

LES ALTÉRATIONS D'UN GRAPHISME BRACONNÉ

DIPLÔME NATIONAL
DES MÉTIERS D'ARTS
ET DESIGN

Mention graphisme
Supports connectés

PROMOTION
2022 – 2025

LES ALTÉRATIONS D'UN GRAPHISME BRACONNÉ

La standardisation de la création par l'accès élargi aux outils compromet-elle l'authenticité et la singularité du graphisme ?

ABSTRACT

With the democratization of new software, everybody can be a graphic designer. But do pre-made templates that give people guidelines really help them? and doesn't this not amplify uniformisation?

This paper try to understand the change in graphic design by studying the methods used by non specialist people to communicate and by analysing sociological and other modern Human sciences books.

With the study of these reflections, the article shows that these practices smooth the average skills to a better level because the limits of the tools [like Adobe Express, or Canva] don't let amateurs totally free. Therefore they seem more creative by the "poverty of knowledge". By ignoring fundamental rules they are more creative than some designers [who keep doing the same

process mechanically]. However if amateurs have the power at the number, designers have to keep the genuine aesthetic of their work to continue to stand against global standardisation

On this basis, this article shows the proximity between change and democratisation. More than contextualising the subject and a "new" way of consumption for graphic design and tools. It also recommends students and graphic designer to continue experimentating and not fall into trending production.

KEYWORDS

TOOLS, CREATIVITY, AMATEUR DESIGN, UNIFORMISATION, CHANGE

code	Table des matières	page
102	Outils et bricolage	12
103	Définition et origines	12
104	La démocratisation des outils numériques	12
105	Amateurs versus professionnels	14
201	Saturation et standardisation	17
202	Modernisation, production de masse et perte d'Aura	17
203	Uniformisation et impact sur la création graphique	19
301	Astuce, savoir et illusion de maîtrise	21
302	L'amateur face au professionnel	21
303	L'illusion de contrôle des outils	23
304	Braconnage graphique et ruse créative	25
305	Les risques de l'expertise	26
404	Conclusion	29
501	Bibliographie	32

« Les gens ne veulent plus être artistes, ils veulent être créatifs. »¹

Lev Manovich illustre ainsi une transformation contemporaine: des d'individus non spécialisés produisant du contenu visuel qui aspirent désormais à se définir comme créatifs en d'autre terme dans le domaine du design graphique; chercheurs-designers.

DE

nos jours, **les outils numériques de création**² sont faciles d'utilisation, guidant l'utilisateur dans sa création, la frontière entre l'amateur et le professionnel s'estompée, redéfinissant ainsi le métier de designer graphique. Cette démocratisation des outils connectés invite à se questionner :

la standardisation de la création par l'accès élargi aux outils compromet-elle l'authenticité et la singularité du graphisme ?

Le langage formel et donc visuel dont nous parlons ici est fait de bidouillage de formes, couleurs, textes et images, ou tout autre éléments de conception. Revendiquant un savoir technique, des groupes d'individus ont cherché à théoriser et normer leur production pour partager un savoir codifié, universel et reproductible. de plus, ces théories ainsi que les graphistes reconnus qui s'en revendiquent sont moins présents aujourd'hui et le manque d'identification et de référence laisse place à la visibilité et à la légitimité de tout un chacun.

2 Par outils numériques de créations, nous entendons des logiciels dits *software* visant à aider l'exécutant vers un résultat professionnel. ce sont des interfaces sans programmations, d'édition et d'aperçu de contenu. à présent, service de location de logiciels, sous forme de SaaS, *Software as a Service* [logiciel en tant que service]. et parfois même disponible sous forme freemium depuis un navigateur internet. [*Freemium*: mot valise anglais définissant une technique commerciale proposant un produit ou un service en libre accès gratuitement en une version restreinte. Tout cela dans le but de les convertir ultérieurement vers une offre payante dit *premium*]

Dorénavant, la culture participative par le bricolage graphique pousse des créateurs amateurs à contribuer à une nouvelle forme de culture visuelle étendue. Après avoir contextualisé les outils intégrés au graphisme, nous allons réfléchir sur leurs conséquences, sur la saturation et la standardisation de visuels, avant de finir par une étude de l'intelligence pratique.

Outils et bricolage

Définition et origines

La bricole est étymologiquement une machine de guerre provenant en conséquence de la lutte, du combat, la bricole est alors à la fois la méthode, mais aussi le moyen; l'outil. En considérant cela, l'ordinateur rend plus aisée la tâche de création, il est alors la machine qui multiplie la force des amateurs de design graphique, ce qui vient en quelque sorte faire « contrepoids » à la pratique professionnelle. La puissance des utilisateurs entre en collision avec les normes établies. Cette idée de bricolage traduit une approche de création où des moyens détournés permettent de s'émanciper des normes.

