

MANIFESTE POUR UNE RECHERCHE DE HAUT NIVEAU EN DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIF

R

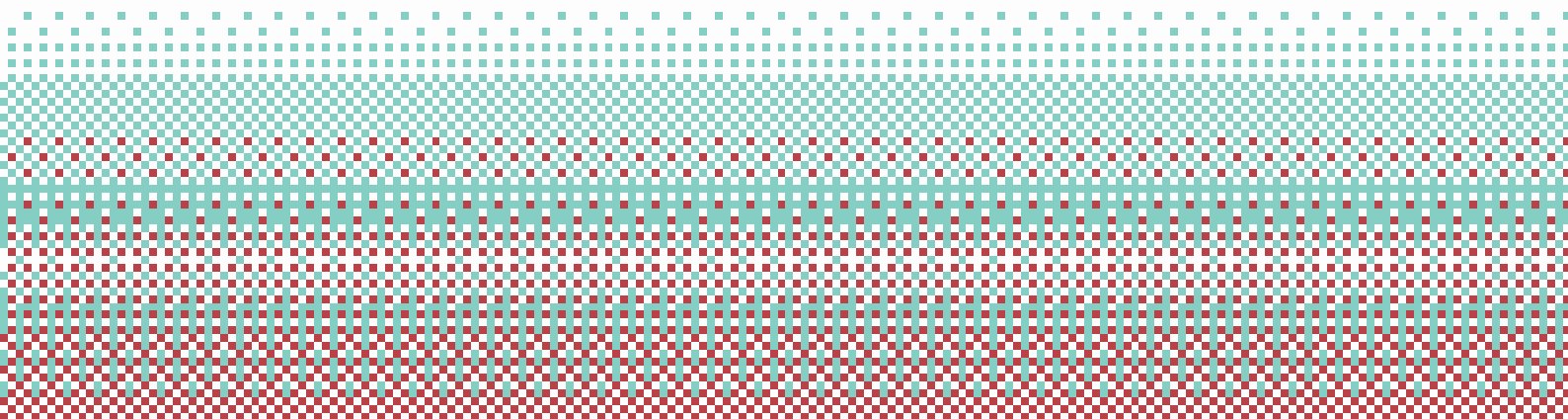
- 1 POUR UN LABO DE RECHERCHE ET D'EXPÉRIMENTATIONS DANS CHAQUE CENTRE DE FORMATION
- 2 POUR UNE DÉFINITION D'AXES DE RECHERCHES DANS LES ÉTABLISSEMENTS
- 3 POUR UNE BIBLIOGRAPHIE DE BASE SOLIDE, UN VOCABULAIRE PARTAGÉ
- 4 POUR UN SYSTÈME ÉDUCATIONNEL BASÉ SUR L'ÉCHANGE INTERCYCLE, MULTIDISCIPLINAIRE
- 5 POUR UNE CULTURE DE LA MÉMOIRE ET DU PARTAGE DES EXPÉRIENCES
- 6 POUR LA CRÉATION DE REVUE(S) SPÉCIALISÉE(S) DANS LA RECHERCHE EN DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIF
- 7 POUR L'ÉCHANGE DES SAVOIRS ENTRE LES ÉTABLISSEMENTS EN FRANCE ET EN EUROPE
- 8 POUR LA CRÉATION DE PRIX RÉCOMPENSANT LA RECHERCHE ET L'EXPÉRIMENTATION
- 9 POUR UN DIALOGUE MÛR AVEC DES PARTENAIRES/FINANCEURS DE LA RECHERCHE
- 10 POUR LA PROLIFÉRATION DES DOCTORATS DANS LES CHAMPS DU DESIGN.



MANIFESTE POUR UNE RECHERCHE DE HAUT NIVEAU EN DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIF

Ce manifeste pour une recherche de haut niveau en design graphique et interactif est le fruit d'une réflexion fondée sur ma pratique. Il a pour objectif de contribuer au développement de ce domaine en France. Ce texte contient 10 points-clés indispensables, selon moi, pour créer un environnement favorable à une production de qualité dans ces formations de niveau supérieur. Ces dix points sont précédés par un bref et récent panorama de la recherche et de l'expérimentation dans les arts appliqués.

"Recherche" et "expérimentations" :
je vais utiliser ce vocabulaire pour distinguer la pratique d'une "recherche fondamentale" et d'une "recherche appliquée" respectivement, même si, de fait, une spécificité du domaine de design graphique, est précisément l'interaction de ces deux démarches. De visuels discursifs et de textes imagés.



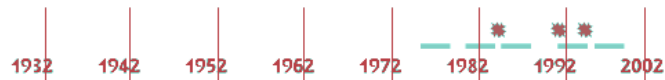
IL Y A DIX ANS...

En 2002, Pierre di Sciuolo lance une provocation, en taquinant le *statu quo* dans la création graphique à l'occasion du festival de Chaumont. Son PowerPoint « Pifométrie : la situation du graphisme en France » rendait compte [en utilisant, avec beaucoup d'humour, des méthodes

d'analyse plus au moins scientifiques] de l'état de la recherche et de l'espace donné à l'expérimentation en France, en voici quelques passages :

le graphisme et l'université en France

période 1932/2002



— DEA et thèses

- ★ cours sur le graphisme dans les universités
- * Acéçafo (auteurs capables d'écrire un article de fond)
- * Tifragrassuïnéttra (théoriciens ou historiens français du graphisme susceptibles d'être invités dans des universités étrangères)



moyens déployés pour le graphisme un investissement considérable

	France 2002	GB 2002
fonctionnaires chargés à temps plein du graphisme au ministère de la Culture	1	17
fonctionnaires ou chargés de mission à temps plein sur le graphisme au ministère des affaires étrangères	0	5
conservateurs de musée chargés du graphisme	0	3
galeries spécialisées	1	6
publications mensuelle spécialisées	1	5
légions d'honneur	0	6
agences de design cotées en bourse	0	23
total	3	65

Dix ans se sont écoulés...

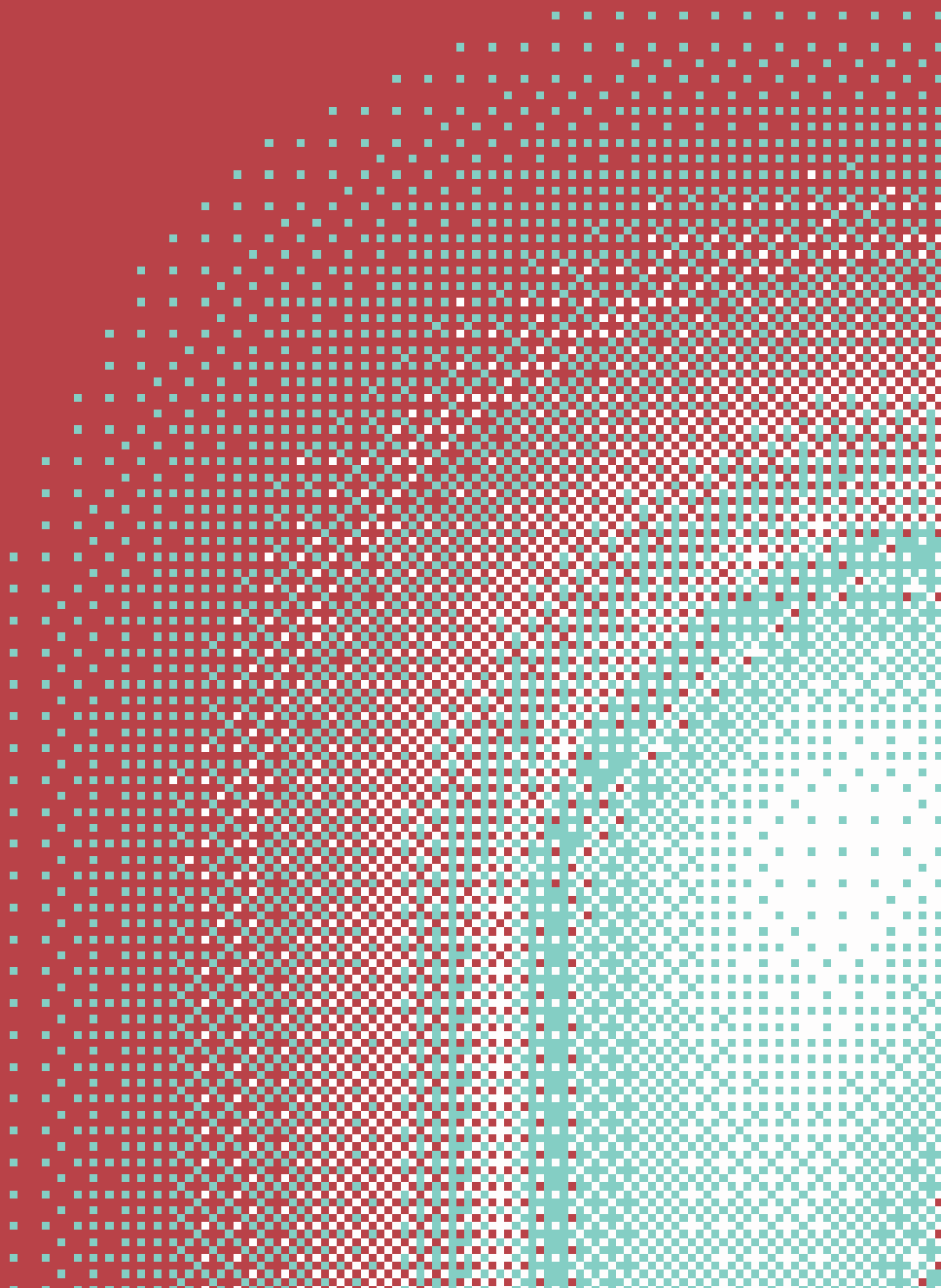
On constate une transformation dans l'enseignement de la création, et surtout un souhait de rattraper le retard de la France dans ce domaine.

