

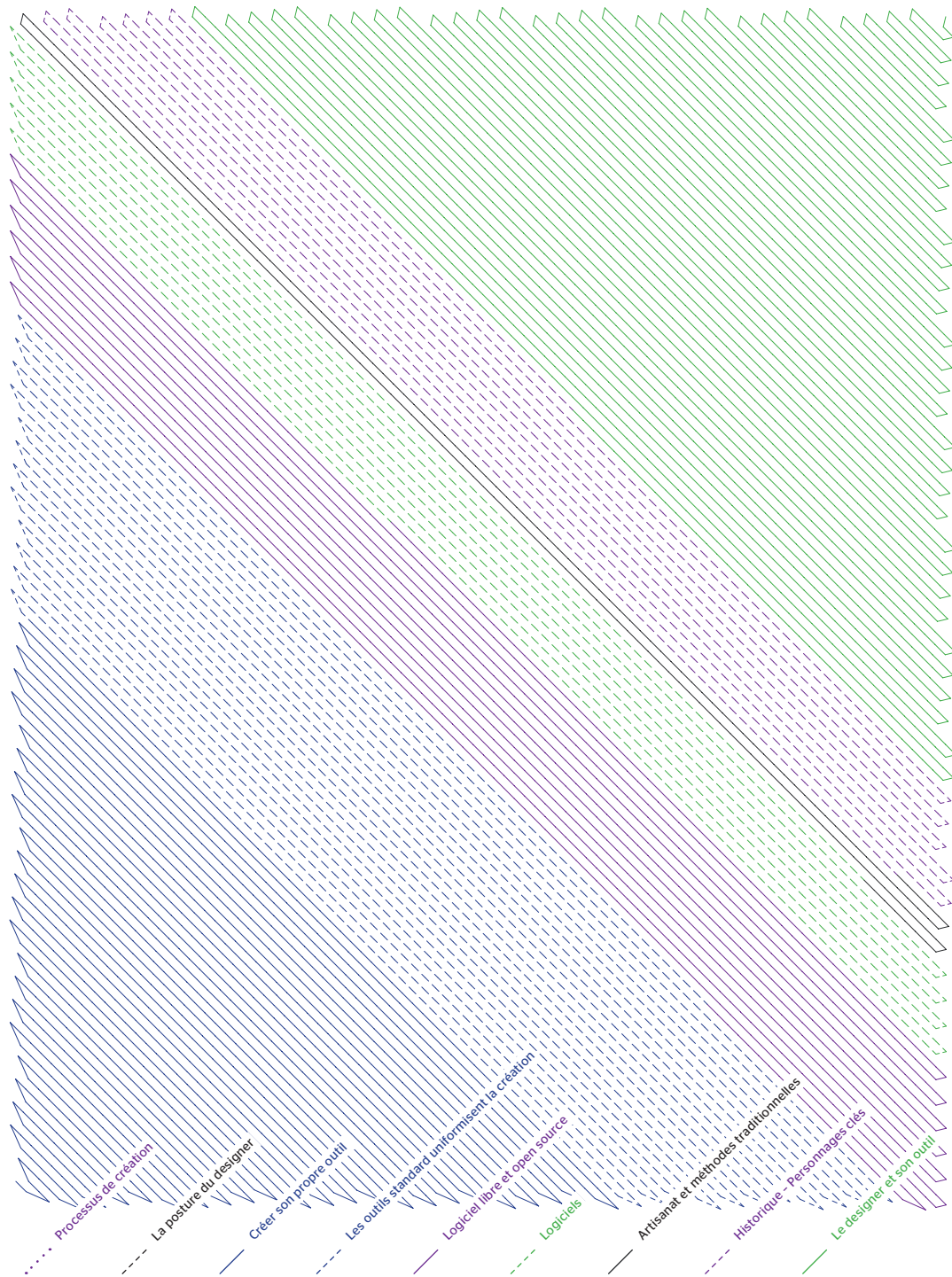
Code
=
design

// 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.

