

Note d'intention

L'ordinateur est aujourd'hui un indispensable de l'activité du graphiste. Son travail est profondément marqué par la numérisation des ses outils et de ses techniques. Il est ainsi de notre responsabilité de nous questionner sur notre usage pouvant être parfois trop abusif de ces technologies.

Il est évident que la question de l'équilibre entre numérique et analogique, souvent reléguée au second plan, revêt une importance dans le quotidien du designer graphique. Cette réflexion s'impose sur le plan créatif et technique, mais également sur celui de la santé, aussi mentale que physique, liée à une utilisation intensive de l'ordinateur. Il devient donc essentiel de nous interroger sur l'usage systématique des outils informatiques dans la création graphique. Comment concilier l'efficacité du numérique avec la spontanéité et la richesse des méthodes analogiques ?

Ce questionnement nous amène également à évaluer les impacts physiques et psychologiques de cette omniprésence du numérique : fatigue oculaire, troubles musculo-squelettiques, mais aussi une potentielle déconnexion avec les matériaux tangibles et la réduction de la diversité des processus créatifs. Est-il possible que cette dépendance numérique limite l'expression artistique, appauvrissant certaines dimensions du travail du designer ?

Enfin, nous devons nous demander comment envisager l'avenir du design graphique. Un retour en arrière semble impossible, mais peut-on imaginer un futur où l'ordinateur et le papier, le digital et l'analogique, coexisteraient de manière équilibrée, dans une démarche plus nuancée ? Ce possible équilibre ne se résumerait pas seulement à un choix entre deux outils, mais bien à une exploration des complémentarités entre tradition et modernité, nous amenant à redécouvrir « l'art de faire avec. »

Propositions de problématiques :

- Pourquoi est-il important de nuancer l'utilisation systématique de l'ordinateur dans le travail du designer graphique ?
- L'usage systématique de l'ordinateur représente-t-il un risque pour la créativité et le bien-être du designer graphiste ?
- Pourquoi est-il essentiel de modérer l'usage systématique de l'ordinateur dans le travail du designer graphique ?

Proposition de plan :

Partie 1 : Les impacts physiques et psychologiques de l'utilisation intensive de l'ordinateur dans le travail du designer graphique.

- Les effets physiques : ergonomie, posture et santé.
- Les effets psychologiques : stress, surstimulation et épuisement mental.

Partie 2 : L'utilisation de l'ordinateur vient limiter et appauvrir le travail du graphiste ?

- Aliénation par l'automatisation : l'effacement de l'identité créative.
- Standardisation et accélération des processus créatifs.
- Dépendance aux logiciels : la perte du geste manuel.

Partie 3 : Vers un équilibre entre le numérique et l'analogique : l'art de faire avec

- Les bénéfices du numériques, quand l'ordinateur devient un prolongement du geste
- L'art de faire avec : une complémentarité entre numérique et analogique

Définition des termes :

La nuance :

La nuance est une subtile variation dans une idée, une opinion. Elle introduit des degrés intermédiaires qui permettent d'éviter les avis tranchés et de mieux comprendre la complexité d'une situation. La nuance est essentielle pour éviter les approches polarisées. Elle invite à un équilibre, incitant à réfléchir et à accepter des points de vue divers. La nuance enrichit la créativité en explorant des solutions intermédiaires et en valorisant la diversité des approches.

La modération :

La modération est l'attitude ou l'action de maintenir un juste milieu, d'éviter les excès ou les extrêmes dans un comportement ou une activité. C'est la capacité à rester mesuré, équilibré et à ne pas abuser d'une situation.

L'ordinateur :

Un ordinateur est un appareil électronique capable de traiter des données selon des instructions préétablies (programmes) afin d'exécuter des tâches variées : calculs, traitements d'information, stockage, etc. Il est utilisé dans de nombreux domaines, dont le graphisme, pour automatiser et accélérer des processus cependant il n'est jamais vraiment totalement autonome. Dans le contexte du design graphique, l'ordinateur est un des outils majeurs de création.

