



R



P

H

I



M

E

.

E



.



R

A

N

C

E

.

2

0



code <> outils <> design

Cette dix-huitième édition de *Graphisme en France* aborde la question des outils et de la programmation dans les pratiques actuelles du design graphique.

Le contexte historique et la description de ce milieu sont exposés par Kévin Donnot, jeune graphiste récemment diplômé de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne.

Annick Lantenois, historienne de l'art et enseignante, propose pour sa part une réflexion sur l'importance de considérer la programmation comme un réel enjeu dans les processus de création graphique et dans l'enseignement.

Enfin, Casey Reas et Chandler McWilliams, eux-mêmes rompus à l'écriture de code, présentent une sélection de recherches et de démarches de designers qui conçoivent leurs propres outils et ont intégré cette dimension dans leurs projets.

Cette nouvelle édition a été conçue par Vanessa Goetz, Guillaume Allard et Johann Aussage, issus des écoles d'art et design d'Amiens et de Saint-Étienne. Ils ont fondé l'atelier Pentagon en 2010. Leur proposition graphique comprend quelques programmes conçus spécialement, dont celui qui a permis de produire une couverture unique pour chaque exemplaire.

Le calendrier témoigne des nombreux événements prévus en 2012 et la sélection des publications de l'année écoulée est significative de l'intérêt porté au design graphique et de son dynamisme. Le CNAP poursuit l'accompagnement de ce domaine de la création contemporaine par le développement régulier de projets qui s'inscrivent dans les dispositifs et missions qu'il porte.

[Richard Lagrange](#)

Directeur du Centre national des arts plastiques

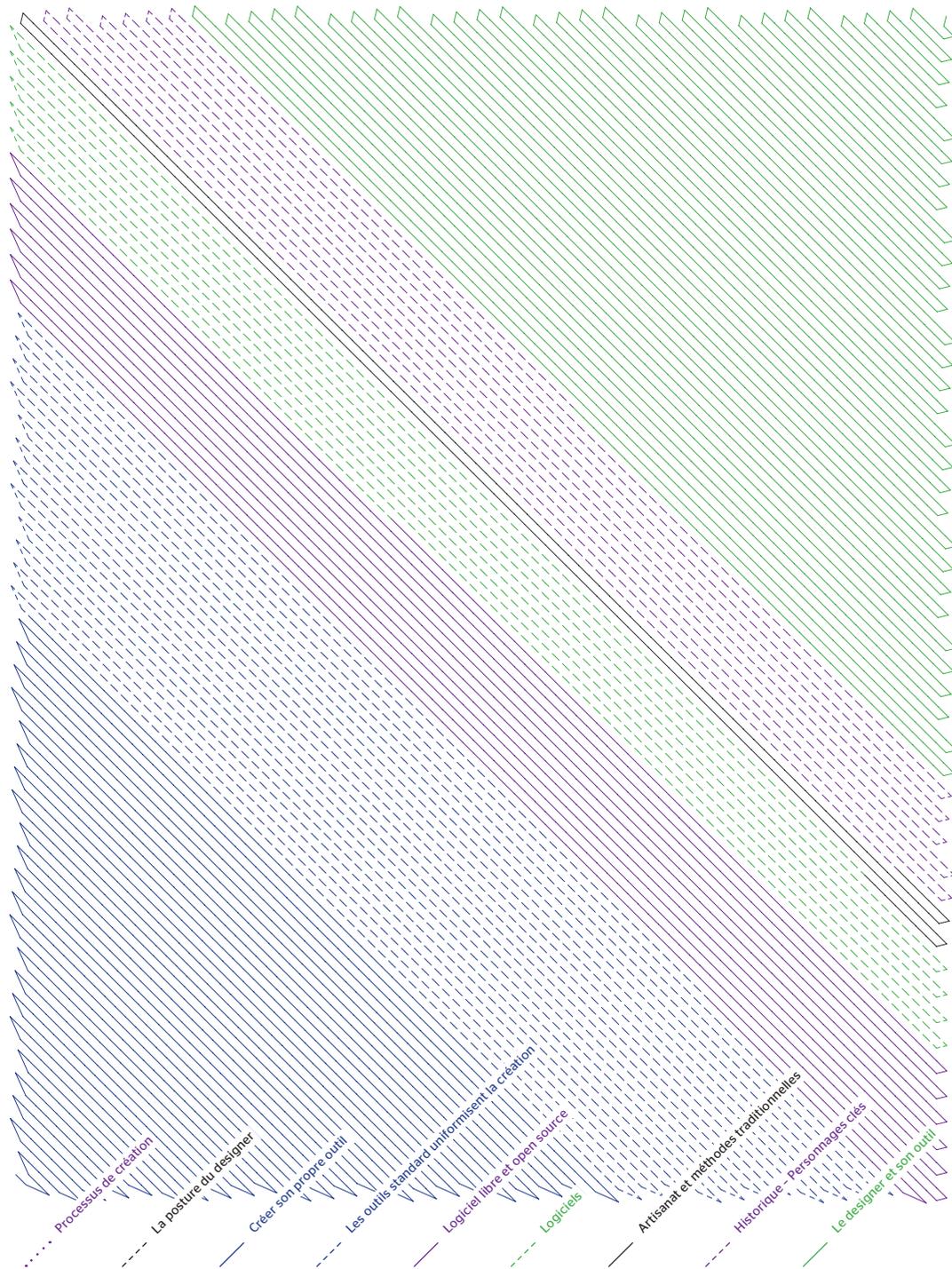
Code
=
design

// Kévin Donnot

Dans les textes, le symbole * renvoie au lexique p. 38.

Depuis le 13/10/11
Stefan Sagmeister,
Another exhibit about
promotion and sales material

Depuis le 24/11/11
Tout le monde connaît
Roger Excoffon



Processus de création

La posture du designer

Créer son propre outil

Les outils standard uniformisent la création

Logiciel libre et open source

Logiciels

Artisanat et méthodes traditionnelles

Historique - Personnages clés

Le designer et son outil

Après plus d'une quinzaine d'années de design graphique conçu sur ordinateur, la technique informatique reste mystérieuse pour la majorité des graphistes et encore peu de praticiens osent mettre les mains dans le cambouis. En leur temps, William Morris et le mouvement britannique des Arts and Crafts défendaient une création graphique intimement liée à la production artisanale et une maîtrise des outils du début à la fin de la chaîne, en réaction à l'industrialisation de la fin du XIX^e siècle. Morris était à la fois imprimeur, calligraphe, graveur de poinçons et responsable de la composition typographique, c'est-à-dire graphiste.

Comme Morris, on peut constater aujourd'hui une uniformisation de la production graphique. Par ailleurs, la grande majorité des designers utilisent les mêmes outils, créés par la même société (Adobe). L'homogénéisation des outils et celle de la production ne sont-elles pas liées ? Edward Tufte démontre dans *The Cognitive Style of PowerPoint*¹ que la conception de PowerPoint conduit non seulement à une uniformisation graphique, mais également, dans certains cas, à des décisions aberrantes, prises à l'issue de raisonnements faussés par le logiciel.

¹ Tufte, Edward. *The Cognitive Style of PowerPoint*, Cheshire, Graphics Press, 2006.

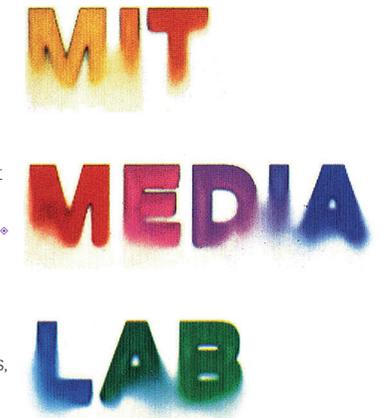
Pourquoi, comme William Morris, ne prendrions-nous pas nos outils en main ? Pourquoi ne pas sortir du sentier balisé par Adobe ? John Maeda² fut l'un des premiers à revendiquer de nouvelles formes visuelles basées sur le développement de ses propres logiciels. Il fut étudiant de Paul Rand et de Muriel Cooper, cofondatrice du Media Lab du MIT^{*} et pionnière de l'expérimentation visuelle numérique.

² John Maeda est l'auteur de plusieurs livres majeurs sur le design interactif : *Maeda@media* (2000), *Design by Numbers* (2001) et *Creative Code* (2004). Il préside aujourd'hui la Rhode Island School of Design.

³ LettError est une fonderie digitale créée par les typographes néerlandais Erik Van Blokland et Just Van Rossum. www.lettererror.com

⁴ Open Source Publishing est un collectif de graphistes basé à Bruxelles. Il est lié à Constant, une association d'artistes travaillant sur la culture et l'éthique du web. <http://ospublish.constantvzw.org>

D'autres ont suivi cette voie, comme les typographes de LettError³, dessinateurs de caractères génératifs, ou le groupe bruxellois Open Source Publishing⁴ qui travaille exclusivement avec des logiciels libres^{*}.



Muriel Cooper, MIT Media Lab, 1990. Déformation typographique rendue avec le système « Soft type » développé au Media Lab par Muriel Cooper.

23/01
Parole au graphisme :
Andrew Blauvelt,
le musée comme plateforme
de design graphique

20/01
Pierre di Sciullo,
« En esthète de gondole »

// La maison-prison des logiciels graphiques

Adobe Systems Incorporated est la société qui édite les cinq applications standard utilisées universellement par l'industrie graphique pour l'édition d'images et de textes, numériques et imprimés : InDesign, Illustrator, Photoshop, Flash et Dreamweaver. Ces programmes sont exemplaires et la majorité des designers s'en satisfait très bien, mais ils sont standard et, comme tout outil, ils ont leur empreinte propre. Si l'outil est standard, ce qui est produit a tendance à se standardiser.

Pour le designer tentant de se singulariser dans le brouhaha graphique ambiant, ces solutions logicielles peuvent être inadaptées. En effet, sous le prétexte de faciliter l'accès au plus grand nombre, la marge de manœuvre laissée à l'utilisateur est réduite. Erik Van Blokland de LettError parle ainsi de « l'illusion de l'exhaustivité [...] soit l'idée que tout peut être fait

5. « *The illusion of completeness [...] The idea that anything can be achieved using dropdown menu and toolbar sidebar.* »
Crow, David. « Magic box : craft and the computer », *Eye Magazine* n° 70, hiver 2008, p. 25.

6. « *Function sets, software paradigms, and user scenarios are mapped out for each software project to ensure the widest possible usability, resulting in an averaged tool which skips the highs, lows, errors, and quirks.* »
Reinfurt, David. « Making do and getting by », in : Kyes, Zak ; Owens, Mark. *Forms of Inquiry : The Architecture of Critical Graphic Design*, Architectural Association Publications, Londres, 2007, p. 132.

en utilisant un menu déroulant et une barre d'outils⁵ ». David Reinfurt, graphiste cofondateur de Dexter Sinister, affirme que « les fonctions présentes, les paradigmes logiciels et les scénarios d'utilisation sont planifiés pour chaque projet de programme, afin de s'assurer de la plus large utilisation possible. En résulte un outil moyen, qui passe outre les hauts, les bas, les erreurs et les bizarreries⁶ ». Toutes les spécificités qui pouvaient ainsi apparaître durant le développement de ces programmes sont supprimées pour répondre à l'usage médian, conventionnel.

Ces outils sont paramétrés par défaut en vue d'une plus grande facilité d'accès. Par exemple, un automatisme permet de saisir immédiatement du texte dans un

nouveau document InDesign. Ce texte sera alors composé automatiquement avec un caractère acceptable (Arial), un corps acceptable (12 points), un interlignage acceptable (120% du corps) et une couleur acceptable (noir). Tout cela est merveilleux, mais n'est-ce pas un peu réducteur, graphiquement parlant ? Ces réglages par défaut n'influencent-ils pas nos choix, quand on oublie de les modifier et ainsi de prendre une décision ? Comme le dit Loretta Staples, graphiste spécialisée dans les interfaces utilisateur, ces programmes créent « un espace [...] où la facilité d'utilisation prend le pas sur notre autorité d'auteur⁷ ».

7. « *The new computer-generated environment [...] is a space [...] where user-friendliness overrides the authority of the author.* » Staples, Loretta. « What happens when the edges dissolve ? », *Eye Magazine* n° 18, automne 1995.

Un outil est conventionnellement perçu comme un objet servant l'expression du créateur et devant interférer le moins possible avec l'idée abstraite qu'il s'agit de matérialiser. Pierre-Damien Huyghe affirme ainsi que « l'ingéniosité (d'un outil) [...] consiste à obtenir que le travail matériel de construction effectué pas à pas ne vienne pas faire de bruit dans

8. Huyghe, Pierre-Damien. *Modernes sans modernité*. Éditions Lignes, Fécamp, 2010, p. 80.

la présence ultime de l'œuvre⁸ ». Pour lui, un outil est ingénieux, de qualité, s'il n'influence pas ce qu'il produit, c'est-à-dire l'œuvre.

Or, comme tout pinceau laisse une trace spécifique, tout logiciel façonne les décisions de son opérateur par la conception même de son interface et de sa logique interne. Cette affirmation a été étayée par la thèse d'Amod Damle, professeur de *Computing and New Media* à l'université du Wisconsin : « Les processus impliqués dans une activité créative comme le design

9. « *The problem-solving processes involved in a creative activity like design can be influenced in fundamental ways by the features of the tool provided.* » Damle, Amod. *Influence of design tools on design problem solving*. Thèse de philosophie, Columbus : Département *Industrial and Systems Engineering*, université d'État de l'Ohio, 2008.

Résumé. Damle a formé aléatoirement deux groupes de quinze designers expérimentés. Chaque groupe devait dessiner une lampe en sélectionnant et en combinant deux éléments de chacune des deux autres lampes présentées comme références. Afin de créer ce dessin, il a été demandé aux participants d'assembler plusieurs segments de droite de tailles et d'orientations différentes sur un ordinateur. Pour le premier groupe, les lignes étaient d'une seule couleur, pour le second, elles étaient multicolores. Damle a pu observer que le second groupe apportait plus d'attention au détail de chaque élément plutôt qu'à la forme globale de la lampe.

peuvent être influencés de manière fondamentale par les spécificités de l'outil mis à disposition⁹. »

Pourquoi ne pas assumer cette influence et choisir un outil en fonction de son empreinte ? Ne faudrait-il pas s'interroger sur l'outil qu'il serait juste d'employer avant de se tourner machinalement vers son logiciel habituel ? La vraie question serait : quel *conditionnement*¹⁰

choisit-on pour mener à bien tel projet ? Il existe des alternatives aux logiciels graphiques standard.

Ces autres programmes ne sont pas meilleurs en termes de rendement ou de facilité d'accès, mais proposent souvent une approche différente du WYSIWYG¹¹.

10. Il faut ici entendre le mot *conditionnement* à la fois au sens psychologique, comme un schéma de pensée préétabli par autrui, et au sens marchand, désignant le *packaging*, l'emballage du produit.

11. Acronyme de *What You See Is What You Get*.

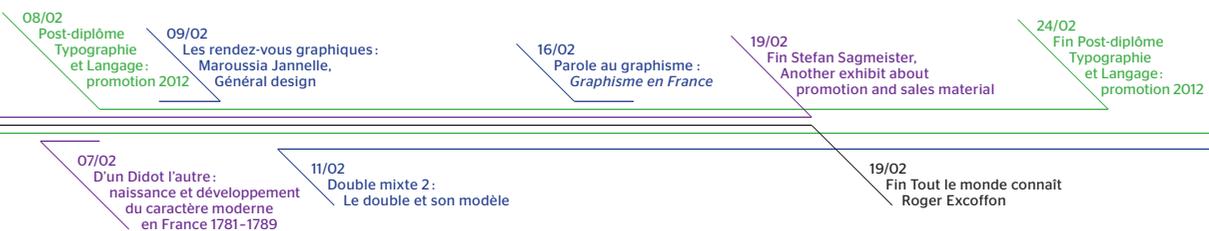
// Logiciel libre et hacking

Les alternatives aux outils commerciaux sont principalement des logiciels libres¹². L'idée d'un tel programme fut lancée par Richard Stallman alors

12. À ne pas confondre avec la notion d'open source.

