

**Le designer graphique
face à ses outils :**
plaidoyer pour un métier
de service sans servitude.

Inès El Kerraz

Les mots suivis d'un astérisque sont définis dans le glossaire.
Les légendes se lisent de haut en bas et de gauche à droite.

**Le designer graphique
face à ses outils :**
plaidoyer pour un métier
de service sans servitude.

Inès El Kerraz

Merci à mes tutrices Léonore Conte et Nina Bigot pour leurs relectures diligentes, leurs conseils avisés et leur bienveillance. Merci à mon ancien professeur Bastien Sion pour ses cours qui ont su éveiller mon amour de la typographie et de l'édition. Merci à Benjamin Barreau et à Chimène Berthe de l'Atelier Bien-Vu pour leurs précieuses interventions sur les fondamentaux de la mise en pages et de la reliure. ¶ Merci à Euji et Romy pour leur soutien sans faille, ainsi qu'à Romain d'avoir été mon pilier au quotidien. Merci à ma famille qui a su me dire que tout irait bien même dans les moments difficiles. Merci à cet exercice de réflexion et d'écriture qui m'a permis de développer ma culture graphique ainsi que d'aiguiser mon esprit critique.

Remerciements	5
Introduction	9
I. L’outil standard, principal ennemi du modèle?	23
II. Le modèle, principal ennemi du design graphique?	59
III. Le code, principal allié du modèle?	81
Conclusion	111
Bibliographie	125
Glossaire	135
Colophon	143

Introduction

« Lorsqu'un menuisier veut découper une demi-douzaine de planches à la même longueur, il n'a pas besoin de mesurer chacune d'entre elles, de tracer un trait correspondant à la longueur voulue et de les scier une par une en suivant soigneusement cette marque de crayon. Il se sert plutôt d'un gabarit¹. »

Quand le philosophe Matthew Crawford aborde le gabarit, il le raccorde directement à son emploi dans les milieux ouvrier et artisanal. Et pour cause : le terme *gabari*, probablement emprunté de l'occitan ou du provençal *gabarrit*, désignait dès le xvii^e siècle le « modèle d'un bateau à construire² ». Pourtant, on ne saurait limiter le gabarit à son ancrage historique dans la marine, tant le principe peut s'appliquer à toute discipline nécessitant le découpage ou le façonnage d'un matériau suivant un profil que l'on doit reproduire plusieurs fois de manière identique³. Si Matthew Crawford l'associe au travail du bois, on pourrait tout aussi bien parler des moules en tôle servant la fabrication des armes, des patrons en papier utilisés par les couturiers, des pochoirs en plastique destinés à faciliter l'exécution d'un tracé en cartographie... Tout dispositif permettant « de calibrer une action en contraignant l'environnement de telle sorte que l'action en question se fasse automatiquement, de façon homogène à chaque fois, sans qu'on ait besoin d'y réfléchir⁴ » peut être considéré comme un gabarit. David Kirsh, spécialiste en sciences cognitives,

1 CRAWFORD Matthew B., « Du gabarit au coup de pouce : une écologie de la cognition », in *Contact – Pourquoi nous avons perdu le monde, et comment le retrouver* (2015), trad. de l'anglais par Marc Saint-Upéry et Christophe Jaquet, Paris, Éditions La Découverte, coll. Poche, 2019, p. 45.

2 Ce terme est une altération de *garbi*, issu du gotique ΓΑΡΥΙ (*garwi*), qu'on peut traduire par « préparation ». Collectif, « Étymologie de GABARIT », *CNRTL*, consulté le 21 novembre 2023, en ligne.

3 Collectif, « gabarit – définition, citations, étymologie », *Dictionnaire Littré*, consulté le 21 novembre 2023, en ligne.

4 CRAWFORD Matthew B., *op. cit.*, p. 45.

voit en cette volonté d'ordonnement de l'espace une façon d'organiser son esprit et de prévoir son propre comportement face à la tâche à effectuer : il perçoit, à sa manière, le gabarit dans tout ce qui nous compose et nous entoure⁵. *De facto*, tout être vivant est intrinsèquement gabarié : « dans les tréfonds de la génétique moléculaire, [le terme] qualifie la chaîne d'ADN capable de répliquer sa séquence génétique sur de nouveaux brins⁶ ». C'est là même que réside l'ubiquité du gabarit : il est indissociable de notre monde.

Naturellement, ces différentes expressions du gabarit se retrouvent dans la sphère du design graphique, où « [il] peut aussi bien désigner une forme spécifique de duplication que l'ensemble des principes informant une structuration⁷ ». En principe, il suffit de prêter attention aux artefacts* qui nous environnent pour en constater la manifestation quasi-systématique : « toute série impliquant un certain degré de cohérence graphique, qu'il s'agisse d'affiche, de magazine, d'e-mail ou d'article sur les médias sociaux, consiste en une répétition de formats, de matériaux, de polices de caractères, de couleurs ou de types d'images⁸ ». Mais alors que le gabarit en design graphique était, comme pour toute discipline technique*, confiné dans la sphère professionnelle, la démocratisation des logiciels de création a donné naissance

5 « Pensez à un étau, au-dessus d'une table, ou aux rails du tiroir d'une commode qui déterminent la direction du mouvement. Asservir l'environnement est une manière de le préparer et de le structurer. Plus un environnement est préparé, et plus facile sera l'accomplissement d'une tâche. » KIRSH David, « L'utilisation intelligente de l'espace », in *La logique des situations – Nouveaux regards sur l'écologie des activités sociales*, Michel De Fornel et Louis Quéré (ed.), trad. de l'anglais par Marc Relieu, Paris, Éditions de l'EHESS, coll. Raisons pratiques, 1999, p. 234.

6 BERTOLLOTTI-BAILEY Stuart, *Fabrique de la redondance: (4 gabarits de mise en page)*, trad. de l'anglais par Thierry Chancogne, *Revue Faire*, n° 45, mars 2023, p. 4.

7 BERTOLLOTTI-BAILEY Stuart, *op. cit.*, p. 4.

8 BERTOLLOTTI-BAILEY Stuart, *op. cit.*, p. 4.

à une nouvelle forme de gabarit : le modèle⁹. Dans le langage courant, gabarit et modèle sont synonymiques, leur objectif commun étant « d'accélérer le travail en économisant la prise de décision tout en garantissant une cohérence de la production par la restriction des paramètres de choix¹⁰ ». Pourtant, la différence est considérable dans la sphère graphique, et ce tant dans leurs modalités de production que dans leur usage (annexe 1). Une analogie honnête consisterait à dire que le gabarit est au modèle ce que la haute couture est au prêt-à-porter : quand le gabarit est une structure accompagnant le spécialiste* dans la conception d'un objet sur mesure sur lequel lui seul aura la main du début à la fin, le modèle est un objet préfabriqué, simplifié et standardisé que le professionnel rend accessible au profane* via un outil* abordable et facile à apprivoiser.

En pratique, dans une société où tout un chacun est amené à produire régulièrement du contenu visuel, le modèle permet au client de s'émanciper d'une potentielle dépendance quotidienne au designer graphique. Seulement, en octroyant une forte liberté et autonomie de modification à un non-initié, il engendre également une perte de contrôle du praticien sur la forme définitive de l'objet qu'il ne pourra jamais parachever par lui-même. En définitive, ces artefacts graphiques installent leurs utilisateurs dans une position si confortable qu'il devient tout à fait commun pour le commanditaire* d'exiger de la part de son prestataire* un kit de modèles personnalisés et prêts à l'emploi pour à peu près tout ce qui peut être sérialisé. On ressent d'autant plus cette volonté de rendre le design graphique abordable au plus grand nombre, tant financièrement qu'en termes de prise en main des outils, que de nombreux logiciels de création

9 Bien que le terme « template » soit le grand favori des anglo-saxons, nous pallions ici à l'anglicisme massif en préférant le terme « modèle » qui semble en être la traduction la plus fidèle.

10 BERTOLLOTTI-BAILEY Stuart, *op. cit.*, p. 4.

graphique ne cessent d'alimenter leur catalogue de modèles ces dernières années : des logiciels gratuits (Adobe Express) aux logiciels payants (Suite Adobe, Microsoft 365) en passant par des logiciels *freemium** (Canva), chacune de ces strates décide de prendre part à la course. Cependant, il ne s'agit pas ici de s'attarder sur ce phénomène précis et ses conséquences sur la pratique, mais plutôt de s'intéresser à la demande croissante de conception de modèles à laquelle le designer graphique doit faire face aujourd'hui.

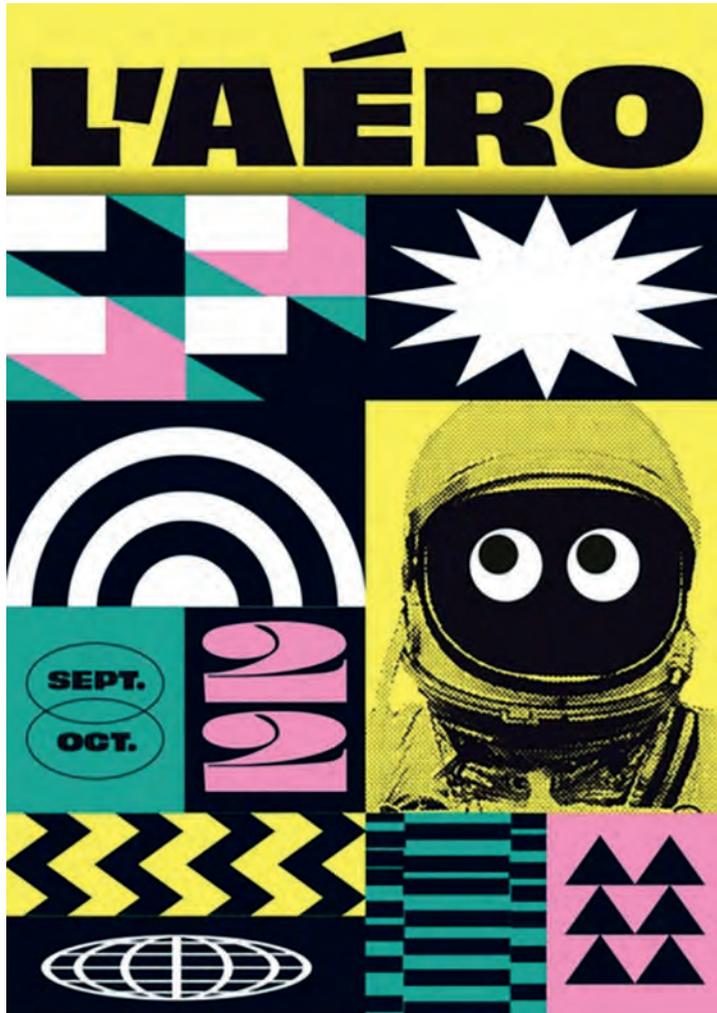
Quand tout un chacun se met à réclamer le pouvoir de produire et de diffuser du contenu visuel par la simple modification d'un modèle préfabriqué, comment le designer graphique peut-il, afin de défendre son statut d'auteur-technicien*, reprendre le contrôle sur ses moyens de production* ainsi que sur les objets qu'il produit et leurs modalités d'exploitation ? Cet écrit se propose de démontrer que le modèle est avant tout un problème d'outils et d'attitude face à ces derniers. Nous interrogerons les conséquences que peut avoir la production de modèles, que ces conséquences se manifestent sur le praticien et sa discipline, sur les objets graphiques en eux-mêmes ou sur leur manipulation par le receveur. L'analyse d'une sélection d'outils choisis nous permettra de proposer des approches plus raisonnées et réfléchies de penser le modèle, suggérant alors au designer graphique des moyens de faire front plutôt que de faire avec.

La différence entre gabarit et modèle

Selon le philosophe Matthew Crawford, « le gabarit lui-même n'est pas flexible – de fait, il est indispensable qu'un gabarit soit rigide –, mais il est déployé de manière flexible par un individu maîtrisant ses actions au moment d'organiser intelligemment son environnement¹¹ ». C'est précisément là que se situe le point de tension entre gabarit et modèle :

- Un gabarit peut être amené à s'éloigner de sa structure initiale puisqu'il est manipulé par le designer graphique, ce dernier possédant les compétences techniques pour le faire dans les règles de l'art. On peut constater cet effet en analysant le programme mensuel de l'Aéronef de Lille, dont l'identité visuelle a été conçue par l'atelier les produits de l'épicerie : malgré des éléments de taille fixe ainsi qu'une grille de construction apparente, l'ensemble est amené à se déplacer d'un programme à l'autre afin de donner un rythme précis à chaque composition.
- Un modèle ne devrait pas être amené à s'éloigner de sa structure initiale puisqu'il est manipulé par le profane, ce dernier ne possédant pas les compétences techniques pour le faire efficacement et pertinemment. On peut constater cet effet en analysant les posts Facebook de l'Aéronef de Lille, que l'on peut imaginer résulter d'un modèle dont le contenu est régulièrement modifié par un non-initié au design graphique. Ici, toutes les précautions sont prises pour éviter au maximum les cafouillages et les obstacles à la constance graphique : on y retrouve des éléments de taille fixe, à des emplacements fixes ainsi qu'une grille de construction fixe.

¹¹ CRAWFORD Matthew B., *op. cit.*, p.53.



👉 les produits de l'épicerie, programme de l'Aéronef de Lille, septembre-octobre 2022.



👉 les produits de l'épicerie, programme de l'Aéronef de Lille, septembre-octobre 2022.



👉 Post Facebook de l'Aéronef de Lille, 11 décembre 2023.
En rouge : inconstances graphiques.



👉 Post Facebook de l'Aéronef de Lille, 11 décembre 2023.
En rouge : inconstances graphiques.

I. L'outil standard, principal ennemi du modèle ?

Les outils de prédilection du designer graphique moyen – soit les logiciels WYSIWYG* – sont le plus souvent prisés pour la rapidité d'exécution et la facilité de prise en main qu'ils promettent. Les producteurs d'outils, en choisissant de reprendre des éléments du réel et connus de tous pour représenter leurs différentes fonctionnalités* (un pinceau pour dessiner, une gomme pour effacer, etc.), insinuent que la création graphique doit être instinctive et que l'outil ne devrait en aucun cas gêner son utilisateur mais l'accompagner le plus efficacement possible. On ressent d'autant plus cet effet que, d'année en année et d'un logiciel à l'autre, les interfaces graphiques ont tendance à s'harmoniser (annexe 2). Quelle aubaine pour le spécialiste qui envisage de concevoir des modèles pour le profane ! Ce dernier, habitué à de tels paradigmes*, ne risque pas de se sentir déboussolé. Bien que ce postulat puisse paraître alléchant, que se passe-t-il quand, au contraire, les moyens de production bornent le designer graphique dans sa pratique ? Peut-il vraiment s'épanouir dans la conception de modèles s'il se met en tête d'utiliser des outils dits conventionnels pour les produire ?

i. Vers un conditionnement de la pratique

Rappelons que les procédés de régulation par la standardisation dans le design graphique ne sont pas tout à fait contemporains : déjà au xvi^e siècle, le typographe Geoffroy Tory s'appuyait sur l'homme de Vitruve en vue de normer ses dessins de caractères (annexe 3). Par la suite, de grandes figures du xviii^e siècle donnaient leur nom à plusieurs unités de mesure typographique¹², tandis que le physicien Georg Christoph Lichtenberg « proposait de mettre

¹² On pense notamment au point Truchet, au point Fournier et au point Didot.

de l'ordre dans les formats¹³ » destinés à l'impression. Ces premières étapes d'organisation et de facilitation de la production ont ouvert la voie à des systèmes cadrant davantage la pratique graphique, sans pour autant l'entraver : pensons à la grille, dont l'usage généralisé s'est manifesté durant une période d'après-guerre où les désirs d'ordre et de clarté se faisaient ressentir après des années de violence et de chaos politique¹⁴ ; pensons au gabarit, qui s'est démocratisé avant tout du fait de ses avantages pratiques dans un monde qui s'industrialisait davantage et où les soucis de confort et de rendement prenaient une place prépondérante dans la production graphique¹⁵.

Malgré ces structures qui pouvaient, dans une moindre mesure, influencer la pratique, le spécialiste restait maître de ses outils avant l'introduction de l'ordinateur personnel et la révolution de la PAO* dans les années 1980. Antérieurement, la sphère graphique était une industrie à la chaîne de production conséquente, où de nombreux métiers différents mais complémentaires devaient apprivoiser des

13 Sa proposition a été successivement reprise avant d'être adoptée par l'ISO sous le nom d'ISO 216 (série A et série B des formats) qu'on connaît aujourd'hui. TSCHICHOLD Jan, « Nouvelle Typographie et normalisation », in *La Nouvelle Typographie* (1928), trad. de l'allemand par Françoise et Philippe Buschinger, Paris/Genève, Éditions Entremonde, 2016, p. 131-132.

14 « Dans un travail au formalisme sévère et systématique sont contenues les exigences de franchise, de transparence et d'entrelacement de tous les facteurs de premier plan de la vie sociopolitique. » MÜLLER-BROCKMANN Josef, *Systèmes de grille pour le design graphique* (1981), trad. de l'allemand par Pierre Malherbet, Paris/Genève, Éditions Entremonde, 2017, p. 10.

15 Le plan Marshall poussant progressivement l'Europe vers une société de consommation qui amènera les marques et entreprises à reconsidérer la communication visuelle dans leur stratégie marketing, le gabarit est vu comme un moyen permettant d'optimiser la conception graphique tant financièrement que temporellement.

machines complexes et une multitude d'outils¹⁶. Qu'ils soient « des techniciens spécialisés en procédés photomécaniques, des retoucheurs, des maquettistes, des typographes, des photographeurs¹⁷ » ... chacun avait son rôle à jouer et était profondément actif. Edward Fella, quand il recrée par le collage le plan de travail d'un designer graphique type des années 1970, traduit plus clairement encore comment chaque professionnel pouvait engager son corps dans l'espace (annexe 4). En plus de cet investissement corporel, chaque praticien était hautement sollicité sur le plan technique : on se chargeait de faire soi-même les calculs d'empagement qu'on estimait idéaux ; on choisissait consciemment et méticuleusement tous les paramètres typographiques, colorimétriques et iconographiques de sa composition ; on découpait chaque bout de texte, image ou forme pour les agencer et les coller manuellement¹⁸ (annexe 4).

Ce bref retour en arrière ne vise pas à alimenter un fétichisme du passé qui serait malvenu, ni à sous-entendre que le designer graphique d'aujourd'hui ne sait plus rien faire par lui-même. Il convient simplement de constater qu'avec l'arrivée du premier Macintosh en 1984 et, entre autres, du logiciel Aldus Pagemaker l'année suivante, le rapport à l'outil a drastiquement évolué : dès lors, tous les éléments textuels et visuels pouvaient être manipulés en temps réel et composés en une seule fois via une interface graphique,

16 LEVIT Briar (dir. et prod.), *Graphic Means: A History of Graphic Design Production*, 2017.

17 BLAUVELT Andrew, « Outil (ou le designer graphique face à la post-production) », in *Travail*, trad. de l'anglais par Véronique Rancurel, *Azimuts*, n° 47, 2017, consulté le 15 octobre 2023, en ligne.

