

CRÉATION,

EN

OUTILS,

FRANCE

RECHERCHE

2022

3

Code <→> Design graphique Dix ans de relations

Écrit par Julie Blanc et Nolwenn Maudet

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

33

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

Écrit par Anne-Lyse Renon

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

59

Tools R Us

Écrit par Joost Grootens

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

89

Images

109

Calendrier

147

Publications et prix

155

Index

Code <—> Design graphique

Dix ans de relations

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

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

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

se retrouvent aux seules mains des graphistes⁵. Alan Marshall, «Organiser le travail typo. Du savoir-faire traditionnel à la PAO», *L'Événement technique. Caractère*, vol. 5, 1992, p. 202-206, qui organisent le domaine du design graphique tel que nous le connaissons aujourd'hui. Au milieu des années 1990, les avancées multimédias leur ouvrent de nouvelles opportunités avec le développement de publications interactives sur CD-ROM⁶. Gilles Rouffineau, *Éditions off-line. Projet critique de publications numériques, 1989-2007*, Paris, Éditions B42, 2018. Pourtant, bien vite, les institutions se tournent vers un Web naissant et plus intéressant pour leur communication. Au milieu des années 2000, l'évolution des possibilités de composition graphique sur le Web pousse peu à peu les designers graphiques à s'intéresser à ce nouvel espace de publication. Parallèlement, l'environnement de programmation graphique Processing, né en 2001, démocratise un peu le code auprès de quelques designers graphiques. En 2012, la publication de «code <> outil <> design» coïncide avec un moment de prise de conscience et de questionnement de plus en plus intense autour de la dépendance du design graphique aux outils de la PAO et des apports possibles de la programmation.

Aujourd'hui, ces questions au sujet de la relation entre code et design graphique sont toujours d'une grande actualité, mais elles se sont multipliées et précisées. Nous montrons d'abord comment ces relations se sont approfondies et diversifiées, puis nous présenterons un panorama des pratiques actuelles de la programmation en matière de graphisme⁷. Dans le présent article, en suivant l'exemple de Silvio Lorusso, nous emploierons les termes programmation et code de manière interchangeable, bien qu'une distinction existe : la programmation renvoyant davantage à une pratique professionnelle valorisée quand le code évoque plutôt un travail ouvrier. Voir Silvio Lorusso, «Learn to Code vs. Code to Learn: Creative Coding Beyond the Economic Imperative», in Demian Conrad et Silvio Lorusso, *Graphic Design in the Post-Digital Age. A survey of practices fuelled by creative coding*, Eindhoven, Onomatopée, 2021. Nous explorerons enfin quelques-uns des impacts de la programmation sur le design graphique, via la diffusion de la culture de l'environnement libre et l'apparition d'enjeux spécifiques pour la mise en page sur le Web.

ÉVOLUTION DU RAPPORT ENTRE DESIGN GRAPHIQUE ET CODE DEPUIS DIX ANS

Une relative démocratisation de la programmation dans le design graphique

Bien que le «numérique» ait été présenté longtemps en opposition à l'imprimé, notamment en tant que support de lecture venant remplacer le livre papier, il est aujourd'hui évident pour les graphistes que ce remplacement n'aura pas lieu. Ce nouvel environnement technique joue un rôle important dans les pratiques, offrant même de nouveaux terrains de jeux, comme celui de la création de sites web. La revue *Back Office*, créée en 2017 et spécialisée dans l'analyse des enjeux numériques, est exemplaire de la place centrale de ces questions dans la pensée actuelle du design graphique en France. Cette relative démocratisation est pour une large part passée par l'intégration progressive, et à des niveaux très différents, de la pratique du code dans les écoles d'art et de design. Là où, il y a une dizaine d'années, comme le raconte la graphiste Sarah Garcin, certaines écoles pouvaient se demander «en quoi est-ce du graphisme?» face à des projets d'étudiant fondés sur la programmation⁸. Interview de Sarah Garcin par Rob van Leijssen in Conrad et Lorusso, *ibid.*, p. 179, les projets de diplôme faisant appel à la programmation sont aujourd'hui communs et largement acceptés.