13. Acronyme récuré de *GNU's Not Unix* (GNU n'est pas Unix), Unix étant un système d'exploitation propriétaire développé en 1969.

qu'il travaillait sur le système d'exploitation GNU¹³ au MIT en 1983. Stallman avait pour but de « ramener l'esprit de coopération qui avait prévalu autrefois dans la communauté *hacker*¹⁴, quand la question de la propriété



intellectuelle du code n'existait pas et que tous les codes sources[◊]

14. Richard Stallman, 1984. « s'échangeaient librement¹⁴. » GNU donnera plus tard naissance au système Linux[◊] permettant à quiconque d'exploiter un ordinateur librement et gratuitement. En 1985, Stallman crée également la Free Software Foundation pour assurer une structure légale et financière à son projet. Il y définit les quatre libertés fondamentales que doit garantir un logiciel libre.

- liberté d'exécuter le programme pour tous les usages ;
- liberté d'étudier le fonctionnement du programme et de l'adapter à ses besoins - ceci impliquant un code source ouvert ;
- liberté de redistribuer des copies, donc d'aider son voisin ;
- liberté d'améliorer le programme et de publier ses améliorations, pour en faire profiter toute la communauté, ceci impliquant également

15. Définition d'un logiciel libre. un code source ouvert¹⁵.
GNU Project/Free Software Foundation.
www.gnu.org/philosophy/free-sw.html

Cette définition donne une éthique au logiciel, dès lors considéré comme

16. Libre ne signifie pas nécessairement gratuit. un outil de libération détaché de toute logique commerciale¹⁶.
« Think of *free* as in *free speech*, not as in *free beer* » : pensez *libre* comme dans *liberté d'expression*, pas comme dans *bière gratuite*.
Richard Stallman sur www.gnu.org

Processing[◊] est un bon exemple d'application libre potentiellement employée pour le design graphique. Logiciel généraliste, il est avant tout destiné aux artistes réalisant des pièces interactives ou génératives via un langage de programmation[◊] dédié. Ce langage possède une syntaxe simple et le programme est facile à mettre en œuvre. Il est fréquemment utilisé pour visualiser des données (graphisme d'information). Ce logiciel, malgré de grosses lacunes dans la gestion de la typographie, propose un tout nouvel espace d'expérimentation visuelle, où le design n'est plus WYSIWYG mais piloté par du code. Cette approche différente implique des processus de création différents et donc des propositions graphiques différentes.

Cependant, la définition de Stallman ne relève que de considérations éthiques. Prenons l'exemple de Scribus, un logiciel libre de mise en page. Ce n'est qu'une pâle copie d'InDesign version *free software* : où est alors l'intérêt graphique ? Moins efficace que son concurrent, ce programme est incompatible avec les formats de fichiers en vigueur et défaillant dans la production de fichiers PDF¹⁷... Certes, on a toute liberté de l'améliorer puisqu'il est sous licence GNU, mais à quoi bon réinventer la roue¹⁸ ?

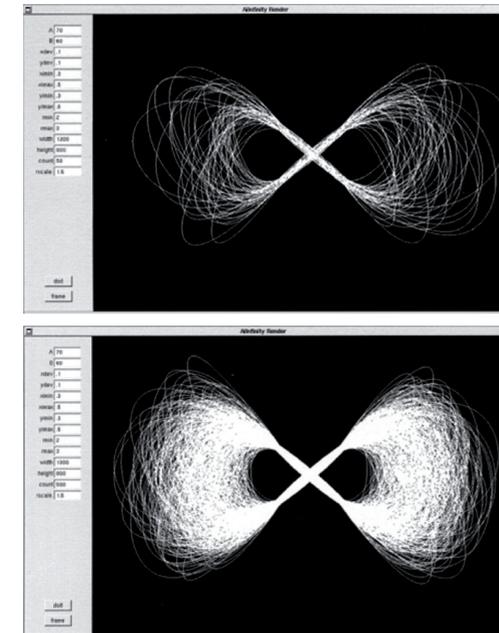
17. Notamment des problèmes avec les plaques en tons directs.
18. Si ce n'est pour apprendre.

La vigilance est de mise afin que l'éthique logicielle ne prenne jamais le pas sur la production visuelle et que le statut d'auteur soit préservé de tout diktat idéologique. Les grandes firmes commerciales ont d'ailleurs contribué

19. PDF est un format de document dédié à l'impression développé par Adobe. à l'établissement de normes standard ouvertes comme le PDF¹⁹ ou l'Opentype²⁰.
20. Opentype est un format de police universel développé par Microsoft et Adobe.

Graphiquement parlant, le libre ne présente pas d'autre intérêt que sa source ouverte qui autorise le façonnement personnalisé du programme par la modification de son code source. L'utilisateur peut ainsi intégrer les fonctions de son choix, mais aussi et surtout comprendre comment fonctionne son outil. Il évite ainsi de se voir « réduit à la situation d'utilisateur

21. Huyghe, Pierre-Damien. ou de consommateur²¹ » et condamné à la passivité technique. Il s'agit de passer du statut de consommateur de logiciel à celui de créateur. Cette attitude libertaire et autonome est relayée par la culture *hacker*, également liée à l'univers *DIY*^{◊22}. Tel un tourneur qui façonne son outil pour tourner sa pièce comme il l'entend, un *graphiste-hacker* pourrait créer ses programmes à sa main, pour répondre à ses exigences propres, lesquelles participent de son statut d'auteur.



John Maeda, *Infinity*, 1993. Image générative dessinée avec un programme informatique développé par John Maeda. Différents paramètres (à gauche sur les captures d'écran) influent le tracé mathématique de la ligne. La superposition de plusieurs centaines de courbes, chacune modulée par une variable aléatoire, génère l'image finale.
« This was the first image I made as a means to understand the computer less as a tool, and more as a new material for drawing. »
« Ce fut la première image que je fis me permettant de considérer l'ordinateur moins comme un outil et plus comme un nouveau matériau pour dessiner. »

23. « La fabrication de l'acte de programmation »
Crow, David. « Magic box : craft and the computer », art. cit., p. 24.

// « *The craft of programming*²³ »

Même si tous les graphistes travaillent avec un ordinateur, il est paradoxal de constater que quelques-uns seulement ont un rapport créatif à la technique informatique. La machine est très souvent considérée comme une *black box* mystérieuse, hermétique, compliquée, quand ceux ou celles qui en saisissent la logique ne sont pas taxés de techniciens ou d'exécutants...

La programmation n'est pas un impératif technique pour les travaux d'édition, mais la conception dépend néanmoins de l'informatique, ce qui pourrait induire une réflexion sur les outils numériques. « Quiconque est impliqué dans la production culturelle, avec, pour, ou autour d'un ordinateur devrait savoir comment lire, écrire et penser les programmes

24. « *Anyone involved in cultural production on, in or around a computer should know how to read, write and think about programs.* » Davidson, Drew. *Beyond Fun: Serious Games and Media*, p. 81.

informatiques²⁴. »

Par ailleurs, malgré l'engouement actuel pour le livre d'art et l'édition bien pensée²⁵, il est absurde d'envisager un avenir sans commande sur média numérique. Comme il est inimaginable de travailler sur des formes papier sans connaître les processus d'impression, comment penser pouvoir produire des formes numériques sans en maîtriser les rouages ? Comment concevoir sérieusement un site web si l'on n'est pas familier, d'une part avec le média lui-même, et d'autre part avec la réalisation technique, c'est-à-dire la programmation ? Il est nécessaire que « les designers et les développeurs ne soient placés en équipe que si chacun a une connaissance du champ d'expertise de

26. « *Only practitioners who combine procedural literacy with a conceptual and historical grounding in art and design can bridge this gap and enable true collaboration.* » Seuls les praticiens possédant à la fois des techniques de programmation et un bagage historique et conceptuel en art et en design peuvent franchir ce fossé et engager une véritable collaboration (avec les développeurs). Mateas, Michael. « Procedural literacy : educating the new media practitioner ». *On the Horizon*, n° 1, 2005.

l'autre²⁶. » Il ne s'agit pas de former des développeurs professionnels, mais des designers suffisamment autonomes pour développer leurs prototypes, ayant aussi la possibilité de faire entrer la programmation informatique dans leur méthode de création.

On peut alors envisager le design logiciel non plus comme une technique au sens réducteur du terme, mais comme partie intégrante du processus de design graphique. « La puissance créative, c'est écrire le code du filtre, c'est décider comment il marche, ce n'est pas l'utiliser²⁷. »

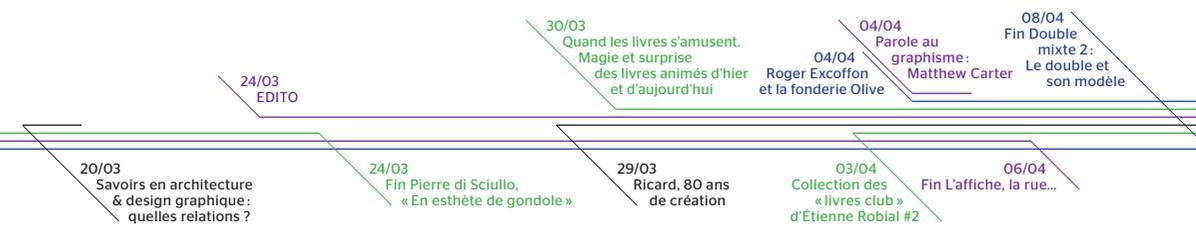
27. « *Creative power comes from writing the code of the filter, deciding how it works, not from using it.* » Texte de présentation de la typographie *Robotfont* éditée par LettError. www.letterror.com/content/nypels/robotfont.html

Créer son outil, c'est faire des choix qui détermineront le résultat final, comme n'importe quel choix de conception. David Crow évoque *The craft of programming, craft* étant entendu au sens des Arts and Crafts, avec une relation à l'artisanat, à la main. Le code est une matière à modeler comme peut l'être un pain de terre glaise ou un bloc de texte.

Programmer, c'est articuler des structures logiques en les appliquant à des données, ce qui génère un résultat. Le travail du code ne regarde pas tant les données de base, ni le résultat, mais le traitement de ces données par l'enchaînement des instructions. La finalité, ce sont les données représentées, le contenu mis en forme, sans qu'aucun autre artefact extérieur n'intervienne. Dans le cas d'un logiciel comme Processing, le code textuel est interprété par la machine pour générer une matrice de pixels, elle-même perçue comme une image. L'équivalence du texte à l'image est directe, mécanique. Le rapport image/texte, à la base même du design graphique, n'est plus ici directement maîtrisé et visualisé (comme avec un logiciel WYSIWYG ou des morceaux de papier), mais dissocié dans le temps, asynchrone.

Ce décalage entre conception et visualisation du résultat entraîne nécessairement une perte de maîtrise : il n'y a plus de retour visuel immédiat sur ce que l'on dessine. C'est dommageable si l'on poursuit un objectif formel précis, mais cela génère également souvent des surprises graphiques nées du contenu même. Ces surprises sont autant d'ouvertures formelles potentielles, émanant directement des données de base.

De nouvelles méthodes de création pourraient ainsi émerger des techniques de programmation : Github²⁸, par exemple, [28. www.github.com](http://www.github.com) est un site web destiné aux programmeurs qui permet à la fois un partage du code et une archive, version après version. La spécificité de cet outil est de pouvoir *forker** un projet, c'est-à-dire se l'approprier et en proposer une modification ou un autre développement. Les programmes sont ainsi enrichis de nombreuses variations incluant de nouvelles fonctions ou de nouvelles applications. Le code est partagé par tout le monde et tout le monde peut faire évoluer n'importe quel projet dans n'importe quelle direction.



Si l'on reconnaît la possibilité de créer des objets de design graphique en programmant, ce type d'outil propose une toute nouvelle méthode

29. C'est dans cet esprit de coopération qu'ont été créées les licences Creative Commons, qui protègent le créateur de l'œuvre originale en même temps qu'elles en autorisent l'adaptation. www.creativecommons.org

de conception : un design mutualisé, partagé. Il s'agirait alors à la fois d'utiliser des fragments développés par d'autres et de mettre ses créations à disposition de la communauté²⁹.

Même s'il est admis depuis une quinzaine d'années que les designers graphiques devraient être à l'aise avec leur outil, l'ordinateur, la réalité est tout autre et peu de graphistes se frottent au développement. Mais depuis 2007, la dimension sociale d'Internet est de plus en plus marquée et de véritables réseaux de designers-développeurs se concentrent autour d'initiatives comme Github, Processing ou Arduino[®], installant de nouvelles structures de création - autant d'incitations à repenser les relations entre design, outils de création et programmation. //

Le texte « Code = design » est basé sur le mémoire de fin d'études *Outils numériques et design graphique* de Kévin Donnot, suivi par Catherine de Smet et Isabelle Jégo et soutenu en mars 2011 à l'École européenne supérieure d'art de Bretagne - site de Rennes.

Ouvrir des chemins

// Annick Lantenois

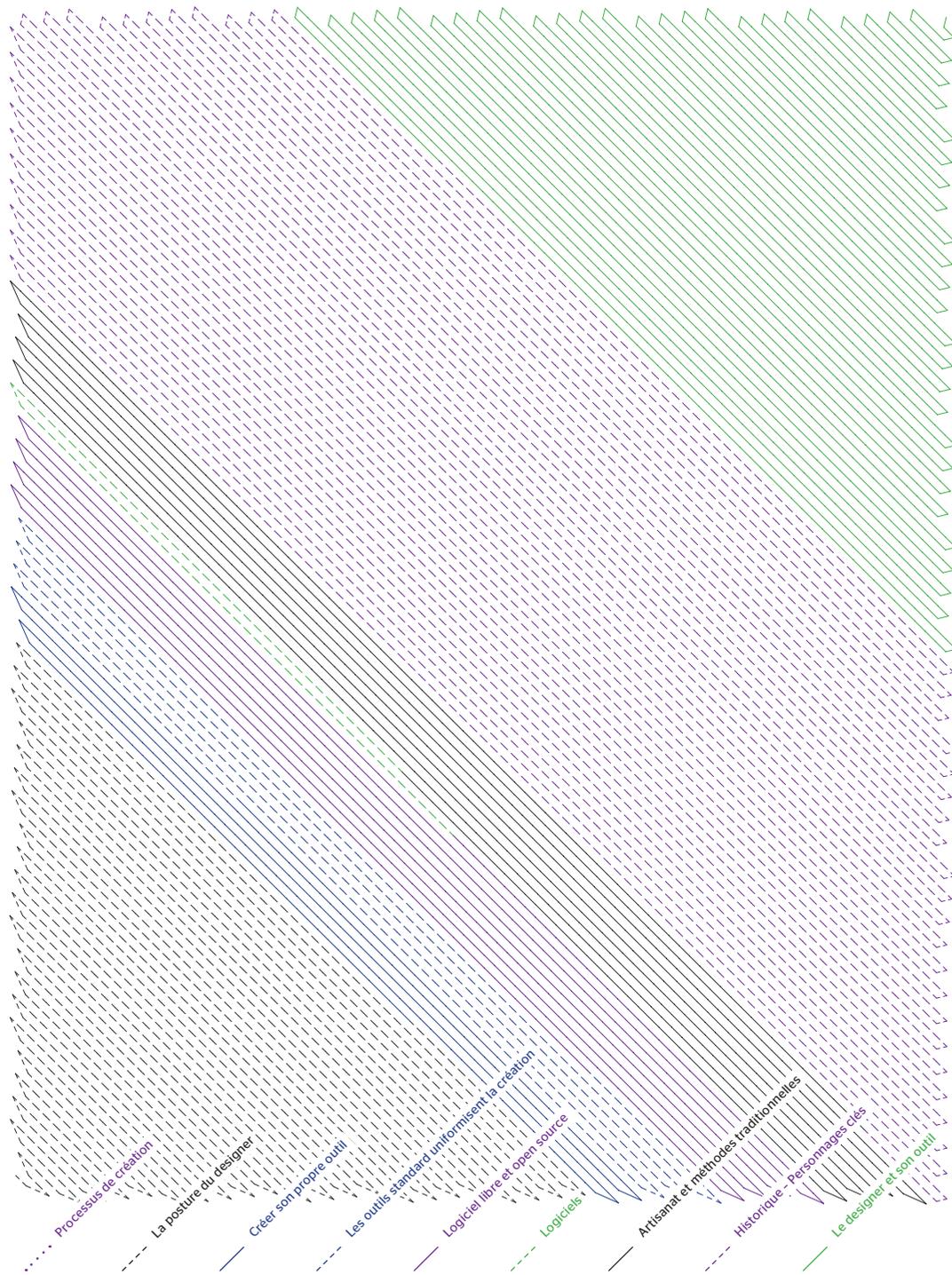
12/04
Les rendez-vous
graphiques :
Vier5