18 LEVIT Briar (dir. et prod.), *op. cit.*

puis sortis facilement à l'aide d'une imprimante de bureau LaserWriter¹⁹. Avec sa vidéo promotionnelle d'Illustrator 88, Adobe montre bien comment les différentes professions qui composaient la sphère graphique se sont perméabilisées pour n'en former presque plus qu'une seule plus ou moins informe²⁰. Avec l'avènement des logiciels de conception graphique et le florilège de fonctionnalités qu'ils proposent aujourd'hui, le designer graphique, à la fois typographe, maquettiste, concepteur de formes et retoucheur photo, est devenu peu à peu une sorte de couteau suisse franchement spécialiste en rien mais moyennement compétent en tout.

Certainement, les praticiens de l'époque ayant vécu cette transition des outils traditionnels vers les outils numériques ont conservé leur savoir-faire technique originel, qu'ils ont pu réinvestir partiellement sur ordinateur après un certain temps d'adaptation. Joost Grootens rappelle notamment que « le logiciel de design a incorporé (...) des "fonctionnalités", qui à l'ère prénumérique étaient exécutées par des spécialistes indépendant.es ou contenues dans des moyens de production spécifiques²¹ » : le paradigme des outils d'aujourd'hui est donc précisément basé sur la pratique d'hier. De ce fait, le problème se pose surtout pour le designer graphique actuel qui, n'ayant pas toujours la pleine compréhension des outils dont il dispose, demeure dépendant de sa machine*. Nous en conviendrons, il est fort confortable de laisser le logiciel se charger de tout ce qu'on ne maîtrise pas

¹⁹ MAUDET Nolwenn, « Une brève histoire des templates, entre autonomisation et contrôle des graphistes amateurs », in *Systèmes: logiques, graphies, matérialités, Design Arts Médias*, avril 2022, consulté le 12 septembre 2023, en ligne.

²⁰ Pedersen Associates (prod.), *Adobe Illustrator 88 (Vidéo d'instructions promotionnelle)*, 1988, visionné le 03 décembre 2023, en ligne.

²¹ GROOTENS Joost, « Tools R Us », in *Création, outils, recherche*, trad. de l'anglais par Barb M. Prynne, *Graphisme en France*, n° 28, 2022, p. 73.

en arrière-plan, sans qu'on ait besoin de s'en soucier. Mais quand cette supposée libération mentale provoque une sorte de léthargie de l'esprit, un genre d'attitude passive face à l'outil, le designer graphique et les objets qu'il produit ne peuvent qu'en pâtir. Et pour cause ! Nombre de ces logiciels et fonctionnalités engendrent l'automatisation des mouvements du professionnel, mouvements qui se réduisent aujourd'hui essentiellement à faire pivoter son poignet sur sa souris – voire son *pad* – et à pianoter sur son clavier : le praticien ne fait plus, mais commande à sa machine qui le commande à son tour²². Cette répétition continuelle de gestes analogues dans une surface restreinte accroît la lassitude ressentie par l'action et prive, à la longue, de la force créative insufflée par l'implication symbiotique du corps et de l'esprit²³.

Quand le designer graphique se lance dans la conception de modèles, il souffre davantage de cette perte de stimulation : assigné à « un travail* routinisé », le praticien ne devient plus qu'un simple maillon d'une chaîne de montage similaire à celle de « l'univers taylorisé* d'une cuisine de McDonald's »²⁴. En observant ce milieu bien particulier, on constate qu'un employé de fast-food ne s'occupe que rarement de l'entièreté d'une commande : quand il fait le burger, son collègue fait les frites. Dans le cas du concepteur de modèles, le schéma se répète, mais cette fois-ci au sein d'une relation asymétrique, puisque les professions ne sont pas partagées : quand le designer graphique se charge de mettre en page, le receveur est responsable, dans un second temps, de l'insertion du contenu. Par définition, produire un

²² LEVIT Briar (dir. et prod.), *op. cit.*

²³ Par implication, on n'entend pas forcément mouvement dans l'espace, mais surtout pleine possession et réactivité de ces deux entités qui ne devraient pas fonctionner de manière automatique mais systématiquement communiquer l'une avec l'autre.

²⁴ CRAWFORD Matthew B., *op. cit.*, p. 49.

modèle c'est accepter de ne jamais pouvoir aboutir à son œuvre* : voué à effectuer des fractions de projet plutôt que son entièreté, le designer graphique ne pourra garantir la finalité de ce qu'il produit.

ii. Vers un conditionnement de la forme

Plus que les fonctionnalités encore, les interfaces graphiques et leurs paramétrages par défaut sont d'autant plus responsables de l'assujettissement du designer graphique. Si l'on fait le parallèle avec l'ère prénumérique, la différence est flagrante : quand auparavant le praticien se retrouvait face à une feuille vierge de toute information, maintenant il débute avec un ensemble de réglages qui se répètera à chaque ouverture de logiciel. Le typographe Dan Rhatigan décrit ainsi cette situation :

« À la seconde où vous entrez un mot, des décisions ont été prises à propos de la police, de la taille et de l'agencement. Ces défauts n'existent pas dans le vide, ils viennent de quelque part²⁵. »

Quand on s'attarde un instant sur le logiciel InDesign, on saisit d'emblée ces automatismes qui s'imposent au praticien. Par exemple, en choisissant de saisir du texte dans un nouveau bloc, on se retrouvera face à un paragraphe automatiquement composé en Minion Pro Regular 12 points, dont l'interlignage standard sera de 14,4 points et la couleur standard un noir 100 %²⁶. Certes, InDesign nous sert ici de cas d'école, mais cette démonstration aurait été valable pour

²⁵ LEVIT Briar (dir. et prod.), *op. cit.*

²⁶ DONNOT Kévin, « Code = design », in *code <> outils <> design, Graphisme en France*, n° 18, 2012, p. 6.

tout logiciel fonctionnant selon le même paradigme, comme nous l'affirme la thèse d'Amod Damle²⁷.

Ces paramètres par défaut, bien qu'ils visent à simplifier l'accès et la prise en main de l'outil, impliquent également que l'impulsion de départ ne nous appartient plus : « le nouvel environnement rendu possible par l'ordinateur (...) est un espace (...) où la facilité d'utilisation prend le pas sur notre autorité d'auteur²⁸ ». Si le designer graphique ne définit pas lui-même ces réglages, on peut alors s'attendre à une homogénéisation formelle provoquée par le cadre que lui fixe l'outil, ou du moins à une influence concernant les choix graphiques qui vont succéder l'ouverture du logiciel. Toutes ces contraintes inhérentes aux outils standardisés suggèrent par ailleurs qu'il y aurait un idéal formel, comme une objectivité graphique dans ces choix qui sont faits pour nous : « cela implique de façon très silencieuse qu'il y a une sorte de centre, et n'importe quel choix que vous faites après ça est un pas qui s'éloigne d'une sorte de neutralité ultime et mythique²⁹ ». Si ce point médian très réducteur par essence n'est pas dépassé, les objets graphiques produits souffriront nécessairement de la perte du caractère protéiforme de la création : ils se contenteront de satisfaire les exigences minimales et stagneront dans le ventre mou de l'expression visuelle³⁰. L'idée n'est pas, en critiquant les paradigmes logiciels, d'appeler au bannissement du WYSIWYG. Il est avant tout

²⁷ « Les processus impliqués dans une activité créative comme le design peuvent être influencés de manière fondamentale par les spécificités de l'outil mis à disposition. » DAMLE Amod, *Influence of design tools on design problem solving*, thèse de philosophie, Colombus, université d'État de l'Ohio, département *Industrial and Systems Engineering*, 2008, passage traduit et cité par DONNOT Kévin, « Code = design », *op. cit.*, p. 7.

²⁸ STAPLES Loretta, « What happens when the edges dissolve ? », *Eye Magazine*, n° 18, automne 1995, passage traduit et cité par DONNOT Kévin, « Code = design », *op. cit.*, p. 6.

²⁹ LEVIT Briar (dir. et prod.), *op. cit.*

³⁰ GROOTENS Joost, *op. cit.*, p. 73.

question de remettre en cause ces archétypes qui, de par leurs interfaces analogues et leurs paramètres orientant la prise de décisions, amènent le designer graphique à produire des artefacts standards révélateurs d'outils standards (annexe 5).

Quand le designer graphique choisit de créer des modèles, ce phénomène d'uniformisation atteint des sommets plus hauts encore. Afin d'étayer le propos, nous nous baserons sur le logiciel *freemium* Canva qui semble faire autorité à l'échelle internationale quand il s'agit de produire des modèles et de les fournir à un receveur donné³¹. En effet, la première contrainte à laquelle le designer graphique doit faire face quand il conçoit un modèle, c'est son accessibilité. L'objectif principal de ce type d'objet graphique étant d'accéder à la demande d'autonomie du commanditaire après une première phase de production initiée par le prestataire, il est très rare voire insensé de proposer son modèle sur un logiciel dont le prix peut rebuter. Souvent, afin de conserver ses automatismes, le designer graphique finit par se diriger vers un outil dont les logiques logicielles sont similaires à celles de la Suite Adobe qui rythme son quotidien : Canva en est le parfait exemple. Parfois, le commanditaire lui-même fera la demande de ce logiciel précis, grand favori des néophytes qui s'adonnent de temps à autre à la création de cartes de vœux, de publications sur les médias sociaux ou encore de diaporamas d'entreprise.

Outre sa politique *freemium*, la facilité de prise en main de l'outil a garanti son succès au fil des années. Et pour cause : disponible en ligne ou sous la forme d'une application, Canva n'offre pas un catalogue de fonctionnalités très spécifiques, libérant ainsi le profane de l'état de confusion qu'un logiciel comme InDesign pourrait lui provoquer. Mais cette interface graphique faussement frugale n'en est pas

³¹ En 2023, Canva compte 150 millions de visiteurs uniques par mois. À titre comparatif, on estimait à environ 30 millions le nombre d'abonnés de l'Adobe Creative Cloud fin 2022.

moins conditionnée : suivant le même paradigme que les logiciels dits « professionnels », Canva impose tout autant de réglages par défaut au designer graphique. Néanmoins, lorsque l'on reprochait à la Suite Adobe d'avoir des fonctionnalités bornant la pratique, on peut tout de même lui reconnaître un éventail de possibilités plus riche que Canva, richesse que l'on pourrait justifier à la fois par le prix d'entrée et la cible visée. Mais ce désir de « donner au monde les moyens de créer³² » contraint le designer graphique à produire des modèles toujours plus similaires, puisqu'il se retrouve face à un panel d'options gratuites très limité. Avec la version basique de Canva, il est possible d'effectuer des tâches élémentaires comme : saisir du texte, insérer des formes géométriques déjà toutes prêtes, changer la couleur desdits objets... Cependant, de nombreuses fonctionnalités se débloquent moyennant finance, comme l'import de polices de caractères, le détournement d'images, l'export en SVG... D'autres fonctionnalités fréquemment utilisées par les designers graphiques n'existent tout simplement pas, comme l'outil plume ou le *pathfinder*. Cette réduction drastique des possibilités peut être responsable d'une uniformisation formelle sur le long terme, le designer graphique étant limité à un catalogue de polices qu'il n'a pas choisi et des formes qu'il ne peut produire lui-même. En effet, Canva ne permet pas de créer à partir de rien : tout au plus, il permet d'assembler sur une page blanche des éléments fournis par le logiciel ou d'en importer depuis Illustrator. Bien que tout un chacun puisse, dans une moindre mesure, tenter de « hacker* » le logiciel en bricolant ses compositions, ce type de comportement n'est pas à préconiser pour la production de modèles : le receveur étant amené à modifier le fichier, sa méconnaissance de la discipline risque de provoquer des cafouillages successifs. Notons également que de nombreuses

³² Nous traduisons : « empower the world to design », slogan de l'entreprise Canva.

fonctionnalités techniques propres au design graphique ont été sacrifiées ; en voici une liste non-exhaustive qui saura démontrer que Canva ne permet pas de produire des modèles de qualité professionnelle :

- Très peu de paramètres d'export de fichiers, dont certains payants ;
- Gestion typographique limitée à la justification du texte, l'interlignage et l'interlettrage ;
- Impossibilité de modifier la résolution d'une image ;
- Prise en compte hasardeuse des profils colorimétriques.

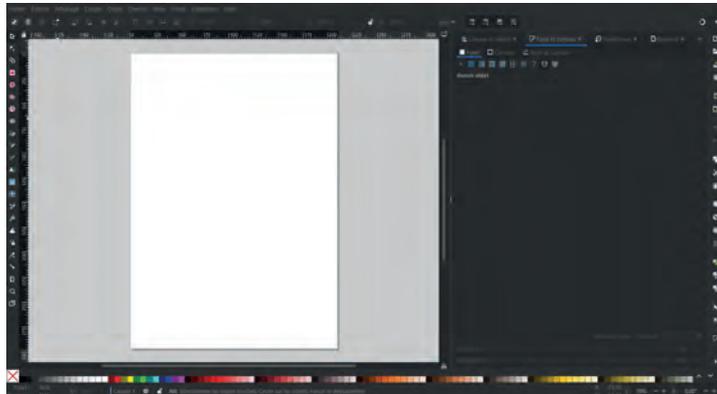
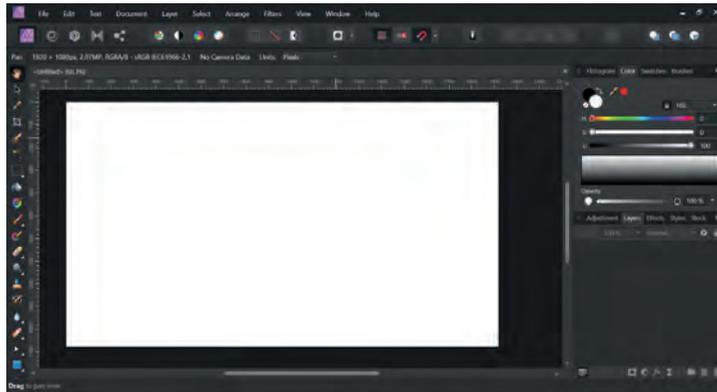
Mais ce qui provoque la normalisation graphique la plus exacerbée, ce sont bel et bien les différentes collections que Canva propose. Outre les fonctionnalités sus-citées, l'interface graphique propose une barre latérale composée de plusieurs onglets. On s'intéressera ici aux onglets « Design » et « Éléments » (annexe 6). En cliquant sur « Design », l'utilisateur se retrouve face à un catalogue de centaines de milliers de modèles prêts à l'emploi, ainsi qu'un certain nombre de mots-clés (Noël, CV, nature...) qui permettent une recherche plus ciblée. Au sein de l'onglet « Design » se trouve également l'onglet « Styles », où tout un tas de combinaisons de couleurs et de polices d'écriture sont déjà prêtes à être appliquées au document. Quant à l'onglet « Éléments », il propose une quantité presque indécente d'illustrations abstraites et figuratives, de formes en tout genre, de *stickers*, de photographies et de vidéos. Le praticien, face à la quasi-exhaustivité de ces éléments potentiellement utilisables et l'exposition constante à ceux-ci, est fortement encouragé à utiliser ces ressources prédéfinies par le logiciel plutôt qu'à les créer lui-même. Après tout, si je souhaite intégrer une flèche à mon modèle, pourquoi la dessiner moi-même sachant que j'en ai plus de 800 000 à portée de clic ? Nonobstant, l'aspect le plus pervers de ce système réside dans le fait que tous ces artefacts

sont organisés via un algorithme basé sur les tendances du moment : tout ce qui est le plus populaire à un instant T se retrouvera en tête de classement, juste sous les yeux de l'utilisateur. Pour reprendre l'exemple de la flèche, il est plus probable que le designer graphique finisse, comme tout le monde, par choisir celle qui lui plaît le plus parmi les cent premières, occultant alors les quelque 800 000 autres qui crouissent dans les tréfonds des serveurs Canva. Ce paradoxe du choix est d'autant plus subtil qu'il nous donne l'impression d'être maître décideur alors que tout a déjà été décidé pour nous. C'est ce que le philosophe Matthew Crawford appelle le *nudge*, ou coup de pouce en français :

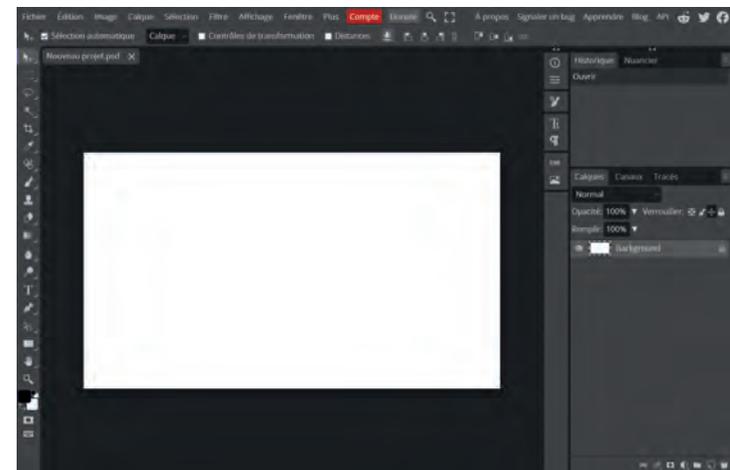
« Lorsque nous sommes confrontés à une série d'options, notre choix final dépend beaucoup de la façon dont ces options nous sont présentées (à tel point que nous sommes capables de faire des choix contraires à nos intérêts si leur présentation, le "*framing*", nous y incite)³³. »

Même quand le designer graphique fait le choix conscient de ne pas utiliser ces éléments visuels pour construire son modèle, l'exposition prolongée à autant d'artefacts protéiformes est susceptible de grandement influencer son objet final. Alors inondé d'images induisant une standardisation formelle, le prestataire devient d'autant plus borné par son outil : les modèles qu'il proposera à ses commanditaires finiront, au fil du temps, par être le porte-étendard d'une esthétique Canva-esque.

³³ CRAWFORD Matthew B., *op. cit.*, p.53.



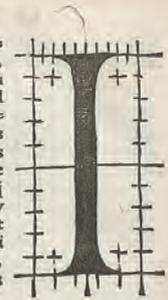
- 👉 Interface graphique d’Affinity, 2024.
- 👉 Interface graphique d’Inkscape, 2024.



- 👉 Interface graphique de Gimp, 2024.
- 👉 Interface graphique de Photopea, 2024.

