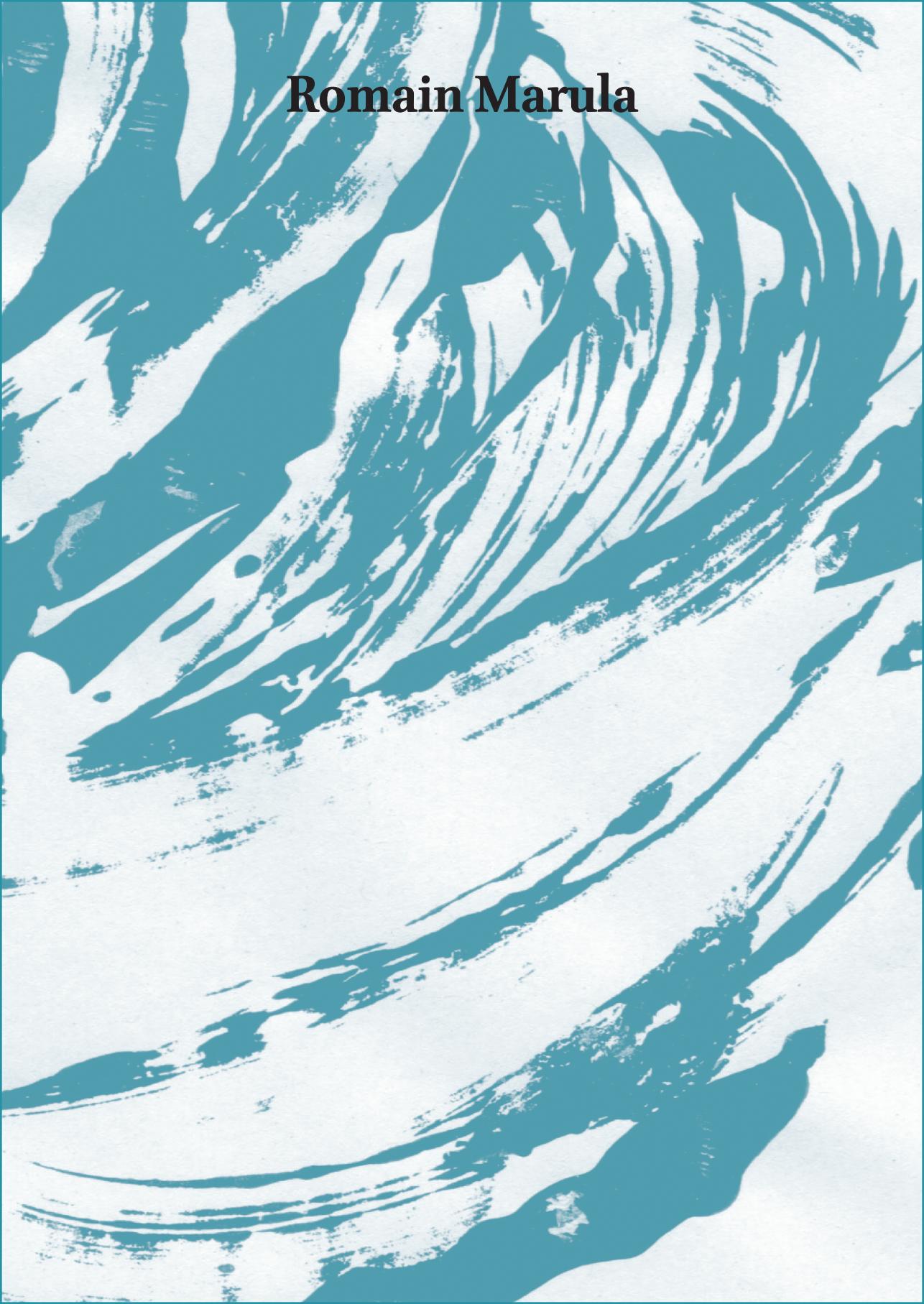
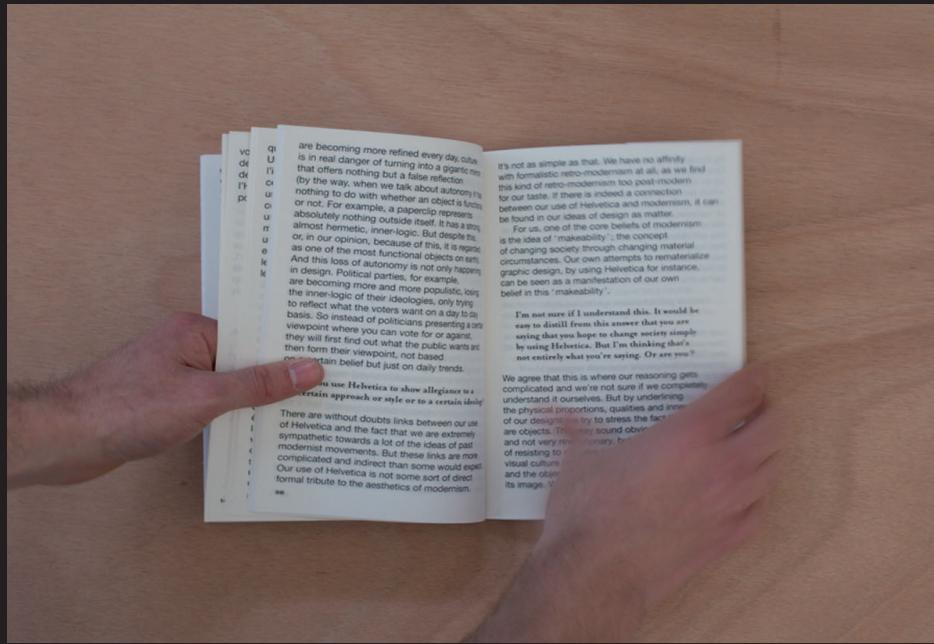


A	Helveticanism	4
B	Désert Numérique	10
C	Palais d'images	17
D	Filomena Machine	22
E	Tools 1	24
F	Tools 2	26
G	Open Day 2013	30
H	Sylvain Mazas conference	34
I	110 frames per second	36
J	Images pensées	40
K	Honneur aux Zinzins	43
L	La Javanaise	44
M	Search Snowden	46

Romain Marula

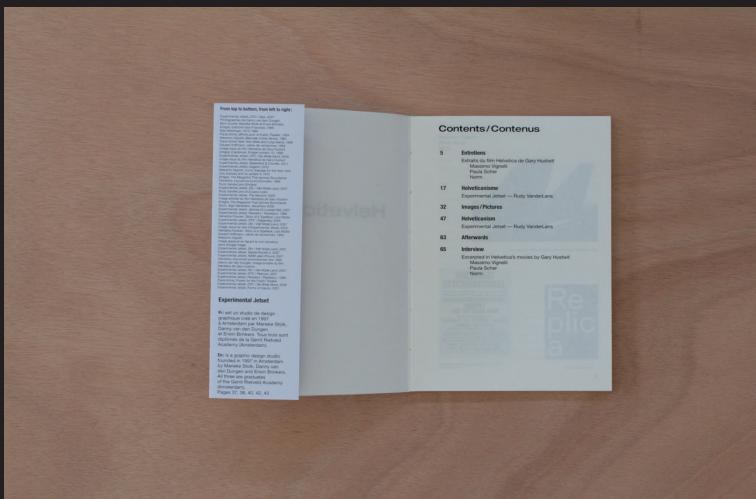
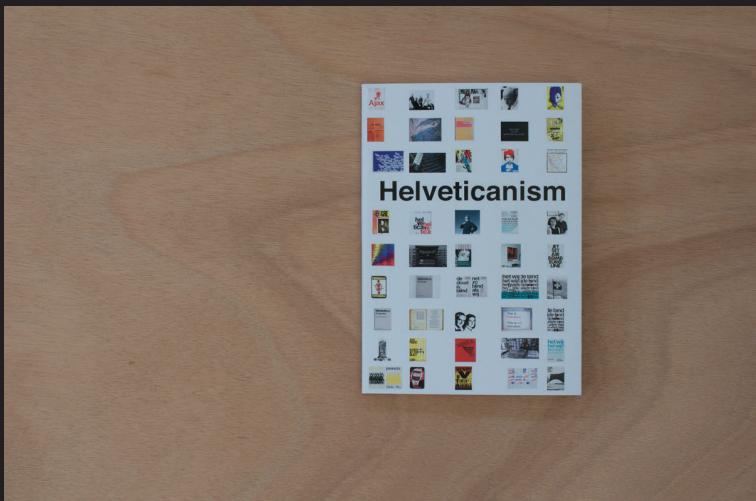


A	Helveticanism	4
B	Désert Numérique	10
C	Palais d'images	17
D	Filomena machine	22
E	Tools 1	24
F	Tools 2	26
G	Open Days 2013	30
H	Sylvain Mazas conference	34
I	110 frames per second	36
J	Images pensées	40
K	Honneur aux Zinzins	43
L	La Javanaise	44
M	Search Snowden	46



Helvetica

Helvetica, word employed by Experimental Jetset, is an editorial project with series of interviews with designers about their uses of Helvetica. The publication includes my French translation of the discussion between Rudy Vanderlans and Experimental Jetset for *Emigre Magazine*, May 2003.



de la changer, comment faire mieux ? Nous avons toujours eu tendance à utiliser



Paula Scher, *The Diva Is Dismissed*, affiche pour le Public Theater, 1994

10

11

de la changer, comment faire mieux ? Ils ont déjà obtenu le meilleur : American Airlines en Helvetica. Nous avons toujours eu tendance à utiliser très peu de polices. Nous croyons en la typographie, mais nous pensons qu'il n'y a pas beaucoup de bonnes typographies. En étant généreux, je dirais une douzaine. Le plus souvent, je n'en utilise pas plus de trois. Certains pensent que la typographie devrait être expressive, nous n'avons pas les mêmes points de vue, je pense qu'elle devrait être totalement inexpressive, je peux écrire le mot « chien » avec plusieurs polices de caractères et ça n'a pas besoin de ressembler à un chien, mais certains pensent que quand ils écrivent « chien », il faut aboyer ! L'Helvetica est une police de caractères qui a été générée par le désir d'avoir une meilleure lisibilité. C'est une typo moderne et claire. Elle est à peu près bonne pour tout. Vous pouvez dire « je t'aime » en Helvetica et vous pouvez l'écrire en Helvetica Extra Light si vous voulez être vraiment chic, ou en Extra Bold si c'est intense et passionné, et ça marchera ! Vous pouvez dire aussi « je te hais ». Je pourrais certainement écrire quelques courriels en Helvetica à Washington D.C., en particulier, si je peux me permettre... Lorsque l'Helvetica est arrivée, nous étions tous prêts pour cela. Elle a toutes les bonnes connotations que nous cherchions, pour tout ce qui voulait être haut et fort : moderne.

