



30<sup>ans</sup>  
Graphisme  
France  
en relief



Photographie prise le 2 avril 2025, au Havre, durant la discussion entre les étudiant-es du projet *30 ans de Graphisme en France en revue*: Théo Bernard, Romane Boudy, Maïa Coëffic, Salomé Dupontreué, Charlotte Escalier, Louise Fantozzi, Flora Gouache, Yuna Le Gac, Ysaline Le Rouillé.

## Discussion étudiante autour des publications Graphisme en France

Charlotte, Flora, Louise,  
Maïa, Romane, Salomé,  
Théo, Ysaline et Yuna

Maïa: Nous sommes réunies pour discuter de la revue Graphisme en France – GeF – et du rapport que nous avons, en tant qu'étudiantes, à cette publication.

Personnellement, c'est à Nevers, à la librairie Ravisius Textor que j'ai découvert la revue. Dès que nous passions, Thierry Chancogne nous invitait à en prendre un exemplaire en nous disant, « c'est super, ça parle de graphisme et c'est gratuit! » J'ai quatre numéros, mais que je n'avais jusqu'alors jamais réellement lu en entier. J'ai longtemps trouvé les écrits inaccessibles – du moins c'est l'idée que je m'en faisais. Ce n'est que cette année, avec le projet, que j'ai lu plusieurs numéros de GeF et j'ai finalement été rassurée quant à l'accessibilité des contenus.

Louise: Lorsque tu dis que tu trouvais ça inaccessible, tu saurais dire pourquoi?

Maïa: C'était lié aux sujets des articles et à l'écriture, mais aussi tout simplement au fait de lire sur le design graphique, ça m'effrayait. J'étais plus jeune et je commençais à étudier le design graphique, je pense qu'aujourd'hui, je suis un peu plus au courant, disposée et ouverte à lire de la recherche ou de la théorie sur ce sujet.  
Et vous, comment avez-vous découvert GeF?

Louise: J'ai aussi découvert les publications au début de mes études en design graphique, grâce à des enseignant·es. Le premier numéro que j'ai feuilleté était en lien avec mon mémoire. Je travaillais sur des questions de signalétique et d'espace public, donc je me suis dirigée vers GeF n°27: Design graphique et société. Je n'avais pas d'exemplaire à moi à ce moment-là, j'en trouvais à la bibliothèque de l'école et je consultais aussi les contenus via les PDF disponibles sur le site du Cnap. J'ai pu avoir accès à des versions imprimées un peu plus tard dans mes études, lorsque j'étais au Campus Fonderie de l'Image, où des exemplaires nous étaient distribués. Je me souviens qu'au début, je ne comprenais pas trop ce que c'était comme publication: je n'arrivais pas à savoir si c'était une revue, à identifier la périodicité, la diffusion et le statut de l'objet.

Maïa: Comment savais-tu que c'était aussi en ligne?

Louise: En cherchant le titre d'un numéro sur un moteur de recherche j'ai rapidement trouvé le lien de la version PDF. C'est comme ça que j'ai appris que la publication était reliée au Cnap, mais à l'époque, je ne savais pas trop ce que c'était. J'ai toujours trouvé l'écriture assez accessible. La revue est faite de telle sorte qu'il est possible

de piocher des choses intéressantes, peu importe notre niveau. Il y a plusieurs strates de connaissances, plusieurs niveaux de lecture. Au fil des années, nous pouvons avoir des lectures différentes et comprendre des éléments que nous n'avions pas saisis par le passé.

Maïa: Je suis complètement d'accord. Quand nous entamons des études de graphisme ou d'art en général, c'est au bout de quelque temps que nous commençons à identifier ce qui se fait et à prendre conscience de l'écosystème dans lequel nous évoluons.

Yuna: C'est aussi à la bibliothèque de l'école que j'ai découvert GeF. Je me rappelle que la première fois, je ne savais pas trop comment le lire, s'il fallait ou non le lire en entier pour comprendre l'objet. Je découvrais à peine le design graphique et certains sujets me semblaient éloignés. C'est surtout en troisième année, lorsque je cherchais des sujets pour ma note d'intention, que je me suis véritablement penchée dessus. Je ne savais pas qu'il y en avait en ligne, j'ai toujours fait avec ceux présents à la bibliothèque de l'école. Grâce au projet sur lequel nous travaillons – 30 ans de Graphisme en France en revue –, j'ai pu lire de façon approfondie et en entier plusieurs numéros. Habituellement, je consulte la revue par petits morceaux.

Théo: J'ai commencé à les collectionner sans même les lire, parce que ce sont de beaux objets qui ont tous une identité propre. Pour mon diplôme de DNA, j'ai pris le temps de les lire, notamment celui de 2022, GeF n°28 – Création, outils, recherche. Ce sont des références qu'il est toujours bien d'avoir dans sa bibliothèque.

Louise: L'aspect de la collection que tu évoques est peut-être lié à la diffusion de ces objets. Ce n'est pas toujours simple d'avoir accès à la version papier. D'un côté, les revues sont dans de nombreuses bibliothèques d'école d'art et de design, et en même temps, il est parfois difficile, en tant qu'étudiant·es, d'en avoir un exemplaire s'il n'y pas un petit stock envoyé dans l'école dans laquelle nous sommes. De ce fait, et ajouté à la diversité des formes qu'ils adoptent et à leur contenu, les GeF deviennent des objets convoités.

Théo: C'est une sorte de petite récompense de réussir à en avoir. C'est comme des Pokémon, il faut aller à un endroit spécifique pour espérer en récupérer!

Salomé: Comme vous, j'ai connu en commençant mes études en DnMade, mais je n'en lisais pas vraiment. Nos enseignant·es nous présentaient le contenu, comme quelque chose de très technique, et j'avais l'impression d'être encore trop jeune graphiste pour avoir les capacités de comprendre. C'est également pour le projet que nous faisons, que je me suis dit que c'était l'occasion idéale de commencer à lire différents numéros. Au final, c'est loin d'être inaccessible, j'aurais dû les lire avant!

Charlotte: Comme Théo, dans un désir de collection, j'ai cherché à avoir les objets papier. Malgré les démarches pour en recevoir, il n'y en avait pas dans mon école. Avant cette année, je n'en avais jamais lu en version papier. Je déteste lire en ligne, donc j'avais seulement feuilleté celui en lien avec mon mémoire de DnMade, à savoir GeF n°10 – Graphisme et édition.

Salomé: Il n'y en avait pas non plus dans mon école.

Maïa: C'est étonnant, je pensais qu'il y en avait dans toutes les écoles.

Louise: Il faudrait que nous nous renseignions pour savoir s'il existe une liste des lieux de diffusion.

La publication est envoyée dans les écoles d'art et dans des DnMade notamment lorsque les enseignant·es en font la demande. La version imprimée en français est également envoyée dans des sections design graphique de pays francophones – Suisse, Belgique et Québec par exemple. ↗

Théo: Charlotte, pourquoi n'aimes-tu pas lire en ligne?

Charlotte: J'aime avoir le livre dans les mains et tourner les pages, je suis attachée à l'objet physique et à sa matérialité. Au quotidien, c'est la lecture qui me permet de sortir des écrans, devoir lire sur mon ordinateur m'embête un peu.

Flora: Je pense que ces objets sont avant tout pensés pour leurs formes physiques. Sur les PDF, c'est assez compliqué de retranscrire les inserts qu'il peut y avoir ou les fabrications – comme pour GeF n°23 – Logos & identité visuelle, mis en page par le studio Kiösk. Les avoirs en main permet de mieux appréhender l'objet, de plus la forme dit toujours sur le fond.

Charlotte: C'est le problème que j'ai rencontré avec GeF n°10 – Graphisme et édition car il n'est pas du tout pensé pour le web. Les derniers numéros sont un peu mieux retranscrits en PDF.

Louise: Je ne suis pas sûre qu'aujourd'hui l'objet physique soit pensé comme adaptable au web. J'ai l'impression que ce sont les façons de donner à voir un objet imprimé sur internet qui ont évolué, mais je ne crois pas que la version web conditionne ou impacte des choix pour la version imprimée. Par exemple, GeF n°23 est particulier dans son format et dans sa fabrication, mais sa version consultable en PDF en fait une traduction qui ne laisse pas deviner les différents plis qu'il y a sur la version imprimée et la manipulation que cela entraîne.

Romane: J'étais dans la même classe que Maïa à Nevers, j'ai aussi découvert GeF à la librairie Ravisius Textor. Comme d'autres, le contenu me semblait très technique et donc m'impressionnait.

1994 paraît le premier *Graphisme en France*. Quelques pages, un calendrier d'événements pour informer, échanger autour d'une discipline qui affirme sa « vitalité » en cette fin de XX<sup>e</sup> siècle. Au fil des années, la publication s'enrichit d'articles, d'une bibliographie. Sa conception graphique est toujours confiée à un·e graphiste indépendant·e. À partir de 2003, la publication se densifie et propose des articles conséquents. Le titre est quasi un manifeste: du Graphisme en France! Prenons-en la mesure. La réalité est indéniable, la France est un pays de graphistes, de très bons graphistes. L'évolution de la revue comme l'intégration du design graphique dans une dizaine d'écoles d'art et de design publiques en témoignent. Agissons pour du graphisme d'intérêt général en France.

Trente ans de *graphisme en France*: l'occasion est belle pour offrir à nos étudiant·es un temps de réflexion pour qu'ils perçoivent l'affirmation de la discipline au fil des décennies, qu'ils saisissent à quel point le graphisme mêle différentes compétences et pratiques, à quel point ses desseins sont des enjeux de société, à quel point il est devenu un champ de recherches à part entière.

Une dizaine d'étudiant·es en DNSEP en trois groupes se sont partagées l'analyse et la lecture des trente numéros. Lire, décrypter, confronter... 1287 pages. Ils ont réfléchi à une journée d'études. À partir de leurs lectures et de leur centre d'intérêts, ils ont choisi sept intervenants:

- des graphistes ayant conçu un numéro, studio Kiösk (Elsa Aupetit & Martin Plagnol), également enseignants et éditeurs.
- une graphiste reconnue, Fanette Mellier (dont son affiche *Le Papillon imprimeur* - Une saison graphique, THV, 2013 et son exposition *Pangramme*, Une saison graphique, galerie de l'ésadhar, 2014 marquent l'histoire de notre école et de notre enseignement.)
- un typographe, Jérémy Landes de studio Triple.
- une designer graphique, docteure en ergonomie et design, spécialisée du code, Julie Blanc.
- une théoricienne. Initialement, Clémence Imbert, présente dans la publication, devait intervenir, mais en raison d'un changement de date, c'est Éloïsa Pérez qui sera la théoricienne invitée. Son interview est devenue un *Prière à insérer*.

En parallèle de la préparation de cette journée d'études, les étudiant·es ont rencontrées et échangés avec les graphistes. En résultent sept discussions et cette publication, qui a été pensée pour des étudiant·es, qui n'ont pas encore conscience pas encore l'outil graphisme en France.

Le format de la publication a été choisi d'après l'étude et la moyenne des caractéristiques de l'ensemble des graphisme en France Gaëtan Houlman a choisi des perles pour le visuel de cette journée, en évocation aux noces de perles, d'une d'alliance de trente ans entre une discipline, le design graphique et une institution, le Centre National des Arts Plastiques.

On pourrait évoquer également les liens entre Graphisme en France et les écoles d'art supérieures d'art publiques. De jeunes diplômé·es ont eu la charge de concevoir un numéro. Marion Caron, Camille Trimardeau et Marion Caron (respectivement diplômée de l'ésadhar en 2015, 2016) ont réalisé le numéro 27 (2021) et Sarah Salomé Delétain le 31<sup>e</sup> numéro.

Graphisme en France en revue c'est l'occasion de questionner, de poursuivre, d'affirmer Graphisme au Havre.



Designers graphiques,  
éditeur-ices  
enseignant-es

Discussion avec  
Elsa Aupetit  
et Martin Plagnol

7

- Louise: Bonjour Elsa et Martin, merci beaucoup de nous recevoir et d'avoir accepté cette discussion!  
Pour commencer, pouvez-vous vous présenter?
- Martin: Nous nous sommes rencontré-es pendant nos études à Auguste Renoir, à Paris, au sein du BTS Communication visuelle et publicité.  
Elsa venait d'une mise à niveau à Lyon et moi du lycée de Sèvres en arts appliqués, où j'avais fait de la céramique et de la tapisserie. Nous avons ensuite été accepté-es à l'École nationale supérieure des arts décoratifs. Nous avons commencé à travailler ensemble à l'occasion de notre diplôme, qui était orienté recherche et pédagogie.  
À la sortie de l'école, nous sommes allé-es travailler dans différents ateliers. En même temps, nous commençons un petit peu à travailler en notre nom. C'est en 2015 que les choses ont pris une tournure différente, lorsque nous avons intégré une résidence à Mains d'Œuvres.
- Elsa: Il y avait deux résidences pour les graphistes: la première durait environ un an; la seconde était consacrée à l'identité visuelle du lieu et pouvait durer plus longtemps. Nous avons postulé à la première. Quand nous sommes arrivé-es, les graphistes chargés de l'identité venaient d'arrêter, on nous a alors proposé de cumuler les deux résidences.
- Martin: À l'époque, il y avait deux studios qui nous avaient marqués et qui étaient passés par Main d'Œuvre: deValence, arrivés au tout début du projet et qui a accompagné la structure assez longtemps; et le studio Akatre. Obtenir cette résidence était important pour nous – tout comme décrocher une commande du CNAP peut l'être. En tant que jeune studio, elle nous offrait une visibilité intéressante.
- Louise: C'est à l'occasion de cette résidence que vous avez formé Kiösk?
- Martin: Exactement. Cette résidence nous a permis d'avoir un lieu pour travailler en dehors de notre domicile – même si aujourd'hui nous travaillons depuis chez nous, de rencontrer des personnes avec qui nous collaborons encore aujourd'hui et de bénéficier d'un commanditaire récurrent.
- Louise: Quand avez vous reçu la commande de *Graphisme en France*?
- Elsa: Nous avons été choisi-es pour concevoir le vingt-troisième numéro de *Graphisme en France* consacré aux logos et identités visuelles,

publié en 2017. Nous supposons que notre travail durant la résidence à Mains d'Œuvres a joué en notre faveur. C'était la deuxième fois que Véronique Marrier nous contactait : nous l'avions rencontrée l'année précédente pour le numéro sur la recherche, celui-ci avait finalement été confié au duo Jauneau Vallance, qui venait de terminer l'ANRT. C'est important de savoir, surtout lorsque l'on est étudiant-es ou jeune graphiste, que ce n'est pas parce que nous n'avons pas un projet une année que l'on ne l'aura jamais. Dans notre cas, je pense que notre travail, à ce moment-là, se prêtait davantage à la thématique du numéro de 2017.