Cette rencontre est aussi la représentation de la volonté de créer et de s'exprimer d'un groupe qui se débrouille, relève de la bricole et donc d'un assemblage astucieux, d'autant plus que le terme souligne l'usage de moyens détournés [locution et figuré: de bricole, par bricole: indirectement].

La démocratisation des outils numériques

Dorénavant, les plateformes de partage de contenus comme **Instagram, Reddit ou TikTok**³ intègrent elles-mêmes des services rudimentaires d'édition avec

3 L'omniprésence des réseaux dans nos vies sont devenues la principale source de revenus de certaines personnes souvent qualifiées d'influenceurs. Ils gèrent généralement plusieurs aspects de leur contenu et aussi une partie de création graphique comme le montage, l'édition de supports de communication et le développement leur image de marque. Cependant, on observe vite des similitudes dans leurs contenus pour satisfaire l'algorithme de recommandation.

des filtres, des styles de textes et des couleurs prédéfinis, ainsi que des outils d'édition vidéo permettant de retoucher, voir d'améliorer le contenu avant sa diffusion. Ces éditeurs de logiciels communiquent avec le plus grand nombre, insistant sur la mise en avant de chacun comme un être singulier à l'aide d'un marketing conçu pour vous attribuer le rôle de créateur dès le démarrage de leurs applications.

Rendre un outil utilisable par le plus grand nombre va bien au-delà de sa mise à disposition: il s'agit d'intégrer cet outil dans une culture et un mode de consommation. Pour Pierre Bourdieu dans *La Distinction*⁴, cette démocratisation transforme un objet ou un service en norme culturelle.

Amateurs versus professionnels

Les moyens indirects qui s'offrent aux amateurs sont: la manipulation visuelle, la déformation, la superposition, la fragmentation, la récupération qui est souvent par tentative de mimétisme d'une source référence observée chez autrui notamment à l'aide de tutoriel ayant démocratisé l'apprentissage. Cependant, ce format n'est pas tout le temps réalisé par un professionnel. S'oppose alors la singularité par le clonage comme une sorte de copier-coller numérique ou l'outil devient

1 L. Manovich (@manovich), tweet du 12 juin 2013 : « All these terms - creative coder, Creative technologist, People don't want to be artists, they want to be creative + »

Manovich explore comment les technologies numériques transforment la création artistique et le rôle de l'individu dans la production et visuelle contemporaine. Il analyse la sémantique de l'ajout de la notion de « créativité » expliquant de nouveaux métiers revendiqués.

un raccourci alternatif à un résultat dont le processus créatif n'est pas envisagé et maîtrisé.

La force de production est si puissamment mise en avant par le nombre d'amateurs et multiplié par l'outil technologique qu'elle met en danger la forme par l'uniforme répétitif.

Saturation et standardisation

Modernisation, production de masse et perte d'Aura

Les outils permettent donc aux amateurs de produire du mieux et facilement. Comme Pierre-Damien Huyghe, **le lien entre « modernisation » et « modification » est significatif**⁵ : ces outils facilitent l'adoption de pratiques de masse. Ces changements permettent à qui veut d'aimer les machines⁶ et de profiter de leur capacité de production. le terme de « masse », fréquemment opposé aux élites, évoque une culture abordable et de consommation étendue, un concept exploré par Edgar Morin, dans ***L'Esprit du temps***⁷ qui dans notre contexte désacralise la technique par les outils en faisant de tout Homme un animal technicien du design.

Walter Benjamin⁸ s'interroge sur l'aura de l'œuvre dans un contexte de reproduction. Même si le mimétisme est la méthode primaire d'apprendre; la reproductibilité technique s'intensifie à chaque apparition de modernisation dans notre histoire. le temps et le geste de l'artisan sont remis en question et développent la théorie de la caractéristique du **« hic et nunc »**⁹ et l'impact des éléments sur celle-ci.

5 Modernes sans modernité (éloge des mondes sans style), 127 pages. Pierre-Damien Huyghe Modernes sans modernité Une critique des transformations modernes dans les pratiques artistiques et leur rapport aux technologies.

6 Expression retenue de Pierre Damiens Huyghe lors de la conférence cité philo à l'ÉSAAT ou il indique que les pas designer n'aiment pas les machines, car ils n'ont pas de rapport de profit, comme le rapport de profit des capacités de production des machines: Cependant ce n'est plus forcément le cas parce qu'aujourd'hui les gens visent à se définir comme professionnel à travers le partage de leur passion est ont besoin de solliciter l'aide des machines pour atteindre des objectifs calculables.