© 1994 Public Theater. Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, est formellement interdite.

Ce qui me plaisait à ce moment-là, c'étaient les pochettes de disques, le papier roulé Zig-Zag, tout l'attirail du drogué et de la contre-culture, les journaux underground, le Pushpin Studios. Pushpin Studios était au top, quand j'étais encore au collège, l'ambition de tout le monde était d'y travailler, de s'en inspirer, parce que ça semblait frais, vivant, plein d'esprit, bien que très chargé visuellement, mis à part les très bons dessins de Seymour Chwast et de Milton Glazer. Je voulais faire ça !

Quand j'étais à Tyler, je voulais être illustratrice, et j'ai eu un professeur du nom de Stanislaw Zagorski. Et je ne savais pas comment faire les typographies de mes créations. Nous voulions faire des couvertures de livres et de disques pour des projets scolaires, je suis allée à la boutique d'art local à Sam Flax, et j'ai acheté des lettres transferts en Helvetica, et je les ai frottées dans le coin de l'album afin qu'elles soient alignées à gauche. Et bien sûr, ça n'était jamais aligné correctement et tout était raté, ça été terrible. Et Zagorski m'a dit de laisser tomber la typo imprimée, et à la place, de l'illustrer. Et je n'avais jamais remarqué que la typographie pouvait avoir une personnalité, le dessin avait tracé ma route. J'ai réalisé qu'une typo avait un esprit et transmettait une humeur, et qu'elle pouvait être son propre médium, possédant sa propre palette, une large palette permettant d'exprimer toutes sortes de choses.

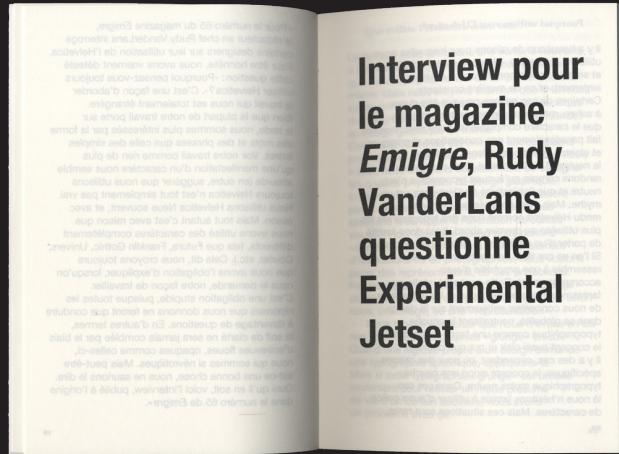
Paula Scher
Extrait du film *Helvetica* de Gary Hustwit :
tout l'attirail du drogué et de la contre-culture
Vous pénétrez dans le design, et rentrez dans l'histoire, sans même le savoir, et souvent vous ne savez pas quand et comment c'est arrivé, et vous ne savez pas comment cela se passera plus tard. Quand je suis entré dans le design comme étudiante à la Tyler School of Art, j'ai été frappée par la séparation qui existait entre deux conceptions de culture. L'une était la culture d'entreprise, c'était le langage visuel des grandes entreprises, qui à l'époque étaient convaincues par l'Helvetica. Elles se ressemblaient toutes, c'était fascinant pour moi, elles étaient propres, ça me rappelait le nettoyage de ma chambre.

J'avais l'impression d'une conspiration de ma mère, pour me faire nettoyer la maison, et mon esprit d'adolescente rebelle remontait à la surface sous la forme de l'Helvetica que je voulais renverser. Quelques images me sont revenues la nuit dernière, j'étais moralement opposée à l'Helvetica parce que toutes les grosses entreprises étaient recouvertes de l'Helvetica pour sponsoriser la guerre du Vietnam. Donc si vous utilisiez l'Helvetica, c'est que vous étiez en faveur de cette guerre. Alors, comment pouvais-je l'utiliser ?

© 1994 Public Theater. Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, est formellement interdite.

8

9



Pourquoi utilisez-vous l'Helvetica ?

Il y a beaucoup de raisons pour lesquelles nous utilisons l'Helvetica. Chacune est très différente et semble parfois contradictoire et change lentement, et ce de manière constante. Certaines de ces raisons peuvent être dures à suivre, mais nous aimons justement croire que le caractère compliqué de notre raisonnement fait paradoxalement nos conceptions si pratiques et claires. Une de ces raisons implique la neutralité de l'Helvetica. Bien sûr, nous nous rendons compte qu'aucune typographie n'est neutre et que l'objectivité de l'Helvetica est un mythe. Mais c'est précisément ce mythe qui a rendu Helvetica comme l'une des typographies les plus utilisées au premier abord. Il est donc justifié de parler d'un mythe qui a créé sa propre réalité. Si l'on va par là, la neutralité de l'Helvetica ressemble à une neutralité d'autrui. Un accomplissement. Certo que cela, réelle ou fantasmée, nous permet nos et les utilisateurs de nous concentrer entièrement sur le design dans sa globalité, neutralisant la couche typographique comme une façon de garder le concept aussi clair et pur que possible.

Il y a des cas, cependant, où pour des raisons spécifiques, le concept exige une couche typographique moins neutre. Dans ces cas là nous n'hésitons jamais à utiliser une police de caractères. Mais ces situations sont rares.

22

Interview pour le magazine *Emigre*, Rudy VanderLans questionne Experimental Jetset

Que reflète l'Helvetica selon vous ?

Le fait que nous attribuons une certaine neutralité à Helvetica ne signifie pas que nous pensons que cette typographie soit un simple reflet d'elle-même. Mais nous croyons vraiment que l'Helvetica existe principalement dans le contexte spécifique du design graphique. L'Helvetica se réfère surtout au design graphique lui-même.

Cette auto-référence est une des autres raisons pour laquelle nous utilisons l'Helvetica. Dans notre travail, nous essayons constamment de souligner les qualités physiques du design graphique. En admettant l'idée de design comme matière plutôt qu'une accumulation d'images, nous essayons d'échapper à l'aléthia de culture visuelle. Pour être clair, quand nous parlons «d'images» nous ne parlons pas littéralement d'illustrations ou de photographies; nous voulons parler des représentations, ou des projections. Par exemple, une police de caractères «grunge» utilisée afin d'attirer une public «grunge», est selon nous, une image, ou une «représentation».

Nous tenons à préciser que nous n'avons en soi rien contre les typographies «grunge» en soi. Cependant, lorsque nous avons à un design demander une typographie spécifique, appliquons-la. Mais si cette typographie «grunge» est utilisée seulement pour refléter un mode présumé de vie d'un certain auditoire, nous avons un problème avec ça.

23

What looked cool to me at that point were record album covers, Zig-Zag rolling papers, the accoutrements of rock music and counterculture, obviously underground newspapers and magazines, and Pushpin Studios. Pushpin Studios was the height of it at the time I was in college, everybody's aspiration. To work there, to do work that was as inspiring as their work, because it seemed fresh and alive and witty and content-laden, aside from the fact that Seymour Chwast and Milton Glazer could really draw. And I wanted to make work that looked like that. When I was at Tyler, I wanted to be an illustrator, and I had a teacher named Stanislaw Zagorski. And I never knew what to do with the typography on my designs. We would make book covers and recordcovers as school projects, and I'd go to the local art store, I'd go to Sam Flax, and I'd buy Helvetica as prestige type, and I'd rub it down in the corner of the album the way I thought it was supposed to be, kind of flush left. And of course it would never line up properly and things would crackle and break and it'd be terrible. And Zagorski told me to let go of the press type, and illustrate the type. And it hadn't dawned on me that typography could have personality the way drawing did. I realized that type had spirit and could convey mood, and that it could be your own medium, that it was its own palate, a broad palate to express all kinds of things.

70

71



Fig. 25: *Emigre*, The Magazine That Ignores Boundaries, 1985

44

Fig. 26

Fig. 27

Fig. 28

Fig. 29

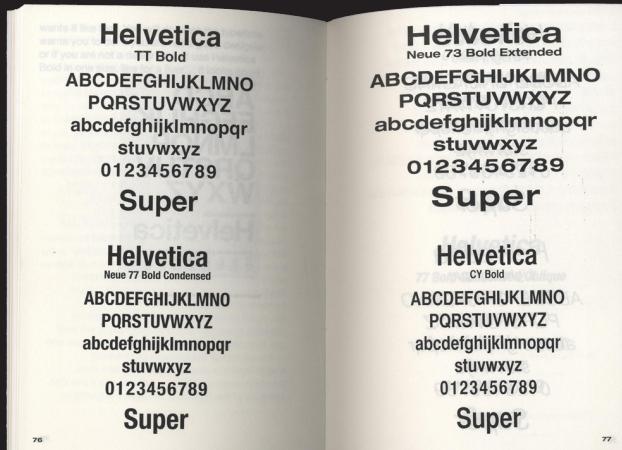
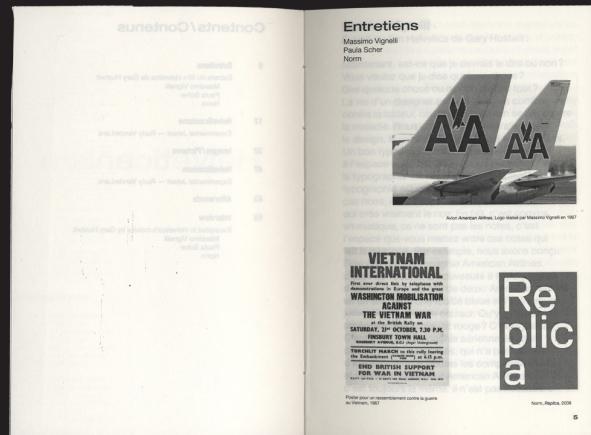


Fig. 14: Experimental Jetset, Statement & Counter, 2011

38

Fig. 15: *Emigre*, Cranbrook, couverture du magazine *Emigre* numéro 10, 1988

39





Désert Numérique (Digital Desert)

Newspaper made during the French digital festival "Désert Numérique". Printed in *Riso*.