Louise : Comment s'est déroulé le projet ? Avez-vous ressenti une pression plus importante pour cette commande que pour d'autres ?

Martin : C'est une commande qui était très importante pour nous. Elle nous enthousiasmait et nous étions disposé-es à nous y consacrer pleinement.

Elsa : Il y a toujours de la pression. *Graphisme en France* est une publication très regardée, que ce soit par les institutions ou par les graphistes. C'est un objet attendu et critiqué, car il représente le graphisme en France et porte beaucoup d'attentes.

Martin : Ce qui peut être troublant avec ce genre de commande, c'est que l'on se dit que tout est possible. Nous avons exploré de nombreuses formes et réalisé différents essais, mais au final, il s'agit d'une revue et les contenus imposent une forme spécifique : ce sont des textes d'un certain nombre de signes, structurés d'une certaine manière, avec un certain nombre d'images, etc. Ce qui est attendu, c'est un geste manifeste, un exercice de style.

Elsa : Le sujet de la publication sur laquelle nous avons travaillé, les identités visuelles, n'avait jamais été traité dans un numéro précédent. Cela nous a peut-être permis d'avoir plus de place pour penser un objet particulier. Le projet a été une expérience formatrice et nous a aidés à construire notre propre référentiel, à savoir ce que nous sommes prêt-es à accepter, ou la manière que nous trouvons la plus juste de dialoguer avec un-e commanditaire, etc.  
Travailler en duo ajoute peut-être une complexité, car nous composons avec l'exigence de son ou sa collaborateur-ice, qui n'est parfois pas au même endroit que la nôtre. Le paramètre le plus complexe dans une commande, ce n'est pas forcément le commanditaire, ça peut souvent être nous : tant que nous ne sommes pas tous-tes les deux satisfait-es, nous continuons à travailler.

Louise : Ce projet a-t-il eu un impact significatif sur votre activité ?

Elsa : Nous avons été prévenu-es qu'il pourrait s'écouler du temps entre la sortie de la revue et le moment où elle nous apporterait des commandes. Martin est retourné travailler dans un studio. Pour ma part j'enseignais et en parallèle nous avons toujours des commandes. Très rapidement, nous avons reçu des invitations pour animer des workshops dans différentes écoles.

C'est assez compliqué de comprendre pour quelles raisons un-e commanditaire fait appel à toi plutôt qu'à un-e autre. Ce que nous pouvons dire, c'est qu'il nous arrive souvent de croiser le numéro de *Graphisme en France* que nous avons réalisé lors de rendez-vous professionnels.

Martin : De notre point de vue, le sujet de *Graphisme en France* était une chance. La publication est diffusée dans toutes les institutions culturelles qui commanditent des graphistes. Si ces institutions avaient des besoins d'identité visuelle à ce moment-là, nous avions des chances qu'elles nous appellent. Maintenant que le temps a passé, nous cherchons moins le lien de cause à effet.

Louise : Quel rapport aviez-vous aux publications *Graphisme en France* lorsque vous étiez étudiant-es ?

Elsa : J'avais le numéro 16, réalisé par Müesli sur la typographie. Je l'ai beaucoup regardé et utilisé, mais je ne sais plus comment il est arrivé en ma possession et je me souviens que je ne savais pas comment faire pour m'en procurer.

Martin : J'ai découvert la revue grâce à un ami de classe. Les revues consacrées au graphisme étaient rares en langue française – il y avait *Étapes* et *Marie-Louise* qui est devenue *Back Cover*. Nous consultions principalement des blogs permettant de nous cultiver sur le graphisme.

Louise : Quels étaient les blogs populaires ?

Martin : Il y avait celui de Thierry Chancogne, *2 ou 3 choses que je sais d'elle* – qui est devenu *Tombolo* – et *Manystuff*, un blog créé par Charlotte Cheetham. D'autres blogs, moins bavards et plus visuels, sont également apparus à cette période. C'était une ouverture sur des pratiques internationales, très éloignées de ce que l'on pouvait voir au quotidien.

Elsa : Nous les consultions quotidiennement et ils ont marqué les esprits de notre génération !

Martin : Au même moment, la maison d'édition B42 rendait accessibles de nombreux textes de la culture graphique anglo-saxonne en français.

- Louise: Quelles sont les sources qui nourrissent votre pratique, et comment vos références et inspirations se traduisent-elles dans votre travail graphique au quotidien?
- Elsa: Nous venons d'une école – EnsAD – qui est en grande partie héritière du graphisme suisse – qui vient de la commande et de l'industrie – où nous avons été formé·es et avons adhéré au fait de ne pas être des professionnel·les dont le style graphique est très marqué. Notre travail est peut-être reconnaissable, mais ne revendiquons pas un style à proprement parler. Les choses qui nous inspirent et qui nourrissent notre pratique ne disparaissent donc pas nécessairement dans les formes que nous proposons.
- Martin: Je pense, qu'en premier lieu, ce sont les échanges que nous pouvons avoir, que ce soit au sein de notre duo, par le biais de critiques portant sur ce que nous voyons, lisons, entendons, etc., mais aussi au sein de notre réseau d'amis et de collègues.  
À ma sortie de l'école, j'avais le sentiment de ne pas avoir une grande culture graphique et d'être passé à côté de beaucoup de choses. Elle s'est donc forgée un peu plus tard et nous l'entretenons encore aujourd'hui en lisant et en assistant régulièrement à des conférences.
- Elsa: Les temps de suivis que nous faisons avec les étudiant·es sont aussi des moments qui permettent d'entretenir une certaine forme de curiosité. Selon les sujets, chacun·e apporte ses références et il nous est parfois nécessaire d'aller creuser dans des directions que nous connaissons moins.  
À la sortie de l'école, nous nous sommes également constitué·es une bibliothèque, parce que nous n'allions plus avoir accès à celle de notre école. Il y a aussi ce que nous avons lu en tant qu'étudiant·es et que nous relisons aujourd'hui. Il est frappant de constater que nous ne recevons plus du tout le contenu de la même manière: je me souviens avoir trouvé certaines choses difficiles à lire ou à comprendre, alors que cela me semble maintenant évident. Je pense que tous les livres qui sont ici, dans notre bibliothèque, sont des éléments qui ont nourri notre travail, à un moment ou à un autre et de façon plus ou moins directe.  
Faire du graphisme c'est un moyen de toucher à de nombreux sujets qui sont parfois très éloignés de nous et qui nécessitent d'apprendre et de découvrir de nouvelles choses.  
Le travail que nous faisons pour le Crédac<sup>3</sup> en est un bon exemple. Tous les quatre mois, il y a une nouvelle exposition et les thématiques traitées par les artistes sont toujours particulières. Elles demandent de s'y intéresser pleinement, de se documenter afin de proposer des formes justes, qui ne dénaturent pas le travail du ou des artistes et des commissaires d'exposition.

- Louise: Plus tard, vous avez fondé la maison d'édition Dumpling Books.
- Elsa: En 2019, nous avons réalisé une résidence au Bel-Ordinaire, à Pau, qui nous a permis de fonder Dumpling Books.
- Louise: Quelles étaient vos envies en créant la maison d'édition? A-t-elle transformé votre manière de travailler et votre rapport aux commandes?
- Martin: C'est une envie assez ancienne de mon côté. Lorsque j'étais à l'école, nous parlions entre camarades du fait de partager notre travail sous des formes éditées. C'était une manière de donner un contexte d'existence à des projets qui, sinon, resteraient dans l'école.  
*Dumpling* signifie *ravioli*. Les raviolis sont faits avec des restes transformés en petites bouchées. L'ambition de départ était de montrer les «à-côtés» du travail de graphiste, tout ce qui reste dans les cartons, qui ne sort jamais.
- Elsa: J'ai l'impression que nous nous sommes identifié·es à des graphistes qui faisaient aussi de l'édition. Dans notre travail, nous n'avons jamais tellement réfléchi en termes de rentabilité – c'est à la fois notre bon et notre mauvais côté. Lorsque nous sommes sorti·es de l'école, les graphistes avaient des sites internet, parfois des pages Facebook – Instagram n'était pas encore investi de la façon dont il l'est aujourd'hui. Progressivement, nous avons essayé d'être un peu plus présent·es sur Internet. Finalement, nous avons décidé de ne plus attendre que l'on vienne nous chercher et nous avons commencé à développer les projets que nous avions envie de mener, avec l'économie qui était la nôtre. Dumpling Books est né de cette envie là.  
Faire du graphisme consiste aussi à se placer sur un marché du travail, notamment dans un contexte où est commandité à quelqu'un·e ce qu'il·elle sait déjà faire. On demande rarement à un·e graphiste qui ne fait pas de livre, d'en faire un par exemple. La maison d'édition a été créée pour nous aider à nous placer dans un contexte plus proche de celui dans lequel nous étions lors de nos études. Pendant plusieurs années, nous nous sommes beaucoup concentré·es sur des projets de commande. Puis est venu le moment où nous avons ressenti le besoin de faire un peu plus pour nous et d'initier des projets.
- Louise: En plus d'être designers graphiques et éditeur·ices, vous êtes également enseignant·es. Comment vous-êtes vous dirigé·es vers l'enseignement? Est-ce lié à votre diplôme durant l'EnsAD?
- Martin: Notre diplôme consistait surtout en une critique de la pédagogie globale de notre école: la manière dont elle était structurée, ce qu'elle permettait de faire ou pas, les moyens et outils mis à notre

disposition en fonction des spécialisations, et comment ces éléments dirigeaient vers des pratiques.

Elsa : L'enseignement procède initialement d'un besoin financier : nous cherchions à construire une économie stable. Mon premier poste était dans une école privée dans laquelle je ne suis restée qu'une année. Lors d'une réunion pédagogique, j'ai retrouvé une ancienne étudiante de l'EnsAD qui venait de reprendre la référence pédagogique du seul Mastère (à l'époque) du Campus Fonderie de l'Image. Elle m'a alors proposé de donner un cours au Campus au deuxième semestre. Je me suis rendue compte dès cette intervention que j'aimais enseigner. À la fin de l'année, j'ai quitté cette première école et rejoint l'équipe du Campus.

Louise : Quels étaient les cours que tu donnais à la Fonderie de l'Image et comment y intervenez-vous aujourd'hui ?

Elsa : J'ai commencé par intervenir dans le cadre d'un projet de recueil de textes écrits et conçus par les étudiants de première année de Mastère, hérité des précédent·es responsables pédagogiques. Michel Wlassikoff avait été invité pour faire écrire les étudiant·es sur des sujets historiques. Ces textes étaient ensuite regroupés dans un ouvrage conçu par la classe et publié par l'école, sans être diffusé à l'extérieur de l'école. J'ai animé ce cours durant environ 3 années. Progressivement, l'équipe qui l'encadrait s'est modifiée, Christophe Lemaitre est arrivé et les contraintes liées à la conception d'un objet ont évolué. C'est ainsi que la revue *Composite* est née. L'objectif pédagogique de ce nouveau projet était de produire une édition qui puisse être diffusée, tout en compensant le fait que l'école n'avait alors pas d'atelier dédié à l'impression. La revue s'intéresse en effet aux questions techniques et technologiques liées à la production et la fabrication en design graphique. L'école s'est depuis dotée d'un atelier d'impression et j'aime à croire que *Composite* y a contribué.

En parallèle de ce projet, j'ai également donné des cours d'édition et d'identités visuelles. Ce cours s'est ensuite divisé pour devenir deux matières à part entières, Martin a alors intégré le Mastère pour donner le cours d'identités visuelles.

Aujourd'hui, nous intervenons principalement sur le projet de revue. Martin nous a rejoints pour le troisième numéro, et en suivi de projet de fin d'études. De plus, il y a 5 ans, je suis devenue co-référente de la formation avec Christophe Lemaitre.

Louise : Ces activités – designers graphiques, éditeur·ices, enseignant·es – sont-elles cloisonnées ou s'entremêlent-elles ? Comment s'articulent-elles entre elles ?

Martin : Nous avons des pratiques domestiques : petit à petit, elles se sont connecté·es de façon naturelle, une chose en appelant une autre.

Elsa : C'est ce qui a amené Dumpling Books à éditer *Composite*. En diffusant *Composite*, nous voulions nous investir plus. Ce n'est plus seulement le projet de l'école, c'est aussi le nôtre, un projet que nous avons envie de porter, de diffuser et de développer de numéro en numéro avec les étudiant·es. Pédagogiquement, je pense que c'est formateur que le projet adopte cette dimension, car il implique que les étudiant·es assument publiquement les *process* de travail et les formes qui en découlent, qu'ils en soient pleinement satisfait·es ou non. C'est aussi ça la réalité du métier de graphiste.

Martin : Nous avons publié moins de projets que ce que nous voudrions. C'est une question de temps, de budget, de moyens et parfois d'auto-censure, car nous nous disons quelquefois que nous ne sommes pas les bonnes personnes pour publier certains types de contenus.

Elsa : La façon dont nos activités s'alimentent mutuellement n'est pas quelque chose de très conscientisé et verbalisé. Ce n'est pas toujours évident de s'en rendre compte. Avec l'expérience, nous nous saisissons davantage de la maison d'édition, que nous imaginions initialement comme quelque chose de léger. Jusqu'ici la maison d'édition a été un outil de rencontres et de diffusion. Nous saisissons les projets en fonction des rencontres. Nous commençons à travailler dans une direction plus précise et nous éditerons bientôt d'autres contenus.

Lorsque j'étais étudiante, je ne me sentais pas légitime pour projeter une autre pratique que de la commande en graphisme : je regardais les graphistes établi·es en me disant que je ne serais jamais à ce niveau. Finalement, nous nous retrouvons tous·tes à nager dans la même piscine : la différence réside dans l'âge et l'expérience. Cette barrière que nous pouvons mettre entre l'école et le monde réel, de fait, à un moment, n'existe plus. Les graphistes qui éditent ne sont pas historien·es ou sociologues, cela ne les empêche pas de produire un travail de qualité. Iels se saisissent de ces sujets avec leur casquette et leur bagage de graphiste et c'est tout l'intérêt de leur travail.

Méline : Lorsque vous étiez étudiant·es, comment envisagiez-vous votre activité ?