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

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

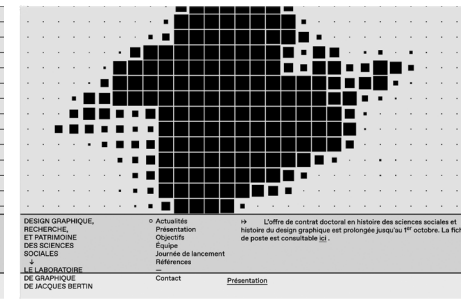
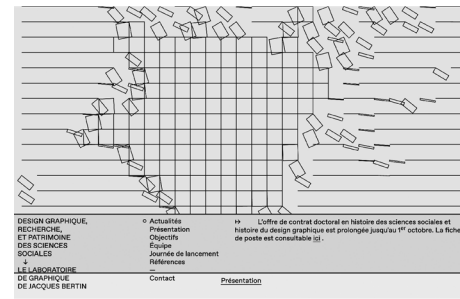
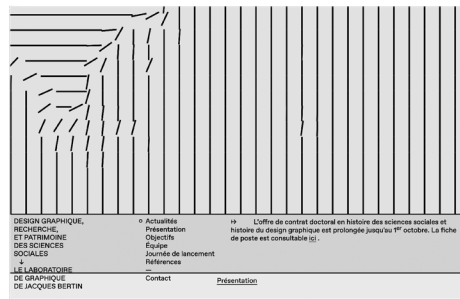
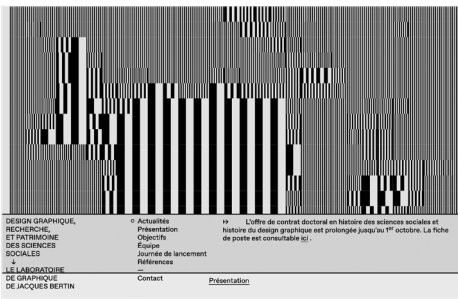
Une diversification des possibilités offertes aux designers

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

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

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

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



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

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

Le creative coding

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

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

Le creative coding a participé à un renouvellement des formes graphiques, nourri par les spécificités du code. L'usage de la programmation se fait sous forme d'expérimentations et de «bricolages» où le code est vu comme un matériau avec ses propres tendances¹³. Demian Conrad, «Introduction», in Conrad et Lorusso, *op. cit.* à la note 7, p. 11, notre trad. Il s'agit alors d'apprendre à dialoguer avec lui afin de découvrir des configurations qui n'étaient pas envisagées en amont de la pratique, tout en valorisant les «accidents»¹⁴. David Crow, «Magic box: craft and the computer», *Eye Magazine*, vol. 18, n° 70, hiver 2008, <http://www.eyemagazine.com/feature/article/magic-box-craft-and-the-computer> Plus qu'un travail sur la signification des formes, l'accent est donc mis sur le processus, comme cela a été explicité

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

par les graphistes de LUST, présentés dans l'article de Casey Reas et Chandler McWilliams : « Dans notre studio, la forme est le résultat d'un processus »¹⁵. Interview de LUST par Casey Reas et Chandler McWilliams, in *Graphisme en France*, n° 18, Paris, Centre national des arts plastiques, 2012, p. 31. En particulier, la génération programmée de formes permet, principalement, la production de grandes séries constituées d'un nombre potentiellement infini de variations graphiques, chacune unique mais possédant une cohérence d'ensemble, un air de famille au sens que lui confère Ludwig Wittgenstein¹⁶. « Je ne saurais mieux caractériser ces ressemblances que par l'expression d'"air de famille"; car c'est de cette façon-là que les différentes ressemblances existant entre les membres d'une même famille (taille, traits du visage, couleur des yeux, démarche, tempérament, etc.) se chevauchent et s'entrecroisent [...] il n'y a pas de trait précis (comme un nez retroussé) qui soit partagé par tous les membres de la famille et qui constituerait l'"essence" de l'air de famille » (Ludwig Wittgenstein, *Recherches philosophiques* [1953], Paris, Gallimard, trad. all. Françoise Dastur, Maurice Élie, Jean-Luc Gautero, Dominique Janicaud et Élisabeth Rigal, 2014, § 67). C'est par exemple ce procédé qui était à l'œuvre dans la production des dix mille couvertures uniques créées par l'atelier Pentagon pour le numéro de *Graphisme en France* de 2012.

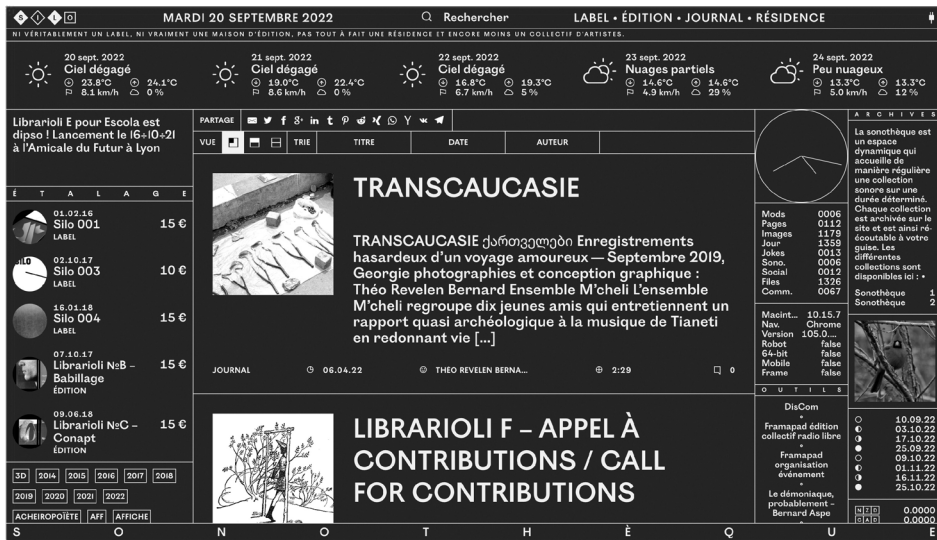
Dans la pratique du code créatif, les passerelles avec le milieu de l'art sont nombreuses et les productions se situent souvent à la frontière entre art et graphisme, « une sorte d'extension de la pratique artistique du designer graphique »¹⁷. Conrad, *op. cit.* à la note 13, p. 20. Les formes produites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