Faire des choses ensemble et pas juste discuter.



(Torrent, peer-to-peer) illégaux et les personnes qui sont en train de mettre à disposition ou de télécharger des fichiers copyrightés. Ce sont des systèmes qui se sont développés progressivement depuis dix ans avec les pratiques illégales de téléchargements. J'ai développé avec un programmeur, Brendan Nowell, un logiciel qui permet ces échanges, leurs origines sont sur tout de l'gross, c'est une partie du projet s'appelle c'est présenté comme une salle de cinéma, avec On voit en temps réel les fichiers qui sont mis à disposition d'un utilisateur à savoir, c'est que de fichiers en it par fragments, un gros fichier, on va recevoir de utilisateurs différents, dans un état désorganisé fichier soit npli. Ce qu'on appelle Pirate Cinema, complètement arrivent au grès de la situation telle qu'elle survole le top 100 mis par le site Pirate une sorte de fichiers les plus jour. Ce programme

sous sa forme actuelle surveille l'ensemble des activités qui concernent ces cent fichiers les plus échangés. C'est une forme de portrait de la consommation à un instant t. Ce sont les dynamiques de cette consommation, de ces usages numériques qui sont donnés à voir.

JOURNAL: Comment as-tu fais en sorte que les gens du village se sentent concernés, puissent comprendre ton travail?

NICOLAS: C'est vrai que lorsqu'on travaille sur des projets liés au réseau, c'est souvent abstrait, séparé de l'expérience. Dans mon travail c'est justement quelque chose que je prends en compte de manière assez centrale, et je m'intéresse notamment à rendre perceptibles des sensibles ces dynamiques abstraites. C'est vrai que notre vie, notre contexte se charge de plus en plus de la dimension codifiée, au sens numérique, à tous les niveaux. Aussi bien l'enregistrement que tu es en train d'effectuer, les mails que tu reçois, tes échanges,... et cet espace est complètement séparé de l'expérience humaine. Moi, ce qui m'intéresse dans mon travail à plusieurs niveaux, c'est de créer des ponts entre cet ensemble d'informations et le domaine du sensible, créer une passerelle entre ce domaine codifié, cette espèce de «bolte noire» qu'est la donnée, et le champs de l'expérience. Dans ce projet, je pense que c'est un peu ça qui est à l'œuvre, ça rencontre de manière très

sensible les échanges fragmentaires de fichiers, dont la géographie et la temporalité qui leur est propre. C'est fait de telle manière que le résultat en devient autonome et explicite.

JOURNAL: Est-ce que c'est un projet que tu as eu l'occasion de présenter dans un autre contexte, ou c'est une création pour le festival?

NICOLAS: C'est un projet sur lequel je travaille depuis un an et demi / deux ans mais la forme finalisée a été réalisée à Montréal il y a un mois, pour un festival qui s'appelle Sight & Sound. Pour DN, ce sera sous une autre forme, une présentation un peu plus réduite, adaptée au lieu, sous la forme d'une performance, dans le cadre du dispositif de télé qui sera mis en place samedi soir. #Ninon Tang et Cécile Jaillard.

Lieu : champ d'Isabelle et Bernard.
Horaires et dates : du samedi 6 à 19 h au dimanche 7 à 18 h.
Voir + : <http://thepiratecinema.com/>

ENTRETIEN AVEC URSULA GASTFALL PASCAL GUSTIN GÉRARD PARESYS

TOUS CONTRIBUTEURS !

Découvrez les interfaces de l'atelier éditorial dans les locaux Place du Clédan ! Dans le cadre du festival, l'atelier éditorial a conçu quatre interfaces qui permettent au public d'alimenter le contenu du journal.



Si vous souhaitez écrire un article qui paraîtra dans le journal le jour suivant, vous avez à votre disposition l'outil PIGE. Cet outil permet d'enregistrer votre texte dans une base de données et de générer automatiquement une mise en page qui s'apparente à celle de cet article.

Si vous souhaitez dessiner pour le journal ou laisser une trace de vos impressions sur le festival, l'outil DESSINE DN#4 a été mis au point pour que vous puissiez directement dessiner avec.

Si vous souhaitez vous exprimer par le biais de la typographie, l'outil FORMS&TYPE vous donne la

Et toi Clément, à quel niveau interviens-tu ?

Clément :

Il est question de jouer en duo avec Stéphane en musique improvisée, lui au violoncelle et moi à la guitare. En plus des deux instruments avec des pédales qui permettent de modifier le son. L'idée de la matière sonore de les modularer avec d'approcher d'effets de la texture sonore.

Dans ce projet là également, il n'est pas pris de maintenir un climat de tension, on peut les faire évoluer l'improvisation. On est l'autre, sans forcément dans sa ligne pour arriver à quelque chose.

Johanny :

Vous construisez une machine musicale.

Clément :

Voilà, on construit une machine musicale sonore dégénérée.

Stéphane :

Mais pas toujours ! (rires) C'est intéressant, c'est de faire des instruments via les instruments que l'on peut en faire.

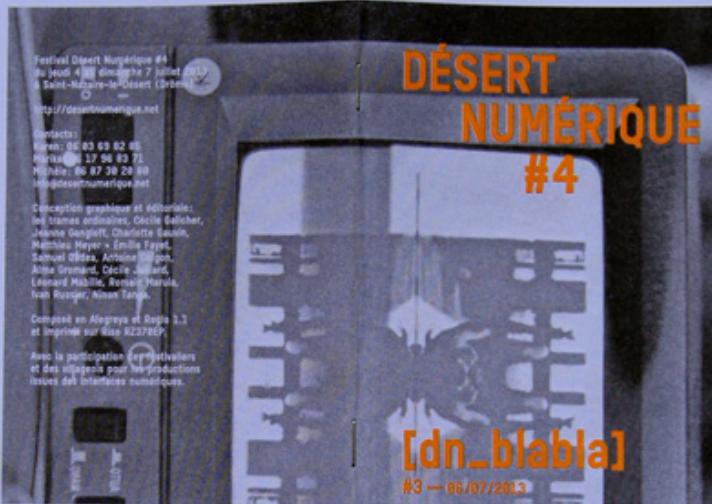
Donner à manger aux machines ?

Clément :

Plus ou moins, sans que l'instrument soit seulement un apport de matière, les pédales permettent de générer du son autrement directement de l'instrument. Je suis assez sensible à l'idée qu'un instrument soit avant tout un vecteur de ce que l'on



**L'acte
politique
existe
dans
en
tel j
en'**



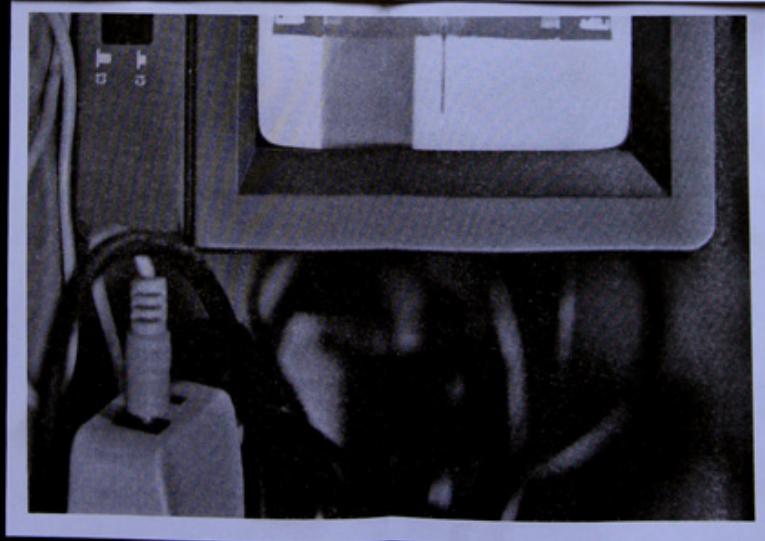
ENTRETIEN AVEC EMMANUEL FERRAND

nous parler de ton

heur, c'est comme
Je gagne ma vie
matiques et de
ais en enseignant
e traitement
e genre de choses.
dehors du monde
me mes
émaïne de l'art
rmance.

ce festival?
mérique est très
ie connaît et ou
RN et Marika.
mérique dès sa
n que je n'ai pas
ment là j'étais dans
s'appelle «Estive
ensuite venu à
er à la seconde
uis à la troisième...

u travail réalisé
s spéciale Désert
nd à un fantasme
s personnes, de
avec cette falaise