Quelques progrès ont notamment été réalisés dans les écoles. Une considérable prolifération d'événements/projets/lieux se sont développés « hors les murs ».

Une petite liste non-exhaustive : Les Rencontres internationales de Lure¹ et ses activités autour de la typographie ; le labo de l'édition [espace dédié à l'édition numérique] ; La Cantine [avec des cycles de conférences et activités diverses] ; les miniprésentations, inspirées de *TED talks* des designers interactifs [*di*/zaïn] ; Futur en Seine, etc.

Les [bons] étudiants profitent maintenant de ces forums et réinvestissent dans leurs productions les connaissances qu'ils y ont acquises. Même si la grande majorité de ces expériences sont davantage centrées sur une pratique expérimentale qu'investigatrice, c'est un vrai plus dans le cadre de leurs études.

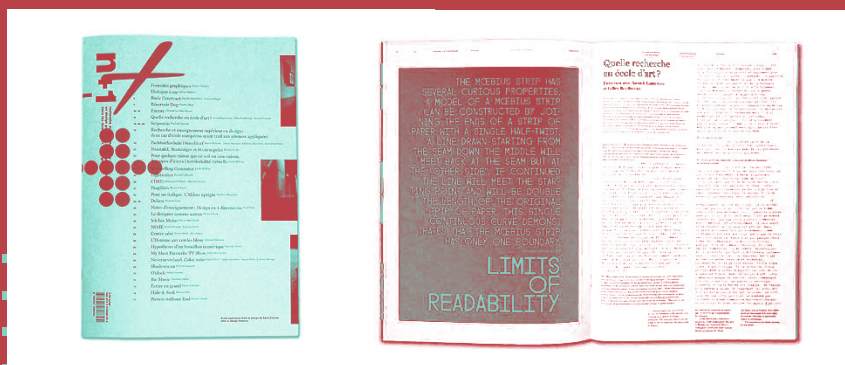
[1] L'association des Rencontres internationales de Lure est une exception dans cette chronologie récente de projets d'appui à la production et réflexion de la création contemporaine. L'association existe depuis 60 ans.



Parler de la recherche en graphisme est toujours un sujet sensible pour les raisons suivantes : les moyens méthodologiques pour sa mise en place, la frontière avec l'art, la question du statut de l'auteur dans le design graphique, l'équilibre entre pratique et réflexion, son financement, etc.

En 2010, un excellent panorama a été donné dans l'édition « N+1 : recherche et expérimentation en design graphique, sonore dans les écoles supérieures d'art et design » qui a donné suite à l'exposition « N-1 » dans le cadre de la Biennale de Design de Saint Étienne².

Dans la publication, l'entretien avec Annick Lantenois³ et Gilles Rouffineau⁴ sous le titre « Quelle recherche en école d'art ? » fait un tour assez complet de la question. L'extrait ci-dessous donne une idée des chemins à parcourir, en comparant les expériences d'enseignement déconnectées de



LA RECHERCHE DANS LES ÉCOLES DE DESIGN

[2] N-1 a exposé des expérimentations en design, par des étudiants ou de jeunes créateurs issus des écoles d'art et/ou de design françaises et internationales. L'exposition a eu lieu en 2008.

[3] "Annick Lantenois, Historienne de l'art de formation, s'est orientée vers l'histoire et la théorie du design graphique. Elle enseigne depuis 2000 à l'École Regionale des Beaux-Arts de Valence." (biographie fournie dans la revue)

[4] "Gilles Rouffineau, chercheur attaché au LAM [Laboratoire des Arts et Médias] de l'université Paris 1, enseigne et coordonne dans l'option Design Graphique de l'école des Beaux-Arts de l'école de Valence." (idem)

la pratique de recherche :

« A.L. : Dans le plus mauvais BTS, la question du "je" [en parlant de la subjectivité nécessaire dans l'écriture] ne se pose pas ; on est dans l'application directe, dans l'application de recettes.

mais aussi en comparant le mécanisme avec la pratique dans d'autres disciplines :

G.R. : On peut faire partie d'une équipe de sociologues ou de scientifiques et écrire en son nom propre. Ce n'est pas du tout contradictoire d'avoir une pensée, une parole

singulière, subjective, qui s'inscrit pourtant dans un collectif et un champ repérés, identifiés. Ce champ est inexistant dans nos écoles en France : cette communauté de chercheurs avec des problématiques, des réseaux de diffusions, des idées, des validations d'hypothèses, etc. Ça reste à inventer. Tout comme les revues sont rares, les moments, les rencontres aussi... cette dialectique entre un collectif, une communauté, et des individus me paraît être la donnée même de la recherche. Ce qui manque c'est la communauté avec ses outils de diffusion, ses lieux de tension, de polémique ou d'accord... En fait, il manque tout ce que l'on appelle une

communauté ; ce qui fait qu'on parle de la même chose différemment, et que l'on questionne tout ça... Véritablement, ça n'existe pas dans les écoles d'art ou de design. [...] Alors qu'en architecture elle [la recherche] existe déjà depuis 40 ans. Et aujourd'hui, des écoles d'architecture font passer des thèses. Pour en arriver là, il a fallu toutes ces années de maturation. Alors, je pense que ces écoles pourraient être des modèles pour le design. »

Ce texte date d'il y a deux ans. Dans cet intervalle de temps, il y a eu des progrès, bien que ponctuels et timides. Les dix propositions ci-dessous sont dans le sillage des deux documents mentionnés [Pifometrie et N+1]. Elles constituent pour moi un état des lieux de la recherche en design.

1 POUR UN LABO DE RECHERCHE ET D'EXPÉRIMENTATIONS DANS CHAQUE CENTRE DE FORMATION

Comment peut-on envisager la création de formations de niveau supérieur – des licences et des masters – sans envisager à la création d'un laboratoire de recherche et expérimentations ? Parler de labo n'implique pas nécessairement avoir un lieu physique, même si un endroit dédié à ces fins serait très conseillé. En tout cas, un labo c'est avant tout, une place convergente de circulation d'idées, un espace virtuel d'échange, de « prolifération » de pensées, de raisonnements [graphiques ou analytiques], de propositions, de tendances.

Un Labo, c'est un consensus, un accord commun : un point de départ. Sans ce point de départ, l'étudiant démarre ses intentions de recherche [l'écriture d'un mémoire, par exemple] sans support, il doit se débrouiller dans un volume d'informations qu'il ne maîtrise absolument pas.

