perspectives singulières du champ du numérique. 3. Les *digital humanities* désignent une transdiscipline, porteuse des méthodes, des dispositifs et des perspectives heuristiques liés au numérique dans le domaine des sciences humaines et sociales » (<https://tcp.hypotheses.org/318>). Si les interfaces utilisateur graphiques et la conception d'icônes pour la navigation sont devenues des structures graphiques familières 2. À ce sujet, mentionnons l'exposition « Icône » dédiée au travail de Susan Kare, organisée au musée de l'Imprimerie de Lyon (14 avril-18 septembre 2022, commissariat de Joseph Belletante et Alice Savoie), les fonctions recourant à la visualisation prennent de plus en plus d'ampleur pour la recherche en arts et en sciences humaines. Élargissant les horizons dans tous les aspects de la saisie, de l'investigation, de l'analyse, de la modélisation, de la présentation et de la diffusion des recherches, l'importance que revêtent ces outils n'est probablement pas encore assez reconnue.

Rassemblés sous l'étiquette Cultural Analytics (« analyse culturelle ») à la fin des années 2000 3. Voir Lev Manovich, *Le Langage des nouveaux médias* (2001), préface de Yann Beauvais, Dijon, Les Presses du réel, trad. américain Richard Crevier, 2010; Manovich, *Cultural analytics*, Cambridge, The Mit Press, 2020, puis Visual Analytics (« analyse visuelle ») plus récemment, les outils qui impliquent une recherche par le visuel évoluent conjointement, visant l'étude de corpus de données très denses et diversifiés. En première ligne, les archives, les musées, les bibliothèques et d'autres institutions patrimoniales, qui sont confrontés désormais au défi de rendre leurs inventaires numérisés accessibles au public, y compris quant à la navigation et à l'appropriation des contenus. Dans cette logique et avec la volonté d'une science ouverte et d'une accessibilité à la connaissance, des projets ont été lancés et financés ces dix dernières années 4. Citons, par exemple, le portail des bibliothèques Biblissima : <https://portail.biblissima.fr/fr/>, ou encore le site Internet Archives : <https://archive.org/>, ou encore le site qui recense l'ensemble des corpus numérisés des

bibliothèques américaines : <https://www.archives.gov/nhprc/projects/digital-resources>, avec le but de numériser l'immense diversité des artefacts culturels (ouvrages, objets, matériaux...), de les étudier et de les valoriser. Leur mise en valeur ainsi que leur contexte d'étude passent désormais par le filtre et l'acuité d'un design graphique, qui s'impose comme un outil de recherche en sciences sociales. Alors, comment étudier cette évolution en train de s'écrire et ce que l'expression graphique – dans sa multiplicité d'outils, de méthodes et de styles – peut apporter à la recherche historiographique?

Le laboratoire de graphique que Jacques Bertin dirige à l'École des hautes études en sciences sociales (EHESS), à Paris, de 1954 à 1985, est une entrée historique privilégiée pour étudier ces relations entre design graphique, humanités numériques et sciences sociales, puisqu'il s'agit d'un acteur majeur des mouvements interdisciplinaires à la croisée de l'innovation graphique, informatique et des sciences sociales, telles qu'elles se sont réinventées dans la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle en France. Considéré comme un précurseur de productions et de réflexions sur la recherche graphique en sciences sociales, le travail de Bertin articule production d'images inédites, visualisation de données et recherche scientifique, et se synthétise dans un traité fondamental, *Sémiologie graphique. Les diagrammes, les réseaux, les cartes*, publié en 1967.

Les archives de ce laboratoire ont la particularité d'être à la fois des archives des activités du laboratoire, de l'élaboration des concepts et de leur circulation. Et surtout d'être des archives graphiques.

«Design graphique et recherche en sciences sociales. Le laboratoire de graphique de Jacques Bertin» (DESIGNSHS) est un projet financé par l'Agence nationale de la recherche (Projet ANR-20-CE27-0023) pour un programme de quatre ans (2021-2025). Il a pour objectif d'étudier ces archives pour retracer l'histoire du laboratoire et de la recherche graphique, pour cerner les apports comme la trajectoire intellectuelle de ses expérimentations et pour cartographier le réseau des collaborations interdisciplinaires.

Après avoir présenté le projet d'étude des fonds d'archives du laboratoire de graphique, nous reviendrons sur l'origine de certains concepts de Bertin, notamment dans

la sémiologie graphique, en vue d'évoquer les plateformes d'archives graphiques en ligne. Nous présenterons certains projets au centre desquels se trouve précisément cette place visuelle de l'archive et dans lesquels le design graphique est l'outil de la recherche. Nous proposerons finalement un état des lieux des perspectives de recherche entre design graphique et humanités numériques pouvant éclairer l'étude de ces archives à ce jour.

## LES ARCHIVES DU LABORATOIRE DE GRAPHIQUE

«Archive, un endroit pour enregistrer, ordonner et gérer systématiquement des documents, des images et des supports sonores pour une conservation permanente ou à long terme. Les archives sont principalement utilisées pour la recherche historique et sont généralement organisées par l'État. Le mot "archive" n'est pas protégé et sert souvent de terme générique pour les stockages d'informations et de connaissances. Partout dans le monde, les archives sont de plus en plus engagées dans la numérisation de leurs stocks avec le but de les préserver pour les nouveaux siècles et de les rendre accessibles à un large groupe cible sur Internet » 5. Gerlinde Schuller, *The World as Flatland – Report 1. Designing Universal Knowledge*, Baden, Lars Müller Publishers, 2008, p. 11, notre trad.

Le laboratoire de cartographie de Jacques Bertin (1918-2010) est créé en 1954 comme laboratoire de service de la VI<sup>e</sup> section de l'École pratique des hautes études (EPHE); il deviendra, et c'est sa spécificité, un véritable laboratoire de recherche – le «laboratoire de graphique» – jusqu'à sa fermeture définitive, en 2000. À la fois lieu de travail et de collaboration étroite avec les chercheurs de l'EHESS et de réalisation de travaux graphiques pour eux, il est aussi réellement un lieu d'expérimentation des représentations graphiques. En changeant le nom du laboratoire, le «laboratoire de cartographie» devenant le «laboratoire de graphique», Bertin a souligné au moins deux choses fondamentales : il y a la carte et la manière de la représenter visuellement, et il y a les données et la manière de les traiter. Et la graphique passe ainsi de l'adjectif au concept, ce qui lui confère non plus le seul rôle d'outil, mais celui d'une méthode, voire d'une «attitude» 6. À cet égard, il est

intéressant de rapprocher l'histoire de ce laboratoire et l'évolution de ses pratiques de celle de l'évolution du design et de ces acceptions dans l'écriture de sa recherche, notamment en sciences sociales. Il est particulièrement révélateur que les anciens membres du laboratoire de graphique se réfèrent à la graphique non pas comme une à méthode de mise en forme mais comme à un « mode de pensée ». À propos du design comme attitude, voir Alice Rawsthorn, *Design as an Attitude*, Zurich et Dijon, JRP|Ringier et Les Presses du réel, 2018.

Les archives Bertin et celles du laboratoire de graphique constituent des sources importantes éclairant l'histoire croisée des sciences sociales et des outils de traitement graphique des données de la recherche. En effet, si les activités liées aux recherches cartographiques du laboratoire de graphique sont relativement bien connues, ses interactions avec l'histoire, la statistique, la sociologie, l'anthropologie, l'urbanisme, la littérature et les arts décoratifs restent inexplorées.

Les fonds se répartissent dans deux institutions : les archives du laboratoire sont aux Archives nationales et le fonds personnel de Bertin est à la Bibliothèque nationale de France (BnF). Ces deux institutions, qui ont des politiques de conservation et de consultation différentes – les corpus des Archives nationales relèvent du domaine public, donc sont consultables *a priori* par le plus grand nombre; la BnF étant gérée sur un modèle muséographique, la plupart du temps l'accès aux documents est restreint à des besoins spécifiques et argumentés –, constituent un premier jalon méthodologique. La consultation et le croisement de ces deux fonds représentent des spécificités patrimoniales et des défis de recherche.

Les archives du laboratoire conservées aux Archives nationales ont fait l'objet de deux campagnes de collecte successives, en 2001 puis en 2015 et en 2017, à l'occasion du déménagement de l'EHESS de ses locaux du 131, boulevard Saint-Michel. Ces deux opérations ont conduit à la constitution d'un fonds d'archives exceptionnel par son caractère intégral et polymorphe. Outre les dossiers de fonctionnement de service, ce fonds protéiforme comporte les fameuses matrices ordonnables, des dossiers de travaux avec chercheurs, une collection des cartes réalisées par le laboratoire, des documents audiovisuels, des photographies. Le laboratoire ayant collaboré à de nombreuses recherches en sciences humaines et sociales, les documents remarquables sont innombrables : sont ainsi conservés, entre autres, les fichiers de commande et les dossiers



1

de réalisation pour les chercheurs de l'EHESS, l'intégralité des dossiers de constitution de l'Atlas de la révolution française, les planches originales des illustrations des articles des Annales de 1960 à 1977, les bilans d'activité du laboratoire et tous les travaux de publication des membres du laboratoire et de leurs étudiants. Le département Cartes et Plans de la BnF conserve, de son côté, les archives personnelles de Jacques Bertin, reçues en don de Bertin lui-même en 2007, et restées totalement inédites à ce jour, car pour la plupart elles sont des œuvres originales ou des manuscrits non reproduits<sup>7</sup>. Quelques pièces ont été sorties du fonds pour la première fois en 2017 et prêtées généreusement par la Bibliothèque nationale de France lors de l'exposition organisée pour les cinquante ans de la sémiologie graphique à l'EHESS, voir <http://retrospective-bertin.ehess.fr/>

1

Laboratoire de graphique, montage des matrices et prises de vue, vers 1970, photographie : Jacques Bertin, Paris, Archives nationales

Ces archives permettent de comprendre l'évolution des concepts de Bertin, notamment à travers ses échanges avec de nombreux interlocuteurs, chercheuses et chercheurs de multiples disciplines, ingénieurs; elles contiennent les publications qu'il consultait et une abondance de ressources visuelles dans lesquelles il a puisé l'inspiration de ses formes graphiques. Ses archives personnelles permettent également de poser les bases de relations entre les sciences sociales en France dans la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, avec leur visualité, tant médiatiques qu'institutionnelles, voire politiques et économiques. De ce fait, leur étude nécessite de composer avec des corps d'expertises scientifiques et intellectuelles très variés et parfois difficiles à réunir.

Une autre exemplarité de l'étude de ces fonds reste que les archives qu'ils contiennent sont considérées comme «complexes». Ils sont constitués de formats, supports, matérialités et types de document très divers (calques, papiers, cartes, plans, dessins, ouvrages, travaux d'étudiant, publications, correspondances, photographies, vidéos, entre autres), rendant leur conditionnement, classement, inventaire et catalogage très laborieux. Ces derniers représentent un challenge pour la recherche patrimoniale en tant que telle, mais aussi pour la numérisation, devant les enjeux historiographiques et prospectifs de recherche-crédation, même si pour ce qui concerne ce dernier volet un avancement conjoint demeure nécessaire.

Et puis, finalement, ces fonds possèdent la spécificité d'être des fonds d'archives graphiques qui parle en soi de l'histoire de la mise en forme graphique des données en sciences humaines et sociales et de leur informatisation. Dans leur constitution et dans la réflexion à propos des collections qu'ils occasionnent, ils font état des outils employés pour leur production – exemple des fichiers, des machines, des supports.

Cette spécificité émerge dans un contexte d'évolution des outils et des questions numériques, dont ils sont eux-mêmes constitués (certains supports de stockage, comme des codes sources, ne pouvant plus être mobilisés à l'heure actuelle, si ce n'est dans le cadre de recherches expérimentales dédiées).

Et dans leur étude croisée, l'aspect historiographique de ces fonds pose les jalons de la patrimonialisation des



2

Jacques Bertin, essais de représentation de la densité démographique, vers 1965, photographie : Anne-Lyise Renon, Paris, Bibliothèque nationale de France, fonds privé de Jacques Bertin

archives graphiques et informatiques à l'heure de la mutation des nouveaux outils de conservation et de valorisation.

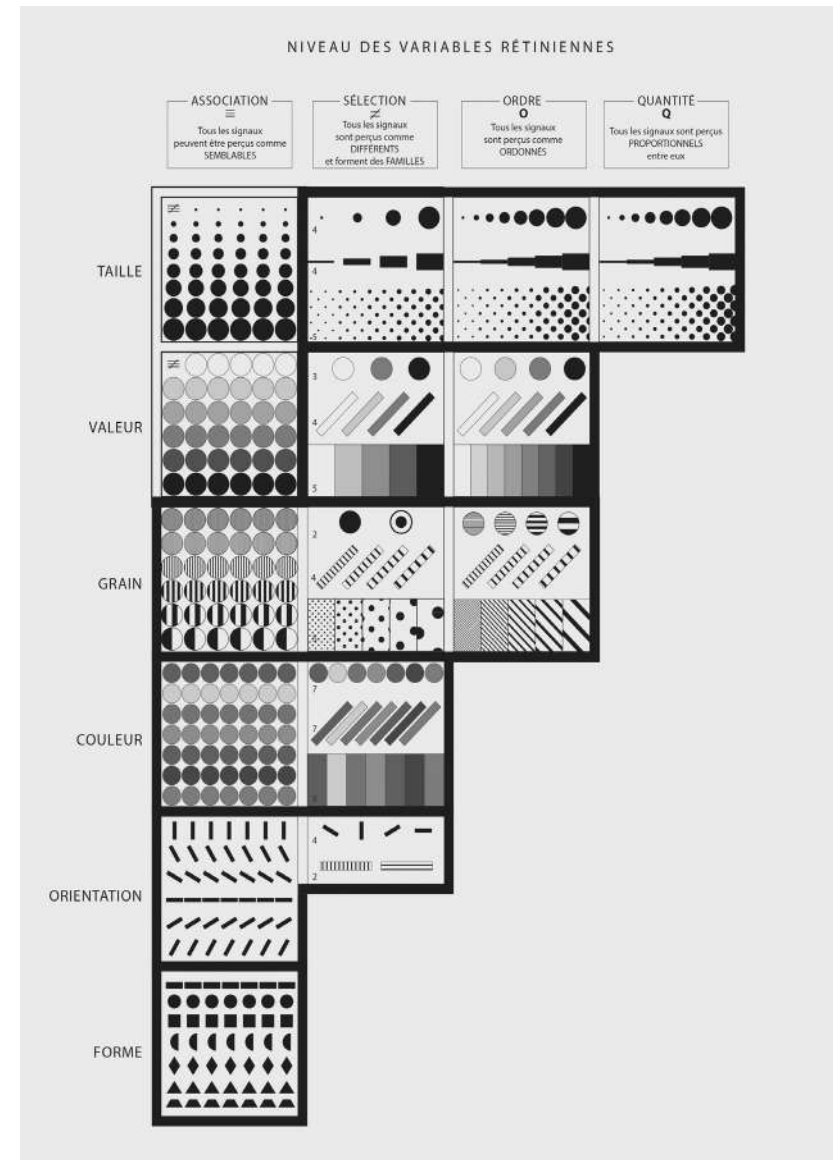
Dans ce contexte, il s'agit d'explorer une boîte noire de la recherche en sciences humaines et sociales, celle précisément de sa visualité, selon au moins trois approches. D'une part, il s'agit d'étudier les collaborations interdisciplinaires et leur histoire, d'autre part, celle de leur conservation et de leur patrimonialisation, et les enjeux d'une recherche, à la fois historique et expérimentale, et, pour finir, la place de la conception graphique et de la mise en forme de l'information en France 8. Par conception, nous entendons tous les processus allant de l'affichage graphique des données aux Interactions Humain-Machines (Computer-Human Interaction ou CHI), en passant par les nouvelles méthodes de représentation scientifique.

### L'APPROCHE DE JACQUES BERTIN

«Bertin soutient que le rôle du cartographe est de définir le plus petit nombre et les types de cartes et schémas [...] pour répondre aux questions pertinentes posées par les décideurs 9. Le terme décideur est utilisé ici pour qualifier les personnes en charge du traitement graphique des données. Sans doute serait-il tentant de le remplacer par designer, mais à ce stade du traitement des sources il nécessite des nuances [...] défi pour la cartographie est la pertinence de la discipline et de ses produits pour le développement à traiter» 10. David Ruxton Fraser Taylor, «New methods and technologies in cartography : the digital world atlas», *Annuaire international de cartographie*, n° 27, 1987, p. 219-224.

De manière générale, les travaux de Bertin couvrent trois domaines. En premier lieu, celui de la cartographie et, dans sa réalisation, l'utilisation rationnelle des «variables visuelles». En deuxième lieu, la découverte de résultats et donc de connaissances grâce à la comparaison d'indicateurs à l'aide d'une matrice visuelle «ré-ordonnable» (qui organise les données de manière graphique dans un plan multi-entrées). Et, enfin, la synthèse des indicateurs pertinents pour y parvenir.

Bertin se plaignait régulièrement que la plupart des universitaires venant à lui ne savaient pas organiser leurs données ni comment en extraire des indicateurs pertinents et significatifs. Il prônait l'importance de les donner à voir graphiquement pour une meilleure compréhension, mais pour cela des étapes de préparation et de sélection sont primordiales :



3  
Serge Bonin, tableau dit du pistolet, niveau des variables rétiniennes, tiré de Jacques Bertin, *Sémiologie graphique. Les diagrammes, les réseaux, les cartes*, 1967, p. 96



«La préparation des données était essentielle, mais seulement après que les bonnes questions sont posées. Étant donné que le processus est itératif, toutes les bonnes questions ne sont pas posées au début, d'autant plus que les manipulateurs de matrice sont captifs d'idées reçues quant à ce qu'il faut faire» 11. Anne Chappuis, «Convergence between Visual Analytics and Data and Development», Science Beyond Borders Conference, Hyderabad, BM Birla Science Centre, 3 juin 2022.

Deux ouvrages majeurs illustrent le développement de ses principes, le traité *Sémiologie graphique. Diagrammes, réseaux, cartes*, de 1967, et sa synthèse revue, *La Graphique et le traitement graphique de l'information*, de 1977. 12. *La Graphique et le traitement graphique de l'information* a fait l'objet d'une réédition en co-édition avec l'École supérieure d'art de Cambrai : Jacques Bertin, *La Graphique et le traitement graphique de l'information*, préface de Jean-Michel Géri dan et Alexandre Laumonier, Bruxelles, Zones sensibles, 2017.

Bertin, dans son traité, a donc mis en évidence la notion de «variables visuelles» pour construire une rhétorique générale de la représentation visuelle. Cette rhétorique fait écho au vaste mouvement de pensée de la forme et des symboles, de la sémiotique visuelle à la cybernétique et aux sciences de l'information et de la communication, en passant par l'analyse structurale des récits et les régimes symboliques de la représentation.

Son approche, d'une relative nouveauté, postulait que ces règles étaient fondées sur la façon dont le système visuel humain – les yeux et la partie correspondante de notre cerveau – traite les signaux. Au centre de la sémiologie graphique se trouvent donc les six variables rétinienne perçues par nos yeux : la taille, la valeur, la texture, la couleur, l'orientation et la forme. Et à cela s'ajoutent les deux variables non rétinienne du plan (x et y). Quatre niveaux de perception visuelle complètent les variables : l'association, la sélection, l'ordre et la quantité.

Bertin résume ces règles fondamentales du traité dans un schéma qu'il appelle «le pistolet» [3], qui indique les variables rétinienne en lignes et les niveaux de perception visuelle en colonnes.

À partir des règles appliquées qui en ont été déduites, l'objectif était d'apporter un résultat synthétique sous forme d'images qui pourraient donner lieu à une compréhension immédiate et totalisante des phénomènes ou des territoires

représentés, d'où a émergé la notion d'«efficacité graphique», largement mobilisée et revendiquée dans les textes de Bertin et de ses collaborateurs : un document visuel dont la réalisation suivait les règles de la sémiologie graphique serait de fait pourvu d'une «efficacité maximale» 13. Propos recueillis auprès de Luc de Golbéry, mai 2022.

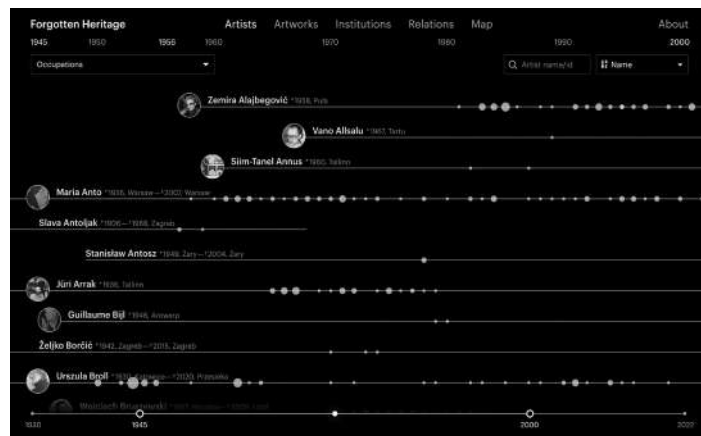
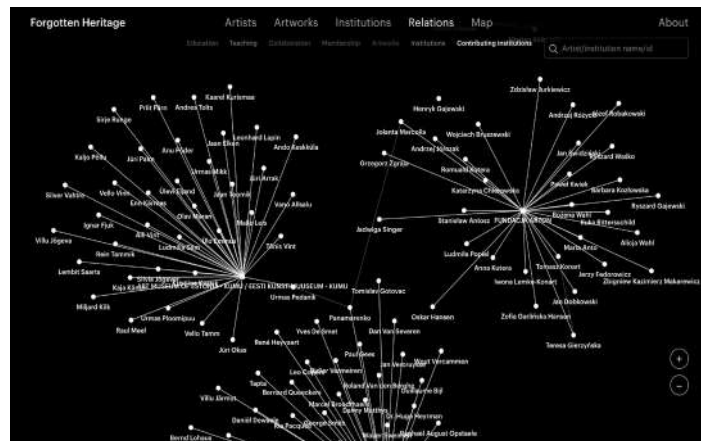
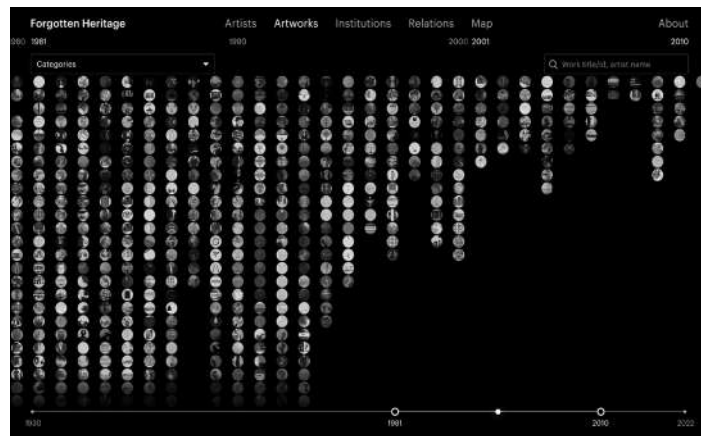
Aucune méthode ni outil unique ne répond à ces exigences, mais plutôt une combinaison de différentes méthodes et outils, impliquant interaction et répétition : la sémiologie graphique, qui en constitue la colonne vertébrale, les systèmes d'information géographique et d'information de gestion (SIG), l'analyse statistique multivariée, la matrice visuelle réordonnable, et «réfléchir, encore et encore», comme le disait Bertin lui-même.

La rhétorique graphique qu'il a développée a infléchi les méthodes de représentation cartographique contemporaines. Ses concepts, adoptés dans leur totalité méthodologique ou de manière fractionnée, se sont étendus à tout le domaine contemporain de la visualisation de données, devenant presque des standards, des conventions, des règles.

La technologie numérique dépendant de la présentation visuelle pour une grande partie de son efficacité, cette «efficacité visuelle», définie par Bertin au milieu des années 1960, a contribué à fixer des approches, des normes et des outils, entraînant une tension entre culture graphique d'un côté et culture technique, ingénierie des données de l'autre. Dans leur rôle consistant à rendre intelligibles la compréhension de grandes masses sémantiques (concordances et différences) et la navigation dans les milliers de documents numérisés, le design d'information et la visualisation de grands corpus y trouvent donc une place privilégiée.

#### CONVERGENCE ENTRE VISUAL ANALYTICS ET TRAITEMENT D'ARCHIVES HISTORIQUES

Une grande partie de l'histoire du patrimoine culturel numérique repose sur des informations textuelles au sujet des artefacts : des données d'image traitées, regroupées et interprétées par ordinateur ou parfois une combinaison de traitement de texte et d'image numérique servent à organiser et à donner



4

un sens à ce patrimoine. Les métadonnées, entendues comme des informations textuelles à propos du patrimoine culturel (numérisé), relie les connaissances de l'expert aux ressources visuelles et aident à répertorier les entités *via* le titre, l'auteur, la date ou des éléments descriptifs tels que des mots clés ou une classification.

À titre d'exemple, le projet Open History Archive est un site qui vise justement à fournir une cartographie des expériences en ligne de l'histoire numérique des corpus de données culturelles <sup>14</sup>. Voir <https://www.openhistoryarchive.com/> Théorisé dans le livre de son fondateur, Giorgio Ruggieri, *Open history. Designing the Communication of Historical Knowledge Through the Web* (2019), l'objectif est d'y explorer les pratiques émergentes visant à interroger le rôle du design dans les projets d'histoire numérique en abordant les questions d'accès aux données historiques, de visualisation et de narration interactive à travers des projets présentés.

Différents projets d'histoire numérique explorent trois thèmes, qui peuvent se chevaucher : les formes de présentation, la visualisation des connaissances et les formats narratifs. Allant des expositions en ligne aux visites virtuelles de musée, des chronologies et des cartes interactives, ces trois thèmes sont structurés pour les utilisateurs en ligne et sont unis par la prépondérance de la communication visuelle.

La nature centrée sur l'objet des musées, de l'histoire de l'art, de l'archéologie et des archives alimente ainsi un intérêt croissant pour l'harmonisation des approches numériques avec des méthodes heuristiques apportées par le design <sup>15</sup>. Susanne Schumacher, «Using words to network images : indexing and interaction strategies in a digital archive», *Visual Studies*, vol. 31, n° 2, 2016, p. 121-130, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1472586X.2016.1173891>. Voir également Giorgio Caviglia, «The design of heuristic practices. Rethinking communication design in the digital humanities», thèse de doctorat, Politecnico, Milan, 2013.