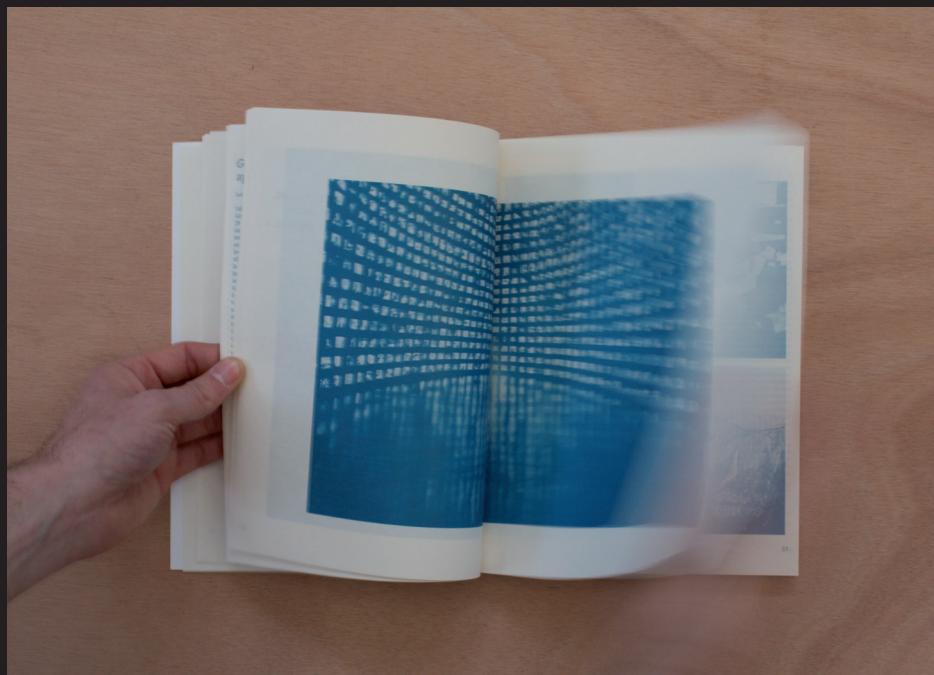


Palais d'images

Regard
des b
d'im
des

Palais d'images

Regard sur les pratiques
des bases de données
d'images et le flux
des images sur le Web



Palais d'images (Image's Palace)

This publication is a collection of articles, studies and works of art talking about our relationship to images. How to adopt an active way to look at images ? Which knowledge help us to become active observers ? This reader intends to question our practice of the image.





La plus haute prérogative la réception dans la hiérarchie privée du papier (on peut faire une idée plus complète des différentes étapes de la visite à partir de l'iconographie réunie sur le site de l'Elysée).

Neuf d'entre elles sont issues du site des hommes politiques de l'« Révolution du Pétrin », rebondissant cinq fois dans différents

cadrages, une même image (due à Christophe Simon / pool AFP-Reuters) se détache du lot : elle montre le président François Hollande assis et en évidence dans la main du présent qui s'extasie, tête baissée (voir à droite). L'image est vivante, intéressante, colorée. Elle présente l'essentiel des informations auxquelles l'événement a donné lieu, mais reste

d'une manière positive. Reste que la photo pluriel qu'une autre est bien sûr un choix editorial, qui trahit une certaine orientation. Peut-on affirmer pour autant que l'ensemble de l'événement du régime de l'« Révolution du Pétrin » ait servi à ce résultat ?

Mais l'illustration de quoi ? Lorsqu'on analyse les articles que cette image concerne, on note des différences sensibles entre l'approbation explicitement de « Paris Match » et l'approbation ostensiblement neutre de « RTBF Info », la version

plus critique du JDD, ou celle franchement acide de 20 Minutes. Qu'en résulte-t-il même image accompagnée d'un commentaire ? La photo large apporte la preuve que cette photo ne peut être ramenée à un symbolisme univoque. Elle renvoie à une certaine image de la rencontre, différente d'autre chose. La couleur de l'événement et sa tonalité se combinent avec les autres informations et facteurs d'orientation éditoriale fournis par les titres, interviews, chapés, légendes et textes des journaux. La photographie joue, ici, un rôle principalement informatif et narratif, mais aussi quelques fonctions décoratives et signifiante. A une exception près :

L'article de « Paris-Match » (à droite), qui présente sous la forme d'un plan détaillé la façon dont il a formaté le format le plus important de l'échantillon.

Dans ce cas, le titre « Tout sourire » semble moins évident que dans la mesure de la rencontre qu'un commentateur du clic a jugé tellement importante qu'il a choisi de la qualifier comme telle.

C'est l'établissement de ce lien qui indique qu'en est passé au régime illustratif.

Il existe donc deux types de manipulation



plus que de qualifier d'illustration cette photo, dont on a vu qu'elle pouvait être utilisée dans différents contextes, disons qu'elle fait ici l'objet d'un effet de mise en scène.

Caractéristique de ce fait qu'il vient faire dire quelque chose à l'image, autrement dit qu'une intention narrative pressée au choix iconographique.

Cette intention se manifeste par la création d'un rapport entre texte et image, qui n'est

autre que le lien qui fonde la relation sémiotique : il s'agit ni plus ni moins de faire de l'image un signe. Or voilà, dans cette image, l'oeil de l'observateur qui va voir que ce signe change soudain de direction.

Dans un contexte culturel donné, ce phénomène pourra être perçu comme donnant d'autre signification, que l'haruspice est à l'œuvre.

Cet événement, en effet, dont l'interprétation va le rapprocher ne sont pas de même nature : le bien établi est vrai, comme l'explique Sausseuil à propos du cliché : « certainement C'est ce que l'opérateur qui fait d'un objet un signifiant, support d'un signifié, et de cette double entité un dispositif unique, dont les parties apparaissent comme complémentaires.

Comme la photo de l'oiseau ne donne aucune indication réelle sur les événements humains,

le rôle de Sarkozy dans la photographie n'a pas de signification, mais tout à fait à l'inverse de l'animal, il sera plus exact et de le décrire comme

la traduction visuelle d'un sorte d'accident.

Sur le blog du Post, révélé dans le moment

quiminoïde de l'actualité en 2011, le blogueur Benoît XVI donne à Nicolas Sarkozy le chapelier supplémentaire que ce dernier a réclamé pour la petite naissance de Carla Bruni. Dans cette lecture, la photographie constitue un moyen de faire échapper à l'usage typique « des mauvaises manières du chef de l'Etat français qui font jaser ». Dans Match, au contraire,

la photo légendée est précisément comme une allégorie rendant visible une signification générale

de la rencontre, dans une continuité sans faille

du titre, du récit et de l'image.

Un dispositif dans un même dispositif. La force du signe

est dans le fait que ce dispositif est un dispositif.

Je ne passe pas ici sur la discussion sur la nature

du signe (sur laquelle je reviendrai), sinon

pour indiquer que son application à la photographie,

qui associe un signe, représente un vrai coup

de force – et une ressource considérable.

Comme l'a bien compris la publicité, l'usage

illustratif des images d'enregistrement renforce la signification ou dépendant, par le caractère d'autonomie qu'il lui confère. En s'appuyant

sur la culture des usages documentaires de l'image,

l'illustration photographique se donne comme

la preuve irréfutable d'une construction narrative

qui la transforme d'autre part. Le caractère artificiel de ces constructions est souvent repérable

par l'observation d'un décalage apparent

entre les composantes du dispositif, comme

la nécessité d'ajuster l'angle de prise de vue

de son contexte original. Cependant, le traitement illustratif peut également s'appliquer à des photos contemporaines de l'événement en cours.

Le cas en question concerne de Mouch. Il sera alors détecté par comparaison avec d'autres éditions éditoriales. La distinction illustrative sur Culture Vérité, nous avons vu, date depuis plusieurs mois d'un certain type d'usage illustratif de l'image photographique. La collection de ces exemples montre une gamme qui va du recours le plus élémentaire à l'image comme signifiant redondant d'un acte à l'autre jusqu'à l'ensemble d'images passant par tous les stades d'élaboration narrative.

En discutant ou en contredisant les propositions de lecture, certains commentaires ouvrent de vives et variées querelles théoriques qui montrent bien que la signification des sens de ces images relève d'économie du signe. Mais l'examen global du traitement visual d'un événement apporte une précision sur la vingtaine de images

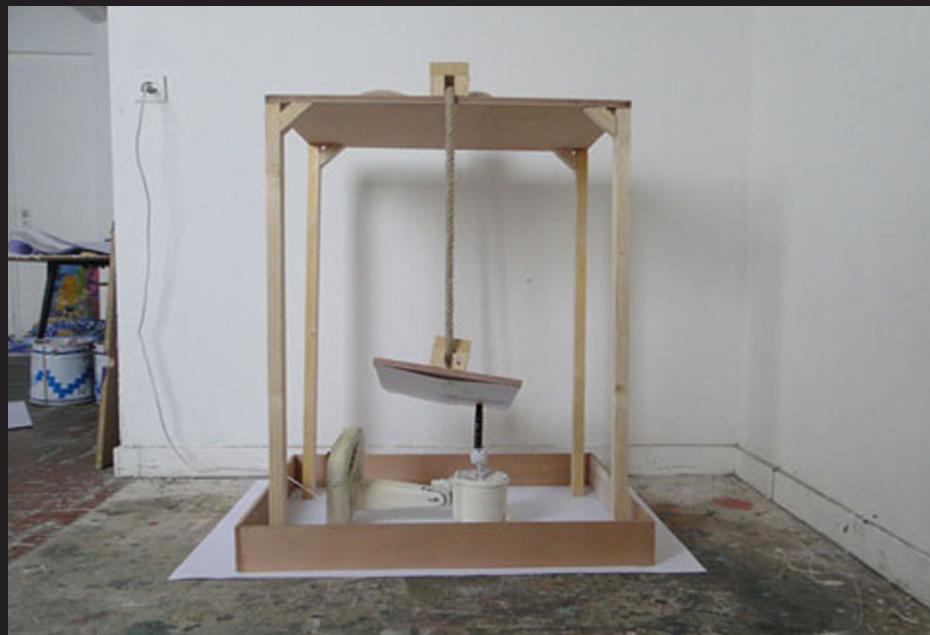
qui sont dans un ensemble de Mouch, qui participe de la construction narrative.

Un autre, celui du Post, appartient de manière claire au registre opposé de l'usage documentaire.

Il s'agit d'un usage illustratif d'usage documentaire.