Un labo peut commencer par un site web qui donnerait des outils pour organiser ces idées. Il serait alimenté périodiquement par ses participants : enseignants, étudiants, collaborateurs invités.

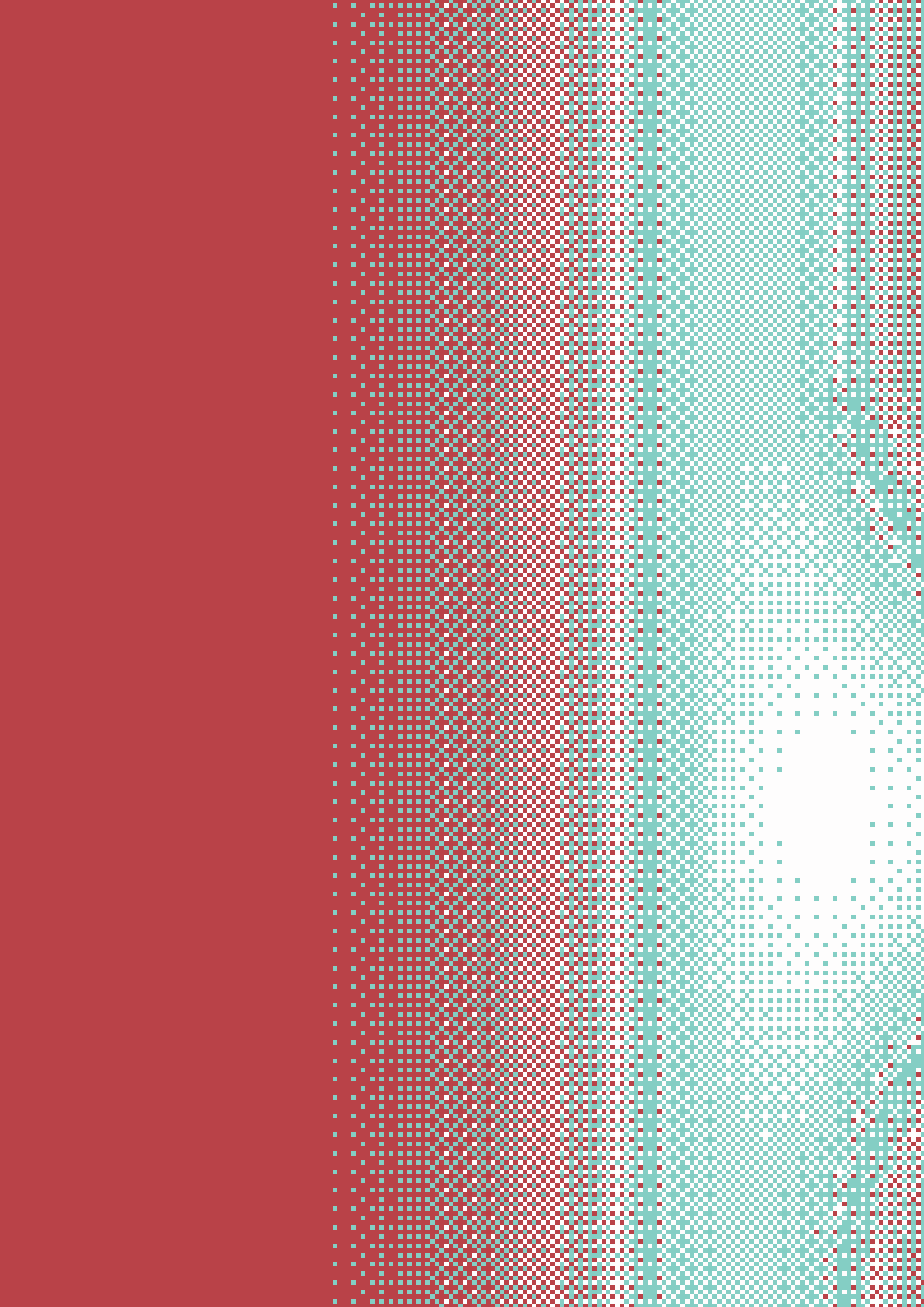
Un labo, c'est aussi des réunions périodiques, des séminaires thématiques, ouverts non seulement à des professionnels mais aussi à des chercheurs, des enseignants. Ces rencontres peuvent aussi être le lieu de présentation des recherches en cours et/ou achevées par les étudiants.

Le modèle universitaire d'un labo avec une équipe de chercheurs-enseignants ayant des fonctions et du temps dédié à la recherche est bien sûr incompatible avec le modèle de financement de ces formations actuellement. Surtout dans le secteur privé, dont les

ressources proviennent en grande partie des contrats en apprentissage.

Mais pourquoi ne pas envisager de créer un labo sans ces « têtes-chercheuses » ? Ce serait un premier pas pour qu'à terme l'encadrement des étudiants soit une vraie priorité. On pourrait envisager que des enseignants actuellement désignés comme « référents » soient en charge de diriger ce labo, de le faire vivre.

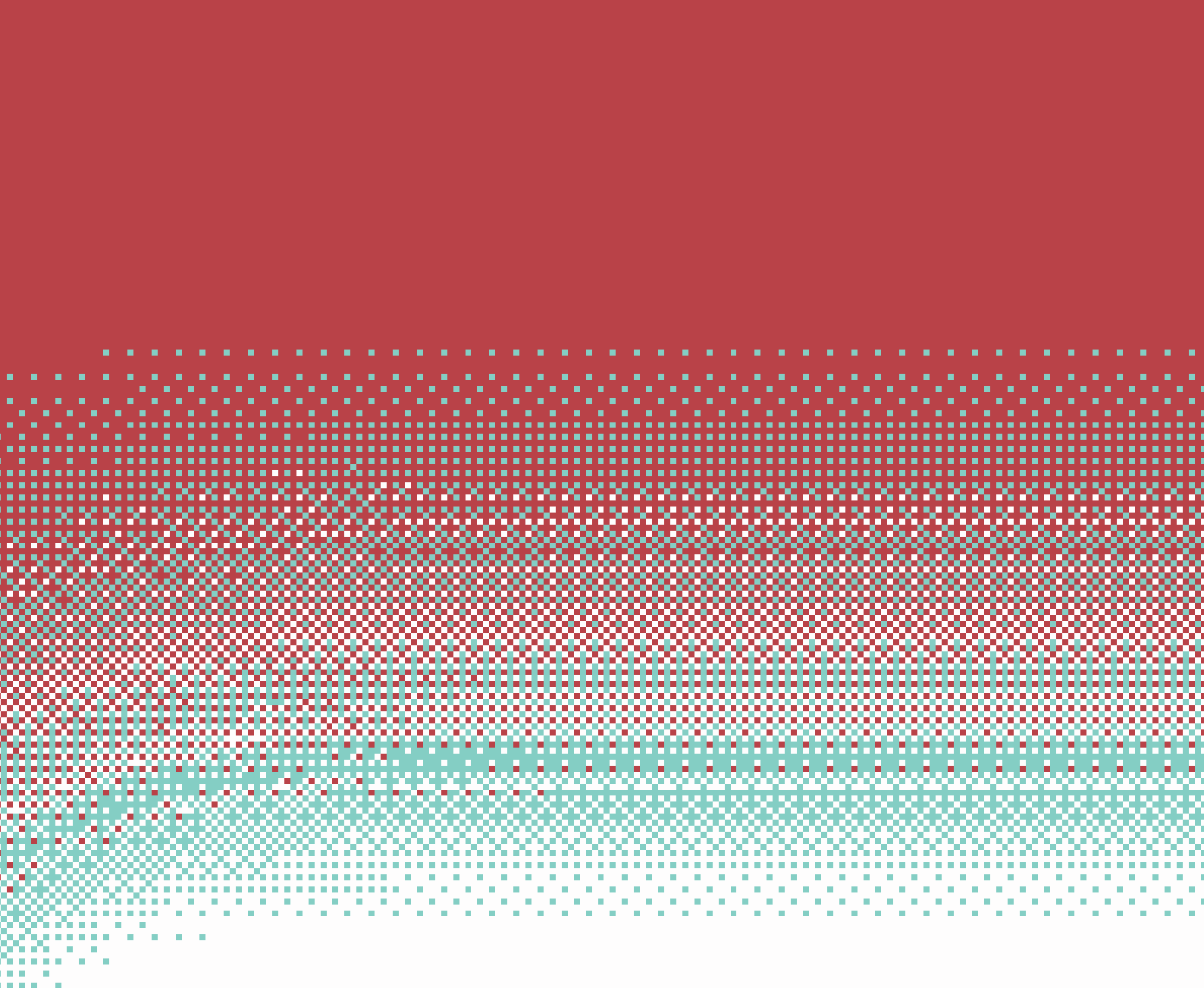
Quelques écoles (publiques et privés), avec des moyens de financement divers ont réussi à mettre en place ce mécanisme : l'« EnsadLab », créé en 2007 à l'Ensad ; « Les DesignLabs » à l'École de Design Nantes Atlantiques ; le Laboratoire « Images – Récits – Documents » à Saint Étienne ; à StratCollège ; etc.