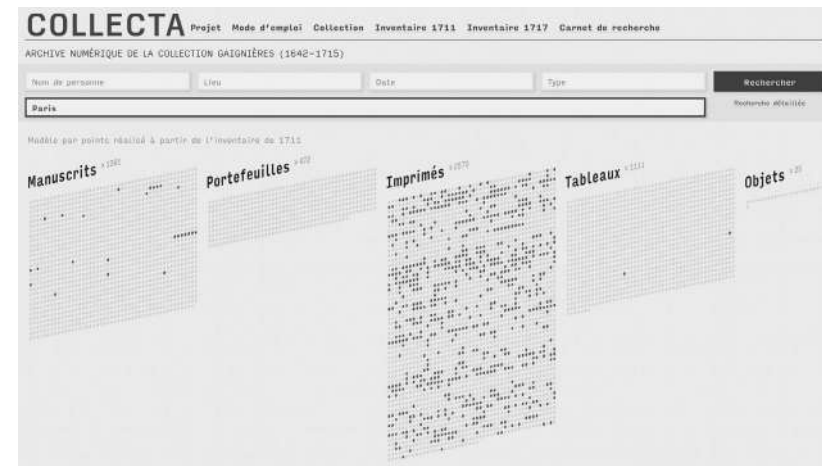
4

Exemples de trois modes de consultation de la base de données «Forgotten Heritage» : Relations, Artists, Artworks, 2018, <https://www.forgottenheritage.eu/>

Le collectif berlinois Plural, fondé par Kilian Krug et Severin Wucher, travaille depuis 2005 à concevoir des outils de mise en forme et d'accessibilité graphiques de bases de données en ligne. Il a conçu The Visual Archives, un outil de présentation interactive des bases de données archivistiques dédié, dont le projet de base de données «Forgotten Heritage» est la dernière application. Cette base de données, constituée en 2018 dans le cadre de «Forgotten Heritage : European Avant-garde Art Online», une initiative de la Arton Foundation dans le cadre du programme Creative Europe, recense huit mille entrées d'œuvres d'artistes d'avant-garde de Pologne, Croatie, Belgique et Estonie, en mettant l'accent sur les années 1960 et 1970<sup>16</sup>. Le projet fut présenté lors de l'exposition «Revisiting Heritage», organisée par la Arton Foundation et l'Académie des beaux-arts de Varsovie au Muzeum Narodowe de Varsovie en juin 2018. Le catalogue de l'exposition, édité par Marika Kuźmicz et designé par Tomasz Zapala, fait également une synthèse des présentations ; voir [https://issuu.com/fundacjaartoni/docs/arton\\_book\\_revisiting\\_heritage\\_-\\_pd](https://issuu.com/fundacjaartoni/docs/arton_book_revisiting_heritage_-_pd)

Cinq modes d'exploration sont disponibles : artistes, œuvres, institutions, relations et carte, qui possèdent chacun un modèle graphique qui lui est propre pour sa visualisation : la *timeline* horizontale, la distribution verticale des catégories, une forme de déploiement synthétique qui conjugue *timeline* et arborescence, et un réseau sous la forme d'une cartographie dynamique relativement commune<sup>17</sup>. Anne-Lyse Renon, «De la cartographie dynamique au design analytique : la représentation graphique en question», in Maxime Boidy, Marion Coville et Catherine Derieux (dir.), *POLI – Politique de l'image*, n°8, «Les images de la science», février 2014, p. 66-73, mais qui ne perd pas de son «efficacité». Le mode «institutions», s'il offre une synthèse d'informations utiles, est sans doute celui qui, graphiquement, est le moins convaincant.

Cette structuration des modes de classement et de visualisation est régulièrement choisie dans ce type de projet. Le Codex Atlanticus, dédié aux dessins de Léonard de Vinci, donne lieu à une version numérique réalisé en 2019 par The Visual Agency, fondée en 2011 par Paolo Guadagni, rejoint par Paolo Ciuccarelli, alors à la tête du Density Design Lab du Politecnico de Milan. Le projet propose également une navigation selon des répartitions thématiques, mais avec une plus grande complexité des ressources liée à l'abondance des documents et des études existant.



5

Collecta est un des premiers projets français à avoir proposé une base de données et une interface en ligne qui reconstituent virtuellement, et surtout grâce aux outils du design graphique et du design d'interface, une collection d'archives en ligne : la collection du collectionneur François-Roger de Gaignières (1642-1715), dispersée entre différents lieux de conservation (plusieurs départements de la Bibliothèque nationale de France et de la Bodleian Library, d'Oxford). La base de données est construite à partir de l'inventaire complet des cinq mille cinq cent soixante-neuf éléments (manuscrits, portefeuilles de dessins et d'estampes, imprimés, tableaux et objets) dressé en 1711, de son vivant. Initié par Sophie Fétro (maître de conférences, université Paris 1 – Panthéon-Sorbonne) et Anne Ritz-Guilbert (historienne, enseignante à École du Louvre), le projet comprend la mise au point d'une interface capable de reconstituer la totalité de la collection Gaignières, en restituant son classement et son processus d'élaboration.

5

Anthony Masure, exemple du mode d'affichage en système par points, interface du projet Collecta, 2016

L'interface du projet, conçue par Anthony Masure – à présent directeur de la recherche à la Haute École d'art et de design (HEAD)-Genève – dans sa première version et augmentée ensuite par Sophie Fétro pour sa version en ligne actuelle, a été l'occasion, dans le domaine du design, de penser les modalités d'apparition et de consultation de l'information, et ce, en s'appuyant sur les possibilités structurelles, fonctionnelles et esthétiques du numérique (liens hypertextes, interopérabilité, datavisualisation, etc.)<sup>18</sup>. Voir l'intervention d'Anthony Masure, «La saisie comme interface», communication dans le cadre du colloque scientifique «Collecta : des pratiques antiquaires aux humanités numériques», sous la direction d'Anne Ritz-Guilbert et Sophie Fétro, École du Louvre / université Paris 1 – Panthéon-Sorbonne, avril 2016. Au-delà de la création d'un outil de consultation d'une base de données interrogeable selon divers critères, cette interface a été pensée pour proposer une expérience inédite de la collection, participant à sa découverte et à sa compréhension, tout en faisant la part belle aux formes et documents visuels<sup>19</sup>. Une première version du site Web a été présentée lors du colloque international «Collecta : des pratiques antiquaires aux humanités numériques» à l'École du Louvre en avril 2016. Le site a été rendu public à la fin de 2016, et a reçu un financement en 2019 de l'Agence nationale de la recherche, voir <https://www.collecta.fr/>. Le site fera l'objet d'une refonte totale au cours de l'année 2023.

Si la recherche par mots clés reprend de manière logique les champs «nom de personne», «lieu», «date», «type», l'originalité du projet tient dans son «système par points», qui apporte à la fois un mode d'affichage quantitatif et une navigation intuitive dans les inventaires.

Deux types d'utilisateur principaux sont envisagés : ceux, très attachés à la modélisation et à la création visuelle à partir de grands corpus, qui s'intéressent avant tout aux structures de graphes et à leurs mises en forme; les chercheurs employant les données en tant que matériau de recherche, moins intéressés par les relations et la visualisation que par les données elles-mêmes en tant qu'archives, qui leur permettent d'étudier la manière dont les collections ont été décrites.

On ne peut pas dresser la liste exhaustive de travaux de ce type tant il y en existe; renvoyons toutefois aux projets de visualisation cartographique emblématiques recourant au logiciel Gephi, tels que *Mapping the Republic of Letters*, *Mapping the French Orientalists*, ou encore *Writing Rights*, du laboratoire de recherche Humanities + Design de l'université

de Stanford, fournissant des outils open source pour la recherche comme Palladio, Breve ou Data Pen.

On pourrait également mentionner le projet *Past Visions* des dessins du roi Frederick William IV de l'université de Potsdam, ou très récemment le projet *Msi219* de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne – site de Rennes, associée au fonds de livres d'heures de la famille Pontbriand conservé à la bibliothèque de Rennes – Les Champs Libres.

Plusieurs travaux d'exploration du fonds Bertin ont déjà été initiés, notamment le projet de la plateforme géomatique de l'EHESS qui vise à construire un référentiel de données géo-référencées pour le mettre à la disposition de la communauté scientifique dans une démarche d'ouverture des données et d'élaboration d'une cartothèque patrimoniale numérique

<sup>20</sup>. La plateforme Oronce Fine, du nom d'un géographe et mathématicien français de la première moitié du XVI<sup>e</sup> siècle, permet la valorisation de ces cartes, et de constituer une base de données sur la documentation planimétrique présente dans les archives du fonds Bertin en analysant et indexant les inventaires produits. Le projet de plateforme a consisté en l'intégration et en l'inventaire de plus de 3 000 cartes et travail sur la numérisation de 222 cartes de l'Afrique du fonds Bertin, avec pour but d'effectuer un géo-référencement systématique et une superposition sur une carte actuelle du territoire dans une plateforme de consultation.

Dans le cadre du projet ANR DESIGNSHS, une plateforme de recherche collaborative en accès libre permettra la consultation conjointe d'une partie des archives Bertin et du laboratoire de graphique numérisées par les Archives nationales et la BnF.

Au-delà de sa fonction de valorisation, la plateforme sera pensée comme un objet de recherche qui interrogera les modes de construction et de diffusion des savoirs visuels. Elle sera le lieu d'exploration et de mise à disposition de visualisations graphiques des résultats de la recherche, ainsi que d'une édition critique collaborative et évolutive en ligne à destination de communautés nationales et internationales. La plateforme accueillera plusieurs centaines de documents numérisés par les Archives nationales et la BnF. Les contenus pourront être lus en ligne avec toutes les résolutions d'écran (du téléphone au moniteur grand format) et seront téléchargeables en PDF et imprimables à la demande *via* la technologie du CSS print (ou web to print). L'utilisateur de la plateforme pourra classer et rechercher les documents selon différentes

modalités : date d'ajout, de création, champs disciplinaires, auteur(s), mots clés, etc., et les classer dans un espace personnel pour constituer et enrichir ses propres corpus.

Le défi de ce type de plateforme est de pouvoir répondre de façon adaptée à ces différents types d'utilisateur, dont les besoins sont extrêmement variés.

Affirmer que l'adaptation des modèles graphiques à la gestion des contenus est essentielle revient à enfoncer une porte ouverte, sauf à essayer de dépasser la relation fond-forme, qui dans le cas du domaine des archives est évidente mais pose la question de l'accessibilité et du processus historique.

## LA VIE DES ARCHIVES

Là où « l'archive est une brèche dans le tissu des jours » 21. « L'archive est une brèche dans le tissu des jours, l'aperçu tendu d'un événement inattendu. En elle, tout se focalise sur quelques instants de vie de personnages ordinaires, rarement visités par l'histoire, sauf s'il leur prend un jour de se rassembler en foules et de construire ce qu'on appellera plus tard de l'histoire » (Arlette Farge, *Le Goût de l'archive*, Paris, Seuil, « Histoire, Points », 1989, p. 13), **comme** l'a dit Arlette Farge, une perspective de travail, qui potentiellement relie directement l'histoire du travail de Bertin et de ces concepts avec celle du design graphique, et même plus spécifiquement typographique, émerge de ces rencontres et de ces nouveaux fonds.

Du 4 au 26 juin 2022 s'est tenue à Hyderabad, dans l'État du Tèlangana, en Inde, une exposition intitulée « Science Beyond Borders » 22. Voir <https://www.ifindia.in/event/science-beyond-borders/>, dans le cadre du programme Bonjour India 2022, pour les soixante-quinze ans de l'indépendance indienne. Itinérante et dédiée à la culture visuelle scientifique dans les relations franco-indiennes du XX<sup>e</sup> siècle, son montage au BM Birla Science Centre, de Hyderabad, fut l'occasion d'une journée d'étude consacrée aux Visual Analytics.

Sous l'impulsion de Samuel Berthet, directeur de l'Alliance française de Hyderabad, cette manifestation a réuni des spécialistes de l'aéronautique, de la cartographie et de la visualisation de l'information. Participer à cette journée m'amena à rencontrer Luc de Golbéry et Anne Chappuis, commissaires de la section de l'exposition consacrée à la visualisation de données. Chercheurs vivant en Inde depuis

plusieurs décennies, ils ont contribué à la diffusion internationale de la sémiologie graphique de Bertin, la développant notamment en important les concepts matriciels et les variables de Bertin dans l'étude du territoire indien. Leurs travaux, couvrant une large période du début des années 1970 jusqu'à la fin des années 2010, sont trop nombreux pour les citer, mais notons malgré tout des implications dans des domaines aussi variés que l'urbanisme, le bien-être tribal et social, le développement rural, la condition des femmes et des enfants, et la technologie numérique.

Ce dernier domaine, associé à la totalité de leur travail, trouve une perspective de développement à l'Institut de recherche technologique IIIT de Hyderabad, dont de nombreux programmes de collaborations réalisés avec le National Institute of Design d'Ahmedabad.

Plusieurs éléments d'enquête apparaissent alors. Depuis les années 1960, ces chercheurs ont conservé l'ensemble de leurs travaux (Luc de Golbéry a fait sa thèse de doctorat entre 1966 et 1969 et a développé beaucoup d'outils informatiques à l'université de Rouen, qu'il a importés en Inde), et leurs expériences vont contribuer largement à combler les vides historiographiques du projet. Tant du point de vue de l'histoire intellectuelle que de l'évolution des outils de l'informatisation et de la matérialité des productions graphiques, leur histoire personnelle et leurs archives constituent une archéologie des médias numériques mobilisant la sémiologie graphique en Inde. À travers leurs supports de travaux, leurs machines et les codes informatiques qu'ils ont mis au point, il va être possible d'étudier des collaborations avec, entre autres, Hewlett-Packard, Thompson et IBM. Bertin s'est d'ailleurs rendu en Inde pour observer leurs recherches et l'internationalisation de ses principes, étant lui-même en pourparlers avec IBM. Il développera lui aussi des expérimentations sur la personnalisation de la machine à écrire à boule Composer pour ses « points Bertin », procurant ainsi une autre piste de réflexion à suivre sur les archives IBM.

En définitive, une piste d'histoire parallèle s'esquisse, avec des hypothèses et des questions de recherche auxquelles seules les archives pourront apporter les réponses.

Effectivement, en 1967, année de la publication de la *Sémiologie graphique*, une émulation déjà bien présente dans les cercles intellectuels français trouve son plein épanouissement dans l'étude des signes, des formes et des symboles.

À cette période, le typographe Adrian Frutiger est à Paris. Il a dessiné le caractère Univers pour la Composer d'IBM trois ans auparavant, et cette même année de la publication de la *Sémiologie graphique* et du système totalisant de Bertin, il correspond avec Charles Bliss à propos de sa langue idéographique, le Bliss Symbol. Frutiger s'interroge sur l'élaboration de langages graphiques universels et débute le dessin du caractère Devanagari avec Mahendra Patel, à Ahmedabad.

Frutiger signe quelques années plus tard l'identité visuelle de l'Institut de recherche en design d'A Ahmedabad, premier lieu de pédagogie et de recherche en design indien, où Mahendra Patel enseignera pratiquement quarante ans, et où il conserve toutes les archives de sa collaboration avec le typographe suisse.

Il y a une hypothèse de correspondances entre les trajectoires intellectuelles de Bertin et de Frutiger, sur l'élaboration des systèmes visuels et l'histoire intellectuelle comme sur leur informatisation et l'histoire des liens, cette fois entre typographie et humanités numériques. Et sans doute une de ces pistes peut-elle se trouver en Inde.

De nouvelles convergences entre design et recherche sont mobilisées pour questionner la place dévolue au design graphique dans la construction visuelle et instrumentale des pratiques et des savoirs scientifiques contemporains.

Les corpus d'archives, s'ils sont des outils pour la recherche, car ils constituent la matière première des supports de faits et des traces historiques, ont une vie propre et une manière de se constituer qui tient également de l'organique et du familier. L'on peut même parler du caractère «vivant» de l'archive, et de la relation intime et affective qui se crée dans le dépouillement, la consultation, la découverte de contenus inédits, dont Jacques André, mathématicien et informaticien devenu un des spécialistes français de la typographie, dit qu'il s'agit d'un «ensemble de documents, quels que soient leurs formes ou leur support matériel, dont l'accroissement s'est effectué d'une manière organique, automatique, dans l'exercice



6

des activités d'une personne physique ou morale, privée ou publique, et dont la conservation respecte cet accroissement sans jamais le démembrer» 25. Jacques André, «De la preuve à l'histoire, les archives en France», *Traverses*, n° 36, «L'archive», janvier 1986, p. 29.

À ce sujet, et pour revenir au projet d'étude des travaux de Jacques Bertin, les propriétés vivantes des archives se sont même révélées très récemment «vivaces». En conclusion de cet article, évoquons certains enjeux qui, à ce stade, cherchent encore leur tissage.

De manière générale, étudier l'apport de Bertin 24. Une journée d'étude sur la traduction de la sémiologie graphique, notamment dans des modèles linguistiques comme le japonais et l'arabe, aura lieu le 28 novembre 2022 à l'EHESS, sur le campus Condorcet, voir le programme en ligne sur la page du projet et de ses archives ouvre de nombreuses perspectives de réflexion. D'une part, dans

6

Composphères IBM en caractère Univers, photographie : Anne-Lyse Renon, Atelier national de recherche typographique (ANRT)-Nancy, 2022

l'histoire de l'implication graphique au sein du développement des recherches en sciences sociales et dans l'histoire de leur informatisation.

D'autre part, d'un point de vue méthodologique, l'évolution des outils et des supports conservés va permettre de comprendre et d'effectuer une historiographie de l'approche des données, de leur récolte et de leur structuration, dans une optique de mise en place d'une rhétorique scientifique de la représentation graphique de l'information. Et puis, cela va permettre d'en réfléchir les enjeux idéologiques : Bertin a cherché toute sa vie à être reconnu non pas comme un chercheur mais comme un scientifique – la distinction n'existait pas alors –, et pour cela il a essayé à tout prix de se « débarrasser » des aspérités sensibles de son travail graphique en élaborant un système rigide et totalisant. Faire système revient-il à faire science ?

Nous avons fait appel à des projets contemporains qui illustrent le paradoxe qu'il conviendra de resituer historiquement, celui qui a tirailé Bertin, et nombre de chercheurs après lui, de composer entre l'usage de variables visuelles et la volonté d'atteindre une objectivité de la représentation et de revendiquer une posture scientifique, entre autres *via* son automatiser, tout en ne pouvant pas échapper à la part « esthétique » des données, voire en la revendiquant <sup>25</sup>. Nous renvoyons volontiers à la collection « Esthétique des données » des Éditions B42, dirigée par Nicolas Thély, et, entre autres, aux essais de Johanna Drucker et d'Anthony Masure.

Ainsi que le commente Anthony Masure : « Les machines ont pris beaucoup d'importance, notamment dans la mathématisation du visible, et on a exploré des logiciels de cartographie, notamment la bibliothèque graphique en javascript D3JS, qui se multiplie, également les systèmes de gestion de contenu, et une question se pose, celle des déterminismes visuels qui sont embarqués » <sup>26</sup>. Propos recueillis lors de l'intervention d'Anthony Masure à la journée de lancement du projet ANR DESIGNSHS (Pierrefitte-sur-Seine, Archives nationales, 14 octobre 2021), voir <https://laboratoire-graphique.fr/>

Ce contexte stimule une dynamique et une expérience collectives de découvertes interdisciplinaires des usages de ces méthodes et outils en contexte patrimonial, qui vise à fonder une contribution du design et des technologies numériques pour la recherche <sup>27</sup>. Il ne s'agit pas de relancer le débat, dont la clôture, encore fragile, propose de définir les distinctions et spécificités entre modèles de recherche, mais il semble que, à toutes

fins utiles, une nuance entre recherche et science est nécessaire. Toute recherche n'étant pas scientifique la nuance se pose du fait du nombre exponentiel de « comités scientifiques » dans les programmes de recherche-crédation et de leur définition. Ce constat semble révélateur parce que la légitimité de la recherche-crédation essaie de s'inventer à travers des codes empruntés à un modèle fantasmé auquel elle essaie de se soustraire. Voir Anthony Masure, « Principes pour une recherche-crédation ouverte », texte à paraître dans un ouvrage en hommage à Lysianne Lécho Hirt, Genève, MétisPresses, 2023 sur la connaissance scientifique, surtout dans sa matérialité graphique. Si ces projets possèdent des spécificités de contenu et de mise en forme, l'on peut noter néanmoins les critères communs offrant d'en identifier les enjeux : l'ouverture des données, les possibilités d'appropriation, la mise en valeur des caractères hétérogènes et polymorphes des contenus et les propriétés heuristiques de leur visualisation. Le design intervient abondamment dans toutes les strates. Les plateformes sont au cœur des développements actuels au sujet de l'histoire des connaissances et de leur visualisation, de même qu'une perspective de développement de la recherche-crédation en design et des technologies numériques pour l'étude du patrimoine scientifique <sup>28</sup>. Voir Anne-Lyse Renon, « Contribution du design et des technologies numériques pour la recherche sur le patrimoine scientifique », intervention du 21 septembre 2022 lors de la 9<sup>e</sup> Conférence annuelle du Conseil international des archives (ICA), « Archives : combler les fossés », Rome, 19-23 septembre 2022. De manière générale, là où l'archive a été conçue comme une source et un outil pour les historiens, les spécialistes des humanités numériques et les designers décèlent un support visuel et une matière graphique à expérimentation et à valorisation ; gageons que cela augure des perspectives pour développer la conception de nouvelles méthodes de recherche.

# Tools R Us

1. I. Quincaillerie américaine pour professionnels et amateurs vendant

«des outils de qualité industrielle et l'équipement dont vous avez besoin pour que le travail soit bien fait». Le nom joue sur celui de la franchise de magasins de jouets Toys 'R' Us où le 'R' équivaut à «*are*». II. Premier morceau de l'album *Weeps* (1996) du groupe de rock indépendant néerlandais Daryll-Ann. Le morceau commence par «Les outils automatisés ne vous aideront pas».

Écrit par Joost Grootens  
Traduit par Barb M. Prynne  
Mis en page avec Adobe InDesign 17.4 / 18.0

62 Les outils de design des étudiantes françaises  
67 La chronologie des seuils technologiques  
71 La domination des producteurs d'outils  
75 Apprendre des non-spécialistes  
84 Pédagogie et historiographie

Joost Grootens

est designer graphique pédagogue et chercheur. Basé entre Amsterdam (Pays-Bas) et Biel/Bienne (Suisse) son studio SJG conçoit des livres des cartes des polices de caractères des installations spatiales et des environnements de données numériques. Il est professeur de recherche artistique en design visuel à l'Académie royale des beaux-arts du Danemark à Copenhague et enseigne à l'Istituto Superiore per le Industrie Artistiche (ISIA) d'Urbino en Italie. Il a dirigé le programme du master Information Design à l'académie de design d'Eindhoven aux Pays-Bas. Sa recherche porte sur la transformation des domaines et des pratiques du design graphique et de la cartographie face aux changements technologiques qui affectent les outils pour enregistrer créer publier produire et disséminer l'information visuelle.



On a envisagé l'histoire du design graphique comme étant celle de la designer<sup>2</sup>. J'utiliserai dans cet article le pronom «elle» pour désigner les designers graphiques, et ce, afin de montrer que le champ du design graphique est composé d'une diversité de praticiennes et de mettre en avant les disparités de genres dans les descriptions et l'historiographie du design graphique qui produit de l'information visuelle en prenant le contrôle des outils et des procédures spécialisés<sup>3</sup>. Richard Hollis, «Have you ever really looked at this poster?» (1994), in Sara De Bondt et Catherine de Smet (dir.), *Graphic Design. History in the Writing (1983–2011)*, Londres, Occasional Papers, 2012, p. 73. L'arrivée de l'ordinateur et du logiciel personnels avait presque achevé ce processus. Au cours de l'ère numérique, cependant, des tensions sont apparues dans la relation entre la designer et ses outils. Quoi qu'il arrive, elle n'est aujourd'hui plus strictement monogame. L'existence d'une réciprocité entre des outils graphiques de spécialiste offrant un rôle spécialisé et une pratique de spécialiste qui justifie la création d'outils hautement spécifiques ne va pas de soi. Au cours des décennies qui ont accompagné le passage au XIX<sup>e</sup> siècle, les outils de création, d'enregistrement, d'édition, de production et de diffusion de l'information visuelle sont devenus accessibles à toutes, tandis que les designers graphiques adoptaient simultanément les outils et les rôles d'autres domaines. Le design a ainsi perdu son monopole de spécialiste dans la production de l'information graphique et, en même temps, est devenu si multiforme qu'il a commencé à ressembler à un «vaste corps informe»<sup>4</sup>. Andrew Blauvelt, «Towards Critical Autonomy, or Can Graphic Design Save Itself?» (2003), in Michael Bierut, William Drenttel et Steven Heller (dir.), *Looking Closer 5. Critical Writings on Graphic Design*, New York, Allworth Press, 2006, p. 9, notre trad.

Que devrait alors faire la designer dans tout ce bazar? Il semble naïf de regretter la période entre l'introduction du Mac et l'adoption généralisée des technologies du Web 2.0, cette courte époque qui a vu la designer accéder pour la première fois à l'ensemble des technologies de création, d'enregistrement, d'édition, de production et de distribution de l'information visuelle, mais au cours de laquelle son monopole sur l'exploitation de ces outils restait relativement incontesté. Avec l'accès croissant aux moyens de production, le rôle assigné à la designer dépassait ses responsabilités traditionnelles. Mais elle n'évoluait pas encore parmi les non-spécialistes qui pouvaient faire de même, questionnant ainsi sa position. Au risque de filer un peu trop loin la métaphore de la

monogamie, ne devrait-elle pas se demander si cette relation a toujours du sens, s'il ne faudrait pas l'abandonner ou choisir un rôle complètement différent?