Il s'agit d

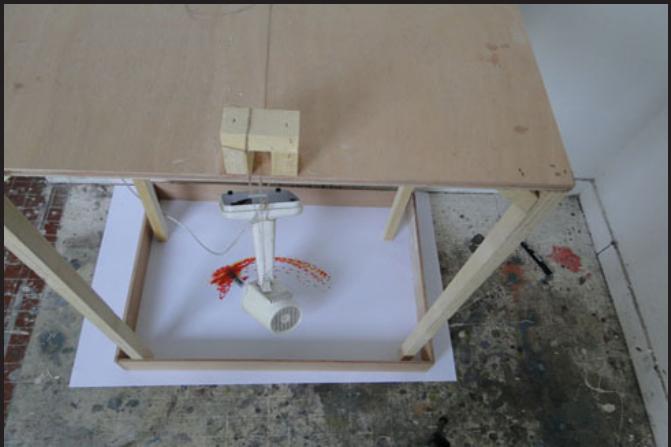
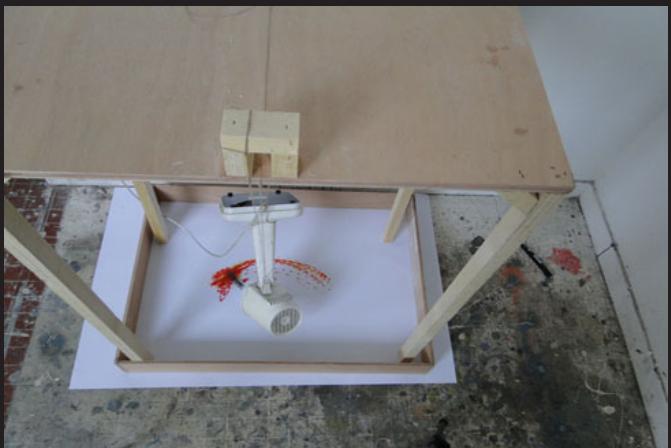
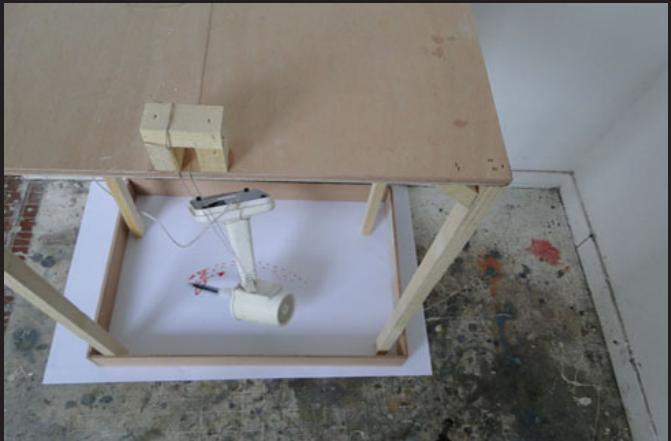
D



Filomena Machine

Filomena Machine is an experimental installation which symbolizes for me what the graphic designer must never forget : try severals tools in order to find the best way to practice.

http://www.youtube.com/watch?v=ZcV_h_eJrew



E

Romain Matula
Projet personnel

Ce rapport n'est-il pas à revoyer à notre époque ?
En effet, les 20^e et 21^e siècles par leurs progrès technologiques ont amenés de nouveaux rapports entre l'outil et le support dans l'écriture, nous offrant de nouvelles possibilités.
Pour bien expliquer mon raisonnement, je tiens à comparer deux exemples de l'acte d'écriture montrant l'évolution du rapport outil-support :

Le premier rapport concerne l'utilisation d'un stylo et d'une feuille⁴.

Il pourrait se décomposer en quatre étapes :

- la pensée donne l'action à la main;
- la main réalise un geste;
- le geste est retracé par un outil sur un support;
- le support nous fait trace du geste.

Le deuxième rapport concerne l'utilisation d'un clavier et d'un écran⁵.

Il pourrait se décomposer en trois étapes :

- la pensée donne l'action à la main;
- la main grise ou doigt appuie sur les touches d'un clavier;
- le clavier relié à un écran d'ordinateur affiche quelques fractions de secondes plus tard la lettre souhaitée.

Ces deux exemples montrent la disparition du geste (action physique où la main prolongée par l'outil est en contact avec le support). L'absence de contact entre la main prolongée par le clavier et l'écran crée la disparition du geste dans le deuxième rapport.

J'avais le sentiment de perdre l'aspect humain du geste, un sentiment que je voulais retrouver dans mes expériences. J'avais l'envie de créer un mécanisme pouvant fonctionner sans intervention humaine. Je décide alors d'utiliser d'autres objets pour expérimenter, comme un ventilateur⁶.

Le comparatif de ces deux exemples ci-dessus est un point de vue subjectif. J'ai choisi deux exemples me permettant d'exprimer et d'appuyer ma réflexion. Mais il existe d'autres exemples dans la technologie numérique, comme la tablette graphique et le stylus qui sont plus proche du rapport stylo-feuille. La tablette graphique et son stylus ont pour but de recréer le rapport du stylo et de la feuille.

8



* premières expérimentations avec le ventilateur en bois



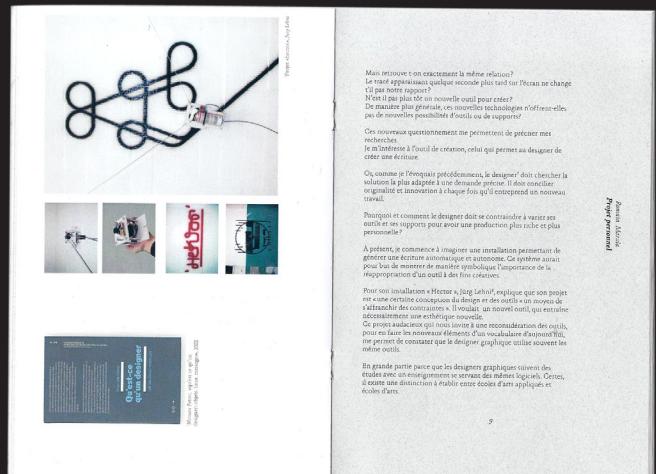
* deux photos en photographie à la bibliothèque royale de Bruxelles

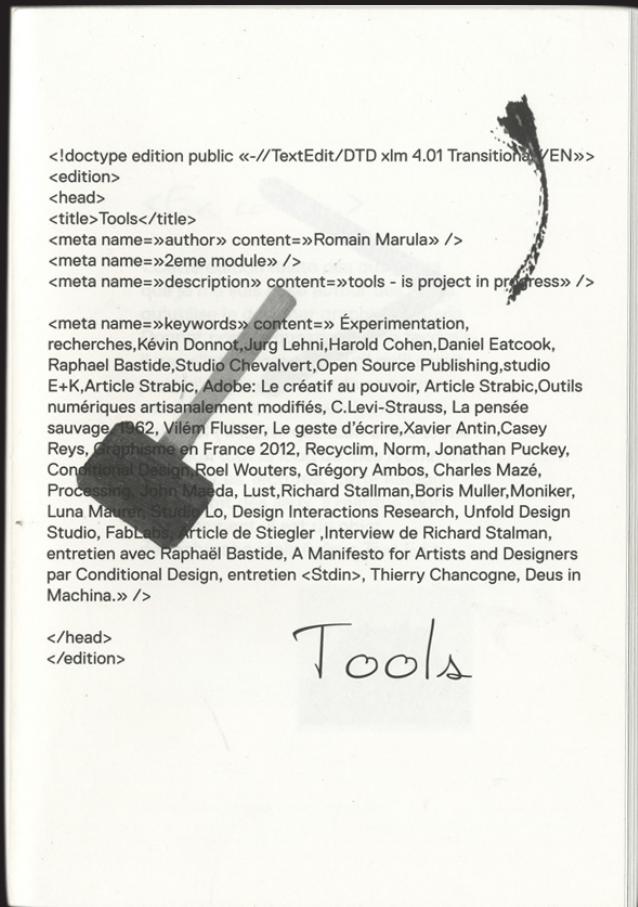
Tools

Studies on the use of tools in graphic design. How and why the designer must vary his tools for a richer and more personal production.

André Léon Gouinello, à propos de la peinture, L. « Techniques et langage », 1944 (20)

**« La motricité
conditionne
l'expression (...)
la réflexion détermine
le graphisme »**





Tools 2 : Texts about tools / Designer

Publication of text and works about practice of tools in graphic design. The layout was intentionally made with the software text editor.

<Texte>

«Avoir de commencer mon projet, j'aimerais définir certaines notions que j'utiliserai de manière récurrente dans ce texte. Ces définitions sont personnelles et issues de différentes sources.

Correspondance à tout le système de représentation graphique. Dans cette approche j'assimile le graphique à l'écriture. Je cherche à trouver le lien de ressemblance une langue. Ainsi je ne distinguerai pas les signes effectués en préhistoire ou en histoire. Dans cette démonstration, l'écriture ou le graphique correspondent à toute chose matérielle sur et support.

Objet ou l'écriture est représentée (feuilles, toiles, murs, arums, tablettes, livres...).

Dans le langage courant le mot *outil* est très souvent utilisé.

J'ai décidé de le diviser en deux catégories, à savoir l'*artiste*, la *mécanique* et l'*artiste*:

- L'*artiste* est l'outil qui permet des actions entreprises ou donne accès à des actions impossibles autrement. (ex: *tournois*).

- La *mécanique* est l'utilisation d'un machine, afin d'avoir un rendement plus grand, un moyen de produire quelque chose qui n'aurait pas été possible autrement.

«L'artiste est un outil permettant la création, je l'appellerai « instrument créateur ».

Dans ce sujet quand je parle d'*outil*, j'entends l'instrument créateur, celui qui permet de créer quelque chose.