POUR UNE DÉFINITION D'AXES DE RECHERCHES DANS LES ÉTABLISSEMENTS

2

A decorative graphic on the right side of the page, rendered in a halftone dot pattern. It depicts a hand holding a pen, with the pen tip pointing towards the bottom right corner. The dots are arranged in a grid that tapers and fades out towards the right edge of the page.



Les idées qui circulent dans un labo s'organisent naturellement autour d'axes. Un axe n'est pas une discipline [le design, la typographie, etc. ne sont pas des axes].

Un axe articule un champ de problématiques. C'est un horizon qui propose aux étudiants des pistes pour trouver un sujet et se lancer dans la recherche. Cet horizon ancre les points de vue singuliers de chaque étudiant, en leur donnant des perspectives individuelles. Sans axes, sans horizon, les recherches sont des combats individuels, des écritures sans croisement avec leur entourage.

Pour illustrer cette notion d'axe voici l'exemple d'une expérience menée par Pierre di Sciullo à l'ESAD de Strasbourg⁵. « Écrire en Grand », un atelier autour de la typographie et de l'appropriation de l'espace urbain.

Ces axes doivent s'inscrire dans les contenus de cours, des disciplines, dans des thèmes proposés en conférences, et bien sûr, dans les activités du labo.

[5] Ce projet est mené depuis l'an de 2000, et a ensuite donné lieu à un deuxième axe « écrire à haute voix » qui a lui-même donné suite à une exposition à la ferme du Buisson en 2005. Sur la page dédiée à la recherche de cette école, on trouve d'autres axes de recherche originaux et inspirateurs.