Dans ce texte, je déambulerai à travers la pratique et la théorie de la relation entre la designer et ses outils. Je me concentrerai sur les jeunes designers qui sont encore étudiantes tout en prenant en compte les non-spécialistes qui se sont approprié les outils graphiques de création, d'enregistrement, d'édition, de production et de publication de l'information visuelle. Toutes ces pratiques ont en commun d'étendre, de questionner ou d'ébranler ce que nous considérons comme des outils de design. Je réfléchirai à ce qu'implique la relation en constante évolution entre la designer et ses outils pour son rôle, la discipline, la pédagogie et l'historiographie du design, à un moment où nous progressons vers l'ère de la post-designer graphique.

## LES OUTILS DE DESIGN DES ÉTUDIANTES FRANÇAISES

Il y a quelques années, j'ai commencé à enquêter sur l'état du design graphique. Dans la théorie et les écrits sur la discipline, je n'ai pu trouver que des descriptions limitées ou des interprétations insatisfaisantes de ce dont j'avais fait l'expérience dans ma propre pratique de designer graphique, notamment la relation en pleine transformation entre la designer et ses outils et la position changeante de la designer qui en découle. L'écart entre ce que j'ai rencontré en théorie et mon expérience acquise m'a conduit à mener une enquête, qui a pris la forme d'un ensemble de workshops, d'une recherche doctorale et de modestes expériences et investigations au sein de ma pratique.

Par exemple, j'ai étudié les curriculums vitæ de designers postulant pour un stage dans mon studio. Je m'intéressais aux compétences et aux outils que les jeunes designers énumèrent lorsqu'elles postulent auprès d'un studio de design. Il s'agissait aussi de savoir comment la nouvelle génération de designers graphiques considère sa discipline et quelle expertise elle estime importante afin d'y acquérir une place. Et, enfin, de quelle manière les institutions pédagogiques envisagent

le design graphique et quelles compétences sont jugées nécessaires pour que de jeunes designers deviennent compétentes?

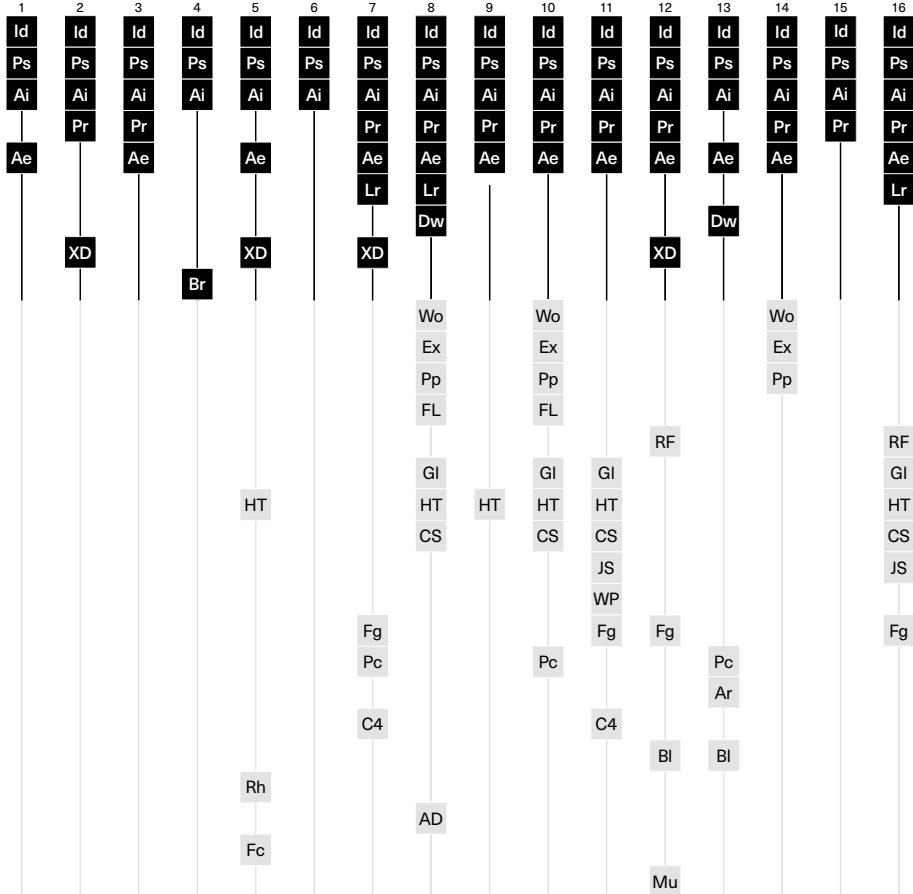
Il y a beaucoup à dire au sujet de cette enquête. Elle ne concerne que les candidatures adressées à un seul studio de design, qui est actif dans une niche très spécifique de la discipline : le design de livre et le design d'information. Pour certaines formations, le stage est obligatoire, ce qui peut influencer l'envie de postuler, de même que les ressources financières de l'étudiante ou l'attrait de la ville d'Amsterdam, où se trouve mon studio, peuvent influencer la composition du groupe d'étudiantes qui postulent. Mais, selon moi, cette étude vise à repérer des tendances et de grands mouvements plutôt qu'à proposer des considérations générales sur les designers, la discipline et la pédagogie du design. En même temps, j'ose affirmer qu'elle ne se contente pas de cartographier des particularités, puisqu'elle couvre une période de plusieurs années et prend en compte un nombre élevé de lettres de motivation. Une telle recherche, si elle était conduite à une plus grande échelle et sur une plus longue durée, apporterait une contribution précieuse à la cartographie et à l'interprétation d'une discipline en mouvement. Celle qui a été menée dans mon studio n'en est qu'une première exploration.

Pour cet article, j'ai repris l'enquête sur les compétences et les outils mentionnés dans les lettres de motivation, mais je me suis concentré cette fois sur les stages demandés depuis la France entre janvier 2016 et juillet 2022. Elle concerne un peu plus de cent candidatures (sur environ mille candidatures internationales au cours de cette période). D'ailleurs, la comparaison de ces candidatures ne révèle pas de différence majeure entre les compétences en matière de logiciels des étudiantes françaises et celles d'autres pays ou même

1

Vue d'ensemble des outils mentionnés dans les candidatures de stage des étudiantes françaises auprès de l'atelier de l'auteur pour la période 2016-2022, classée par écoles

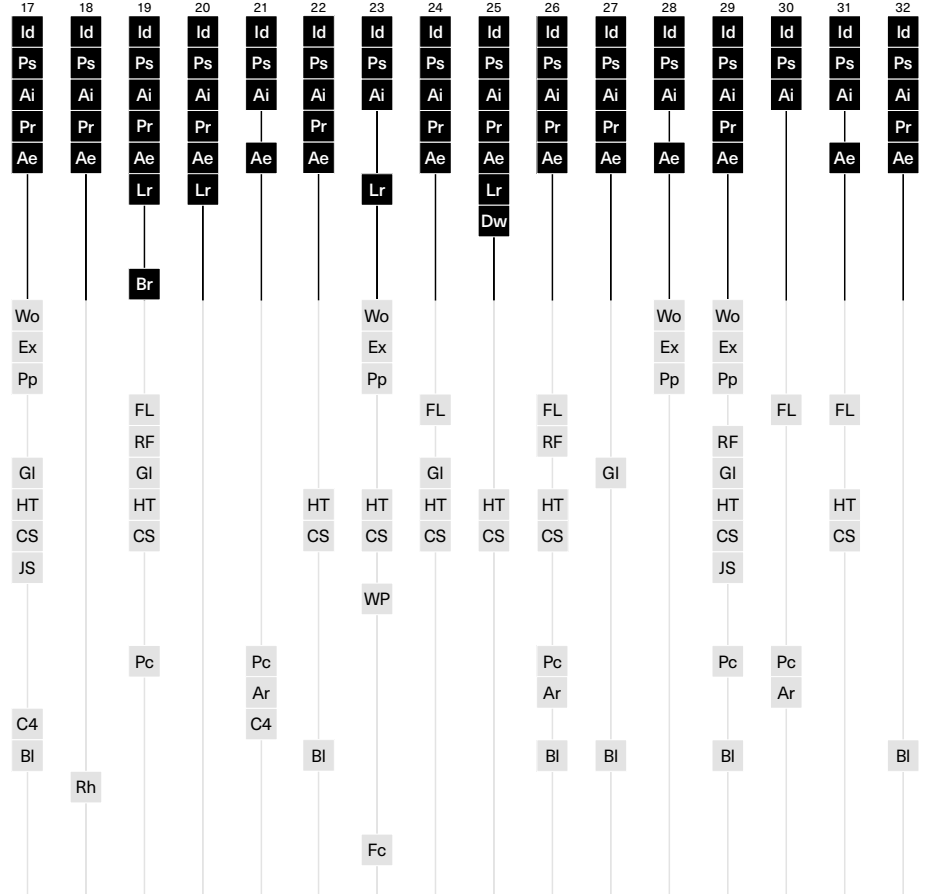
- 1 AGR, l'École de l'Image, Nantes
- 2 Bellecour École, Lyon
- 3 Cité scolaire Raymond Loewy, La Souterraine
- 4 École BRASSART, Nantes
- 5 École de Condé, Bordeaux
- 6 École de Condé, Lyon
- 7 École de Condé, Paris
- 8 École de Design Nantes Atlantique, Nantes
- 9 ECV Aix-en-Provence, Provence
- 10 ECV, Bordeaux
- 11 ECV, Paris
- 12 ENSAAMA, Paris
- 13 EnsAD, Paris
- 14 ENSAPL, Villeneuve d'Ascq
- 15 Ésaab, Nevers
- 16 ÉSAD Amiens



- Id** Adobe InDesign is a layout and page design software for print and digital media developed by Adobe Inc. (US) and released in 1999.
- Ps** Adobe Photoshop is an imaging and graphic design software developed by Adobe Inc. (US) and released in 1990.
- Ai** Adobe Illustrator is a vector graphics software developed by Adobe Inc. (US) and released in 1987.
- Pr** Adobe Premiere is a video editing software for film, TV and the web developed by Adobe Inc. (US) and released in 1991.
- Ae** Adobe After Effects is a digital visual effects, motion graphics, and compositing application released by Adobe Systems (US) in 1993.
- Lr** Adobe Lightroom is a creative image organization and image manipulation software developed by Adobe Inc. (US) and released in 2017.
- Dw** Adobe Dreamweaver is a web development tool released by Adobe Inc. (US) in 1997.
- XD** Adobe XD is a vector-based user experience design tool for web apps and mobile apps, developed and published by Adobe Inc. (US) in 2017.
- Br** Brackets is a source code editor with a primary focus on web development, created by Adobe Inc. (US) in 2014.
- Wo** Microsoft Word is a word processing software developed by Microsoft (US) and released in 1983.
- Ex** Microsoft Excel is a spreadsheet developed by Microsoft (US) and released in 1987.
- Pp** Microsoft PowerPoint is a presentation program, created by Robert Gaskins and Dennis Austin. It was first released in 1983.
- FL** FontLab is a font editor developed by SoftUnion Ltd (RU)/Pyrus North America Ltd. (US) and released in 1993.
- RF** RoboFont is a font editor written entirely in Python and released in 2011.

■ Adobe    □ Other developer

- 17 ÉSAD Valence
- 18 ESADSE, Saint-Étienne
- 19 ESAIG, Paris
- 20 ESMA, Montpellier
- 21 Etaag, Grenoble
- 22 HEAR, Strasbourg
- 23 ISCOM, Paris
- 24 IsdaT, Toulouse
- 25 L'IDEM, Le Soler
- 26 La Martinière Diderot, Lyon
- 27 Lycée Brequigny, Rennes
- 28 Lycée Charle de Gaulle, Chaumont
- 29 Lycée Jacques Prévert, Boulogne-Billancourt
- 30 Lycée Saint Exupéry, Marseille
- 31 Université de Rennes, Rennes
- 32 Université Savoie Mont Blanc, Chambéry



- GI** Glyphs is a font editor developed by Georg Seifert (Germany) and released in 2011.
- HT** HTML is the standard markup language for documents designed to be displayed in a web browser, developed by Tim Berners-Lee (UK) in 1992.
- CS** CSS is a style sheet language used for describing the presentation of a document written in a markup language such as HTML, released in 1996.
- JS** JavaScript is a core programming language of the Internet. It first appeared in 1995.
- WP** WordPress is a free and open-source content management system released in 2003.
- Fg** Figma is a collaborative browser-based interface design tool initially released in 2016.
- Pc** Processing is an open-source graphical library and integrated development environment developed by Casey Reas and Ben Fry (US) in 2001.
- Ar** Arduino, an open-source hardware and software company created in 2005 in Italy.
- C4** Cinema 4D is a 3-D modeling, animation, motion graphic and rendering software developed by MAXON (Germany) and released in 1990.
- Bl** Blender is a free and open-source 3D computer graphics software released in 1994.
- Rh** Rhinoceros is a 3-D computer-aided design modeling software developed by Robert McNeel & Associates (US) and released in 1994/1998.
- AD** Autodesk 3ds Max, is a 3D computer graphics program released in 1996.
- Fc** Final Cut Pro is a series of non-linear video editing software programs first developed by Macromedia Inc. and later Apple Inc. (US), released in 2011.
- Mu** MusE is computer software, a sequencer for Musical Instrument Digital Interface (MIDI) and audio, it was released in 2000.

d'autres régions du monde. Il existe une tendance claire selon laquelle les étudiantes maîtrisent les mêmes outils industriels standard, parfois complétés par d'autres compétences numériques. La figure [1] classe les résultats anonymisés par écoles. Les candidates qui ont établi une liste de compétences dans leur CV viennent de trente-deux écoles françaises. Si plusieurs étudiantes viennent de la même institution, toutes les compétences précisées sont présentées sous cette école.

Vous vous demandez peut-être quel est l'intérêt d'énumérer tous ces moyens de création, d'enregistrement, d'édition, de production et de distribution de l'information graphique. Dans cette liste, je repère plusieurs ensembles séparés d'outils fondés sur des technologies distinctes qui impliquent des pratiques de production graphique différentes. Mais aussi divers rôles de designer et d'utilisatrice, et des définitions variables du design graphique et des personnes que nous considérons comme étant designers. En ce sens, les compétences qu'une designer inclut dans son CV révèlent sa façon d'appréhender la discipline et le rôle qu'elle se voit jouer.

Que la nature des outils de design ait un impact sur l'essence du design graphique n'est pas partagé universellement. Pour certains, les technologies numériques ne sont qu'un nouvel outil de design. Dans l'épilogue du *Meggs' History of Graphic Design* (2012), les auteurs Philip B. Meggs et Alston W. Purvis décrivent les technologies numériques comme un ensemble d'outils supplémentaire<sup>5</sup>. Philip B. Meggs et Alston W. Purvis, *Meggs' History of Graphic Design*, 5<sup>e</sup> éd., Hoboken, John Wiley & Sons, 2012, p. 572. Ils écrivent ainsi de manière éloquente dans les deux derniers paragraphes : « Comme souvent par le passé, les outils du design changent avec l'évolution de la technologie. L'essence du design graphique, toutefois, reste inchangée. Cette essence consiste à mettre en ordre l'information, à mettre en forme des idées et à conférer de l'expression et des sentiments aux artefacts qui documentent l'expérience humaine. La nouvelle génération de designer graphique doit se prendre en main pour définir de nouvelles esthétiques dans les médias électroniques et ne pas laisser la technologie les dicter. Ce faisant, la nouvelle génération ouvrira la voie à des approches nouvelles et plus efficaces pour sa discipline »<sup>6</sup>. *Ibid.*, notre trad.

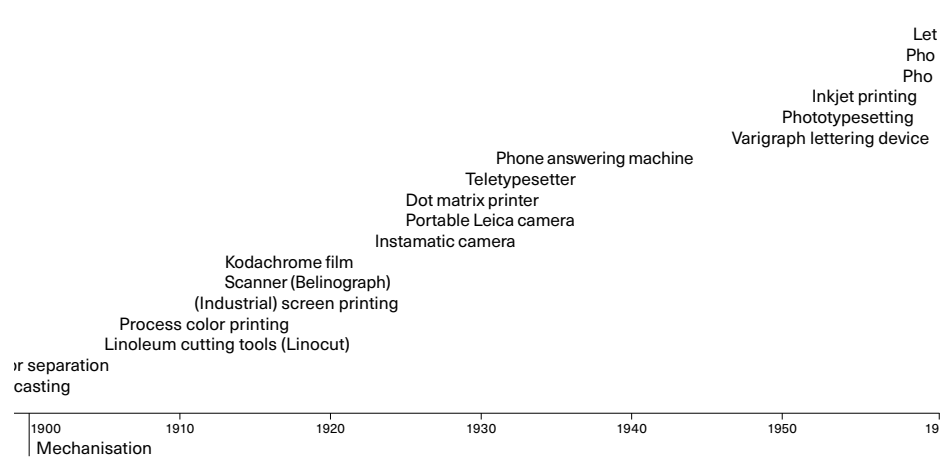
La citation du *Meggs'* fait écho à la phrase qui ouvre cet article : la designer graphique prend le contrôle des outils et détermine ainsi ceux de la discipline. Je me demande cependant sérieusement si tel est bien le cas. Mais avant de nous poser cette question, regardons de plus près les différences entre les divers ensembles d'outils graphiques. Quelles différences observons-nous et comment établissent-elles différents types de pratique?

## LA CHRONOLOGIE DES SEUILS TECHNOLOGIQUES

Lors de ma recherche doctorale, j'ai développé un modèle pour décrire la transformation du design graphique en me fondant sur la façon dont différents ensembles d'outils définissent des pratiques graphiques spécifiques<sup>7</sup>. Joost Grootens, *Blind Maps and Blue Dots. The Blurring of the Producer-User Divide in the Production of Visual Information*, Zurich, Lars Müller Publishers, 2021, p. 41. Titré « Chronologie des seuils technologiques », ce modèle s'appuie sur les divers rôles qu'a endossés la designer au gré des changements d'outils de design, analysés par le designer graphique et commissaire d'expositions Andrew Blauvelt<sup>8</sup>. Andrew Blauvelt, « Outil (ou le designer graphique face à la post-production) » (2011), trad. américain Véronique Rancuret, révision Samuel Vermeil, *Azimuts*, n° 47, « Travail », 2017, p. 88-103, <https://revue-azimuts.fr/numeros/47/outil-ou-le-designer-graphique-face-a-la-post-production>. Mais tandis que le modèle de Blauvelt se concentre exclusivement sur les conséquences des changements technologiques pour le rôle de la designer, le mien se concentre sur les outils eux-mêmes et permet de situer les pratiques de production et d'usage, tout comme celles des spécialistes et des non-spécialistes.

Ce modèle n'est pas une description textuelle mais une représentation graphique d'une période donnée qui intègre les technologies de création, d'enregistrement, de production, de distribution et d'accès à l'information visuelle. Je distingue trois ensembles de technologies : la mécanisation, la numérisation et la dissémination.

La mécanisation renvoie aux technologies de production industrielle de l'information graphique qui ont permis aux designers graphiques d'émerger en tant que spécialistes dans la production de ce type d'information.



La numérisation est l'association de différents outils, et donc de tâches jusqu'alors cloisonnées, en un unique super-outil, l'ordinateur et le logiciel de design. Cela a étendu le domaine d'action de la designer, accroissant son rôle, mais elle n'était plus la spécialiste possédant un accès exclusif aux outils graphiques.

En revanche, la dissémination touche à la (vitesse et à l'étendue de la) distribution d'information, à l'interaction et à l'échange avec d'autres personnes ainsi qu'à l'accessibilité pour tous et toutes aux moyens de production graphique.

Ce modèle pose une série de conditions consécutives pour différentes sortes de pratiques de production et d'usages d'information graphique, chacune avec ses propres degrés d'accessibilité en termes économique ou de connaissance spécialisée nécessaire. Aujourd'hui, les pratiques des designers sont fluides, elles se déplacent entre les multiples espaces technologiques, choisissant parfois de produire en utilisant des technologies prénumériques et même préindustrielles, tout en optant pour des formats de distribution sur internet pour d'autres étapes d'un même projet. Ce modèle permet aussi de situer différents types d'usage : des usages plus passifs ou des formes participatives apportées par les technologies du Web 2.0, en passant par des types d'usage dans lesquels la distinction entre productrices et utilisatrices disparaît entièrement.

L'espace entre les divers seuils de ce modèle tout comme leur orientation montrent à quelle vitesse et à quelle échelle le design graphique se transforme. La courbe des technologies de la mécanisation suit une pente douce, alors que les courbes de la numérisation et de la dissémination sont plus abruptes. Cela signifie que les technologies impliquant un ordinateur et internet ont été introduites dans un temps plus court et à une plus grande échelle. L'espace séparant les seuils est encore plus révélateur. Les courbes de la mécanisation et de la numérisation sont plus espacées que celles qui existent entre la numérisation et la dissémination, ce qui indique qu'elles se suivent de plus en plus vite.

Pour cet article, comme le montre la figure [2], j'ai inclus à la chronologie les outils spécifiés dans les candidatures de stage françaises. Les outils que les étudiantes françaises mentionnent dans leurs CV apparaissent en gras.

Ces CV mettent en avant des outils principalement situés dans le numérique, des technologies qui décuplent l'accès des designers à la production d'information graphique. Seuls quelques outils appartiennent au seuil de la dissémination, des technologies qui ont accru l'ouverture du domaine, au point qu'il a cessé d'être une activité de spécialiste.

## LA DOMINATION DES PRODUCTEURS D'OUTILS

La liste des compétences des candidatures des étudiantes françaises situe leurs pratiques tout en révélant qu'elles recourent principalement aux outils d'une seule et unique société. L'ensemble des étudiantes possèdent une bonne maîtrise d'Adobe InDesign, d'Adobe Photoshop et d'Adobe Illustrator. Respectivement, le logiciel de mise en page et de conception pour l'impression et les médias numériques, le logiciel d'édition de pixels et le logiciel d'édition vectoriel de la société de logiciel américaine Adobe. Quelques éditeurs graphiques différents figurent dans les CV des candidates, mais les trois outils d'Adobe sont les seuls mentionnés chaque fois. Ces applications sont intégrées à Adobe Creative Cloud, un ensemble d'outils logiciels destinés au design graphique, à l'édition vidéo, au développement en ligne et à la photographie, correspondant aux standards de l'industrie dans un grand nombre de domaines créatifs.

Les résultats de cet inventaire chez les étudiantes françaises sont confirmés par une série de workshops intitulés «Atlas des outils de design», menés dans des écoles suisses et néerlandaises, qui examinaient les aspects politiques, sociaux, environnementaux et économiques des outils de conception

2

Timeline of Technological Thresholds, les logiciels apparaissent en gras dans les CV des étudiantes françaises qui ont postulé pour un stage auprès du studio de l'auteur au cours de la période 2016-2022

utilisés quotidiennement par les participantes 9. Les workshops ont eu lieu dans les départements de design graphique de l'École cantonale d'art de Lausanne (2016), de la Zurich University of the Arts (2017), de la Design Academy d'Eindhoven (2018) et de la Bern University of the Arts (2018). La supervision de l'ensemble de ces workshops, à l'exception d'un seul, a été réalisée en collaboration avec Dimitri Jeannotat. Les résultats, traduits dans des formats visuels – des cartes, des frises chronologiques et des diagrammes –, ont été présentés dans un livre, *Atlas of Design Tools*. Au début de chaque workshop, les participantes listent les outils qu'elles emploient le plus. Sur plus de cent participantes, une large majorité a nommé un logiciel Adobe comme arme de prédilection. Les dix premiers de chaque workshop comprenaient invariablement, et souvent aux premières places : InDesign, Illustrator et Photoshop.

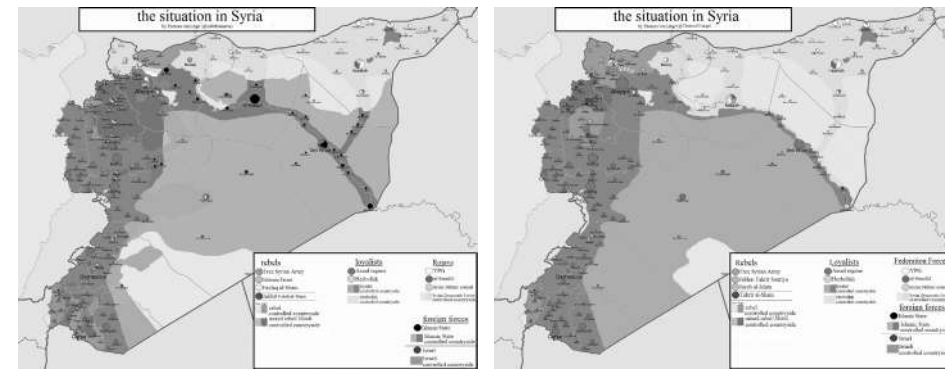
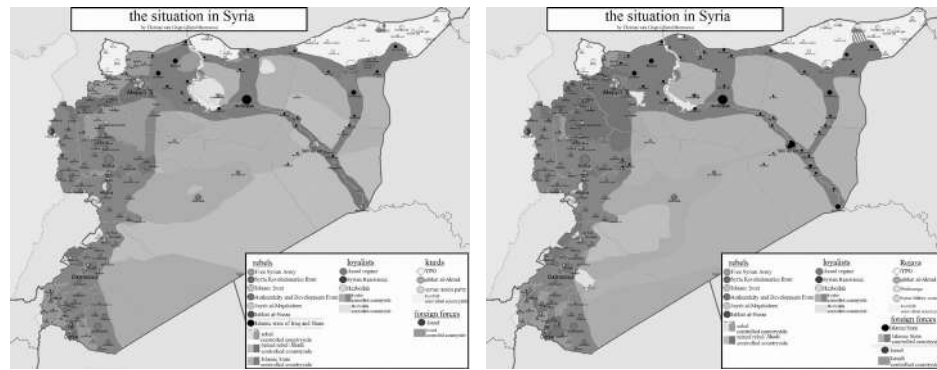
L'inventaire des étudiantes françaises en design et le résultat des workshops témoignent de la domination d'Adobe dans le domaine des logiciels créatifs. Il existe des options en dehors des outils Adobe, aussi bien commerciales qu'open source, et il me semble que l'on devrait regarder l'ensemble comme un tout. L'ensemble des logiciels d'Adobe permet de transférer aisément des éléments conçus dans une application vers une autre. Pour le théoricien de la culture numérique Lev Manovich, cette transition d'un outil et médium à l'autre est une pratique typique de l'ère du logiciel où l'«import» et l'«export» ainsi que les fonctions et les commandes associées sont plus importants que les opérations individuelles offertes par les programmes 10. Lev Manovich, *Software Takes Command* (2013), New York, Bloomsbury Academic, 2014, p. 306. En d'autres termes, lorsque l'on a affaire à des outils de design graphique, nous devons considérer le groupe d'outils comme un tout. À ce niveau, il n'existe pas d'alternative au Creative Cloud, aucun autre ensemble de logiciels aussi complet et qui offre un échange aussi facile qu'Adobe.