7 Morin, Edgar. L'Esprit du temps : Essai sur la culture de masse. Grasset, 1962, pp. 89-102. Qui explore les transformations culturelles et leur diffusion à travers les médias de masse par les outils en faisant de tout Homme un animal technicien du design.

8 Benjamin, Walter. L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique. Gallimard, 2008 (1re édition 1936), Chapitre III, pp. 25-40. Une étude fondamentale sur les effets de la reproductibilité sur l'aura et l'unicité des œuvres d'art.

9 Le concept d' « hic et nunc » chez Walter Benjamin : Désigne la spécificité temporelle et spatiale d'une œuvre d'art, mise en péril par la reproductibilité technique.

Uniformisation et impact sur la création graphique

Les phénomènes de mode permettent de générer une aura puissante autour d'un sujet. De nombreuses équipes commerciales réutilisent aujourd'hui les codes des **mèmes**¹⁰ ou des **trends**¹¹. Apple a voulu détourner ceux-ci pour l'un de leurs spots publicitaires et profiter de la popularité du code visuel. la campagne **« Crush »**¹² pour la promotion du nouvel iPad Pro n'a pas suscité l'engouement escompté, il leur a été reproché de détruire des biens matériels neufs, mais aussi d'être une entreprise qui écrase la culture humaine. Ils ont abandonné la diffusion mondiale et se sont excusés. Ils ont donné du grain à moudre à leurs détracteurs, mais aussi à leur concurrence directe comme Samsung qui a détourné la pub avec **« Uncrush »** pour leur tablette.

Dans ce contexte uniformisé, les notions d'astuce, de savoir et d'illusion de maîtrise prennent une nouvelle dimension, redéfinissant la frontière entre amateurs et professionnels.

10 Concept (texte, image, vidéo) massivement repris, décliné et détourné sur Internet de manière souvent parodique, qui se répand très vite, créant ainsi le buzz. DICTIONNAIRE LAROUSSE

11 Tendances, processus éphémère ou un contenu est diffusé et repris en masse, le but n'étant pas de plagier mais de s'approprier le fonctionnement d'une vidéo.

12 Campagne iPad Pro «Crush» d'Apple (2021) : Une publicité controversée qui a été critiquée pour son manque de sensibilité envers la culture de consommation et ses implications symboliques.



Astuce, savoir et illusion de maîtrise

L'amateur face au professionnel

L'amateur est souvent défini péjorativement comme celui qui aime quelque chose, définissant cette chose comme un passe-temps, « s'occuper à des bricoles ». Patrice Flichy, dans ***le Sacre de l'amateur***¹³, analyse le rôle croissant des amateurs dans la production culturelle, soutenue par les outils numériques. Cette tendance se traduit par une explosion de contenu généré par les utilisateurs dit **user-generated content**¹⁴ cette implication en ligne est comme une culture participative, l'individu passe alors du statut de simple spectateur à celui d'« interacteur ».

Ceci à accentuer aussi le phénomène **DIY**¹⁵ qui crée un langage graphique amateur, où les individus adaptent, modifient et recomposent des éléments visuels. Dans ***la Pensée sauvage***¹⁶, Claude Lévi-Strauss, caractérise ce processus comme du bricolage, une « pensée pratique » où l'utilisateur emploie ce qu'il trouve. Cette pratique s'apparente au **« braconnage »** théorisé par **Michel de Certeau**¹⁷, où les amateurs détournent les codes graphiques pour réinventer un langage visuel destiné à la masse.

4 Bourdieu, Pierre. La Distinction : Critique sociale du jugement. Les Éditions de Minuit, 1979, pp. 22-35. Une analyse de la façon dont les pratiques culturelles et artistiques sont influencées par les structures sociales et économiques.

L'illusion de contrôle des outils

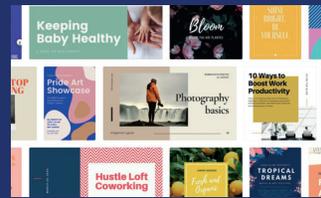
Des outils de bricolage comme **Canva** et **Adobe express**¹⁸, permet de créer n'importe quels supports. es éléments pré construits limitent les utilisateurs dans des choix prédéfinis, un phénomène que Pierre Bourdieu identifie comme un « **nivellement des compétences** »¹⁹.