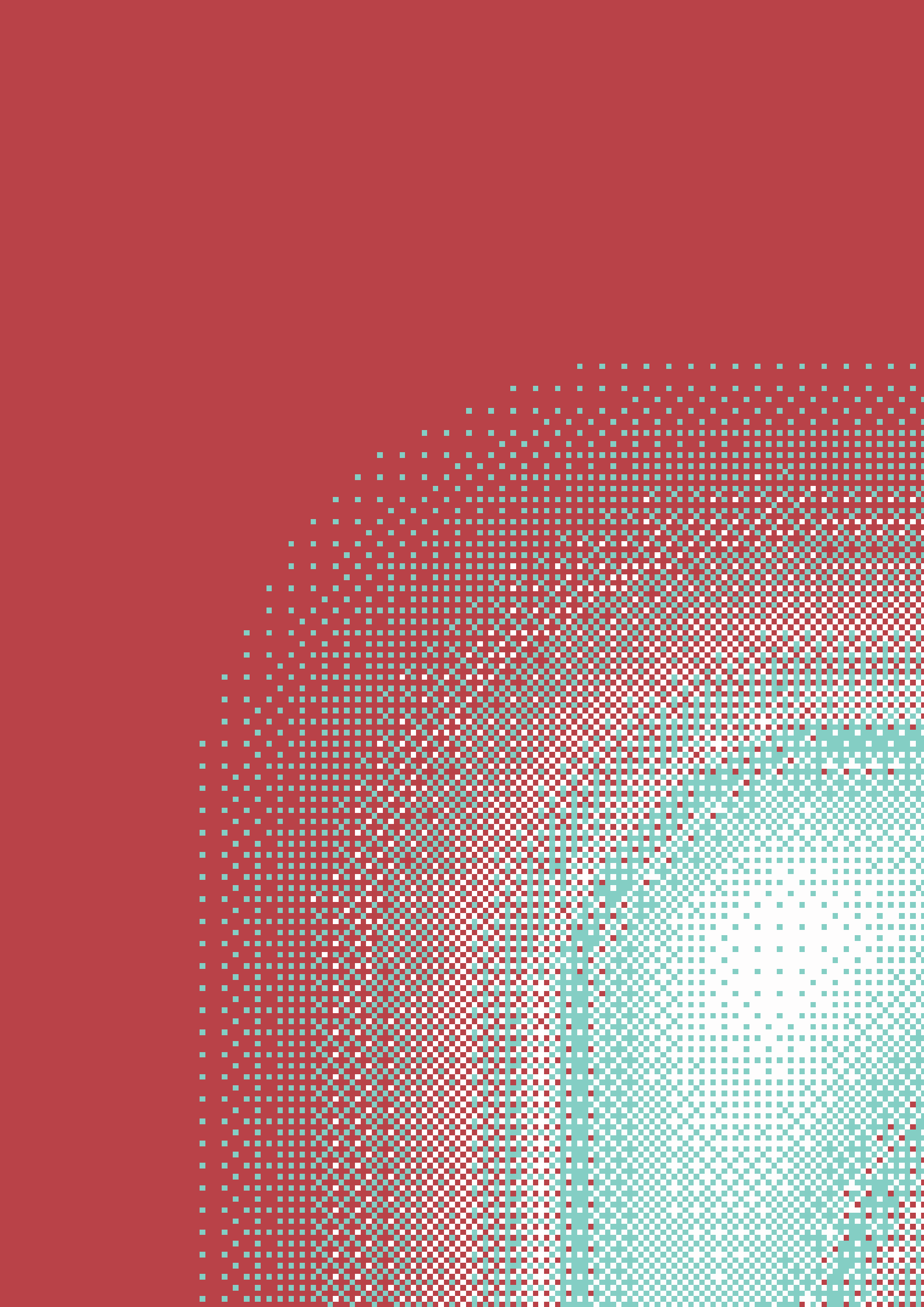
3

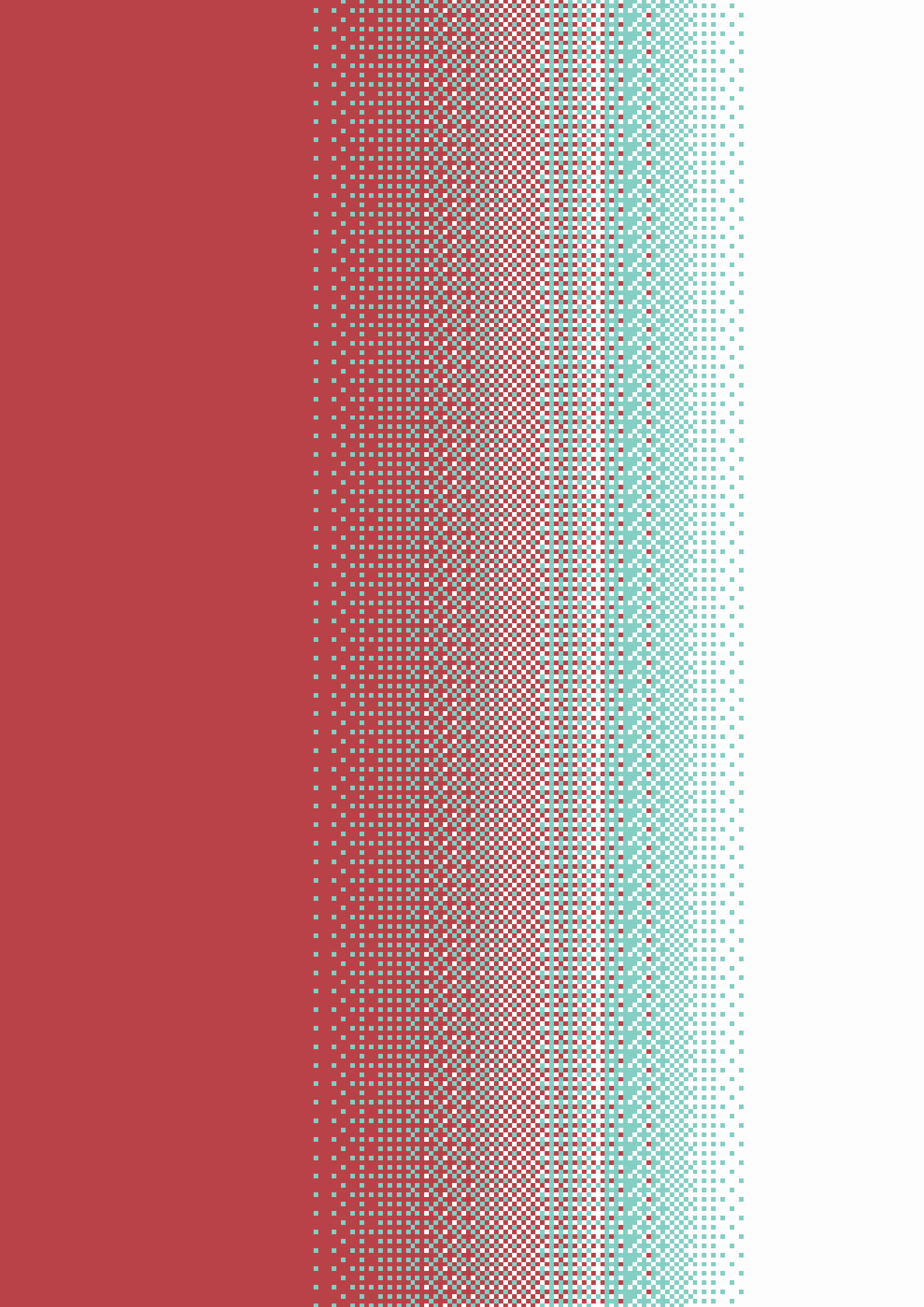
POUR UNE BIBLIOGRAPHIE DE BASE SOLIDE, UN VOCABULAIRE PARTAGÉ

Comme outils de connaissances, nous empruntons souvent des textes des disciplines voisines la plupart du temps « classiques » [philosophie, sociologie, histoire, sémiologie, communication, etc.]. Cependant, on se réfère peu, me semble-t-il, à la littérature spécialisée dans le design graphique. En tout cas, certains textes ne sont pas assez largement diffusés. En revanche, on constate parfois que

les sources principales d'un mémoire de 2ème cycle sont des articles de l'actualité et des blogs techniques.

Par conséquent, certains néologismes ne font pas l'unanimité en ce qui concerne leur usage. On se rend compte alors qu'on ne parle pas tous la même langue. Une concertation et un travail autour de la terminologie seraient souhaitables.





4

POUR UN SYSTÈME ÉDUCATIONNEL BASÉ SUR L'ÉCHANGE INTERCYCLE, MULTIDISCIPLINAIRE

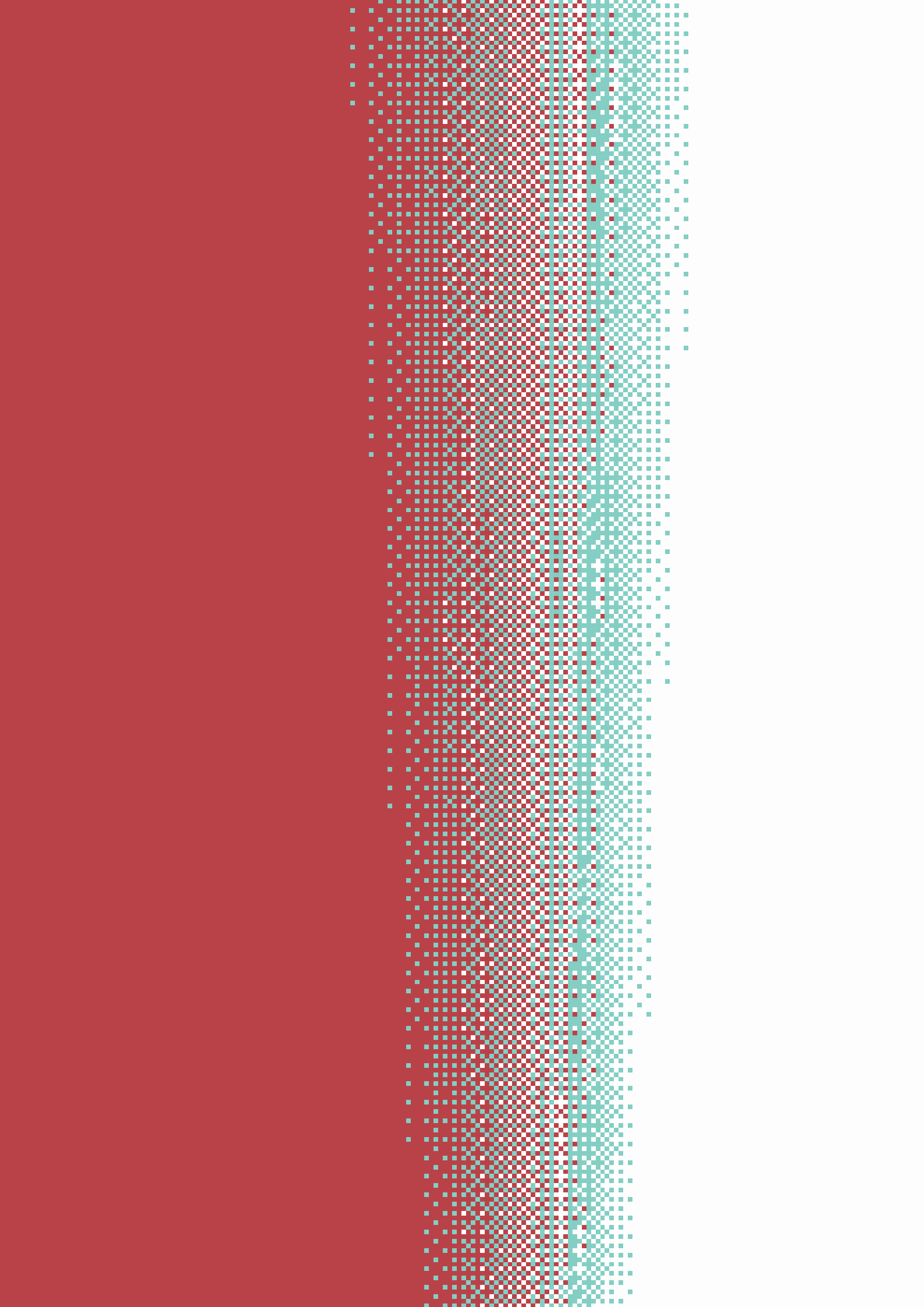
Parmi les remarques transmises par les étudiants sur les faiblesses des formations, on relève le manque de concertation entre certaines activités/cours distinctes. Mais, on voit aussi cette même faible interaction entre les étudiants de niveaux différents. Les étudiants en Licence ne sont pas forcément au courant de ce qui se fait en Master et vice-versa. Le labo a, bien sûr, la vocation d'incarner cet espace d'échange.

Très peu d'étudiants prennent la démarche personnelle de créer un carnet de bord sur le web, pour enregistrer sa progression, sa pensée graphique de forme subjective. Je ne parle pas uniquement d'un portfolio, une vitrine de ses réalisations. Il s'agit plutôt de notes, de son *work in progress*, de ses doutes, de son raisonnement et de sa méthodologie mise à l'épreuve.

Cette démarche n'est pas non plus pratiquée par tous les enseignants, et ce serait, à mon avis, hautement recommandé. Car l'étudiant qui connaît la logique de l'éducateur peut mieux comprendre les intentions de ses activités, et les paramètres qui comptent dans son évaluation.

Enfin, tout échange présuppose de se connaître les uns et les autres. Un travail d'exposition personnelle est donc nécessaire.