LE TIERS LIVRE,

D E le J, toutes les autres lettres, cōme iay dit, pres-
nēt & ont cōancemāt a estre faïches & escriptes.
Cest a scauoir, ou en estant garde en sa droite ligne, ou
en estant reflecte & courbe, ou en estāt brisē. Et luy seul
entre toutes les lettres garde sa droite ligne perpendi-
culaire, a limitation du corps humain, qui luy estāt sus
ses pieds tout droit la represente. En luy ouurat les bras
& iambes peu ou plus monstre la ditte briseure, comme
il peut estre facilement entendu en la sequente figure q̄
iay faicte apres celle que vng myen seigneur & bō amy
Iehan Perreal, autrement dict Iehan de Paris. Varlet
de chambre & excellent Paintre des Roys, Charles hui
niēme, Loys douziēme, & Frācois Premier dece nō,
ma comunee & baillee moult bien pourtraicte de sa
main,

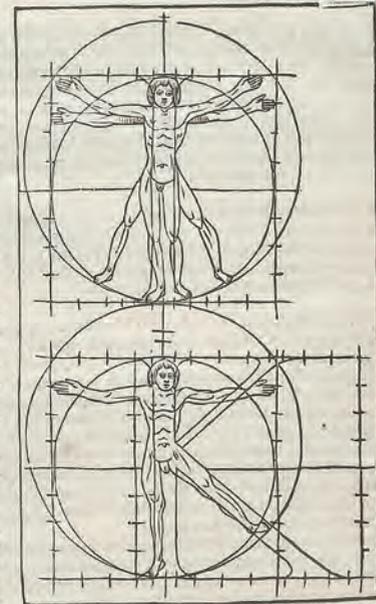


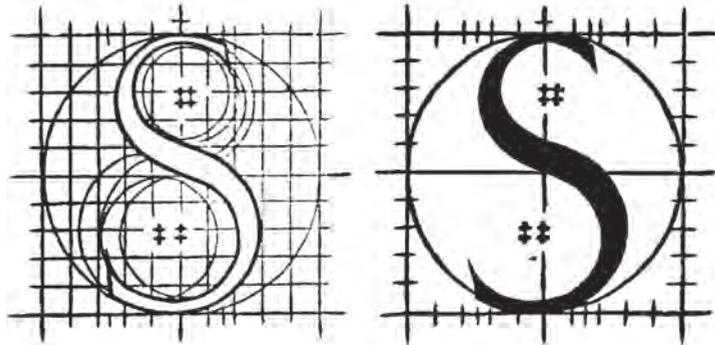
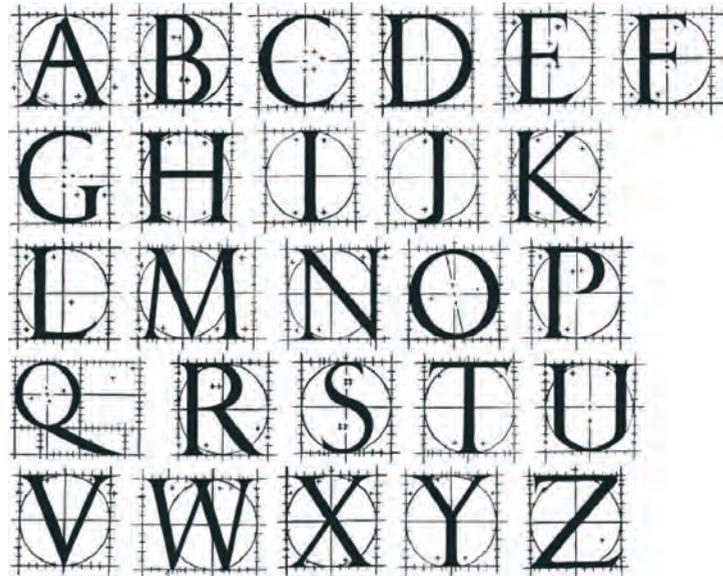
Iehan
Perreal,
autremēt
dict Iehā
de Paris.

I.V.L.
M.C.D.
Q.X.
Lettres
seruant a
nombres

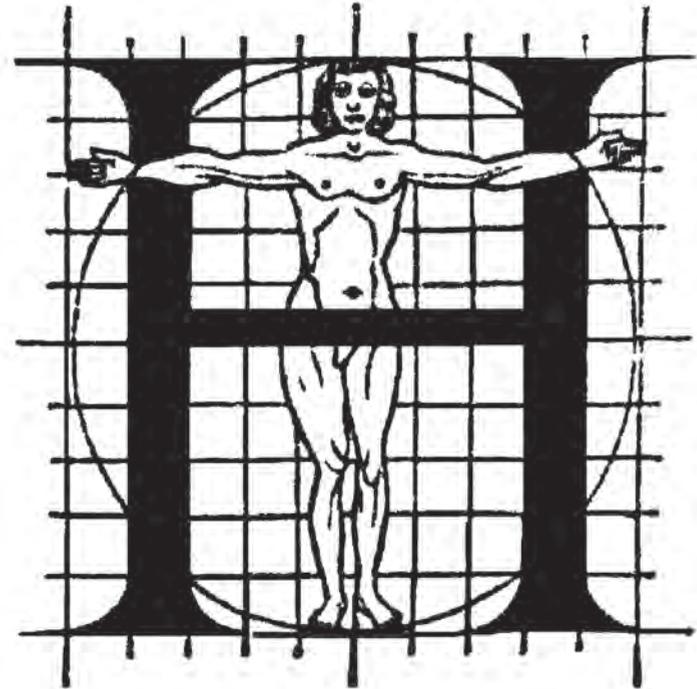
P Ource que a lai-
de de Dieue su
is venu a propos de
dire commant nostre
dit J, est souuant mis
en nōbre, il me sem-
ble nestre inutile dire
aussi quelles autres
lēs sont prises pour
nombre, tant en La-
tin quen Francois,

D Onques ie dis
quil ya huit let-
tres qui seruent a nō-
bre, Cest a scauoir,
Deux vocales. I. &
V. Deux Semiocasi-
les. L. & M. Trois
Mutes. C. D. & Q.
Et vne double Con-
sone. X. Le i. seul est
mis pour vng. Quāt
il est double, Il en
vaut deux. Quant il
ē triple, Il faict trois,
Et quant il est qua-
druple, Il signifie
quatre. Et notez quil
ne se multiplie plus
oultre avec soy mes-
mes. Il se multiplie
avec les autres dites





👉 TORY Geoffroy, typographie de *Champ fleury*, 1529.
 👉 TORY Geoffroy, lettre S de *Champ fleury*, 1529.



👉 TORY Geoffroy, lettre H de *Champ fleury*, 1529.



 FELLA Edward, *Collage*, 1975.



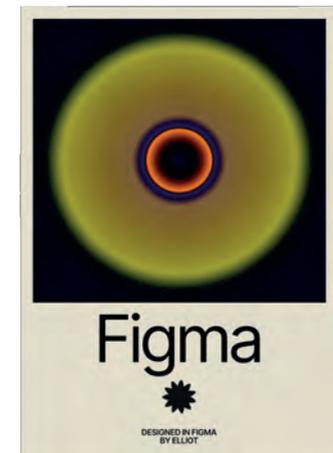
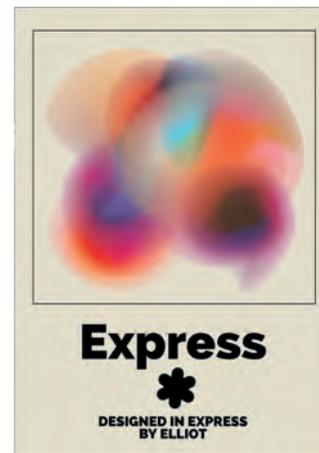
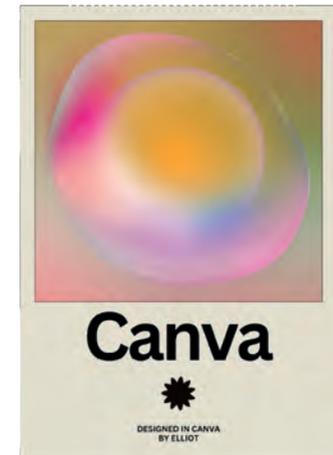
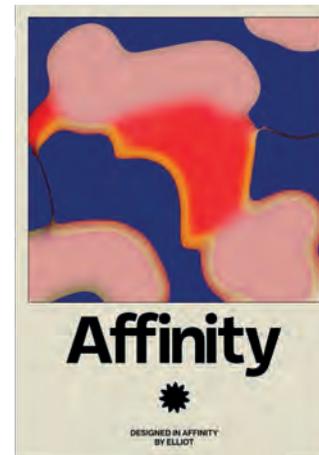
👉 LEVIT Briar (dir. et prod.), *Graphic Means: A History of Graphic Design Production*, 2017.

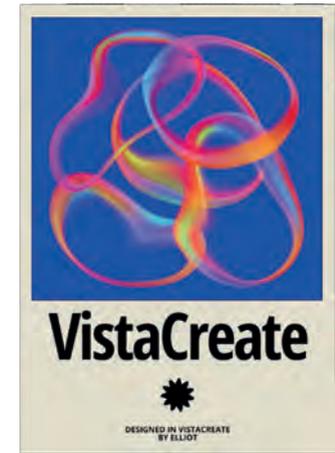
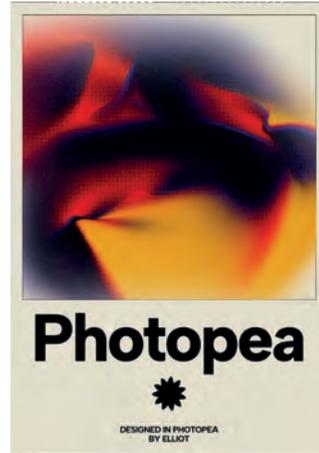
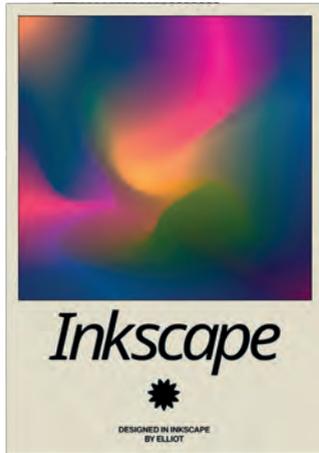
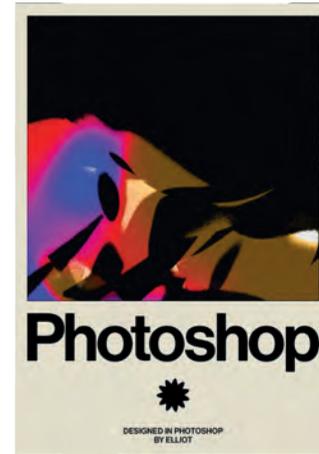
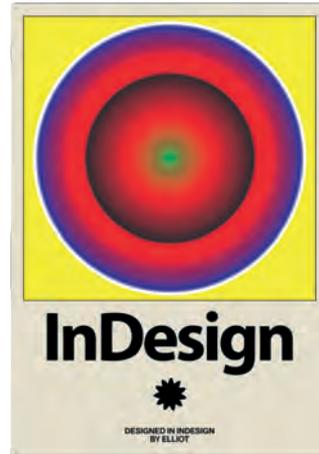


👉 LEVIT Briar (dir. et prod.), *Graphic Means: A History of Graphic Design Production*, 2017.

i made the same design in every program ever

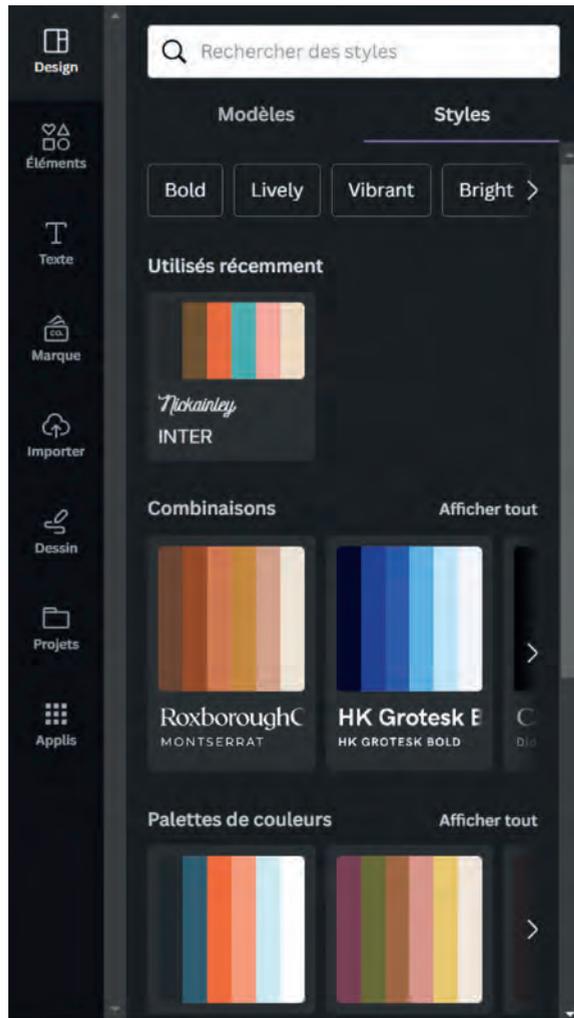
Sélection d'affiches conçues par le designer graphique Elliot Ulm en 2023 dans le cadre d'un défi qu'il s'est lancé : obtenir le même résultat formel à travers « tous » les logiciels de création graphique existants.



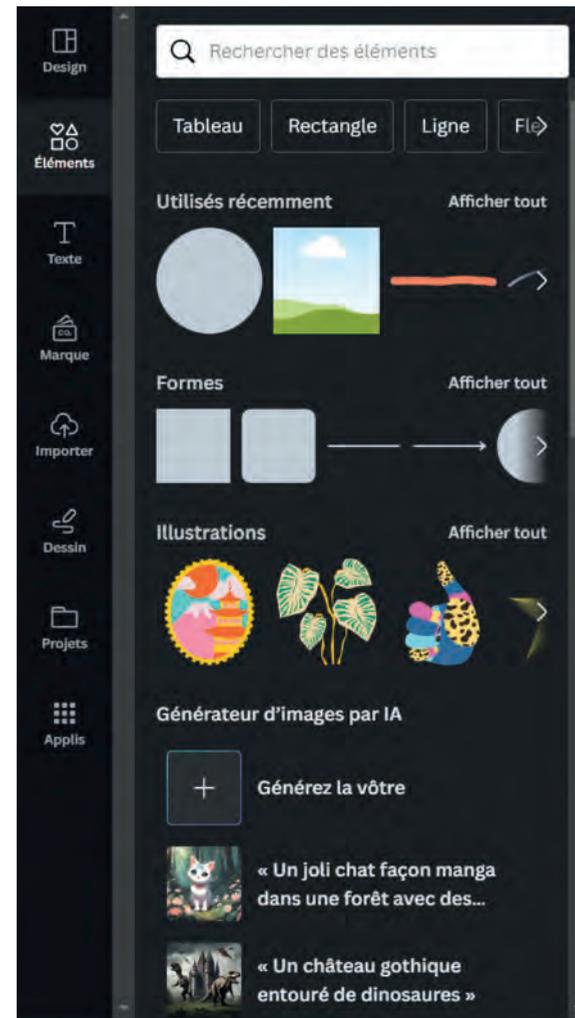




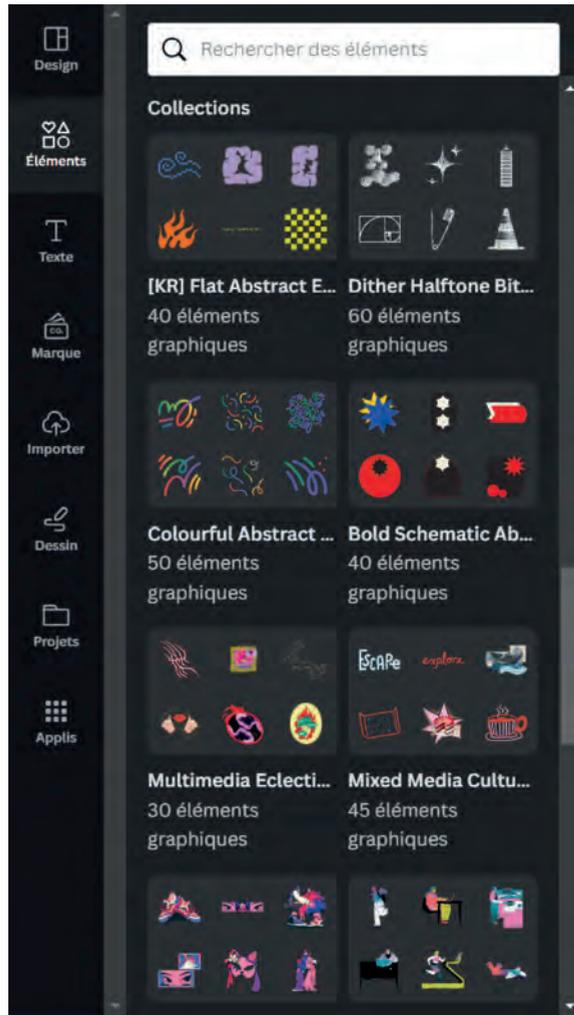
👉 Onglet « Modèles » de Canva, 2024.



👉 Onglet « Styles » de Canva, 2024.



👉 Onglet « Éléments » de Canva, 2024.



👉 Exemples de collections dans Canva, 2024.



👉 Exemples de flèches dans Canva, 2024.

II. Le modèle, principal ennemi du design graphique ?

Ce bref tour d'horizon des moyens de production nous permet d'affirmer une chose fondamentale : les outils conventionnels du designer graphique d'aujourd'hui bornent ce dernier dans sa pratique, ne lui permettant pas de s'épanouir dans la conception de modèles. À ce sujet, la sphère graphique se divise en deux camps qui défendent des convictions bien distinctes. Pour une bonne partie des praticiens, le spécialiste devrait être le seul acteur de sa production : laisser au profane un certain degré de liberté concernant la modification de l'objet graphique est tout bonnement impensable. Pour d'autres, concevoir des modèles fait partie des nouvelles exigences d'un métier en proie à de constantes évolutions : le designer graphique doit s'adapter à la demande d'autonomie du commanditaire. Bien que les arguments avancés par l'un comme l'autre parti puissent être recevables, quelles sont les retombées d'une production de modèles effectuée dans des conditions inadaptées ? Le designer graphique peut-il remédier aux contraintes du modèle imposées par ses moyens de production ?

i. Vers une aliénation du designer graphique

A priori, le premier à subir les répercussions de la création de modèles est le designer graphique lui-même, ses conditions et moyens de production actuels ne lui permettant pas de s'accomplir à travers ce nouveau pan de son activité. Nous l'avons démontré *supra* : quand le designer graphique s'adonne à la conception de modèles, il adopte un comportement servile face à ses outils qu'il ne maîtrise plus totalement ; il souffre du caractère fragmentaire et répétitif de son travail ; il est contraint de fournir une production non aboutie, malgré les conséquences formelles et techniques que cela implique. Cependant, il est moins sûr que le praticien lui-même soit conscient de sa situation regrettable, dont le fardeau demeure souvent latent et par conséquent difficile à éradiquer.