Martin : De manière relativement similaire à celle que nous avons aujourd'hui : nous voulions être indépendant·es, avoir des commandes d'identité et d'édition, travailler dans le milieu culturel. Toutefois, à la fin de nos études, nous projections d'être designer-chercheur·ses.

Sortir de l'école n'est pas évident : il faut accepter de repartir en bas de l'échelle et être petite main afin de construire une expérience et gagner sa vie. La pratique que nous développons à l'école et celle que nous pouvons véritablement exercer dès la sortie sont

deux choses différentes, et l'accepter peut parfois être difficile.

Louise: Pensez-vous qu'il est possible de n'être que designer graphique? En tant qu'étudiante, je ressens une forme d'appréhension à exercer en indépendante, j'ai la sensation qu'il y a peu de travail et qu'il est préférable d'avoir plusieurs activités pour espérer trouver une stabilité financière.

Martin: Je crois que c'est tout-à-fait possible d'être seulement graphiste et d'être indépendant-e. Nous subissons notre réalité économique – en fonction du milieu social, des opportunités, des relations, etc., mais c'est aussi quelque chose que l'on construit. C'est une question d'expérience, de temps et des types de commandes visées.

Elsa: Nous venons tous·tes les deux d'une école nationale supérieure, ce sont des cursus généralement réservés à des personnes privilégiées. En arrivant au Campus, j'ai réalisé qu'il y a des personnes qui, pour un tas de raisons, ne peuvent pas se poser la question de l'enseignement supérieur public aujourd'hui. Nous ne pouvons pas juger de la pratique de quelqu'un-e en regardant seulement les formes produites, car le contexte qui les voit exister est forcément déterminant. Chacun-e part avec des cartes différentes en main, l'enjeu est de trouver comment les utiliser pour aller là où nous voulons. Dans notre cas, la mise en place de différentes activités a été notre façon de faire pour obtenir ce à quoi nous aspirions.

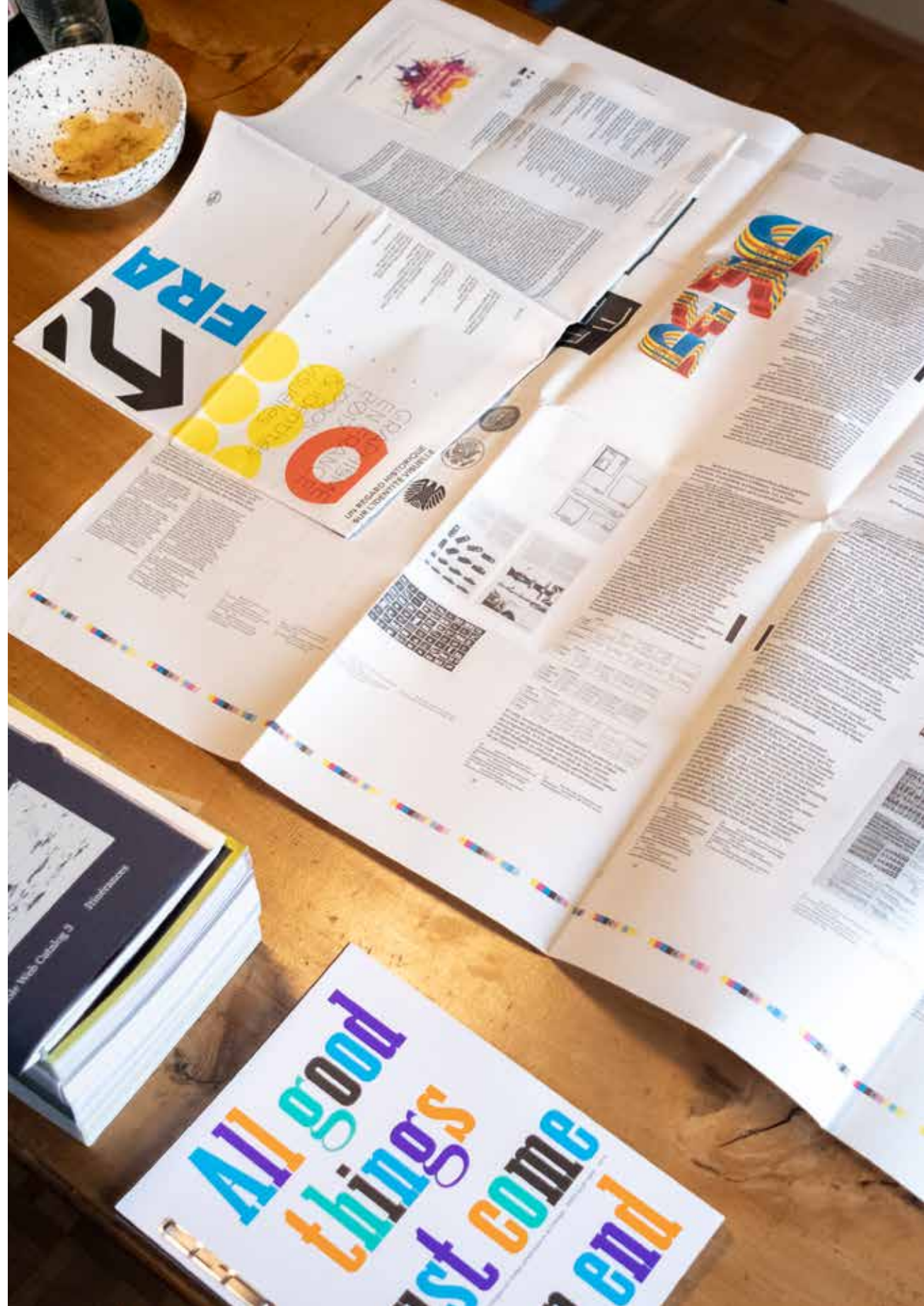
Louise: Merci Elsa, merci Martin.

<sup>1</sup> Diplôme *Voir-écran-voir*, Master design graphique et multimédias, présenté en 2012 à l'École Nationale Supérieure des Arts-Décoratifs, Paris.

<sup>2</sup> Identité visuelle du Centre d'art contemporain d'Ivry – le Crédac, assurée depuis 2020 par Kiösk.

Photographie prise le 16 juillet 2025, durant une discussion avec Elsa Aupetit et Martin Plagnol. Sur la table à manger, une sélection de plusieurs travaux mentionnés: au centre une feuille de passe de *GeF n°23*, *Farewell Composite*, *Whole Web Catalog n°3*, en dessous plusieurs numéros de la revue *Décors*.

Propos recueillis par Louise Fantozzi et Méline Grellier, le 16 juillet 2025, à Ivry-sur-Seine.





Enseignante, historienne  
& théoricienne  
du design graphique

Discussion avec  
Clémence Imbert

Clémence Imbert, historienne du design graphique et enseignante-chercheuse à la HEAD – Genève<sup>1</sup>, s’est d’abord formée en lettres avant de se tourner vers le graphisme.

Docteure depuis 2017 avec une thèse sur l’exposition du graphisme dans les musées d’art moderne, elle publie en 2018 dans *Graphisme en France*, un article approfondi sur les enjeux de la monstration du design graphique. Son ouvrage *Les Couvertures de livres. Une histoire graphique*<sup>2</sup> a reçu le Prix d’Académie 2023.

<sup>1</sup> HEAD – Genève, Haute école d’art et de design

<sup>2</sup> IMBERT Clémence, *Les couvertures de livres. Une histoire graphique*, Arles/Paris, Actes Sud – Imprimerie Nationale, 2022

Vous avez suivi un parcours en lettres.  
Comment en êtes-vous venue au design graphique,  
et plus particulièrement vers sa dimension théorique?

Effectivement, je ne suis pas graphiste, contrairement à beaucoup de théoricien·nes et historien·nes du graphisme qui, souvent, sont d’abord des praticien·nes avant de développer une réflexion théorique. Je suis arrivée à la question du design par la littérature, l’illustration et la littérature illustrée. Je voulais comprendre comment les collaborations sémiologiques entre texte et image produisent du sens, comment ce sens se referme ou s’ouvre selon cette association. C’est ainsi que j’ai découvert le design graphique. On peut faire des études de lettres pendant des années sans jamais se dire qu’un livre a été conçu par quelqu’un, qu’il a une mise en page particulière. Cette prise de conscience est arrivée assez tard dans mon parcours.

Quelles figures ont nourri votre recherche doctorale?

Deux personnes surtout. D’abord Catherine de Smet, ma directrice de thèse, qui m’a été recommandée comme la spécialiste du graphisme en France. C’est une enseignante remarquable. Au moment où je me suis inscrite avec elle, elle venait de publier *Pour une critique du design graphique*<sup>3</sup>. C’était la première fois que je lisais des textes académiques consacrés au design graphique.

<sup>3</sup> DE SMET Catherine, *Pour une critique du design graphique*, Paris, B42, 2020

L'autre figure est Catherine Guiral, dont les écrits m'ont beaucoup stimulée et accompagnée pendant ma thèse, notamment ses textes publiés sur Tombolo, le site de critique du design graphique. Ce sont des textes plus sensibles, souvent nourris d'anecdotes. Cela m'a convaincue que c'était un champ riche, où l'on pouvait inventer sa propre méthode de recherche et sa propre écriture

### Vous enseignez depuis plusieurs années à la HEAD. Quels ouvrages considérez-vous comme essentiels pour initier vos étudiant·es à l'histoire du graphisme?

Parmi les ouvrages récents, je citerais celui de David Reinfurt, *A \*New\* Program for Graphic Design*, traduit en français sous le titre *Un \*nouveau\* programme pour le design graphique*<sup>4</sup>. Ce sont des cours et conférences retranscrits : l'écriture est très orale, narrative, et le livre est richement illustré. Il est à la fois accessible et brillant. C'est une histoire du design graphique que j'aime particulièrement, car elle replace les objets dans leur contexte technique. Il ne se limite pas à la forme et prend de la hauteur. Dans le même esprit, l'essai de Ruben Pater, *Caps Lock*<sup>5</sup>, illustré et narratif. Je suis sans doute attirée par ces ouvrages qui rendent le sujet accessible. Enfin, un recueil de textes d'Ellen Lupton et d'Abbott Miller, *Design Writing Research*<sup>6</sup>. Il n'a pas pris une ride. Il rassemble une série de textes sur des thèmes variés. En tant qu'historien·ne du design graphique, on ne peut pas être uniquement spécialisée : on développe des chantiers multiples, des approches fragmentées, mais complémentaires.

<sup>4</sup> REINFURT David, *Un \*nouveau\* programme pour le design graphique*, Paris, Éditions 205, 2024.

<sup>5</sup> PATER Ruben, *Caps Lock: How Capitalism Took Hold of Graphic Design, and How to Escape from It*, Amsterdam, Valiz, 2021.

<sup>6</sup> LUPTON Ellen, MILLER Abbott, *Design Writing Research: Writing on Graphic Design*, Londres, Phaidon, 1999.

### Huit ans après votre article *Vous en faites une œuvre*<sup>7</sup>, la légitimité à exposer le graphisme vous semble-t-elle toujours d'actualité, ou a-t-elle évolué?

J'ai le sentiment que la gêne autour de l'exposition du design graphique a beaucoup diminué. Quand j'ai commencé ma thèse, on pensait encore qu'exposer le graphisme revenait à le « fossiliser » dans un musée, à muséifier des objets destinés à circuler dans l'espace public. Les commissaires d'exposition s'en excusaient presque ! Aujourd'hui, c'est moins présent. Le design graphique

<sup>7</sup> Graphisme en France, n°24, *Exposer le design graphique*, France, CNAP, 2018.

est reconnu comme un objet digne d'être exposé. Cela tient sans doute au fait que beaucoup de graphistes investissent le champ de l'art, travaillent pour ou au sein des musées ou pour des commandes culturelles. Mais aussi grâce à l'émergence d'une génération de designers curators<sup>8</sup>. Lise Brosseau, par exemple, a soutenu une thèse sur cette figure du designer curator. Ces profils participent à normaliser l'exposition du design graphique.

<sup>8</sup> Un·e designer·euse qui sélectionne, organise et expose des œuvres de design, combinant création et médiation.

### Parmi les numéros de Graphisme en France, y en a-t-il un qui vous a particulièrement marquée?

Oui, le numéro *Code design graphique*<sup>9</sup>. Mes recherches actuelles portent sur l'arrivée de l'ordinateur dans la pratique des designer·euses graphiques des années 1980. Au sein de mon département à la HEAD, nous mettons en place un projet de recherche intitulé *WYSIWYG*<sup>10</sup>, l'expression était utilisée pour désigner ces outils numériques qui mettaient à l'écran la « table de montage » des graphistes. Ce numéro aborde justement les liens entre outils, graphisme et informatique. Nolwenn Maudet et Julie Blanc, deux contributrices de ce numéro, sont d'ailleurs partenaires du projet *WYSIWYG*. Un autre numéro marquant : *Histoire(s) de design graphique*<sup>11</sup>, une conversation entre Catherine Guiral, Sarah De Bondt et Alice Twemlow. Un numéro magnifique, avec de larges doubles pages présentant en vignettes les ouvrages évoqués dans la discussion. C'est comme un podcast transcrit et mis en page : une conversation vivante autour des livres qui ont influencé ces trois historiennes et qui continuent de les inspirer.

<sup>9</sup> Graphisme en France, n°28, *Code design graphique*, France, CNAP, 2022.

<sup>10</sup> *What You See Is What You Get*.

<sup>11</sup> Graphisme en France, n°29, *Histoire(s) de design graphique*, France, CNAP, 2023.

### Avez-vous, des projets éditoriaux en préparation?

Oui, j'ai publié l'an dernier un essai intitulé *Ce que l'histoire fait au graphisme*<sup>12</sup>, consacré à l'enseignement de l'histoire et à son intérêt pour les étudiant·es en design. En ce moment, j'écris plutôt des articles autour de la question du *WYSIWYG*. Je ne peux pas encore dévoiler beaucoup de détails sur ce projet, mais il donnera sans doute lieu à une publication importante, probablement accompagnée d'une exposition comme forme de restitution de cette recherche.

<sup>12</sup> IMBERT Clémence, Manifestes 7, *Ce que l'histoire fait au graphisme*, Genève, HEAD, 2024.

Dans notre école, au Havre, nous disposons d'un espace d'exposition dédié au graphisme. Selon vous, quel rôle ces lieux peuvent-ils jouer dans la formation, et comment les étudiant-es peuvent-ils s'y investir ?