La plupart des écoles mettent en place une communication que l'on peut qualifier d'« puissante », ce qui est nécessaire aujourd'hui pour leur survie sur le marché de l'éducation (retour sur les activités des formations sur le site, newsletters, ou encore les Journées de Portes Ouvertes). Cette communication favorise aussi cet échange, elle relie la communauté interne.



5

POUR UNE CULTURE DE LA MÉMOIRE ET DU PARTAGE DES EXPÉRIENCES

Le savoir produit par les étudiants, enseignants, chercheurs - autrement dit la communauté concernée - doit être accessible. Souvent, les mémoires produits par les étudiants au cours des années précédentes restent stockés et toutes les nouvelles écritures ne se servent pas de ces références.

J'ai proposé la création d'une bibliothèque virtuelle à ces fins dans mon cours d'ergonomie dans le cadre d'un Bachelor en Édition Interactive, au début de cette année. J'ai découvert récemment, qu'un Master au Campus de la Fonderie de l'Image, où j'enseigne, a aussi eu cette démarche de rendre publics les documents.

Cet effort est également réalisé par l'ENSCI, qui met en ligne depuis 2007 les mémoires soutenus dans cette école.

POUR LA CRÉATION DE(S) REVUE(S) SPÉCIALISÉE(S) DANS LA RECHERCHE EN DESIGN GRAPHIQUE ET INTERACTIF



[6] La revue Graphê arrive à son numéro 53 portant sur la typographie.

[7] Graphisme en France – édité par le CNAP/ Ministère de la Culture – a une périodicité annuelle et apporte des textes organisés sur une thématique, normalement signés par des spécialistes, des personnes renommées.


Depuis ces dix dernières années, un certain nombre de revues sont apparues, même si on pouvait déjà compter des projets qui ont su traverser les années comme Graphê [spécialisée dans la typographie]⁶ et Graphisme en France⁷. De son côté, Étapes Magazine n’a pas forcément la même approche, mais publie des articles de fond intéressants sur nos sujets d’étude.

Cette année, l’association des Rencontres internationales de Lure lance la revue « après/avant », dont le contenu semble afficher principalement une production d’expérimentations en typographie [80 créateurs participants]. De plus, d’après l’annonce sur son site, la publication est aussi ouverte à « des éditeurs, des chercheurs, des directeurs artistiques, des codeurs, des artistes, des architectes, des enseignants... ou des contrepéteurs ». On attend avec impatience ce premier numéro.

Ces cinq dernières années, nous avons vu apparaître des revues comme Ink Magazine [Lyon], Back Cover [Paris], et la e-magazine www.rosab.net [Bordeaux].

“Ink Magazine” et “Rosa b” ont la particularité d’articuler l’expérimentation de la forme et l’expression des idées.

L’éditorial du site de Back Cover annonce sa vocation : publier « des réflexions, des analyses critiques et historiques, des

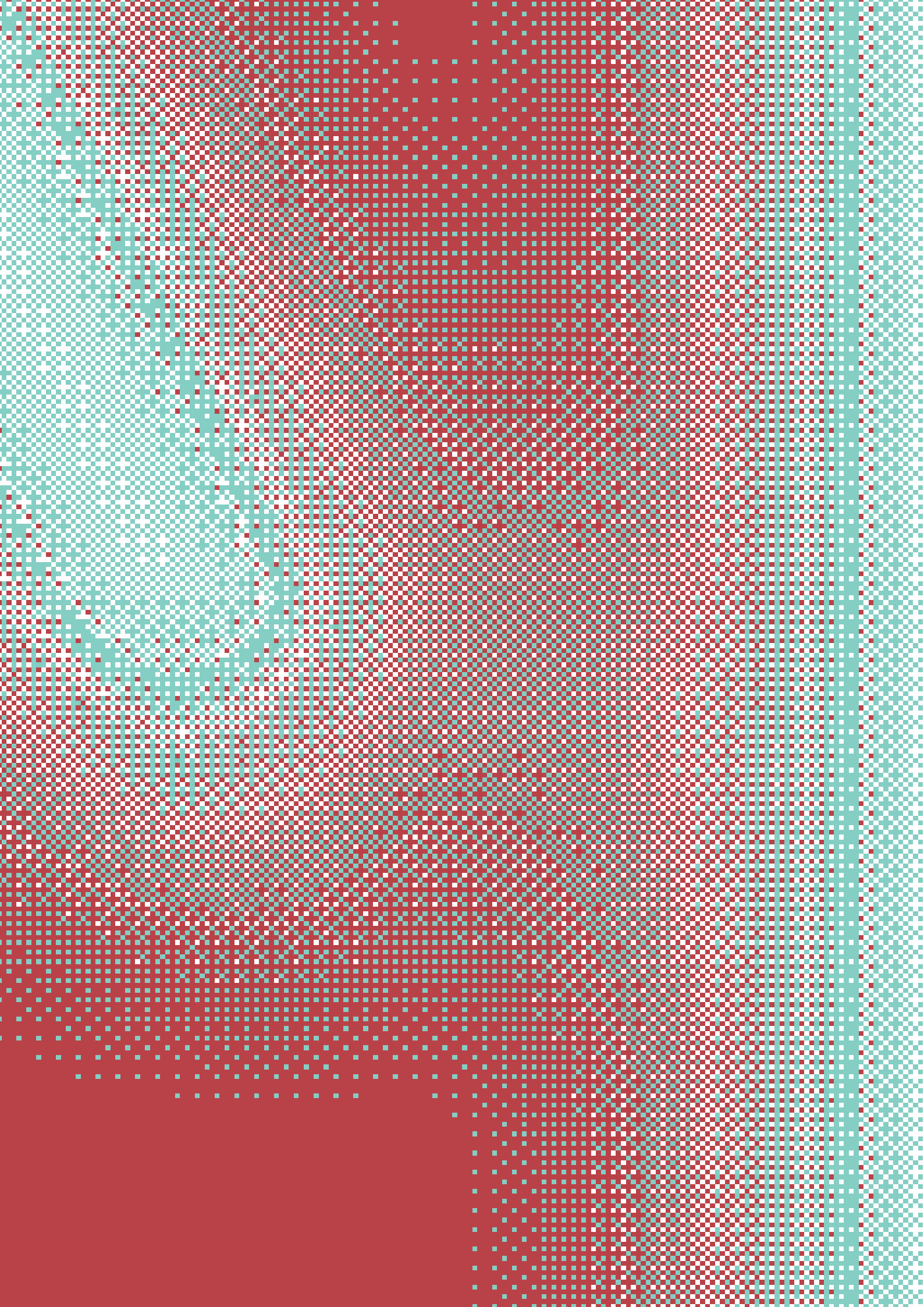


expériences individuelles et collectives dans les domaines du design graphique, de la typographie, de l'illustration et, plus largement, des arts visuels ». Elle ne se pose pas comme « une revue d'actualité et ne présente pas de portfolios ». Cette approche purement réflexive est une première en France. Parallèlement à cela, les étudiants et chercheurs, avec leurs incertitudes et leurs hypothèses à tester, ont besoin d'une tribune avec un caractère plus académique ou expérimental (dans le sens où on est moins dans une logique de marché d'information, mais dans le test libre des idées).

Dans tous les domaines scientifiques, on reconnaît l'utilité de la pratique d'échanges entre écoles, de colloques, de séminaires d'événements qui configurent un espace de troc de savoirs. La suggestion ici est simple : attribuer un calendrier d'événements nationaux et internationaux pour permettre à nos étudiants et aux chercheurs de communiquer leurs travaux. En 2009 et 2011, Integrated a eu lieu à Anvers. C'est un événement qui pourrait servir de modèle.