Pourquoi la domination d'une seule société de logiciels devrait-elle poser un problème à la designer graphique et au champ du design? Si les produits d'Adobe sont si largement adoptés par les designers et l'industrie, c'est que la société doit bien faire son travail. Outre les habituels inconvénients d'un monopole, où le monopoliste n'a aucun intérêt à améliorer ses produits ou à maintenir le produit à bas prix, certains inconvénients impactent aussi la pratique du design.

Le logiciel de design a incorporé des tâches, ou, dans la langue des logiciels, des «fonctionnalités», qui à l'ère pré-numérique étaient exécutées par des spécialistes indépendantes ou contenues dans des moyens de production spécifiques. Pensez à la composition, à la lithographie, aux chartes de couleurs, aux aides à la composition, etc., qui sont intégrés au logiciel de design. Les menus et les paramètres par défaut des outils de design proviennent de choix faits par les producteurs du logiciel et reflètent inévitablement une conception particulière du design. Cette gestion des fonctions de conception dans un outil dominant réduit l'éventail d'options disponibles pour les designers, et donc aussi les résultats imaginables. Le contrôle des tâches incorporées dans un logiciel de design peut améliorer la fonctionnalité de l'outil et optimiser la qualité minimale d'un résultat, mais c'est aussi au prix de la diversité de l'expression visuelle.

La position dominante d'un ensemble de logiciels dans un domaine ne se cantonne pas à celle d'Adobe Creative Cloud pour la production en design graphique. Réfléchissez, par exemple, au rôle de Microsoft dans le domaine académique : Word pour compiler des textes et des projets de recherche, PowerPoint pour les présentations de conférence ou de cours, et Excel pour la recherche quantitative, pour réaliser un diagramme ou pour suivre un budget. La domination d'un outil dans une discipline donnée risque de conduire à une pratique spécifique mais limitée. Des auteurs pensent d'ailleurs que certains outils ont un impact sur le résultat. Le statisticien et critique du design d'information Edward R. Tufte a soutenu que PowerPoint forçait les utilisateurs à créer des présentations qui se fondent sur «une structure à sens unique extrêmement hiérarchisée comme modèle d'organisation de tout type de contenu», laquelle «transforme l'information en argumentaire de vente et les présentateurs en marketeurs» 11. Edward R. Tufte, *The Cognitive Style of PowerPoint* (2003), Cheshire, Graphics Press, 2006, p. 4, notre trad.

Une autre critique concerne cette fois le modèle économique d'Adobe. Depuis 2014, le logiciel Adobe est seulement disponible sur abonnement. Moyennant un paiement mensuel, l'utilisatrice obtient l'accès à un ou plusieurs outils. Le coût de l'abonnement est élevé et presque uniquement accessible à celles dont la pratique spécialisée emploie quotidiennement



3

cet outil. Si l'utilisation de versions piratées du logiciel est très répandue, elle ne constitue pas une solution satisfaisante. Puisque Adobe actualise régulièrement ses produits et que les imprimeurs et un grand nombre de sociétés de production graphique sont à jour, la designer est soumise au cycle perpétuel des mises à jour si elle souhaite que son travail soit produit. Cette analyse au sujet d'Adobe vaudrait tout aussi bien pour l'impact du producteur d'ordinateurs Apple, des smartphones, des réseaux sociaux, des imprimeurs, des services d'impression à la demande et des canaux de distribution en ligne. L'impact de ces outils sur les pratiques des designers graphiques et sur le design graphique est considérable. Ces outils donnent parfois l'impression de contrôler les pratiques et la discipline, et non l'inverse. La phrase d'ouverture de cet article renvoie à une déclaration du designer graphique Richard Hollis, selon laquelle le design graphique se développe de concert avec la designer qui prend le contrôle de ses outils et de ses procédures. Une déclaration faite en 1994, dans l'intervalle entre la numérisation des outils et l'accès généralisé précédemment décrit, ce laps de temps entre les courbes de numérisation et de dissémination dans la chronologie des seuils technologiques, et qui paraît naïvement optimiste face à l'obscénité de la santé économique actuelle des monopoles technologiques, aux scandales de surveillance en ligne, à la « *gig economy* » 12. NdT : littéralement « économie de petits boulots ». Ce terme renvoie aux nouvelles modalités d'emplois associés aux plateformes dites collaboratives de type Uber et Deliveroo et à son exploitation sociale et économique.

Pour que la designer reprenne le contrôle de son rôle dans le domaine du design graphique, elle devra changer sa relation aux outils. Pour ce faire, il peut être utile d'observer les non-spécialistes qui se sont appropriés les outils graphiques, ainsi que les stratégies et les pratiques qu'elles ont développées. Les comprendre pourrait aider la designer graphique à revendiquer sa position dans la discipline.

### APPRENDRE DES NON-SPÉCIALISTES

Quels rapports entretiennent les outils du design graphique avec les pratiques des non-spécialistes qui se les sont appropriés? On pourrait penser que ces novices, parce qu'elles n'ont pas à prendre en charge une connaissance du contexte ou une position en lien avec une discipline ou son héritage, peuvent faire ce qu'elles veulent et comme elles l'entendent. Seront-elles capables de développer de nouveaux modèles, de nouvelles relations à ces outils que nous, designers graphiques, utilisons dans nos pratiques? Je vais à présent « surseoir à

3

Thomas van Linge (@ThomasVLinge), *The Situation in Syria*, cartographie, publiée sur Twitter, 2014-2018



tout jugement » 13. Robert Venturi, Denise Scott Brown et Steven Izenour, *L'Enseignement de Las Vegas*, Wavre, Mardaga, 2007 (1972), p. 17. et me pencher sur des créatrices, des rédactrices et des éditrices d'information visuelle non spécialistes. Je me concentrerai sur leur façon de créer, enregistrer, éditer, produire et diffuser plutôt que sur ce qu'elles font. Sur la chronologie des seuils technologiques, les pratiques que j'analyserai relèvent en grande partie de la dissémination. Elles mobilisent parfois des outils de périodes antérieures.

Le Néerlandais Thomas van Linge est un lycéen de seize ans quand il publie sur Twitter sa première carte de Syrie, en 2013 14. Thomas van Linge (@ThomasVLinge), «IMPORTANT : map about the current situation in #syria. green = regime, brown = #FSA, blue = contested», message Twitter, 24 juin 2013, consulté le 24 juillet 2022, <https://twitter.com/ThomasVLinge/status/349243455425368064> La carte documente la guerre civile qui fait rage dans le pays depuis le Printemps arabe, en 2011. Durant cinq années, Van Linge poste tous les quinze jours une nouvelle carte du conflit intitulée «la situation en Syrie». Les cartes sont retweetées et citées par des médias comme le *Huffington Post*, le *Daily Star* libanais, *The New York Times*, *CNN* et *Der Spiegel* 15. Katrin Kuntz, «The Dutch Teen Who Maps the Jihadists», *Spiegel Online*, 19 août 2015, consulté le 24 juillet 2022, <https://spiegel.de/international/world/how-thomas-van-linge-mapped-islamic-state-a-1048665.html> Selon les experts du Moyen-Orient, les cartes de Van Linge «sont parmi les plus utiles» et «les meilleures publiées sur ce qu'il se passe en Syrie» [3] 16. Lucy Westcott, «The High School Student Who Maps ISIS's Lightning-Quick Advance», *Newsweek* en ligne, 13 juin 2015, consulté le 24 juillet 2022, <https://newsweek.com/dutch-high-school-student-maps-isis-terrifying-advance-syria-and-iraq-342604>

Van Linge fait partie d'un groupe de cartographes de conflit amateurs de plus en plus nombreux qui cartographient les guerres et les conflits armés en employant et en recoupant des données issues des réseaux sociaux telles que les films et les photographies réalisés avec des téléphones portables et des drones, des messages Twitter géoréférencés et l'imagerie satellite. Ces agrégats de données sont vérifiés, horodatés, géotaggés et utilisés comme matériau pour des cartes et d'autres types de visualisation. On a affirmé que le raffinement des visualisations produites par des professionnelles fait défaut à ces productions amateurs, mais il faut comprendre leur travail autrement 17. Dietmar Offenhuber, «Maps of Daesch. The Cartographic Warfare Surrounding Insurgent Statehood», *GeoHumanities*, vol. 4, n° 1, 2018, p. 19, <https://doi.org/10.1080/2373566X.2017.1402688> Les stratégies visuelles développées par les

non-spécialistes obéissent à une logique visuelle qui cherche à montrer des preuves en s'appuyant sur une méthode de recoupement d'informations plutôt qu'en déployant un récit complet. Cela confère aux visualisations une dimension plus ouverte qui invite les utilisatrices à participer aux discussions sur leur provenance. Ainsi, il est significatif que Van Linge publie ses cartes sur Twitter, qui est aussi sa principale source de données. Utiliser une seule et même plateforme pour la collecte de données, le débat, la visualisation et l'édition brouille les frontières entre ces domaines et ouvre un espace pour un nouveau type de chercheuse-designer-éditrice que l'on peut suivre et tenir pour responsable à chaque étape du processus.

Le langage visuel des cartes de Van Linge joue, sans le vouloir, avec notre interprétation de l'information. Il fait référence aux cartes traditionnelles provenant de sources qui font autorité, comme les atlas scolaires, tout en comportant des imperfections subtiles. Sa carte est rognée au plus près autour du pays, le titre est situé en haut au milieu et la légende en bas, tous deux en police de caractères serif, l'eau est en bleu et des couleurs vives indiquent les différents groupes qui contrôlent le pays. Toutefois, la carte manque de nuance typographique et le détail des lignes et des zones de couleur est visuellement grossier. Cela est dû au fait que Van Linge se sert de Microsoft Paint, un logiciel de traitement de pixels aux possibilités limitées comparées à celles des logiciels de dessin vectoriel qu'utilisent les cartographes et les designers spécialisées 18. C'est ce que mettent en avant les articles sur les cartes de Van Linge. Ils font état d'un contraste entre, d'un côté, un adolescent qui vit chez ses parents à 3 000 kilomètres de la Syrie, dont il exécute des cartes avec Microsoft Paint et, de l'autre, la violence de la guerre, la précision des cartes et l'usage qu'en font d'éminents médias internationaux.

Paint est un logiciel libre qui fait partie du système d'exploitation Microsoft Windows. En utilisant cet outil simple, Van Linge peut se passer d'un logiciel de design coûteux et (donc) très sophistiqué qui requiert beaucoup d'entraînement. En raison de son prix, ce logiciel haut de gamme n'est pas rentable pour une pratique qui publie une visualisation tous les quinze jours, comme le fait Van Linge. Avec Microsoft Paint, Van Linge propose une pratique certes moins sophistiquée, mais sur laquelle ne s'exercent pas les pressions de l'industrie obligeant à rentrer dans le moule qu'elle prescrit.

Le dessin GPS est un autre type de pratique qui brouille la frontière entre la production et les usages. Des individus courent, pédalent, nagent, conduisent une voiture, un bateau, un avion selon un trajet prédéfini et dessinent une ligne sur une carte en se servant du système mondial de positionnement (GPS) sur un téléphone portable et d'un logiciel comme une application de fitness pour enregistrer leur activité. À l'instar des pratiques des cartographes de conflit amateurs, l'outil choisi pour collecter les données est le même que celui qui sert à publier la visualisation. Mais contrairement aux cartes de conflit, le dessin GPS est aussi une invitation à recréer le dessin : la ligne est à la fois une image et un itinéraire que les autres peuvent reproduire.

La plateforme sur laquelle le dessin GPS est publié détermine dans quelle mesure ce dernier fonctionne également comme un itinéraire. La pratique de l'Américaine Claire Pisano se concentre avant tout sur l'image. Sur son compte Instagram @dick\_run\_claire, elle publie des paysages urbains où apparaissent des dessins GPS de pénis qu'elle trace en courant<sup>19</sup>. Claire Pisano (@dick\_run\_claire), story Instagram, consulté le 24 juillet 2022, [https://www.instagram.com/dick\\_run\\_claire/](https://www.instagram.com/dick_run_claire/) Ses dessins sont à la fois une expression de la culture de l'exercice physique, de la vie des femmes occidentales du XXI<sup>e</sup> siècle et de l'urbanité américaine contemporaine. Le premier «jogging phallique» a eu lieu par hasard en 2015 quand elle s'est trompée de chemin en courant<sup>20</sup>. Claire Pisano (@dick\_run\_claire), story instagram, novembre 2019, consulté le 24 juillet 2022, <https://www.instagram.com/stories/highlights/17981710999087185/> Quand elle a revu plus tard la trace de sa course sur le GPS, la forme de cette dernière était étonnamment reconnaissable. Ce qui a débuté comme une coïncidence est ensuite devenu un objectif en soi. Aujourd'hui, cent vingt-cinq joggings phalliques sont publiés sur son compte Instagram. La plupart sont des captures d'écran de l'application Nike Running Club sur son smartphone, mais l'accès aux données n'est pas fourni [[4]].

Un autre exemple de dessin GPS est publié, quant à lui, de telle manière qu'il fonctionne autant comme un itinéraire que comme une image. Il s'agit d'un dessin du contour de l'Italie, à une échelle d'environ un sur cinquante, projeté sur le paysage du sud des Pays-Bas. Le dessin a été réalisé par le Néerlandais René Koppert, un ancien cycliste professionnel



4.15 KM

4



5.58 KM

qui a couru dans des équipes de cyclisme néerlandaises et italiennes dans les années 1980. Koppert vit aux Pays-Bas mais ses enfants vivent en Italie<sup>21</sup>. Entretien avec René Koppert, le 15 avril 2022. Au printemps de l'année 2020, le monde était aux prises avec le coronavirus. L'Italie a été très durement touchée les premiers mois de la pandémie. Les frontières nationales étaient fermées, les événements étaient annulés ou reportés. Le Giro d'Italie, la course cycliste annuelle qui se déroule normalement trois semaines en mai, a été reporté au mois d'octobre. En mai 2020, les frontières fermées qui l'empêchaient de rendre visite à ses enfants et l'annulation de la course cycliste à laquelle il avait autrefois participé ont donné à Koppert l'idée de monter sur son vélo et de créer sa carte de l'Italie. Pour réaliser ses dessins, Koppert a utilisé Strava, l'application de fitness et le réseau social largement répandu chez les coureurs, les cyclistes et les triathlètes. Avec le site internet Strava et l'application, on peut mesurer ses activités, partager et comparer ses performances avec d'autres

4

Claire Pisano (@dick\_run\_claire), *Dick Run*, cartographie, publiée sur Instagram, 2021

utilisateurs de Strava. À l'aide d'un appareil GPS Garmin et de l'application Strava, Koppert enregistre ses trajets au format d'échange GPS (GPX). Le fichier GPS génère l'image du dessin qu'il envoie à ses enfants sur WhatsApp, mais il le partage aussi en tant qu'ensemble de données sur Strava, où d'autres athlètes peuvent le télécharger sur leur appareil mobile et l'utiliser comme un itinéraire à parcourir eux-mêmes [5] 22. Le dessin du Tour d'Italie de Koppert a été parcouru, par exemple, à vélo par l'ancien cycliste professionnel Erik Dekker et partagé avec ses followers sur son fil Strava public (Erik Dekker, «Giro d'Italia! Kan dus ook gewoon in een dag!», post Strava, 6 mai 2020, consulté le 24 juillet 2022, <https://www.strava.com/activities/3406535371>

Les pratiques de non-spécialistes que je viens de décrire vont de pair avec une forme visuelle dénuée de sophistication. Thomas von Linge utilise un outil simple, Microsoft Paint, pour créer des cartes qui consistent en transitions pixélisées entre les lignes et les zones colorées. Les images créées par Claire Pisano et par René Koppert affichent des irrégularités et des imperfections liées à la manière de dessiner, tout en courant ou en pédalant, et qui résultent aussi du motif des rues disponibles pour trouver les lignes et les courbes des images qu'ils veulent créer. Ces exemples peuvent donner l'impression que les défauts visuels sont une propriété inhérente des pratiques non spécialistes. Rien ne pourrait être plus éloigné de la vérité. Je vois ces imperfections visuelles comme un indice des qualités de la pratique, comme la pratique de recherche, de design et de publication indépendante que mène Van Linge en échappant aux modèles de production dictés par l'industrie, et la stratégie de publication ouverte de Koppert, qui permet à d'autres de recréer ses images, ou encore la typologie d'exercice physique et de nouvelle image expressive que Pisano a développée et qui touche à la liberté, à l'émancipation et à l'indépendance. La dernière pratique que je souhaite aborder dans cette section implique un haut degré de sophistication visuelle avec des moyens technologiques extrêmement simples. Ainsi, l'inclusion de cette pratique parmi les non-spécialistes ne concerne que le dernier aspect : la méthode d'enregistrement, le cadre dans lequel elle a lieu et la méthode de publication.

La danseuse américaine, célébrité TikTok et influenceuse sur Instagram Taylor Pierce publie de courtes vidéos où elle danse sur de la musique populaire, seule ou avec



5

d'autres. Je me concentre ici sur une vidéo caractéristique de sa production, publiée le 8 avril 2021 sur son compte Instagram @taylor\_thatdancer 25. Taylor Pierce (@taylor\_thatdancer), «What y'all know about w/ @j4ckson7 @icecube», post Instagram, 8 avril 2021, consulté le 24 juillet 2022, <https://www.instagram.com/p/CNag2EnI4n/> Dans cette vidéo de trente secondes, Pierce danse avec Jackson Myles, @j4ckson7, sur le morceau hip-hop de 1999 «You Can Do It» du rappeur américain Ice Cube. La danse transpose des éléments textuels et musicaux de la chanson en mouvements dansés. Par exemple, le scratch – une technique musicale qui déplace un disque vinyle d'avant en arrière sur une platine pour produire un son rythmique ou de percussion – est repris par les

5

René Koppert, *Giro d'Italia in The Netherlands*, cartographie, publiée sur Strava, 2020



mouvements des danseurs, qui bégaiant vers l'avant et vers l'arrière. D'autres éléments de la chanson, comme les effets sonores, les rythmes et les paroles sont aussi interprétés comme des mouvements de danse ou chantés en play-back [6].

Ce qui m'intéresse dans cette vidéo, c'est la traduction de la chanson vers la danse, qui comporte aussi des mouvements imitant la caméra et les techniques de montage. Par exemple, certains mouvements de danse créent l'illusion de travellings compensés (un plan où la caméra se déplace par rapport au sujet qui est filmé), de techniques de contrôle du mouvement comme le steadicam (où le mouvement de la caméra est isolé du mouvement du cadreur, produisant des plans où la caméra se déplace en douceur) et de techniques de post-production numérique comme le panoramique horizontal et vertical (le déplacement horizontal qui suit la rotation d'un plan). Intégrer des effets cinématographiques numériques dans une danse analogique est un exemple de paradigme post-numérique, dans lequel l'interaction entre le numérique, le biologique et le culturel évoque l'humanisation des technologies numériques. Je ne suis pas un expert en danse, mais je perçois des parallèles entre le travail de Pierce et celui d'autres mouvements de danse qui cherchent à créer des illusions. On en trouve un exemple dans le Moonwalk, où le performer glisse vers l'arrière alors que l'action du corps suggère un mouvement vers l'avant. Ce mouvement a été popularisé par le musicien pop américain Michael Jackson dans les années 1980 mais remonte aux années 1930.



6

Un trait caractéristique des vidéos de Pierce consiste à laisser les mouvements des danseurs en dehors du cadre et à n'en montrer que les effets visuels. Dans la vidéo, les danseurs ne sont visibles qu'à partir de la taille, leurs jambes et leurs pieds n'apparaissent pas dans l'image. Les vidéos sont filmées avec la caméra selfie d'un smartphone ou une tablette fixée sur un trépied dans un décor domestique. La vidéo adopte un format portrait, contrairement aux images au format paysage que l'on a l'habitude de voir dans les films et à la télévision. L'image est également un reflet; dans de nombreuses vidéos de Taylor Pierce, on peut lire à l'envers les noms et slogans sur les t-shirts et les casquettes. Le contraste entre les mouvements de danse extrêmement sophistiqués et la simplicité de la technique d'enregistrement renforce à merveille ces deux éléments. Il rend les mouvements de danse encore plus irrésistibles. L'absence de prétention comme le style vestimentaire décontracté des danseurs, le décor domestique, le play-back affiché sur de la musique pop, l'utilisation d'une caméra selfie

6

Taylor Pierce (@taylor\_thatdancer) et Jackson Myles (@j4ckson7), *You Can Do It*, vidéo publiée sur Instagram, 8 avril 2021

et le partage sur les réseaux sociaux rendent la vidéo très identifiable et accentue l'identification avec les danseurs.

En tant que designers, les pratiques de René Koppert, de Thomas van Linge, de Claire Pisano et de Taylor Pierce nous apprennent qu'opter pour des moyens de production accessibles comporte des avantages économiques et politiques. Les modalités de production simples de ces technologies démocratiques invitent les créatrices de forme et de contenu à développer de nouveaux types de subtilité visuelle pour atteindre et toucher les autres. En outre, rassembler et partager le processus de recherche, de design et de publication nourrit une pratique flexible et ouverte qui se révèle transparente, reconnaissable et propice au dialogue. Brouiller la distinction entre production et usages peut être la base de nouvelles pratiques de co-création, co-enregistrement, co-édition, co-production, co-publication et co-utilisation de l'information visuelle.

## PÉDAGOGIE ET HISTORIOGRAPHIE

Dans la dernière partie de ce texte, je souhaite sortir de la pratique et me concentrer sur la pédagogie et l'interprétation du design graphique. Comment ces intuitions concernant l'impact des outils sur la pratique et les leçons que nous tirons des pratiques de non-spécialistes peuvent-elles influencer la pédagogie et l'historiographie du design ?

Pour ce qui concerne la pédagogie, il faudrait tout d'abord comprendre que les technologies numériques ne sont pas simplement un nouvel outil de design. En vue de saisir les complexités de ces outils, nous devons aussi bien les analyser qu'apprendre à les utiliser. Donc non seulement apprendre à maîtriser les outils, mais aussi en faire une lecture critique, examiner qui les produit, qui possède la technologie, où ils sont conçus, par qui, sous quelles conditions et quelles sont leurs conséquences économiques, politiques et environnementales.

En se tournant vers la réflexion, les instituts pédagogiques deviendraient le lieu idéal pour reconfigurer la discipline et dépasser sa crise existentielle actuelle. C'est en cherchant et en développant activement d'autres outils et pratiques de design graphique que les écoles peuvent revendiquer une

position centrale dans les débats qui animent la discipline. Une position qu'elles ont perdue quand le monopole de la pratique du design spécialisé dispensée par les écoles a disparu, et ce, au profit des puissantes entreprises technologiques qui fabriquent les moyens de production graphique.

La recherche et la réévaluation de la discipline peuvent avoir lieu dans les écoles précisément parce qu'elles représentent une position intermédiaire entre les pratiques individuelles et l'industrie. Il est donc impératif que les écoles soient véritablement indépendantes. Bien évidemment, elles ne devraient pas se soumettre aux puissantes entreprises de la tech et leur accorder un rôle trop important dans la formation. D'un autre côté, les écoles ont aussi pour tâche de regarder par-delà les désirs des individus, les illusions du moment ou la volonté des gouvernements, notamment, de former des designers qui peuvent immédiatement entrer sur le marché du travail. Les institutions pédagogiques ont une responsabilité envers la discipline du design graphique et spécialement envers son futur.

Color Library est un exemple de projet de recherche et d'outil pratique que seule une institution pédagogique pouvait développer <sup>24</sup>. Color Library, consulté le 24 juillet 2022, <https://colorlibrary.ch> Conçue à l'École cantonale d'art de Lausanne, cette base de données de chartes de couleur s'adresse aux artistes, aux designers, aux photographes et aux imprimeurs qui souhaitent élargir les potentialités de l'impression couleur au-delà des modèles de couleur standard. La plateforme offre une large variété de combinaisons de couleurs, depuis les basiques jusqu'aux métalliques, néon, pastel, qui peuvent être imprimées à une échelle individuelle ou industrielle en offset, en sérigraphie et en risographie, entre autres techniques. Le projet a commencé comme une expérimentation, mais s'est prolongé jusqu'à créer une plateforme en ligne largement adoptée par les designers pour augmenter les possibilités expressives et économiques de la production imprimée. Color Library est une organisation à but non lucratif dont tous les revenus sont réinvestis dans la recherche et le développement. C'est un bon exemple de recherche trop vaste, technique et coûteuse pour être menée par des pratiques individuelles de design mais qui, en même temps, ne correspond pas aux programmes des entreprises technologiques puisque,

en cherchant un mode d'application et une efficacité universels, elle pourrait même aller à l'encontre des standards ISO et d'autres mécanismes contrôlés par l'industrie.

L'histoire du design graphique ne se résume pas à l'histoire de la designer graphique. Pour être complète, elle doit aussi intégrer les outils, les technologies de création, d'enregistrement, de publication, de production et de distribution, citées à plusieurs reprises dans cet article. En outre, elle doit aussi prendre en compte les usages – surtout si nous admettons que la distinction entre les usages et la production tend à se brouiller – et, avec elle, les personnes que nous estimons être designers graphiques.

Certains ouvrages commencent déjà à inclure les outils dans leur manière de décrire la discipline, par exemple, *Graphic Design. Now in Production* (2011) 25. Andrew Blauvelt et Ellen Lupton (dir.), *Graphic Design. Now in Production*, Minneapolis, Walker Art Center, 2011 et *Graphic Design History. A Critical Guide* (2008) 26. Johanna Drucker et Emily McVarish (dir.), *Graphic Design History. A Critical Guide* (2008), 2<sup>e</sup> éd., Boston, Pearson, 2013. Le premier montre des images de l'ordinateur de bureau Commodore Amiga (p. 19), de l'imprimante RISOGlyph MZ970 (p. 54) et du logiciel Text Pencil (p. 117), même si les images d'objets graphiques sont beaucoup plus nombreuses que les images d'outils. Dans le second livre, chaque chapitre propose une liste de technologies d'une époque précise intitulée « Outils du métier ». Toutefois, cette initiative pourrait aller bien plus loin que le seul contexte technologique.

