

Filali Ayoub / Note d'intention

Aux origines de l'esport, le graphisme arrive dans un contexte de débrouille et d'amateurisme. Dans les premières LAN (tournois physiques), les identités visuelles étaient artisanales, réalisées par des passionnés issus de milieux qui gravitent autour du jeu. Comme le rappelle Lenaïc Leroy, "le besoin de représentation visuelle existe, mais il n'y a pas de véritable ambition". Les logos et affiches n'étaient alors que des marqueurs communautaires, témoignant d'une culture numérique encore informelle. Le graphisme émerge ainsi comme une réponse à un besoin premier : donner une existence visible à une pratique collective, créer une reconnaissance symbolique pour un phénomène encore marginal.

Avec la professionnalisation du secteur, cette dynamique se transforme. L'arrivée d'agences extérieures et de budgets conséquents impose des codes et des standards. Le graphisme devient un langage structurant, pensé comme un élément central de l'expérience. Dans les grands tournois internationaux comme les Worlds, l'EVO ou le Combo Breaker, rien n'est laissé au hasard. Chaque élément visuel est chorégraphié pour guider le regard, fluidifier la diffusion et renforcer l'immersion. Mais cette sophistication interroge ce qui se perd en chemin

L'esport confronte aussi le design à une question essentielle : comment rendre lisible un univers saturé d'informations ? Là où le sport traditionnel repose sur une narration visuelle simple, la compétition numérique doit composer avec des couches multiples : interfaces de jeu, statistiques, animations, publicités, effets spéciaux. Le graphisme devient l'outil qui structure ce foisonnement : il hiérarchise, oriente, équilibre. Mais derrière cette volonté de clarté se joue peut-être autre chose : une manière d'imposer une lecture unique à une expérience multiple.

Un autre enjeu apparaît dans la tension entre réel et virtuel. L'esport se vit à la fois dans l'arène et sur les écrans du monde entier. Les habillages vidéo et les interfaces prolongent l'espace scénique jusque dans le flux numérique. David Ofiare évoque des "items à la frontière entre identité visuelle et expérience numérique" : des objets qui relient, mais qui pourraient aussi creuser un écart. Où se situe vraiment l'expérience : dans le lieu physique ou dans cette mise en scène graphique globale ?

Enfin, le graphisme participe à la mémoire de l'esport. Dans une culture éphémère, en constant renouvellement, les affiches, billets, goodies et visuels diffusés en ligne deviennent des traces matérielles ou numériques d'un moment passé. Ces fragments font circuler l'événement au-delà de sa durée, tout en posant la question de ce qui est conservé et de ce qui s'efface.

L'histoire du graphisme esportif ne suit donc pas une trajectoire linéaire. Elle s'écrit dans des tensions constantes entre bricolage et industrie, communauté et standardisation, lisibilité et foisonnement, réel et virtuel, éphémère et mémoire. Le graphisme n'est plus seulement un décor, mais un langage qui influence la façon dont l'esport est vu et vécu.

Reste à savoir ce que cette mise en forme du jeu révèle : traduit-elle encore une culture née du collectif, ou bien répond-elle désormais aux codes d'une industrie globale ? Le design dans l'esport cherche-t-il à représenter, à orienter, ou à raconter ? Peut-être que le

graphisme, plus qu'un simple habillage, devient le lieu même où se rejoue notre rapport au numérique, au spectacle et au partage.

BIBLIOGRAPHIE:

Lenaic Leroy, “*L'esport, une identité visuelle à part avec Mademoiselle Camille, Noki et Kini*”, 16 Février 2019 [consultation le 18 septembre] : <https://esport-insights.com/esport-une-identite-visuelle-a-part-avec-mademoiselle-camille-noki-et-kini/>

Lenaic Leroy, “*Mar1on: “Les LAN nous donnent une atmosphère de travail avant et pendant, c'est pour ça qu'on progresse.”*”, 22 octobre 2018 [consultation le 29 septembre] : <https://esport-insights.com/etat-des-lieux-des-lan-francaises-quest-ce-que-cest-etre-joueureuse-shemek-et-mar1on/>

ESI Editorial Team, “*How esports production designers build events from the ground up*”, 17 Décembre 2021 [consultation le 30 septembre] : <https://esportsinsider.com/2021/11/esports-production-design>

David Ofiare, “*Are the best designers in esports? A peek into a billion dollar industry*”, 7 Juillet 2020 [consulté le 7 octobre] : <https://uxdesign.cc/the-best-designers-are-in-esports-f591b4e08689>

League of legends, jeu vidéo “*Mondial 2019 10 mois, 10 minutes*”, 28 avril 2020 [consulté le 6 octobre] : <https://youtu.be/HyX6MRs506M?si=cqvmA07xgqxuTkIq>

4C Conference, interview, “*Design for Esports / Greg Street, Riot Games*”, 31 octobre 2018 [consulté le 7 octobre] : <https://www.youtube.com/watch?v=8HUZtiTriHY&list=PLBffc8ZZVlef9P847vi0dS8OT7JwPxGVQ&index=5>

Worship studio, “*Valorant VCT2023*”, 2023 [Consulté le 2 octobre] : <https://www.worship.studio/vct23/>

MixEffectMedia, “*Why Live Graphics Matter In Esports*”, 27 Mai 2024 [consulté le 30 septembre] : <https://www.mixeffectmedia.com/post/why-live-graphics-matter-in-esports>