14/04
Fin EDITO

19/04
Fin Roger Excoffon
et la fonderie Olive

10 et 11/04
Printemps
de la typo

13, 14 et 15/04
Processing Paris



Le design graphique fut l'un des outils de conception et de production dont se dota l'économie industrielle pour assurer la circulation et le renouvellement des biens matériels et immatériels. Cependant, loin d'être asservies à cette logique, les avant-gardes, de la fin du XIX^e siècle aux années 1930, forgèrent ce champ à partir d'un regard critique, d'une approche politique du contexte inscrite dans un projet global de société. Aussi le design graphique s'est-il construit, à ce moment-là, sur un point de tension extrême, entre le projet d'un monde différent et l'appropriation de la logique de l'économie et du travail industriels. Cette tension dynamique fut le moteur de la formation des designs et du design graphique en particulier, tension qui aujourd'hui s'épuise. Un écart semble s'être creusé depuis la fin des années 1990 avec les pratiques culturelles agitées par un double mouvement apparemment paradoxal de massification et d'hyperindividualisation et parmi lesquelles s'inventent de nouveaux scénarios d'utilisation, de nouveaux modes de production et de diffusion. Réfléchir aux enjeux actuels du design graphique, c'est donc s'interroger sur sa contribution à l'émergence de la culture numérique qui, selon un processus inhérent à chaque poussée technique, défonctionnalise et refonctionnalise les statuts, les places et l'ensemble des paradigmes issus de la culture du livre.

Dans un texte où il analyse le statut de l'écrit dans l'espace internet, Florian Cramer constate non seulement l'écart relevé ci-dessus, mais également son exacerbation au cours de ces dernières années. L'art, le design et les institutions publiques d'enseignement, nous dit-il, abandonnent les « expérimentations multimédia pour cibler un marché de biens matériels luxueux en pleine expansion, et laisser les écoles d'ingénieurs se charger du design des médias électroniques. Il ne s'agit pas là d'une vague hypothèse mais d'un phénomène déjà en cours. Dans les écoles en Europe, de nombreux cursus consacrés aux nouveaux médias, si ce n'est la grande majorité, ont été suspendus pour privilégier des cours de cinéma, de vidéo, de design d'imprimés. Ils sont parfois même revenus aux beaux-arts ou encore ont été intégrés aux programmes d'écoles d'ingénieurs. » Parmi les exemples qu'il cite : la KHM à Cologne, le ZHdK à Zurich et le Sandberg Institute à Amsterdam, ou encore le passage, aux Pays-Bas, de nombreux cursus de « communication et design de média » depuis des écoles d'art vers des écoles techniques ou de commerce.

1. Florian Cramer, « La littérature électronique et les arts contemporains », *Lire à l'écran*, B42-École supérieure d'art et design Grenoble-Valence - Lux scène nationale de Valence, novembre 2011, pp. 135-137.

Et l'auteur ajoute : « Ce modèle impose un retour à un mode de travail artisanal qui exclut les artistes et les designers des évolutions des médias de masse électroniques [...] »

02/05
Dedanlémo

05/05
Les puces typo

10 et 11/05
Conférence
Robin Kinross

02/05
« Multiversités
créatives »

02/05
Fin Collection des « livres club »
d'Etienne Robial #2

09/05
Une saison graphique 12

Ce constat radical serait celui de la désactivation de la tension fondatrice du design graphique par la dissociation entre une conception des finalités du design graphique et le potentiel de la culture numérique à explorer. À l'incertitude inhérente à l'invention se substitueraient les certitudes que confère l'acceptation de ce qui est.

La situation décrite par F. Cramer est proche de celle qu'expose André Gorz dans son article, « Le travail dans la sortie du capitalisme », publié en 2008

2. www.ecorev.org
Consulté le 5 octobre 2011.
Cette revue a adopté un mode de diffusion en deux temps : un premier sur papier, puis un deuxième en ligne et sous contrat Creative Commons.
Merci à Gilles Rouffineau, ami et collègue à l'École d'art et design Grenoble-Valence, de m'avoir fait découvrir ce texte.

par *EcoRev. Revue critique d'écologie politique*². Le philosophe y analyse la crise des « catégories fondamentales » du capitalisme (le travail, la valeur, le capital), dont l'origine est la rupture provoquée par les transformations technoscientifiques. Dans cette crise, dès le début de l'informatisation, les designs et en particulier le design graphique jouent un rôle important : « La valeur commerciale (le prix) des produits devait dépendre davantage de leurs qualités immatérielles³ non mesurables que de leur utilité (valeur d'usage) substantielle. Ces qualités immatérielles - le style, la nouveauté, le prestige de la marque, la rareté ou « exclusivité » - devaient conférer aux produits un statut comparable à celui des œuvres d'art. [...] Ce ne sont donc pas de vraies marchandises. Leur prix dépend de leur rareté, de la réputation du créateur, du désir de l'acheteur éventuel. » Les firmes « cherchent donc à se surpasser dans le lancement de nouveaux produits ou modèles ou styles, par l'originalité du design, par l'inventivité de leurs campagnes marketing, par la « personnalisation » des produits. »

La situation actuelle du design graphique décrite par F. Cramer et A. Gorz n'est pas inédite. Elle ne peut l'être si la tension fondatrice entre projet/devenir et économique/présent (ce qui est) est acceptée comme une définition possible. Cette situation et cette définition sont déjà au cœur d'un texte rédigé en 1947 aux États-Unis par László Moholy-Nagy. Le designer y dressait ce constat : « Le « design » d'un produit n'est donc aujourd'hui trop souvent qu'un « habillage » simplement destiné à accélérer la vente. Sa caractéristique essentielle est d'être « différent », même si la fonction du produit reste inchangée. La tâche du designer consiste à donner un « style » ou une « ligne » à un produit déjà connu

4. László Moholy-Nagy, « Nouvelle méthode d'approche. Le design pour la vie », *Peinture, photographie, film et autres écrits sur la photographie*, Coll. « Folio essais », Gallimard, Paris, 2007, p. 272.

et à changer ce design aussi souvent que possible, cela pour le plus grand bénéfice du vendeur⁴. L'objet de sa critique ? La Streamline « qui depuis une dizaine d'années est devenu le style dominant, à l'instar de l'ornementation il y a trente ans⁵. »

5. *Idem*, p. 272.

Et à ce constat, il répond par la nécessité de définir « une nouvelle méthode d'approche » qui ferait en sorte que « la notion de design et la profession de designer ne soient plus associées à une spécialité, mais à un certain esprit d'ingéniosité et d'inventivité, globalement valable, permettant de considérer des projets non plus pris isolément mais en relation avec les besoins de l'individu et de la communauté⁶. » *Idem*, p. 278.

Une soixantaine d'années séparent le texte de L. Moholy-Nagy de ceux d'A. Gorz et F. Cramer. Et la similitude des constats est troublante. Ils semblent nous parler d'une faille dans la transmission de l'histoire. Comme si, à chaque moment de déstabilisation - le contexte de l'après-Seconde Guerre mondiale, les transformations impulsées par la culture numérique - devaient se reconfigurer les contours du design graphique tels qu'ils se définissent au moment de sa fondation au tournant des XIX^e et XX^e siècles : entre recherche de méthodes d'analyse et de conception des relations et des structures d'où émergent les formes, et recherche des formes susceptibles de singulariser des objets. L. Moholy-Nagy, A. Gorz et F. Cramer nous présentent des actualités du design (1947 et les années 2000) qui oublieraient les conditions où s'originent son histoire. Oubli ou transformation radicale des contextes ? Oubli et transformation ? Les deux termes ne vont sans doute pas l'un sans l'autre. La pression des transformations est si forte qu'elle crée l'oubli. Cependant, l'observation des pratiques des designers graphiques, des étudiants et des lecteurs (utilisateurs) nous invite, pour comprendre ce qui est en jeu dans ces pratiques, à interroger l'histoire. De cette observation peut surgir alors l'invention d'espaces critiques en design graphique dans la mesure où cette invention naîtrait de ce qui se joue dans le passage de la modernité

7. Selon le terme de Georges Balandier, *Le Grand Dérangement*, PUF, Paris, 2005.

vers la surmodernité⁷ ou vers l'hypermodernité⁸ :

une continuité qui s'exécède et dont le développement repose sur la production de discontinuités, de ruptures. Travailler sur ce passage nous mène à questionner les choix entre ce que nous souhaitons retenir de l'histoire et ce que nous souhaitons laisser dans l'histoire. Trois notions, ici, seront interrogées : l'artisanat, le programme, la contribution. Elles permettent de relier deux modes d'intervention du design graphique qui ne s'excluent pas mais se complètent, se juxtaposent, cohabitent. Le premier s'inscrit dans l'histoire : c'est la relation commanditaire-designer graphique, demande-réponse qui, cependant, doit s'enrichir de nouvelles compétences, en particulier la programmation. Le deuxième semble émerger des nouveaux modes de relations suscités par les médias numériques qui étendraient le domaine de compétences des designers.

8. Selon le terme de Bernard Stiegler, « L'Époque hyperindustrielle », in *De la misère symbolique*, tome I, Gallilée, Paris, 2004.

26/05
23^e Festival international
de l'affiche et du graphisme
de Chaumont

31/05
Fin Dedanlémo

10/06
Philippe Millot
et les éditions Cent Pages

22/05
Philippe Millot
et les éditions Cent Pages

08/06
Fin 23^e Festival international
de l'affiche et du graphisme de Chaumont

// Artisanat high-tech

Dans les textes de L. Moholy-Nagy et F. Cramer, l'artisanat est la figure nostalgique ou élitiste qui s'oppose à l'exploration du potentiel industriel pour le premier et numérique pour le second. Quant à A. Gorz, s'il ne cite pas ce terme, son analyse de l'autoproduction dans la culture numérique nous offre la possibilité de l'aborder autrement. À la lecture de son article, les technologies numériques, contrairement au système industriel du XIX^e siècle fondé sur la désappropriation des modes et des moyens de production ainsi que sur la dissociation entre conception et production, permettraient d'actualiser cette notion d'artisanat en un mode spécifique. Diverses formes d'actualisation complémentaires peuvent être relevées. Une première se concrétise dans un exemple que décrit A. Gorz. Au Brésil, « les trois quarts des ordinateurs produits en 2004 étaient autoproduits dans les favelas avec les composants matériels mis au rebut. » Ce pays est bien loin. Pourtant, je trouve l'écho de cette pratique dans les questions que se posent des étudiants. Comment pratiquer le design en échappant à la pression économique de l'endettement provoqué, notamment, par l'achat des logiciels, des ordinateurs et de leurs périphériques ?

Une autre forme d'actualisation de la notion d'artisanat est aisément repérable. La qualité des appareils de captation, celle des imprimantes, la diversité des fonctions des logiciels de traitement de textes, d'images et de sons, de mise en pages, de montage permettent à chacun, expert ou non-expert, de constituer son propre contenu : « n'importe qui peut reproduire avec son ordinateur des contenus immatériels comme le design, les plans de construction ou de montage, les formules et équations chimiques ; inventer ses propres styles et formes [...] » ⁹. » ⁹. André Gorz, *op. cit.* Tout individu peut dorénavant prendre en charge les conditions de l'édition des contenus qu'il produit, soit en format papier à un nombre plus ou moins réduit d'exemplaires ou selon le principe de l'impression à la demande, soit en ligne. De la même façon que les premiers ordinateurs personnels favorisèrent la floraison de multiples explorations typographiques par des non-experts, la technologie offre aujourd'hui à tout individu la possibilité de concevoir et de produire ses propres éditions.

La critique qui pourrait être faite de cette autoproduction concernerait la reproduction des standards, l'uniformisation des pratiques. Outre qu'il s'agit de faire confiance à l'inventivité des individus, il est une compétence qu'il semble indispensable de s'approprier pour échapper à ce risque. Cette compétence nous mène vers une autre forme d'artisanat high-tech et, simultanément, à l'un des enjeux qui se pose aujourd'hui frontalement au design graphique. Elle concerne sinon la maîtrise, du moins (au minimum) la connaissance des langages de programmation[®].

// Programmer, écrire

10. Marie-José Mondzain, *Le Commerce des regards*, Coll. « L'ordre philosophique », Seuil, Paris, 2003, p. 24.

« Qui donne à voir ? Qui dit ce qu'il y a à voir¹⁰ ? »

et qui dit ce qu'il faut lire ? Ces questions, centrales dans tout processus de conception, de production

et de diffusion des informations et des savoirs, sont aujourd'hui exacerbées par les nouvelles compétences nées du numérique. Parmi elles : la lecture et l'écriture des programmes.

Ceux qui maîtrisent la syntaxe des langages de programmation détiennent un considérable pouvoir économique, bien sûr, mais également sur la conception de l'accès aux savoirs et aux informations. Car ces textes de programmation sont de la pensée qui dicte - impose - les formes, les syntaxes, les structures et, globalement, l'environnement sensible de lecture et d'écriture. Ce sont des « objets de culture¹¹ » desquels dépendent la singularité ou le formatage des expériences esthétiques indispensables au processus d'autonomie de tout individu. De la maîtrise de ce qui s'écrit dans ces programmes dépend donc la liberté de ceux (les designers graphiques) qui utilisent les logiciels, de ceux (les lecteurs, les utilisateurs) à qui sont destinés les « objets », les dispositifs conçus avec ces logiciels, et de tous ceux qui suivront après nous. Les logiciels propriétaires[®] d'écriture, de lecture, de mise en pages, de traitement d'images et de sons,

11. Merci à Alexis Chazard, enseignant à l'École d'art et design Grenoble-Valence, de m'avoir soufflé cette définition.

12. stdin : nom du collectif de designers graphiques créé par Stéphanie Vilayphiou et Alexandre Leray. Ils sont également membres du collectif Open Source Publishing à Bruxelles. www.stdin.fr

traduisent, par conséquent, la pensée des firmes éditrices. Selon stdin¹², « le code, en tant que structure de contrôle, contribue à définir ce qu'un utilisateur peut ou ne pas faire. C'est le cas de l'iPad, où les logiciels permettent à Apple de contrôler le circuit de distribution des *e-books*[®] au détriment de réseaux de distribution indépendants. Cette politique commerciale pousse à des comportements de consommation plutôt que de contribution¹³. »

13. Alexandre Leray et Stéphanie Vilayphiou (stdin), « Else if », *Lire à l'écran*, *op. cit.*, p. 105.

Ignorer ces textes, qui fondent aujourd'hui l'ensemble de nos activités, reviendrait à travailler dans l'ignorance - ou l'indifférence - de ce qui sous-tend l'ordre économique. Les firmes éditrices de ces logiciels propriétaires reproduisent la division des tâches et des rôles qui fut au fondement de l'économie industrielle : entre concepteur et producteur ; entre consommateur et producteur. Alors, que des ingénieurs contribuent à la programmation de l'environnement numérique n'est pas problématique. Les designers industriels ont l'habitude de cette collaboration.