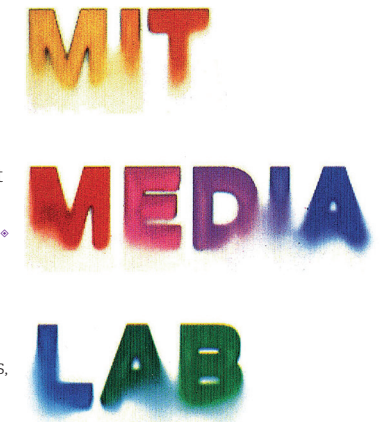
Pourquoi, comme William Morris, ne prendrions-nous pas nos outils en main ? Pourquoi ne pas sortir du sentier balisé par Adobe ? John Maeda² fut l'un des premiers à revendiquer de nouvelles formes visuelles basées sur le développement de ses propres logiciels. Il fut étudiant de Paul Rand et de Muriel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

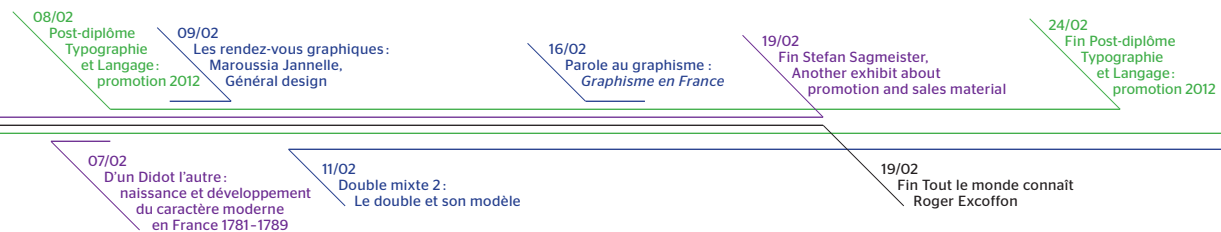
// Logiciel libre et hacking

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 récuratif 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.

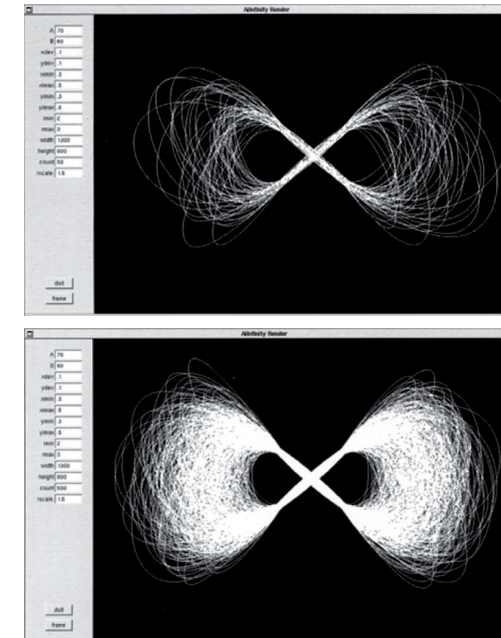
La vigilance est de mise afin que l'éthique logicielle ne prenne jamais le pas sur la production visuelle et que le statut d'auteur soit préservé de tout diktat idéologique. Les grandes firmes commerciales ont d'ailleurs contribué

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. »

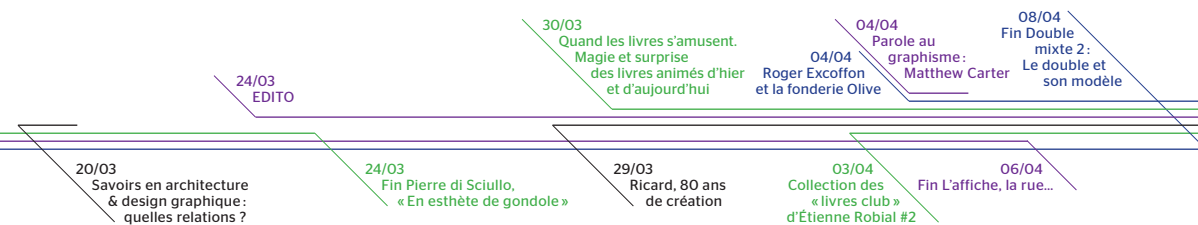
27. « *Creative power comes from writing the code of the filter, deciding how it works, not from using it.* » Texte de présentation de la typographie *Robotfont* éditée par LettError. www.letterror.com/content/nypels/robotfont.html