Cela vise l'**affordance**²⁰ par l'interface simplifiée des logiciels graphiques en offrant une illusion de liberté qui peut enfermer l'utilisateur dans des solutions uniformisées. Bien que les outils contribuent à un niveau graphique moyen plus élevé par cette même limite, cette praticabilité entraîne une standardisation visuelle, imposant des choix guidés aux profits d'erreurs minimisées. Par exemple, l'offre d'emploi pour un graphiste par la ville de **Los Angeles**²¹ est volontairement de mauvaise qualité pour induire que tout est à faire afin de renforcer la crédibilité et la légitimité du graphiste.

Les outils de créations promeuvent une rapidité et une simplicité d'exécution tout en étant gratuits. Les outils permettent de créer des visuels plus maîtrisés sans connaissance.

Alors peut-être que l'outil n'est plus le prolongement de la

18 Canva et Adobe Express : Ces outils, bien que démocratiques, limitent les possibilités créatives par leurs modèles prédéfinis dits *templates*, ce qui contribue à une uniformisation des productions graphiques.



[templates = modèles, gabarits]

19 Bourdieu, Pierre. La Distinction: Critique sociale du jugement. Les Éditions de Minuit, 1979, pp. 22-35.

20 Capacité de quelque chose à suggérer son utilisation.

21



22 La « Métis » dans la pensée grecque antique : terme utilisé pour désigner l'intelligence rusée et adaptable, évoqué par Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant dans Les ruses de l'intelligence. www.fr.wikipedia.org/wiki/Métis_(Grèce_antique)

main de l'exécutant, mais commence à le remplacer sans qu'il s'en aperçoive, lui donnant le sentiment de maîtrise ?

Braconnage graphique et ruse créative

La combinaison des outils et des moyens de communication actuels qui questionne les notions de norme et de propriété graphique, contribue à une volonté collective de « **faire** ».

En effet, les outils numériques ont permis à un large public d'accéder à une forme de « **braconnage graphique** », un concept inspiré des écrits de Michel de Certeau sur le braconnage culturel. Avec cet accès, l'utilisateur s'approprie, transforme et détourne les éléments graphiques préexistants pour façonner une nouvelle esthétique numérique.

Ce bricolage généralisé réinterprète la norme en matière de production graphique. L'amateur se tire d'une situation par une stratégie dont les ressorts font penser à cette forme d'intelligence rusée, roublarde, inventive, capable de tirer le meilleur parti d'une situation problématique, voire dangereuse en agissant avec « les moyens du bord », ce que les grecs anciens appelaient : **la Métis**²². à l'écart des théories toute faite

ou des grands principes, il joue avec l'adversité et les matériaux, sachant retourner une situation à son avantage, maximisant la contingence, il devient un véritable **Ulysse graphique**²³. Dépourvu de dons divins, il se contente de faire de son mieux avec ruse. Frayant son chemin non sans difficulté, il convertit celles-ci en chance de réussir l'action.

Les risques de l'expertise

Le risque de l'expertise, autrement dit la sagesse pratique du designer, se confronte à l'inconfort de l'amateur. le designer risque de se perdre dans une mécanique graphique par son habitude et son suivi des normes qui l'empêchent d'expérimenter et de se tromper. Alors que l'amateur n'a pas conscience de l'interdiction et dévie en créant. à cet égard, on distinguera le créateur du créatif. le premier jouit d'une liberté apparemment sans entrave, il vise le radicalement nouveau, son imagination

semble infinie ; le second, se contente de faire au mieux avec les contraintes liées à la contingence de la situation, ce n'est pas qu'il n'a pas d'imagination, c'est que son imagination se règle sur des nécessités pratiques et formelles. Maladroitement quelque chose qui fonctionne et qui aurait été jugé trop osé par des professionnels parfois peu téméraires ou englués dans

23 La figure d'Ulysse et la Mètis est utilisée métaphoriquement pour représenter l'ingéniosité face aux contraintes, en lien avec la notion de bricolage.

des habitudes qui interdisent la prise de risque et la créativité. il est alors envisageable que l'on ne soit jamais autant créatif que ne l'est un apprenant en situation de non maîtrise à défaut des moyens: temps, matériel, théorie, règle.

Ainsi, la coexistence des pratiques amateurs et professionnelles invite à repenser les responsabilités créatives dans un monde visuel en constante évolution.

Conclusion

LA

démocratisation des outils numériques a redéfini les pratiques créatives et les normes visuelles, offrant à chacun la possibilité de contribuer à une esthétique élargie où la reproductibilité technique devient une norme culturelle. L'ensemble de cette production entrant comme culture dont la puissance de reproductibilité technique devient une norme, peut-être est-il bientôt temps de redéfinir la pratique, comme ce fut le cas lors de précédente modification de la technique. Cette montée du bricolage numérique, entre ruse et innovation, reconfigure les codes graphiques établis et interroge la place du graphiste face à la participation accrue des amateurs.