La rupture entre l'image de l'artiste au xix^e siècle et celle du concepteur de modèles aujourd'hui nous donne déjà quelques indices sur les enjeux réels de cette nouvelle modalité de travail. Pour Karl Marx, « l'art est pleinement un travail, qui marque l'émancipation de l'homme à l'égard de la nature » et des logiques capitalistes, dans la mesure où l'artiste « échappe à la perte de soi qui caractérise le monde de la production »³⁴. Dans ce sens, l'artiste n'est pas vu comme un travailleur lambda mais comme un être désaliéné, prouvant ainsi qu'il est possible de se libérer du joug du travail imposé par la chaîne industrielle. Mais quand il s'agit du designer graphique qui conçoit des modèles, il semblerait que cette définition ne s'applique plus tout à fait. Premièrement parce qu'il n'est généralement ni maître de ses moyens de production, ni en marge du système capitaliste. Mais aussi et surtout parce que contrairement à l'artiste, le producteur de modèles ne peut pas s'auto-réaliser par la concrétisation de son œuvre : l'objet graphique qu'il conçoit sera *ipso facto* inachevé. Voici une mise en situation qui saura illustrer succinctement la pensée marxiste sur ce sujet. Quand le menuisier décide de fabriquer une table, il est capable de discerner l'apport de son travail au monde par le fait même qu'il soit responsable de l'entièreté de sa création : il comprend son utilité et se satisfait de son activité professionnelle, dont les résultats sont tangibles et perceptibles. *A contrario*, quand le prolétaire – c'est-à-dire le travailleur – d'une usine est uniquement chargé de visser le pied en bas à droite et le plateau d'un modèle de table, il ne peut partager le sentiment d'accomplissement du menuisier : simple pion d'un processus de production auquel il demeure étranger, il est presque impossible pour lui de donner du sens à son activité

³⁴ GARO Isabelle, « Art et travail chez Marx : activité et libération », in *Art et philosophie*, Lyon, ENS Éditions, 1998, consulté le 02 décembre 2023, en ligne.

fragmentaire³⁵. Dans ce sens, le travail futile et aliène le prolétaire, qui se sent à la fois dépossédé de lui-même et du fruit de son labeur.

Dans notre contexte bien précis, le rapport au travail se manifeste tout de même d'une manière plus subtile et nuancée. Rappelons que là où Karl Marx vivait à une époque où les conditions de travail et les droits des travailleurs étaient particulièrement précaires, le designer graphique d'aujourd'hui n'a pas tant à craindre de perdre son humanité par la conception de modèles³⁶. De plus, la chaîne de production n'est pas divisée au point d'être taylorisée, mais plutôt scindée en deux phases qui s'entremêlent entre les prises de décision du spécialiste et les attentes du profane : quand le premier assure l'élaboration d'un système graphique, le second prend en charge l'insertion du contenu en fonction de ses besoins. Toutefois, on peut reconnaître une forme d'aliénation* à la conception de modèles dans la mesure où elle dépouille le praticien de son autonomie de pensée et de production (voir chapitre I). Cette conséquence du progrès technique que soulignait déjà Karl Marx au xix^e siècle est d'autant plus avérée que le designer graphique d'aujourd'hui, pareil à un pantin atonique, semble prisonnier de ses moyens de production et de sa machine qui le commandent, le surpassent et le conditionnent tant sur le plan physique que psychique. Difficile alors d'imaginer que le praticien puisse éprouver une quelconque satisfaction dans la besogne que constitue la conception de modèles, encore trop souvent synonyme d'exécution de « micro-tâches » répétitives et peu enrichissantes.

³⁵ NORTH Cyrus, « Le Capital de Karl Marx », série *Le Coup de Phil'*, n° 30, 12 septembre 2019, visionné le 20 novembre 2023, en ligne.

³⁶ Notons toutefois que le statut actuel des travailleurs indépendants n'en est pas moins précaire pour autant, les designers graphiques pouvant se retrouver dans des situations professionnelles et financières particulièrement difficiles. Pour en savoir plus, une sélection d'ouvrages traitant du sujet est consultable en annexe 12.

Pourtant, dans ce qu'il nous distingue de l'animal, le travail devrait être digne et gratifiant pour l'être humain : cette faculté fait appel à des qualités proprement humaines, dans la mesure où la conscience, la réflexion, le langage ou encore l'imagination sont sollicités³⁷. Cette idée implique que si toutefois la différenciation s'estompe, l'Homme ne peut plus s'émanciper à l'égard de la nature et accéder à cet accomplissement de soi qui l'inscrit dans un monde « à lui », qu'il façonne d'outils et pourvoit d'artefacts. Cela revient à dire que l'épanouissement du designer graphique doit passer par une réappropriation de ses outils et de ses facultés techniques, qui sont à la fois manuelles et intellectuelles. William Morris, en se basant sur l'idéal de l'artisanat* médiéval, décidait de prendre le contre-pied de l'industrialisation massive de la fin du XIX^e siècle en défendant une véritable maîtrise et prise en main de ses outils du début jusqu'à la fin de la chaîne de production. Dans une conférence de 1884, il oppose très clairement l'ouvrier industriel, « homme abaissé au rang de machine [et] esclave de celle-ci » à l'artisan du Moyen Âge :

« Il vivait durement, certes, mais beaucoup plus facilement que son héritier d'aujourd'hui ; son seul maître était la communauté ; il fabriquait lui-même, du début jusqu'à la fin, les biens qu'il vendait lui-même au futur utilisateur. (...) On travaillait donc de telle façon que la division du travail au sein des différents corps de métier n'existait guère, voire pas du tout. Cela entraînait un adoucissement du labeur puisque à mon avis il est pénible d'être lié sa vie durant à la même besogne (comme c'est toujours le cas aujourd'hui) ; je

³⁷ Ce sens du mot travail est à rapprocher de la notion d'œuvre chez Hannah Arendt, soit un « travail » qui n'a pas pour unique finalité d'être consommé et d'assurer la survie de l'espèce mais de construire un monde réellement humain et culturel. Pour plus d'informations, une sélection d'ouvrages et de documentaires traitant de la notion de travail est consultable en annexe 12.

parle d'adoucissement, car de fait le travail était extrêmement varié pour celui qui réalisait son ouvrage lui-même et en totalité, au lieu de reproduire éternellement la même petite fraction d'une pièce. (...) Il travaillait pour assurer sa propre subsistance et non pour enrichir un maître ; mais, je le répète, subvenir à ses besoins n'est pas si pénible : ainsi avait-il de nombreux loisirs et, maîtrisant son temps, ses outils et la matière première, il n'était pas contraint de produire des objets de pacotille mais pouvait se permettre de prendre plaisir à orner son ouvrage³⁸. »

Replacer le plaisir et l'autonomie au cœur du travail et des préoccupations modernes : telles étaient les ambitions de William Morris. Il était clair pour lui que ce que nous désirons le plus en tant que travailleurs, c'est de « savoir que nous avons fait quelque chose d'utile de notre journée, que nos efforts progressent vers des résultats concrets dont on peut véritablement voir et sentir l'intérêt³⁹ ». Par l'artisanat, le designer graphique serait alors capable d'atteindre un degré de satisfaction élevé en confectionnant des artefacts, y compris lorsque ceux-ci sont des modèles. Étonnamment, on pourrait même imaginer que cette approche aide le praticien à développer sa sensibilité et son savoir-faire tout en appréciant l'effort qu'exige le travail : la conception de modèles n'aurait ainsi plus à être répétitive ou dégradante, mais belle et bien digne et gratifiante. Le philosophe Charles Fourier affirmait déjà, dans le cadre de son phalanstère* tout aussi harmonien* qu'utopique, que plus le travail est attrayant,

³⁸ MORRIS William, « Architecture et histoire (1884) », in *L'Âge de l'ersatz et autres essais contre la civilisation moderne*, trad. de l'anglais par Olivier Barancy, Paris, L'Encyclopédie des nuisances, 1996, p. 39-42, passage cité par GOLSSENNE Thomas et MAILLET Clovis, *Un Moyen Âge émancipateur*, Romainville, Même pas l'hiver, MMPLH 004, 2022, p. 19-20.

³⁹ The School of Life, « POLITICAL THEORY – William Morris », 01 mai 2015, visionné le 20 novembre 2023, en ligne.

« plus les travailleuses et travailleurs aimeront leur métier [et] plus elles et ils seront productive.ifs⁴⁰ ». Cette vision, loin d'être subversive de nos jours, devrait inviter le designer graphique d'aujourd'hui à une introspection plus profonde sur sa propre condition : il est maintenant impératif pour le spécialiste de repenser son rapport à la pratique afin de s'extirper de la situation inconfortable dans laquelle la production de modèles peut le mettre.

ii. Vers une dévalorisation du design graphique

En plus du designer graphique, la discipline dans son ensemble paraît grandement souffrir de cette nouvelle facette du métier. Nous avons démontré *supra* que les moyens de production actuellement utilisés pour concevoir des modèles sont loin d'être adaptés : l'interface graphique et les paramètres par défaut des outils tendent à uniformiser les objets conçus ; la contrainte de l'accessibilité pour le receveur pousse le spécialiste à se tourner vers des logiciels techniquement lacunaires et aux fonctionnalités incomplètes ; les collections d'éléments préfabriqués et d'aides à la création mis en avant sur ces mêmes outils invitent le praticien à assembler plus qu'à créer, enfermant alors les artefacts produits dans une esthétique des tendances formellement réductrice. Bien que les objets et leurs usages pâtissent de cette situation fâcheuse, peu de designers graphiques semblent réellement s'investir dans une démarche visant à faire bouger les choses. Pourtant, les répercussions sur la profession sont suffisamment néfastes pour être prises en compte et que l'on encourage des manières plus pertinentes de penser la création de modèles.

Lorsque l'on dénonce la rigidification formelle que provoquent les outils dits « conventionnels » du design graphique, il est nécessaire de se demander s'il est indispensable qu'un artefact sorte du lot pour être considéré comme bien

⁴⁰ GOLSENNE Thomas et MAILLET Clovis, *op.cit.*, p. 18.

conçu. En réalité, l'enjeu d'un objet graphique ne réside pas tant dans son originalité, mais s'incarne davantage dans sa capacité à remplir pleinement sa fonction. Lors d'une conférence à *The Wynkyn de Worde Society* en 1974, Wim Crouwel précisait notamment ceci :

« Le futur travail du designer n'est pas d'être original ou de créer quelque chose de différent, mais d'être un guide qui résout des problèmes visuels de manière simple et claire, et ce dans le but de rendre les informations compréhensibles et lisibles. L'originalité est un danger pour les futurs designers. Leur créativité doit être explorée de manière plus motivée, et non de la manière puérile et corrompue des tendances publicitaires d'aujourd'hui⁴¹. »

En exprimant cette idée, Wim Crouwel ne cherche pas à promouvoir la conception d'objets toujours plus monotones et uniformes, mais plutôt à rappeler la véritable mission du designer graphique qui ne se réduit pas à de simples considérations esthétiques. Pourtant, la plupart des praticiens qui produisent des modèles semblent faire prévaloir la forme au détriment de la fonction dans son ensemble, occultant alors une bonne partie des caractéristiques fondamentales du design. On est donc loin de la vision de Frank Lloyd Wright pour qui la forme et la fonction devraient être sur un même pied d'égalité, voire même ne faire plus qu'un tel les deux

⁴¹ Nous traduisons : « The future job for the designer is not to be original and not to create difference, but to be the guide and to solve visual problems in a simple and clear way, to make true information understandable and readable. Originality is a danger for future designers. Their creativity should be explored in a more motivated way and not in the childish spoiling way of the advertising trends of today. » CROUWEL Wim, « A Vision on Design », conférence à *The Wynkyn de Worde Society* (Londres), 22 juillet 1974, *Neugraphic* (version dactylographiée et légèrement corrigée), consulté le 15 septembre 2023, en ligne.

côtés d'une pièce de monnaie⁴². Mais par le terme « fonction », on entend ici plus largement la définition qu'en donne Victor Papanek à travers son célèbre schéma des six parties formant l'ensemble de la fonction en design (annexe 7). Selon sa théorie, souhaiter qu'un artefact soit simplement fonctionnel et esthétiquement plaisant relève du non-sens, dans la mesure où « la valeur esthétique est partie inhérente de la fonction⁴³ » sans en être la seule composante : le bon design ne peut être obtenu que lorsque la méthode, l'utilisation, le besoin, la téléstés, l'association et l'esthétique sont conjointement pris en compte pendant la phase de production. En suivant ce postulat, on s'aperçoit que le designer graphique qui conçoit des modèles faillit à plusieurs reprises, notamment en choisissant des outils inappropriés : accepter de créer à partir de logiciels techniquement limités et formellement contraignants, c'est passer sous silence toute la complexité et la richesse du métier en négligeant la méthode. Mais cet exemple ne saurait contenir toutes les carences de la conception de modèles d'aujourd'hui tant elle s'incarne, de manière plus ou moins inégale, dans chacune des six parties de la fonction en design. Ce qui fait l'importance du schéma de Victor Papanek, c'est qu'il permet au designer graphique de saisir toutes les subtilités de sa discipline et d'éviter l'obtention d'artefacts lacunaires. En prenant en compte toutes les facettes de la fonction en design, le praticien n'aura plus à se soucier de la normalisation formelle des modèles qu'il produit : l'objet graphique obtenu sera pleinement cohérent et ne pourra être perçu comme standard tant il aura été circonscrit à un contexte précis.

⁴² On pense à la maxime « form and function are one » de Frank Lloyd Wright, version retravaillée du « form follows function » de Louis Henry Sullivan.

⁴³ PAPANEK Victor, *Design pour un monde réel* (1971), trad. de l'anglais par Robert Louit et Nelly Josset, Dijon, Les presses du réel, 2021, p. 44.

Le designer graphique peut et doit repenser sa méthode de production afin de redonner aux artefacts la valeur et la prestance qu'ils méritent : l'éphémérité des modèles ne devrait en aucun cas être une excuse à la médiocrité du produit. Par essence, mais d'autant plus avec l'hégémonie du *snack content** sur le Web, une grande majorité des objets graphiques sont classés dans la catégorie des *ephemera**, soit des objets graphiques dont la durée de vie est limitée dans le temps et dans l'esprit du consommateur (affiches, flyers, posts sur les médias sociaux...). Toutefois, son statut de spécialiste devrait inciter le praticien à placer son curseur d'exigence au même niveau pour tous les projets entrepris, et ce malgré leur durée de vie variable : un carrousel Instagram mérite qu'on accorde autant de soin à son design qu'à celui d'un livre. Cette rigueur dans la conception de modèles passe également par le choix des outils qui, dans l'état actuel des choses, ne permettent pas une telle constance.

En réalité, l'attitude adoptée par le designer graphique n'est pas le seul facteur qui entre en jeu concernant la dévalorisation de sa discipline. L'origine du problème remonte aussi à l'ouverture des moyens de production du design graphique dans les années 1980, quand « la publication assistée par ordinateur [a mis] la puissance du monde imprimé à la portée de tous⁴⁴ ». Cette mise à disposition des outils a notamment permis à de nombreux graphistes amateurs et aux partisans du mouvement DIY* de faire émerger des esthétiques vernaculaires et singulières qu'on ne saurait rendre responsables de cette situation critique⁴⁵ : les vrais coupables de ce discrédit, ce sont les producteurs de logiciels.

⁴⁴ CHEIFET Stewart (prod.), *The Computer Chronicles – Desktop Publishing 1*, n°407, 16 octobre 1986, visionné le 03 décembre 2023, en ligne.

⁴⁵ BERTRANDY Yoann, *Tout le monde est graphiste*, mémoire de DNSEP, Strasbourg, HEAR, 2008.

Dans la vidéo promotionnelle d'Illustrator 88, le présentateur laisse entendre que l'outil, facile à apprivoiser « même si vous n'avez rien dessiné depuis le CM1⁴⁶ », permet de produire beaucoup plus rapidement qu'à la main pour une qualité égale, et ce sans passer plus de temps à développer ses compétences qu'à créer. Ce type de discours, pourtant prononcé par l'entreprise qui sera plus tard le leader incontesté sur le marché des logiciels de création pour les professionnels, réduit le design graphique à de simples élans créatifs dépourvus de savoir-faire techniques. Pour Andrew Blauvelt, la situation est claire :

« [Cette claque verbale a mené à une] crise de confiance qui plombait les designers graphiques, lesquels ne s'inquiétaient pas tant de la disparition de leur profession que de la dévalorisation de leurs compétences. Au bout du compte, si ce que vous produisez peut être fait par n'importe qui doté d'un ordinateur, pourquoi aurait-on besoin d'un designer ? Dans d'autres termes, pour emprunter la langue des affaires : en tant que designer, quelle est votre valeur ajoutée⁴⁷ ? »

Il faut dire qu'avec la démocratisation des modèles et autres objets graphiques dits « clés en main », cet affaiblissement de la discipline s'est davantage renforcé – d'autant plus que les outils de création n'ont jamais été aussi ouverts qu'aujourd'hui, comme l'explique la chronologie des seuils technologiques de Joost Grootens (annexe 8). Certes, ces avancées technologiques ont ouvert la voie à de nouveaux horizons formels et techniques tout en permettant le développement de la pratique, mais à quel prix ? Nous l'avons confirmé *supra* : les outils actuellement utilisés pour concevoir des modèles ne sont pas adaptés à une passation exempte de dommages en tout genre, le receveur n'étant pas habilité

⁴⁶ Pedersen Associates (prod.), *op.cit.*

⁴⁷ BLAUVELT Andrew, *op.cit.*

à les modifier dans les règles de l'art. Pourtant, malgré la méconnaissance des conventions graphiques du commanditaire, le prestataire persiste à livrer ses modèles via des logiciels inadéquats. Rappelons que quand une personne A commande à une personne B des modèles, ce n'est que très rarement pour avoir l'occasion de participer à la création graphique de l'objet : son souhait réside surtout dans son besoin d'autonomie au quotidien. Cela implique qu'il n'est pas nécessaire pour la personne B de laisser la main à la personne A sur le modèle, ou du moins pas plus que pour en adapter les contenus potentiellement variables. Or, les outils conventionnellement privilégiés pour la production de modèles ne permettent pas d'assurer une continuité graphique d'une modification à l'autre : le non-initié détient, du fait de l'interface graphique non contrôlée par le spécialiste, le pouvoir de jouer avec tout un tas de fonctionnalités qui risqueraient de détériorer l'artefact initial. On peut alors tout à fait imaginer que, telle une roche qui s'érode au fil des tempêtes, le modèle conçu finisse par se dégrader intervention après intervention au point de ne plus ressembler à ce qu'il était originellement.