Je peux justement vous parler de l'exposition que nous inaugurons ce soir : une biennale organisée à Plan-les-Ouats<sup>13</sup>, consacrée au design graphique en Suisse romande. Les organisateur-ices ont sollicité la HEAD pour co-commissarier, co-curater l'événement. J'ai fait partie de l'équipe curatoriale, et nous avons intégré nos étudiant-es en leur confiant la conception de l'identité visuelle de la biennale. Dans le cadre d'un cours sur le design génératif animé par Anette Lenz et Nicolas Baldran, les étudiant-es ont travaillé sur des propositions d'affiches, de déclinaisons web, de signalétiques, de supports animé, print, etc. J'ai toutefois ressenti une certaine frustration : j'aurais aimé qu'ils puissent davantage participer à la sélection des projets, à la réflexion sur ce que l'on montre et à toutes les questions de médiation. Les objets de design graphique sont fréquemment présentés comme « parlant d'eux-mêmes » et immédiatement compréhensibles. Or, les expliquer à un public non spécialiste demande un vrai travail de pédagogie : expliquer ce qu'est une commande, la préparation d'un fichier pour l'imprimeur, faire comprendre l'attention portée à ces détails qui permettent à une affiche, un flyer et un site web de fonctionner ensemble. Ce travail de médiation serait, à mon sens, extrêmement formateur pour les étudiant-es. Nous travaillons également sur la biennale *Exemplaire*<sup>14</sup>, qui relève elle aussi d'un travail de commissariat d'exposition. Ce travail amène à des questions cruciales comme : qu'est-ce qui fait sens ? Qu'est-ce qui peut ou doit être présenté ? Tous les objets ont-ils la même capacité d'évocation une fois exposés ? Et qu'est-ce qu'une sélection, au fond ? Doit-elle être diverse, cohérente, provocatrice, consensuelle ? Toutes ces interrogations passionnantes à aborder, révèlent aussi le rôle des instances de légitimation dans l'histoire du design graphique. Réfléchir à ce que signifie « sélectionner » dans un champ aussi riche, c'est finalement interroger la manière dont se construit cette mémoire collective du design graphique.

<sup>13</sup> Une commune suisse du canton de Genève.

<sup>14</sup> Manifestation francophone réunissant écoles d'art et de design autour des éditions, avec sélections d'ouvrages exemplaires, expositions, colloques et ateliers de recherche.

Pouvez-vous citer des expositions de design graphique qui demeurent pour vous des références ?

En préparant cette biennale, deux expositions me sont revenues en mémoire, car elles ont été à la fois de très bonnes et de moins bonnes expériences. D'abord *Regarder*<sup>15</sup>, de Vincent Perrottet, présentée à la galerie Poirel en 2015. Il y exposait sa collection d'affiches, accrochées du sol au plafond, formant comme une tapisserie d'images. Ce dispositif a aussi été repris à l'ouverture du Signe<sup>16</sup>, à Chaumont, avec des murs entiers d'affiches, très spectaculaires, colorés, presque immersifs. J'étais émerveillée de voir ces objets que je ne connaissais que dans les livres ou sur écran, cette expérience physique est incomparable. Mais en même temps, je me disais que le design graphique souffrait ici de sa propre puissance : les images étaient si fortes qu'on ressortait avec le tournis, comme happé par une foule d'images qui vous tirent toutes par le bras. C'est beau, mais aussi étouffant. Hier encore, avec un groupe d'étudiant-es de master, nous lisions un texte de W.J.T. Mitchell, *Que veulent les images ?*<sup>17</sup>, qui postule que les images possèdent une forme de désir : celui d'être regardées ou parfois celui, plus névrotique, de faire semblant de ne pas vouloir l'être. Ces deux expositions ont beaucoup nourri ma réflexion à ce sujet.

Pourriez-vous citer un catalogue d'exposition dont l'approche d'accompagnement du public vous paraît particulièrement réussie ?

Les catalogues d'exposition peuvent être assez intimidants, souvent de grands Coffee Table Books<sup>18</sup> un peu encombrants. J'en vois passer beaucoup. J'en ai par exemple un sur l'exposition *Digital Witness*<sup>19</sup>, consacrée aux débuts du design numérique à Los Angeles : passionnant sur le fond, mais je m'interroge toujours sur la fonction réelle de ces catalogues. Un ouvrage que j'ai trouvé particulièrement réussi, en revanche, est celui de *Graphic Design: Now in Production*<sup>20</sup>, dirigé par Ellen Lupton et Andrew Blauvelt. Il est plus souple, plus accessible : on sent que c'est un catalogue à lire, un prolongement de l'exposition et pas seulement une compilation d'images. C'est rare qu'un catalogue ait cette dimension intime et familière.

<sup>15</sup> PERROTTET Vincent, *Regarder, une collection d'art graphique contemporain*, [Exposition], Nancy, Galerie Poirel, 2015.

<sup>16</sup> Centre National du Graphisme.

<sup>17</sup> MITCHELL William John Thomas, *Que veulent les images ? - Une critique de la culture visuelle*, France, Les presses du réel, 2014.

<sup>18</sup> Livre volumineux, coûteux et richement illustré, destiné spécialement à une lecture occasionnelle.

<sup>19</sup> Salvesen Britt, Steinberger Staci, *Digital Witness: Revolution in Design, Photography, and Film*, [Catalogue d'exposition], Los Angeles, LACMA, 2024.

<sup>20</sup> LUPTON Ellen, BLAUVELT Andrew, *Graphic Design: Now in Production*, [Catalogue d'exposition], Minneapolis, Walker Art Center, 2011.

<sup>21</sup> Festival international fondé en 1970, qui propose chaque été expositions, projections et rencontres, valorisant talents émergents et pratiques photographiques diversifiées.

<sup>22</sup> LÉVÊQUE Camille, *À la recherche du père*, [Catalogue d'exposition] France, Delpire & Co, 2025. Design graphique: Catherine Barluet.

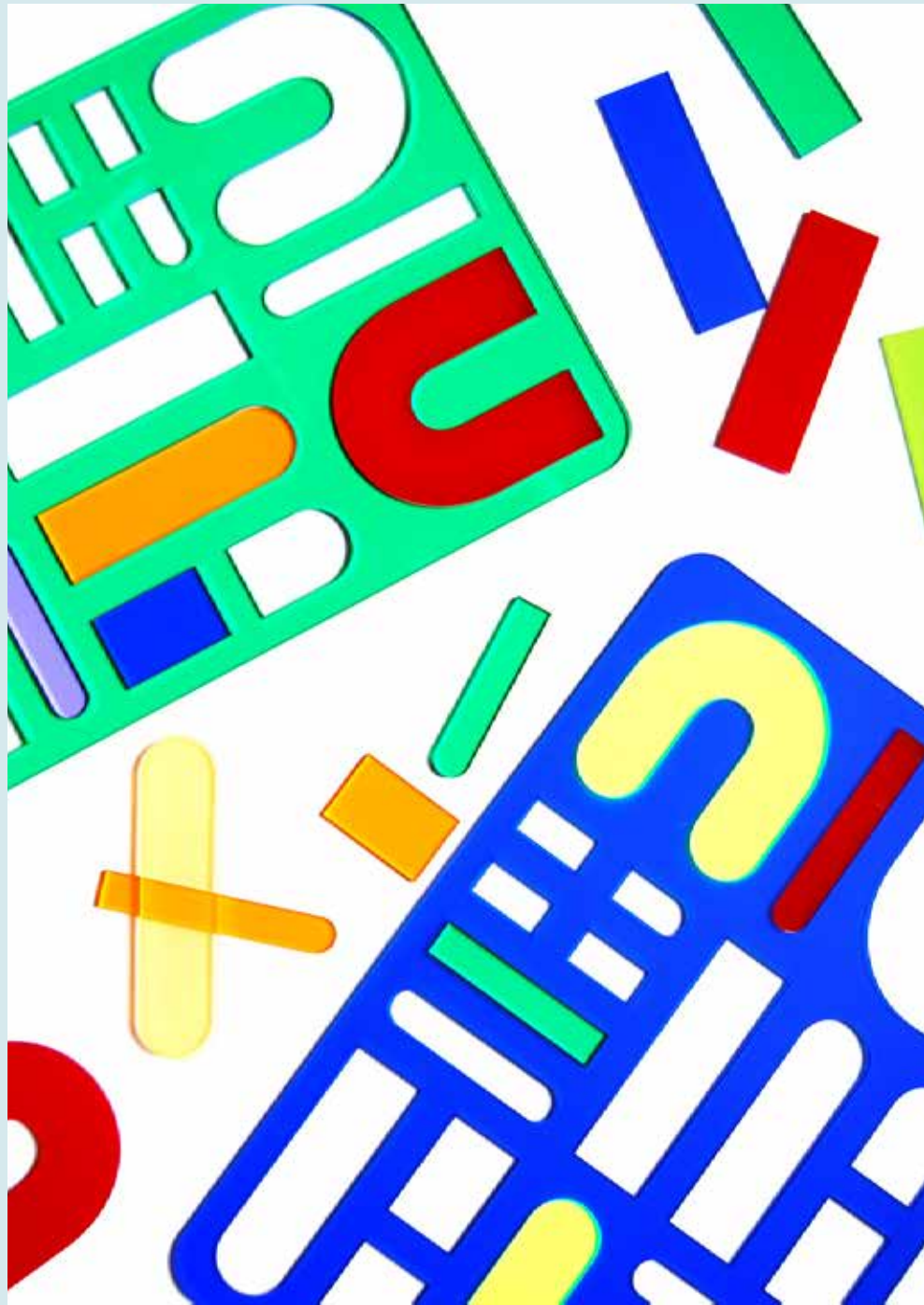
<sup>23</sup> Livre liturgique qui contient les prières et les lectures de la messe pour l'année entière.

Cet été, j'étais aux *Rencontres de la photographie d'Arles*<sup>21</sup>, où j'ai constaté que les photographes savent très bien faire cela. Les livres qui accompagnent leurs expositions prolongent véritablement le propos. Je pense notamment à l'exposition *À la recherche du père*<sup>22</sup> de Camille Lévêque. Elle portait sur les représentations de la paternité, mêlant objets du quotidien (publicités, cendriers, tasses *Best Dad*, voire strings *Sugar Daddy*) avec des entretiens auprès de figures très variées: jeunes pères, prêtres, son propre père, ou encore des prostituées évoquant les fétichismes liés à cette figure. Le catalogue, plus fort et cohérent que l'exposition, se distingue par son soin, tel un missel<sup>23</sup>.

Pour conclure, avez-vous aujourd'hui des envies ou des projets de commissariat d'exposition?

Pour la biennale, par exemple, nous étions trois commissaires. Notre travail consistait à présélectionner les projets en amont du jury, en veillant à proposer une sélection diverse, représentative du graphisme en Suisse romande. Nous avons volontairement inclus des projets de communication plus grand public. Je me suis aussi rendue compte que, contrairement à ce que j'imaginai, les choix de scénographie, que j'ai longtemps analysés en tant qu'historienne, sont souvent très instinctifs et pragmatiques. Lors de l'accrochage, tout se décide dans l'urgence: « Ce cube gêne, on le déplace », « ces affiches ne vont pas ensemble, on en enlève une », etc. C'est amusant car quand je regardais des photos d'expositions passées, j'y voyais des choix hautement symboliques, qui relèvent parfois simplement du hasard ou du réalisme logistique. C'est une expérience passionnante: on découvre que beaucoup d'expositions se construisent de manière intuitive, presque organique.





*« En tant qu'outil,  
le design graphique permet  
l'agencement d'éléments  
visuels tels que les formes,*

*les couleurs et les signes  
en des compositions  
qui transmettent une  
information, orientent  
le regard,*

*organisent un contenu,  
provoquent un usage. »*

Designer graphique  
typographe, enseignante /  
chercheuse, docteure

Éloïsa Pérez,  
La recherche  
en graphisme

Éloïsa Pérez est designer graphique et typographe. Diplômée de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris, titulaire d'un doctorat en sciences de l'information et de la communication (Sorbonne Université) et en typographie (Atelier National de Recherche Typographique), elle développe une pratique articulant recherche, pédagogie et création.

En 2016, elle est invitée par le Centre national des arts plastiques (Cnap) à rédiger un premier article. Publié dans *Graphisme en France*, ce numéro consacré à la recherche en design graphique et en typographie lui offre l'occasion de dresser un état des lieux de la recherche en France. Sur vingt-quatre pages, elle retrace l'histoire complexe des écrits et des dispositifs mis en place par les designers et les écoles d'art pour permettre à cette dimension du métier de se déployer. Elle y écrit :

« *Se faisant l'écho des problématiques qui animent le milieu du design graphique, Graphisme en France cristallise un état de fait général où la recherche prend de plus en plus de place et devient l'objet d'une attention particulière* ».

Dans la revue *Graphisme en France* n°27, elle poursuit cette réflexion en explorant la place et l'apport de la pratique graphique et typographique dans les milieux (pré)scolaires. Elle s'intéresse plus particulièrement aux enjeux de transmission des savoirs et à la manière dont les notions d'*outil* et de *faire* s'articulent dans le processus de conception.

Ces dispositifs visuels, qu'ils prennent la forme d'une salle de classe, de manuels scolaires ou d'objets sensoriels, participent d'une acquisition matérielle du savoir. Ils invitent à interroger la place d'un graphisme vernaculaire dans les institutions éducatives.

À travers ses recherches, Éloïsa Pérez démontre que le design graphique, loin de se réduire à une simple mise en forme, joue un rôle actif dans les processus d'apprentissage. Son approche critique, expérimentale et engagée s'inscrit pleinement dans les enjeux contemporains du design, comme en témoigne sa contribution à *Graphisme en France*.

## Échanges avec Éloïsa Pérez

Quelles sont vos trois dernières lectures ?

J'ai l'habitude de lire un ensemble de livres et articles en parallèle, rarement un seul du début à la fin, mais plutôt par fragments ici et là, en lien avec mes préoccupations du moment. Cette dynamique m'aide à faire des connexions entre les idées. Parmi ceux que j'ai lus ou relus récemment, figurent : *Du tissage* d'Anni Albers, *L'apprentissage du dessin* de Célestin Freinet, *Le monde visuel du jeune enfant* d'Éliane Vurpillot, *Écrits et propos sur l'art* d'Henri Matisse, *Le geste d'écrire* de Vilém Flusser, *Faire : anthropologie, archéologie, art et architecture* de Tim Ingold...

Si vous pouviez choisir, quelle serait la thématique du prochain numéro de *Graphisme en France* ?

J'aimerais que le design graphique collaboratif soit abordé pleinement dans un numéro de *Graphisme en France*, pour mettre l'accent sur la co-conception, sur la co-construction de projets et sur le rôle actif des acteurs impliqués.