Les descriptions de la discipline ne prennent que peu en compte les usages et l'utilisatrice. On accorde une certaine attention au phénomène de l'UX (expérience utilisatrice), mais l'accent mis sur l'usage et sur l'efficacité limite sa portée. Étudier l'esthétique de la réception serait une bonne manière de dégager des concepts pertinents pour réfléchir à l'effet que produisent les objets graphiques sur les utilisatrices. Il faut reconnaître que les usages sont difficiles à documenter, particulièrement depuis que le design graphique ne concerne pas seulement le message mais avant tout le médium et la forme. Quoi qu'il en soit, on pourrait accorder davantage d'attention à la dimension des usages dans la représentation des objets de design eux-mêmes. Pourquoi décrire une affiche comme une

image solitaire alors qu'elle a été photographiée dans la rue, où elle fonctionne dans un contexte avec d'autres signes ?

Quand on examine les usages, il faut aussi prendre en compte l'appropriation des outils graphiques par les non-spécialistes. Assurément, comme le montrent les exemples décrits, en termes d'impact, d'ingéniosité et de sophistication, ces pratiques n'ont rien à envier aux travaux des pratiques spécialisées que l'historiographie du design graphique a étudiés jusqu'à présent. De plus, leur approche des questions de design et leur relation aux outils du design ont beaucoup à nous apprendre.

Soutenue à la fois par des institutions pédagogiques investies dans la critique et la recherche à la pointe de la reconfiguration de la discipline et par une historiographie plus inclusive qui prend en compte les outils et les usages du design graphique, la designer peut reconsidérer le rapport qu'elle entretient avec les technologies qui lui ont permis de jouer son rôle. En considérant les outils, et avec eux la production, comme étant le sujet même de ses activités et non comme de simples moyens, la designer définit un nouveau rôle qui lui rend possible de réaffirmer sa « position unique entre la lecture, l'écriture, la publication et la distribution » 27. James Goggin, « Practice from Everyday Life: Defining Graphic Design's Expansive Scope by its Quotidian Activities », in Andrew Blauvelt et Ellen Lupton (dir.), *op. cit.*, p. 55, notre trad.

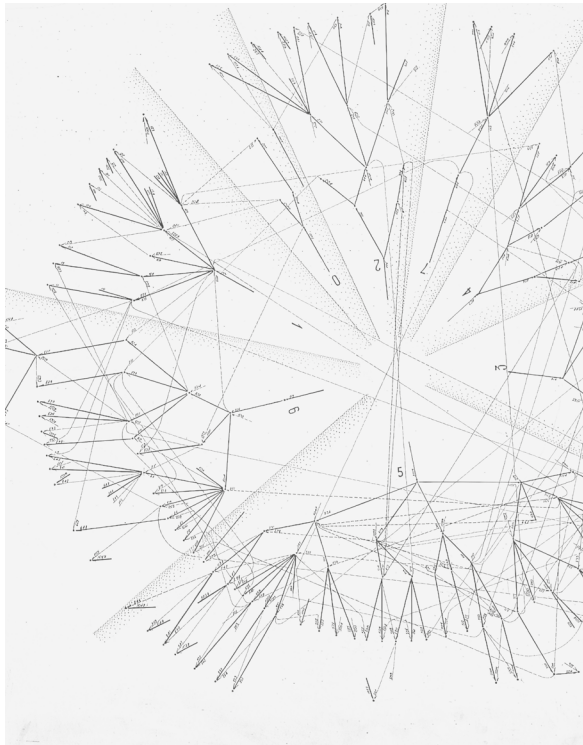
# Images

Mis en page avec

Adobe InDesign 17.4 / 18.0

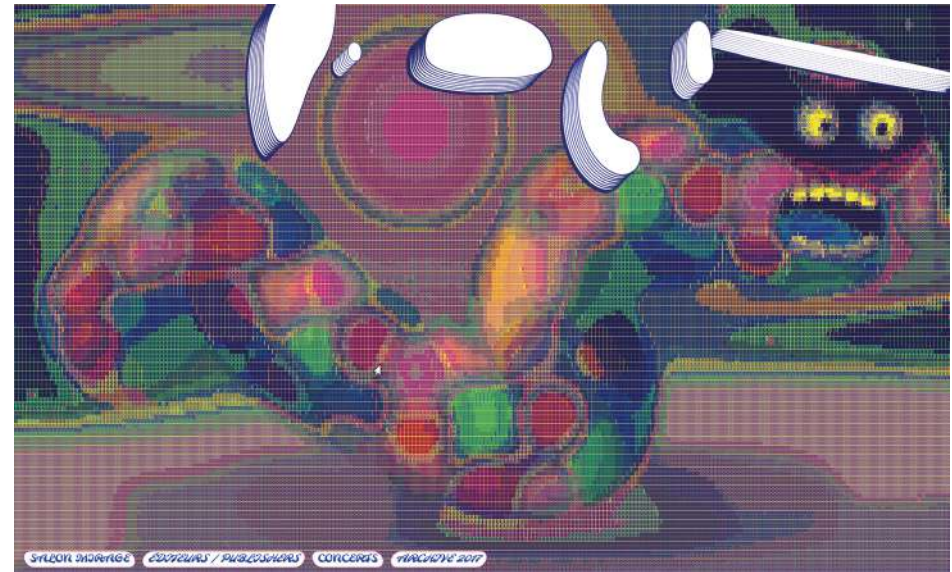
1

Essai de diagramme circulaire des structures parentales tunisiennes, laboratoire de cartographie de l'École pratique des hautes études (EPHE), versions définitives publiées *in* Jean Cuisenier, «Endogamie et exogamie dans le mariage arabe», *L'Homme*, vol. 2, n° 2, mai-août 1962, p. 80-105, ici p. 97, [www.persee.fr/doc/hom\\_0439-4216\\_1962\\_num\\_2\\_2\\_366486](http://www.persee.fr/doc/hom_0439-4216_1962_num_2_2_366486)



2

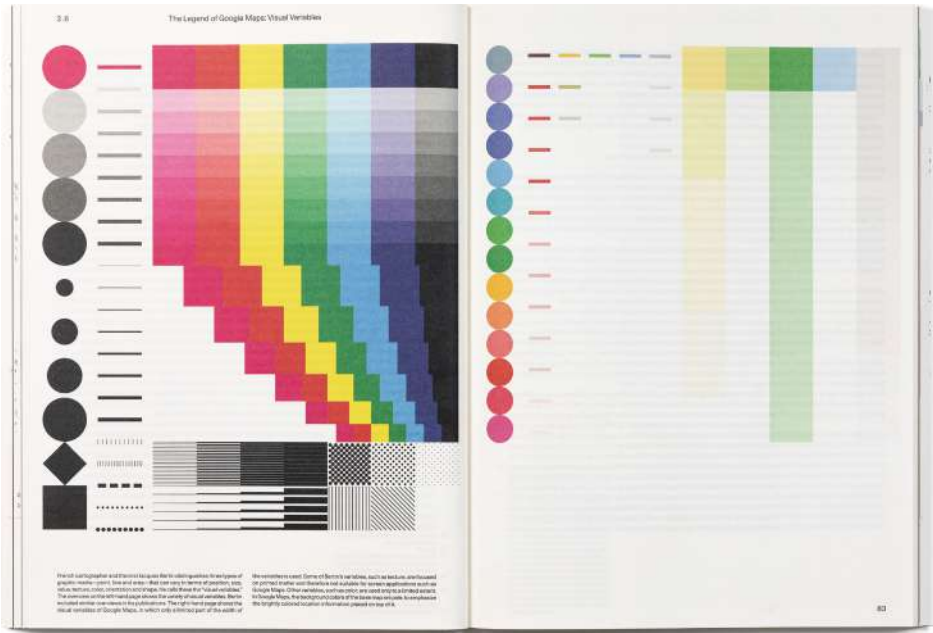
Capture d'écran du site web du festival Mirage de 2018, design et développement : Luuse





3

Joost Grootens, *Blind Maps and Blue Dots*, double page du livre, Zurich, Lars Müller Publishers, 2021



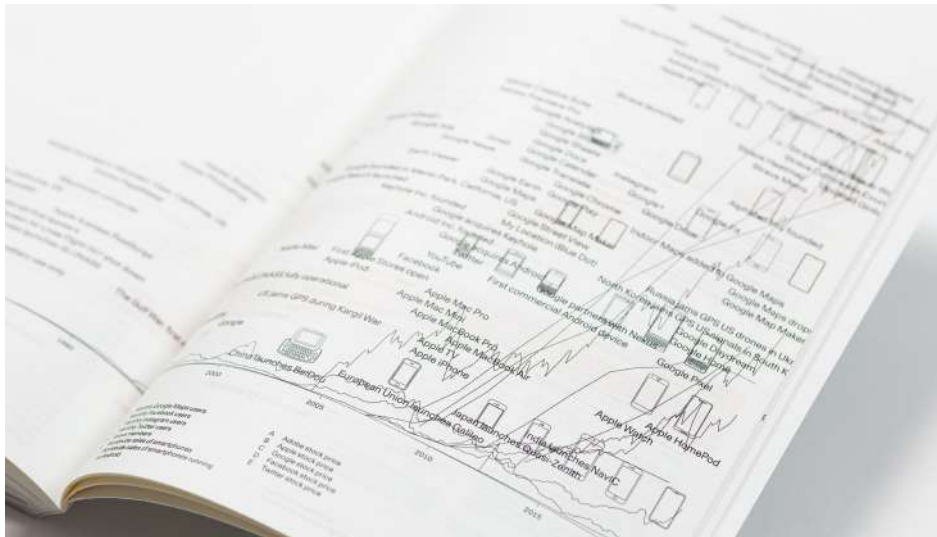
4

Photographie de quelques-uns des ouvrages présents dans la bibliothèque Web to print, projet commencé en 2021, coordination du projet : Lucile Haute, en collaboration avec Quentin Juhel et Antoine Lefebvre



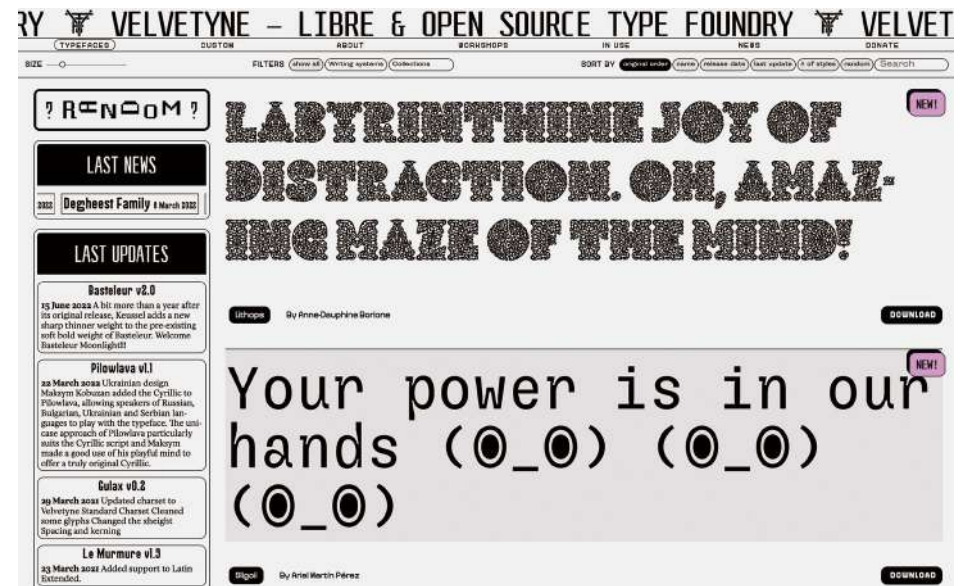
5

Joost Grootens, *Blind Maps and Blue Dots*, page du livre (détail), Zurich, Lars Müller Publishers, 2021

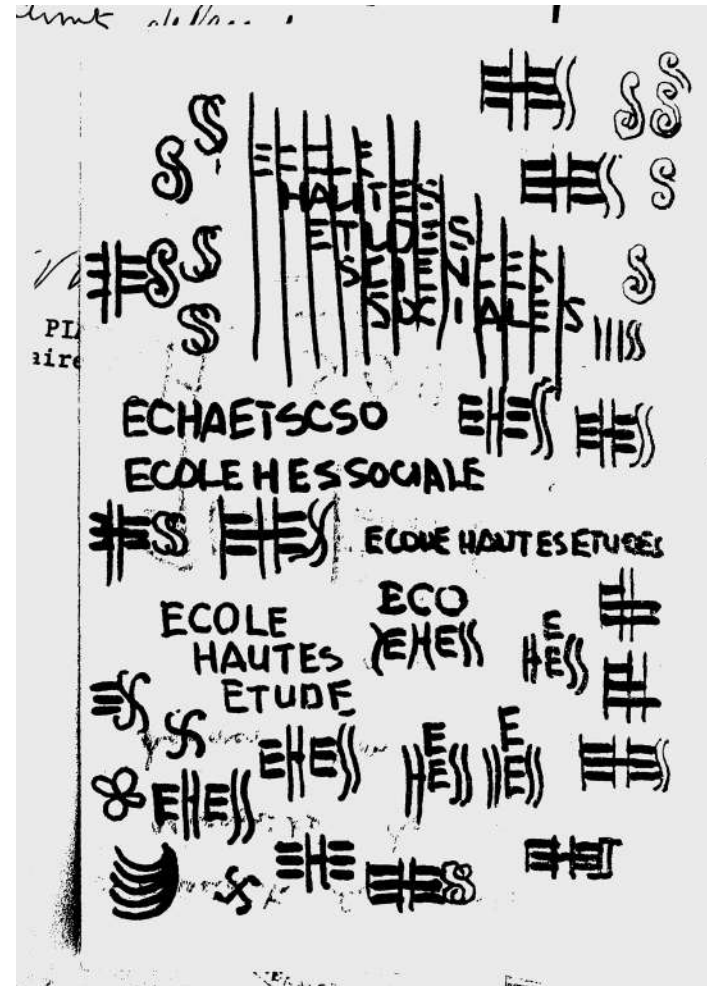


6

Fonderie Velvetyne, créée en 2010, capture d'écran du site web, création : Frank Adebaiye, design et développement : Raphaël Bastide, assisté d'Étienne Ozeray







12

Exemple d'utilisation de Stuttgart, outil de génération d'image, créé en 2019, permettant de réaliser des visuels qui se répètent sur eux-mêmes, design et développement : Bonjour Monde



100

13

Variation chromatique de l'étude sur la densité démographique issue du Projet des 100 cartes de la France, Jacques Bertin, gouache, vers 1965, photographie : Anne-Lyse Renon, Paris, Archives nationales



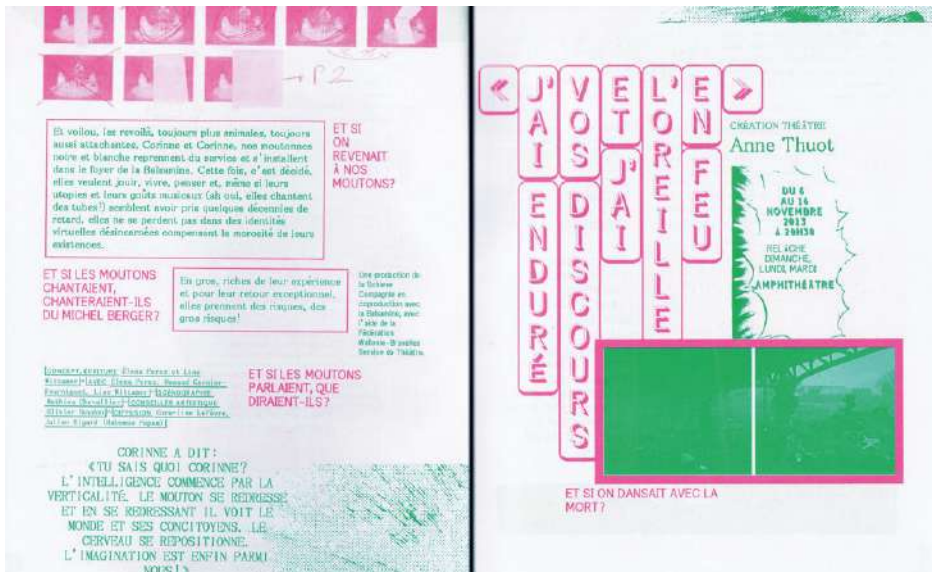
101

14

SJG (Joost Grootens et Christiaan Drost),  
*A Land Never*, cartographie (détail), pavillon belge  
de la Biennale d'architecture de Venise, 2012

15

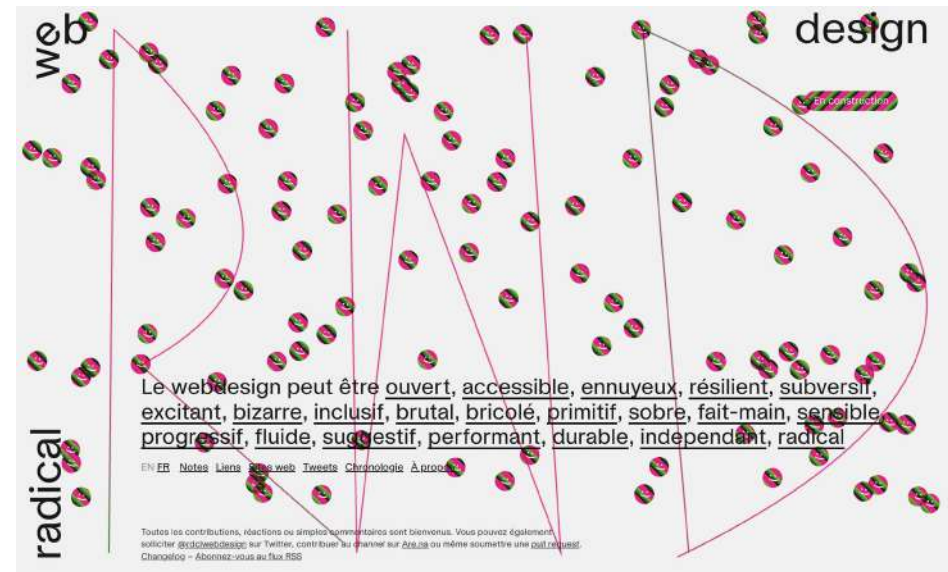
Théâtre de la Balsamine, photographie du livret,  
publié en 2013-2014, design et développement : OSP



102

16

«radical web design», capture d'écran du site web,  
publié en 2021, design et développement :  
Julien Bidoret

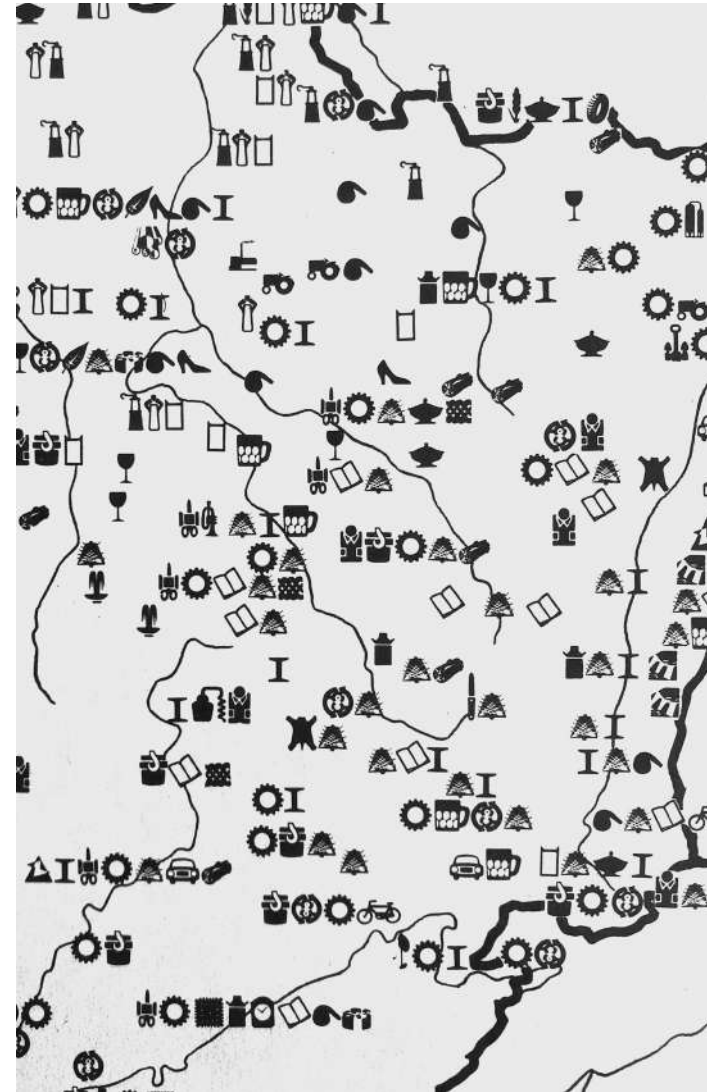


103

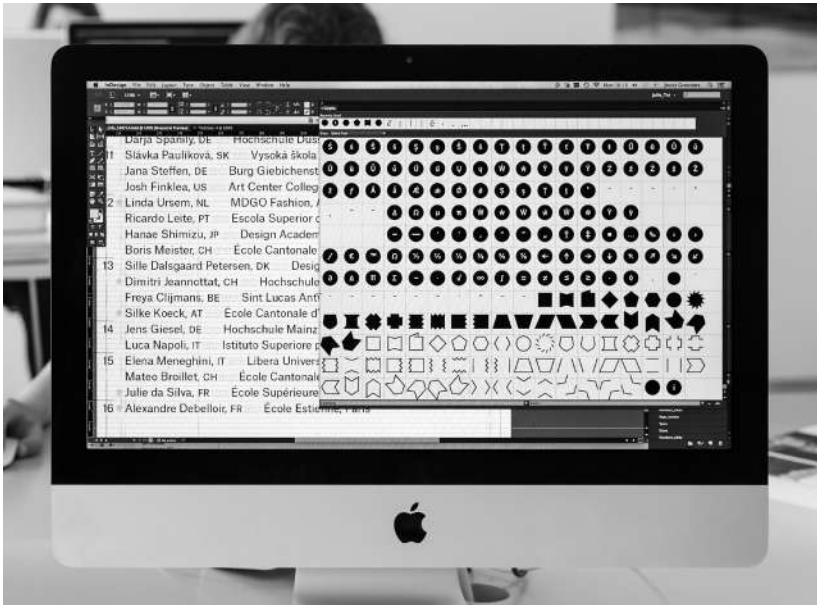
Détail de la visualisation par nuage de points, dite TSNE (T-distributed stochastic neighbor embedding), tirée de Christopher Pietsch *et al.*, projet Past Visions, Urban Complexity Lab (UCLAB) – FH Potsdam, <https://uclab.fh-potsdam.de/fw4/vis/>



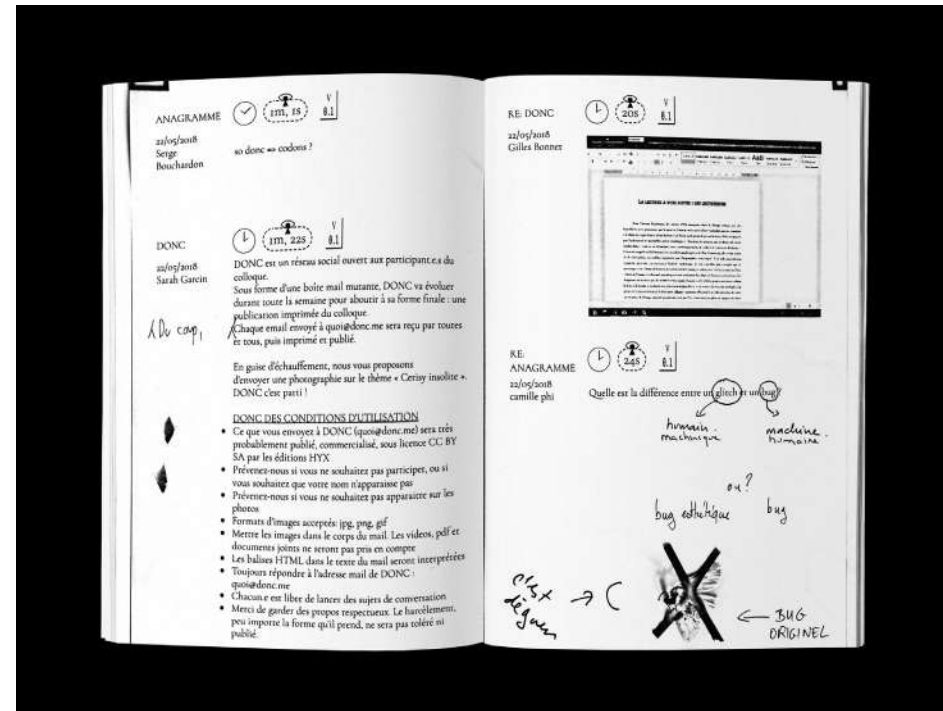
Projet d'expérimentation sur la visualisation pictographique des infrastructures hôtelières, Jacques Bertin, sans commanditaire, vers 1955, photographie : Anne-Lyse Renon, Paris, Archives nationales



SJG (Joost Grootens, Mateo Broillet, Jens Giesel, Barbara Hoffmann, Dimitri Jeannottat, Silke Koeck, Luca Napoli, Slávka Paulíková, Hanae Shimizu), *Ceremony*, caractère typographique, Optimo Type Foundry, 2015



Édition expérimentale *DONC*, réalisée en 2018, design et développement : Raphaël Bastide, Sarah Garcin et Louise Drulhe





# Calendrier

Mis en page avec

Microsoft Excel 16.64



1  
Gérard Paris-Clavel,  
exposition « Avec », Lyon,  
musée de l'Imprimerie  
et de la Communication  
graphique, 2021

2  
Arthur Chaput et  
Lucas Lejeune, affiche,  
exposition « The Serving  
Library Collection »,  
Nevers, Ravisius Textor,  
2022

The Serving Library est un projet de Francesca Bertolotti-Bailey, Stuart Bertolotti-Bailey, Vincenzo Latronico et David Reinfurt.  
La conservation de *The Serving Library Collection* est une collaboration entre The Serving Library, OTO et Ravisius Textor.