L'informatique :

L'informatique désigne la science du traitement automatisé de l'information par des systèmes électroniques, tels que les ordinateurs. Elle inclut l'ensemble des technologies et techniques permettant de manipuler, stocker et transmettre des données de manière numérique. Ainsi à travers mon sujet d'article il serait intéressant de se poser des questions sur la potentielle limitation sur la spontanéité et l'imprévisibilité inhérentes aux méthodes analogiques, réduisant ainsi la diversité des approches créatives.

Le numérique et l'analogique :

Les systèmes analogiques et numériques sont deux modes de représentation de l'information à traiter. Le système analogique correspond à la variation continue d'une grandeur physique concrète, alors que, dans le système numérique, l'information est représentée par des valeurs numériques discrètes, sous forme binaire. Ces deux méthodes sont utilisées dans les télécommunications ou en électronique.

Compte rendu de lecture :

Michel Wlassikoff dans un article sur le le centre national des arts plastiques dit à propos de l'avènement du numérique :

« La chaîne graphique a subi de plein fouet ce bouleversement technologique. »

Dans l'article Graphisme et informatique : rapide bilan d'une liaison durable, Michel Wlassikoff examine l'impact de la révolution informatique dans le design graphique. Il aborde des thèmes variés comme les bénéfices, les contraintes, les ressenties et la pédagogie. Ainsi l'article commence par faire une certaine éloge de l'informatique, permettant une flexibilité et une créativité sans limite, devenant un outil indispensable pour tout graphiste notamment au sein la mise en page et la typographie. Dans un premier registre positif, il parle des effets positifs sur la pédagogie et les formations dans les écoles d'arts où l'informatique à transformé l'apprentissage en donnant un certain regain.

Cependant, l'éloge total n'est pas de mise et l'article entre dans une certaine liste non exhaustive des contraintes et des défauts potentiels du numérique et de l'informatique. Ainsi, Wlassikoff adopte un point de vue critique et nuancé et alerte sur certains problèmes. Il observe que la soumission aux logiciels, l'escalade technologique et l'émergence de problèmes économiques et psychologiques apparaissent à cause de cette explosion technologique. Psychologiques car certains graphistes, en partie des jeunes, expriment un sentiment de distance avec la matière ressentant une forme de déconnexion par rapport aux outils manuels. Économique notamment par le fait que les écoles d'arts et leurs élèves sont soumis à des frais liés à l'achat d'ordinateur, ou par la guerre des fabricants touchant d'ailleurs directement le cœur de la création.

En définitive, d'après l'article, le numérique continuera à évoluer de manière spectaculaire. Les perspectives paraissent aussi excitantes que incertaines, laissant aux graphistes le défi de maîtriser cette transition entre print et digital, un des plus grands enjeux pour le futur du métier du design graphique, encore plus d'actualité avec l'arrivée de l'intelligence artificielle.

Étude de cas

L'identité visuelle de Stappa une marque de vin australienne célébrant l'amour de l'artisanat et de la qualité a été réalisé par Studio Chenchen. Ce studio fondé par le duo mari et femme olivia chen et sam wearne « existe pour susciter la conversation à travers un design réfléchi. »

L'utilisation du fusain, un aspect artisanal

L'illustration principale, réalisée au fusain, est un travail collaboratif où chacun des membres de l'équipe a apporté sa vision d'un personnage buvant du vin.

L'utilisation du fusain donne à l'étiquette une texture tactile unique, tout en évoquant un aspect artisanal qui renforce le lien avec la matière, la terre (milieu dans lequel pousse les vignes et donc le vin) et l'authenticité. Cette approche rappelle également que les raisins sont en grande partie récoltés à la main, ancrant davantage la marque dans une démarche artisanale et donnant un aspect important au geste, au corps et à la main.. La technique du fusain permet de créer une sensation de mouvement et de profondeur visuelle, engageant ainsi le spectateur dans une expérience plus immersive.

Une approche ludique et accessible

Stappa réussit à établir un lien émotionnel avec ses clients à travers une approche ludique et accessible. Chaque étiquette raconte une histoire unique, renforcée par la présence d'illustrations et du logotype variant d'une bouteille à l'autre sur certaines de ses parties. Cette diversité visuelle donne à chaque bouteille une personnalité propre, tout en invitant à une expérience différente à chaque dégustation. Ce changement permet de capter l'attention des consommateurs, que ce soit en ligne, chez un caviste ou en supermarché. L'aspect ludique et collaboratif de la création de l'étiquette fait écho à l'idée que le vin est un produit vivant, évoluant au fil des saisons et des récoltes.