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

Le webdesign

À côté de ce premier pôle, un second s'est développé, celui du *webdesign*, c'est-à-dire du Web comme format de publication graphique. Dans ce cadre, le code est à la fois l'outil de travail et le support final de la publication. Pour saisir le rôle pris par le graphisme dans ce domaine, il faut comprendre les autres acteurs qui travaillent à la création de sites. En effet, des pages statiques les plus simples aux plateformes et applications sophistiquées, en passant par les sites de commerce électronique, le Web héberge de nos jours une multitude de formes. Certaines concernent plus directement les designers graphiques (sites vitrines, livres, etc.) alors que d'autres (plateformes et applications métier, par exemple) sont devenues l'apanage d'une nouvelle profession, celle de designer d'interface utilisateur (designer UI), qui travaille généralement, *via* des logiciels dédiés (Figma, etc.), à produire un système de design (*design system*) atomisé qui sera ensuite implémenté par des développeurs²⁰. Brad Frost, *Atomic Design*, 2016, en ligne, <https://atomicdesign.bradfrost.com/> Par ailleurs, de nombreuses plateformes rendent possible la création de pages par le biais de templates personnalisables (WordPress, Wix, etc.), passant outre le travail spécifique du design graphique.

Historiquement, la conception graphique de sites web a connu un double mouvement, de fermeture d'abord, puis de relative réouverture. De l'espace de liberté permettant à chacun de publier des pages ne respectant aucune des règles du graphisme qu'elle fut à ses tout débuts²¹. L'artiste et chercheuse Olia Lialina regroupe aujourd'hui ces premiers sites sous le terme de web vernaculaire : présence à outrance d'icônes animées, contrastes colorés et textures de fond rendant difficile la lecture sont parmi les caractéristiques de ce premier âge du web : <http://art.teleportacia.org/observation/vernacular/>, la conception de sites s'est progressivement professionnalisée, entraînant la définition progressive de normes graphiques passant, entre autres, par la popularisation de « kits



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



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

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

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

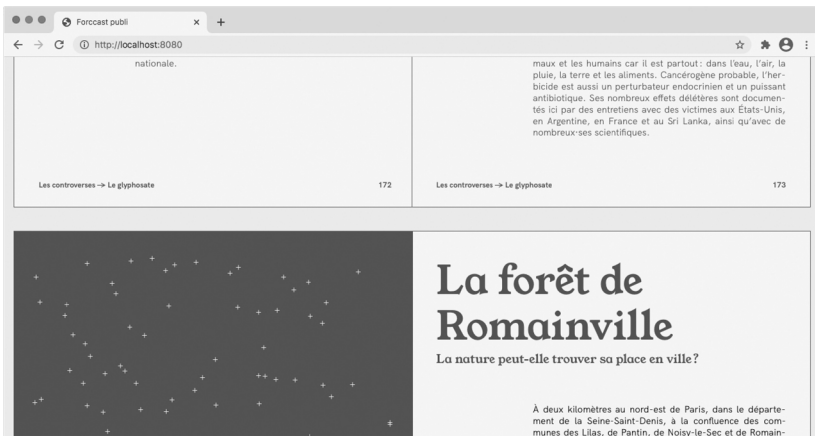
Si nous devons chercher une certaine spécificité des pratiques du webdesign en France, nous la situerions principalement dans son rapport critique aux sites commerciaux et consommateurs de ressources. Les questions de l'impact social, politique, économique et écologique du webdesign y font en effet l'objet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