Le geste ou *l'écriture* est un signe manuel qui permet d'illustrer les mots du langage, de les compléter ou de les appuyer. Dans ce cas je, je parle du geste corporel, de l'acte physique.

Selon Norman Potter : « (...) les designers dont le travail permet de donner forme aux aménagements de la vie quotidienne et de les concorder, que ce soit dans le cadre d'une production industrielle ou pour l'habitat, doivent être capables de concevoir des objets qui peuvent maladroits de cette définition souligné à quel point il est difficile de réunir en un seul motif tous les éléments d'un paravent extrêmement variés. »

Le designer doit donc penser qu'il peut s'expliquer à tout type de designer (produit, espace, graphique...). Il me semble évident de penser qu'un des aspects du designer graphique est d'essayer de faire évoluer l'homme et de l'aider à se débarrasser de ses habitudes sans se faire remarquer. Utiliser un ventilateur comme moyen d'écriture est absurde. À l'image de Diesel Estock, expliquant travailler comme un « bricolleur/inventeur », et proposant des solutions de techniques de fabrication pour aider à résoudre des problèmes de design. Il essaie de modifier les choses correctement, l'essai d'imaginer des solutions nouvelles et personnelles avec les objets qui nous entourent. Il essaie de faire évoluer l'homme et d'imaginer un système pour cet objet non adapté, crée une tension et une fragilité. Certe l'homme est impressionné par le fait que le ventilateur soit suspendu dans le vide par une corde. Pour moi, le système mécanique élaboré à ce sujet est une œuvre d'art. Il est une œuvre d'art qui a été réalisée avec un système aussi simple d'être amélioré. Pour l'instant, seul l'outil a le mouvement. J'imagine intégrer un support avec des roues et faire tourner ces deux mouvements, mais cela permettrait une création encore une création plus riche.

Pour conclure, je pense qu'en change d'outil ou du support pour réaliser ses demandes est un effort intellectuel et physique. C'est un effort toujours plus et plus permis de l'application. Je pense qu'il ne faut pas se diriger vers des outils novateurs ou inhabituels sans raison. Comme, je ne leur pas repousser des outils dit « classiques » n'ils ont de la pertinence.»

J'ai commencé mon sujet de projet personnel en me questionnant sur notre rapport aux outils et aux supports d'écritures qui nous entourent. Comme l'explique le web designer Richard Stallman : « Les gens utilisent des outils pour écrire. Des feuilles, papier et crayon, ou l'ordinateur, dessinatrice, avec une épaisseur et une couleur. Ils écrivent pour écrire, pour éduquer, pour écrire à l'écriture. J'ai cherché à trouver un outil ne nécessitant plus l'intervention humaine. Un outil en rupture avec l'humain, créant grâce à une machine. J'ai alors eu l'idée de placer une voiture mécanique dans un espace et de faire tourner la roue de la voiture. La roue de la voiture va alors laisser des traces sur celle-ci. Cette première tentative ne me convenait pas. En effet pour faire tourner la roue de la voiture, il fallait que je la pousse. Il y avait donc un contact physique que je ne trouvais plus assez. Néanmoins, cette approche me poussa de me questionner sur notre rapport à l'outil, au geste et au support. Dans son livre le geste et la parole, le philosophe Lévi-Strauss nous explique que l'écriture est un couplet entre la main et le geste (écriture et fece-langage). Ces derniers mettent en preuve la *couplure de la main et de la face*. L'écriture et la main sont les moyens d'exécution d'une pensée. Ces couples fonctionnent exclusivement humains que Lévi-Strauss nomme aussi *mano-graphie* et *face-tactile*. C'est pourquoi je me suis intéressé à l'écriture et à la main. Je me suis demandé donc de la recréer si elle ne correspond pas à la pensée qu'on a d'elle.

Le philosophe Lévi-Strauss nous explique que l'écriture est un couplet entre la main et le geste : « me semblerait intéressant pour nous l'écriture qui est fait de deux éléments, le geste et l'écriture d'une réflexion. L'écriture utilise un outil (calame, pierre, stylo...) pour écrire, tracer, graver sur un support (papier, pierre, mur...) ». L'outil tient dans la main et permet d'exprimer sa réflexion. L'écriture, dans le sens où l'écriture, l'écriture évidemment le mot écrit. Il existe deux types d'écriture : l'écriture manuelle et l'écriture mécanique. L'écriture manuelle, dans le sens où l'écriture, l'écriture évidemment le mot écrit. Il existe deux types d'écriture : l'écriture manuelle et l'écriture mécanique.

En effet, les 206 et 216 sites par leurs propres moyens offrent de nouvelles possibilités. Pour bien expliquer mon raisonnement, je tiens à comparer deux exemples de l'acte d'écriture et de l'écriture mécanique.

Le premier report concerne l'utilisation d'un style et d'une feuille.

Il pourrait se décomposer en quatre étapes :

- la pensée donne l'action à la main;

- le geste est retracé sur un outil ou sur un support;

- le support ou la feuille trace la pensée;

Le deuxième report concerne l'utilisation d'un clavier et d'un écran.

Il pourrait se décomposer en trois étapes :

- la pensée donne l'action à la main;

- la main grise au clavier appuie sur les touches d'un clavier;

- le clavier et l'écran affiche quelques fractions de secondes plus tard la lettre touchée.

Ces deux exemples montrent la disposition du geste / action physique ou la main prolongée par l'outil et l'écriture avec le support. L'écriture mécanique est une écriture qui est main prolongée par le clavier et l'écran crée la relation du parti pris du deuxième report.

<Expérience 2>



«Planche de bois posée sur certains pieds à un niveau de hauteur. Cette planche comporte deux anneaux permettant le passage d'une corde. Le petit cercle placé alors sur un ventilateur mécanique accorde d'un feuillet. Le ventilateur mécanique a deux moteurs, un fonctionnant sur la même corde que le feuillet, l'autre étant également tenant seulement par corde, son mouvement provoquant le relâchement d'une écriture singulière. Ce feuillet est alors en mouvement. C'est une représentation de ce que ne doit pas oublier selon moi le designer graphique.»

du design peut être vu comme utopique, abusique, voire politique pour certains. En effet, il peut être utopique de penser que le designer pourra chercher un outil nouveau à chaque fois que l'outil précédent ne convient plus. De plus, remettre en cause un savoir-faire fait durer à envisager pour certains. Considérons que pour un designer graphique, il existe plusieurs types d'outils pour réaliser une œuvre dans sa forme. Utiliser un ventilateur comme moyen d'écriture est absurde. À l'image de Diesel Estock, expliquant travailler comme un « bricolleur/inventeur », et proposant des solutions de techniques de fabrication pour aider à résoudre des problèmes de design. Il essaie de modifier les choses correctement, l'essai d'imaginer des solutions nouvelles et personnelles avec les objets qui nous entourent. Il essaie de faire évoluer l'homme et d'imaginer un système pour cet objet non adapté, crée une tension et une fragilité. Certe l'homme est impressionné par le fait que le ventilateur soit suspendu dans le vide par une corde. Pour moi, le système mécanique élaboré à ce sujet est une œuvre d'art. Il est une œuvre d'art qui a été réalisée avec un système aussi simple d'être amélioré. Pour l'instant, seul l'outil a le mouvement. J'imagine intégrer un support avec des roues et faire tourner ces deux mouvements, mais cela permettrait une création encore une création plus riche.

Pour conclure, je pense qu'en change d'outil ou du support pour réaliser ses demandes est un effort intellectuel et physique. C'est un effort toujours plus et plus permis de l'application. Je pense qu'il ne faut pas se diriger vers des outils novateurs ou inhabituels sans raison. Comme, je ne leur pas repousser des outils dit « classiques » n'ils ont de la pertinence.»

<Richard Stallman>



<Le logiciel libre>

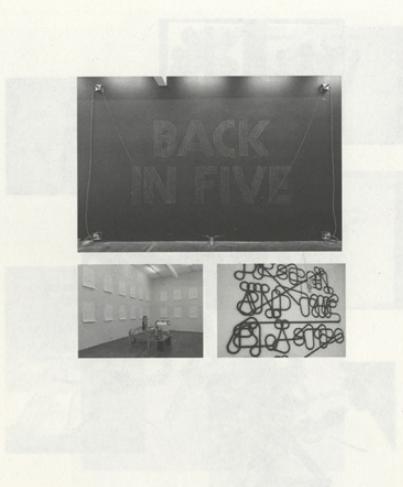
Il s'agit d'un logiciel gratuit et libre d'utilisation, l'étude, la modification et la duplication sont autorisées. La notion de logiciel libre est décrite pour la première fois dans les années 1980 par Richard Stallman, formalisée et popularisée avec le projet GNU.



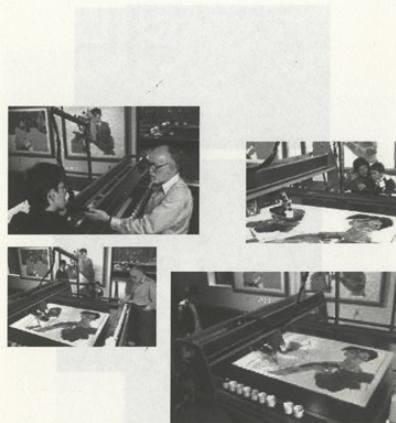
<Sam van Doorn>



<Jürg Lehni> *haben jetzt etwas*



<Harold Cohen> *haben lange*





*Open Days 2013 of the Ecole Supérieure d'Art et Design (Esad)
Grenoble-Valence.*

The Open Days communication is a collective project with Léonard Mabille and Antoine Gelgon. For the project we created a poster, flyers, a website, a typeface, and a drawing-online-interface. Each person from the two sites of the school was invited to contribute to the communication of the event by a drawing. The contribution of everyone is the basis of the project. Posters and flyers were screenprinted.