24/06
Fin Quand les livres s'amuse-
nt. Magie et surprise des livres animés
d'hier et d'aujourd'hui

Le problème, en revanche, est que les spécificités du design graphique (analyse et traitement plastique et graphique) soient absentes de la conception des projets complexes : une absence à laquelle contribue une forme de résistance à ces enjeux au profit, comme le signale Florian Cramer, d'une surenchère des pratiques liées au livre. Or, le livre n'est pas en danger en tant que tel. Mais son économie oui, probablement. Alors, il est possible de se demander : le discours qui résiste aux enjeux du numérique, défend-il le livre en tant que tel ou ce qui naît de la culture du livre, au XVIII^e siècle, c'est-à-dire la figure de l'auteur et ses corollaires : l'unicité, la rareté, l'œuvre ? Au regard du détournement de ces caractéristiques par la logique économique, se pose de façon cruciale la question de Vilém Flusser : « Quelle forme dois-je donner à ces projets pour que ceux qui viendront après moi puissent les utiliser aux fins de leur propre progression et soient aussi peu gênés que possible dans celle-ci ? C'est une question à la fois politique et esthétique, et le cœur même de la problématique du design, de la *forme à donner aux objets*¹⁴. » La réponse, aujourd'hui, dépend en grande partie de l'accès ^{14. Vilém Flusser, *Petite philosophie du design*, Circé, Belfort, 2002, p. 34.}

^{15. Art++}, sous la direction de David-Olivier Lartigaud, HX, Orléans, 2011. Un livre publié en 2011, *Art++*¹⁵, analyse la diversité des modes d'appropriation du code par les artistes et les designers : « De la poésie en langage Perl[®] aux *fork bombs*[®], des langages improbables aux logiciels expérimentaux, des détournements humoristiques aux interfaces graphiques « remixées », la liste est longue de ces petits gestes programmés, de ces attaques en règle contre le monde standardisé de l'informatique [...] Même si beaucoup de ces travaux procèdent d'une prise de conscience du « medium informatique », ils ne s'arrêtent pas tous à une simple affirmation de leur « essence numérique » : ils relèvent davantage d'une réflexion sur notre être contemporain en proie aux technologies numériques¹⁶. » Outre cet ouvrage, bel outil

^{16. David-Olivier Lartigaud, « Retour au code », *Art++*, op. cit., p. 17.} de réflexion critique, rare en France, de nombreux acteurs ont placé l'accès aux programmes au centre de leurs pratiques dès les débuts de la généralisation d'Internet. Processing[®], un logiciel ouvert créé en 2001 par Ben Fry et Casey Reas, anciens élèves de John Maeda, l'auteur du livre et du site pédagogiques *Design by Numbers* (DBN¹⁷),

^{18. <http://ospublish.constantvzw.org>} le système d'exploitation GNU¹⁸ dont ^{17. <http://dbn.media.mit.edu/whatisdbn>} Voir également le livre : *Design by Numbers*, The MIT Press, Londres, nouvelle édition 2001.

^{19. www.gnu.org/home.fr.html} le programmeur Richard Stallman²⁰

^{20. www.stallman.org} est à l'origine, les nombreux sites de tutoriaux et les forums de discussions : toutes ces initiatives, parmi bien d'autres, constituent des réseaux d'acteurs de transmission d'une pensée critique, de propositions et d'actions alternatives, constitutives de ce qui pourrait être lu comme la formation d'un « nouveau contrat social²¹. »

^{21. Milad Doueïhi, *La Grande Conversion numérique*, Coll. « La Librairie du XXI^e siècle », Seuil, Paris, 2008, p. 108.}

// Collaboration-contribution

Le texte d'A. Gorz pourrait être lu comme l'analyse de ce contrat social qui semble se dessiner notamment *via* Internet et dans lequel le design graphique peut jouer un rôle important.

Au tournant des XIX^e et XX^e siècles, la formation de ce champ de conception en un langage spécifique s'enracinait dans une visée programmatique, dans un projet déterminé par une conception du social où de la notion de « collectif » découlaient les intérêts particuliers. Et ce qui pourrait différencier l'évolution de la conception du rôle du design graphique aujourd'hui du statut dont se dotèrent les avant-gardes historiques, est que ce rôle doit s'élaborer sur l'observation des pratiques individuelles anonymes qui se diversifient, se constituent comme autant de scénarios qu'il y aurait d'individus tout en se reliant localement et mondialement grâce à Internet et les supports liés. Si nous acceptons ce mode horizontal de relations, il devient difficile de limiter la définition du designer à celui qui apporte des réponses « clefs en main ». La culture numérique nous a rappelé qu'il n'y a pas de lecteur idéal, d'utilisateur idéal mais des individus devant réagir au double processus de massification et d'hyperindividualisation favorisé par les médias. Un nouveau rôle du design graphique semble se forger en même temps que s'inventent de nouveaux « partages du sensible²² », que se forge une nouvelle conception du vivre ensemble. ^{22. D'après le titre de l'ouvrage de Jacques Rancière, *Le Partage du sensible. Esthétique et politique*, La Fabrique, Paris, 2000.} Ce n'est plus le projet collectif auquel adhèrent les fondateurs des designs ; ce n'est plus le modèle idéal préalablement structuré imposant sa logique, ses hiérarchies, ses élites à l'ensemble des individus conformément aux théories d'Émile Durkheim pour qui « le fait social s'impose à l'individu, qu'il le veuille ou non,

^{23. Émile Durkheim, *Les Règles de la méthode sociologique*, 1894, rééd. Flammarion, Paris, 2010.} et non le contraire²³. » Aux modes traditionnels de travail qui privilégient les relations entre commanditaire

et designer graphique, structurées par la réponse graphique à une demande, tend à se juxtaposer dorénavant un mode de relations incluant activement les utilisateurs qui deviennent également des contributeurs au même titre que les experts. Dans ce nouveau mode, les compétences sollicitées du designer graphique ne seraient pas nécessairement celles de concevoir des objets, des formes mais ses capacités d'analyse, sa méthode de travail favorisant l'émergence des réponses qu'il accompagnerait dans leur médiation. Dans ce processus, le designer adopterait le rôle du pédagogue, de celui qui accompagne, une fonction maïeutique de laquelle émergeraient

^{24. Jean-Gabriel Tarde, cité par Brian Holmes, Anne Querrien, Emmanuel Videcoq, « Les Trois plis du média-activisme », *Multitudes*, n° 21, été 2008.} les solutions selon le principe formulé par Jean-Gabriel Tarde à la fin du XIX^e siècle : « Nous sommes une immense coopération entre cerveaux²⁴. »

Cette coopération suppose que soit réinventée la notion de « fonction » qui n'est en aucun cas synonyme de « fonctionnalisme ». Si, pour ce dernier, la fonction fut une donnée définie d'avance, indépendamment des lecteurs, des utilisateurs, elle échappe aujourd'hui aux seuls experts pour entrer en dialogue, en négociation avec tous les acteurs concernés par un projet, vivants et non-vivants comme les techniques. Analysant les éléments constitutifs des techniques utilisées, László Moholy-Nagy nous dit : « Si nous désirons qu'ils s'organisent en une synthèse cohérente et significative, nous devons faire en sorte qu'ils deviennent les éléments constructifs d'un réseau de relations complexes. C'est de ce réseau de relations que naîtra la nouvelle qualité qui a pour nom < design > . »

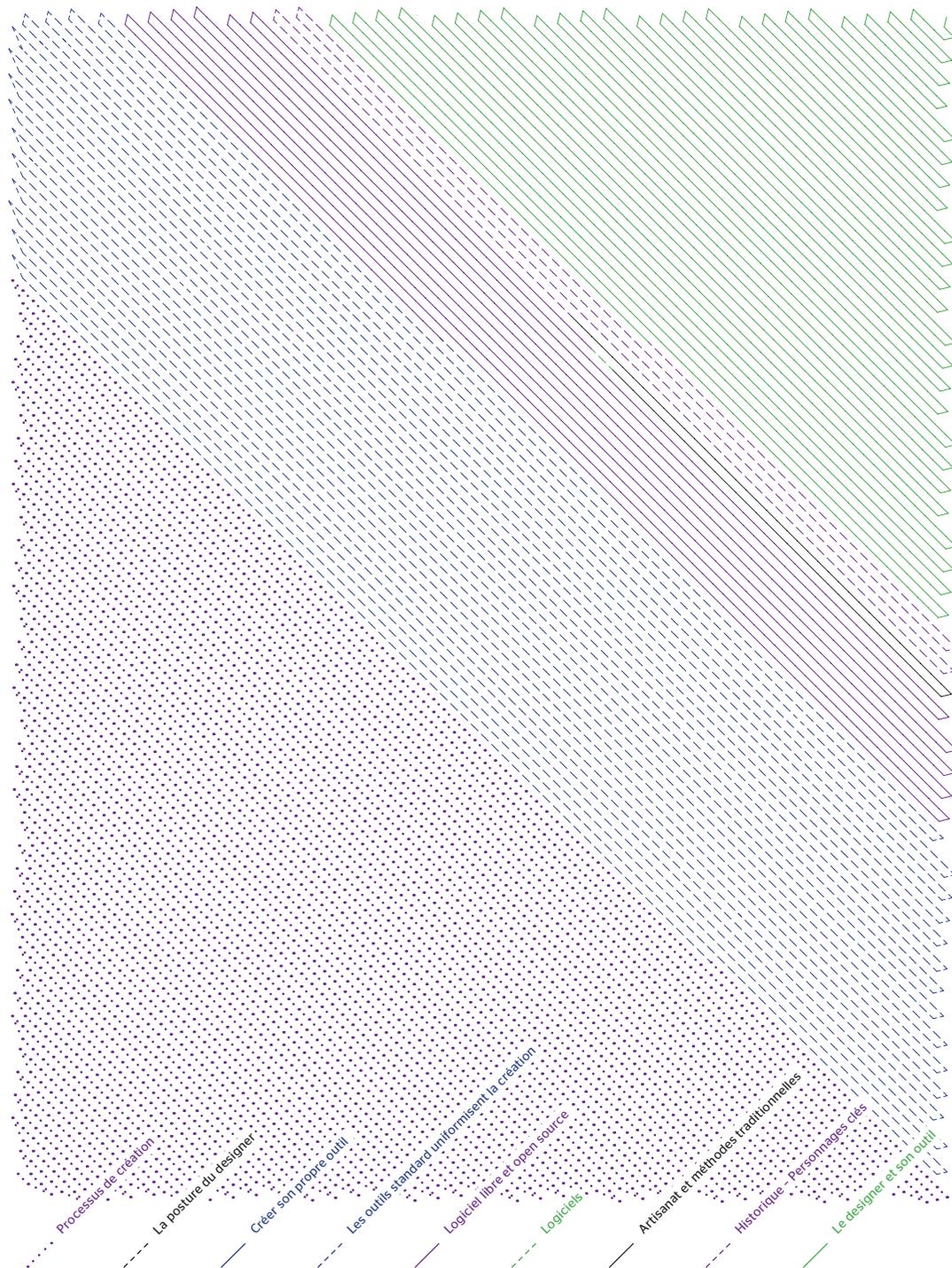
Ces dernières années, en France, un certain nombre d'initiatives explorent les possibilités d'une « synthèse cohérente ». Des structures se créent, telle la 27^e Région, qui tentent de mettre en œuvre de nouveaux modes de négociations entre les divers acteurs de projets et intégrant les méthodes d'analyse du design. Dans des écoles d'art du réseau public proposant des formations en design et design graphique, l'exploration des enjeux de la culture numérique a commencé, plus ou moins modestement selon les lieux, à se développer. Cependant, cette exploration impulsée bien souvent plus par les individus que par les institutions ne trouvera toute sa mesure et toute sa place que si des moyens lui sont accordés, notamment en matériel, en locaux, en financement, dans la mise en place d'un statut de chercheur pour les enseignants, etc.

Les nouveaux enjeux du design graphique sont des enjeux de société. Aussi les discours et les pratiques doivent-ils être soumis à la critique. Si la culture numérique permet d'étendre nos capacités d'action, nos savoirs, si elle suscite des expériences esthétiques spécifiques, il nous faut explorer les conditions de l'extension et de la complexification des domaines du design graphique. De la même façon qu'il nous faut accéder au dialogue complexe entre continuités et ruptures, il nous faut également mettre en œuvre le dialogue tout aussi complexe entre pensées individuelles et intérêts collectifs, entre conception verticale des relations sociales et conception horizontale et, enfin, entre culture du livre et culture numérique. //

Programmer avec

Erik van Blokland,
Catalogtree,
Amanda Cox,
Nicholas Felton,
FIELD,
LUST,
Boris Müller,
onformative,
Jonathan Puckey,
Sosolimited
et Trafik

// Casey Reas & Chandler McWilliams



Maîtrise technique et innovation sont deux aspects indissociables de l'histoire très riche des arts visuels. L'invention de l'imprimerie constitue un excellent exemple de la manière dont une évolution technologique peut se répercuter dans l'ensemble de la société. Au XXI^e siècle, en revanche, l'innovation en matière de design revient bien souvent à exploiter toutes les possibilités offertes par les ordinateurs pour explorer de nouvelles voies des arts visuels. Et si l'écriture de logiciels n'est généralement pas une activité habituelle des designers, ils sont de plus en plus nombreux à produire des logiciels sur mesure. Notre expérience personnelle de ces dix dernières années, sans se prétendre exhaustive, nous a cependant montré les avantages et les inconvénients associés à l'écriture logicielle dans le cadre de la pratique des arts visuels. Elle a également donné naissance à de toutes nouvelles pratiques pour les designers, parmi lesquelles la conception de supports en réseau (navigateurs web, téléphones mobiles, tablettes) et les installations interactives. Et plus important encore, peut-être, les designers qui conçoivent des logiciels repoussent les limites de la réflexion en matière de design. Pour entrer directement dans le vif du sujet, nous avons posé deux questions, toutes simples en apparence, à un groupe de designers exceptionnels :

- ▼ Pourquoi écrivez-vous vos logiciels plutôt que d'utiliser des outils existants ?
- ▼ En quoi le fait d'écrire vos propres logiciels affecte-t-il votre processus de création et les qualités visuelles de l'œuvre finale ?

Si les réponses reflètent l'expérience individuelle propre à chaque designer et à ses méthodes de travail, de grandes lignes s'en dégagent. Réponse la plus courante : le fait d'écrire soi-même ses programmes permet un meilleur contrôle, lequel est souvent présenté comme une *liberté* individuelle. Autre thème récurrent : écrire ses logiciels est un moyen de s'éloigner des solutions *génériques*. Les nouveaux outils sont synonymes de nouvelles opportunités. Les designers expérimentés savent qu'un logiciel tout prêt n'offre en aucun cas les qualités d'un logiciel sur mesure en tant que support d'expression et de communication. En créant de tels outils, uniques, les créateurs s'ouvrent de nouveaux horizons.