In fine, les objets graphiques produits sur la base d'un modèle finissent presque toujours par être altérés voire détruits, et ce sans que cela n'alerte quiconque tant le phénomène se généralise : il devient si commun d'être exposé à des productions mal composées que le curseur du jugement graphique s'est déplacé du mauvais côté, soit du côté de la tolérance excessive à l'à-peu-près. Pourtant, il incombe au designer graphique de mettre au point des systèmes permettant d'assurer le suivi de la charte et la qualité des modèles sur le long terme. Ce n'est qu'en prenant le temps de développer des alternatives plus probantes que le design graphique pourra recouvrer sa valeur et sa crédibilité, sans quoi la collaboration* avec le profane ne pourra garantir rien d'autre que la mise à mal d'une discipline déjà trop souvent dépréciée.

La fonction en design selon Victor Papanek

Le texte ci-dessous vise à définir succinctement les six parties formant l'ensemble de la fonction en design selon le schéma de Victor Papanek. Pour consulter l'ensemble de l'argumentaire : PAPANEK Victor, *op. cit.*, p. 44-60.

La méthode → Les outils, procédés et matériaux doivent être utilisés de manière honnête et du mieux possible. Il ne faut choisir un outil, procédé ou matériau que si aucun autre ne convient pour moins cher ou plus efficacement.

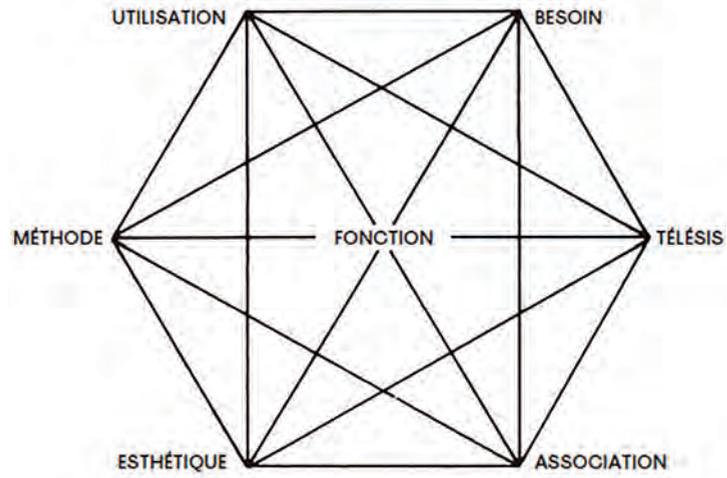
L'utilisation → Le design doit fonctionner conformément à l'usage qu'on lui assigne. Toutefois, il est difficile de prévoir si l'utilisation qui en sera faite correspondra à celle imaginée par le designer ou différera complètement.

Le besoin → Le design ne doit pas se contenter de répondre à des nécessités éphémères. Les besoins réels de l'homme (économiques, psychologiques, spirituels, techniques et intellectuels) doivent être remis au cœur de la conception.

La télésis → Le design doit s'intégrer au contexte relatif à son utilisation. Il doit refléter l'époque et les conditions dans lesquelles il s'inscrit tout en étant en accord avec l'environnement socio-économique et le mode de vie de l'utilisateur.

L'association → Le design doit prendre en compte le conditionnement psychologique de l'utilisateur puisqu'il façonnera son opinion sur l'objet. Très souvent ancré depuis l'enfance, il nous amène à considérer positivement ou négativement une valeur donnée.

L'esthétique → Le design doit convertir toutes ses composantes en un ensemble « beau » et esthétiquement agréable. Cette partie de la fonction en design demeure difficile à qualifier tant elle émane d'une expression subjective.



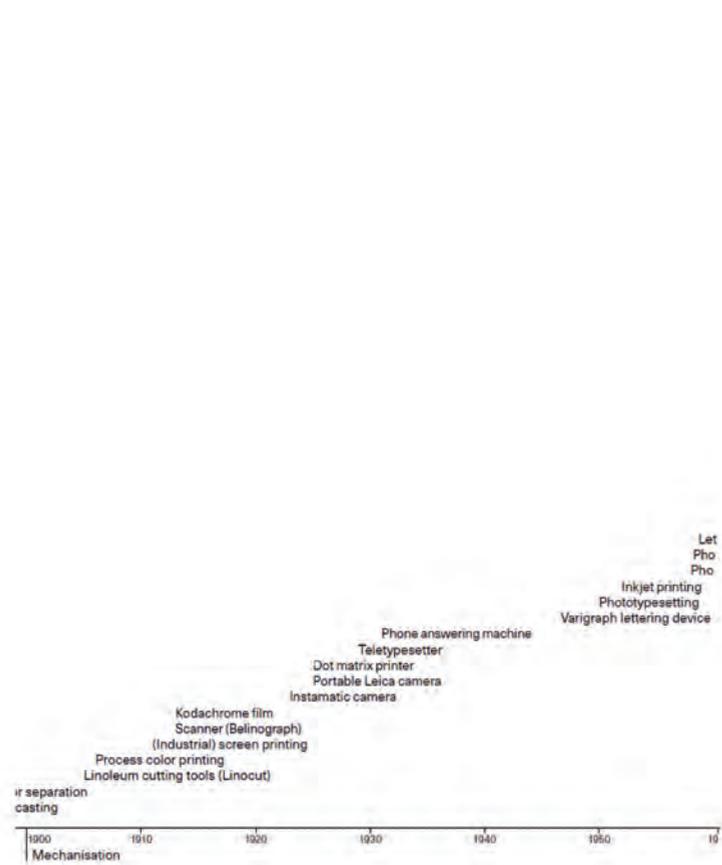
La chronologie des seuils technologiques selon Joost Grootens

Le texte ci-dessous vise à définir succinctement les trois ensembles de technologies selon le modèle de Joost Grootens. Cette représentation graphique traite des outils et de leurs modalités d'usage par les spécialistes et les non-spécialistes à travers le temps. Pour consulter l'ensemble de l'argumentaire : GROOTENS Joost, *op. cit.*, p. 67-71.

La mécanisation → Nommé « mechanisation » sur le schéma, elle renvoie aux technologies de production industrielle de l'information graphique qui ont permis aux designers graphiques d'émerger en tant que spécialistes dans la production de ce type d'information.

La numérisation → Nommé « digitisation » sur le schéma, c'est l'association de différents outils, et donc de tâches jusqu'alors cloisonnées, en un unique super-outil – soit l'ordinateur et le logiciel de design. Cela a étendu le domaine d'action du designer graphique et a accru son rôle, mais lui a retiré sa casquette de spécialiste possédant un accès exclusif aux outils graphiques.

La dissémination → Nommé « dissemination » sur le schéma, elle touche à la vitesse et à l'étendue de la distribution de l'information, à l'interaction et à l'échange avec d'autres personnes ainsi qu'à l'accessibilité pour tous aux moyens de production graphique.



👉 GROOTENS Joost, chronologie des seuils technologiques, issu de « Tools R Us », in *Création, outils, recherche, Graphisme en France*, n° 28, 2022.

III. Le code, principal allié du modèle ?

Après analyse des conséquences du modèle sur le design graphique – soit ses acteurs, ses objets et leurs usages –, on constate que les retombées d’une production de modèles effectuée dans des conditions inadaptées sont suffisamment dommageables pour que l’on s’en préoccupe davantage. Pour le moment, l’écrasante majorité des designers graphiques qui conçoivent des modèles se contente de cette conjoncture défavorable, préférant rester passifs face à la dépendance et à la contrainte plutôt que de s’affairer à trouver un moyen de se libérer de leurs chaînes⁴⁸. Une telle propension à la docilité peut paraître surprenante dans la mesure où, nous avons pu l’entrevoir *supra*, il existe des pistes d’amélioration qu’il suffit d’approfondir pour qu’elles se transforment en alternatives. En réalité, cette accoutumance à la servitude* émane d’une attitude couramment adoptée face à l’adversité : il est plus facile de se conformer que de se révolter⁴⁹. Bien qu’une proportion notable des spécialistes de la sphère graphique semble avoir accepté cette emprise, on présume ici qu’une poignée d’entre eux ait à cœur de faire bouger les choses sans pour autant connaître la marche à suivre. Mais existe-t-il seulement des méthodes concrètes permettant de contrer les désavantages du modèle ? Dans quelle mesure le designer graphique peut-il repousser les limites des solutions actuelles afin d’encourager une pratique toujours plus responsable et respectueuse du design graphique ?

⁴⁸ Pour en savoir plus sur les causes multiples de cette passivité, une sélection d’ouvrages et de documentaires décortiquant la racine du problème est consultable en annexe 12.

⁴⁹ Cette théorie peut être raccrochée au concept de la servitude volontaire chez le philosophe Étienne de La Boétie. Pour en savoir plus, une sélection d’ouvrages et de documentaires traitant de la notion de responsabilité est consultable en annexe 12.

i. Vers une réappropriation des outils numériques

En se penchant sur l'histoire du design graphique, on constate que ses acteurs n'ont pas attendu la démocratisation des modèles pour relever les limites de l'outil numérique standard. En 1998, l'historien Michel Wlassikoff établissait un court état des lieux de la liaison entre design graphique et informatique suite à l'avènement de la PAO. Déjà en cette période, le bilan est sans appel :

« [Les designers graphiques] savent (...) que le “tout est possible” promis par le marché de l'informatique est une pure illusion. L'extension de la PAO a montré les limites des formations rapides, des conceptions clés en main, des demandes démesurées de la part de commanditaires convaincus que l'ordinateur permet de répondre à tout et n'importe quoi⁵⁰. »

Toutefois, les membres de la sphère professionnelle ne semblaient pas s'accorder quant aux apports et aux contraintes qu'a amenés l'évolution des moyens de production. Certains voyaient en ces avancées technologies une manière de diversifier les formes graphiques en provoquant « l'émergence d'une esthétique nouvelle, radicalement différente de ce que le graphisme a pu inventer auparavant⁵¹ ». D'autres, à l'image du docteur en sciences de l'information et de la communication Philippe Quinton, considéraient que l'ordinateur « nivelle l'expression graphique dans une sorte de “graphisme universel”, avec des créations banalisées par l'universalité des outils, des langages et des pratiques⁵² ». Cette idée de standardisation graphique que nous avons déjà étudiée *supra* naquit précisément à cette époque où de nombreuses fonctionnalités novatrices ont fait l'objet d'une utilisation excessive, les logiciels de création permettant

⁵⁰ WLASSIKOFF Michel, *Graphisme et informatique: rapide bilan d'une liaison durable*, *Graphisme en France*, n°5, 1998, p. 5.

⁵¹ WLASSIKOFF Michel, *op. cit.*, p. 5.

⁵² QUINTON Philippe cité par WLASSIKOFF Michel, *op. cit.*, p. 5.

d'obtenir des résultats qui étaient alors plus difficiles à atteindre traditionnellement (flou, ombre, dégradé, superposition de textes...)⁵³.

En réalité, aucun des deux partis n'a réellement tort ou raison, dans la mesure où l'enjeu ne réside pas tant dans la machine mais dans notre rapport à celle-ci. Le problème du designer graphique moyen d'aujourd'hui, c'est qu'on lui a confisqué l'engouement des premières heures du numérique : l'élan créatif qu'ont pu susciter les nouvelles technologies s'est progressivement dissipé, tant il est devenu commun de posséder un ordinateur et de l'utiliser quotidiennement. Prenons l'exemple de Karl Gerstner, qui fut l'un des premiers designers graphiques à tirer profit de la machine et de sa puissance de calcul alors même que l'informatique était confinée dans les sphères militaires et scientifiques⁵⁴. Déjà dans les années 1960, il développait une approche systématique et programmatique du design aux côtés d'IBM, ce qui lui a permis d'expérimenter des dispositifs inédits tout en apprivoisant le nouvel outil de travail que constituait l'ordinateur⁵⁵. Sa méthode logique et mathématique encore embryonnaire à l'époque mais qui pourrait totalement servir la conception de modèles aujourd'hui n'est pourtant pas plus développée que ça, si ce n'est par une niche composée de quelques designers graphiques férus de code⁵⁶. En définitive, il semblerait que les praticiens aient fait un pas en arrière vis-à-vis de la démarche

⁵³ WLASSIKOFF Michel, *op. cit.*, p. 3.

⁵⁴ VILAYPHIOU Stéphanie et LERAY Alexandre, « Écrire le design. Vers une culture du code », in *Back Cover n°4*, Paris, Éditions B42, B42-15, 2011, p. 37.

⁵⁵ Pour en savoir plus sur le travail de Karl Gerstner : GERSTNER Karl, *Designing Programmes* (1964), Francfort, Harald Geisler, 2022 (version numérique).

⁵⁶ On pense notamment à des collectifs comme Luuse, Open Source Publishing, PrePostPrint, ou alors à des praticiennes comme Julie Blanc, Sarah Garcin, Amélie Dumont, qui évoluent principalement en Europe et qui intègrent le code dans leur pratique du design graphique.

initiée par Karl Gerstner il y a plus de soixante ans : « 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 informatique⁵⁷ ».

Ce faible recours à la programmation dans le design graphique peut s'expliquer par les facteurs temporel et financier qui rythment de plus en plus la discipline aujourd'hui : pourquoi le praticien prendrait-il le temps de créer ses propres outils quand il en a déjà à sa disposition ? Pour beaucoup, intégrer le code* dans sa pratique revient à arborer une nouvelle casquette et à développer des compétences superflues : de par leur pluralité et leur éventail de fonctionnalités, les outils conventionnels du design graphique laissent penser qu'ils sont aptes à répondre aux besoins les plus complexes et aux désirs les plus fous. Cette croyance, aussi peu adaptée à l'exercice graphique en général qu'à la conception de modèles en particulier, vient notamment de « l'illusion de l'exhaustivité (...), soit l'idée que tout peut être fait en utilisant un menu déroulant et une barre d'outils⁵⁸ ». Or, il convient de souligner que plus l'ordinateur et ses logiciels deviennent naturels pour son utilisateur, plus ils deviennent standards et l'empêchent de maintenir la singularité de sa pratique. Cette situation aussi inquiétante qu'ironique souligne par ailleurs le désintérêt que peut manifester le designer graphique quant à la compréhension du fonctionnement de ses moyens de production : de moins en moins enclin à les éprouver, les détourner, voire les fabriquer, le spécialiste devient incapable de se les approprier puisqu'il « est souvent plus facile de s'en tenir aux apports de l'outil que de se lancer dans une recherche sans garantie de rentabilité. La soumission aux lois

57 DONNOT Kévin, « Code = design », *op. cit.*, p. 10.

58 CROW David, « Magic box: craft and the computer », *Eye Magazine*, n° 70, hiver 2008, passage traduit et cité par DONNOT Kévin, « Code = design », *op. cit.*, p. 6.

du marché renforce cette paradoxale frilosité face à l'ordinateur, favorisant les clichés et les copiages⁵⁹ ».

De facto, ce caractère stéréotypé de la pratique graphique s'accroît davantage lorsqu'il s'agit de la conception de modèles, dans la mesure où l'ensemble des logiciels et fonctionnalités exploitables à cet effet est largement plus limité que pour une création plus classique (voir chapitre I). Pourtant, rien ni personne n'impose au praticien l'entretien de cette posture qu'il s'est résigné à adopter aujourd'hui : en élaborant ses propres outils numériques, il pourrait sans nul doute améliorer les conditions de production et de passation des modèles qu'il conçoit en cadrant l'entièreté du processus. On présuppose ici – et cette hypothèse sera démontrée *infra* – que savoir manier l'art du code et de la programmation permettrait au designer graphique de reprendre le contrôle sur ses moyens de production, les artefacts qu'il produit et leur manipulation par le receveur. On retrouvait déjà cette idée dans l'ouvrage *Abstracting Craft* du professeur Malcolm McCullough, pour qui « le sens de notre travail tient à la façon dont il est exécuté, pas simplement "concepté"⁶⁰ ». Cela revient à dire que pour qu'un objet graphique puisse déployer son plein potentiel, il est primordial que l'outil choisi pour le construire n'influence pas la forme que son auteur a voulu lui donner : « 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 la présence ultime de l'œuvre⁶¹ ». Nous l'avons constaté *supra* : les logiciels conventionnellement utilisés pour produire des modèles ne permettent pas une expression aussi inconditionnée.

59 WLAŚSIKOFF Michel, *op. cit.*, p. 3.

60 BLAUVELT Andrew, *op. cit.*

61 HUYGHE Pierre-Damien, *Modernes sans modernité. Éloge des mondes sans style*, Fécamp, Éditions Lignes, 2010, p. 80, passage cité par DONNOT Kévin, « Code = design », *op. cit.*, p. 7.

En 2007, le designer graphique et professeur Étienne Mineur explicitait déjà très clairement les bouleversements qu'allait provoquer l'avènement des modèles sur la discipline⁶². Plus de quinze ans après, ses prévisions sonnent plus justes que jamais : ce n'est qu'en investissant la puissance de la machine et en s'impliquant techniquement dans le bricolage de ses propres outils que le spécialiste sera apte à déjouer les contraintes du modèle. Le praticien ne peut plus se contenter de dire non à Canva et à ses homologues, ni même consentir aveuglément à leur utilisation pour livrer ses modèles. Ignorer les nouveaux besoins des commanditaires et fermer les yeux face au problème ne doivent plus être une possibilité : la véritable solution s'incarne dans le développement d'alternatives concluantes ainsi que dans une redéfinition de notre rapport aux outils collaboratifs.

« Au lieu d'accepter communément les outils uniformisés tous identiques que nous vendent les grands distributeurs de logiciels, il nous faut retrouver la relation personnelle que nous avons avec nos outils. (...) Nous devons apprendre à créer des outils nous-mêmes. Après tout, c'est ça l'ordinateur : un outil de création d'outils⁶³. »

⁶² « Je remarque depuis un certain temps que l'on conçoit de plus en plus des outils et non plus des objets formellement finis (virtuel ou non). Le travail et les compétences des designers et des graphistes doivent donc évoluer. (...) En effet, nous allons de plus en plus développer des outils, des interfaces, des images à manipuler, nous devons prendre en compte dorénavant la notion d'usage de nos images. » MINEUR Étienne, « Peut-on être graphiste au pays des Templates ? (2007) », *Philippe Sebagh*, 04 septembre 2012, consulté le 20 septembre 2023, en ligne.

⁶³ PUCKEY Jonathan, cité par BLAUVELT Andrew, *op. cit.*

ii. Vers un remaniement des outils collaboratifs

Il convient toutefois de nuancer la démarche encouragée *supra* : « 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 création⁶⁴ ». Par ailleurs, il suffit de dézoomer du modèle et de se focaliser sur le design graphique dans sa globalité pour s'apercevoir qu'il est tout à fait possible de nourrir sa pratique sans avoir à investir le code. Plusieurs praticiens ont déjà pris le parti de détourner un système qu'ils maîtrisaient plus ou moins afin d'encourager la naissance de formes inhabituelles, que cet objectif se matérialise dans un cadre purement expérimental (annexe 9) ou qu'il soit appliqué à une commande réelle (annexe 10). Cette culture du hack implique que « pour utiliser les outils de manière critique, ils doivent être compris, adaptés et personnalisés⁶⁵ » : on se trouve alors davantage dans l'altération de la fonction première d'une technologie préexistante que dans l'élaboration de dispositifs par le code. Bien que cette démarche puisse tout à fait permettre au designer graphique de reprendre le contrôle sur sa pratique en dépassant sa subordination aux moyens de production, on imagine mal hacker un outil collaboratif comme Canva pour revaloriser la production de modèles, étant donné que la modification de ces objets graphiques doit demeurer simple pour le receveur non habilité à bidouiller profitablement. Tout bien considéré, fabriquer ses propres outils par le truchement du code semble être le moyen le plus pertinent d'assurer la conception et la

⁶⁴ DONNOT Kévin, « Code = design », *op. cit.*, p. 10.