Quelles sont les trois dernières choses que vous avez écrites (article de recherche, liste de course, sms, post instagram, carte de vœux...) ?

Dans une temporalité très proche : un sms, les réponses à ces questions, un email avec les réponses à ces questions, et dans une temporalité plus lointaine : un article de recherche pour le numéro 59 de la revue *Azimuts* paru en mai 2025, un article de recherche pour la lettre numérique *EduNum* du ministère de l'Éducation nationale à paraître en novembre 2025, un discours d'inauguration pour l'exposition « Prélettres. Du geste graphique à l'écriture » qui se tiendra au tiers-lieu éducatif Les temps de l'enfant à Marseille du 12 novembre 2025 au 12 juin 2026.

Quel est le livre pour enfants dont vous auriez aimé être l'autrice ?

Sans surprise, *les Prélivres (Prelibri)* de Bruno Munari ! Cet ensemble de petits livres carrés, édités chez Danese en 1980, interroge la nature du message transmis par un livre lorsqu'il est privé du texte. « Peut-on communiquer visuellement et tactilement, seulement avec les moyens de production matérielle d'un livre ? ». Le propos de Munari soulève une question matérielle que je prolonge dans le contexte de la pédagogie de l'écriture, en proposant une découverte de la forme des lettres avant l'exercice des codes sémantiques qui régissent le langage écrit. J'ai d'ailleurs nommé *Prélettres* le dispositif développé dans le cadre de mon doctorat à Sorbonne Université et à l'Atelier national de recherche typographique, en référence et en hommage aux *Prélivres* de Bruno Munari.

Si l'ordinateur n'existait pas, quel mode d'écriture utiliseriez-vous (machine à écrire, papier/crayon, notes de téléphone, tablette d'argile, papyrus...) ?

Si l'ordinateur n'existait pas, j'alternerais entre l'usage de la machine à écrire pour préserver une écriture typographique et pour la plaisir de la frappe des touches sur le papier, combiné au crayon dont la simplicité d'utilisation est moindre au regard de la multiplicité d'idées et de formes visuelles qu'il permet d'incarner.

Auriez-vous une petite anecdote amusante à raconter à propos de vos workshops avec les enfants ?

Chaque atelier réalisé auprès des enfants est accompagné de surprises et de petites anecdotes, mais une qui m'a beaucoup amusée concerne une intervention dans une classe à double niveau, de moyenne & grande section de maternelle, avec des enfants âgés de 4 à 6 ans. Le matériel d'écriture proposé a été détourné pour créer de petits masques ! Les enfants semblaient intrigués par la transparence de certaines pièces et plaçaient les modules de lettres devant leurs yeux pour voir à travers cette matière et combiner les couleurs. C'était très touchant de découvrir cet usage spontané et constater les ouvertures que permettent les outils du dispositif *Prélettres*. J'ai aussi de nombreuses anecdotes sur les ateliers réalisés dans le cadre de l'atelier « Livres », que j'ai mené en 2015-2016 dans une école élémentaire nancéienne, pour faire découvrir le livre et ses matérialités à un groupe d'enfants âgés de 6 à 12 ans. Nous avons initié l'atelier par une définition individuelle puis collective du mot « Livre », et les réponses étaient parlantes : « du carton plié deux fois », « un machin qui tourne ses pages », « un rectangle où on écrit », « quelque chose avec du texte et des images », « un résumé avec des personnages, un titre et parfois des chapitres »...

Propos recueillis par Yuna Le Gac et Dorine Rats,  
en novembre 2025, au Havre.

*« Les dispositifs  
didactiques de création  
mis en place s'attachent*

*à repenser les usages,  
à rendre accessible,*

*à construire des réflexions  
communes, à collaborer. »*

*« L'usage du design  
graphique et des supports*

*graphiques à visée  
pédagogique revêt*

*un enjeu politique  
et social »*

Cet insert s'inscrit dans le cadre de la publication *30 ans de Graphisme en France en revue*,  
une publication réalisée par un groupe d'étudiant-es en DNSEP Design graphique et  
interactivité à l'ESADHaR,  
Tirage effectué en risographie dans les ateliers de l'Esadhar @2025.  
Conception graphique : Rats Dorine



**Salomé:** Pouvez-vous nous raconter votre parcours, de vos études à *Velvetyne* et *Studio Triple*?

**Jérémy:** J'ai commencé par un bac Arts appliqués (STI), qui m'a permis d'explorer différents domaines au-delà du graphisme et de la typographie, puis un parcours classique: communication visuelle et DSAA typographie à Estienne. L'année après mes études, Frank Adebaiye, fondateur de *Velvetyne*, m'a contacté sur Twitter pour publier une de mes typos. J'ai accepté en demandant de refaire l'interface du site de *Velvetyne*<sup>1</sup>, trop brut à mon goût, et de fil en aiguille, *Velvetyne* est né. Cette opportunité a été déterminante: plus libre et «punk» que les fonderies traditionnelles, elle m'a permis de vivre de la typo.

Au début, cela ne payait pas mon loyer, et je faisais aussi du graphisme web et print, que les clients avaient du mal à associer à mon travail typographique. J'ai créé l'alias *Studio Triple* pour structurer mon activité et dépasser ma timidité. Ensuite, la plateforme Future Fonts m'a permis de proposer *Digestive*, une police de caractères encore en développement, issue d'un projet d'affiche, et de faciliter sa vente en ligne. Rapidement, j'ai constaté que la typo, à laquelle je consacrais un tiers de mon temps, représentait deux tiers de mes revenus. J'ai alors rééquilibré mon activité: me concentrer sur la typographie, tout en continuant un peu de graphisme.



*Digestive*, <https://ohnotype.co/fonts/digestive>

**Odilon:** Je voulais revenir sur un point: depuis quelques années, vous travaillez en Allemagne. Est-ce que cette expérience a mis en évidence une «spécificité» française dans la manière de concevoir ou de produire des caractères?

**Jérémy:** C'est difficile à évaluer: je vis en Allemagne depuis six ans, la crise du Covid a ralenti les échanges. En France, il y a une vraie culture des événements autour du graphisme et de la typographie, sorties de typos ou vernissages, qui créent du lien. À Paris, c'était courant d'obtenir des projets grâce à ces rencontres. À Berlin, la scène typo est très présente, mais plus indépendante du graphisme. On y croise surtout des typographes, pas forcément des designers, et les connexions entre les deux milieux sont moins fortes qu'à Paris. La scène berlinoise est très professionnelle, structurée autour de fonderies et de studios de typo, mais moins mêlée à celle du graphisme.

**Odilon:** Et d'un point de vue administratif, de rémunération ou de statut, est-ce qu'il y a aussi des différences entre la France et l'Allemagne?

<sup>1</sup> <https://velvetyne.fr/>

**Jérémy:** En France, j'étais à la MDA (La Maison des Artistes), mais le système de droits d'auteur me semblait flou et contraignant. En Allemagne, la Künstlersozialkasse offre un fonctionnement similaire, mais plus flexible: on peut notamment vendre facilement ses créations en ligne, ce qui est plus compliqué avec la MDA.

**Salomé:** Pour parler un peu plus de votre pratique, avez-vous un processus qui revient souvent quand vous commencez un projet, ou fonctionnez-vous toujours différemment? Y a-t-il des étapes qui se répètent? Qu'est-ce qui vous plaît le plus dans ce processus, s'il y en a un?

**Jérémy:** Beaucoup de mes typographies naissent de projets de graphisme, commandes ou créations libres pour des amis, parce que j'étais complètement à côté de la demande. Parfois, ça ne mène à rien, comme le logo réalisé pour Jaune<sup>2</sup>, un ami musicien qui ne l'a jamais utilisé, mais ce n'est pas grave. Ces projets me servent de prétexte pour expérimenter.

Le graphisme reste important pour nourrir mes recherches, même si je le pratique moins aujourd'hui. Je sens que je fais aussi moins de croquis, notamment à la main. J'utilisais beaucoup un pinceau à réservoir, très libre dans les pleins et les déliés, il a d'ailleurs influencé *Digestive*. Je ne scanne pas mes dessins; ce sont vraiment des croquis, c'est de cette manière que je mène mes recherches.

Je m'inspire souvent de domaines extérieurs à la typographie, comme l'architecture ou la cuisine pour trouver des angles nouveaux. Quand une idée me semble trop banale, je la détourne, j'ajoute une contrainte ou je crée un hybride pour la pousser ailleurs. Ensuite, je la ramène vers une version plus équilibrée, mais qui garde cette touche d'expérimentation.

**Odilon:** Vous vous inspirez souvent de formes inattendues pour créer vos typographies. Est-ce que cette manière de faire existe aussi dans votre travail de graphiste, ou est-ce quelque chose de propre à la typo?

**Jérémy:** Je n'étais sans doute pas un graphiste très mûr en sortant des études. Certains projets me plaisent encore, mais je me sens plus original en typographie qu'en graphisme. Mon travail graphique repose surtout sur des identités visuelles. J'aime le graphisme, mais je l'aborde de manière plus fonctionnelle, plus directe. En revanche, dans la typographie, j'essaie toujours d'introduire une part de surprise. Créer une police, c'est un travail d'auteur: elle doit avoir sa propre personnalité pour exister.

<sup>2</sup> Caractère typographique distribué par Future Fonts

**Odilon:** *Considérez-vous la création de spécimens plutôt comme du travail de typographe ou de graphiste?*

**Jérémy:** Concevoir les spécimens m'aide à finaliser mes typos, à identifier leurs forces et leurs faiblesses. Cela m'a aussi fait progresser en graphisme, en m'incitant à observer, analyser et m'inspirer de ce que j'aimais plutôt que de vouloir tout inventer.

Au début, je trouvais les spécimens un peu ennuyeux, mais j'ai commencé à en collectionner, à en étudier la composition, puis à créer les miens. C'est un entre-deux: un objet à la fois promotionnel et expérimental. Plus libre que le graphisme de commande, il se rapproche d'une forme d'expérimentation pure, mais utile pour valoriser une typographie.

**Salomé:** *Afin de revenir à *Velvetyne*, vous avez utilisé des spécimens pour exprimer vos engagements politiques et sociaux en 2020 et 2024. Ces expériences ont-elles changé votre façon de travailler ou de communiquer?*

**Jérémy:** *Velvetyne* reste une association sans but lucratif, sans argent en jeu, ce qui nous donne une liberté totale. On n'a rien à perdre, sauf une visibilité qui a dépassé nos attentes. Cette indépendance nous permet des décisions fortes, comme fermer le site pour protester contre la réforme des retraites.

Cela m'a amené à repenser mes propres limites éthiques. Chez *NaN Foundry*<sup>3</sup>, à Berlin, j'ai coécrit une licence interdisant l'usage de nos typos pour l'armement ou des projets racistes, homophobes, transphobes ou religieux. Ça prouve qu'on peut assumer des choix politiques clairs sans risque majeur.

Avec *Velvetyne*, on agit encore plus librement. Fermer le site, partager des alternatives, encourager d'autres fonderies libres, tout ça fait partie de notre vision. On ne veut pas être une exception, mais un maillon d'une scène typographique libre et engagée.

**Odilon:** *Pensez-vous qu'il y a une certaine porosité entre cette démarche open source et un travail typographique destiné à des clients? Par exemple, ton travail pour *Le Murmure*, où le caractère était d'abord une commande puis est passé en open source.*

**Jérémy:** *Velvetyne* m'a vraiment professionnalisé et m'a permis de travailler sur des commandes typographiques, comme *Le Murmure* ou *Solide Mirage* pour François and The Atlas Mountains. Les budgets étaient modestes, mais je gardais des droits sur les typos, ce qui a bien fonctionné.

Aujourd'hui, même de grandes entreprises comme IBM produisent

<sup>3</sup> <https://www.nan.xyz/>

des polices open source, ce qui était impensable à nos débuts: à l'époque, l'open source était presque mal vu. Désormais, c'est la norme. Mais cette banalisation montre aussi ses paradoxes: l'open source est devenu un outil du capitalisme 2.0. Être open source ne signifie plus forcément partager un bien commun, Google Fonts en est l'exemple, avec un modèle à la fois généreux et centralisateur. Ce glissement, en « normalisant » l'open source, l'a rendu acceptable partout, là où une image trop militante l'aurait sans doute marginalisé.



CHAPON Léa, Atelier du 9 bis  
Photo par NEEL Thomas  
*Le Murmure*, LANDES Jérémy  
2024

**Salomé:** *Vous avez évoqué ce sujet dans le GeF numéro 25 par Sébastien Morlighem, alors pourquoi faire des fontes libres du coup?*

**Jérémy:** Frank Adebaye m'a initié à l'open source, sans quoi je ne l'aurais probablement pas exploré.

Historiquement, la typographie se situait entre technologie et création: les premières fontes open source répondaient à des besoins techniques et restaient très « ingénieurs ». Frank a montré qu'une typo open source pouvait être aussi expressive qu'une commerciale. L'open source va au-delà de la gratuité: nos typos sont utilisables là où les outils payants ne le sont pas, dans l'associatif ou le militantisme. Elles servent à de nombreux projets inventifs et engagés. Il y a quinze ans, l'objectif n'était pas de rivaliser avec les fonderies commerciales, mais de proposer une base ouverte pour expérimenter. *Velvetyne* reste un tremplin: beaucoup y publient leur première typo avant d'en créer d'autres ailleurs. Sortir une première police, même imparfaite, permet de franchir un cap créatif, comme un premier livre. C'est le conseil que je donne souvent aux étudiants: ne jamais « finir » sa première typo, mais la laisser vivre pour passer à la suivante, plus claire et libre.



Affiche, *La Planète sauvage*,  
Studio Angello Torres  
2019

**Salomé:** *D'après vous, en quoi la revue Graphisme en France a-t-elle participé à la consolidation du savoir-faire typographique en France?*

**Jérémy:** Je ne parlerais pas de « consolidation du savoir-faire » pour GeF, mais plutôt d'une vision d'ensemble de la scène typographique: les questions qu'elle se pose, ses évolutions, ses échanges. Le fait de rassembler tout le monde chaque année crée une vraie communauté. Personnellement, je n'ai qu'un BTS, et pendant longtemps je ne me

sentais pas légitime. Être publié dans GeF m'a permis de tourner la page : j'avais ma place dans la scène typographique française.

J'aime aussi la liberté donnée aux jeunes graphistes pour la maquette et le fait que les contenus ne soient pas toujours consensuels. C'est une manière vivante de faire exister la scène, plus qu'un simple travail de conservation.