26/08
Fin Ricard,
80 ans de création

19/08
Rencontres internationales
de Lure

25/08
Fin Rencontres internationales
de Lure

Erik van Blokland

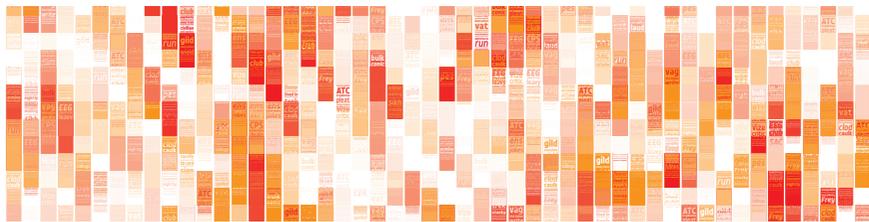
// www.letterror.com

Quand j'ai commencé à développer mes propres outils, je suis devenu plus critique envers les outils existants... et beaucoup moins patient face aux limites imposées par d'autres. Le fait de créer soi-même ses outils offre une perspective très puissante sur la conception : le code est là au service de l'idée, et non l'inverse. Il y a moins de compromis à faire et quand c'est le cas, au moins ils viennent de moi et c'est plus facile à vivre. Je ne pense pas être un puriste, j'utiliserais avec plaisir les outils existants s'ils étaient adaptés à la tâche, avec des critères très variables. L'idée et, partant, l'axe suivi pour le design devraient orienter le processus, et non les limites arbitraires imposées par les outils existants. Quand on ne parvient pas à réaliser quelque chose avec un outil donné, il faut essayer de l'améliorer ou d'en créer un meilleur, sans nécessairement passer un compromis entre l'idée de départ et les contraintes spécifiques de cet outil. Les bonnes idées sont rares - il faut en cultiver des millions, avec une patience infinie, pour en trouver une. Il serait vraiment trop bête de la tuer dans l'œuf.

Dans certains de mes projets, le code influence les formes elles-mêmes, comme des filtres qui synthétisent le détail ou génèrent des motifs ou une texture. On peut ainsi produire (relativement) rapidement des choses assez complexes, et les évaluer. Faire ces choses « à la main », même en utilisant un ordinateur,

prendrait bien plus de temps et me contraindrait à m'engager selon un ensemble de paramètres sans en saisir toutes les implications. Ces projets sont très spécifiques, très personnels et très proches du design. Écrire, générer. Évaluer. Bricoler (le code, les paramètres ou les deux), générer à nouveau, répéter. Les itérations* du design sont les itérations du code, le code étant aussi ouvert que le design lui-même.

Souvent, pourtant, le code semble être derrière l'écran, ne pas avoir d'impact direct sur les formes, autoriser de nouvelles directions, créer des arborescences* ou des arborescences d'images. Il peut cependant, par exemple, impliquer des librairies* qui standardisent des objets représentant des données spécifiques ; ou, à l'inverse, un format ouvert, documenté, qui remplace un « standard du secteur » propriétaire et non documenté. En raison de ces abstractions, il est (parfois) un peu plus difficile de trouver l'énergie de créer, mais les outils que l'on en retire sont très puissants. Ici, structure et collaboration ont leur importance. À quel niveau pouvons-nous nous mettre d'accord et que pouvons-nous partager ? Quelle voie suivre pour rester soi-même ? Ce sont des questions très intéressantes, auxquelles il n'est pas facile de répondre, mais qui nous obligent à réfléchir sur le travail créatif (design, art, code) et sur nos méthodes de travail (et celles que nous aimerions appliquer). //



Dans le projet *DataMine*, chaque lettre est en soi une affiche typographique. L'ensemble des lettres forme ensuite une sorte d'empreinte digitale.

Catalogtree

// www.catalogtree.net



Catalogtree fabriquant un récepteur radio, sous le portrait de Thomas Castro réalisé en gravure sur bois en 2011.

« Dis-moi ce que tu manges, et je te dirai qui tu es. » Nous écrivons nos propres logiciels principalement pour effectuer automatiquement diverses tâches répétitives, mais cette méthode est également importante pour nous dans le cadre de nos efforts de création expérimentale d'outils. Choisir une technique de production est une décision importante pour nous et le fait de créer nos propres outils, qu'il s'agisse des logiciels ou du matériel, est un moyen d'éviter des choix trop évidents.

Mais ce processus est incertain, voire quelque peu « bricolé ». Par choix, nous sommes amateurs en la matière. C'est pourquoi nous n'utilisons pas tous ces outils pour nos commandes. Nous n'avons d'ailleurs toujours pas d'utilité directe pour : un projecteur de diapositives contrôlé par iPod, un dispositif assez précis de projection de punaises sur cibles mouvantes, un scanner 3D, des fusées à eau et une armée de vibrobots prévus pour dessiner sur un cadre d'impression. Ce qui est important, finalement, c'est que les plus beaux sites transgressent les limites imposées.

La programmation est le processus. Voici déjà quelque temps, nous avons travaillé un an sur des sites séparés : Daniel dans un immeuble de bureaux à Rotterdam (avec une vue géniale) et Joris dans un studio au fond de son jardin (avec le chant des oiseaux). On travaillait le design par téléphone. Et même si ce n'était pas idéal, ce n'était pas non plus complètement aberrant pour nous. Nous utilisons notre propre vocabulaire pour discuter des projets et nous faisons les schémas en nous les décrivant les uns aux autres. La plupart se basent sur le langage et sont finalisés avant même d'adopter une forme visuelle. Au téléphone, il ne sert à rien de décrire chaque page d'un livre, chaque marge, chaque modification d'interlettrage d'un titre. Mais il faut parfois seulement cinq secondes pour décrire un système qui part de la plus petite unité d'information pour arriver, par exemple, à un envol d'oiseaux sur l'écran.

Dans un système d'intelligence en essaim, une unité ne permet pas de prédire le comportement du groupe. Notre objectif est de concevoir des designs ayant, dans une certaine mesure, ces mêmes propriétés, où nous savons comment se comportera la plus petite unité d'information mais pas à quoi ressemblera la forme définitive. Pour nous, un travail réussi ne se résume pas à la somme de ses parties.

Pourtant, un design réussi signifie aussi choisir le rose qui convient le mieux et la bonne police de caractères. Nous ne suivrons pas un algorithme* de façon dogmatique s'il ne génère pas les bons résultats. Il ne s'agit pas seulement de connaître les règles, mais de savoir ce qu'il faut faire quand on se retrouve face à une situation où elles n'ont plus cours. Il devient alors possible de créer le petit plus qui fera toute la différence. //

Amanda Cox

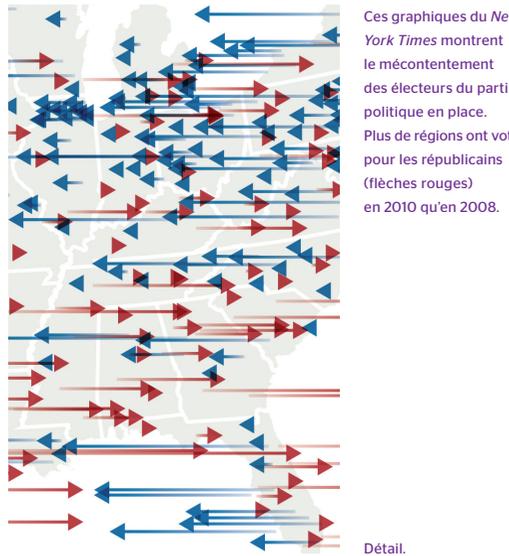
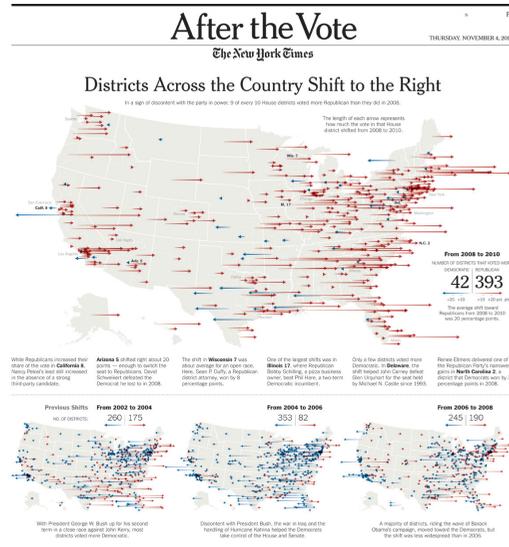
// www.nytimes.com

Mad Libs est un jeu où les mots clés d'une histoire sont remplacés par des blancs. Les joueurs remplissent les blancs avec des éléments de discours prédéfinis (« nom », « adverbe », etc.) ou des catégories de mots (« partie du corps », « type de liquide »), sans connaître le reste de l'histoire. Certaines phrases sont très drôles, mais personne n'y verrait un moyen de produire de la grande littérature.

De la même manière, les gabarits prédéfinis ne génèrent que très rarement des graphiques exceptionnels. Certes, les solutions génériques fonctionnent très bien dans certains cas. Par exemple : « ____ (indice boursier) a _____ (adverbe) chuté depuis _____ (année). [Schéma : courbe]. » Mais il est peu probable que ces graphiques soient très révélateurs ou incitent à voir le monde d'un œil nouveau.

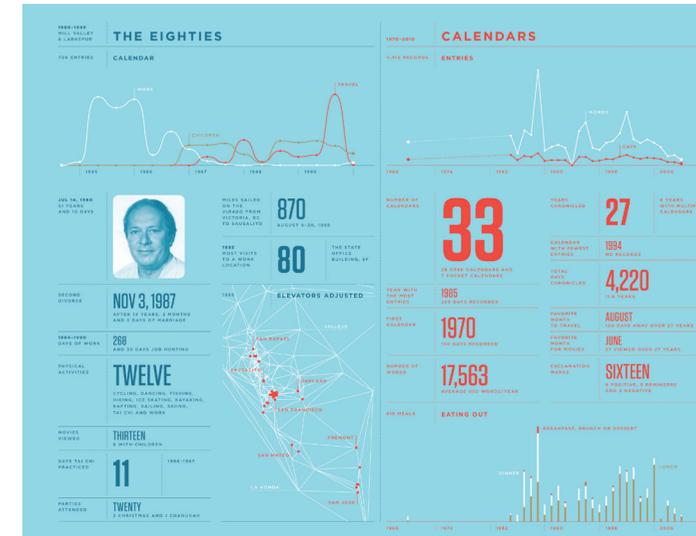
Au contraire, les graphismes les plus frappants exploitent des structures uniques, exclusivement dédiées à certains types de données. Or, cela requiert un contrôle bien supérieur à celui qu'offre une solution préfabriquée, car le même format appliqué à un sujet différent ne révélerait rien d'intéressant.

Mais si l'on sait manier les points, les lignes et le texte, on peut faire à peu près ce que l'on veut. Et l'on se retrouve alors à explorer les possibilités, à réfléchir à haute voix et à se demander « et si... ? », au lieu de perdre du temps à tenter de contourner les paramètres par défaut d'un programme tout prêt. Avec un peu de chance, on peut même aller jusqu'à trouver un côté fascinant à son travail. //



Nicholas Felton

// www.feltron.com



Détail du rapport d'activité de Felton, conçu par Nicholas Felton. Il catalogue la vie du père du designer, décédé début 2010.

Depuis quelques années, mon travail est entièrement axé sur les données et mon processus de design de plus en plus centré autour d'une approche basée sur des règles. J'ai développé un ensemble de protocoles destinés à créer des cartes et des graphiques, efficaces mais laborieux et chronophages. Il est rapidement devenu évident que pour produire plus et travailler sur de plus grandes quantités de données, je devais trouver un moyen d'automatiser les tâches répétitives. Avec Processing*, j'ai pu concevoir des applications utilisant mes méthodes, au lieu de devoir les plier aux exigences des logiciels existants. Il reste toujours possible d'intervenir sur ces applications : si le résultat ne correspond pas à mes attentes, j'ai ainsi la possibilité de modifier le code pour identifier et résoudre le problème. Par défaut, ces applications sont aussi très malléables, ce qui me permet d'adapter le code à chaque projet.

Quand j'ai débuté dans l'écriture de logiciels, les programmes que je concevais me permettaient simplement de faire le même travail plus rapidement et avec plus de souplesse. Le logiciel n'avait donc pas d'impact sur le produit final. Mais quand j'ai appris à mieux connaître ces outils, et accumulé un peu d'expérience, j'ai commencé à produire des œuvres qui auraient été très difficiles, voire impossibles à produire avec des méthodes manuelles. J'ai fait des essais avec des cartes reposant sur des algorithmes complexes et développé des outils qui me permettent de tester toutes sortes de variables* avant d'obtenir une visualisation finale. //

FIELD (Marcus Wendt)

// www.field.io

FIELD a conçu un algorithme qui permet de générer des vues différentes d'une forme initialement créée en 3D. 10 000 impressions numériques différentes ont donc été réalisées pour le papetier GF Smith (2011).

Quand j'étais étudiant, j'adorais la nouvelle esthétique de la peinture et de l'architecture modernes. Je voulais associer des structures élégantes et minimalistes avec la complexité et la richesse émotionnelle. Comme si j'avais été capable de réunir Zaha Hadid et Gerhard Richter.

Il m'a fallu de nombreuses tentatives pour me rendre compte du fait qu'écrire du code pouvait jouer un rôle important en ce sens. Les outils traditionnels du design rappellent cette image vieillissante de l'artiste seul, laborieusement courbé sur son bureau pour créer des images statiques à grand renfort de travail manuel. À mesure que j'apprenais à coder, je me rendais compte à quel point travailler avec ces outils pouvaient être une source immense de dynamisme. Car il est possible de générer des créatures numériques vivantes, des films qui semblent différents à chaque nouveau visionnage et des outils de design capables de produire 10 000 peintures numériques par jour.

L'écriture de code suit une approche architecturale ascendante et insiste donc davantage sur le processus que sur le résultat final. Au lieu de travailler vers une image unique, on commence à penser en termes de possibilités d'un système. Concevoir un processus plutôt que son résultat final contraint celui qui le crée à rester très ouvert, à accepter de travailler avec des résultats inattendus et parfois, à adopter le produit final malgré quelques surprises.

Il n'est pas facile de tricher quand on travaille avec du code : avant d'écrire quelque chose, il faut déjà avoir les idées claires. C'est un peu comme planifier puis construire une maison, la grande différence étant qu'avec le code, une fois le travail terminé, il est toujours possible de revenir en arrière pour modifier les fondations et obtenir un résultat entièrement différent. //

LUST

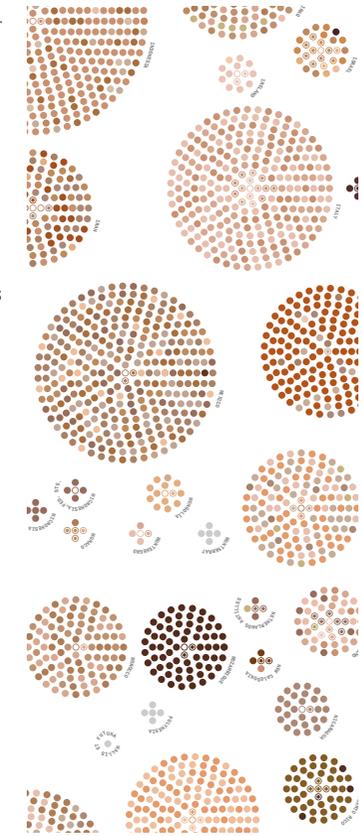
// www.lust.nl

Dans notre studio, la forme est le résultat d'un processus. Quand nous abordons un projet, nous essayons d'être aussi ouverts que possible. Par la recherche et l'analyse, nous laissons le projet prendre vie, celui-ci ayant déjà sa propre existence mais devant être mis en valeur. À partir de là, nous cherchons le meilleur moyen d'exécuter cette idée et, ce faisant, d'aller plus loin pour développer la forme et le concept.