⁶⁵ Nous traduisons : « To use tools critically, they need to be understood, adapted, and customized. » PATER Ruben, « The Designer as Hacker », in *CAPS LOCK: How Capitalism Took Hold of Graphic Design, and How to Escape from It*, Amsterdam, Valiz, 2021, p. 390.

transmission efficace des modèles puisqu'il « permet un meilleur contrôle, lequel est souvent présenté comme une *liberté individuelle* », tout en octroyant « un moyen de s'éloigner des solutions *génériques* »⁶⁶. On se propose ici de raccrocher plus précisément ces apports aux modèles et à l'élaboration d'outils collaboratifs assurant la liaison entre le prestataire spécialiste et le commanditaire profane.

Le premier avantage du code pour le modèle, c'est qu'il redéfinit le rapport qu'entretient le praticien avec ses moyens de production. Alors cantonné à sa condition de technique, l'outil standard est souvent réduit à un simple rapport d'usage et d'instrumentalisation⁶⁷. *A contrario*, l'outil mis au point par le designer graphique devient « partie intégrante du processus⁶⁸ », comme il se construit en concomitance de l'artefact graphique. Cela implique que « quand on écrit ses propres logiciels, le travail de création et la mise en œuvre sont deux étapes interdépendantes⁶⁹ ». Fatalement, cette méthode de travail entraîne une influence immédiate de la technique sur l'esthétique et inversement, effet qui peut amener à considérer cette interaction comme une entrave à la création dans la mesure où l'outil ne s'efface jamais réellement pendant la phase de production. En réalité, ce lien constant est à interpréter comme une symbiose*, soit une relation favorable aux deux partis : chacun se nourrit de l'autre pour s'élever

⁶⁶ REAS Casey et MCWILLIAMS Chandler, « Programmer avec », in *code <-> outils <-> design*, trad. de l'anglais par Laure Bataillou, *Graphisme en France*, n° 18, 2012, p. 25.

⁶⁷ DONNOT Kévin, « Faire avec – Pour une pratique informée des programmes. », in *Technique & design graphique – Outils, médias, savoirs*, Paris, Éditions B42, 2020, p. 95.

⁶⁸ DONNOT Kévin, « Code = design », *op. cit.*, p. 10.

⁶⁹ REAS Casey et MCWILLIAMS Chandler, *op. cit.*, p. 33.

mutuellement⁷⁰. Dans ce sens, le code ne contraint pas la conception de modèles mais la favorise, puisque le designer graphique choisit consciemment et progressivement parmi une infinité de possibilités les fonctionnalités qu'il souhaite intégrer à son programme*. Erik van Blokland, cofondateur du studio typographique LettError, affirme notamment que « le fait de créer soi-même ses outils offre une perspective très puissante sur la conception : le code est là au service de l'idée, et non l'inverse⁷¹ ». Plutôt que d'être influencé par ses moyens de production, le concepteur de modèles est alors accompagné par l'outil qu'il façonne de ses mains, maîtrisant de bout en bout une interface qu'il a calibrée et spécifiée lui-même comme exploitable par le profane.

Notons toutefois que malgré un contrôle accru de ses moyens de production, le designer graphique programmant ses outils n'échappe pas pour autant à l'appauvrissement du mouvement physique aujourd'hui symptomatique du médium numérique⁷². Ce qui le différencie réellement du praticien lambda, c'est qu'il repousse les limites des outils standards en passant « d'une attitude passive d'utilisateur à une attitude active d'auteur⁷³ ». En écrivant ses propres modalités, le spécialiste évite alors de subir celles fixées par les grands éditeurs logiciels, lesquelles sont le plus souvent inadaptées à la conception et à la passation de modèles. Conséquemment, le designer graphique redynamise sa pratique numérique au moyen du code qui le rend plus actif sur

⁷⁰ « Les logiciels existants limitent souvent les possibilités de mise en œuvre, imposant ainsi des solutions et des résultats. En écrivant nos propres logiciels, nous passons outre ces barrières et créons simultanément de nouvelles façons de concevoir le processus de design, avec des outils qui grandissent et se développent au fur et à mesure. » REAS Casey et MCWILLIAMS Chandler, *op. cit.*, p. 33.

⁷¹ REAS Casey et MCWILLIAMS Chandler, *op. cit.*, p. 26.

⁷² VILAYPHIOU Stéphanie et LERAY Alexandre, *op. cit.*, p. 43.

⁷³ DONNOT Kévin, « Faire avec – Pour une pratique informée des programmes. », *op. cit.*, p. 115.

le plan psychique, et ce malgré une occupation de l'espace majoritairement dérisoire. Selon Marcus Wendt, cofondateur du studio FIELD.IO, « les outils traditionnels du design rappellent cette image vieillissante de l'artiste seul, laborieusement courbé sur son bureau pour créer des images statiques à grand renfort de travail manuel » : or, c'est en apprenant à manier le code qu'il a réalisé qu'il « pouvait être une source immense de dynamisme »⁷⁴. Derrière ce témoignage, l'intention n'est pas de prôner un médium plutôt qu'un autre mais surtout de nuancer un propos souvent orienté vers la glorification de la méthode passée au regard des méthodes présente et future vues par beaucoup comme déshumanisantes voire dangereuses⁷⁵. Si la technique aliène, c'est précisément parce qu'elle est mal employée : quiconque le souhaite peut retrouver une forme d'artisanat par la programmation de ses propres outils, puisque « le code est une matière à modeler comme peut l'être un pain de terre glaise ou un bloc de texte⁷⁶ ». Cette malléabilité, en plus d'encourager le renouvellement et la réappropriation de l'existant⁷⁷, permet d'adapter le code à chaque projet ou situation donnée. Ce caractère circonstanciel de la programmation rend son adoption particulièrement intéressante dans le cadre d'une production de modèles : l'outil étant construit selon le besoin précis d'un commanditaire, les objets graphiques produits reflètent plus justement les intentions conceptuelles

⁷⁴ REAS Casey et MCWILLIAMS Chandler, *op. cit.*, p. 30.

⁷⁵ On pense notamment au développement des nouvelles technologies dites « créatives » comme les IA et les NFT qui sont sujettes à débat dans la sphère artistique.

⁷⁶ DONNOT Kévin, « Code = design », *op. cit.*, p. 11.

⁷⁷ Il est commun de récupérer des bouts de programmes déjà écrits par d'autres et de les adapter à ses besoins plutôt que de systématiquement tout recréer de zéro.

et formelles de départ que si l'on avait utilisé un logiciel à tout faire et dont les résultats tendent à se lisser⁷⁸.

Mais particulariser ses outils, c'est aussi bien s'adapter au contexte de chaque modèle que déterminer l'ensemble des fonctionnalités accessibles au profane. Les logiciels collaboratifs standards nous ont laissés penser que tout devait être modifiable par l'un et l'autre parti également*. Or, la conception de modèles ne peut être profitable que si la relation entre le non-initié et le spécialiste se développe sous le signe de l'équité*, soit une relation où chacun se voit accorder ce dont il a réellement besoin de disposer. C'est en mettant au point ses propres outils que l'on peut régler le curseur d'autonomie de l'utilisateur en délimitant son champ d'action, garantissant alors une continuité du modèle au fil du temps et des usages. À juste titre, les plus novices pourraient craindre la difficulté de prise en main de ces outils sortant des sentiers battus : « les programmes et outils dédiés à un projet ou à une tâche spécifique sont difficilement appropriables par les non-programmeurs, qui restent attachés à la manipulation directe permise par les interfaces graphiques⁷⁹ ». On part ici du postulat que le designer graphique, s'il souhaite proposer des modèles via un outil qu'il aurait lui-même conçu, aura acquis les compétences nécessaires à l'élaboration d'un court programme fonctionnel et facile d'utilisation même pour les plus débutants. Ses efforts doivent se concentrer sur la construction d'un outil hybride qui saurait répondre

⁷⁸ « (...) il semble essentiel que les designers prennent conscience que chaque application possède son propre cadre et schéma de pensée. Comment un seul et même outil numérique pourrait-il répondre à toutes les situations, à tous les projets ? Ne serait-il pas pertinent de choisir ou d'adapter le logiciel utilisé au projet qu'il sert ? » DONNOT Kévin, « Faire avec – Pour une pratique informée des programmes. », *op. cit.*, p. 110.

⁷⁹ BLANC Julie et MAUDET Nolwenn, « Code ↔ Design graphique – Dix ans de relations », in *Création, outils, recherche, Graphisme en France*, n° 28, 2022, p. 30.

aux nouveaux enjeux de la pratique sans pour autant tomber dans l'émulation* du standard actuel des outils collaboratifs.

La chercheuse en design Nolwenn Maudet nomme ce nouveau type d'outil « substrats graphiques », soit un outil conjuguant la facilité de manipulation des interfaces graphiques usuelles et les possibilités techniques et créatives de la programmation⁸⁰. À ce jour, quelques praticiens se sont essayés au développement d'outils intermédiaires dans le but d'étendre le champ des possibles et de combler le fossé entre ceux qui codent et ceux qui ne codent pas. Parmi les projets initiés, on peut retrouver des outils collaboratifs comme le générateur d'affiches *Grafik Kiosk* développé par Jonas Hegi et Samuel Weidmann en 2011 (annexe 11). Bien qu'il fonctionne davantage sur un système de règles complexes que sur la mise au point de modèles modifiables, ce programme a pour particularité de n'afficher l'objet graphique qu'une fois finalisé : pour « composer » son affiche, l'utilisateur dispose uniquement de curseurs et de blocs hiérarchiques lui permettant d'indiquer comment il souhaite que son contenu apparaisse. Ce premier prototype a ouvert la voie à d'autres outils collaboratifs repoussant les limites du code et encourageant « la production de grandes séries constituées d'un nombre potentiellement infini de variations graphiques, chacune unique mais possédant une cohérence d'ensemble⁸¹ ». Certains de ces programmes fonctionnent notamment sur la base de modèles, comme le générateur d'affiches des *Feminist Hack Meetings* et le générateur de posts Instagram du festival *Lesbiennale*, tous deux développés par Amélie Dumont en 2021 (annexe 11). D'autres encore, comme le générateur d'icônes de podcast *Tool for Awesome Icons* développé par Sarah Garcin en 2022

⁸⁰ MAUDET Nolwenn, « Reinventing Graphic Design Software by Bridging the Gap Between Graphical User Interfaces and Programming », conférence *Design as a catalyst for change – DRS International Conference 2018* (Limerick), 25-28 juin 2018.

⁸¹ BLANC Julie et MAUDET Nolwenn, *op. cit.*, p. 12.

pour la *Smart Forests Radio*, laissent davantage de fonctionnalités accessibles à l'utilisateur sans pour autant négliger la constance graphique (annexe 11) : la façon dont les contenus s'affichent et se composent demeure cadrée par le travail de paramétrages effectué en amont par le spécialiste.

On pourrait toutefois s'interroger sur les caractéristiques formelles des artefacts graphiques produits à partir de ces mêmes outils, qui peuvent sembler cloisonnés dans une esthétique propre à la culture numérique. Ce qui fait pourtant tout l'intérêt du code, c'est qu'à la différence des logiciels standards aucun pseudo-idéal visuel n'est sous-entendu : à l'image d'un « atelier d'impression typographique, il n'y a pas de centre⁸² » ni de réglages par défaut. Plus encore, c'est par la programmation que l'on provoque des résultats inattendus qui auraient été laborieux voire impossibles à reproduire avec des méthodes plus conventionnelles : « ainsi, le code, par la complexité et la diversité qu'il peut générer, arrive à nous surprendre et à dépasser ce que nous avons imaginé au préalable⁸³ ». *In fine*, les objets graphiques obtenus au moyen d'outils circonstanciels ne sont que le reflet d'une nouvelle façon de produire des modèles qui gagnerait à se développer davantage.

« Pris individuellement, ces outils présentent souvent une esthétique reconnaissable, un air de déjà-vu, mais c'est par leur multiplication que les outils fermés peuvent prétendre à une certaine ouverture formelle, sous la forme d'une diversité contextuelle⁸⁴. »

⁸² LEVIT Briar (dir. et prod.), *op. cit.*

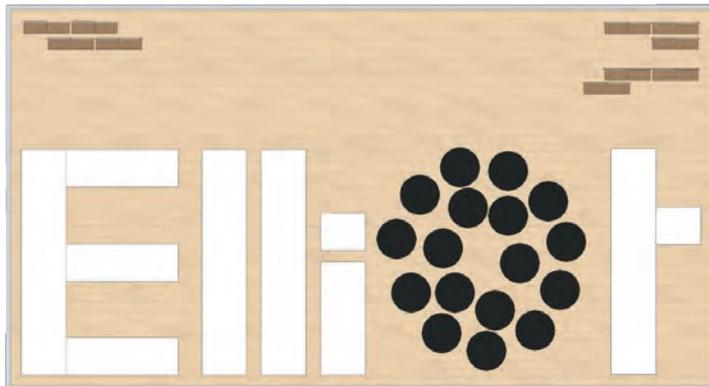
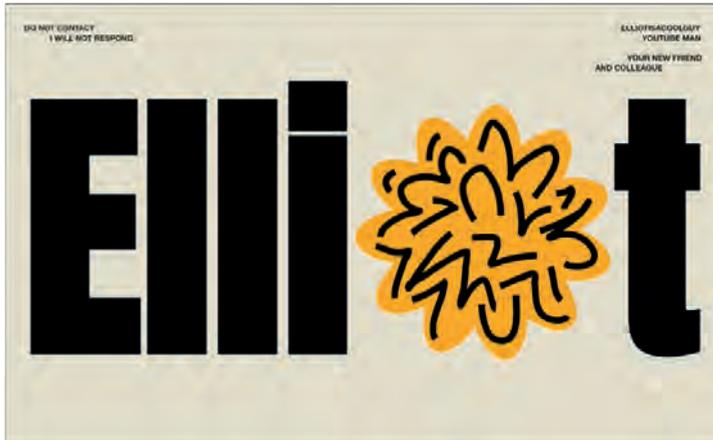
⁸³ REAS Casey et MCWILLIAMS Chandler, *op. cit.*, p. 36.

⁸⁴ Nous traduisons : « Taken individually, these tools often have a recognizable aesthetic, a sense of déjà vu, but it is through their multiplication that closed tools can claim a certain formal openness in the form of contextual diversity. » MAUDET Nolwenn, « Appropriating to share better », *Our Collaborative Tools*, 24 juin 2023, consulté le 18 octobre 2023, en ligne.

**i made the same design in programs
DEFINITELY MADE FOR DESIGN**

Sélection de cartes de visite conçues par le designer graphique Elliot Ulm en 2023 dans le cadre d'un défi qu'il s'est lancé : créer à partir de logiciels conventionnellement inadaptés à la pratique graphique (jeux vidéo, logiciels de modélisation, logiciels de montage vidéo...).





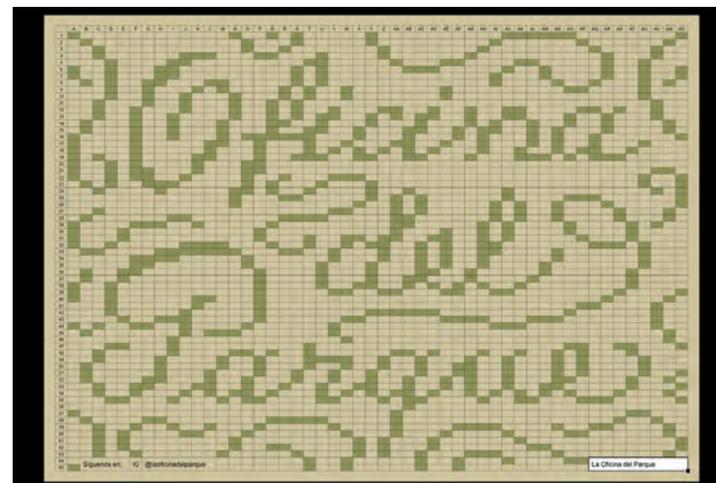
- 👉 Carte de visite faite sur Google Docs.
- 👉 Carte de visite faite sur Ikea Kitchen Planner.

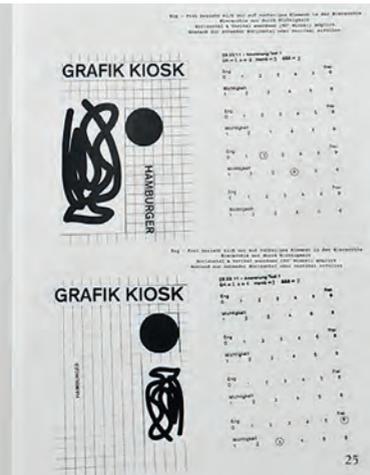
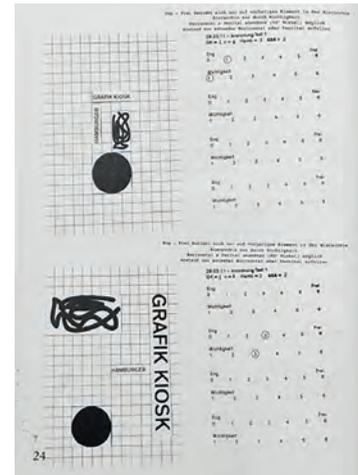
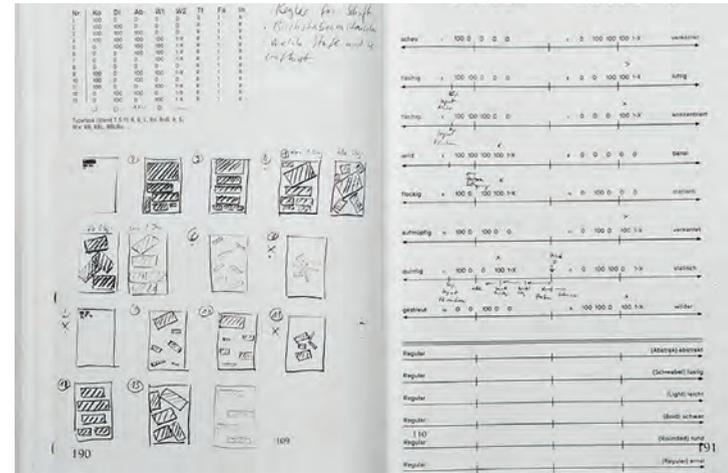


- 👉 Carte de visite faite sur Premiere Pro.
- 👉 Carte de visite faite sur Les Sims.