7

POUR L'ÉCHANGE DES
SAVOIRS ENTRE LES
ÉTABLISSEMENTS EN
FRANCE ET EN EUROPE



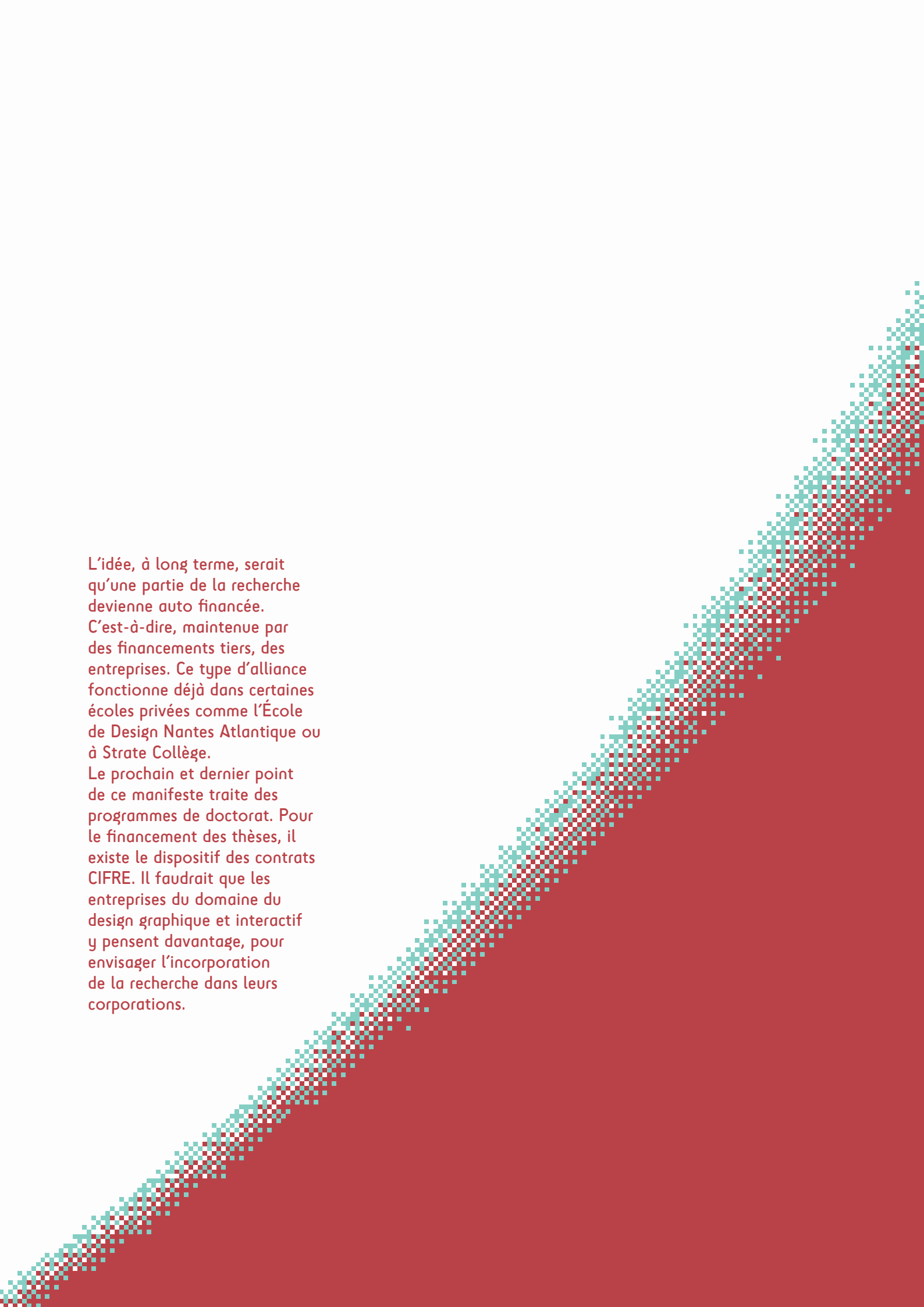
POUR LA CRÉATION
DE PRIX 
RÉCOMPENSANT
LA RECHERCHE ET
L'EXPÉRIMENTATION

Il serait vraiment important de valoriser ces productions, de soutenir les écritures de qualité, avec un concours national, ou encore promu par les régions, qui dans la majorité des cas subventionnent ces formations avec les contrats d'alternance. Un petit rappel de leurs fonctions :

Les régions, par leur clause générale de compétence, ont un champ d'intervention large. Elles agissent principalement dans l'éducation (gestion des lycées), l'enseignement supérieur et la recherche, la formation professionnelle et l'apprentissage, le développement économique, l'aménagement du territoire et les infrastructures.⁸

Mettre l'accent sur ces productions pourrait favoriser la création de nouveaux projets, de démarches entrepreneuriales, et d'initiatives qui valorisent la créativité et l'innovation dans le domaine.

[8] [fr.wikipedia.org/wiki/Région_française](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9gion_fran%C3%A7aise)



L'idée, à long terme, serait qu'une partie de la recherche devienne auto financée. C'est-à-dire, maintenue par des financements tiers, des entreprises. Ce type d'alliance fonctionne déjà dans certaines écoles privées comme l'École de Design Nantes Atlantique ou à Strate Collège.

Le prochain et dernier point de ce manifeste traite des programmes de doctorat. Pour le financement des thèses, il existe le dispositif des contrats CIFRE. Il faudrait que les entreprises du domaine du design graphique et interactif y pensent davantage, pour envisager l'incorporation de la recherche dans leurs corporations.



9

POUR UN
DIALOGUE
MÛR AVEC DES
PARTENAIRES/
FINANCEURS DE
LA RECHERCHE

10

POUR LA
PROLIFERATION
DES DOCTORATS
DANS LES CHAMPS
DU DESIGN

L'Ensad propose le seul diplôme de doctorat en Design Graphique/Interactif en France. Cela a été possible grâce à un partenariat avec d'autres établissements d'enseignement (Universités/Grandes Écoles) qui possèdent la tradition, la rigueur académique, la structure requises pour certifier ce diplôme de haut niveau. Pourtant cette expérience solitaire en cours depuis 2007, aurait besoin d'échanger, de dialoguer, faire évoluer la discipline avec d'autres acteurs. Ce sont des éléments vitaux à la survie d'un doctorat et l'Ensad est obligé de s'appuyer uniquement sur ses partenaires. La recherche a besoin de consensus mais

aussi de débats et de contre-arguments, de points de vue différents, pour pouvoir avancer, innover. Une multiplication des programmes de doctorat en design contribuerait beaucoup à la reconnaissance de notre discipline à part entière. [Et pourrions-nous imaginer le jour où la CNU consacrerait une section d'enseignement exclusive au design ?] Mais, en citant encore une fois Gilles Rouffineau, « tout reste à inventer ». Et, par conséquent, voici quelques questions pour démarrer ce débat :

Comment définir la méthodologie de recherche en design graphique, et en design interactif ? Comment