Un aspect tactile grâce à la texture

La texture de l'étiquette, en partie grâce au fusain, se démarque des designs numériques plus uniformes. Ce choix technique apporte une richesse tactile qui engage le consommateur non seulement visuellement, mais aussi physiquement, lorsqu'il manipule la bouteille. Cet aspect renforce l'idée que chacune des bouteilles est une œuvre artisanale, unique et travaillée avec soin. Le contraste entre le noir et blanc de l'étiquette ajoute une dimension graphique forte, servant d'invariant et mettant en valeur l'illustration et le logotype.

La combinaison des techniques

La combinaison de techniques digital et print, donne à l'étiquette de Stappa une esthétique hybride, à la fois moderne et ancrée dans des pratiques traditionnelles. Les illustrations au fusain dépassant parfois les limites du cadre créé sur l'étiquette apportent un dynamisme et une fluidité visuelle, tandis que les logotypes différents pour chaque bouteille introduisent un aspect variable qui reflète la personnalité changeante de la marque. Bien que parfois, cette variabilité puisse compliquer la reconnaissance visuelle de la marque à long terme, elle contribue à la création d'une narration riche.

L'identité visuelle de Stappa allie habilement tradition artisanale et modernité, mêlant de la création digitale et analogique. Grâce à une approche collaborative et l'utilisation du fusain, chaque étiquette devient une œuvre unique, mettant en valeur l'authenticité et le terroir australien. L'aspect ludique et tactile engage les consommateurs tout en se distinguant des designs uniformes du marché. L'équilibre entre ces deux techniques enrichit la valeur de chaque création, tout en montrant l'importance d'allier créativité manuelle et précision numérique.

Bibliographie

Partie 1 : Les impacts physiques et psychologiques de l'utilisation intensive de l'ordinateur dans le travail du designer graphique.

-
- INRS. Travail sur l'écran : prévention des risques.
<https://www.inrs.fr/risques/travail-ecran/prevention-risques.html>
 - INRS. Les postures sédentaires au travail. Définition, effets sur la santé et mesures de prévention.
<https://www.inrs.fr/media.html?refINRS=ED%206494>
 - INRS. Travail de bureau. Santé au travail : passez à l'action !
<https://www.inrs.fr/media.html?refINRS=ED%206383>
-
- Desmurget, Michel. La fabrique du crétin digital prix spécial Femina Essai alerte : jeunesse en danger. Éditions Points, ISBN : 978-2-7578-8683-0.
-
- Measure, Anthony. Adobe : Le créatif au pouvoir, Juin 2011.
<https://www.anthonymasure.com/articles/2011-06-adobe-creatif-pouvoir>
-
- Radio France. France Culture, podcast, Le pourquoi du comment philo, Comment le travail peut-il nous aliéner ? Publié le 3 Octobre 2023.
<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/le-pourquoi-du-comment-philo/comment-le-travail-peut-il-nous-aliener-9054898>

Partie 2 : L'utilisation de l'ordinateur vient limiter et appauvrir le travail du graphiste ?