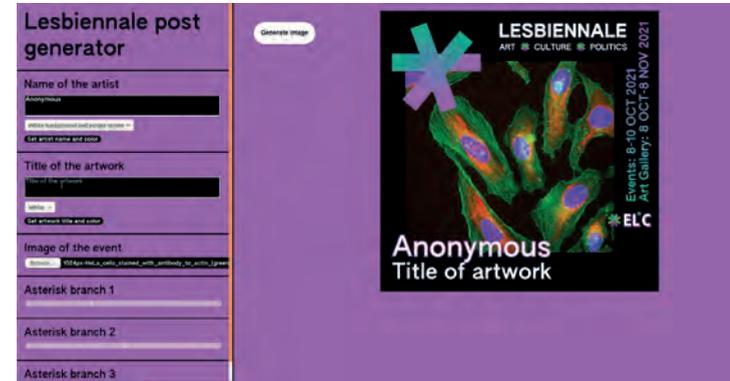
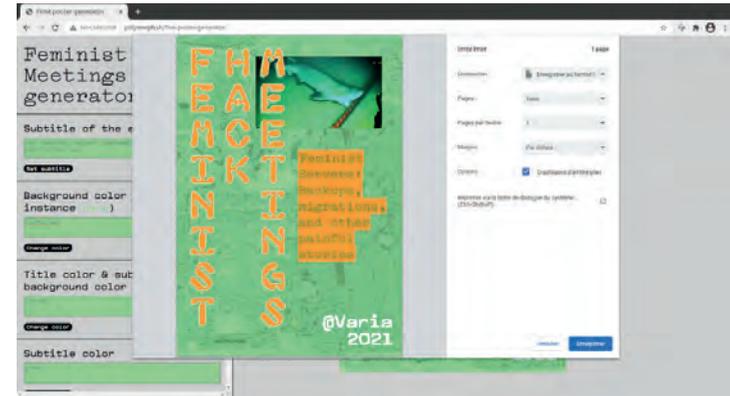
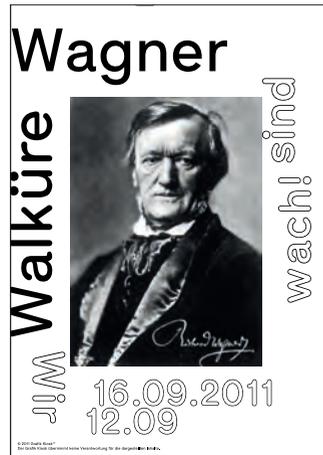
Oficina + Parque: une identité modulaire

Conçue par le studio Ingrid Picanyol en 2023, l'identité visuelle du bar La Oficina del Parque s'appuie sur des principes de grille, de système et de modules. Pour la mettre au point, le logiciel Excel a été détourné de sa fonction initiale – soit construire des tableaux.





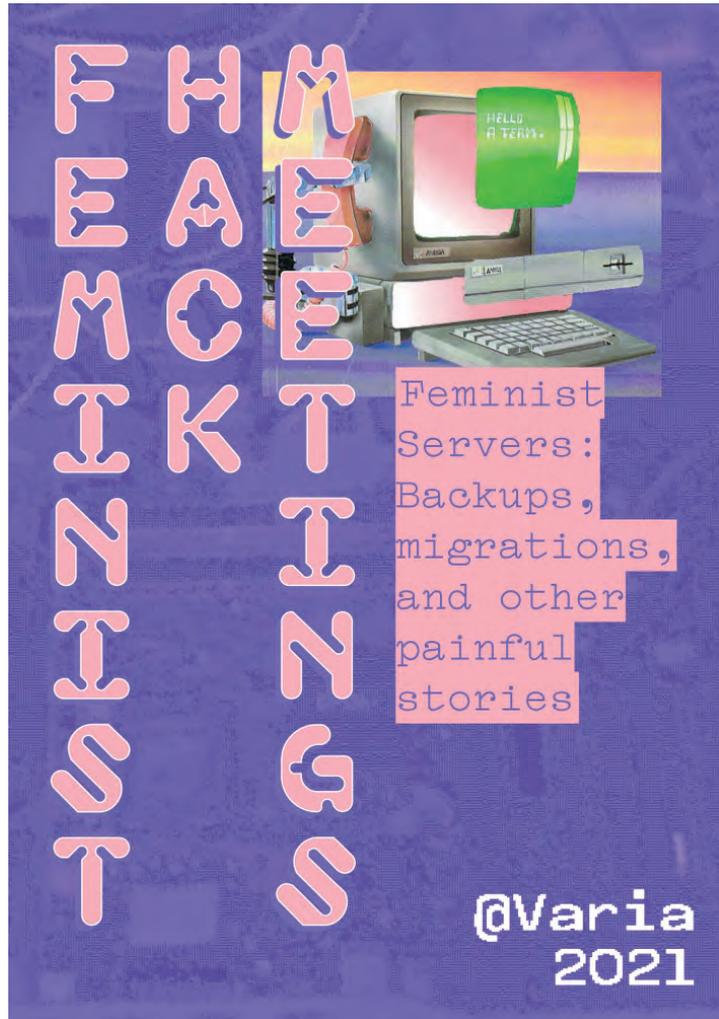
➡ HEGI Jonas et WEIDMANN Samuel, livre sur le développement de *Grafik Kiosk*, 2011.



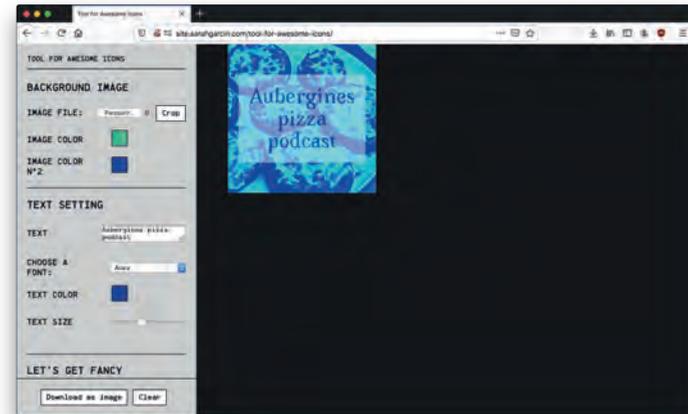
👉 Affiches générées à partir du programme *Grafik Kiosk*.

👉 DUMONT Amélie, interface graphique du programme *Feminist Hack Meetings*, 2021.

👉 DUMONT Amélie, interface graphique du programme *Lesbiennale*, 2021.



👉 Affiche générée pour les *Feminist Hack Meetings*.



👉 GARCIN Sarah, interface graphique du programme *Tool for Awesome Icons*, 2022.

👉 Icônes de podcast générées par la *Smart Forests Radio*.

Conclusion

À ce jour, le modèle constitue un enjeu de taille pour les designers graphiques qui ne peuvent plus ni en ignorer la demande de la part du commanditaire, ni en occulter les conséquences sur la discipline. Entre les praticiens qui résistent à cette nouvelle exigence du métier en pensant préserver la légitimité de leur travail et ceux qui s'y adaptent sans prendre les dispositions nécessaires à cette nouvelle forme de production, aucun des deux partis ne semble réellement être sur la bonne voie. Certes, le modèle est un artefact graphique ambivalent : oscillant entre lacunes et avantages, il alimente entre autres un désir d'autonomie du profane qui ne manque pas de contrarier plus d'un spécialiste. Pourtant, même quand tout un chacun se met à réclamer le pouvoir de produire et de diffuser du contenu visuel par la simple modification d'un modèle préfabriqué, le designer graphique peut défendre son statut d'auteur-technicien en reprenant le contrôle sur ses moyens de production ainsi que sur les objets qu'il produit et leurs modalités d'exploitation.

Si la conception de modèles est perçue comme dévalorisante, c'est précisément parce que les moyens de production du designer graphique le bornent dans sa pratique, ne lui permettant pas de s'épanouir s'il se met en tête d'utiliser des outils dits « conventionnels » à cet effet. Nous l'avons montré, les paradigmes logiciels et les outils standards ont tendance à conditionner l'exercice de la discipline de par les limitations techniques et formelles qu'ils impliquent. Quand il est question de produire des modèles, l'entrave du designer graphique et l'homogénéisation esthétique des artefacts s'accroissent davantage, tant les outils utilisés à ces fins se caractérisent par leurs contraintes, leurs manquements et leur empreinte. Naturellement, les retombées d'une conception de modèles effectuée dans des circonstances aussi inadaptées sont préoccupantes : pour le praticien, le risque d'aliénation est d'autant plus fort que pour une production plus classique du fait de la dégradation de ses conditions de travail ; pour la discipline, la menace de la dévalorisation professionnelle plane dangereusement tant les logiciels collaboratifs usuels

ne permettent pas d'assurer une qualité et une continuité graphique au fil des modifications. Toutefois, cette étude nous permet d'attester qu'il existe des moyens de faire front face à ces répercussions : le travail peut être rendu digne, de même que la discipline peut recouvrer sa crédibilité si le designer graphique s'applique à repousser les limites des solutions logicielles actuelles en vue d'en proposer des alternatives plus probantes. Dans ce dessein, le spécialiste doit se réapproprier ses moyens de production et repenser la collaboration en tirant profit du code, nouvelle compétence qui lui permettra de créer ses propres outils circonstanciels à chaque demande de modèle. Ainsi, ses propres programmes seront utilisables profitablement par le profane puisque l'interface et les fonctionnalités qui lui seront accessibles auront été cadrées au préalable. Les résultats concluants des quelques praticiens s'étant essayés à cette méthode de passation graphique nous affirment qu'il est possible de laisser la main sur les modèles de manière efficace, à condition que le spécialiste s'enrichisse d'une nouvelle casquette : il ne peut plus seulement concevoir ou produire, mais doit programmer ses modèles. Ce n'est qu'en repensant sa façon de faire que l'élaboration de modèles pourra encourager une pratique toujours plus responsable et respectueuse du design graphique.

« Comment rendre cet outil utilisable par des utilisateurs non-programmeurs ? Comment en faciliter la réappropriation par celles et ceux qui savent programmer ? Comment maintenir, entretenir ou faire évoluer l'outil ? ... Autant de nouvelles expertises qui bousculent les fondamentaux du métier⁸⁵. »

⁸⁵ Nous traduisons : « How can this tool be made usable by non-programmers? How can it be easily reappropriated/readopted by those who know how to program? How can the tool be maintained, nurtured and evolved? These are new areas of expertise that disrupt the fundamentals of the profession. » MAUDET Nolwenn, « Appropriating to share better », *op. cit.*

Par le passé, certains designers graphiques ont développé une philosophie de la programmation qui a très certainement participé à l'impopularité actuelle de ce savoir-faire. Des praticiens comme Petr Blokland disaient renoncer par l'usage du code « à la précision d'un travail artisanal (micro-typographie, gestion des exceptions, etc.) au profit d'un gain de productivité et de réactivité » sans que cela ne les chagrine réellement, se satisfaisant « d'une qualité graphique moyenne, tant qu'il n'y a pas de "fautes majeures" »⁸⁶. Aujourd'hui, cette frilosité face à la programmation n'a plus lieu d'être, les possibilités techniques s'étant largement développées – la librairie Paged.js et le plaidoyer de la mise en page programmatique de la designer graphique Julie Blanc en sont les parfaits exemples⁸⁷. Notons simplement qu'un outil, aussi riche et circonscrit à un contexte soit-il, ne suffit pas à une collaboration graphique sans dommages majeurs. Pour garantir la constance du modèle, le spécialiste doit dès le départ considérer la prise en main de son système en établissant un guide d'utilisation aussi clair et détaillé que possible : c'est au praticien d'assurer la pédagogie de son travail au moyen d'une charte, d'un mode d'emploi ou encore d'une boîte à outils⁸⁸. Par ailleurs, cette étude ne cherche pas à prôner l'automatisation du design graphique par le modèle, mais à ouvrir la discussion sur une nouvelle classe d'artefacts graphiques encore sujette à des débats houleux.

⁸⁶ VILAYPHIOU Stéphanie et LERAY Alexandre, *op. cit.*, p. 37-38.

⁸⁷ BLANC Julie, « Si Jan Tschichold avait connu les feuilles de style en cascade : plaidoyer pour une mise en page comme programme », in *Systèmes : logiques, graphies, matérialités, Design Arts Médias*, avril 2022, consulté le 12 septembre 2023, en ligne.

⁸⁸ Pour en savoir plus sur les identités visuelles et les systèmes servant au cadrage de leur utilisation : LORENZ Martin, « Des identités visuelles statiques aux identités visuelles flexibles », in *Logos & identités visuelles*, trad. de l'anglais par Marie-Mathilde Bortolotti, *Graphisme en France*, n° 23, 2017.

Il est utopique d'imaginer que chaque prestataire se mette à coder ses propres outils en vue de proposer des modèles à ses commanditaires, mais l'on peut au moins espérer de cet ouvrage qu'il amène quelques-uns d'entre eux à reconsidérer la relation qu'ils entretiennent avec leurs moyens de production et leur discipline. Quiconque souhaite requestionner son rapport à la pratique au-delà du modèle pourra retrouver ci-après une sélection d'ouvrages et de documentaires nécessaire à la compréhension des enjeux contemporains de la profession (annexe 12).

Se responsabiliser pour mieux se libérer. Comprendre et contrer les abus du travail.

Aujourd'hui, en France comme ailleurs dans le monde, une proportion non négligeable des designers graphiques évolue dans un environnement professionnel et financier particulièrement précaire. Bon nombre d'entre eux sont contraints de cumuler les activités pour parvenir à joindre les deux bouts, lesdites activités complémentaires étant souvent éloignées du domaine du design graphique. Malgré cette fâcheuse condition, une forme de passivité voire d'acceptation se dessine dans la sphère des travailleurs indépendants : la glorification du surtravail, la *grind culture** ainsi que les images d'Épinal du métier-passion nous ont laissés penser que cette situation était naturelle et légitime. De surcroît, notre nature humaine nous rend enclin à la résignation : l'Homme se complait dans l'habitude, et ce même quand elle lui est défavorable puisqu'elle le dispense de la nécessité du choix, de la réflexion et de l'engagement. Mais ne soyons pas esclaves de notre profession ! Libérons-nous des chaînes de la dépendance et du joug du travail ; mobilisons-nous et tâchons de penser par nous-mêmes ; révoltons-nous, unissons-nous et prenons position pour le respect de notre discipline ; redonnons du sens à notre pratique et à notre corps de métier ; reconsidérons notre rapport au travail et au profit ; réformons les systèmes établis et luttons pour de nouveaux modèles ; affirmons une posture claire et développons un avis fort sur les questions d'ordre politique et éthique ; faisons front plutôt qu'avec, et efforçons-nous de comprendre pour mieux contrer. Un métier de service* ne doit pas mener à la servitude, alors luttons pour faire valoir nos droits et pour recouvrer la dignité de notre profession. Cette rébellion doit débiter par une introspection profonde et une réflexion autour des notions de travail et de responsabilité : vous trouverez ci-dessous une sélection d'ouvrages et de documentaires qui saura vous informer sur ces mêmes thématiques. Ayant pour objectif d'éveiller les consciences et

d'encourager à la protestation, ces documents ont été classés selon un ordre indicatif permettant une continuité logique du travail de pensée.

Sur la notion de travail

* ARTE, « Travailler a-t-il un sens ? », série *Les idées larges*, 03 novembre 2022, visionné le 01 décembre 2023, en ligne [<https://www.youtube.com/watch?v=mU9jMhXLTN0>].

Documentaire traitant des facettes et définitions du mot travail. La notion du sens est abordée sous toutes ses coutures : les sens étymologiques et linguistiques du mot travail, mais également le sens que chacun peut donner à l'activité de travail – soit son utilité ou non. La sociologue Marie-Anne Dujarier intervient par ailleurs pour exposer sa réflexion autour de l'évolution du travail du *xix^e* siècle à l'avènement du capitalisme.

* ARENDT Hannah, « La condition humaine », in *Condition de l'homme moderne* (1958), trad. de l'anglais par Georges Fradier, Paris, Éditions Pocket, coll. Agora, 2002.

Texte philosophique dénombrant les trois types d'activités qui composent la *vita activa* (vie active) : le travail, l'œuvre et l'action. La distinction forte qui est établie entre la notion de travail et la notion d'œuvre nous permet d'observer la différence entre l'*animal laborans* (animal qui travaille) et l'*homo faber* (homme qui fabrique). Il s'agit pour Hannah Arendt de rappeler que le travail n'est pas la seule activité humaine qui compte, bien au contraire.

* PATER Ruben, « The Designer as Worker », in *CAPS LOCK: How Capitalism Took Hold of Graphic Design, and How to Escape from It*, Amsterdam, Valiz, 2021.

Ouvrage traitant de l'influence du capitalisme dans la sphère graphique. Le chapitre sur le travail aborde divers sujets : l'évolution du travail au fil des époques ; l'influence religieuse de notre vision contemporaine du travail ; la *grind culture* et la glorification du surtravail ; l'exploitation et le déni du travail dans la passion... Différentes pistes de réflexion et d'action sont présentées pour se libérer du fardeau que peut constituer le travail aujourd'hui.

* BURTIN ZORTEA Julia, *Aujourd'hui, on dit travailleur-ses de l'art*, dessins de Louise Drul, Cognac, 369 éditions, coll. manuels, 2022.

* La Buse, *Pour une continuité de revenus des artistes auteurs*, novembre 2023, consulté le 27 novembre 2023, en ligne [<http://continuite-revenus.fr/>].

Réflexions et statistiques sur le statut des artistes-auteurs, ainsi que sur le régime du droit d'auteur et la précarité à laquelle doivent faire face les travailleurs de l'art en France. Les deux ouvrages incitent à repenser la notion même de travail et proposent des modèles économiques qui pourraient contrer l'exploitation (droit au régime social de l'intermittence, salaire à vie, revenu de base...).

Sur la notion de responsabilité

* ARTE, « Peut-on grandir sans se trahir ? », série *Les idées larges*, 12 avril 2023, visionné le 01 décembre 2023, en ligne [<https://www.youtube.com/watch?v=6E8p3DMHO2U>].

Documentaire traitant de l'idéalisation de la jeunesse et de l'image faussée de la vie adulte, souvent synonyme de désillusion. Le fait de grandir est abordé sous différents angles, nous permettant alors d'en saisir les subtilités. La philosophe Susan Neiman intervient par ailleurs pour

mettre à mal cette infantilisation chronique en proposant un éloge de l'âge adulte, période de la vie qui n'implique pas forcément de renoncer à ses idéaux.

- * KANT Emmanuel, *Qu'est-ce que les Lumières?* (1784), trad. de l'allemand par Jean-Michel Muglioni, Paris, Éditions Hatier, coll. Classiques & Cie Philo, 2012.

Essai philosophique défendant l'importance de grandir et déplorant l'immaturation volontaire de l'Homme. Le manifeste rappelle le projet des Lumières, soit la sortie de chacun hors de l'état de tutelle en osant penser par soi-même (*sapere aude*). Selon Emmanuel Kant, c'est à chacun de se libérer des vérités imposées par l'autorité et les traditions en affirmant son autonomie intellectuelle.