Avec cette façon d'aborder les projets, les logiciels/outils existants sont souvent insuffisants pour exécuter correctement une idée. Nous avons aussi tendance à suivre des idées qui impliquent de nouvelles façons d'aborder les choses, de la typographie aux données en passant par l'interactivité. Dans ces différents cas, le développement de logiciels et outils sur mesure est une évolution naturelle du processus, et un aspect parfois décisif dans le cadre du développement d'une idée.

Si la programmation s'éloigne nettement des méthodes dites « classiques », des processus de ce type ont pourtant toujours été présents dans notre travail. Depuis les débuts de notre studio il y a quinze ans, nous avons adopté une méthodologie basée sur le processus, par laquelle un processus analytique débouche sur un produit final qui s'autoconçoit. Cela coïncide parfaitement avec l'idée d'écrire notre propre code et de construire nos propres outils. La transition de méthodes plus « traditionnelles » vers des méthodes de ce type s'est faite tout naturellement.

En effet, à un certain moment, on comprend qu'il n'y a pas d'autre moyen d'exécuter une idée que de la réaliser soi-même à partir de zéro. C'est un moyen de s'affranchir des contraintes des logiciels préfabriqués et cela permet de rester en lien étroit avec ses idées,



Le projet *World Skin Colors*, réalisé en collaboration avec Reineke Otten, prend en compte les différences de couleur de peau des personnes dans le monde. Ainsi, plusieurs cartes et documents ont été réalisés, mettant en évidence les migrations, mariages mixtes ou guerres qui influencent l'évolution de ces données (2010).

ce qui ne serait pas possible autrement. Si tout support a un impact sur le résultat visuel d'un projet, nous sentons bien que le fait de construire des outils spécifiques à chaque projet nous donne l'opportunité de définir et contrôler leurs performances en fonction de chacun d'entre eux. Finalement, la qualité visuelle d'une œuvre doit être inhérente au projet lui-même et non enracinée dans une approche ou une technique particulière. Le résultat doit parler de lui-même. //

Boris Müller

// www.esono.com

Depuis 2002, Boris Müller réalise l'identité visuelle du festival de littérature Poetry on the road au moyen d'un programme qui transforme les mots en images. Celle qui figure ci-dessus a été créée à partir du Poème n°12 de Eugene Ostashevsky (2010).

Il est assez étonnant de constater que la plupart des outils logiciels que nous utilisons au quotidien ressemblent à une activité spécifique du monde analogique, ou même du passé analogique. Même les œuvres créatives, visuelles, sur ordinateur, se basent sur des données manuelles. Le designer utilise des outils logiciels pour obtenir manuellement un résultat formel.

Mais la créativité n'est en aucun cas l'apanage du travail manuel. Elle concerne aussi les idées. Et pour ce qui est des idées, le logiciel offre de vastes possibilités. Comme tout langage, les langages de programmation* sont là pour exprimer des idées. Ils nous permettent de créer des choses excessivement complexes, mais pourtant stables et cohérentes.

Ainsi, au lieu de faire apparaître manuellement une image, je formule une idée dans un langage formel afin de la transformer en vue d'obtenir le nombre d'images de mon choix.

Les plus belles idées ne génèrent pas forcément les plus belles images. Au cours du processus de design, je dois travailler à deux niveaux différents. Le premier consiste à faire d'une idée un système abstrait. Le second est de traduire le système en une forme visuelle. Il n'y a aucun déterminisme dans le processus de traduction. Parfois, il est évident et fortement lié au système abstrait. Mais bien souvent, je dois prendre un grand nombre de décisions en matière de design qui reposent uniquement sur la qualité du résultat visuel. Pour qu'une idée abstraite devienne une image à part entière, il faut toujours passer par le cerveau du designer. //

onformative

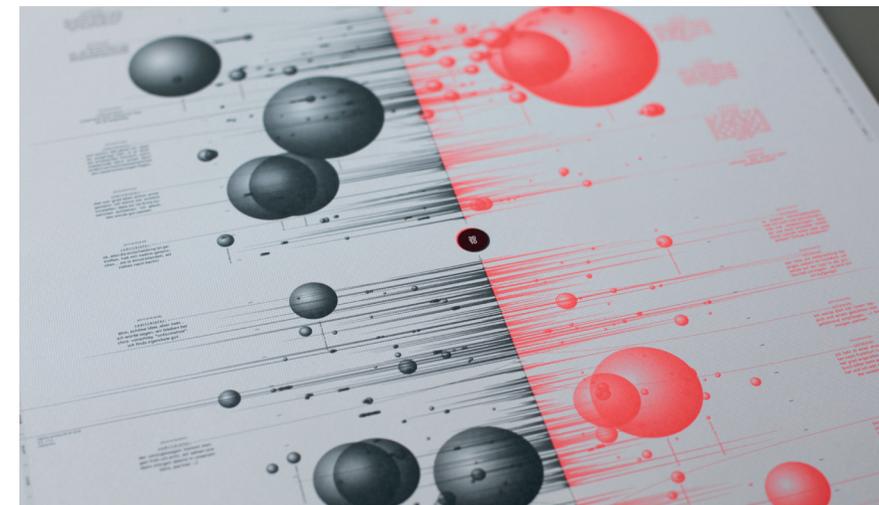
// www.onformative.com

Les logiciels existants limitent souvent les possibilités de mise en œuvre, imposant ainsi des solutions et des résultats. En écrivant nos propres logiciels, nous passons outre ces barrières et créons simultanément de nouvelles façons de concevoir le processus de design, avec des outils qui grandissent et se développent au fur et à mesure. Ce cheminement est passionnant.

Bien entendu, quand cela s'avère pertinent, nous utilisons aussi des logiciels existants. Nous croyons en effet que l'association habile de logiciels génériques avec nos propres outils est le moyen le plus efficace d'arriver aux meilleurs résultats. Quoi qu'il en soit, il est assez rare d'écrire soi-même l'ensemble des programmes, la tendance étant plutôt d'utiliser des éléments existants ou de piocher des éléments dans une librairie et des extraits de code dans une autre. On peut alors associer l'ancien code et le nouveau et obtenir ainsi des résultats basés sur ses propres idées.

Cette méthode est possible grâce aux échanges très actifs au sein de certaines communautés, comme le forum processing.org.

Dès lors, le processus de design ne se divise plus aussi nettement entre les étapes de définition du concept, du design et de la production. Au contraire, le travail de conception se mêle à la production, et le projet se crée *via* plusieurs petites étapes d'itération dans lesquelles idée, design et programmation sont toujours étroitement liés. Quand on écrit ses propres logiciels, le travail de création et la mise en œuvre sont deux étapes interdépendantes. La séparation entre design et production est abolie. Parce que l'on voit alors d'un œil nouveau les méthodes de travail et le détail des processus de son logiciel, il devient beaucoup plus facile de tenter de nouvelles expériences, ce qui a un effet direct sur la qualité du travail. //



Détail de l'affiche représentant la visualisation de données des 62 676 messages échangés par les deux associés de onformative entre 2008 et 2010 *via* Skype (2011).

13/11
Pierre-Simon Fournier
et la typographie des Lumières

13/11
Albert Boton,
l'homme qui aimait les lettres

17/11
Mois du graphisme d'Échirolles



Création d'un environnement visuel basé sur la programmation qui réagit en temps réel au son diffusé lors des performances du musicien Mondkopf (2011).

Le graphisme et la programmation sont au cœur de beaucoup de nos projets et cette association est la base fondatrice de Trafik (depuis 1997). Depuis le début, nous avons estimé que la programmation pouvait être utilisée à des fins créatives, même si les langages de programmation[®] ont été imaginés essentiellement pour fabriquer des outils. Lorsque nous écrivons un programme, nous sommes confrontés à des interrogations d'ordre technique auxquelles nous devons répondre : résoudre le code pour assurer le fonctionnement du programme. Mais en étudiant les résultats esthétiques générés, en opérant nos propres choix visuels, nous nous inscrivons dans une démarche artistique.

Appliquer la programmation au design graphique est une approche particulière par sa nature. En pratique, le code, utilisé comme matériel de base, est abstrait et délié des formes engendrées. Écrire du code, le compiler, le voir se générer en formes tangibles, tout cela contribue à créer un rapport sensible avec la programmation. Celle-ci, utilisée ensuite dans le design graphique, nous permet d'élaborer des objets plastiques dépassant les outils existants.

Toutefois, se contraindre à produire ses propres instruments est une méthode empirique capable d'obtenir des résultats justes, précis et adaptés mais provoquant aussi, parfois, des résultats inattendus. Ainsi, le code, par la complexité et la diversité qu'il peut générer, arrive à nous surprendre et à dépasser ce que nous avons imaginé au préalable. Par exemple, le code crée souvent une esthétique singulière qui dégage une sorte de radicalité visuelle dénuée de toute sophistication.

En utilisant la programmation, le processus de création nous semble plus complet : lorsqu'il s'agit de produire des visuels, des installations ou des animations, nous travaillons avant tout sur le fonctionnement, la « vie » de ceux-ci. Le projet se construit alors au fur et à mesure du développement, par un échange permanent entre les propositions du graphiste et celles du programmeur. Ces deux métiers nourrissent par leurs interactions l'ensemble de notre création pour aboutir à des objets plastiques spécifiques et maîtrisés. //

Biographies des studios

// Erik van Blokland (LettError)

Erik van Blokland et Just van Rossum ont cofondé LettError en 1989 aux Pays-Bas. Cette fonderie en ligne leur permet de diffuser leurs créations, aboutissement de leur collaboration mixant typographie et programmation.

// Catalogtree

Atelier fondé en 2001 par Daniel Gross et Joris Maltha, basé à Arnhem aux Pays-Bas. Il est notamment réputé pour ses réalisations dans le domaine de la visualisation de données, du design génératif et de la typographie.

// Amanda Cox (New York Times)

Amanda Cox travaille depuis 2005 pour le New York Times où elle imagine les tableaux, les diagrammes et les cartes qui sont reproduits dans l'édition papier et sur le site internet du journal. Elle est titulaire d'un master de statistique de l'université de Washington.

// Nicholas Felton

Concepteur de systèmes complexes de visualisation de données, Nicholas Felton s'est spécialisé dans le design d'information. Il a réalisé de nombreux rapports d'activité, notamment ceux liés à la sienne propre, grâce à des systèmes inventifs de tableaux, cartes et diagrammes.

// FIELD (Marcus Wendt)

Studio de création graphique et d'art numérique fondé à Londres en 2009 par Marcus Wendt et Vera-Maria Glahn. Ils développent de nombreux projets pour lesquels le code est un outil prépondérant. Ils réalisent des installations, des illustrations et des dispositifs interactifs.

// LUST

Créé en 1996 par Jeroen Barendse, Thomas Castro et Dimitri Nieuwenhuizen, LUST est un atelier pluridisciplinaire situé à La Haye aux Pays-Bas. Leur travail va de l'édition à la visualisation de données et de l'interactivité à la cartographie.

// Boris Müller

Boris Müller réalise de nombreux projets incluant la programmation. Il réalise notamment l'identité visuelle du festival de littérature de Brême, Poetry on the road, travail pour lequel il a reçu de nombreux prix. Il enseigne à l'université de Potsdam et est associé dans le studio One/One.

// onformative

onformative a été fondé par Julia Laub et Cedric Kiefer à Berlin. Leur activité intègre la conception de livres et la visualisation de données. Ils développent également des projets expérimentaux liés aux nouvelles technologies.

// Jonathan Puckey

Graphiste, Jonathan Puckey est installé à Amsterdam aux Pays-Bas. Son travail est un mélange de programmation et d'intuition. Il est notamment attentif au processus de création et aux différentes étapes de conception de ses projets, des outils à la réalisation finale.

// Sosolimited

Studio créé en 2003 par Justin Manor, John Rothenberg et Eric Gunther, qui se sont rencontrés durant leurs études au MIT. Ils interviennent dans les domaines des nouvelles technologies, de l'art du design.

// Trafik

Bureau de développement graphique et multimédia, pluridisciplinaire et interactif, Trafik créé en 2000 est dirigé par Joël & Pierre Rodière et Julien Sappa. Ils conçoivent des installations interactives et développent de nouveaux concepts pour divers commanditaires.

Lexique

// **algorithme**

Séquence d'instructions ou d'opérations ordonnées permettant de résoudre un problème.

// **arborescence**

Structure hiérarchique organisée et ramifiée.

// **Arduino**

Arduino est une plateforme open source de prototypage électronique basée sur du matériel et un logiciel flexibles et faciles à utiliser. www.arduino.cc

// **code source**

Ensemble d'instructions méthodiques rédigées dans un langage de programmation. Celui-ci, sous la forme d'un texte, permet à l'ordinateur de le convertir en une commande ou d'exécuter un logiciel.

// **DIY**

(abréviation de l'expression *Do it yourself*, « fais-le toi-même ») Philosophie consistant à créer par ses propres moyens des objets du quotidien, des outils technologiques, des œuvres d'art, etc.

// **e-book (ou « livre électronique »)**

Version numérique d'un livre imprimé traditionnel. Il peut être lu sur ordinateur ou sur des supports dédiés (tablettes numériques).

// **forker**

(de l'anglais *fork*, signifiant « fourche ») Dans le contexte informatique, « forker » consiste à réaliser une nouvelle branche d'un programme ou d'un logiciel issue d'un projet unique. Celle-ci partage avec lui une part de son code source, mais suit son évolution propre.

// **fork bomb**

Programme informatique qui attaque une machine en saturant son système par le lancement simultané d'un très grand nombre d'instances d'un même processus.

// **GNU**

(acronyme récurif de *GNU's Not UNIX*, « GNU n'est pas UNIX ») Système d'exploitation de type Unix (l'un des premiers systèmes d'exploitation propriétaires), entièrement libre, lancé en 1984 par Richard Stallman.

// **hacker**

(de l'anglais *to hack into*, signifiant « entrer par effraction ») Terme apparu dans les années 1980 pour désigner une personne qui cherche à contourner les protections d'un logiciel ou d'un système, soit pour en révéler les failles, soit par pur défi. Ce mot est souvent utilisé à tort pour désigner les *crackers*, qui exploitent les données récoltées à des fins personnelles ou financières. Le mot *hacker* peut également être utilisé dans un sens plus large pour désigner les bricoleurs et bidouilleurs en informatique.

// **itération**

Répétition d'une action ou d'un processus.

// **langage de programmation**

Code informatique permettant à l'homme de communiquer avec une machine ou un ordinateur.

// **librairie**

En informatique, ensemble de fonctions préécrites mises à la disposition des développeurs afin de simplifier la création, la lecture et le partage d'un programme ou d'un code source.

// **Linux**

Noyau du système d'exploitation GNU/Linux. Le projet a été initié en 1991 par Linus Torvalds, un étudiant qui souhaitait développer un système d'exploitation libre compatible Unix. Ce projet est en constante évolution et de nombreux programmeurs volontaires y sont associés.

// **logiciel libre**

Logiciel dont le code source est ouvert, et pouvant être utilisé, modifié et redistribué librement. Le développement des premiers projets libres a commencé dès les années 1980.

// **logiciel propriétaire**

Un logiciel propriétaire ne peut être utilisé, modifié ou redistribué sans l'accord de son créateur, généralement obtenu par le biais d'une licence.

// **MIT**

(Massachusetts Institute of Technology) Université américaine prestigieuse spécialisée dans les sciences et la technologie. De nombreuses évolutions majeures de l'informatique sont issues de ses laboratoires de recherche.