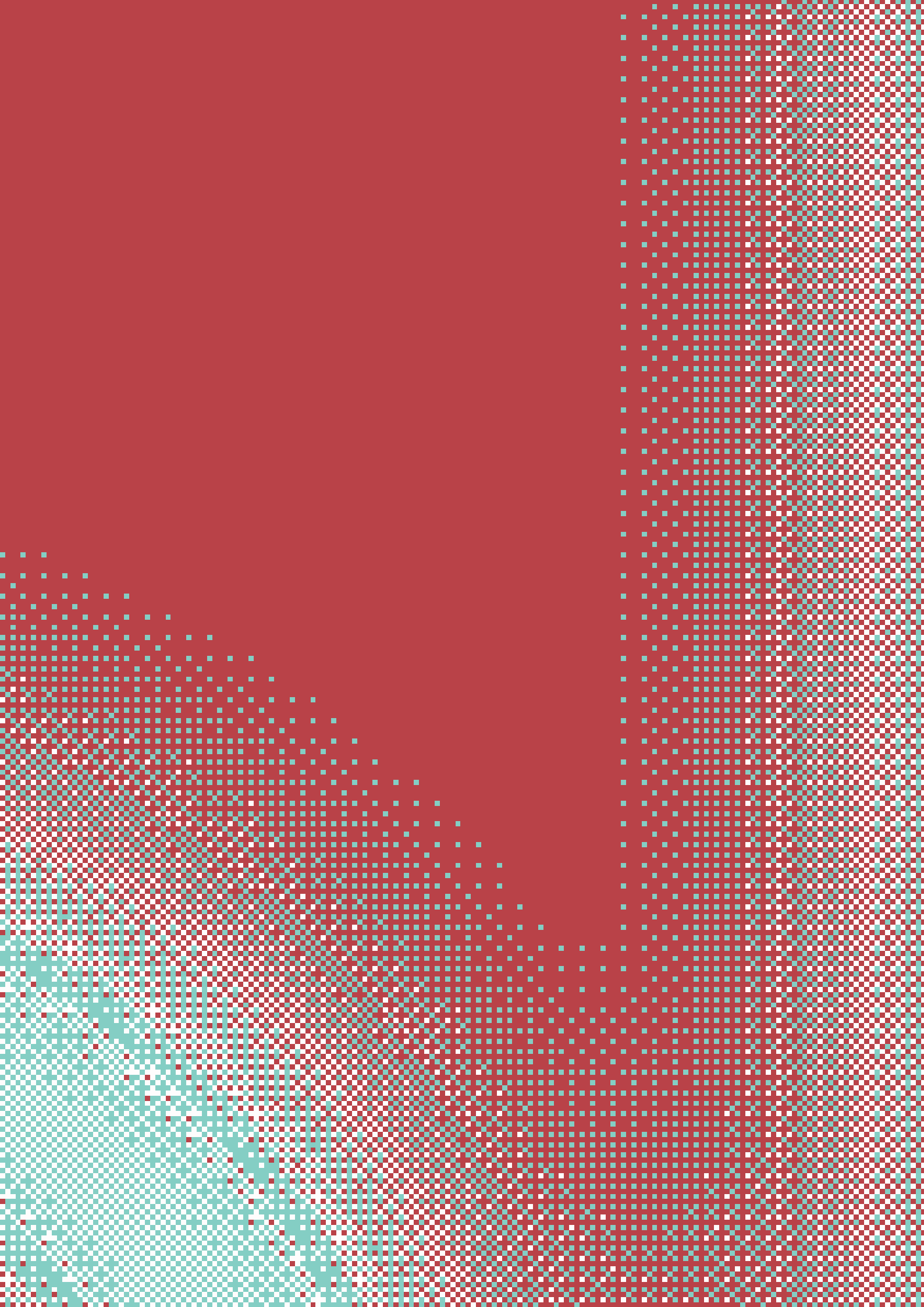
distinguer une thèse en design graphique d'une thèse de sociologie de l'image, d'histoire visuelle contemporaine, ou de communication ? Quelle serait sa spécificité ?

En somme, il faudrait définir ce qui caractérise notre discipline. Ces deux dernières questions doivent être posées prioritairement. A partir de cela, plein d'autres hypothèses trouveraient leur place... Pourtant, sans labo ni axes de recherche définis ni toute une culture de recherche de haut niveau en design, la mise en place d'autres doctorats est intenable.

Tout état des lieux est un nouveau départ. Certains établissements ont déjà commencé à rentrer dans cette logique. D'autres, en revanche, ne les incluent même pas dans leurs objectifs. L'ensemble de ces dix points ne peut pas être mis en œuvre sans l'implication des différents acteurs : étudiants, enseignants,

directions pédagogiques, initiatives privées, pouvoirs publics... Car il s'agit bien d'un projet dont la dimension innovante ne peut être portée que par l'ensemble de la communauté concernée. C'est un premier article, avec 10 points dont l'objectif est de déclencher une réflexion, un débat.

VERS UN DESIGN ÉLEVÉ À LA PUISSANCE "RECHERCHE"



Pour signer ce manifeste mentionnez l'hashtag #manifesteRDGI sur les réseaux sociaux.

Vous pouvez également télécharger l'affiche et cette édition [format PDF] du manifeste et le diffuser auprès de votre communauté concernée.



INSTIGATEUR :
Thiago Máximo

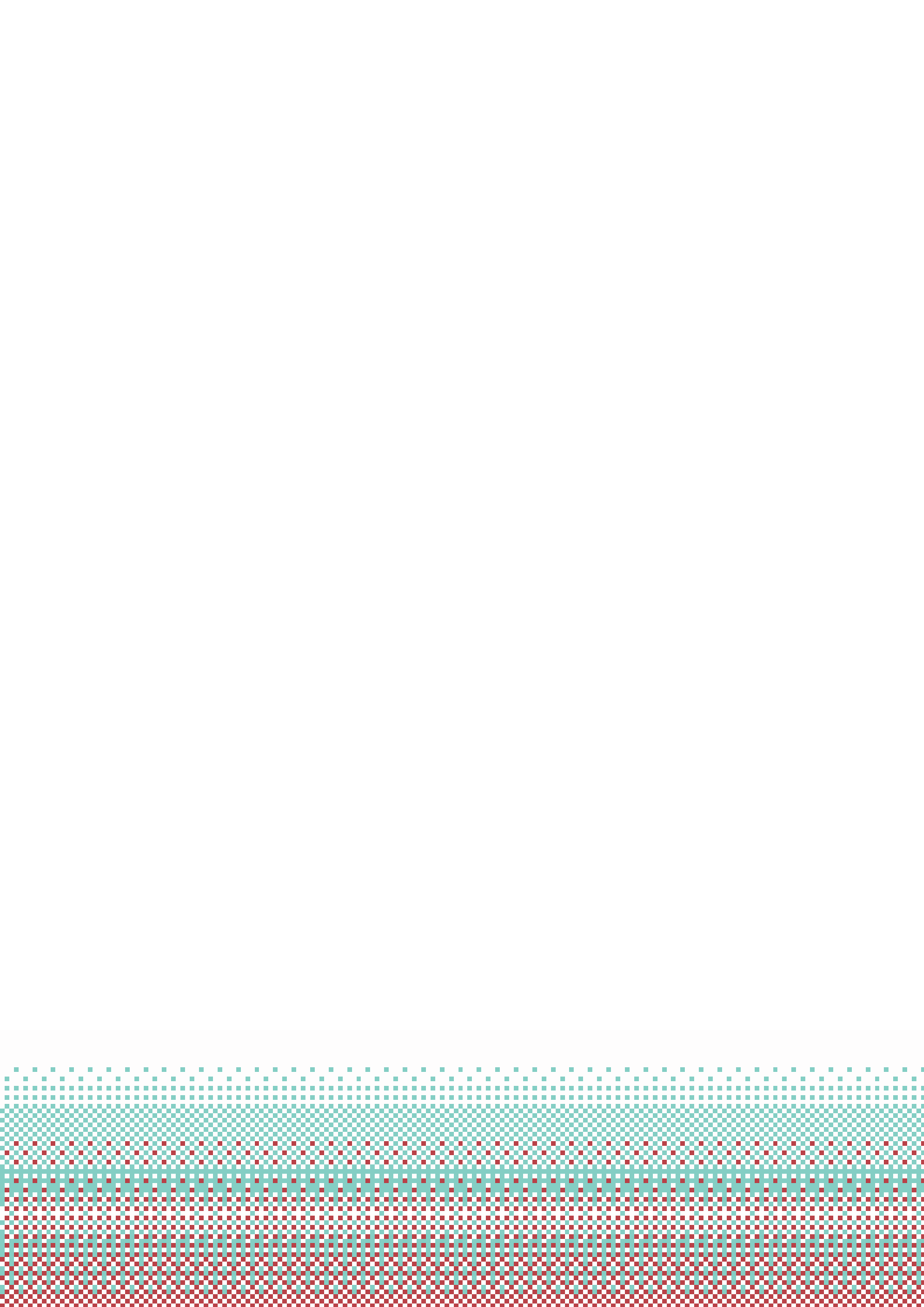
REMERCIEMENTS :
Cécile Rousset, Danièle Garraud, Éric-John Bretmel, Frédérique Ampilhac, Louis de la Taille, Lucy Watts, Marianne Simonot, Nathalie Montoya, Rodrigo Andradade B. de Almeida, Sonia Stransky, Vera R. Veiga França

@tee67

édition composée en "SciFly"

@thi4mx

Conception graphique : Thiago Máximo



Signez le manifeste via
l'hashtag **#manifesteRDGI**

PLUS D'INFO



Thiago MÁXIMO
thiagomaximo.free.fr