- * DE LA BOÉTIE Étienne, *Discours de la servitude volontaire* (1576), modernisé par Romain Enriquez, Paris, Éditions J'ai Lu, coll. Libro, 2018.

- * DE LA FONTAINE Jean, « Le Loup et le Chien (1668) », in *Discours de la servitude volontaire*, Paris, Éditions J'ai Lu, coll. Libro, 2018.

Réflexions sur les dangers de l'habitude et du suivisme. Les deux textes analysent les raisons de la soumission à autrui et soutiennent que la servitude n'est pas imposée par la force mais volontaire, chacun préférant déléguer sa liberté à un autre pour se démettre du fardeau de la responsabilité et de l'autonomie. Les deux auteurs dénoncent cette lâcheté et invitent à se libérer du joug de l'autorité.

Bibliographie

Structure et système: généralités

- * Collectif, « Étymologie de GABARIT », *CNRTL*, consulté le 21 novembre 2023, en ligne [<https://www.cnrtl.fr/etymologie/gabarit>].
- * Collectif, « gabarit – définition, citations, étymologie », *Dictionnaire Littré*, consulté le 21 novembre 2023, en ligne [<https://www.littre.org/definition/gabarit>].
- * CRAWFORD Matthew B., « Du gabarit au coup de pouce : une écologie de la cognition », in *Contact – Pourquoi nous avons perdu le monde, et comment le retrouver* (2015), trad. de l'anglais par Marc Saint-Upéry et Christophe Jaquet, Paris, Éditions La Découverte, coll. Poche, 2019.
- * KIRSH David, « L'utilisation intelligente de l'espace », in *La logique des situations – Nouveaux regards sur l'écologie des activités sociales*, Michel De Fornel et Louis Quéré (ed.), trad. de l'anglais par Marc Relieu, Paris, Éditions de l'EHESS, coll. Raisons pratiques, 1999.

Structure et système: design graphique

- * BERTOLOTTI-BAILEY Stuart, *Fabrique de la redondance: (4 gabarits de mise en page)*, trad. de l'anglais par Thierry Chancogne, *Revue Faire*, n° 45, mars 2023.
- * GERSTNER Karl, *Designing Programmes* (1964), Francfort, Harald Geisler, 2022 (version numérique).
- * LORENZ Martin, « Des identités visuelles statiques aux identités visuelles flexibles », in *Logos & identités visuelles*, trad. de l'anglais par Marie-Mathilde Bortolotti, *Graphisme en France*, n° 23, 2017.

- * TSCHICHOLD Jan, « Nouvelle Typographie et normalisation », in *La Nouvelle Typographie* (1928), trad. de l'allemand par Françoise et Philippe Buschinger, Paris/Genève, Éditions Entremonde, 2016.
- * MÜLLER-BROCKMANN Josef, *Systèmes de grille pour le design graphique* (1981), trad. de l'allemand par Pierre Malherbet, Paris/Genève, Éditions Entremonde, 2017.

Moyens de production : de 1950 à aujourd'hui

- * BLAUVELT Andrew, « Outil (ou le designer graphique face à la post-production) », in *Travail*, trad. de l'anglais par Véronique Rancurel, *Azimuts*, n° 47, 2017, consulté le 15 octobre 2023, en ligne [<https://revue-azimuts.fr/numeros/47/outil-ou-le-designer-graphique-face-a-la-post-production>].
- * CHEFET Stewart (prod.), *The Computer Chronicles – Desktop Publishing 1*, n° 407, 16 octobre 1986, visionné le 03 décembre 2023, en ligne [<https://www.youtube.com/watch?v=lk1xrbwjni8>].
- * CHEFET Stewart (prod.), *The Computer Chronicles – Desktop Publishing 2*, n° 408, 23 octobre 1986, visionné le 03 décembre 2023, en ligne [<https://www.youtube.com/watch?v=deP1YntadRQ>].
- * GROOTENS Joost, « Tools R Us », in *Création, outils, recherche*, trad. de l'anglais par Barb M. Prynne, *Graphisme en France*, n° 28, 2022.
- * LEVIT Briar (dir. et prod.), *Graphic Means: A History of Graphic Design Production*, 2017.

- * Pedersen Associates (prod.), *Adobe Illustrator 88 (Vidéo d'instructions promotionnelle)*, 1988, visionné le 03 décembre 2023, en ligne [<https://www.youtube.com/watch?v=3ctLAKFsol0>].
- * WLASSIKOFF Michel, *Graphisme et informatique: rapide bilan d'une liaison durable, Graphisme en France*, n° 5, 1998.

Modèle : évolution et conséquences

- * MAUDET Nolwenn, « Une brève histoire des templates, entre autonomisation et contrôle des graphistes amateurs », in *Systèmes: logiques, graphies, matérialités, Design Arts Médias*, avril 2022, consulté le 12 septembre 2023, en ligne [<https://journal.dampress.org/issues/systemes-logiques-graphies-materialites/une-breve-histoire-des-templates-entre-autonomisation-et-contrôle-des-graphistes-amateurs>].
- * MINEUR Étienne, « Peut-on être graphiste au pays des Templates? (2007) », *Philippe Sebagh*, 04 septembre 2012, consulté le 20 septembre 2023, en ligne [<https://www.graphiste-libre.com/peut-on-etre-graphiste-au-pays-des-templates/>].

Esthétique : influence de l'outil et des savoir-faire

- * BERTRANDY Yoann, *Tout le monde est graphiste*, mémoire de DNSEP, Strasbourg, HEAR, 2008.
- * ULM Elliot, « i made the same design in every program ever », 01 mai 2023, visionné le 26 novembre 2023, en ligne [<https://www.youtube.com/watch?v=sAk9SZ9yrMY>].

- * ULM Elliot, « i made the same design in programs DEFINITELY MADE FOR DESIGN », 01 septembre 2023, visionné le 29 novembre 2023, en ligne [<https://www.youtube.com/watch?v=tyusEkThQAY>].

Travail : généralités

- * ARENDT Hannah, « La condition humaine », in *Condition de l'homme moderne* (1958), trad. de l'anglais par Georges Fradier, Paris, Éditions Pocket, coll. Agora, 2002.
- * ARTE, « Travailler a-t-il un sens ? », série *Les idées larges*, 03 novembre 2022, visionné le 01 décembre 2023, en ligne [<https://www.youtube.com/watch?v=mU9jMhXLTN0>].
- * NORTH Cyrus, « Le Capital de Karl Marx », série *Le Coup de Phil'*, n°30, 12 septembre 2019, visionné le 20 novembre 2023, en ligne [<https://www.youtube.com/watch?v=xb1seIXWIIQ>].
- * The School of Life, « POLITICAL THEORY – William Morris », 01 mai 2015, visionné le 20 novembre 2023, en ligne [<https://www.youtube.com/watch?v=QiNFoJqOJhs>].

Travail : design graphique

- * BURTIN ZORTEA Julia, *Aujourd'hui, on dit travailleur·ses de l'art*, dessins de Louise Drul, Cognac, 369 éditions, coll. manuels, 2022.
- * GARO Isabelle, « Art et travail chez Marx : activité et libération », in *Art et philosophie*, Lyon, ENS Éditions, 1998, consulté le 02 décembre 2023, en ligne [<https://books.openedition.org/enseditions/19808>].

- * GOLSSENNE Thomas et MAILLET Clovis, *Un Moyen Âge émancipateur*, Romainville, Même pas l'hiver, MMPLH 004, 2022.
- * La Buse, *Pour une continuité de revenus des artistes auteurs*, novembre 2023, consulté le 27 novembre 2023, en ligne [<http://continuite-revenus.fr/>].
- * PATER Ruben, « The Designer as Worker », in *CAPS LOCK: How Capitalism Took Hold of Graphic Design, and How to Escape from It*, Amsterdam, Valiz, 2021.

Responsabilité : généralités

- * ARTE, « Peut-on grandir sans se trahir ? », série *Les idées larges*, 12 avril 2023, visionné le 01 décembre 2023, en ligne [<https://www.youtube.com/watch?v=6E8p3DMHO2U>].
- * DE LA BOÉTIE Étienne, *Discours de la servitude volontaire* (1576), modernisé par Romain Enriquez, Paris, Éditions J'ai Lu, coll. Libro, 2018.
- * DE LA FONTAINE Jean, « Le Loup et le Chien (1668) », in *Discours de la servitude volontaire*, Paris, Éditions J'ai Lu, coll. Libro, 2018.
- * KANT Emmanuel, *Qu'est-ce que les Lumières?* (1784), trad. de l'allemand par Jean-Michel Muglioni, Paris, Éditions Hatier, coll. Classiques & Cie Philo, 2012.

Responsabilité: design graphique

- * CROUWEL Wim, « A Vision on Design », conférence à *The Wynkyn de Worde Society* (Londres), 22 juillet 1974, *Neugraphic* (version dactylographiée et légèrement corrigée), consulté le 15 septembre 2023, en ligne [<http://www.neugraphic.com/wim/crouwel-text10.html>].
- * PAPANEK Victor, *Design pour un monde réel* (1971), trad. de l'anglais par Robert Louit et Nelly Josset, Dijon, Les presses du réel, 2021.

Code et programmation

- * BLANC Julie, « Si Jan Tschichold avait connu les feuilles de style en cascade: plaidoyer pour une mise en page comme programme », in *Systèmes: logiques, graphies, matérialités, Design Arts Médias*, avril 2022, consulté le 12 septembre 2023, en ligne [<https://journal.dampress.org/issues/systemes-logiques-graphies-materialites/si-jan-tschichold-avait-connu-les-feuilles-de-style-en-cascade-plaidoyer-pour-une-mise-en-page-comme-programme>].
- * BLANC Julie et MAUDET Nolwenn, « Code ↔ Design graphique – Dix ans de relations », in *Création, outils, recherche, Graphisme en France*, n° 28, 2022.
- * DONNOT Kévin, « Code = design », in *code <> outils <> design, Graphisme en France*, n° 18, 2012.
- * DONNOT Kévin, « Faire avec – Pour une pratique informée des programmes. », in *Technique & design graphique – Outils, médias, savoirs*, Paris, Éditions B42, 2020.

- * MAUDET Nolwenn, « Appropriating to share better », *Our Collaborative Tools*, 24 juin 2023, consulté le 18 octobre 2023, en ligne [<https://ourcollaborative.tools/article/appropriating-to-share-better>].
- * MAUDET Nolwenn, « Reinventing Graphic Design Software by Bridging the Gap Between Graphical User Interfaces and Programming », conférence *Design as a catalyst for change – DRS International Conference 2018* (Limerick), 25-28 juin 2018.
- * PATER Ruben, « The Designer as Hacker », in *CAPS LOCK: How Capitalism Took Hold of Graphic Design, and How to Escape from It*, Amsterdam, Valiz, 2021.
- * REAS Casey et MCWILLIAMS Chandler, « Programmer avec », in *code <> outils <> design*, trad. de l'anglais par Laure Bataillou, *Graphisme en France*, n° 18, 2012.
- * VILAYPHIOU Stéphanie et LERAY Alexandre, « Écrire le design. Vers une culture du code », in *Back Cover n°4*, Paris, Éditions B42, B42-15, 2011.

Glossaire

Aliénation → Dépossession du travailleur de son humanité, de son autonomie de pensée et de production du fait de ses conditions de travail.

Artefact → Produit de l'art ou de l'industrie humaine ; objet fabriqué par l'homme.

Artisanat → Transformation de produits ou mise en œuvre de services grâce à un savoir-faire particulier s'incarnant hors du contexte industriel de masse. L'artisan assure généralement l'entièreté du processus de fabrication et de commercialisation.

Auteur-technicien → Mot-valise permettant de saisir plus justement l'ambivalence du métier de designer graphique : son statut d'auteur reflète ses capacités formelles, la singularité de sa pratique et sa sensibilité créative ; son statut de technicien certifie son savoir-faire technique, ses compétences et son expérience dans l'exercice de sa discipline.

Code → Langage de programmation informatique (HTML, CSS, JavaScript, PHP...).

Collaboration → Processus par lequel deux unités s'associent pour effectuer ou produire quelque chose suivant des objectifs communs. Il existe plusieurs manières de collaborer, allant de la contribution à la coopération, en passant par la participation.

Commanditaire → Personne ou entreprise qui achète les services d'un prestataire.

DIY → Sigle de « Do It Yourself », qui signifie littéralement en français « faites-le vous-même ». L'expression fait référence à un mouvement encourageant la création, la modification et la réparation d'objets du quotidien sans l'aide d'un professionnel. Dans la sphère graphique, il se matérialise

notamment par la montée de l'amateurisme suite à l'introduction de la photocopieuse dans les années 1980.

Égalité → Principe selon lequel chacun doit se voir accorder la même chose, indépendamment de sa situation de départ et de ses caractéristiques propres.

Émulation → Procédé d'imitation ou de simulation sur ordinateur d'un matériau déjà existant sous une autre forme (programme, périphérique, système d'exploitation...).

Ephemera → Objet graphique qui se caractérise par son éphémérité puisque n'étant pas destiné à être conservé ou préservé. Initialement relatif aux documents imprimés (journaux, affiches, prospectus...), le terme peut également s'employer aujourd'hui pour définir certains documents numériques (posts sur les médias sociaux, pop-ups publicitaires, e-mailing...).

Équité → Principe selon lequel chacun doit se voir accorder ce qui lui est nécessaire proportionnellement à sa situation de départ et à ses caractéristiques propres.

Fonctionnalité → Dans cette étude, le terme se rapporte aux « outils » dans l'outil numérique (pinceau, gomme, saisie de texte...).

Freemium → Stratégie commerciale par laquelle un produit ou service est initialement proposé gratuitement et en libre accès afin d'attirer un maximum d'utilisateurs. L'objectif est ensuite de convertir ces derniers en clients en les redirigeant vers une version ou des services complémentaires du produit ou du service, cette fois-ci payants.

Grind culture → Parfois appelé surperformance, le terme *grind culture* désigne une tendance à mettre le travail au centre de sa vie et à valoriser la productivité professionnelle au détriment de tous les autres aspects d'une vie proprement humaine (interactions sociales, loisirs, santé...). Cette culture du travail sous-entend que la valeur d'une personne se réduit à sa capacité à produire et à atteindre des objectifs financiers ou quantitatifs.

Hacker → Dans cette étude, le verbe se rapporte à l'acte d'explorer un système ou de détourner un logiciel afin d'en étendre les possibilités techniques et graphiques.

Harmonien → Relatif à l'époque appelée « harmonie » dont rêvaient les adeptes de la philosophie de Charles Fourier. Le développement de phalanstères faisait notamment partie de ces mesures visant à favoriser une société harmonieuse, soit une harmonie universelle.

Machine → Dans cette étude, le terme se rapporte à l'ordinateur personnel.

Moyens de production → Ensemble des ressources matérielles (machines et outils traditionnels) et immatérielles (logiciels et outils numériques) permettant le travail et l'exercice professionnel.

Œuvre → Selon la philosophe Hannah Arendt, l'œuvre est l'activité par laquelle les êtres humains produisent des objets pérennes (œuvres d'art, monuments, villes...) et, par la même occasion, construisent un monde réellement humain et culturel.

Outil → Dans cette étude, le terme se rapporte aux outils numériques, soit les logiciels de création graphique.

PAO → Sigle de « Publication Assistée par Ordinateur », il désigne la préparation des documents destinés à l'impression à l'aide d'un ordinateur en lieu et place des procédés historiques de la typographie et de la photocomposition.

Paradigme → Ensemble des variantes d'une conception ou d'un modèle dominant.

Phalanstère → Concept imaginé par le philosophe Charles Fourier, un phalanstère est une petite cité dont les bâtiments sont pensés pour favoriser la vie en communauté d'associés-travailleurs qui mettent leurs compétences au service de tous et partagent leurs ressources.

Prestataire → Personne ou entreprise qui vend ses services à un commanditaire.

Profane → Dans cette étude, le terme qualifie une personne non-initiée au design graphique.

Programme → Ensemble d'instructions écrit dans un langage machine qui permet l'exécution d'un travail par un ordinateur.

Service → Prestation qui consiste en la mise à disposition d'une capacité technique et/ou intellectuelle contre une rémunération. Le terme peut aussi désigner la fourniture d'un travail directement utile pour l'utilisateur, sans transformation de matière.

Servitude → État de dépendance extrême d'une personne qui affecte son autonomie et sa liberté. Cette soumission peut être volontaire ou imposée par un autre individu, un groupe, une entité...

Snack content → Contenu textuel, visuel et/ou auditif court, facile à consommer et principalement dédié à un usage mobile sur les réseaux sociaux. Aussi appelé micro-contenu, le *snack content* se développe en réponse à une nouvelle façon de s'informer.

Spécialiste → Dans cette étude, le terme qualifie une personne dont le design graphique est l'expertise.

Symbiose → Association étroite et profitable entre deux éléments abstraits ou concrets.

Taylorisme → Division horizontale du travail où chaque ouvrier répète un nombre réduit de micro-tâches en vue d'augmenter la productivité et le rendement.

Technique → Ensemble des procédés et savoir-faire nécessaires à la réalisation d'une activité intellectuelle, artisanale ou industrielle.

Travail → Selon la philosophe Hannah Arendt, le travail est l'activité par laquelle les êtres humains produisent des objets qui n'ont d'autre finalité que d'être consommés. Il vise alors à satisfaire les besoins humains les plus élémentaires et la survie de l'espèce.

WYSIWYG → Acronyme de « What You See Is What You Get », qui signifie littéralement en français « ce que vous voyez est ce que vous obtenez ». L'expression fait référence aux logiciels disposant d'une interface graphique qui permet à l'utilisateur de voir directement à l'écran le résultat visuel du document qu'il compose.

Cet ouvrage est le mémoire de recherche d'Inès El Kerraz, étudiante en DSAA graphisme à l'ésaat de Roubaix entre 2022 et 2024. ¶ La mise en pages, l'impression et le façonnage de l'objet ont été réalisés par Inès El Kerraz à l'ésaat de Roubaix en janvier 2024. ¶ Le texte courant est composé en Libertinus Serif (Khaled Hosny), qui est un *fork* du caractère Linux Libertine. Les titres, les légendes et la pagination sont composés en Libertinus Sans (Khaled Hosny), qui est un *fork* des caractères Linux Biolinum et Optima. La manicule des légendes est issue de la police de caractères Adelphe (Eugénie Bidaut). ¶ La couverture est faite d'un carton gris 1200 g/m² (2 mm) contrecollé avec un papier à grain Etival Color Coquelicot 160 g/m² puis gravé au laser. Les cahiers ont été imprimés à l'imprimante laser sur un papier Munken Lynx Blanc 90 g/m². ¶ L'ensemble a été relié en reliure belge – aussi appelée reliure criss-cross – avec une corde écrue et argent pour la couverture et un fil blanc pour les cahiers.