Pourtant, le designer conserve la responsabilité de préserver une esthétique singulière et authentique, transcendant les effets de mode. en restant en veille culturelle et en cultivant une communication sensible, il peut réinventer son rôle en harmonisant singularité et collectif. L'émergence d'une telle esthétique participative ouvre des perspectives, tout

en soulevant **des questions éthiques et juridiques**²⁴. Ces transformations invitent à repenser les responsabilités et les méthodes créatives, redéfinissant ainsi les paradigmes visuels pour construire de nouveaux univers qui allient humanité, innovation et sensibilité.

24 La question juridique des créations numériques : L'émergence de l'esthétique collective pose des défis en termes de droits d'auteur, discutés dans Creative Commons : A User Guide par Simone Aliprandi (2012).

Bibliographie

Livre

Benjamin, Walter. L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique. éditions Allia (2ème édition), 2011, 96 p, (Petite Collection). ISBN: 9782844854438.

Bourdieu, Pierre. la Distinction : Critique sociale du jugement. Paris, les Éditions de Minuit, 1979, 670 p. ISBN: 9782707302755.

De Certeau, Michel. L'Invention du quotidien : Arts de faire. Paris, Gallimard, 1990, 350p. (Collection Folio Essais). ISBN: 9782070325764.

Flichy, Patrice. le Sacre de l'amateur : Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique. Paris, Seuil, 2010, 112p. (Collection la République des idées). ISBN: 9782021031447

Lévi-Strauss, Claude. la Pensée sauvage. Paris, Plon; Agora édition (1 janvier 2009), 1962, 382 p, Pocket, ISBN: 972266038164.

Publication en ligne

Huyghe, Pierre-Damien. Modernes sans modernité : éloge des mondes sans style, éditions Lignes, 2009, 127 pages. ISBN: 9782355260353
Passage cité disponible sur : www.pierredamienhuyghe.fr/publicationsmodernessansmodernite

Morin, Edgar. Essai sur la culture de masse. Paris, Grasset, 1962, 375 p. ISBN: 9782200353568. https://fr.wikipedia.org/wiki/Web_2.0

Sitographie

Instagram. "New updates to content creation tools" [en ligne]. Disponible sur : <https://www.creators.instagram.com/blog/new-updates-to-content-creation-tools> (consulté le 20 octobre 2024).

The Guardian. "Los Angeles advert for graphic designer draws surprise attention" [en ligne]. Disponible sur : <https://www.theguardian.com/us-news/2018/jan/19/los-angeles-advert-for-graphic-designer-draws-surprise-attention> (consulté le 5 novembre 2024).

Mètis (Grèce antique) — Wikipédia

Thèse

Masure, Anthony. Des façons de faire du numérique : Ouvertures et fermetures du "Web 2.0" – Idéologies de la "création" numérique. Thèse de doctorat, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2014. Disponible sur : www.softphd.com/these/creation-numerique/intro#fn:311 (consulté le 3 novembre 2024)

Conférence

Huyghe, Pierre-Damien. Conférence dans le cadre de Cité-Philo, ésaat, 27 novembre 2024, animée par Olivier Koettlitz. Disponible sur : <https://audioblog.arteradio.com/blog/201201/podcast/239556/cite-philippe-pierredamien-huyghe>

Vidéos

Apple. Crush! | iPad Pro. YouTube, 7 mai 2024. Disponible sur : www.youtube.com/watch?v=ntjkwIXWtrc (consulté le 15 novembre 2024).

Le Dessous des Images. la pomme écrasée par sa pub. YouTube, 31 octobre 2024. Disponible sur : www.youtube.com/watch?v=7ocd0Yp56tk (consulté le 15 novembre 2024).

Samsung. Uncrush. YouTube, 16 mai 2024. Disponible sur : www.youtube.com/watch?v=6eqDLa-nSwg (consulté le 16 novembre 2024).

Bibliographie indicative

Casemajor, Nathalie. "La participation culturelle sur Internet : encadrement et appropriations transgressives du patrimoine numérisé." Communications, 2018, n° 171, p. 81-98. Disponible sur : https://shs.cairn.info/article/COMLA_171_0081 (consulté le 10 septembre 2024).

Casemajor, Nathalie. "La contribution triviale des amateurs sur le Web : quelle efficacité documentaire ?" Études de communication, p. 39-52. Disponible sur : <https://doi.org/10.4000/edc.2532> (consulté le 12 septembre 2024).