**Odilon :** Ces dernières années, on a vu apparaître les typographies variables. En dehors de ces avancées techniques, qu'est-ce qui, selon vous, fait évoluer la typographie aujourd'hui ?

**Jérémy :** Le vrai changement récent se situe plutôt dans les licences. Dynamo a introduit la facturation selon la taille de l'entreprise plutôt que le nombre d'utilisateurs, et certaines incluent des clauses éthiques, comme « pas aux fascistes ». Les ligatures inclusives font pareil : elles orientent l'usage et véhiculent un message. Chez *Velvetyne*, on voit qu'une typo n'est pas neutre : son nom, le spécimen, le texte et la licence influencent qui l'utilise. Nos typos sont rarement utilisées par le FN mais très souvent par des collectifs, militants ou causes sociales, ce qui se renforce avec la communication.

Ce positionnement éthique deviendra aussi central que les innovations technologiques ou visuelles.

Anton Moglia, à côté de *Velvetyne*, a créé la « licence amicale », qui permet une diffusion alternative : on peut la donner de personne à personne, mais pas la publier sur Internet. Ce n'est pas une licence libre : toute modification nécessite l'accord de l'auteur. *Bye Bye Binary* a inventé la licence « Cute » (Conditions d'Utilisation Typographiques Engageantes), qui influence l'usage des typos et les dons qu'ils reçoivent.

**Odilon :** Oui, la licence devient un peu un manifeste.

**Jérémy :** Exactement.

**Louise :** C'est toujours ce que tu penses après en avoir lu plusieurs ?

**Romane :** Non, plus du tout. Je trouve l'écriture et le contenu très accessibles. Lire GeF m'a surtout permis d'enrichir ma culture du graphisme, en découvrant ou redécouvrant des designers dont je ne retiens pas toujours les noms, mais que j'associe désormais à des projets précis. Ce type de publication offre un ensemble de références connues de tous-tes, une sorte de panorama permettant de retracer l'histoire du design graphique en France du premier au dernier numéro.

**Charlotte :** Effectivement, c'est une façon de remonter le temps, de découvrir ce qui se passait à une époque donnée et d'observer l'évolution des choses jusqu'à aujourd'hui.

**Louise :** Et toi Flora, comment as-tu découvert GeF ?

**Flora :** J'ai découvert avec GeF n°27 – Design graphique et société. Il a été fait par le studio Béton – Marion Caron et Camille Trimardeau – qui étaient venu donner une conférence à l'école au sujet de leur travail pour cette commande. Des numéros nous avaient été distribués et c'est ainsi que j'ai pu véritablement découvrir la publication. J'avais lu l'article J'aime la mayonnaise, que je trouve génial et j'étais heureuse d'avoir un bel objet dans ma bibliothèque !

**Maïa :** J'aimerais revenir sur l'idée de collection évoquée par Théo. J'ai plusieurs numéros de GeF ; au départ, je ne les lisais pas, je les prenais simplement parce qu'ils étaient gratuits et beaux. Comme ils ne s'achètent pas, nous accordons peut-être moins d'importance à ce type d'objet qu'à ceux que nous choisissons d'acheter – un acte d'achat étant souvent plus conscient et réfléchi que le simple fait de prendre quelque chose de gratuit. Avec GeF, c'est exactement ce qui s'est produit : ce n'est qu'après avoir accumulé plusieurs numéros que j'ai compris qu'il s'agissait d'une revue consacrée au graphisme abordant différents thèmes.

**Théo :** Je pense qu'au Cnap, iels sont conscient-es que ça peut être des objets de collection, notamment avec GeF n°26 – Écrire le design graphique, qui se distingue par quatre premières de couverture différentes.

**Louise :** C'est la même chose pour GeF n°18 – code <>outils<>design, toutes les premières et quatrièmes de couverture sont uniques, les variations sont très légères, mais il n'y en a pas deux identiques.

**Théo :** C'est dommage qu'il y ait cet effet de rareté car selon moi, ce sont avant tout des outils de travail, sur lesquels il est possible de griffonner.

**Louise :** Il existe plusieurs façons de travailler avec un livre : tout le monde n'écrit pas directement sur les pages, que le livre soit cher ou non. On peut par exemple

faire des fiches de lecture, marquer des passages avec des post-it, ou encore insérer des annotations sur des feuilles à part – des méthodes moins invasives à l'échelle du livre.

Je pense que ce sont des publications que nous acceptons plus facilement de malmener, de glisser dans un sac sans trop les protéger, justement parce qu'elles sont gratuites. Cela pose alors une question : dans quelle mesure la forme influence-t-elle l'usage ?

Charlotte: Généralement, ils ne sont pas considérés comme des objets précieux – du moins, les matériaux dont ils sont faits ne le sont pas.

Louise: GeF n°22 – Recherche, design graphique et typographique, un état des lieux est sûrement le plus robuste du fait de sa hardcover – dans le sac, c'est l'idéal! À l'inverse, GeF n°29 – Histoire(s) de design graphique est souple, la couverture est faite du même papier que celui utilisé à l'intérieur, cela le rend plus fragile, il se corne et s'abîme plus vite.

Charlotte: Je trouve que celui qui réunit tous les critères, c'est GeF n°20 – Graphisme en France. Son grand format lui confère une bonne tenue, il est pratique à lire et particulièrement agréable à manipuler pour travailler.

Yuna: Je me rends compte que nous n'avons pas tous-tes la même perception de ce qu'est GeF. Certain-es le considèrent comme un outil de travail, alors que pour moi, c'est avant tout une référence. Je sais que je n'écrirai jamais dessus, justement parce qu'il est difficile d'en trouver. Lorsque j'en possède un exemplaire, je le garde précieusement et j'en prends grand soin.

Flora: L'ensemble des publications constitue une véritable collection de références au sein de notre bibliothèque, rassemblant une grande diversité de sujets liés à notre pratique. C'est un ensemble dans lequel nous pouvons naviguer, en y puisant selon les besoins du moment.

Louise: GeF est une revue annuelle composée de plusieurs articles et rubriques, ce qui oriente naturellement la manière dont on la lit et l'utilise. J'ai l'impression que le projet est né d'une volonté d'encourager la recherche et l'écriture dans le champ du design graphique. Les premiers numéros insistent beaucoup sur la nécessité de constituer un fonds d'archives, de documenter les pratiques et de construire une histoire commune du design graphique en France. D'une certaine façon, je pense que les objectifs rejoignent ceux des mémoires réalisés en DnMade ou en écoles d'art : certains articles publiés dans GeF pourraient très bien être des mémoires

Charlotte: C'est aussi pour ça qu'il est intéressant qu'une même thématique soit traitée à plusieurs époques. Cela permet d'offrir des témoignages au fil du temps et de donner à voir une évolution des pratiques en lien avec l'époque.

J'étais assez déçue du numéro dédié à l'édition – GeF n°10 – Graphisme et édition –, il a été publié en 2003, si certaines choses sont encore d'actualité, l'ensemble manque d'un regard plus ancré dans le présent. Aucun autre numéro n'a été publié récemment sur le même sujet. Les premiers numéros de GeF étaient principalement des pages de calendrier et programmes, peu de texte.

Louise: GeF n°18 – code <> outils <> design et GeF n°28 – Création, outils, recherche abordent tous deux un thème similaire. L'un a été publié en 2012, l'autre en 2022, et il est intéressant d'observer l'évolution entre les deux, tant sur le plan formel que sur le fond et la manière d'aborder le sujet. Je trouve celui de 2012 assez littéral : il affiche clairement qu'il traite du web et qu'il est conçu avec ses langages. Celui de 2022, en revanche, adopte une approche plus subtile – une sorte de démonstration silencieuse qui montre qu'il est possible de concevoir du design graphique et de l'édition sans recourir à des outils propriétaires, que ce soit avec ou sans code.

Maïa: Celui de 2022 a pour ambition de montrer que l'on peut produire les mêmes formes avec différents outils. J'ai beaucoup aimé le lire et j'y ai énormément appris!

Louise: Au début de notre discussion, plusieurs d'entre nous expliquaient que, lors de leur précédent mémoire, iels n'avaient pas vraiment eu recours à GeF, par crainte de ne pas en saisir pleinement le contenu ou parfois pour des questions d'accès. Maintenant que nous avons travaillé sur cette revue, lu différents numéros et mieux compris sa nature et que nous entamons l'écriture de nos mémoires, comment envisagez-vous d'utiliser GeF?

Maïa: Il est certain que la lecture de plusieurs numéros de GeF dans le cadre de ce projet nous a permis de dépasser certains aprioris que nous avions. À présent, dès qu'un nouveau numéro paraîtra, je sais que je m'y intéresserai davantage. J'aimerais également retrouver des numéros plus anciens, portant sur des sujets qui m'intéressent spécifiquement. Quant au mémoire, le mien ne porte pas vraiment sur le graphisme, donc je ne suis pas sûre d'être la mieux placée pour répondre à cette question.

Salomé: Maintenant que j'ai commencé à m'y plonger, j'ai de plus en plus envie de découvrir et de comprendre le graphisme ainsi que son histoire – surtout si c'est le domaine professionnel vers lequel nous nous dirigeons.

Louise: En tant qu'outil pédagogique, je pense que de nombreux articles publiés dans GeF se retrouvent dans les bibliographies de mémoire. C'est un véritable socle de connaissances communes pour tous-tes les étudiant-es en design graphique en France, qui permet d'échanger autour de références partagées, malgré des pratiques et sensibilités parfois différentes, tout en donnant une assise solide à nos idées.

Pour l'écriture du mémoire, il est certain que je piocherai au moins un article dans l'un des numéros de GeF. C'est ce qui est intéressant avec ces publications: pouvoir consulter des contenus à des temporalités différentes et dans des contextes variés.

**Théo:** J'aimerais savoir si vous utilisez la section agenda qui se trouve à la fin des publications?

**Louise:** J'ai pour réflexe de regarder les événements qui y sont annoncés. Par contre, lorsque nous consultons un numéro plus ancien, les événements sont passés, l'agenda n'a plus le même intérêt mais il permet d'archiver les événements qui ont eu lieu.

**Maïa:** C'est peut-être ça qui est intéressant: même une fois les événements passés, il est possible de savoir qu'il y a eu telle exposition ou tel événement sur un sujet qui nous intéresse. Cela devient un point de départ pour de potentielles recherches.

**Charlotte:** Je suis d'accord. Pour mon mémoire, j'ai consulté GeF n°10: Graphisme et édition, qui date de 2003. En regardant l'agenda j'ai pu trouver des références utiles.

**Yuna:** Même si nous travaillons sur un projet autour de GeF, j'ai encore l'impression que beaucoup de choses restent floues. Qu'est-ce que le Cnap? Comment sont choisies les personnes qui en assurent la mise en page? Comment sont définies les thématiques abordées?  
Elles sont choisies environ un an avant parution, elles concernent des problématiques et des sujets qui sont le reflet des questionnements des professionnel·les. ↻

**Maïa:** Je me suis posé les mêmes questions que toi!

**Louise:** Je n'ai pas toutes les réponses, mais je sais que le design graphique des numéros est systématiquement confié à une ou plusieurs jeunes designers graphiques récemment diplômés.

**Yuna:** Les sujets à traiter suivent peut-être une sorte de cycle récurrent.

**Maïa:** Il y a aussi des thématiques qui émergent, comme le creative coding dans le numéro de 2012.

**Théo:** Il y en a également un numéro qui date de 1998 – GeF n°5 – Graphisme et informatique: rapide bilan d'une liaison durable –, qui traite de l'essor du numérique dans le design graphique. Je pense que les thèmes sont choisis sur base d'une grande définition du graphisme, découpée en plusieurs petits thèmes dont beaucoup sont encore à explorer.

**Louise:** Lesquels par exemple?

1 La question de l'utilisation du code informatique dans la pratique des designers  
2 graphiques, qui était le sujet du numéro 18 de Graphisme en France (Code, outils,  
3 design, 2012) s'est peu à peu installée. Pour rendre compte de l'évolution accomplie  
4 en une décennie, graphisme en France 28 (Création, outils, recherche, 2022)  
5 a invité les designers et chercheuses Julie Blanc et Nolwen Maudet. Ce choix s'est  
6 avéré particulièrement pertinent. Comme ça a été le cas pour beaucoup d'autres  
7 étudiant·e·s en école d'Art et de Design, les réflexions portées par ce numéro de la revue  
8 ont été déterminantes dans notre parcours scolaire et pour nous aider à développer  
9 une approche personnelle du « graphiste codeur·euse ».

11 En tant qu'étudiant·es militant·es, conditionné·es par les systèmes de production  
12 d'images, nous sommes confronté·es à la question de l'accessibilité du code  
13 et de la création d'outils ouverts. Le code effraie: il intimide les jeunes créateurs  
14 et créatrices d'images que nous sommes, et freine l'émergence de l'outil anticapitaliste  
15 auquel nous aspirons. Nous utilisons les logiciels de la chaîne graphique sans  
16 forcément connaître leur histoire; ce sont de simples outils de création, conçus pour  
17 être faciles d'emploi, que nous acceptons tels quels. L'utilisation du code comme  
18 outil de création impose, en revanche, un apprentissage conséquent. Cela pose  
19 alors une question: faut-il nécessairement avoir une vision globale de la culture  
20 numérique et de ses enjeux pour pratiquer la programmation?