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

Le Web to Print

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

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



```

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

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



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

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

3

3

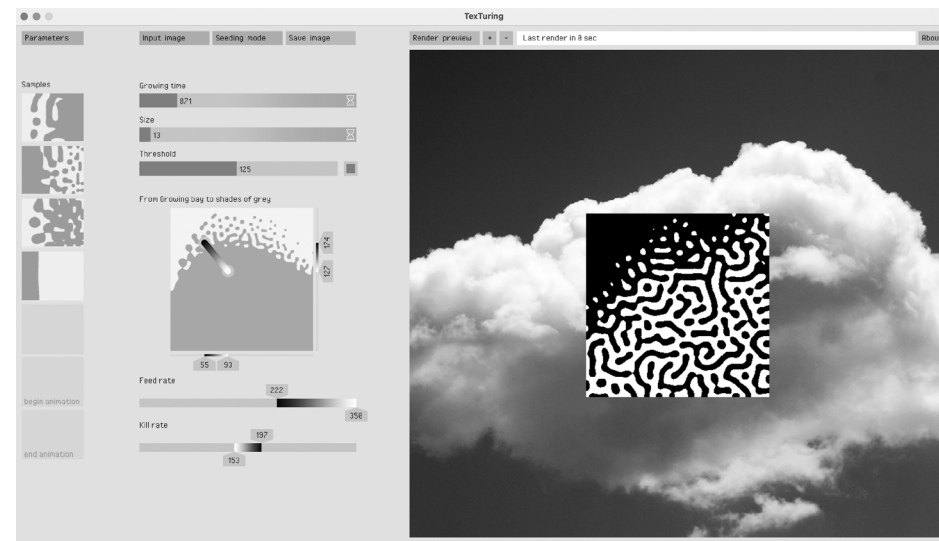
Livre *Controverses. Mode d'emploi* (édité par Forccast et les Presses de Sciences Po, 2021), conçu et programmé par Sarah Garcin, 1) prévisualisation du livre dans le navigateur, 2) extrait du code CSS utilisé pour programmer la mise en page *via* paged.js, 3) double page du livre imprimé

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

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

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

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



4

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

La création d'outils

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

4

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

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

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

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

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

QUELQUES IMPACTS DE LA PROGRAMMATION SUR LE GRAPHISME

L'éthique du libre, une transformation profonde des pratiques

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

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

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

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

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

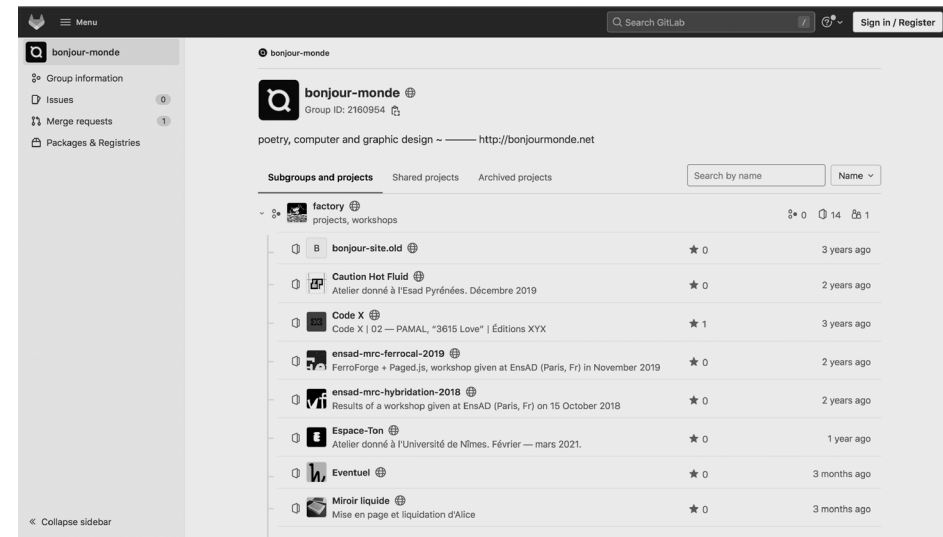
Cette culture à la forte dimension éthique soulève d'autres questions. Le rejet des outils non libres va parfois, dans un mimétisme avec la culture de certains programmeurs, jusqu'à un rejet paradoxal pour des designers graphiques ⁴². Eric Schrijver, *op. cit.* à la note 26, des interfaces graphiques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

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

Le Web introduit des enjeux spécifiques pour le design graphique

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

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



5

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

5

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

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

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

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

*
**

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

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

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

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

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

Direction de la publication

Béatrice Salmon, directrice du Centre national des arts plastiques

Direction éditoriale et coordination

Véronique Marrier, cheffe du service design graphique

Rédaction des textes

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

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

Barb M. Prynne

Révision

Katia de Azevedo

Design graphique

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

Caractère typographique

Mercure, de Charles Mazé (Abyme)

Imprimé sur les papiers du Groupe Fedrigoni

Couverture : Sirio Color Limone E20 Denim 290 g/m²

Pages intérieures : Arena natural rough 90 g/m²

Certifiés FSC

Achevé d'imprimer sur les presses de l'imprimerie

Media Graphic, à Rennes, en novembre 2022

Dépôt légal : novembre 2022 ISSN 2553-629X