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

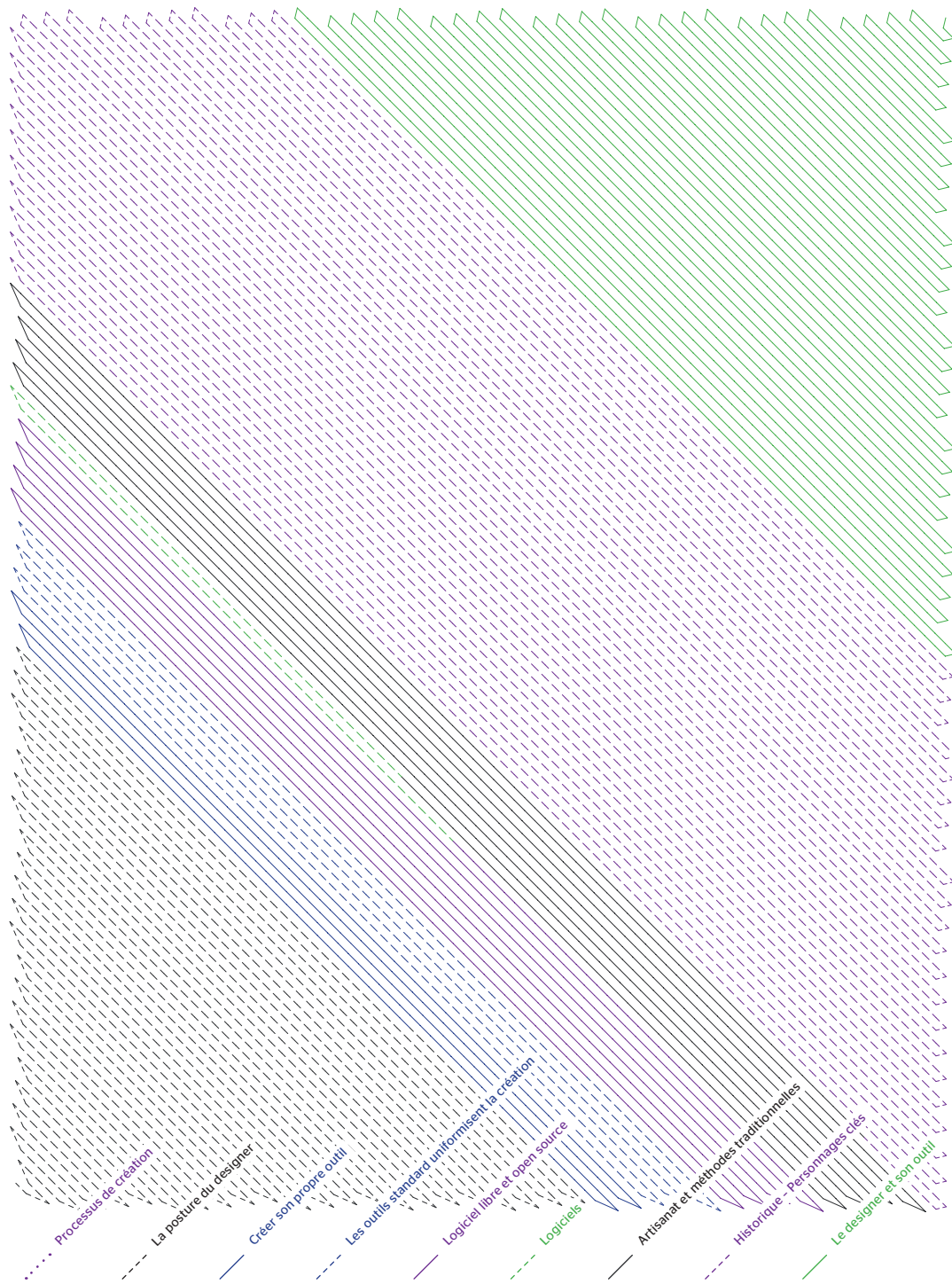
12/04
Les rendez-vous
graphiques :
Vier5

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), OSP (Open Source Publishing-Design Tools for Designers¹⁸), ^{17. <http://dbn.media.mit.edu/whatisdbn>}

^{18. <http://ospublish.constantvzw.org>} le système d'exploitation GNU¹⁹ dont ^{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