Visit on request. Instagram: @ravisius\_textor; e-mail: ravisius\_textor@o-m-b-o-l-o-u

Ravisius Textor est soutenu par le ministère de la Culture, Drac Bourgogne-Franche-Comté, la région Bourgogne-Franche-Comté, le Conseil départemental de la Nièvre, Nevers agglomération et la ville de Nevers. Ravisius Textor est membre de Seize Mille, réseau d'art contemporain de la région Bourgogne-Franche-Comté.

Ravisius Textor  
8 rue des vents  
58000 Nevers, France

Jeu des samedis  
14h - 16h

# The Serving Library Collection

08 janvier –  
09 avril 2022

EN

The Serving Library is a project by Francesca Bertolotti-Bailey, Stuart Bertolotti-Bailey, Vincenzo Latronico and David Reinfurt.  
The preservation of *The Serving Library Collection* is a collaboration between The Serving Library, OTO and Ravisius Textor.

Visit on request. Instagram: @ravisius\_textor; e-mail: ravisius\_textor@o-m-b-o-l-o-u

Ravisius Textor is supported by the Ministry of Culture, Drac Bourgogne-Franche-Comté, the Bourgogne-Franche-Comté region, the Departmental Council of Nièvre, Nevers agglomeration and the city of Nevers. Ravisius Textor is a member of Seize Mille, contemporary art network of the Bourgogne-Franche-Comté region.

Ravisius Textor  
8 rue des vents  
58000 Nevers, France

Thursdays and Saturdays  
14h - 16h

# The Serving Library Collection

08 January –  
09 April 2022

Du 18 septembre 2021  
au 30 janvier

Exposition

## MON ŒIL. REGARDS SUR LE POINT DE VUE

Conçue par le Centre Pompidou, l'exposition-atelier « Mon œil » est destinée aux enfants entre cinq et douze ans; en mêlant installations et films d'animation, elle accompagne le visiteur dans sa découverte de l'art contemporain. Ce sont ici plus particulièrement les graphistes et illustrateurs Vincent Broquaire, Paul Cox, Raphaël Garnier, Stéphane Kiehl et Pierre Vanni qui invitent le jeune visiteur à investir des ateliers lui permettant de se familiariser avec la notion de point de vue (rapport d'échelle, le haut, le bas, superposition, surface, volume, etc.).

Le Tracé –  
Le Centre du graphisme  
1, place de la Libération  
38130 Échirolles  
www.le-trace.fr

Du 14 octobre 2021 au 29 janvier

Exposition

## LE BUREAU DES AFFAIRES LEXICALES

Organisée dans le cadre de l'événement Une saison graphique, l'exposition est une variation de celle qui a été conçue en résidence au centre d'art Le Bel Ordinaire, à Pau, et intitulée « Les champs sémantiques ». Elle présente plus particulièrement la pièce « Bureau des Affaires Lexicales (B.A.L.) », composée notamment de dictionnaires, d'une station météo, d'une éphéméride, et invite les visiteurs à interagir avec les installations, qui jouent avec les mots.

École supérieure d'art et  
design Le Havre-Rouen,  
galerie Campus du Havre  
65, rue Demidoff  
76600 Le Havre  
www.esadhar.fr

Du 15 octobre 2021 au 27 février Exposition [1]  
AVEC GÉRARD PARIS-CLAVEL

L'exposition présente une mise en scène, une manifestation d'images conçues par Gérard Paris-Clavel, et partagées avec d'autres personnes, dans les luttes sociales et politiques. Il revient sur son métier, sur celles et ceux qui l'accompagnent dans sa pratique, et montre les coulisses de ses créations, la façon dont les images se complètent, passent de l'atelier à la rue et débordent du cadre et des formats.

Musée de l'Imprimerie  
et de la Communication  
graphique  
13, rue de la Poulailleterie  
69002 Lyon  
[www.imprimerie.lyon.fr](http://www.imprimerie.lyon.fr)

Du 19 novembre 2021 au 19 février Exposition  
UN SIÈCLE D'EXCELLENCE TYPOGRAPHIQUE :  
CHRISTOPHE PLANTIN ET SON OFFICINE (1555-1655)

L'exposition présente le premier siècle d'activité de la maison Plantin Moretus, ses stratégies éditoriales et les exigences de sa production. Elle montre comment Christophe Plantin et ses successeurs ont transformé l'esthétique du livre de la Renaissance et inauguré l'ère baroque de la mise en page, en mobilisant un matériel typographique et ornemental nouveau, en promouvant la gravure sur cuivre, en sollicitant de manière privilégiée peintres, illustrateurs et graveurs de talent.

Bibliothèque Mazarine  
23, quai de Conti  
75006 Paris  
[www.bibliotheque-mazarine.fr](http://www.bibliotheque-mazarine.fr)

Du 27 novembre 2021 au 26 février Exposition  
MICHEL QUAREZ

Reconnu pour son travail d'affichiste, Michel Quarez a toujours accompagné sa pratique d'une production saisissante de dessins, carnets, peintures où se retrouve toute sa dynamique créative: force du trait, explosion chromatique, concision des figures, engagement des sujets. L'exposition porte un regard ouvert sur cette partition plastique qui forme un tout cohérent avec ses productions d'images pour la rue.

L'Artothèque, Espaces  
d'art contemporain  
Palais ducale  
Impasse Duc-Rollon  
14000 Caen  
[www.artotheque-caen.net](http://www.artotheque-caen.net)

Du 3 décembre 2021 au 30 janvier Exposition  
SOUND & VISION RICHARD MCGUIRE

Graphiste, artiste, illustrateur, auteur de livres pour enfants, de bandes dessinées, Richard McGuire est un remarquable touche-à-tout explorant sans cesse de nouveaux domaines. Il est également un des membres fondateurs et bassiste du groupe post-punk Liquid Liquid, et fait partie intégrante de la scène du Street Art américain des années 1970. L'exposition rend compte de ses recherches et de ses créations mêlant images, rythme et son.

Studio Fotokino  
33, allée Léon-Gambetta  
13001 Marseille  
[www.fotokino.org](http://www.fotokino.org)

Du 15 décembre 2021 au 20 mars Exposition  
FRÉDÉRIC VOISIN – DREADER THAN DREAD

L'exposition présente les créations du graphiste Frédéric Voisin entre les années 1980 et 1990, qui ont durablement marqué un pan du graphisme et de l'illustration musicale. L'iconographie de supports musicaux, qu'il s'agisse de la presse rock, d'affiches de concert de musique du monde ou de pochettes d'album de reggae, figure parmi ses réalisations.

Le Signe, centre  
national du graphisme  
1, place Émile-  
Goguenheim  
52000 Chaumont  
[www.centrenationaldugraphisme.fr](http://www.centrenationaldugraphisme.fr)

Du 15 décembre 2021 au 26 mars Exposition  
NOIR NÉON

Installé à Nantes et à Marseille, fondé, en 2014, par Quentin Bodin, Luc de Fouquet et Lucas Meyer, le collectif Super Terrain a très vite affirmé son vocabulaire graphique, ses engagements et son dynamisme dans le paysage du design graphique français. L'exposition présente une sélection d'images prélevées dans leurs travaux de commande et dans leurs réalisations personnelles, et de nouvelles productions conçues spécifiquement pour l'occasion.

Le Bel Ordinaire  
Les Abattoirs  
Allée Montesquieu  
64140 Billère  
[belordinaire.agglo-pau.fr](http://belordinaire.agglo-pau.fr)

Du 8 janvier au 9 avril Exposition [[2]]  
THE SERVING LIBRARY COLLECTION

L'exposition présente un ensemble d'objets (pochettes de disque, aquarelles, gravures sur bois, Polaroids, dessins, sérigraphies, peintures à l'aérographe, plaques d'immatriculation de voiture, planche de ouija, etc.) qui apparaissent au fil des projets éditoriaux de Stuart Bailey et de ses différents collectifs, notamment la revue *Dot Dot Dot* et *Bulletins of The Serving Library*, dans une scénographie du collectif gantois O19.

Ravisius Textor  
8, rue des 4-vents  
58000 Nevers  
www.ravisiustextor.eu

Les 12 et 18 janvier Cycle de conférences  
HISTOIRE DE LA VISUALISATION DE DONNÉES

Paul Kahn, designer, professeur émérite de l'université Northeastern (Boston) et spécialiste de la visualisation de données propose un cycle de conférences qui aborde l'histoire, les nombreuses applications (cartographie, généalogie, chronologie, etc.) et les enjeux contemporains liés à la visualisation des données.

Université Paris 1 –  
Panthéon-Sorbonne  
Amphithéâtre  
Saint-Charles  
47, rue des Bergers  
75015 Paris

Le 18 janvier Événement  
LE LIVRE JEUNESSE,  
UNE CHANCE POUR L'HISTOIRE DE L'ART !

Cette troisième séance de « L'Art entre les lignes », dont l'objet est de valoriser le monde de l'édition d'art, s'intéresse à l'édition jeunesse. Ce secteur en pleine croissance et ce qu'il offre à l'histoire de l'art est abordé par Fabien Simode, rédacteur en chef de la revue *L'Œil*, avec Ludovic Laugier, conservateur au musée du Louvre, Antoine Ullmann, rédacteur en chef de la revue *DADA*, et Didier Cornille, artiste, designer et auteur de plusieurs ouvrages jeunesse sur l'histoire de l'architecture.

Bibliothèque de l'Institut  
national d'histoire  
de l'art, salle Labrouste  
58, rue de Richelieu  
75002 Paris  
www.inha.fr

Du 18 janvier au 25 juin Exposition [[3]]  
SANS FIN LA FÊTE 1966-1983

LES ANNÉES POP DE L'ILLUSTRATION  
Pop, psychédélique et patrimoniale, l'exposition invite à découvrir l'audace et la créativité d'une époque et des éditeurs et illustrateurs comme Nicole Claveloux, Étienne Delessert, Henri Galeron, Claude Lapointe ou encore Agnès Rosenstiehl. Ouvrages, dessins originaux, maquettes et autres documents rares permettent de saisir l'inventivité et la liberté des éditions de cette période.

Bibliothèque  
de la Part-Dieu  
30, boulevard  
Vivier-Merle  
69003 Lyon

[www.bm-lyon.fr/expositions-en-ligne/sans-fin-la-fete-les-annees-pop-de-l-illustration/](http://www.bm-lyon.fr/expositions-en-ligne/sans-fin-la-fete-les-annees-pop-de-l-illustration/)

Du 19 janvier au 15 juin Cycle de conférences  
TYPOFILM

Conçu comme une enquête suscitée par la proximité des objets, le projet « TypoFilm » associe des historiens du design graphique, des spécialistes du film d'artiste et de la vidéo, des artistes et des graphistes, dans la tentative de restituer une généalogie de la typographie à l'écran et de ses enjeux expérimentaux.

Le 19 janvier, Typofilm #1, « Parerga ».

Le 16 février, Typofilm #2, « Helvetica », séance introduite par Rémi Forte, auteur, graphiste et doctorant à l'université Paris 8.

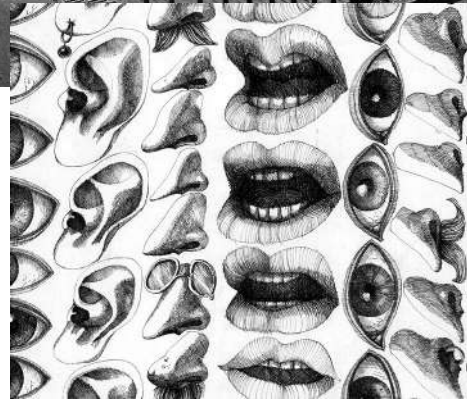
Le 2 mars, Typofilm #3, « Écritures exposées », séance introduite par Béatrice Fraenkel, directrice d'études de la chaire Anthropologie de l'écriture à l'École des hautes études en sciences sociales.

Le 20 avril, Typofilm #4, avec Andrew Lampert, cinéaste, artiste et ancien archiviste de l'Anthology Film Archives de New York.

Le 18 mai, Typofilm #5, « Poétiques du sous-titrage », séance présentée par Gabriele Stera (poète et doctorant à l'université Paris 8).

Le 15 juin, Typofilm #6, « Film Title Poem » avec l'artiste californienne Jennifer West.

Centre Pompidou  
Place Georges-Pompidou  
75004 Paris  
www.centrepompidou.fr



4  
Baldinger • Vu-Huu, exposition  
«Confluences», Tours, CCCOD,  
2022

3  
Nicole Claveloux, dessin original  
pour les pages de garde du *Voyage  
extravagant de Hugo Brise-Fer* de  
François Ruy-Vidal, Paris, fonds  
patrimonial de l'Heure joyeuse,  
vers 1968

Du 27 janvier au 26 février Exposition  
TYPE DIRECTORS CLUB #67  
THE WORLD'S BEST TYPOGRAPHY

L'exposition est constituée des projets internationaux sélectionnés par le Type Directors Club, concours annuel représentatif de la création en typographie et en design graphique. Le corpus de projets est composé d'affiches, d'éditions et de packaging et célèbre la typographie sous toutes ses formes.

ExShop Galerie  
12bis, rue de la Quenette  
59000 Lille  
www.exshop.fr

Le 15 février Conférence  
PRÉSENTATION DU CODEX 1980

Jean Alessandrini, illustrateur, dessinateur de caractères et créateur du système de classification typographique Codex 1980 échange avec Olivier Nineuil, dessinateur de caractères, auteur et éditeur, et David Rault, éditeur à l'occasion de la sortie de l'ouvrage paru aux éditions Perrousseau. Auditorium de la bibliothèque nationale et universitaire de Strasbourg 6, place de la République, 67000 Strasbourg, à 18 heures.

Espace européen  
Gutenberg  
15, rue des Juifs  
67000 Strasbourg  
www.espace-gutenberg.fr

Du 15 février au 19 avril Cycle de conférences  
DESIGN GRAPHIQUE : PRATIQUE + CRITIQUE  
« AUTOUR DES BIBLIOTHÈQUES »

Ce cycle de conférences proposé par Catherine de Smet (professeure, université Paris 8) et Philippe Millot (professeur, École nationale supérieure des arts décoratifs) a pour objectif d'offrir une vision étendue du design graphique – de ses pratiques et de sa fabrique – comme champ de connaissance et de réflexion. Les invités, exerçant dans des domaines variés, traitent chacun d'un sujet lié à leur travail, en montrant comment celui-ci se développe et comment s'articule leur discours.

15 février : « Blind Maps and Blue Dots », Joost Grootens, designer graphique néerlandais.

22 février : « Faire feu de tout bois. Enquêtes sur les manuscrits brûlés et les bibliothèques anciennes de Chartres », par Claudia Rabel, chercheuse, médiéviste (Institut de recherche et d'histoire des textes [IRHT]).

8 mars : « Constituer, classer, décrire, conserver et valoriser une collection d'éphémères : l'exemple de la Bibliothèque historique de la Ville de Paris », par Séverine Montigny, archiviste, paléographe (bibliothèque historique de la Ville de Paris [BHVP]).

5 avril : « Les imaginaires de la bibliothèque », Muriel Pic, écrivain, chercheuse, auteur de l'ouvrage Les Désordres de la bibliothèque, Filigranes, 2010.

12 avril : « Archives visuelles : une série éditoriale pour explorer les documents du design », Giliane Cachin, Davide Fornari, Simon Mager, designers graphiques et chercheurs (École cantonale d'art de Lausanne [Ecal]).

19 avril : « Dessiner, construire et aménager une bibliothèque : le cas de la Bibliothèque nationale de France », par Gaëlle Lauriot-Prévoist, designer, et Dominique Perrault, architecte.

École nationale  
supérieure  
des arts décoratifs  
31, rue d'Ulm  
75005 Paris  
www.ensad.fr

Du 17 février au 6 avril Exposition  
BIBLIOTHÈQUE « WEB TO PRINT »

Ce projet est un fonds d'archives mobile (entre écoles, bibliothèques et lieux d'exposition) réunissant des éditions imprimées réalisées avec des outils libres et web par les enseignants et étudiants de la licence 3 de l'université de Nîmes. Cette première exposition a pour vocation de circuler dans d'autres lieux, notamment à la Biennale du Design de Saint-Étienne, au Salon d'édition Trafic au Frac Paca, à Marseille, et aux Rencontres de Lure.

Carré d'art  
Place de la maison  
Carrée  
30000 Nîmes  
www.2print.org

<https://proje.kt.unimes.fr/la-bibliotheque-web-to-print-au-carre-dart/>

Du 18 février au 18 septembre Exposition  
BALDINGER • VU-HUU CONFLUENCES

[[4]]

L'atelier de conception graphique et typographique Baldinger•Vu-Huu a créé l'identité visuelle et la typographie du CCCOD. Le binôme suisse-allemand investit les galeries transparentes du centre d'art avec l'exposition « Confluences », constituée d'un ensemble d'affiches inédites. À travers un dispositif évolutif, André Baldinger et Toan Vu-Huu mettent en lumière la singularité de leurs langages graphiques respectifs tout autant que les convergences qui animent leur collaboration depuis une dizaine d'années.

Centre de création  
contemporaine  
Olivier-Debré  
Jardin François-1<sup>er</sup>  
37000 Tours  
www.ccod.fr

Du 19 février au 3 avril Exposition [5]  
VA-ET-VIENT AVEC L'ATELIER R.L.D.

L'exposition présente ce va-et-vient qu'opèrent six artistes (Pierre Charpin, Nathalie du Pasquier, Sabine Finkenauer, Fanette Mellier, Nigel Peake, Philippe Weisbecker) dans leur travail, entre art et design, édition et sculpture, dessin et illustration... Ils explorent les différents fragments de la création contemporaine en toute insouciance. Chacun avec son propre vocabulaire graphique manie lignes et formes élémentaires pour créer un langage de couleur sensible et poétique.

Studio Fotokino  
33, allée Léon-Gambetta  
13001 Marseille  
www.fotokino.org

Du 2 mars au 30 avril Exposition  
LES PETITS SPÉCIMENS 6 – JOUABLE

Cette exposition est consacrée au travail d'Étienne Mineur et de sa maison d'édition Volumique, qui, entre tangible et numérique, développe de nouveaux types de jeu et de livre et explore le potentiel de matériaux et de technologies. Ces hybridations, qui recouvrent une forme d'évidence ou d'apparente simplicité, interrogent le livre en tant qu'objet et nous invitent à participer et à imaginer.

Le Signe, centre  
national du graphisme  
1, place Émile-  
Goguenheim  
52000 Chaumont  
www.centrenationaldugraphisme.fr

Du 3 au 24 mars Cycle de conférences  
GRAPHISME.DESIGN

Ce cycle de conférences, organisé par Félix Müller, assisté de Jérémie Baboukhan, se focalise sur le design graphique et la typographie appliqués à de multiples contextes de diffusion.

Les conférences ont lieu à 19 heures à distance sur le compte Instagram: @graphismepointdesign

3 mars: Baldinger • Vu-Huu / André Baldinger et Toan Vu-Huu, designers graphiques, dessinateurs de caractères.

10 mars: David Keshavjee et Guy Meldem (Maximage), designers graphiques, dessinateurs de caractères.

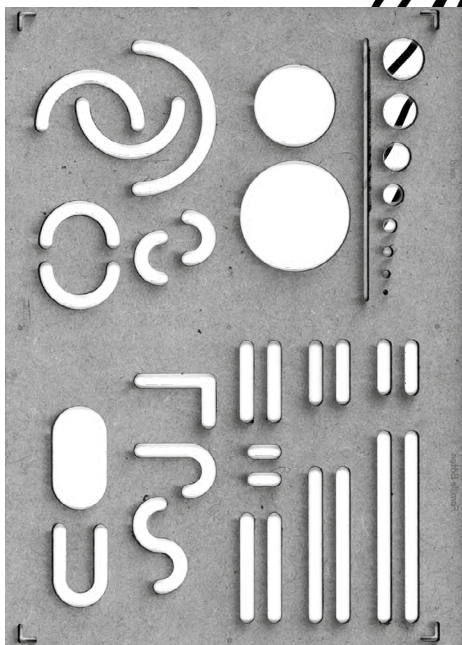
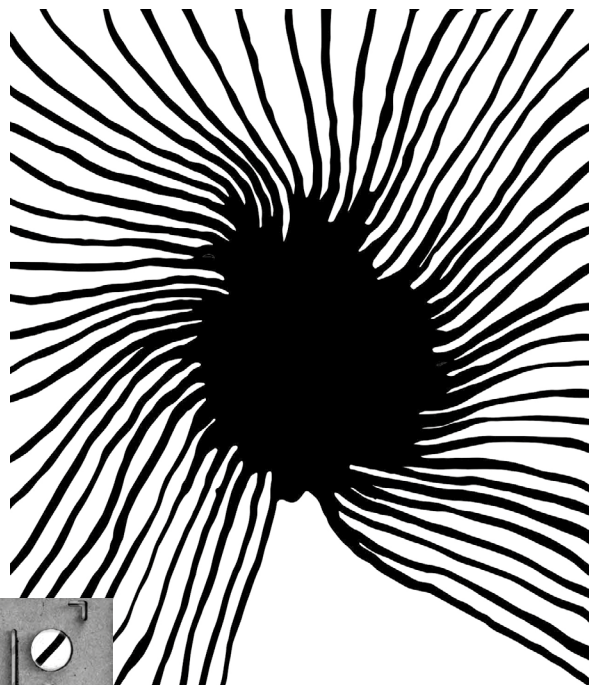
24 mars: Arp is Arp / Dimitri Charrel, designer graphique.

Université Paris 8,  
département  
Arts plastiques  
2, rue de la Liberté  
93200 Saint-Denis  
<https://graphisme.design>

Du 3 au 25 mars Événement  
COMBO COMBO #4

Cette quatrième édition du festival de design graphique lillois propose les expositions « Combo Combo #4 » avec Atelier Bien-Vu (FR), G R G (FR), Ines Cox (BE), Martyna Wędzicka (PL), Mathias Schweizer (FR), Specht Studio (BE), Surfaces Studio (FR), Virgile Laguin (FR) au studio Cmoufleur (37, rue Aristote, Lille) et « Brick » de Mathias Schweizer au 34, rue Aristote à Lille. Conférence « de Valence 20 ans de création graphique » le 17 mars au Grand Playground.

Divers lieux  
59800 Lille  
[www.combocombo.fr](http://www.combocombo.fr)



5  
Pierre Charpin, *Spreading*,  
Marseille, Éditions Fotokino,  
2020-2022

6  
Structure Bâtons, normographe,  
2013

Du 3 mars au 30 avril

Exposition

[[6]]

LA LETTRE EN JEU

Cette exposition porte sur la relation entre typographie et pédagogie et présente les projets de kits pédagogiques édités par le Centre national des arts plastiques : *Série Graphique*, conçu par Fanette Mellier, et le *Ludographe*, par Paul Cox, le projet Prélettres d'Éloïsa Pérez, les dispositifs ludiques de Sophie Cure, les ouvrages pédagogiques des Éditions 205, les créations d'objets à manipuler de Gaby Bazin, de Marion Bataille ou les normographe de Structure Bâtons. Une journée d'étude est organisée à l'université de Nantes sur cette thématique.

Musée-Atelier  
de l'imprimerie  
24, quai de la Fosse  
44000 Nantes  
[www.musee-imprimerie.com](http://www.musee-imprimerie.com)

Du 5 mars au 9 avril

Exposition

LE GROS VASE

VANESSA DZIUBA ET JEAN-PHILIPPE BRETIN

Cette exposition, fruit de la collaboration de Vanessa Dziuba, qui pratique le dessin, la couleur, la céramique, et Jean-Philippe Bretin, designer graphique, présente des papiers peints décoratifs, des installations, d'étranges agrandissements, des formes documentaires et des trames d'impression qui documentent photographiquement les céramiques et les confrontent à l'espace de la galerie.

Ravisius Textor  
8, rue des 4-vents  
58000 Nevers  
[www.ravisiustextor.eu](http://www.ravisiustextor.eu)



Le 9 mars

Conférence

JÉRÉMY LANDES :

GRAPHISME, TYPOGRAPHIE ET SALAIRE

Jérémy Landes officie à Berlin sous le nom de Studio Triple. Il mélange son amour pour les formes organiques et la nourriture dans ses créations, allant des identités visuelles aux typographies sur mesure, libres ou commerciales. Contributeur régulier de la fonderie libre Velvetyne depuis 2011, il présente son parcours des dix dernières années et le contexte créatif et économique.

École supérieure  
d'art et  
de communication (Ésac)  
130, allée Saint-Roch  
59400 Cambrai  
www.esac-cambrai.net

Le 10 mars

Événement

13<sup>E</sup> ÉDITION DU PRINTEMPS DE LA TYPOGRAPHIE

« PRÉ-VOIR LA TYPOGRAPHIE EN PROSPECTIVE :  
FONCTIONS ET FICTIONS »

L'édition 2022 du Printemps de la typographie se propose d'interroger le design typographique sous l'angle ouvert du projet et de la vision qui lui est associée.

Les conférences ont lieu à l'auditorium Colbert de l'Institut national d'histoire de l'art, 2, rue Vivienne 75002 Paris, de 9 h 30 à 18 heures.

Emmanuel Souchier : L'énonciation de la matière typographique chez Balzac. À propos du « Carnaval typographique » de la Physiologie du mariage, et de ses « Errata ».

Charles Gautier : Écritures sans lieu de Thomas More à Xu Bing.

Gabriele Čepulytė : Rendre le lisible visible : l'enseignement de la Cranbrook Academy.

Jean Alessandrini avec Olivier Nineuil : Alessandrini in letterland.

Sophie Cure : Voces paginarum.

Esther Szac : Typographier furtivement les rêves d'un écrivain.

André Baldinger : Kanji, Kana, Bline.

Underware (Akiem Helmling & Bas Jacobs): Homo Scriptus.