École Supérieure d'Art et Design

JOURNÉES PORTES OUVERTES

13 & 16 MARS 2013

• Grenoble

25 rue Lesdiguières,
38000 Grenoble

Tél. +33 (0)4 76 86 61 30

13 mars 2013 – 9h–17h

• Valence

Place des beaux-arts,
26000 Valence

Tél. +33 (0)4 75 79 24 00

16 mars 2013 – 9h–17h

www.esad-gv.fr



isère
Rhône-Alpes

Rhône-Alpes
REGION NATIONALE

valenceAGGLO
VILLE MÉTROPOLE ALPINE



ESAD • Grenoble
• Valence

Dans le cadre de la communication des journées portes ouvertes, un appel à participation a été lancé : l'ensemble de l'établissement fut invité à dessiner sur une interface en ligne. Les œuvres réalisées feront partie de la base de support de communication.

École Supérieure d'Art et Design •Grenoble •Valence

École Supérieure d'Art et Design... romanmarula.fr/archive.html Google

École Supérieure d'Art et Design Journées Portes ouvertes 13 & 16 Mars 2013

•Grenoble •Valence

25 rue Lesdiguières
38000 Grenoble
Tél +33 (0)4 76 86 61 30
grenoble@esad-gv.fr

Place des Beaux-Arts
26000 Valence
Tél +33 (0)4 75 79 24 00
valence@esad-gv.fr

Présentations, débats,
visites accompagnées,
expositions, accrochages de
travaux d'étudiants,
rencontres avec les
professeurs, techniciens,
personnels et étudiants de
l'école, visite des ateliers
et des locaux...

Plan
Mercredi 13 mars 9h – 17h

Plan
Samedi 16 mars 9h – 17h

Contribution / Processus
Télécharger l'Affiche
Télécharger le Flyer

École Supérieure d'Art et Design •Grenoble •Valence

École Supérieure d'Art et Design... romanmarula.fr/archive.html Google

École Supérieure d'Art et Design Journées Portes ouvertes 13 & 16 Mars 2013

•Grenoble •Valence

25 rue Lesdiguières
38000 Grenoble
Tél +33 (0)4 76 86 61 30
grenoble@esad-gv.fr

Place des Beaux-Arts
26000 Valence
Tél +33 (0)4 75 79 24 00
valence@esad-gv.fr

Présentations, débats,
visites accompagnées,
expositions, accrochages de
travaux d'étudiants,
rencontres avec les
professeurs, techniciens,
personnels et étudiants de
l'école, visite des ateliers
et des locaux...

Plan
Mercredi 13 mars 9h – 17h
L'Ésad Grenoble se trouve dans
le centre ville. Accès bus: lignes 13,
16, 32 (rue Lesdiguières) et 3, 31,
34 (boulevard Agutte Sembat).
Accès tramway: ligne A, arrêt place
Victor Hugo ou place Verdun ou
Chevant, ligne B arrêt place Victor
Hugo, ligne C, arrêt Chavant.
En voiture, possibilité de se garer
au parking Hoche (payant).

Plan
Samedi 16 mars 9h – 17h

Contribution / Processus
Télécharger l'Affiche
Télécharger le Flyer

École Supérieure d'Art et Design •Grenoble •Valence

École Supérieure d'Art et Design... romanmarula.fr/archive.html

École Supérieure d'Art et Design
Journées Portes ouvertes 13 & 16 Mars 2013

•Grenoble

25 rue Lesdiguières
38000 Grenoble
Tél +33 (0)4 76 86 61 30
grenoble@esad-gv.fr

Plan

Mercredi 13 mars 9h – 17h

•Valence

Place des Beaux-Arts
26000 Valence
Tél +33 (0)4 75 79 24 00
valence@esad-gv.fr

Présentations, débats, visites accompagnées, expositions, accrochages de travaux d'étudiants, rencontres avec les professeurs, techniciens, personnels et étudiants de l'école, visite des ateliers et des locaux...

Samedi 16 mars 9h – 17h

L'Ésad Valence se trouve à Valence-le-Haut, dans le quartier de Fontbarlettes à proximité de la tour de l'Europe. En bus : lignes 2 arrêt «Bize» et 7 arrêt «Europe». En voiture par la rocade sortie 34, puis direction «Valence-le-haut» ; depuis le centre-ville, prendre l'avenue de Romans puis le boulevard Winston Churchill et suivre les indications «École régionale des beaux-arts».

Contribution / Processus
[Télécharger l'Affiche](#)
[Télécharger le Flyer](#)



École Supérieure d'Art et Design •Grenoble •Valence

École Supérieure d'Art et Design... romanmarula.fr/archive.html

École Supérieure d'Art et Design
Journées Portes ouvertes 13 & 16 Mars 2013

•Grenoble

25 rue Lesdiguières
38000 Grenoble
Tél +33 (0)4 76 86 61 30
grenoble@esad-gv.fr

Plan

Mercredi 13 mars 9h – 17h

•Valence

Place des Beaux-Arts
26000 Valence
Tél +33 (0)4 75 79 24 00
valence@esad-gv.fr

TONNERRE DE BREST

Présentations, débats, visites accompagnées, expositions, accrochages de travaux d'étudiants, rencontres avec les professeurs, techniciens, personnels et étudiants de l'école, visite des ateliers et des locaux...

Contribution / Processus
[Télécharger l'Affiche](#)
[Télécharger le Flyer](#)



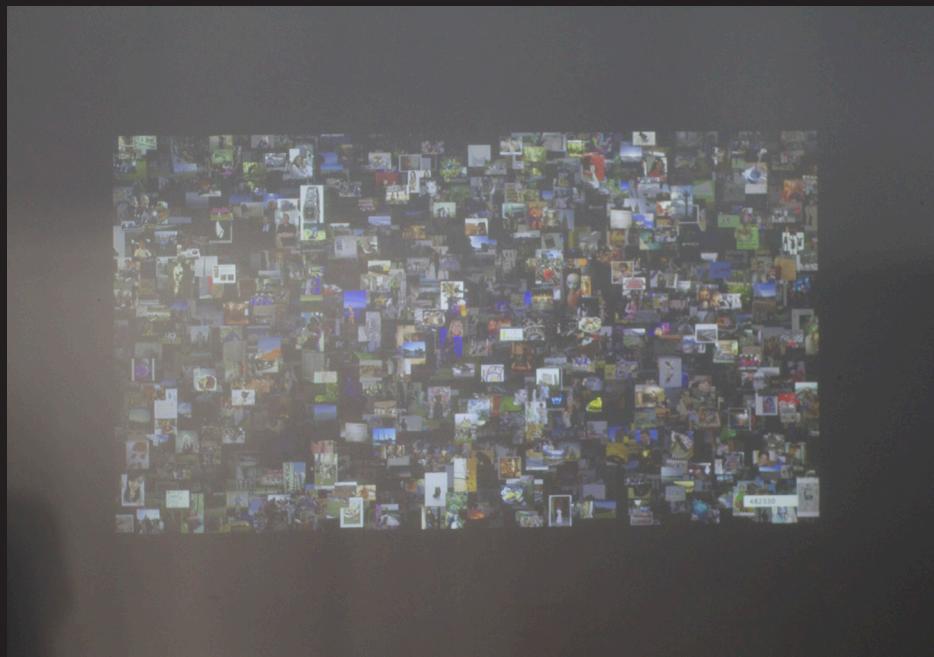
H



Sylvain Mazas conference

The poster was produced with Antoine Gelgon and Léonard Mabille for Sylvain Mazas conference at ÉSAD Grenoble-Valence in 2012.

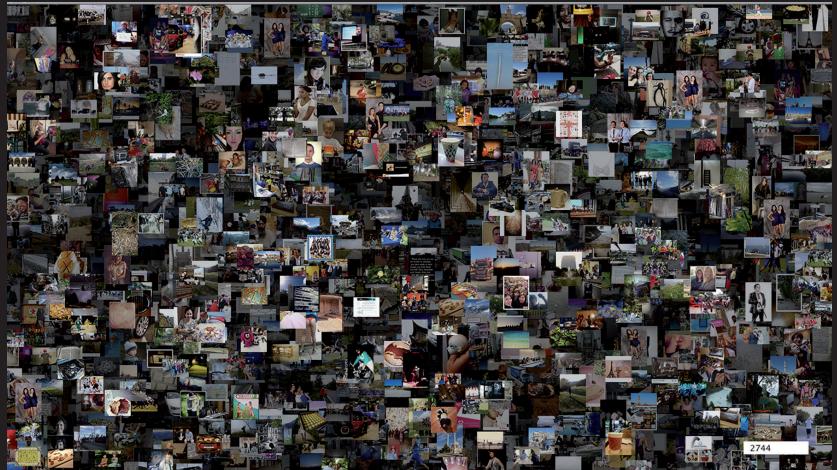




110 Frames Per Second

This Interface embodies the flow picture shared on *Flickr* per second. (Generally 110 images are published on *Flickr* all the 1 second).