22 Je crois qu'il faut arrêter de voir le code uniquement d'un point de vue  
23 « militant » et « anticapitaliste », ça le marginalise. Utiliser le code ce n'est pas  
24 forcément créer ses propres outils. On peut concevoir un site web en code,  
25 sans que celui-ci soit un outil. Ces deux visions sont une erreur stratégique  
26 si l'on souhaite que la pratique du code se répande dans le milieu du design  
27 graphique.  
28 Il a été déjà suffisamment démontré des problèmes que pose *Adobe*  
29 sans que j'aie besoin de m'étendre dessus.  
30 Alors, oui, utiliser le code permet de se revendiquer d'une autre éthique,  
31 de porter une autre culture, celle du logiciel libre et open source qui véhicule  
32 des valeurs d'autonomie, d'activisme et la promotion d'un rapport actif  
33 et créatif aux objets techniques. C'est très bien. Mais ce n'est pas suffisant pour  
34 expliquer en quoi le code est une chance et une opportunité pour le design  
35 graphique. Pour un grand nombre de productions, c'est juste mieux d'utiliser  
36 du code qu'utiliser un logiciel de PAO classique. Cela a d'autres avantages  
37 et donne des capacités que l'on n'aurait pas autrement.  
38 Par exemple, il y a une très grande demande de design et de développement  
39 de sites web et d'applications. Je dirais même plus grand que le marché  
40 de l'affiche par exemple. Or, un site web, c'est des fichiers de code.  
41 En particulier HTML et CSS, qui sont au passage des langages très faciles  
42 à apprendre. On ne conçoit pas de la même manière un site dans un logiciel  
43 de PAO et lorsqu'on le code directement. En le codant, on est au plus près

des possibles de la technique. De nombreux concepts du web ne sont pas traduisibles aujourd'hui dans les outils avec interfaces graphiques ou assez difficilement (même dans un outil comme *Figma*). Je pense aux principes d'éléments flexibles par exemple, l'animation d'éléments au survol, certaines possibilités des fonts variables ou encore le design responsive. Ce dernier est souvent réduit à trois écrans différents alors que le principe du responsive est beaucoup plus fluide. Avec le code, on décrit le comportement des éléments dans une page en fonction des contraintes qu'ils vont rencontrer (taille de l'écran, préférences utilisateurs, mode clair ou sombre, etc.). Penser avec le code amène à concevoir tout à fait autrement un design et plus juste sa réception. Les designers graphiques ont toujours donné du sens à leur création à travers la technique, en combinant réflexion technique et réflexion esthétique. Quand Josef Müller-Brockmann utilise une grille modulaire (qui est une technique) c'est parce qu'il veut traduire la rigueur, l'harmonie. La grille structure le sens visuel. Aujourd'hui, tout designer graphique maîtrise les codes de la chaîne d'impression, connaît les différentes techniques d'impression, les techniques de façonnage, les papiers, etc. Pourquoi ce n'est-ce pas le cas avec le web qui est un des plus grands espaces de publication et communication aujourd'hui? (J'y inclus les réseaux sociaux). Selon moi, il faut connaître sa technique pour produire un bel objet. Même si on ne code pas au final un site (comme on n'imprime pas physiquement un livre), il faut en comprendre les enjeux. Il n'y a pas que les sites web où le code a une pertinence. Aujourd'hui, je code aussi des publications imprimées car cela me permet de produire des publications multi-supports dont la chaîne de publication est pertinente, de générer des livrets à partir de données inconnues au moment de la mise en forme, de proposer des mises en page dont je maîtrise le design sans avoir besoin d'intervenir sur la maquette à chaque fois... Dans le champs de l'identité visuelle aussi le génératif avec du code peut avoir un sens, mais c'est un domaine que je pratique moins. Je suis plutôt du côté de la publication web et imprimée. Sur votre question de savoir s'il est nécessaire d'avoir une vision globale de la culture numérique et ses enjeux pour pratiquer la programmation, je vous retourne la question. Pensez-vous pouvoir pratiquer le graphisme sans connaître son histoire et sa culture? Il n'y a aucun secret, être curieux d'un domaine amène à mieux maîtriser ce domaine. Et c'est d'autant plus vrai si cela concerne votre métier. Nous nous formons à une expertise, ne pas connaître sa culture, c'est rester en surface et donc ne pas devenir expert (au sens le plus noble du terme). Il n'y a pas besoin de tout savoir en commençant, on apprend aussi dans la pratique et tout au long de sa vie professionnelle. Je n'avais pas du tout les mêmes connaissances à ma sortie d'école qu'aujourd'hui, dix ans plus tard. La curiosité et l'apprentissage, on les cultive toute notre vie, que ce soit dans le graphisme ou dans le code. Si l'on souhaite que l'utilisation du code se répande dans la profession du design graphique, il faut arrêter de le cantonner à des pratiques marginales et militantes dans les discours. Ce n'est pas que cela.

-----  
 2 L'atout majeur de la PAO standardisée, c'est qu'elle est simple, rapide  
 3 et efficace. Tout est réfléchi pour la rendre plus accessible possible. Comment ne pas  
 4 rester dans ce cercle vicieux de la facilité/confort des logiciels standard, et faire enfin  
 5 l'effort d'apprendre une autre manière de produire?  
 6 -----

7 Je ne suis absolument pas d'accord sur le constat. Déjà je ne pense pas que  
 8 les arguments de rapidité et d'efficacité soient des arguments valables pour  
 9 la création. Cela implique que toute création est orientée vers un résultat  
 10 final et définitif et donc qu'un bon outil est celui qui produit un résultat  
 11 prévisible. Je vous invite à lire un article d'Anthony Masure « Adobe, le créatif  
 12 au pouvoir? » — Anthony Masure, « Adobe: le créatif au pouvoir », Strabic.fr, « L'usager au pouvoir », juin 2011, [https://www.  
 13 anthonymasure.com/articles/2011-06-adobe-creatif-pouvoir](https://www.anthonymasure.com/articles/2011-06-adobe-creatif-pouvoir) — qui interroge cette vision problématique de  
 14 la création vue comme un processus sans effort et sans résistance où les choix  
 15 sont réduits (dans le cas d'Adobe) à une pré-sélection de fonctionnalités dédiées.  
 16 HTML et CSS, les langages du web, peuvent être écrits dans n'importe quel  
 17 éditeur et affichés dans n'importe quel navigateur. On trouve énormément  
 18 de documentation et de tutoriels en ligne, bien plus que sur la PAO.  
 19 Il y a sans doute bien plus de gens dans le monde qui utilisent HTML  
 20 et CSS que de gens qui travaillent avec InDesign ou Illustrator. Du point  
 21 de vue de l'accessibilité financière et matérielle, le code gagne clairement.  
 22 Les logiciels de PAO ont leur place, pour des raisons historiques et culturelles,  
 23 dans le métier de designer graphique, et ils semblent donc plus accessibles  
 24 au premier abord, car ils sont ancrés dans la culture du design graphique.  
 25 Mais il faut déplacer un peu son point de vue. Le paradigme des interfaces  
 26 graphiques interactives n'est pas le seul paradigme existant en informatique.  
 27 Parfois, il est plus pertinent d'utiliser un langage de description ou un langage  
 28 de script. Notamment dans des cas de publications. Par exemple,  
 29 dans la publication, le balisage sémantique des éléments (ceci est un titre, ceci  
 30 est une citation, etc.) est très important pour pouvoir appliquer des feuilles  
 31 de style. Il y a bien des styles de paragraphes et de caractères dans *InDesign*,  
 32 mais ces fonctionnalités ne sont pas toujours utilisées par les designers  
 33 graphiques et elles ne sont pas aussi puissantes que ce qu'on peut retrouver  
 34 dans le code. Le balisage sémantique et les feuilles de style sont les principes  
 35 même des langages du web, qui sont profondément des outils de publication.  
 36 C'est même porté par leur nom: HTML, Hypertext Markup Language soit  
 37 « langage de balisage hypertexte » et CSS Cascading Style Sheet, soit « feuilles  
 38 de styles en cascade ». Il me semble que le design graphique est une discipline  
 39 qui a toujours une appétence à donner du sens à l'utilisation de ses outils  
 40 en combinant une réflexion technique et esthétique. Le code peut tout à fait  
 41 être un appareil réflexif intégré au processus de création et à la production  
 42 de formes graphiques.

-----  
 44 Et dans ce cas, il y a-t-il un logiciel *Adobe* que vous utilisez tout de même?  
 45 -----

46 Aucun. Je n'ai pas de logiciel Adobe sur mon ordinateur. Enfin si, il doit  
 47 me rester *Acrobat Reader* pour consulter des PDF, mais je pourrais m'en passer.

Par contre, cela ne veut pas dire que je fais tout entièrement avec du code. J'utilise certains logiciels à interface graphique. Par exemple, *Inkscape* (qui est open source) ou *Affinity Designer* (qui est propriétaire, mais ne coûte pas très cher) me servent pour produire des images vectorielles: des icônes, des schémas, etc. J'exporte en SVG, qui est un format vectoriel open-source et adapté au web, et je re-interviens souvent dessus avec du code ensuite. Par exemple, j'ai produit un calendrier de floraison pour des plantes en SVG. Pour faire simple, lorsque la plante est en fleur, les mois sont colorés, lorsqu'elle ne l'est pas, les mois sont grisés. Dans *Affinity Designer*, j'ai dessiné un calendrier avec les deux possibilités pour chaque mois. Ensuite, lorsque chaque fiche de plante est affichée dans ma mise en page, le code sélectionne pour chaque plante les mois du calendrier qui doivent apparaître ou non. Il y a plus de 1000 plantes, donc le code est ici particulièrement pertinent pour générer les calendriers de chaque plante.

À quel âge avez-vous appris à programmer? Et à quel moment faudrait-il selon \* vous apprendre le code?

C'était assez progressif. Je pense que j'ai réellement commencé vers la fin de ma licence, 2012-2014. Il y avait un projet où il fallait produire un site web avec Dreamweaver, un éditeur de site web à interface graphique proposé par Adobe. Je me suis assez vite retrouvée empêchée dans les possibilités, et c'était facile de voir que le code produit ne marchait pas tellement en ligne surtout en ce qui concerne le design responsive. Du coup, je me suis dit que ce serait plus simple de directement coder. J'ai regardé des tutoriels en ligne pour le faire en HTML et CSS. En fin de Master j'ai commencé à regarder PHP et JavaScript parce que je voulais un site fonctionnel à mettre en ligne pour mon projet de diplôme. Ensuite, ça s'est assez vite enchaîné, j'avais besoin de plus en plus de connaissances pour des projets. J'ai beaucoup appris tout en faisant. Surtout, je n'ai jamais dit non à un projet même si je ne maîtrisais pas encore tout (dans la limite de ce que je me savais capable d'apprendre). Il n'y a pas d'âge pour apprendre à programmer. Le plus efficace, c'est d'apprendre en ayant un projet.

Il faut aussi dire que la programmation est un champ très très vaste et certains langages sont plus simples que d'autres. HTML et CSS, ce sont vraiment des langages pour la production et la mise en forme de documents, en cela, ce sont profondément des langages de designers graphiques. D'ailleurs, CSS est un peu mal aimé dans le milieu de la programmation. HTML et CSS sont vraiment beaucoup plus simples à apprendre que ce que l'on croit. En suivant un peu de documentation, c'est possible d'afficher une simple page web en moins d'une journée. Bien sûr, ce ne sera pas un site web aussi élaboré que ceux que je peux concevoir aujourd'hui après plusieurs années d'expérience. Mais il faut bien commencer quelque part, et l'expérience ça se gagne. Je trouve qu'avec ces langages, l'apprentissage est assez exponentiel: il est facile de commencer à créer des projets avec peu de connaissances.

Quels ont été les acteurs, les rencontres ou les contextes qui vous ont poussé à remettre en question votre pratique?

Encore une fois, c'était assez progressif. Plus que des personnes, je dirais que ce sont les possibles du code qui m'ont amené vers cette technologie. Pendant mon master, je m'intéressais aux différentes façons de lire sur papier et sur écran, ce que cela implique en termes de mise en forme et de navigation. Pour mon projet de diplôme, j'ai voulu faire un projet multisupport, ce qui m'a amené à coder.

C'est à la sortie de l'école que les rencontres ont vraiment joué sur la direction qu'a pris mon parcours. J'ai fait une année pré-doctorale à l'ensadLab et en cherchant mon sujet de recherche, j'ai voulu me diriger vers la question de la conception multi-support, de la création d'outils et des chaînes de publication avec du code (c'était assez large). Je suis tombée sur les travaux de l'Atelier des Chercheurs, de GUI, etc. J'ai rencontré Anthony Masure en lui proposant mon projet, qui m'a mis en contact avec Raphaël Bastide. À l'ensadLab, je me suis rapprochée de Lucile Haute qui travaillait à l'époque sur les livres numériques. Je suis allée à un workshop de Bonjour Monde où on bidouillait de vieilles imprimantes.

Mais surtout, je suis allée à un workshop organisé par Raphaël Bastide et Sarah Garcin à la Parsons Paris. C'était le premier workshop PrePostPrint. Quelques mois plus tard, elles organisaient un événement la Gaité Lyrique, j'ai proposé de les aider. Là, j'ai commencé à rencontrer de plus en plus de monde, c'est un petit milieu. Et surtout, à ce moment-là Julien Taquet m'a proposé de travailler sur ce qui deviendra *Paged.js*.

J'aime bien raconter cette petite histoire, parce qu'elle montre qu'en étant volontaire et en allant à la rencontre des gens, de belles choses peuvent arriver.

Vous évoquez la manière dont, en France, l'enseignement du code dans les écoles d'art et design se limite souvent à des workshops ponctuels ou à des modules isolés. Pourquoi cette discipline n'a-t-elle pas trouvé une place plus centrale dans l'éducation? Peut-on imaginer un apprentissage du graphisme qui se construirait presque exclusivement à travers le code?

Concernant la place du code dans l'enseignement, il y a plusieurs raisons à sa non-intégration dans les écoles d'art et de design. Assez généralement, la question de l'enseignement du design graphique dans les écoles d'arts et de design a toujours été pleine de paradoxe. Catherine de Smet en parlait déjà en 2019 dans GeF. La première question est vaste, mais pour répondre simplement à la seconde: non, on ne peut pas apprendre le graphisme uniquement à travers le code. Ce serait réduire le graphisme à une simple question technique, alors que c'est aussi une histoire, une culture visuelle, une manière de penser la forme et la hiérarchie de l'information.

D'un côté, la valorisation excessive de la multidisciplinarité, l'accent mis sur l'expression personnelle des étudiant-e-s (de préférence envisagée sous l'angle de l'auto narration) et l'exigence de se « positionner » face à des sujets

de société complexes et exigeants (féminisme, antiracisme, écologie, etc.) se sont multipliés rendant les contours du champ de design graphique toujours plus flous. De l'autre, la banalisation des savoirs techniques réduits à la simple maîtrise de logiciels a participé à la dévalorisation des apprentissages techniques. C'est en manipulant les outils, en expérimentant concrètement, qu'on comprend ce qu'on aime faire, comment on pense la forme, comment on aborde un problème visuel. Longtemps, la place que doit prendre l'apprentissage technique (numérique) et notamment les pratiques du code dans les écoles d'art et de design a été à peine discutée: le numérique, est-il une culture ou une question purement technique? Faut-il en faire un apprentissage spécifique ou l'intégrer à l'ensemble des formations? Le numérique a longtemps été perçu comme une question purement technique ou expérimentale, et donc mis à distance des cursus principaux. Le code, en particulier, reste entouré de nombreux clichés: on dit souvent que c'est trop difficile ou trop abstrait. Or, les langages comme HTML et CSS sont très accessibles, très bien documentés en ligne, et ne demandent aucune base de programmation avancée. Comme je l'ai déjà dit, ce n'est pas forcément juste. J'ai aussi une réponse très terre à terre: nous sommes finalement assez peu à faire du graphisme avec du code. De plus, beaucoup d'entre nous ont des pratiques multiples (commandes, développement d'outils, recherche, documentation) ce qui rend parfois difficile de trouver le temps de s'impliquer dans l'enseignement. Et le contexte financier actuel des écoles n'aide pas non plus à créer de nouveaux postes pérennes.