-
- Desmurget, Michel. La fabrique du crétin digital prix spécial Femina Essai alerte : jeunesse en danger. Éditions Points, ISBN : 978-2-7578-8683-0.
-
- Radio France. France Culture, podcast, Etienne Robial : "On gagne plus d'argent avec un crayon et une gomme qu'avec son ordinateur". Publié le 29 Novembre 2022.
<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/affaires-culturelles/etienne-robial-est-l-invite-d-affaires-culturelles-9578559>
-
- Masure, Anthony. Adobe : Le créatif au pouvoir, Juin 2011.
<https://www.anthonymasure.com/articles/2011-06-adobe-creatif-pouvoir>
-
- Sappo Graphic Paper. Pourquoi l'analogique reste important à l'ère du numérique. Publié le 07 Août 2020.
<https://www.sappipapers.com/fr/insights/print-effectiveness/pourquoi-lanalogique-compte-encore-a-lepoque-du-numerique>
-
- Bonneau, Elisabeth. Mémoire Partie A Sensibilité caractéristique de l'humanité.
-
- Revue Back Office #1. Faire avec - "Merci, monsieur Adobe" : Entretien avec Etienne Robial.
<http://www.revue-backoffice.com/numeros/01-faire-avec/etienne-robial-merci-monsieur-adobe>
-
- Heidegger, Martin. Essais et conférences. Paris : Gallimard, ISBN : 978-2-07-022220-9.
-
- Aristote. Les parties des animaux. Édition Pierre Pellegrin, ISBN : 978-2-08-071187-8.
-
- Arendt, Hannah. Condition de l'homme moderne. Paris : Biblio Essais, ISBN : 978-2-253-10132-1.
 - Radio France. France Culture Hannah Arendt "Condition de l'homme moderne" Episode 2 & 3
<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/serie-hannah-arendt-condition-de-l-homme-moderne>

Partie 3 : Vers un équilibre entre le numérique et l'analogique : l'art de faire avec

-
- Desmurget, Michel. La fabrique du crétin digital prix spécial Femina Essai alerte : jeunesse en danger. Éditions Points, ISBN : 978-2-7578-8683-0.
-
- Licko, Zuzana. Synthèse de l'utilisation de l'ordinateur pour créer ses polices de caractères et nuances.
<https://www.emigre.com/Essays/ZuzanaLicko/Tind2015>
<https://www.emigre.com/Essays/ZuzanaLicko/Etapes2010>
-
- Brut Media. L'importance de la nuance selon Étienne Klein. Publié le 22/03/2021.
<https://www.brut.media/fr/videos/france/societe/l-importance-de-la-nuance-selon-etienne-klein>
-
- Libération. Interview Yves Citton : "Nous entrons dans une période de conflits radicalisés et inédits". Publié le 19 Mars 2021.
https://www.liberation.fr/idees-et-debats/yves-citton-nous-entrons-dans-une-periode-de-conflits-radicalises-et-inedits-20210319_T72EK2IHP5ELLHE2NFVLEXTFUQ/
-
- AOC. Gabrielle Halpern : Pur-sang contre centaures : le nouveau combat à venir ? Publié le 22 Mars 2021.
<https://aoc.media/opinion/2021/03/21/pur-sang-contre-centaures-le-nouveau-combat-a-venir/>
-
- Sappo Graphic Paper. Pourquoi l'analogique reste important à l'ère du numérique. Publié le 07 Août 2020.
<https://www.sappopapers.com/fr/insights/print-effectiveness/pourquoi-lanalogique-compte-encore-a-lepoque-du-numerique>
-
- Heidegger, Martin. Essais et conférences. Paris : Gallimard, ISBN : 978-2-07-022220-9.
-
- Morros Aries on how their non-binary identity influences their work. "I hate the homogenisation of design". Publié le 07 Juillet 2017
<https://www.itsnicethat.com/articles/kate-moross-university-of-the-underground-miscellaneous-070717>

Autre références pas encore consultées :

-
- Focillon Henri. L'éloge de la main. ISBN : 978-2-02-023462-7.
-
- Platon. Le Phèdre. ISBN : 9782253082385.
-
- Radio France. France Culture, L'homme et la machine, 4000 ans d'inventions. Publié le 11 Octobre 2012
<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-marche-des-sciences/l-homme-et-la-machine-4000-ans-d-inventions-6297732>
-
- Benoist Jocelyn. Le sujet de la technique : maîtrise, aliénation, expérimentation.
<https://shs.cairn.info/revue-societes-2015-3-page-17?lang=fr>
-
- CAIRN. Articles de revue. Bontems Vincent La machine respectueuse. L'éthique des techniques de Simondon à l'ère des robots
<https://shs.cairn.info/revue-francaise-d-ethique-appliquee-2018-1-page-22?lang=fr>
-
- Radio France. France Culture. Bernard Stiegler : "Il ne faut pas rejeter les techniques mais les critiquer et les transformer"
<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-chemins-de-la-philosophie/bernard-stiegler-il-ne-faut-pas-rejeter-les-techniques-mais-les-critiquer-et-les-transformer-6891235>