// **open source**

(littéralement « source ouverte ») Comme son nom l'indique, l'utilisateur a accès au code source du logiciel, programme ou langage concerné.

// **Perl**

Langage de programmation créé à la fin des années 1980 sur la base du langage C (langage système utilisé dans UNIX).

// **Processing**

Langage et environnement de programmation créé en 2001 par Ben Fry et Casey Reas sous la houlette de John Maeda au sein du MIT Media Lab. Conçu par des artistes à destination des artistes et des designers, Processing est particulièrement adapté aux arts visuels et permet de générer simplement images 2D et 3D, sons, interactions, animations. Logiciel libre et communautaire, le projet est en constante évolution. www.processing.org

// **réursion/récurtivité**

Autoréférence, mise en abyme. En programmation, un algorithme faisant appel à lui-même est dit récurif.

// **variable**

Mot-clé associé à une valeur. Une variable « prénom » peut prendre comme valeur « Martin », « Paul », « Jean », etc. Cette dernière peut changer au cours du temps, grâce à une manipulation du programme ou du développeur. La variable est l'un des piliers de la programmation.

// **WYSIWYG**

(acronyme de *What you see is what you get*) Une interface WYSIWYG permet de visualiser en temps réel l'effet voulu, que ce soit dans des logiciels de mise en pages, de traitement de textes ou d'images.

Biographies des auteurs

Kévin Donnot est graphiste indépendant, diplômé de la mention Design graphique de l'École européenne supérieure d'art de Bretagne. Il forme, avec Élise Gay, un duo travaillant principalement pour les milieux culturels et institutionnels. Leur pratique questionne sans cesse le passage entre numérique et imprimé. Ils n'hésitent pas à inventer des outils dédiés à la conception de leurs commandes : machines d'impression, dispositifs tangibles, programmes informatiques... Kévin Donnot est par ailleurs enseignant de prototypage/ programmation au sein de la section Design graphique/multimédia de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris et du département Arts plastiques de l'université Paris 8. Il intervient régulièrement à l'École européenne supérieure d'art de Bretagne.

Historienne de l'art de formation, **Annick Lantenois** a orienté son travail vers l'histoire et la théorie du design graphique. Depuis janvier 2000, elle enseigne dans l'option Design graphique de l'École supérieure d'art et design Grenoble-Valence. Elle partage avec Gilles Rouffineau la responsabilité scientifique de la ligne de recherche « Enjeux du design graphique. Une pensée de la relation ». Elle a publié, notamment, *Le Vertige du funambule. Le design graphique, entre économie et morale*, aux éditions B42/Cité du design de Saint-Étienne, ainsi que des articles dans les revues *Azimuts*, *Back Cover*, *Livraison*.

Casey Reas est professeur au département de Design en arts média de l'université de UCLA et diplômé du laboratoire Médias du MIT (Massachusetts Institute of Technology[®]). Les logiciels de Reas ont fait l'objet de plusieurs expositions personnelles et collectives dans des musées et des galeries aux États-Unis, en Europe et en Asie. Avec Ben Fry, il a créé Processing[®] en 2001. Il est l'auteur de *Process Compendium 2004 - 2010* et co-auteur de *Processing. A Programming Handbook for Visual Designers and Artists* (MIT Press) et de *Getting Started with Processing* (O'Reilly).

Chandler McWilliams est auteur, artiste et programmeur. Il a étudié le cinéma, la photographie et les sciences politiques et obtenu son diplôme en philosophie de la New School For Social Research de New York. Il vit à Los Angeles, où il enseigne au département de Design en arts média de la School of the Arts (UCLA). Il travaille actuellement sur les thèmes de l'affection, de la répétition, du calcul informatique et de l'épistémologie.

Calendrier // 2012

// 23 janvier 2012

Conférence Parole au graphisme:

Andrew Blauvelt, le musée comme plateforme de design graphique

Conservateur de l'architecture et du design,

Andrew Blauvelt présente les multiples

approches qu'il a développées dans le domaine du design graphique comme pratique

ou comme objet au sein du Walker Art Center de Minneapolis. Grande salle, 19h.

Centre Pompidou

Place Georges Pompidou 75004 Paris

www.centrepompidou.fr

Pierre di Sciullo, affiches peintes, détail, Villeneuve-sur-Lot, photo JM Blanchet, m190, 2011.

// 24 novembre 2011 - 19 février 2012

Exposition Tout le monde connaît

Roger Excoffon

Cette rétrospective des travaux de Roger

Excoffon comprend, outre ses affiches,

créations de caractères et identités visuelles,

de nombreuses esquisses et documents

inédits issus de ses archives personnelles.

Musée de l'imprimerie

13 rue de la Poulailleterie 69002 Lyon

www.imprimerie.lyon.fr

Stefan Sagmeister, affiche de l'exposition *Fait main*, détail, Les Silos, Chaumont, 2004.

// 13 octobre 2011 - 19 février 2012

Exposition Stefan Sagmeister, Another exhibit about promotion and sales material

Une sélection de travaux réalisés ces sept dernières années est présentée.

Répartie en fonction du domaine d'activité

de ses commanditaires, l'exposition révèle

la très grande variété d'écriture de son auteur

quels que soient les supports.

Les Arts décoratifs

107 rue de Rivoli 75001 Paris

www.lesartsdecoratifs.fr

// 8-24 février 2012

Exposition Post-diplôme

Typographie et Langage : promotion 2012

Les cinq étudiants du post-diplôme présentent

leurs travaux de recherche axés sur l'harmonisation

de formes d'écritures différentes au sein

de familles typographiques communes

(latin et thaï, chinois et latin, vietnamien,

latin et arabe).

École supérieure d'art et design

40 rue des Teinturiers

80000 Amiens

www.esad-amiens.fr

// 7 février 2012

Conférence D'un Didot l'autre:

naissance et développement du caractère

moderne en France 1781-1789

Sébastien Morlighem, graphiste, éditeur,

présente son travail de recherche en cours

à l'université de Reading (Royaume-Uni).

À 17h30.

École européenne supérieure d'art

de Bretagne

34 rue Hoche 35000 Rennes

www.erba-rennes.fr

// 20 janvier - 24 mars 2012

Exposition Pierre di Sciullo,

« En esthète de gondole »

Présentation des sculptures typographiques,

dessins de façade ou signalétiques de

Pierre di Sciullo et de ses recherches sur

l'incarnation de la voix dans l'écriture

et les slogans, pensés comme des affiches.

Galerie Anatome

38 rue Sedaine 75011 Paris

www.galerie-anatome.com

// 6 mars 2012

Conférence Design graphique

des avant-gardes du début du XX^e siècle

Sonia de Puineuf, docteur en histoire de l'art,

présente ses recherches sur les années

1920 - 1930 à travers l'art des avant-gardes,

le graphisme, la ville et l'architecture. À 17h30.

École européenne supérieure d'art

de Bretagne

34 rue Hoche 35000 Rennes

www.erba-rennes.fr

// 20 mars 2012

Journée d'étude Savoirs en architecture

et design graphique: quelles relations?

Les relations critiques qu'entretiennent

l'architecture et ses médiations qui impliquent

le design graphique seront discutées lors de

cette journée d'étude. L'architecture y sera

d'abord abordée dans sa relation à l'espace

construit, bâtiments, ville et urbanisme,

puis au sens d'une organisation visuelle

des informations.

École supérieure d'art et design

Grenoble-Valence,

Place des Beaux-Arts

26000 Valence

www.erba-valence.fr

// 16 février 2012

Table ronde Parole au graphisme:

Graphisme en France

À l'occasion de la parution de *Graphisme en*

France qui aborde les questions de programma-

tion dans le design graphique, Johann Aussage,

Damien Baïs, Kevin Donnot et Jürg Lehni

viennent partager leurs expériences dans

ce domaine. Petite salle, 19h.

Centre Pompidou

Place Georges Pompidou 75004 Paris

www.centrepompidou.fr

Chorong Kim, projet de famille typographique latin-thaï, 2011.

// 2 mars - 6 avril 2012

Événement L'affiche, la rue...

Plusieurs expositions: « Travaille d'abord,

tu t'amuseras ensuite » de Vincent Perrottet

et Myr Muratet, « L'atelier populaire 1970 - 1980 »

de Pierre Chicot et Nicolas de la Casinière,

« Sansons » de Matthieu Desailly,

Vincent Menu et Pierre Kurczewski,

des rencontres et des ateliers proposent

de découvrir des démarches liées à l'affiche.

Association Onoma

113 rue d'Allonville 44000 Nantes

<http://graphimages.blogspot.com>

// 9 février 2012

Conférence Les rendez-vous graphiques:

Maroussia Jannelle, Général design

Maroussia Jannelle, graphiste, et Élodie Ternaux,

codirectrice de matériO, présentent leur

collaboration pour la réalisation de deux

ouvrages: *Materiology* et *Industry of nature*.

À 18h30.

Les Arts décoratifs

107 rue de Rivoli 75001 Paris

www.lesartsdecoratifs.fr

// 11 février - 8 avril 2012

Exposition Double mixte 2:

Le double et son modèle

L'exposition présente le fruit de la collaboration

des graphistes d'Office abc avec Marie Clément,

plasticienne, et Arnaud Daffos, designer.

Galerie Arko

3 Place Mossé 58000 Nevers

<http://galerie.arko.free.fr>

Maji, couverture de livre, *Materiology*, détail, Frame, 2009.

// 4 avril 2012

Conférence Parole au graphisme :
Matthew Carter

Tout au long de sa carrière, Matthew Carter a accompagné les évolutions techniques de la création typographique en dessinant des caractères qui sont devenus des références : Georgia, Verdana, Mantinia, Big Caslon...

Petite salle, 19h.
Centre Pompidou,
Place Georges Pompidou 75004 Paris
www.centrepompidou.fr

Matthew Carter, *Big Caslon*,
détail, Carter & Cone Type Inc., 1994.

TARLING
Trade aviary on the street corner
BY LUNCH HOUR
oisisseur
" HARSH OPINION
t de Paris
" TIC
nce

// 3 avril - 2 mai 2012

Exposition Collection des « livres club »
d'Étienne Robial #2

Pour cette seconde exposition, Étienne Robial, éditeur et graphiste, puise dans sa collection de livres des clubs (Club français du livre, Club du meilleur livre et Club des libraires de France) pour nous faire découvrir une nouvelle sélection de ses coups de cœur.

Galerie Anatome
38 rue Sedaine 75011 Paris
www.galerie-anatome.com



Roger Excoffon, couverture d'un spécimen de caractères, détail, Fonderie Olive, 1954.

// 4 avril - 19 avril 2012

Exposition Roger Excoffon et la fonderie Olive

Roger Excoffon (1910-1983) fut durant plusieurs décennies une figure majeure de la typographie, du graphisme et de la communication visuelle en France et à l'étranger. Ses caractères (Banco ou Mistral) et ses collaborations diverses avec de nombreuses marques sont proposés dans cette exposition.

École supérieure d'art et design
Le Havre/Rouen,

65 rue Demidoff 76600 Le Havre
www.esadhar.fr

// 29 mars - 26 août 2012

Exposition Ricard, 80 ans de création

L'histoire visuelle de la marque est envisagée au travers des collaborations qu'elle a développées, en s'appuyant sur les nombreuses campagnes qui ont fait son histoire.

Les Arts décoratifs
107 rue de Rivoli 75001 Paris
www.lesartsdecoratifs.fr

Claire Hannicq, diorama *Dans la grotte*,
détail, 2011.



// 30 mars - 24 juin 2012

Exposition Quand les livres s'amuse

Magie et surprise des livres animés
d'hier et d'aujourd'hui

Cette exposition permet de découvrir l'univers des livres animés autrefois appelés livres « à système ». De nombreux ouvrages du XIV^e siècle à aujourd'hui, provenant de prêts de collectionneurs privés et de collections publiques, sont recensés et témoignent de leurs nombreuses métamorphoses.

Musée de l'imprimerie
13 rue de la Poulailleterie 69002 Lyon
www.imprimerie.lyon.fr

// 24 mars - 14 avril 2012

Événement EDITO

Pour sa première édition, cette manifestation dédiée au design graphique et aux écritures contemporaines propose des expositions (Grégoire Romanet, Affiches françaises, Futura, etc.), des interventions dans l'espace public, des conférences et des journées d'étude.

École supérieure d'art de Cambrai
7 rue du Paon 59400 Cambrai
www.cambrai.esa-npd.net

// 2 mai - 6 août 2012

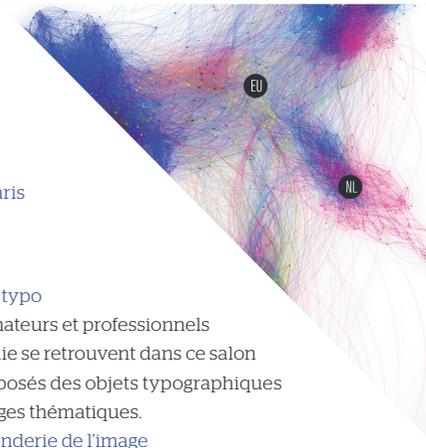
Exposition « Multiversités créatives »

Le propos de cette exposition est de montrer le fruit de recherches expérimentales et prospectives dans les domaines de l'architecture, du design, des nouvelles technologies et de l'innovation sociale.

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

Linkfluence/Antonin Rohmer,

Cartographie des webs politiques européens, détail, 2009.



// 5 mai 2012

Événement Les puces typo

Les passionnés, amateurs et professionnels de la typographie se retrouvent dans ce salon où sont proposés des objets typographiques et ouvrages thématiques.

La Fonderie de l'image
83 avenue Gallieni 93170 Montreuil
Rencontres internationales de Lure
La Chancellerie 04700 Lurs
www.delure.org

// 13, 14 et 15 avril 2012

Événement Processing Paris

Pour cette troisième édition, trois ateliers basés sur l'utilisation du langage Processing sont organisés avec Julien Gachadoat,

Andreas Gysin et Marius Watz à la Fonderie de l'image, 83 avenue Gallieni à Montreuil. Sur inscription.

Free art bureau
3 place Robert Desnos 75010 Paris
www.processingparis.org

// 2 mai - 31 mai 2012

Exposition Dedanlémo

Pierre di Sciullo, David Poullard, Fanette Mellier, Grégoire Romanet, Un point c'est tout et Julie Morel proposent des projets de lettres en volume, de dessins de lettres, en jouant sur les matières et sur l'espace.

Exposition présentée à la Halle Roublot.

Fontenay-en-Scènes
166 boulevard Gallieni
94120 Fontenay-sous-Bois
www.lagaleru.org

// 10 et 11 avril 2012

Événement Printemps de la typo

Cette 3^e édition du Printemps de la typo a pour thème « Écriture et pouvoir ».

Plusieurs intervenants discutent des usages de la typographie dans des contextes politiques spécifiques. À l'Institut national du patrimoine (INP), 2 rue Vivienne 75002 Paris.

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

Vier5, affiche *La Monnaie vivante*, détail,
Cac Brétigny, 2010.



// 12 avril 2012

Conférence Les rendez-vous graphiques : Vier5

Achim Reicher et Marco Fiedler (Vier5) détaillent leur collaboration débutée en 2003 avec le Centre d'art contemporain (Cac) de Brétigny. À 18h30.

Les Arts décoratifs
107 rue de Rivoli 75001 Paris
www.lesartsdecoratifs.fr

// 12 septembre - 14 octobre 2012

Exposition La lettre à l'heure
des révolutions technologiques

Du dessin de la lettre à sa fabrication,
les différentes étapes du processus de création
typographique et son évolution à travers
le XX^e siècle sont exposées par le biais
de nombreux documents et objets.