École Estienne  
18, boulevard  
Auguste-Blanqui  
75013 Paris  
www.ecole-estienne.paris

Du 18 mars au 22 avril

Exposition

GILLES DE BROCK

« SUR LE CARREAU! »

En quête de motifs, Gilles de Brock, designer néerlandais, conçoit des traceurs industriels pour tisser des tapis et textiles aux codes populaires détournés, ou pour recouvrir de leur vernis aléatoire des carreaux de céramique. Il propose pour l'exposition une sélection d'accrochages déco, objets manufacturés qu'il transforme en propos graphiques.

Galerie My Monkey  
111, rue Charles-III  
54000 Nancy  
www.mymonkey.fr

Du 22 mars au 19 mai

Cycle de conférences

DÉCORTIQUER LA COMMANDE

Programmé par les étudiants, ce cycle de conférences vise à comprendre le déroulement complet d'un projet de commande en design graphique, de la réception du cahier des charges jusqu'à la remise des livrables.

22 mars : Ekta – La Piste aux espoirs : autour de la création de l'identité visuelle de la biennale de cirque de Tournai.

24 mars : Diplomatie studio – Mama Told Ya : diplomatie studio évoque la création de l'identité visuelle du label Mama Told Ya.

19 mai : Golgotha – *In Corpore Sano #2* : après une première collaboration réussie, Golgotha a réalisé le deuxième numéro du magazine consacré au bien-être contemporain *In Corpore Sano*.

École supérieure  
d'art et  
de communication (Ésac)  
130, allée Saint-Roch  
59400 Cambrai  
www.esac-cambrai.net

Le 29 mars

Conférence  
ARRACHE-TOI UN ŒIL

Le duo artistique composé d'Emy Rojas et Gaspard Le Quiniou, spécialisé dans le graphisme, l'illustration et la sérigraphie présente ses travaux : pochettes de disque, design de t-shirt, visuels pour des festivals mais aussi installations papier en 3D, mélangeant leurs deux univers d'influence néo-psychedélique et art optique.

École supérieure  
d'art et de  
communication (Ésac)  
130, allée Saint-Roch  
59400 Cambrai  
www.esac-cambrai.net

Le 30 mars

Événement  
LA NUIT DU GÉNÉRIQUE

Organisée par l'association We love your names, cette édition est l'occasion de découvrir le travail de l'Italienne Margherita Premuroso (*Feud, Velvet Buzzsaw*), qui travaille pour l'agence américaine Elastic, et du Français Gilles Pointeau (*Hippocrate Convoi exceptionnel, On the Verge*).

Une sélection de génériques culinaires, d'hier à aujourd'hui, sera commentée par les spécialistes Charlotte Blum, Rafik Djoumi et Alexandre Vuillaume-Tylski. Le prix Rosalie, récompensant le meilleur générique français de l'année, est décerné à l'issue de la séance.

Forum des images  
2, rue du Cinéma  
75001 Paris  
www.weloveyournames.com

Le 30 mars

Événement  
LA RECHERCHE EN DESIGN :  
MODALITÉS ET ENJEUX SCIENTIFIQUES

Chaque année une journée d'étude sur le design est organisée au sein du cursus des étudiants. Elle vise à rassembler des designers, théoriciens et chercheurs afin de mettre l'accent sur la recherche par la création et d'en étudier les spécificités et apports dans la construction d'une science du design.

« Rechercher, pratiquer, rechercher. Où est le projet? Du design graphique à la recherche en design », Manon Ménard, designer graphique et doctorante en design au laboratoire Projekt, université de Nîmes.

« Design graphique & pédagogie? », Éloïsa Pérez, designer graphique et doctorante à l'Atelier national de recherche typographique, Nancy.

« La transparence noire chez Metahaven ou la dialectique du voile », Lorène Picard, designer graphique et doctorante au laboratoire Eclla de l'université Jean-Monnet, Saint-Étienne.

« Comme Agnès ou Ulysse, once more with feelings », Officeabc (Brice Domingues et Catherine Guiral), designers graphiques.

École supérieure  
d'arts & médias  
de Caen/Cherbourg  
17, cours Caffarelli  
14000 Caen  
www.esam-c2.fr

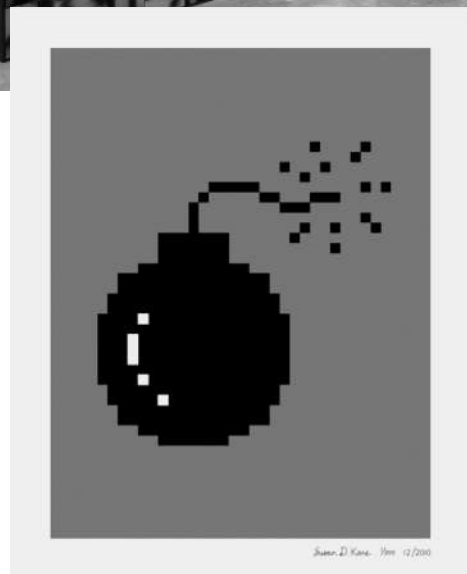
Du 14 avril au 18 septembre

Exposition  
ICÔNES BY SUSAN KARE

[[7]]

Tout le monde connaît le travail de Susan Kare, mais pas son nom, ni son visage. Ses créations font partie de notre quotidien : employée chez Apple en 1982 pour « humaniser » le premier Macintosh, elle a créé les icônes que nous utilisons tous et toutes quotidiennement, elle est considérée comme une pionnière du Pixel Art. Cette première rétrospective internationale de son travail présente ses inspirations et l'influence visuelle incontestable sur notre vie numérique.

Musée de l'Imprimerie  
et de la Communication  
graphique  
13, rue de la Poulallerie  
69002 Lyon  
www.imprimerie.lyon.fr



7  
Susan Kare, «Icônes», *Bomb on Red*  
[bombe sur rouge], 2019

8  
Gilles de Brock, exposition «Si ça  
marche, ce n'est pas une solution  
temporaire», Chaumont, Le Signe,  
2022

Du 15 avril au 7 mai

Exposition  
MAXIMAGE SOUND SYSTEMS

Le studio de design graphique suisse Maximage (David Keshavjee, Julien Tavelli, Daniel Haettenschwiller et Guy Meldem) est reconnu pour ses expérimentations liées aux techniques d'impression de la chaîne graphique et notamment pour le projet Color Library. L'exposition propose, à l'image de leurs recherches récentes sur les sound-system, une version réalisée à partir de livres et de macules de leurs travaux. Comme une autre forme de diffusion de l'information chère aux représentations de la typographie.

Ravisius Textor  
8, rue des 4-Vents  
58000 Nevers  
[www.ravisiustextor.eu](http://www.ravisiustextor.eu)

Du 9 au 15 mai

Événement  
FESTIVAL FIGURÉE #3

Pour sa troisième édition, le festival se déploie dans sept lieux culturels du quartier Bonnefoy. Des expositions, ateliers, conférences, un marché de l'édition, des moments festifs et des rencontres sont organisés avec l'objectif de faire découvrir les pratiques dans les domaines du graphisme, de l'illustration, de la typographie et de l'édition. Une journée d'étude sur le design typographique se déroule avec Eugénie Bidaut, Camille Circlude, Juliette Flécheux, Rodolphe Giuglaro, Thomas Huot-Marchand et Franck Jalleau à la médiathèque Cabanis.

Avec les expositions de Rovo à Trois\_A, Bernard Arin et le scriptorium de Toulouse à la médiathèque Cabanis, Collective (Tom Chertier, Pauline Deshayes, Otto Iram, Arnaud Loumeau et Camille Pagni) au centre culturel Bonnefoy et beaucoup d'autres événements.

Divers lieux  
31000 Toulouse  
<https://edition3.figure-e.com>

Du 13 mai au 1<sup>er</sup> juillet

Exposition  
OFFSHORE STUDIO  
« THE MYTH OF MEMORY »

Entre essai et design, Offshore Studio se saisit des données numériques, textuelles, photographiques, schématiques, et leur offre une lecture écologique dans un de ses sens les plus larges : celui de la relation entre l'être humain et son environnement moral, social, économique. L'exposition porte plus particulièrement sur leur projet visant à établir une archive des intrigues, des leitmotifs et des politiques cachées des mythologies du loup.

Galerie My Monkey  
11, rue Charles-III  
54000 Nancy  
www.mymonkey.fr

Le 17 mai

Conférence  
MARDI DE LURE #23  
MANIFESTES ET ÉVOLUTIONS GRAPHIQUES

Léonore Conte, chercheuse et enseignante, s'appuie sur une série d'écrits manifestes rédigés par Maximilien Vox et publiés en majeure partie dans le cadre des Rencontres internationales de Lure dans les années 1950 ainsi que sur l'histoire du genre manifeste, elle reviendra sur le rôle actif de Vox dans l'élaboration d'une littérature graphique francophone.

EMI  
10, rue des Prairies  
75020 Paris à 19 heures  
Rencontres  
internationales de Lure  
La Chancellerie  
04700 Lurs  
www.delure.org

Le 21 mai

Événement  
PUCES TYPO #12

Cette nouvelle édition de marché typographique réunit les professionnels et les passionnés de typographie, qui présentent leurs activités et organisent des rencontres, ateliers et expositions. Fonderies, éditeurs indépendants, créateurs de typographies, graphistes et illustrateurs proposent leurs créations et publications ou leurs spécimens.

Campus Fonderie  
de l'image  
80, rue Jules-Ferry  
93170 Bagnolet  
www.campusfonderiedelimage.org

Du 25 mai au 23 octobre

Exposition  
GILLES DE BROCK

SI ÇA MARCHE, CE N'EST PAS UNE SOLUTION TEMPORAIRE  
Gilles de Brock vit et travaille aux Pays-Bas. Formé à l'Académie royale des beaux-arts de La Haye, où il découvre la sérigraphie et le code, il commence dès la fin de ses études à questionner les limites des supports utilisés, en croisant technologie et artisanat. L'exposition met en avant la recherche constante qu'il insuffle dans son travail, endossant tour à tour les rôles d'ingénieur, d'artiste, de designer...

Le Signe, centre  
national du graphisme  
1, place Émile-  
Goguenheim  
52000 Chaumont  
www.centrenationaldugraphisme.fr

Du 26 mai au 24 juillet

Exposition  
YTO BARRADA, FEMKE DEKKERS,  
ADRIEN VESCOVI, ELVIRA VOYNAROVSKA.  
UN DESSIN FAIT AVEC LES PIERRES

L'exposition réunit quatre artistes qui, chacun à leur manière, engagent le dessin dans une exploration de sa matérialité, ils dessinent avec les pierres. Ces croisements sont motivés par le désir d'offrir autant de portes d'entrée dans leur travail en invitant, pourquoi pas, à des dialogues inattendus entre les œuvres.

Studio Fotokino  
33, allée Léon-Gambetta  
13001 Marseille  
www.fotokino.org

Du 9 juin au 13 juillet

Événement  
TYPEPARIS

Pour sa septième édition, cette formation intensive en création de caractères typographiques de cinq semaines réunit des professionnels du monde entier, accompagnés au quotidien par des instructeurs. Des conférences hebdomadaires ouvertes au public sont organisées tous les jeudis à 19 heures.

Elles permettent de rencontrer les personnalités et participants à l'événement. Le 13 juillet, une présentation publique est organisée pour découvrir les caractères typographiques créés durant les cinq semaines par les participants.

9 juin: Petra Dočekalová et Neville Brody.

16 juin: Toshi Omagari et Nadine Chahine.

23 juin: Studio Yukiko et David Březina.

30 juin: Ian Party et Marta Cerdà Alimbau.

7 juillet: Martin Majoor et Sascha Lobe.

Intuit Lab  
90, rue de Javel  
75015 Paris  
www.typeparis.com

Le 14 juin

Conférence  
MARDI DE LURE #24  
LITTÉRATURE ET TYPOGRAPHIE

Cette rencontre-entretien (EMI, 10, rue des Prairies, 75020 Paris) se déroule avec Yoann Thommerel (auteur) et Gabriele Cépulyté (graphiste, typographe); elle aborde leur façon d'envisager la relation entre littérature et typographie et leur collaboration artistique pour le livre de littérature.

Rencontres  
internationales de Lure  
La Chancellerie  
04700 Lurs  
www.delure.org

Du 21 juin au 16 octobre

Exposition  
SOUS LE SOLEIL EXACTEMENT

À l'ouverture de la saison estivale, l'exposition propose un parcours autour du symbolisme que recouvre physiquement et métaphoriquement l'astre solaire, ses rayons, les objets qui irriguent dans le temps et l'espace. Avec des affiches de la collection Dutailly et de Frédéric Teschner, Felix Pfäffli, Na Kim, Annick Orliange, Formes Vives, Olivier Lebrun, Mathias Schweizer, Daniel van der Velden, Maureen Mooren, et bien d'autres.

Le Signe, centre  
national du graphisme  
1, place Émile-  
Goguenheim  
52000 Chaumont  
www.centrenationaldugraphisme.fr

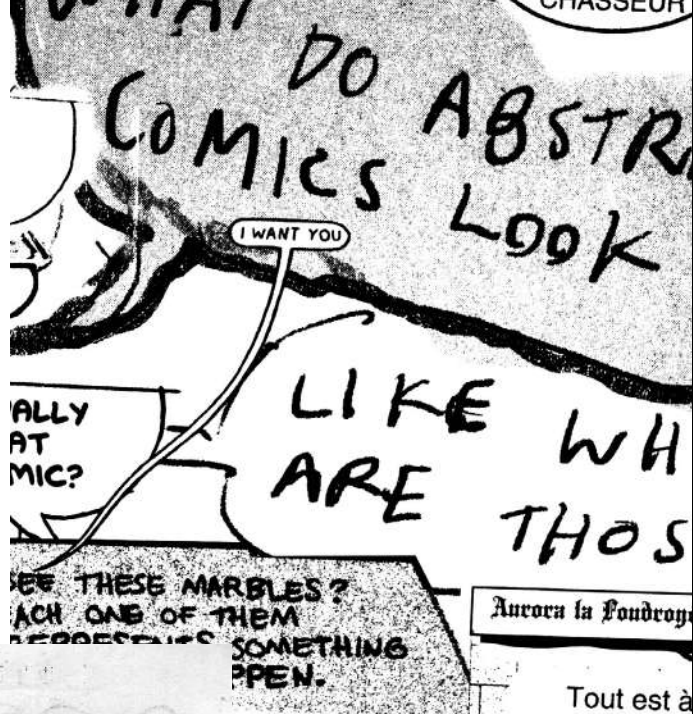
Du 21 juin au 23 octobre

Exposition  
MANGA

L'exposition donne à voir une sélection de références historiques et de productions contemporaines et expérimentales issues des moyens spécifiques de la bande dessinée japonaise. S'attachant à l'étymologie du terme manga, les œuvres nippones et internationales soulignent le caractère de flânerie, d'exagération, de la relation au langage et au cinéma, comme autant d'ouvertures sur des écritures et de représentations graphiques.

Le Signe, centre  
national du graphisme  
1, place Émile-  
Goguenheim  
52000 Chaumont  
www.centrenationaldugraphisme.fr

Revue *Lagon*, détail, exposition «Avant la plaine», Nancy, galerie My Monkey, 2022



10

*Album d'alphabets pour la pratique du croquis-calque*, Paris, Fonderie typographique française,

1924

Du 21 juin au 30 octobre

Événement

BIENNALE DE DESIGN GRAPHIQUE  
« SCÉNOGRAPHIER L'EXPOSITION »

Cette première biennale organisée par Le Tracé, structure créée en 2021 par la ville d'Échirolles, qui réunit le Centre du graphisme, le musée de la Viscose et le musée Géo-Charles, met en avant la scénographie d'exposition comme support de compréhension du design graphique. Avec les expositions « 2degrees-petition, banque d'image et urgence climatique » au Centre du graphisme, « Marchialy, à livre ouvert, une immersion dans la fabrique du réel » au musée Géo-Charles et « Ready'Digit, subversions numériques et submersions digitales » au musée de la Viscose.

Le Tracé –  
Centre du graphisme  
1, place de la Libération  
38130 Échirolles  
www.le-trace.fr

Du 21 au 27 août

Événement

70<sup>ES</sup> RENCONTRES INTERNATIONALES DE LURE  
« ÉVOLUTION, RÉVOLUTIONS »

Pour les soixante-dix ans, le programme est riche d'interventions qui interrogent entre revivals et ruptures formelles et création entre passé et futur. Les révolutions sont la révélation soudaine d'évolutions jusque-là invisibles. Il y a soixante-dix ans, l'apparition de la photocomposition annonçait celle de la PAO. Il y a trente ans, le Web amorçait une explosion documentaire et une convergence inédite des médias, menant tout droit à une typographie variable, dans les pages ou dans les glyphs. Les sciences du vivant et leur approche de l'évolution nous invitent à dépasser les classifications pour imaginer toutes les hybridations: graphiques, typographiques ou éditoriales, réconciliant enfin web et print, c'est de cela qu'il est question tout au long de cette semaine anniversaire.

www.delure.org

Du 16 septembre au 21 octobre Exposition [[9]]  
LAGON, L'EXPO

La revue annuelle *Lagon* est une revue de bande dessinée prospective qui s'intéresse à de nouvelles formes de narration graphique. Elle change de format et de nom à chaque nouveau numéro et combine les techniques d'impression. Pour l'exposition, une partie des archives est présentée sous forme d'affiches, d'objets, de photos, est également dévoilé le travail sur le nouveau numéro, *Plaine*, prévu pour la fin de l'automne.

Galerie My Monkey  
III, rue Charles-III  
54000 Nancy  
www.mymonkey.fr

Du 21 septembre au 21 octobre Exposition  
LE DESIGN GRAPHIQUE ÇA BOUGE!

L'exposition, conçue par le Centre de design de l'université du Québec à Montréal (Uqam), propose un panorama du design graphique québécois à travers les réalisations d'une cinquantaine de structures. De l'imprimé à l'animation vidéo, de l'identité de marque au packaging, de la signalétique au design d'exposition, tous les domaines sont représentés.

École supérieure  
d'art et de  
communication (Ésac)  
130, allée Saint-Roch  
59400 Cambrai  
www.esac-cambrai.net

Du 21 septembre au 21 janvier 2023 Exposition  
COULER, SOUFFLER, PRESSER, POUSSER

Avec cette exposition, Sacha Léopold et François Havegeer (Syndicat) élargissent le champ de leurs recherches aux objets du quotidien et rassemblent des objets qui partagent le moulage comme technique de production. Avec notamment : 5.5 designers, Atlas Studio, François Azambourg, Simon Boudvin, Michel de Broin, Julien Carretero, Ciguë, Baptiste Croze, Noam Dover, Paul Elliman, Ryan Gander, Floris Hovers, MLMDMB, Mold A Rama, Simon Nicaise, Normal Studio, Réjean Peytavin, Services Généraux, Soft Baroque, Yonatan Vinitsky, Sylvain Willenz.

Le Bel Ordinaire  
Les Abattoirs  
Allée Montesquieu  
64140 Billère  
belordinaire.agglo-pau.fr

Du 29 septembre au 12 novembre Exposition  
FAUNE : SIGNES ET CARACTÈRES

Cette exposition s'inscrit dans la thématique culturelle intitulée « Signes » de la ville de naissance de Buffon, dont les œuvres ont inspiré Alice Savoie pour la création du caractère typographique Faune. Les sources d'inspiration et l'ensemble du processus de création sont présentés, tout comme les illustrations de Marine Rivoal.

Médiathèque  
Jacques-Prévert  
Passage  
Georges-Brassens  
21500 Montbard  
www.mediatheque-montbard.net

Du 30 septembre au 2 octobre Exposition  
NORBERT MOUTIER

L'exposition présente les dessins et petites éditions que Norbert Moutier (1941-2020), éditeur, libraire et spécialiste de cinéma fantastique, a réalisés au cours de son enfance ; alors passionné des illustrés d'après-guerre, il dessine, met en couleur et réalise ses propres créations entre 1946 et 1960.

Studio Fotokino  
33, allée Léon-Gambetta  
13001 Marseille  
www.fotokino.org

Du 30 septembre au 30 décembre Exposition [[10]]  
DE GARAMONT AUX GARAMOND(S)  
UNE AVENTURE TYPOGRAPHIQUE

L'exposition retrace les différentes étapes de la carrière de Claude Garamont en présentant ses réalisations les plus emblématiques. Elle illustre également la destinée des caractères qui, sous le nom générique de « Garamond » (avec un « d »), ont accompagné le développement des industries graphiques de la Renaissance à nos jours.

Bibliothèques Mazarine  
et de l'Institut de France  
23, quai de Conti  
75006 Paris  
www.bibliotheque-mazarine.fr

Du 4 octobre au 4 décembre Événement

### 10<sup>E</sup> FESTIVAL MARCHÉ NOIR

Pour sa dixième édition, le festival dédié aux arts graphiques et imprimés propose de nombreux événements et expositions :

Du 4 octobre au 4 décembre : exposition « Lohengrin Papadato », l'illustrateur et imprimeur sérigraphe Lohengrin Papadato présente des pochettes d'album, vinyles et affiches réalisés ces dernières années dans les domaines de la musique et de l'édition, chez Blindspot, 36, rue Poullain Duparc, 35000 Rennes.

Du 6 au 9 octobre : Salon de la micro-édition, ateliers, DJ set aux Ateliers du Vent, 59, rue Alexandre-Duval, 35000 Rennes.

Du 6 au 18 octobre : exposition « Papiers Paradis » avec les créations de Sixtine Gervais, Jack Usine et Fanny Garcia, Anthony Folliard, Julien Lemièrre et Macula Nigra à la suite d'une résidence typographique révélant le potentiel poétique et graphique de l'écriture aux Ateliers du Vent, 59, rue Alexandre-Duval, 35000 Rennes.

Du 8 octobre au 24 novembre : exposition des graphistes Fanny Garcia et Jack Usine à la Minuscule Galerie, 7, rue Saint-Louis, 35000 Rennes.

Les 15, 22 et 29 octobre de 14 à 18 heures : exposition « Comment mon corps dessine un sanglier à la suite marche dans la forêt, les artistes de Bonjour y mas présentent les recherches visuelles et les récits qu'ils y ont glanés », à l'atelier Bonjour, 16, rue Isaac-le-Chapelier, 35000 Rennes.

Atelier Le Marché Noir  
11, rue de Flandre  
35000 Rennes  
[www.lemarchenoir.org](http://www.lemarchenoir.org)

Du 6 octobre au 20 novembre Événement

### FORMAT(S)

### 1<sup>ER</sup> FESTIVAL DE DESIGN GRAPHIQUE

Cette première édition de Format(s), festival de design graphique à Strasbourg, a pour objectif de montrer l'activité du design graphique dans le Grand Est, en France et au-delà, grâce à des conférences et à des expositions. C'est une invitation à rencontrer et à découvrir des acteurs du design graphique dans leurs pratiques variées, assortie d'une volonté de dialogue et de médiation avec un large public.

Un temps fort se déroule du 6 au 9 octobre avec des conférences (Thomas Huot-Marchand, Véronique Marrier, Vivien Philizot et Guillaume Rochais) et les expositions « Histoire de formes » à la Haute École des arts du Rhin et « Format(s) » à La Menuiserie, un salon au Garage Coop, des ateliers et des performances.

Divers lieux  
67000 Strasbourg  
[www.formats-festival.org](http://www.formats-festival.org)

Du 8 octobre au 20 novembre Exposition

### GIANLUIGI TOCCAFONDO. MELODRAMMA

Gianluigi Toccafondo est un designer italien qui a fait ses études à l'Institut des beaux-arts d'Urbino. L'exposition rassemble une sélection de tableaux qu'il a créés pour le théâtre de l'Opéra de Rome, avec lequel il collabore depuis 2014, réalisant les affiches, des décors et les costumes de certains chefs-d'œuvre de l'opéra.

Studio Fotokino  
33, allée Léon-Gambetta  
13001 Marseille  
[www.fotokino.org](http://www.fotokino.org)



11

Claude Baillargeon, *Liberté, égalité, fraternité*, affiche, Nanterre, collection La Contemporaine, 1994



12

Étienne Robial, affiche, exposition «étienne + robial, graphisme & collection, de futuropolis à canal +», Paris, musée des Arts décoratifs, 2022

Du 13 octobre au 16 avril 2023 Exposition  
ANNÉES 80.

### MODE, DESIGN ET GRAPHISME EN FRANCE

L'exposition célèbre cette décennie historique en choisissant des créations emblématiques dans les domaines de la mode, du design et du graphisme, notamment l'habillage de Canal+ par Étienne Robial, les identités visuelles de La Villette et du Louvre par Grapus, celle du musée d'Orsay par Jean Widmer ou encore les couvertures de *Libération* par Claude Maggiori.

Musée des Arts décoratifs  
107, rue de Rivoli  
75001 Paris  
www.madparis.fr

Le 19 octobre

Événement

### JACQUES DANIEL

Dans le cadre du cycle Cnap / bibliothèque Kandinsky du Centre Pompidou, le chercheur et graphiste Benedikt Reichenbach présente sa recherche sur le graphiste français moderniste Jacques Daniel, pour laquelle il a reçu un soutien à la recherche en théorie et critique d'art du Cnap, en 2019. À cette occasion, il est en discussion avec Catherine de Smet, docteure en histoire de l'art et professeure, université Paris 8 à 18 h 30.

Centre Pompidou,  
bibliothèque Kandinsky  
Rue Beaubourg  
75004 Paris

<http://bibliothequekandinsky.centrepompidou.fr>

Du 26 octobre au 4 février 2023 Exposition  
MODESTES ET APPLIQUÉS

Le musée international des Arts modestes (Miam) et La Fenêtre s'associent pour proposer une exposition aux confins des arts modestes et des arts appliqués. On y parle notamment d'architecture modeste ou de graphisme modeste en revenant sur les compagnonnages du musée avec Patrick Bouchain, son architecte, Étienne Robial, le créateur de son identité visuelle, ou grâce à des œuvres de sa collection : villes oniriques, cartographie des arts et graphisme populaire.

Centre d'art La Fenêtre  
27, rue Frédéric-Peyson  
34000 Montpellier  
www.la-fenetre.com

Du 2 novembre au 18 février 2023 Exposition [[ 11 ]]  
CLAUDE BAILLARGEON, PHOTOGRAPHE

Figure majeure de l'affiche contemporaine, Claude Baillargeon a travaillé dans les années 1970 pour le parti socialiste, pour des municipalités de la banlieue parisienne ainsi que pour le parti communiste français. Il a conçu des affiches pour des manifestations culturelles et des spectacles. L'exposition présente la diversité et la variété de son œuvre et met l'accent sur le processus de construction des images.