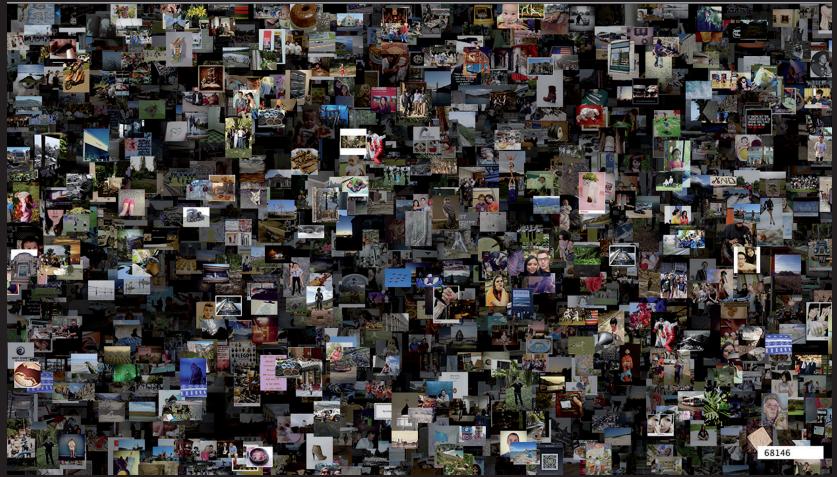
<http://www.youtube.com/watch?v=EcDG7VD8nCI>



2744



4511



68146



```

int count = 1000;
PImage[] flickr;
int img_alea;
int nombreImages = 9786;

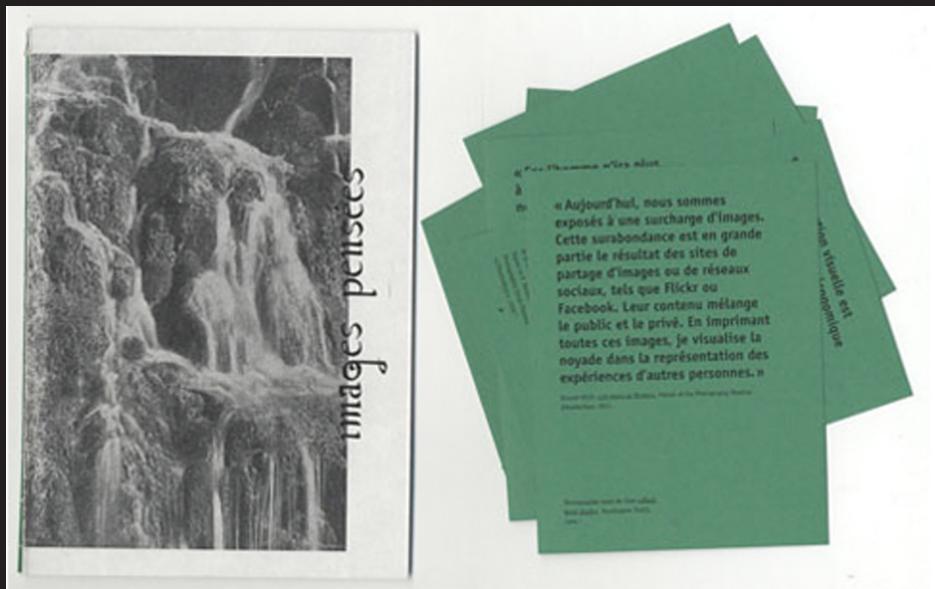
void setup() {
    background(0);
    size(1280, 720);
    noStroke();
    smooth();
    frameRate(110);
    flickr = new PImage[nombreImages];
    for (int i=0; i<flickr.length; i++) {
        flickr[i] = loadImage(i+.png»);
    }
    for (int i=0;i<count;i++) {
        afficheImg();
    }
}

void draw() {
    if (frameCount%40==0) {
        fill(0, 10);
        rect(-2, -2, width+4, height+4);
    }

    afficheImg();
    fill(255);
    rect(width-140, height-50, 100, 20);
    fill(0);
    text(count, width-130, height-35);
    count++;
}

void afficheImg() {
    img_alea = int(random(nombreImages));
    image(flickr[img_alea], int(random(width))-(flickr[img_alea].width/2),
    int(random(height))-(flickr[img_alea].height/2),
    flickr[img_alea].width,
    flickr[img_alea].height);
}

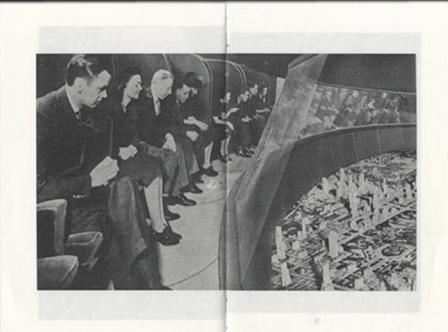
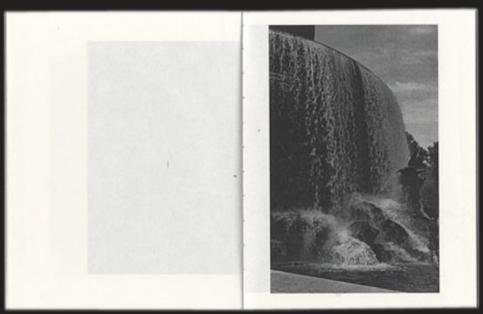
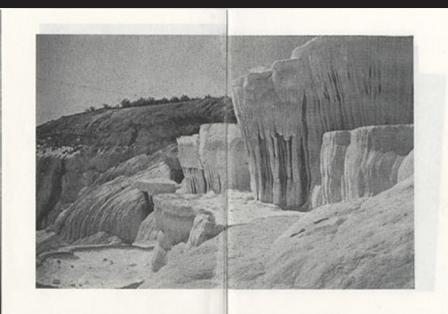
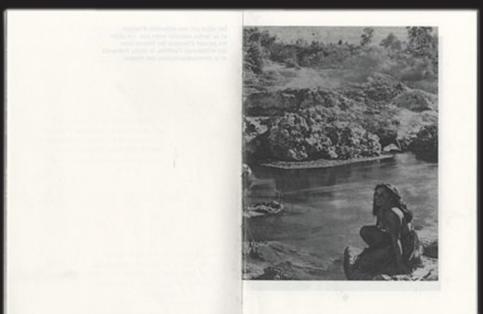
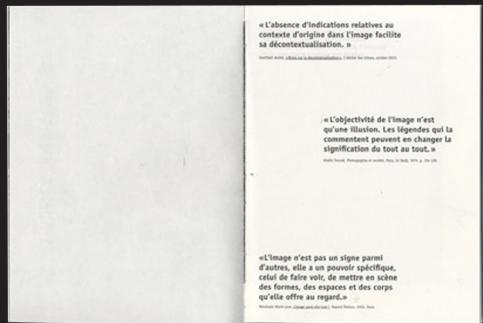
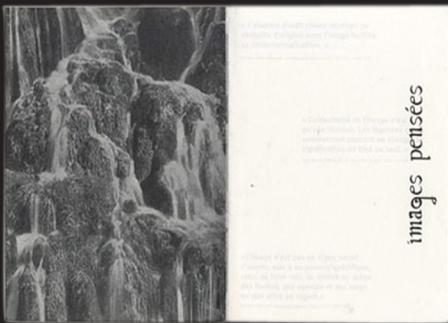
```



Images pensées

Images pensées is a publication questionning the status of image as an illustration, its decontextualisation and its recontextualisation.

The flyers, composed of citations and initial sources of each picture, help us to contextualize the images. It establishes a relationship between text and images in a first way, but we can read the image without the flyer, to have an intentional second reading of the image.







Honneur aux ZinZins (Tribute to Nutty People)

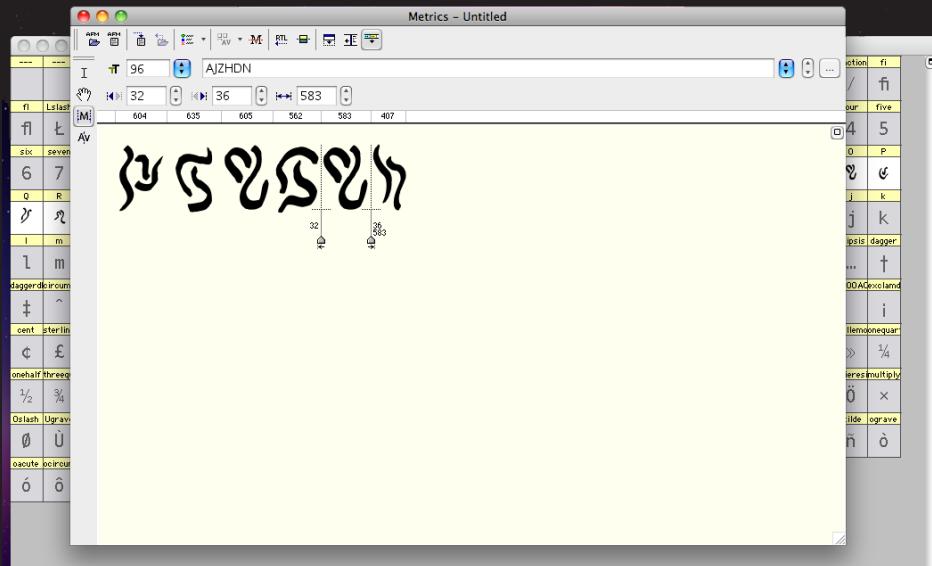
In 2011, the French artist Boris Achour came to Valence for a workshop. The project I presented was an installation accompanied by a text showing how we can become mental cases at work. Each object on the desk become a glyph.

L

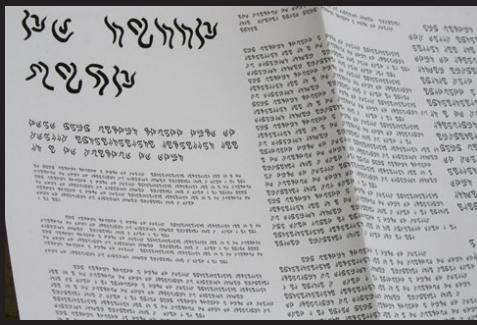


LaJavanaise

Typography created about a sound. This project was produced during a workshop with David Poullard and Tom Henni.



କୁଳାଳ କୁଳାଳ
କୁଳାଳ କୁଳାଳ
କୁଳାଳ କୁଳାଳ
କୁଳାଳ କୁଳାଳ



ଶ୍ରୀମଦ୍ଭଗବତ
ପାଠ୍ୟ ପାଠ୍ୟ ପାଠ୍ୟ ପାଠ୍ୟ ପାଠ୍ୟ

የኢትዮጵያ ከዚህ የሚከተሉት ስልጣን በቻ ተደርጓል፡፡



Search Snowden

This newspaper is a collection of images extracted from international press on the Web about the Snowden case.

This object demonstrates a common typology : the picture of Snowden is always contained in an other object (newspapers, iPad, screens, laptops, posters...). Only the front cover shows the real picture of Edward Snowden, which The Guardians has the exclusive copyright.