Musée de l'imprimerie

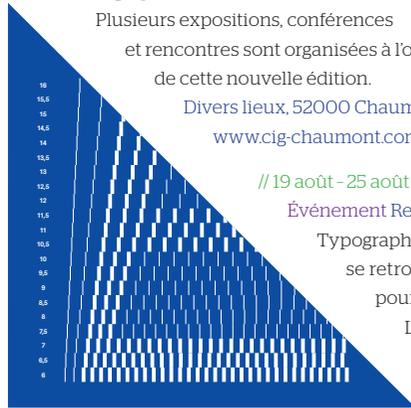
13 rue de la Poulaille 69002 Lyon
www.imprimerie.lyon.fr

// 26 mai - 8 juin 2012

Événement 23^e Festival international de l'affiche
et du graphisme de Chaumont

Plusieurs expositions, conférences
et rencontres sont organisées à l'occasion
de cette nouvelle édition.

Divers lieux, 52000 Chaumont
www.cig-chaumont.com



Superscript?, image *Lettres type*, détail, 2011.

// 19 août - 25 août 2012

Événement Rencontres internationales de Lure

Typographes, graphistes, artistes et chercheurs
se retrouvent durant une semaine
pour discuter et partager leurs expériences.

Le thème de cette année: Corps Neuf aborde
la question des mutations qui s'opèrent
dans le domaine de l'écrit et de la lettre.

Présentation de l'exposition *Lettres type*
composée de 40 projets de design graphique
ou typographique.

La Chancellerie

04700 Lurs-en-Provence
www.rencontresdelure.org

H5, pochette d'album, *Super discount*, détail,
Étienne de Crécy, Solid, 1996.



// 10 et 11 mai 2012

Conférence Robin Kinross

À l'occasion de la parution en français de son
livre *La Typographie moderne*, Robin Kinross,
directeur de la maison d'édition Hyphen Press,

donne deux conférences: le 10 mai à l'École
supérieure d'art et design Grenoble-Valence
et le 11 mai au Centre Pompidou, Petite salle.

En partenariat avec les éditions B42.

École supérieure d'art et design
Grenoble-Valence,

Place des Beaux-Arts 26000 Valence
www.erba-valence.fr

Centre Pompidou,

Place Georges Pompidou 75004 Paris
www.centrepompidou.fr

Philippe Millot, *Red le démon*, Gilbert Sorrentino,
éditions Cent pages, 2010.



// 22 mai - 10 juin 2012

Exposition Philippe Millot
et les éditions Cent pages

Depuis 2004, Philippe Millot dessine des livres
pour les éditions Cent pages. Une présentation
de ces ouvrages est proposée, augmentée
de travaux d'étudiants.

École européenne supérieure d'art
de Bretagne

34 rue Hoche 35000 Rennes
www.erba-rennes.fr



Ter Bekke & Behage, affiche, *Je disparaîs*, détail,
Théâtre de la Colline, 2011.

// 9 mai - 29 juin 2012

Événement Une saison graphique 12

Pour cette troisième édition, de nouvelles
découvertes des pratiques contemporaines sont
proposées: Ostengruppe (Ru) à la Bibliothèque
universitaire, Les graphiquants à la galerie
de l'École supérieure d'art et design du Havre,
l'atelier Ter Bekke & Behage au Portique,
ainsi que des rencontres et conférences.

Divers lieux, 76600 Le Havre
www.unesaisongraphique.fr

// 13 novembre 2012 - 9 février 2013

Exposition Pierre-Simon Fournier
et la typographie des Lumières

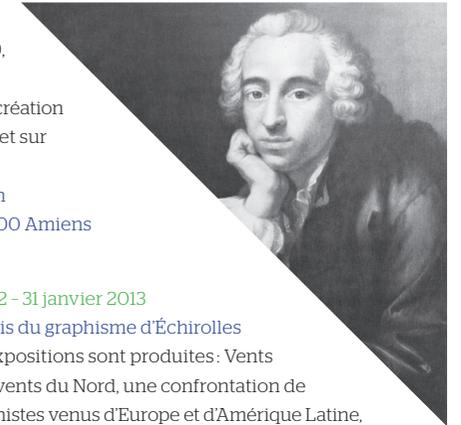
À l'occasion du 330^e anniversaire de la naissance
de Pierre-Simon Fournier dit le Jeune (1712-1768),
une exposition, une journée d'étude et une
publication reviennent sur son travail de création
et d'harmonisation de la typographie et sur
ses techniques de fabrication.

École supérieure d'art et design
40 rue des Teinturiers 80000 Amiens
www.esad-amiens.fr



Holger Matthies, affiche, détail, 1982

Pierre-Simon Fournier (date & auteur inconnus), portrait paru dans l'article
de Jeanne Veyrin-Forrer & André Jammes, «Survivance de Garamond
au XVIII^e siècle», *Caractère Noël*, 1959.



// 17 novembre 2012 - 31 janvier 2013

Événement Mois du graphisme d'Échirolles

Plusieurs expositions sont produites: Vents
du Sud, vents du Nord, une confrontation de
graphistes venus d'Europe et d'Amérique Latine,
les rétrospectives d'Holger Matthies (Allemagne)
et de Javier Mariscal (Espagne). Des rencontres,
ateliers et masterclass sont également proposés.

Centre du graphisme

9 rue du 19 mars 1962 38130 Échirolles
www.graphisme-echirolles.com

// 11 octobre 2012 - 28 avril 2013

Exposition Graphisme et French Touch

Créés au début des années 90, plusieurs labels
de musique électronique s'associent à des
graphistes qui les accompagnent visuellement.

L'exposition revient sur ces collaborations
fructueuses telles que F Communication
et Geneviève Gauckler, le label Solid et H5
ou le label Yellow et Serge Nicolas.

Les Arts décoratifs

107 rue de Rivoli 75001 Paris
www.lesartsdecoratifs.fr



Albert Boton, dessins originaux du caractère *Pampam*
pour Hollenstein Phototypo, 1974.

// 13 novembre - 21 décembre 2012

Exposition Albert Boton,

l'homme qui aimait les lettres

Une sélection de documents originaux issus
des archives personnelles d'Albert Boton
permet d'envisager les différentes facettes
de son travail (dessin de caractères, calligraphie
ou logotypes). Un site internet est consacré
aux manifestations organisées:

www.boton2012.org

École supérieure d'art et design

40 rue des Teinturiers 80000 Amiens
www.esad-amiens.fr

// 18 septembre - 16 décembre 2012

Exposition Les plus beaux livres suisses 2011

La sélection des plus beaux livres suisses
du concours 2011 est présentée dans la librairie
du Centre culturel suisse.

Centre culturel suisse

38 rue des Francs-Bourgeois 75003 Paris
www.ccsparis.com

// 19 septembre 2012 - 15 janvier 2013

Exposition Bernard Villemot

Retraçant le riche parcours de Bernard
Villemot (1911-1989), une centaine d'affiches,
augmentées d'objets publicitaires pour
Orangina notamment, côtoient quelques
maquettes originales dans cette exposition
en forme de rétrospective.

Bibliothèque Forney

1 rue du Figuier 75004 Paris

Les informations communiquées dans ce calendrier sont susceptibles
d'être modifiées par les organisateurs. Retrouvez tout au long de l'année
l'actualité du design graphique sur www.cnap.fr

Publications

septembre 2010 – décembre 2011

21 planches typographiques

Albert Boton, Ypsilon éditeur, Paris, 2011

22^e Festival international de l'affiche et du graphisme de Chaumont

catalogue anglais/français, Collectif, 2011

Architecture et typographie.

Quelques approches historiques
Collectif, coédition École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon, École européenne supérieure d'art de Bretagne (Rennes), éditions B42, Paris, 2011

Carnets de typographie

Steven Heller & Lita Talarico, Pyramyd, Paris, 2011

Créer c'est résister

Pascal Colrat, éditions Textuel, Paris, 2011

Design génératif. Concevoir

Programmer Visualiser
Collectif, Pyramyd, Paris, 2011

Ed Fella documents

Collectif, anglais/français, coédition Festival international de l'affiche et du graphisme, Chaumont, Fotokino, Marseille, 2011

Encyclopédie de l'affiche

Alain Weill, Hazan, Paris, 2011

En jaune et noir. 8 saisons.

Théâtre Nanterre-Amandiers
Collectif, Pyramyd, Paris, 2010

François Boltana et la naissance de la typographie numérique

Frank Adebaiye & Suzanne Cardinal, Atelier Perrousseaux éditeur, Gap, 2011

Frédéric Teschner,

Le Secret des anneaux de Saturne
Collectif, éditions B42, Paris, 2011

Futura. Une gloire typographique

Alexandre Dumas de Raully & Michel Wlassikoff, Éditions Norma, Paris, 2011

Geoffroy Tory, imprimeur de François I^{er}. Graphiste avant la lettre

Collectif, Rmn/Grand Palais, Paris, 2011

Histoire de l'écriture typographique: le XVIII^e siècle (I/II et II/II)

Yves Perrousseaux, Atelier Perrousseaux éditeur, Gap, 2010

Jeu de 9 familles typographiques

éditions 205, Villeurbanne, 2010

La Forme solide du langage

Robert Bringhurst, Ypsilon éditeur, Paris, 2011

Le Club des Directeurs Artistiques 2010

Collectif, Club des directeurs artistiques, Paris, 2011

Le Graphisme en textes

Collectif, Pyramyd, Paris, 2011

Le Vertige du funambule

Annick Lantenois, éditions B42, Paris, 2010

Les Plus Beaux Livres suisses 2010

Office fédéral de la culture suisse, allemand/anglais/français/italien, Berne, 2011

L'Intelligence des affiches

Pierre Fresnault-Deruelle, Pyramyd, Paris, 2011

Lire à l'écran. Contribution du design aux pratiques et aux apprentissages des savoirs dans la culture numérique

Annick Lantenois (dir.), coédition École supérieure d'art et design Grenoble-Valence, éditions B42, Paris, 2011

Métiers du graphisme

Jean-Pierre Durand, Joyce Sebag, ministère de la Culture et de la Communication, Paris, 2011

Processing. Le code informatique comme outil de création

Jean-Michel Gèridan, Jean-Noël Lafargue, Pearson Campuspress, Paris, 2011

Qu'est-ce qu'un designer :

Objets. Lieux. Messages
Norman Potter, éditions B42, Paris, 2011

Roger Excoffon et la fonderie Olive

Sandra Chamaret, Julien Gineste, Sébastien Morlighem, anglais/français, Ypsilon éditeur, Paris, 2010

Roger Excoffon

Le Gentleman de la typographie
David Rault, Atelier Perrousseaux éditeur, Gap, 2011

Sagmeister: another book about promotion and sales material
Collectif, anglais/français, éditions Hermann Schmidt Mainz, Mayence, 2011

Scriptes, L'Âge d'or du lettrage d'inspiration manuscrite

Louise Fil & Steven Heller, éditions Thames & Hudson, Paris, 2011

Tout le monde connaît Roger Excoffon

Thierry Chancogne, Alan Marshall & Tony Simoes Relvas, éditions 205, Villeurbanne, 2011

Un essai sur la typographie

Éric Gill, Ypsilon éditeur, Paris, 2011

// Publication en ligne

www.garamond.culture.fr

Prix obtenus par des graphistes français

Philippe Apeloig, H5 - François Alaux, Hervé de Crécy et Ludovic Houplain -, Catherine de Smet ont été faits chevaliers dans l'ordre des Arts et des Lettres et Étienne Robial et Peter Knapp ont été faits officiers dans l'ordre des Arts et des Lettres.

Malte Martin est lauréat du prix international de l'affiche de Essen (Allemagne) et son livre *Malte Martin/Agrafmobile* publié aux éditions de l'Œil a reçu le prix du livre Design de Saint-Étienne Métropole

Cadence (2009) de Jonathan Perez, *Copte Scripte* (2008) de Laurent Bourcellier et Jonathan Perez et *Retiro* (2009) de Jean François Porchez figurent au palmarès des 53 meilleures typographies de ces dix dernières années du concours Letter.2, établi par l'Association typographique internationale (ATypi).

Club des directeurs artistiques 2010

// Catégorie Édition

Catalogue d'exposition

Musée d'art contemporain du Val-de-Marne - Never More, Frédéric Teschner, MAC/VAL

Magazine

Double, Carina Frey, Stéphanie Barth, Double Éditions

Consumer magazine

Stadium Paris, Leslie David, Nike

// Catégorie Typographie

Utilisation en édition presse

ABC3D, Marion Bataille, Albin Michel Jeunesse;

Théâtre l'ECAM, Atelier Chevara/Malou Verlomme;

Arjowiggins Conqueror, Reflexparis/Jean François Porchez

Utilisation en publicité audiovisuelle

Enter the void, générique, Tom Kan

Création de caractères

Malou Verlomme pour Camille Muller

// Directeur de la publication

Richard Lagrange, directeur
du Centre national des arts plastiques

// Direction éditoriale et coordination

Véronique Marrier, chargée de mission
pour le design graphique
Service de la communication
et de l'information - CNAP

// Auteurs

Kévin Donnot, Annick Lantenois,
Casey Reas & Chandler McWilliams

// Conception graphique

Pentagon (Guillaume Allard,
Johann Aussage, Vanessa Goetz)
www.pentagon.fr

// Relecture

Franz Himmelbauer

**// Traduction du texte
de Casey Reas & Chandler McWilliams**

Laure Bataillou

// Impression

Graphisme en France 2012
est imprimé à 10 000 exemplaires,
chacun avec une couverture unique
et numérotée.

Couverture : Dynaprint,
sur presse offset numérique
Papier Sirio Color Dark Blue 115 g,
Fedrigoni

Pages intérieures : Escourbiac,
sur presse offset traditionnelle
Papier Arcoprint Milk 70 g,
Fedrigoni

Graphisme en France est composé
en Stag Light, Stag Thin et Stag Sans
Regular (Christian Schwartz, 2007).

// Remerciements

à tous les graphistes qui ont autorisé
la reproduction de leurs créations
à titre gracieux, à Barbara Dennys,
Geoffrey Dorne, Élise Gay, Jean-Noël
Lafargue, Étienne Mineur, Catherine
de Smet, Jérôme Saint-Loubert Bié,
Mark Webster et à Fedrigoni.

Pour recevoir un exemplaire ou pour être inscrit sur
notre fichier, merci d'envoyer vos coordonnées complètes à :

Centre national des arts plastiques
Graphisme en France
Tour Atlantique, 1 place de la Pyramide
92911 Paris La Défense
communication.cnap@culture.gouv.fr

Retrouvez *Graphisme en France* sur www.cnap.fr
(Ressources en ligne/Graphisme en France)

Le Centre national des arts plastiques est l'un des principaux opérateurs de la politique
du ministère de la Culture et de la Communication dans le domaine des arts visuels.
Acteur culturel et économique, il encourage la scène artistique dans toute sa diversité
et accompagne les artistes ainsi que les professionnels par plusieurs dispositifs
d'aides et d'allocations. Il acquiert tous les ans des oeuvres d'art afin d'enrichir la collection
d'État, le fonds national d'art contemporain, dont il assure la garde, la gestion
et la diffusion en France et à l'étranger.

Dépôt légal janvier 2012
ISSN 1286-2584



Erratum : dans la précédente édition de *Graphisme en France* (2010 - 2011), dans le texte
de Véronique Vienne, il fallait lire : « Peu de graphistes rencontrent la reconnaissance
et le succès qu'ils méritent. Michael Amzalag et Mathias Augustyniak font en ce sens
exception à la règle. Le talent et la reconnaissance internationale leur ayant donné
accès à de prestigieux commanditaires. »

n° 7010