La contemporaine,  
bibliothèque, archives,  
musée des mondes  
contemporains  
Université Paris Nanterre  
184, cours Nicole-Dreyfus  
92000 Nanterre  
www.lacontemporaine.fr

Du 10 novembre au 11 juin 2023 Exposition [[ 12 ]]  
ÉTIENNE + ROBIAL

GRAPHISME & COLLECTION, DE FUTUROPOLIS À CANAL+

L'exposition retrace la carrière exceptionnelle de ce créateur prolifique et éclectique à travers des affiches, dessins, vidéos, livres et pièces de mobilier. Graphiste, éditeur, directeur artistique, enseignant, collectionneur, Étienne Robial a marqué le paysage audiovisuel français de ces cinquante dernières années en inventant le concept d'habillage télévisuel et en réalisant notamment ceux de Canal+ et de M6.

Musée des Arts décoratifs  
107, rue de Rivoli  
75001 Paris  
www.madparis.fr

Le 15 novembre Événement  
SALON GRAPHIQUE #5

Cette nouvelle édition du Salon graphique, événement qui permet aux commanditaires et aux designers graphiques de se retrouver autour de sujets de réflexion communs, prend la forme de présentation de commandes exemplaires le matin et de tables rondes thématiques l'après-midi. Créé par le Centre national des arts plastiques en 2014, il est coproduit par le centre d'art La Fenêtre et par le réseau des médiathèques de Montpellier. Sur inscription.

Médiathèque centrale  
Émile-Zola  
218, boulevard de  
l'Aéroport-International  
34000 Montpellier

[www.cnap.fr/actualites/graphisme-en-france/salons-graphiques](http://www.cnap.fr/actualites/graphisme-en-france/salons-graphiques)

Du 16 novembre au 19 février 2023 Exposition  
ATELIER TER BEKKE & BEHAGE – MONOGRAPHIE

Pour les vingt-cinq ans de l'atelier ter Bekke & Behage, l'exposition revient sur l'œuvre protéiforme de ce duo emblématique. À travers une sélection de travaux, de l'identité visuelle à l'édition, en passant par la signalétique, c'est l'occasion d'interroger le rapport des graphistes à la commande, notamment dans le secteur public et culturel, et plus spécifiquement la relation de collaboration avec leurs commanditaires.

Le Signe, centre  
national du graphisme  
1, place Émile-  
Goguenheim  
52000 Chaumont

[www.centrenationaldugraphisme.fr](http://www.centrenationaldugraphisme.fr)

Du 2 au 11 décembre Événement  
LATERNA MAGICA, 19<sup>E</sup> ÉDITION

Expositions, projections, spectacles, rencontres et ateliers prennent place dans des lieux complices. Chaque édition permet de découvrir le travail de fabricants d'images fixes ou en mouvement, émergents ou majeurs, et tisse des liens insolites entre création contemporaine et patrimoine. Les arpenteurs des divers territoires de l'art se retrouvent réunis par une idée ouverte et transversale de la création contemporaine.

Studio Fotokino  
33, allée Léon-Gambetta  
13001 Marseille  
www.fotokino.org

Les 3 et 4 décembre

Événement

LES PUCES DE L'ILLU, 10<sup>E</sup> ÉDITION

Ce Salon de l'illustration contemporaine, qui fête ses dix ans, réunit chaque année une soixantaine de professionnels : indépendants, éditeurs, collectifs de dessin, ateliers d'impression artistique et artisanale, créateurs d'objets graphiques. Il est destiné aux professionnels et au grand public, qui peuvent y trouver sérigraphies, gravures, risographies, fanzines, éditions, livres-objets, illustrations textile ou pièces uniques.

Des rencontres, performances et ateliers sont également organisés.

Campus Fonderie  
de l'image

83, avenue Gallieni  
93170 Bagnolet

[www.campusfonderiedelimage.org](http://www.campusfonderiedelimage.org)

Du 6 décembre au 21 janvier 2023 Exposition

TERESA SDRALEVICH

Affichiste, graphiste, illustratrice et sérigraphe italienne, Teresa Sdrlevich crée des images engagées, pour agir, défendre des causes et, pourquoi pas, changer le monde. L'exposition propose un parcours au fil de ses images, illustrations et typographies qu'elle conçoit dans les domaines politique, culturel et associatif.

La bibliothèque-  
médiathèque Charles-  
Gautier-Hermeland  
17, rue François-Rabelais  
44800 Saint-Herblain  
[www.la-bibliotheque.com](http://www.la-bibliotheque.com)

# Publications et prix

Mis en page avec

Microsoft Excel 16.64

148

Publications

152

Prix

Jean Alessandrini, *Codex 1980*, Gap, Atelier Perrousseaux.

Emmanuel Bérard, Wim Crouwel et Catherine de Smet, *Wim Crouwel, Architectures typographiques*, Paris, Éditions B42, réédition.

Tomas Bletner et Yassine, *Une approche décontractée de l'histoire du graphisme*, Paris, Le Monte-en-l'air, réédition.

Camille Bosqué, *Open design. Fabrication numérique et mouvement maker*, Paris, Éditions B42.

Loïc Boyer, *Les images libres. Dessiner pour l'enfant entre 1966 et 1986*, Nantes, Éditions MeMo.

Thierry Chancogne, *Le Gobelet de cristal*, Nevers, Éditions Tombolo presses.

Collectif, *À la poursuite du livre rêvé par Jean Giono et Maximilien Vox*, Dialogues typographiques, Manosque et Lurs, Centre Jean-Giono et Rencontres internationales de Lure.

Collectif, *Défense de s'afficher en public*, Lille, Éditions Invenit.

Collectif, *étienne+robial. alphabets+tracés+logotypes*, Paris, Éditions Magnani.

Collectif, *Gotico-Antiqua, proto-romain, hybride – Caractères du XV<sup>e</sup> siècle entre gothique et romain*, Francfort-sur-le-Main et Nancy, Poem et École nationale supérieure des arts décoratifs – Atelier national de recherche typographique.

Collectif, *Jean Widmer. Une traversée*, Paris, École des arts décoratifs de Paris.

Collectif, *Le Petit Didier*, Lyon, Éditions 205 (anglais, français).

Collectif, *Le Signe Design #1, A feminist issue*, Chaumont, Éditions Le Signe Documents, Centre national du graphisme, 2<sup>e</sup> édition (anglais, français).

Collectif, *Le Signe Design #2, A typographic issue*, Chaumont, Éditions Le Signe Documents, Centre national du graphisme (anglais, français).

Collectif, *Les Plus Beaux Livres suisses 2020*, Berne, Office fédéral de la culture (allemand, anglais, français, italien).

Collectif, *Remix 02. Sortir du rang. Printemps de la typographie. 10<sup>e</sup> édition*, Paris, École Estienne.

Collectif, *Viral. Biennale internationale de design graphique de Chaumont*, Chaumont, Centre national du graphisme (anglais, français).

Olivier Deloignon (dir.), *Impressions Imprimeur Imprimer Empreintes Formes*, Paris et Arles, Imprimerie nationale Éditions et Actes Sud.

Olivier Deloignon, Jean-Marc Chatelain et Jean-Yves Mollier (dir.), *D'encre et de papier. Une histoire du livre imprimé*, Arles et Paris, Imprimerie nationale Éditions et Actes Sud.

Alexandre Dimos, Francine Foulquier et Victor Guégan, *La Fabrique de Fanette Mellier*, Paris, Éditions B42.

Loïc Le Gall et Karine Maincent, *Écrire. Quelle histoire !*, Paris, Kilowatt.

Richard McGuire, *Listen*, Marseille, Éditions Fotokino.

Natalia Paez Passaquin et Fanny Myon (dir.), *Voie off: imprimerie de femmes*, Vaulx-en-Velin, « Collectif des typotes ».

Paule Palacios-Dalens, *Vox JLG Du plomb au film*, Bordeaux, 202 Éditions.

Éloïsa Pérez, *La Salle de classe, un objet graphique ?*, Lyon, Éditions 205.

Geoffroy Pithon, *Cabine*, Marseille, Éditions Fotokino.

Paul Rand, *L'Art du designer*, Paris, Éditions B42.

Teresa Sdravovich, *Poster power!*, Paris, Éditions Les Grandes Personnes.

Michel Wlassikoff, *Histoire du graphisme en France*, Paris, Édition Les Arts décoratifs, édition revue et augmentée.

### Revue

*Back office*, n° 4, Kévin Donnot, Élise Gay et Anthony Measure (dir.), Paris, Éditions B42 (anglais, français).

*Composite*, n° 2, Elsa Aupetit et Christophe Lemaitre (dir.), Paris, Dumpling Books.

*Graphé*, n°s 85, 86, 87, 88, Paris, Association pour la promotion de l'art typographique.

*Faire*, n°s 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, Paris, Éditions Empire (anglais, français).

*Qi? Résist'*, n° 14, « Fasilitasiion général' », Paris, Pierre di Sciuillo.

Alain Le Quernec est lauréat de la médaille d’argent pour son affiche « Hope ».

CLUB DES DIRECTEURS ARTISTIQUES

Marc Armand (Tu sais qui™) est lauréat pour l’identité visuelle de la Villa Noailles, Hyères.

Rejane Dal Bello est lauréate pour le rapport annuel Ag2r La Mondiale.

Studio Dune Lunel est lauréat pour le catalogue *Jure-moi de jouer*, galerie Chantal Crousel.

Huz & Bosshard est lauréat pour l’ouvrage *Une direction graphique ABM Studio*, Art Book Magazine.

COMMUNICATION ARTS

Marc Rouault est lauréat pour le caractère typographique Trois Mille (Sharp Type).

EUROPEAN DESIGN AWARDS

Production Type est lauréat pour le caractère typographique Rector (Hrvoje Živčić).

PRIX ROSALIE – WE LOVE YOUR NAMES

Choque Le Goff (Donald Choque et Yoann Le Goff) sont lauréat du prix Rosalie pour le générique du film *Les Olympiades* de Jacques Audiard.

Amélie Vappereau est lauréate du prix Rosalie pour le générique du film *Annette* de Leos Carax.

TYPE DIRECTORS CLUB NEW YORK

Thomas Huot-Marchand est lauréat pour le caractère typographique Garaje (205TF, Lyon).

TYPE DIRECTORS CLUB TOKYO

M/M (Paris) est lauréat du prix TDC pour Show-in-a-box et Show-on-the-wall de Loewe.

Véronique Marrier et Fanette Mellier ont été faites chevaliers de l’ordre des Arts et des Lettres.

# Index

Mis en page avec

HTML5 + CSS3 + Javascript ES6



#	Bertin Jacques	Cerdà Alimbau Marta	Delessert Étienne 115
5.5 designers 136	11, 33, 36, 37, 38, 39, 41,	132	Deloignon Olivier 150
A	42, 43, 44, 45, 50, 51,	Chahine Nadine 132	Derieux Catherine 48
ABM Studio 153	52, 53, 54, 55, 99, 101,	Chancogne Thierry 149	Deshayes Pauline 129
Adebiaye Frank 25, 95	105	Chappuis Anne 42, 52	DeValence 121
Alessandrini Jean	Bidaut Eugénie 129	Charpin Pierre 120, 122	Dimos Alexandre 150
117, 124, 149	Bidoret Julien 16, 103	Charrel Dimitri 121	Diplomatie Studio 125
André Jacques 5, 54	Bierut Michael 61	Chatelain Jean-Marc 150	Di Sciuillo Pierre 151
Arin Bernard 129	Blauvelt Andrew	Chertier Tom 129	Djoumi Rafik 126
Armand Marc 153	61, 67, 86, 87	Chevalvert 97	Dočekalová Petra 132
Arp is Arp 121	Bletner Tomas 149	Choque Le Goff 153	Domingues Brice 127
Atelier Bien-Vu 121	Bliss Charles 53	Choque Donald 153	Donnot Kévin
Atelier R.L.D. 120	Blum Charlotte 126	Ciguè 136	5, 11, 21, 23, 151
Atlas Studio 136	Bodin Quentin 113	Circlude Camille 129	Dover Noam 136
Aucompte Yann 12, 13, 16	Boidy Maxime 48	Ciuccarelli Paolo 48	Drenttel William 61
Audiard Jacques 153	Bonin Serge 43	Claveloux Nicole 115, 116	Dressler Fritz 5
Aupetit Elsa 151	Bonjourn y mas 138	Collective 129	Drost Christiaan 102
Austin Dennis 64	Bonjour Monde	Conrad Demian	Drucker Johanna 55, 86
Azembourg François 136	23, 24, 27, 100	6, 7, 11, 12	Drulhe Louise 107
Azéma Claire 13	Bosqué Camille 149	Conte Léonore 130	Dumont Amélie 22, 24
B	Bouchain Patrick 141	Cornille Didier 114	Du Pasquier Nathalie 120
Baboukhian Jérémie 121	Boudvin Simon 136	Coville Marion 48	Durand Jean-Pierre 14
Bailey Stuart 114	Boyer Loïc 149	Cox Ines 121	Dziuba Vanessa 123
Baillargeon Claude	Bretin Jean-Philippe 123	Cox Paul 111, 123	E
140, 142	Březina David 132	Crevier Richard 35	Ekta 125
Baldinger André	Brody Neville 132	Crouwel Wim 149	Elastic 126
119, 121, 124	Broillet Mateo 106	Crow David 11	Élie Maurice 12
Baldinger • Vu-Huu	Broin Michel de 136	Croze Baptiste 136	Elliman Paul 136
116, 119, 121	Broquaire Vincent 111	Cuisenier Jean 90	F
Balzac Honoré de 124	Brunet Pierre 96	Cure Sophie 123, 124	Farge Arlette 52
Barrada Yto 131	C	D	Fauchié Antoine 20
Bastide Raphaël	Cachin Giliane 118	Dal Bello Rejane 153	Féto Sophie 48, 49
17, 24, 95, 107	Cahsen Fred 21	Daniel Jacques 141	Fine Oronce 50
Bataille Marion 123	Carax Leos 153	Daryll-Ann 59	Finkenauer Sabine 120
Bazin Gaby 123	Cardon Dominique 8	Dastur Française 12	Flécheux Juliette 129
Beauvais Yann 35	Carpenter J. R. 16	De Bondt Sara 61	Folliard Anthony 138
Belletante Joseph 35	Carretero Julien 136	De Brock Gilles	Formes Vives 133
Bérard Emmanuel 149	Caviglia Giorgio 47	125, 128, 131	Fornari Davide 118
Berners-Lee Tim 65	Čepulytė Gabriele	Dekker Erik 80	Forte Rémi 115
Berthet Samuel 52	124, 132	Dekkers Femke 131	Foulquier Francine 150

Fouquet Luc de 113	H	Landes Jérémy 124	Masure Anthony
Fraenkel Béatrice 115	Haettenschwiller Daniel	Lantenois Annick 5	24, 49, 55, 56, 151
Fraser Taylor David	129	Lapointe Claude 115	Mathey Yannick 22
Ruxton 42	Haute Lucile 17, 93	Laugier Ludovic 114	Maximage 121, 129
Frederick William IV 50	Havegeer François 136	Laumonier Alexandre 44	McGuire Richard 113, 150
Frost Brad 13	Heller Steven 61	Lauriot-Prévoost Gaëlle	McNeel Robert 65
Frutiger Adrian 33, 53	Helmling Akiem 124	118	McVarish Emily 86
Fry Benjamin 8, 65	Hoffmann Barbara 106	Lebrun Olivier 135	McWilliams Chandler
Furuta Richard 5	Hollis Richard 61, 74	Léchoth Hirt Lysianne 56	5, 12
G	Hovers Floris 136	Lefebvre Antoine 93	Meggs Philip B. 66, 67
Gaignières François-	Huot-Marchand Thomas	Le Gall Loïc 150	Meldem Guy 121, 129
Roger 48, 49	129, 139, 153	Le Goff Jacques 99	Mellier Fanette
Galeron Henri 115	Huz & Bosshard 153	Le Goff Yoann 153	120, 123, 150, 153
Gander Ryan 136	I	Leijsen Rob van 7	Ménard Manon 127
Garamont Claude 137	Ice Cube 81	Lemaitre Christophe 151	Metahaven 127
Garcia Fanny 138	Iram Otto 129	Lemière Julien 138	Meyer Lucas 113
Garcin Sarah	Izenour Steven 76	Léopold Sacha 136	Millot Philippe 118
7, 17, 19, 20, 107	J	Le Quernec Alain 153	Mineur Étienne 8, 120
Garnier Raphaël 111	Jackson Michael 82	Le Quiniou Gaspard 126	Miyake Issey 8
Gaskins Robert 64	Jacobs Bas 124	Leray Alexandre 26	MLMDMB 136
Gautero Jean-Luc 12	Jalleau Franck 129	Lialina Olia 13, 16	M/M (Paris) 153
Gautier Charles 124	Janicaud Dominique 12	Lie Håkon Wium 28	Mold A Rama 136
Gay Élise 11, 151	Jeannotat Dimitri	Lobe Sascha 132	Mollier Jean-Yves 150
Géridan Jean-Michel 44	72, 106	Lorusso Silvio 6, 7, 11	Montigny Séverine 118
Gervais Sixtine 138	Juhel Quentin 93	Loumeau Arnaud 129	Mooren Maureen 135
Giesel Jens 106	K	Lugon Olivier 29	Moran Kate 16
Giono Jean 149	Kahn Paul 114	Lupton Ellen 86, 87	More Thomas 124
Giuglaro Rodolphe 129	Kare Susan 35, 127, 128	LUST 12, 29	Moutier Norbert 137
Goggin James 87	Kay Alan 26	Luuse 24, 91	Müller Félix 121
Golbéry Luc de 44, 52	Keshavjee David 121, 129	M	Murit Ivan 21, 22
Golgotha 125	Kiehl Stéphane 111	Macula Nigra 138	Myles Jackson 81, 83
Goree Sam 15	Koeck Silke 106	Mager Simon 118	Myon Fanny 151
Grapus 141	Koppert René	Maggiori Claude 141	N
G R G 121	78, 79, 80, 81, 84	Maincent Karine 150	Na Kim 133
Grootens Joost 118	Krug Kilian 47	Majoor Martin 132	Napoli Luca 106
Guadagni Paolo 48	Kuntz Katrin 76	Makhoul Cyril 15	Nicaise Simon 136
Guégan Victor	Kuzmicz Marika 48	Manovich Lev 35, 72	Nineuil Olivier 117, 124
28, 29, 150	L	Marrier Véronique	Normal Studio 136
G.U.I. 19, 29	Laguin Virgile 121	139, 153	O
Guiral Catherine 127	Lampert Andrew 115	Marshall Alan 6	Offenhuber Dietmar 76

Officeabc 127	Premuroso Margherita	Seifert Georg 65	Van Linge Thomas
Offshore Studio 130	126	Services Généraux 136	75, 76, 77, 80, 84
Olivier J 15	Production Type 153	Seybold John W. 5	Vanni Pierre 111
Omagari Toshi 132	Purvis Alston W. 66	Shimizu Hanae 106	Vappereau Amélie 153
Open Source Publishing	Q	Simode Fabien 114	Velvetyne 25, 95, 124
17, 24, 29, 102	Quarez Michel 112	Smet Catherine de	Venturi Robert 76
Orliange Annick 133	Quint Vincent 5	7, 61, 118, 141, 149	Verjat Benoît 16
Ozeray Étienne 95	R	Soft Baroque 136	Vermeil Samuel 67
P	Rabel Claudia 118	Souchier Emmanuel 124	Vescovi Adrien 131
Paez Passaguin Natalia	Rancuret Véronique 67	Specht Studio 121	Vilayphiou Stéphanie 26
151	Rand Paul 151	Stera Gabriele 115	Vinci Léonard de 48
Pagni Camille 129	Rault David 117	Structure Bâtons 122, 123	Vinitsky Yonatan 136
Palacios-Dalens Paule	Rawsthorn Alice 38	Studio Dune Lunel 153	Voisin Frédéric 113
151	Reas Casey 5, 8, 12, 65	Studio Triple 124	Vox Maximilien
Papadato Lohengrin 138	Reichenbach Benedikt	Studio Yukiko 132	130, 149, 151
Paris-Clavel Gérard	141	Super Terrain 113	Voynarovska Elvira 131
110, 112	Rigal Élisabeth 12	Surfaces Studio 121	Vu-Huu Toan 119, 121
Parisot Thomas 20	Ritz-Guibert Anne 48, 49	Suzanne Miriam Eric 26	Vuillaume-Tylski
Party Ian 132	Rivoal Marine 137	Syndicat 136	Alexandre 126
Patel Mahendra 53	Robial Étienne	Szac Esther 124	W
Paulíková Slávka 106	141, 142, 149	T	Wędzicka Martyna 121
Peake Nigel 120	Rochais Guillaume 139	Taffin Nicolas 20, 21	Weisbecker Philippe 120
Pérez Éloïsa 123, 127, 151	Rojas Emy 126	Taquet Julien 21	West Jennifer 115
Perrault Dominique 118	Rosenstiehl Agnès 115	Tavelli Julien 129	Westcott Lucy 76
Peytavin Réjean 136	Rouault Marc 153	Ter Bekke & Behage 143	Widmer Jean 141, 149
Pfäffli Felix 133	Rouffineau Gilles 6	Teschner Frédéric 133	Willenz Sylvain 136
Philizot Vivien 139	Rovo 129	Thély Nicolas 55	Wittgenstein Ludwig 12
Pic Muriel 118	Ruggieri Giorgio 45	Thommerel Yoann 132	Wlassikoff Michel 151
Picard Lorène 127	S	Toccafondo Gianluigi	Wucher Severin 47
Pierce Taylor	Sacks Kim 28, 29	139	X
80, 81, 82, 83, 84	Savoie Alice 35, 137	Tu sais qui 153	Xu Bing 124
Pietsch Christopher 104	Schrijver Eric 16, 25	Tufte Edward R. 73	Y
Pisano Claire	Schuller Gerlinde 37	U	Yassine 149
78, 79, 80, 84	Schumacher Susanne 47	Ullmann Antoine 114	Z
Pithon Geoffroy 151	Schweizer Mathias	Underware 124	Zapala Tomasz 48
Plantin Christophe 112	121, 133	Usine Jack 138	Živčić Hrvoje 153
Plural 47	Scott Brown Denise 76	V	
Pointeau Gilles 126	Sdravovich Teresa	Van der Velden Daniel	
Pontbriand 50	144, 151	133	
	Sebag Joyce 14		

Nos remerciements vont à tous les graphistes, éditeurs, institutions et photographes qui ont autorisé la reproduction de leurs créations à titre gracieux.

Tous les efforts ont été mis en œuvre pour identifier et mentionner les propriétaires des droits des images reproduites dans cette publication. Si certains crédits avaient été omis, l'éditeur s'engage à les mentionner dans la version numérique.

© Gay Donnot p. 10, 11 © Label Silo, p. 14-15 © Sarah Garcin, p. 18 © Ivan Murit, p. 21 © Bonjour Monde, p. 27, 100 © Archives nationales, p. 39, 96, 99, 101, 105 (photo Anne-Lyse Renon) © Bibliothèque nationale de France, p. 41 © Serge Bonin, p. 43 © Arton Foundation, p. 46 © Collecta, p. 49 © ANRT, p. 55 (Photo Anne-Lyse Renon) © Joost Grootens, p. 64-65, 68-69, 92, 94, 97b, 98, 102a © Thomas van Linge, p. 74-75 © Claire Pisano, p. 79 © René Koppert, p. 81 © Taylor Pierce et Jackson Myles, p. 82-83 © EPHE, p. 90 © Luuse, p. 91 © Web to print, p. 93 © Velvetyne, p. 95 © Chevalvert, p. 97a © OSP, p. 102b © Radical Web Design, p. 103 © Uclab, p. 104 © Optimo Type Foundry, p. 106 © Raphaël Bastide, Sarah Garcin, Louise Drulhe, p. 107 © Gérard Paris-Clavel, p. 110a © Arthur Chaput, Lucas Lejeune, p. 110b © Fonds patrimonial de l'Heure joyeuse p. 116a © Graziella Antonini, p. 116b © Pierre Charpin, p. 122a © Structure Bâtons, p. 122b © Susan Kare, p. 128a © Marc Domage, p. 128b © Lagon, p. 134a © D.R., p. 134b © La contemporaine, p. 140a © Étienne Robial, p. 140b

Le Centre national des arts plastiques (Cnap) est l'un des principaux opérateurs de la politique du ministère de la Culture dans le domaine des arts visuels contemporains. Il enrichit, pour le compte de l'État, le Fonds national d'art contemporain, collection nationale qu'il conserve et fait connaître par des prêts et des dépôts en France et à l'étranger, des expositions en partenariat et des éditions. Avec plus de 107 000 œuvres acquises depuis plus de deux siècles auprès d'artistes vivants, cette collection constitue un ensemble représentatif de la variété des courants artistiques. Acteur culturel incontournable, le Cnap encourage la scène artistique dans toute sa diversité et accompagne les artistes ainsi que les professionnels à travers plusieurs dispositifs de soutien. Il contribue également à la valorisation des projets soutenus par la mise en œuvre d'actions de diffusion.

Direction de la publication

Béatrice Salmon, directrice du Centre national des arts plastiques

Direction éditoriale et coordination

Véronique Marrier, cheffe du service design graphique

Rédaction des textes

Julie Blanc et Nolwenn Maudet, Joost Grootens,  
Anne-Lyse Renon

Traduction du texte de Joost Grootens de l'anglais vers le français

Barb M. Prynne

Révision

Katia de Azevedo

Design graphique

F451 (Quentin Creuzet, Domitille Debret, Simon Bouvier),  
en collaboration avec Fanny Hamelin et Antoine Elsensohn

Caractère typographique

Mercure, de Charles Mazé (Abyme)

Imprimé sur les papiers du Groupe Fedrigoni

Couverture : Sirio Color Limone E20 Denim 290 g/m<sup>2</sup>

Pages intérieures : Arena natural rough 90 g/m<sup>2</sup>

Certifiés FSC

Achevé d'imprimer sur les presses de l'imprimerie

Media Graphic, à Rennes, en novembre 2022

Dépôt légal : novembre 2022 ISSN 2553-629X