Nous nous posons alors la question de savoir si, dans un rôle d'utilisateur·ice passif·ive, qui n'y contribue pas, il est possible de tirer réellement parti du système collaboratif? Consommer des savoirs sans pouvoir y contribuer concrètement. L'usage simple d'un programme est-il déjà une forme de participation, ou au contraire une manière de fragiliser ce modèle? Et Comment faire en sorte que cette pratique puisse être plus inclusive au sein de ce modèle?

La culture du libre est basée sur l'utilisation de programmes et de logiciels libres, dont les caractéristiques principales sont les possibilités d'accéder, de modifier et de redistribuer leur code source. La culture du libre est également un mouvement social et philosophique qui prône un rapport créatif et éthique aux technologies et aux manières de travailler. Les militant·e-s de la culture du libre s'engagent pour que les utilisateur·ice-s puissent maîtriser leur informatique et pour la production de technologies socialement utiles. Le travail collaboratif y incarne des valeurs d'entraide et de mutualisation des efforts individuels. La culture du logiciel libre, va à l'encontre de l'idée d'un·e «utilisateur·ice passif·ive». Je ne dis absolument pas que tout le monde doit coder les outils qu'elles utilisent ou comprendre le code de ces outils. Et en effet, utiliser des logiciels libres, c'est déjà très bien et un acte fort. Ce que j'interroge est un rapport de pure consommation où le logiciel libre est brandi comme étendard d'un positionnement de «hacker», culture assez mal comprise dans le design graphique et réduite à certains positionnements de surface.

Ces discours tendent à négliger plusieurs aspects cruciaux de la culture du logiciel libre et notamment l'exigence de participation à l'activité collective et la production effective de code partageable. Dans les faits, peu de designers graphiques qui utilisent des outils et logiciels libres et open source participent à leur développement ou au partage collectif. Il y a une dissonance entre les discours politiques et les pratiques concrètes.

Le modèle promu par la culture du libre favorise la création d'une communauté de partage où chacun·e peut mettre les fruits de son travail au service des autres. Chaque personne y travaillant est sûre que son travail profitera à tou·te·s, de la même manière qu'elle pourra profiter du travail de tou·te·s. Il est donc important de penser la participation à ces dynamiques. Il y a tout un travail autour des logiciels libres qui n'impliquent pas le code et permettent de participer à une communauté: documenter ses essais, faire remonter (gentiment) un problème, en parler, montrer à quelqu'un comment cela marche, participer aux échanges des collectifs. J'ai par ailleurs écrit tout un article à ce propos dans *ourcollaborative.tools*.

— Julie Blanc. (2024, 2 juin). Collaborer à grande échelle dans des communautés de pratique en design graphique - Our Collaborative Tools. <https://ourcollaborative.tools/fr/article/collaboration-in-graphic-design-commun>—

Pour en revenir à l'utilisation du code en soi (on peut coder sans avoir pour objectif d'écrire un programme ou un outil) tout n'est pas sans difficultés. En codant, nous sommes continuellement exposés à toutes sortes de conflits et à des choses qui ne fonctionnent pas. Cependant, il faut rappeler que la frustration (face à ces quelques lignes de code qui ne marchent pas), la rencontre avec la résistance et les dilemmes font partie intégrante de cette culture du code, et la culture «hacker», parce qu'elle est justement ancrée dans le faire et que c'est là son travail politique. Faire, c'est rencontrer aussi certaines difficultés.

J'aimerais ajouter qu'on ne peut pas exiger la même chose d'outils développés par 2 ou 3 développeurs que des logiciels commerciaux comme *Adobe*. La différence de moyens investis est colossale, même pas comparable.

À partir de quel moment avez-vous décidé de publier publiquement vos programmes et quelle en était leur nature?

Il y a différents niveaux de code, et tout ce qui est codé n'est pas forcément un «programme». Par exemple, je peux publier le code source d'un site que j'ai conçu, ou celui de projets de publications multi-support, en précisant les outils et programmes utilisés à chaque étape. J'ai aussi partagé de petits scripts, comme un code pour générer une timeline, ou des plugins que j'ai développés pour *Paged.js*. Ce qui est important c'est aussi de documenter un maximum, mais ce n'est pas toujours évident par manque de temps. J'essaie de rendre le plus de choses possible accessibles publiquement, sous licence libre ou open source. Parfois, ce n'est pas pertinent de tout publier, mais dans l'ensemble c'est quelque chose de naturel pour moi: j'ai moi-même beaucoup appris en regardant le code des autres. Comme je m'inscris dans la culture du logiciel libre, dont je viens de parler, le partage fait vraiment partie de ma manière de travailler.

Je milite pour une démocratisation de ces pratiques et un développement de la communauté, mais jamais en opposition à d'autres pratiques.

Dans ce contexte, vous concluez [dans votre article dans GeF avec Nolwenn Maudet] que l'objectif serait alors la création d'outils et de formes hybrides mêlant numérique et discipline traditionnelle.

Auriez-vous des exemples concrets de projets hybrides marquants?

Numérique et disciplines traditionnelles, c'est un peu vague. La PAO est déjà numérique par exemple. Par contre, je peux vous parler d'approches hybrides entre code et interfaces graphiques.

Je pense en effet que l'on peut créer des outils hybrides permettant une première appréhension du code à travers des interfaces graphiques.

Par exemple, c'est tout un travail que je suis en train de mener avec *CSS Page Weaver*, un outil basé sur *Paged.js*, qui est une librairie javascript qui permet de produire des documents paginés et imprimés à partir du code et plus spécifiquement HTML et CSS. Pour moi, c'est du CSS print mais l'expression web-to-print est devenue plus courante. J'ai participé au développement de cet outil et je l'évoque dans ma thèse. Pour en revenir à *CSS Page Weaver*, nous essayons, avec Benjamin Gremillon principalement, de proposer un outil qui simplifie le lancement d'un environnement avec *Paged.js* et d'interagir à travers une interface graphique avec certaines fonctionnalités.

Je commence aussi en ce moment un projet avec un client qui interroge cette relation entre interface graphique et code dans un objectif d'éducation populaire. L'idée est de pouvoir modifier la mise en forme d'une publication produite avec *Paged.js* à l'aide de boutons, sliders, palettes de couleurs et autres interactions sur certains éléments de la publication. Le code CSS de l'élément reste toujours affiché à côté : en modifiant via les boutons, on voit le code se mettre à jour, et vice versa, on peut directement écrire le code. Il est donc possible d'ajuster visuellement la mise en page avec une interface graphique tout en gardant le code accessible. Cet exemple reste un outil limité et destiné à un usage spécifique, on ne peut pas agir sur toute la mise en page. C'est un outil de découverte mais certaines mises en page plus élaborées sont seulement possibles en codant.

Un autre endroit où je trouve l'hybridité entre code et interface graphique intéressante, c'est dans de nouvelles pratiques des designers graphiques qui codent : elles construisent aujourd'hui des interfaces graphiques sur-mesure destinées à leurs clients qui pourront produire de manière autonome des publications et des visuels dans un contexte donné.

C'est-à-dire, les designers développent des outils, souvent utilisables en ligne, où les clients entrent leur contenu et cela génère une affiche, un livret, un flyer, un visuel pour les réseaux sociaux. Cela permet de déléguer la production des visuels (ce qui est déjà le cas dans une relation plus classique où le designer graphique propose une charte graphique qui sera ensuite déclinée en interne) tout en gardant une cohérence forte dans l'identité graphique.

Pour nous, le code est un moyen de production d'images plus lent et moins immédiat, mais qui permet d'inscrire nos choix dans des engagements politiques, éthiques et environnementaux concrets. Ce ralentissement de production vient alors se confronter à la réalité d'un monde qui surproduit du visuel, favorisant la quantité plutôt que la qualité.

Le code représenterait un acte salvateur, nous permettant de dépasser la tension entre production et engagement. De pouvoir être en accord avec nos principes plutôt que dans la simple logique de rendement. Cependant, notre survie professionnelle en tant que graphiste nous pousse à interroger cette pratique.

Le code représente-t-il une véritable alternative pour créer du visuel en accord avec nos principes, ou reste-t-il une pratique réservée à certains acteurs dans un marché qui privilégie la productivité et la rentabilité?

Il ne faut pas confondre l'outil et l'intention : c'est notre manière de concevoir notre travail et nos choix qui font la dimension éthique ou politique d'un projet, pas le code en soi.

Par exemple, on peut tout à fait commencer par crayonner une idée, prototyper une affiche dans un logiciel de PAO, et ensuite coder un générateur d'affiches si cela sert vraiment le projet. Les outils restent des outils : on peut les mixer et choisir ce qui est le plus pertinent selon le résultat que l'on cherche. L'école est et restera toujours un lieu d'expérimentation, quel que soit le médium.

Apprendre à coder en école d'art, c'est accepter l'erreur, explorer, détourner.

Est-ce qu'aujourd'hui cette vision qui peut être associée à du bricolage numérique, garde toujours une place centrale dans votre pratique professionnelle? Ou le rythme ainsi que les contraintes du monde professionnel relèguent cette liberté au second plan.

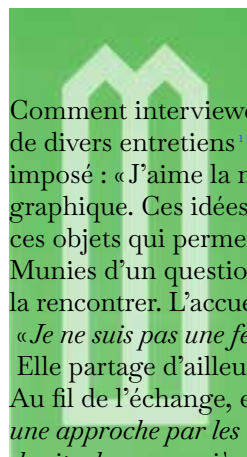
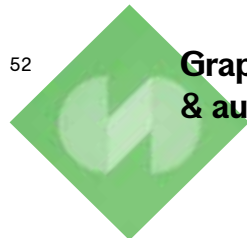
On invoque souvent la figure du « hacker / bidouilleur / bricoleur » lorsqu'on parle de code en école d'art et de design. Pourtant, le code ce n'est absolument pas que du bricolage. Cela peut être de l'ingénierie très poussée. Je veux dire, toutes les applications que vous avez sur votre ordinateur sont du code, et il est pas « bricolé ».

La notion de « bricolage numérique » a été théorisée par certain-es chercheuses. Pour le bricolage, on pense bien sûr à Michel de Certeau. Sophie Fétro a aussi écrit un article très intéressant sur les « bricolages en design ». Il est question de postures, de façon d'aborder la technique et le design au sens large.

Ces réflexions peuvent nous aider à penser la pratique. Il me semble que votre question porte plus exactement sur l'expérimentation concrète en situation de conception. Lorsqu'on fait un projet, même pour un client, il y a toujours cette phase d'exploration où l'on teste des arrangements et des idées graphiques, peu importe l'outil.

Concernant plus spécifiquement le code, il peut m'arriver de tester des bouts de code ou des scripts sans but précis. De reprendre un outil créé par quelqu'un et le modifier pour mon usage personnel. Ça fait partie de ma curiosité et ça permet toujours d'apprendre des choses. Mais je n'ai pas



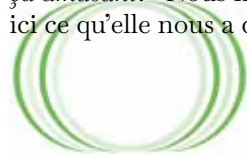


Comment interviewer Fanette Mellier, qui a déjà tant parlé de sa pratique au fil de divers entretiens ? En relisant les revues Graphisme en France, un article s'est imposé : « J'aime la mayonnaise<sup>2</sup> », où Élodie Boyer<sup>3</sup> évoque les formes du design graphique. Ces idées qui font aimer le graphisme ainsi que le travail des graphistes, ces objets qui permettent de regarder les images plus attentivement.

Munies d'un questionnaire sur les objets qui l'entourent, nous sommes allées la rencontrer. L'accueil fut chaleureux, mais Fanette Mellier nous a vite prévenues : « Je ne suis pas une fétichiste des objets... J'essaie de ne pas trop m'encombrer. »

Elle partage d'ailleurs son temps entre deux ateliers.

Au fil de l'échange, elle a résumé notre démarche : « Ce que vous faites, c'est une approche par les objets, par l'environnement de travail. Cela renvoie une forme de rituel, une manière de comprendre comment on habite son métier. Je trouve ça amusant. » Nous ne dévoilerons pas tout notre questionnaire, mais livrons ici ce qu'elle nous a donné.



<sup>3</sup>Élodie Boyer, conseillère en branding et éditrice aux Éditions Non Standard.

<sup>2</sup>Graphisme en France, n°27, Design graphique et société, France, CNAF, 2021.

<sup>1</sup>Fabrique de Fanette Mellier, Éditions B43, décembre 2021.

### Pouvez-vous nous parler de vos ateliers ?

J'ai donc deux ateliers. Mon autre — et premier — atelier, attendant à mon appartement, contient davantage d'objets intimes et professionnels. J'y ai toutes mes archives, et un environnement de travail que j'ai aménagé au fil du temps. Ici, nous sommes dans l'atelier que je partage avec Sylvia Tournerie, depuis un an et demi. J'y suis la moitié du temps, Sylvia y est à plein temps. Ici, je garde juste quelques objets, mes nuanciers, de quoi travailler. Mais je n'accumule pas trop, parce qu'à chaque projet, on doit conserver des exemplaires pour les archives. Elles grossissent chaque année, c'est un vrai problème : il faut trier, ranger, classer... Certains graphistes travaillent longtemps sur un seul livre, d'autres produisent davantage. Moi, j'ai toujours une dizaine de projets en même temps. C'est peut-être moins « qualitatif » que ceux qui se concentrent sur un seul projet, mais ce n'est pas grave : c'est ma manière de faire. J'aime jongler entre des formats et des échelles différents.

Dans mon autre atelier, j'ai davantage d'objets : des livres, des maquettes, des petites choses que j'accumule depuis des années. C'est un atelier que j'ai depuis plus longtemps, il me ressemble plus. Mais finalement, ici je travaille aussi bien.

### Y a-t-il des projets inachevés ou manqués auxquels vous restez attachée ?

Deux objets : l'un inachevé, l'autre manqué, mais tous deux me sont chers. Le premier est une maquette en blanc, elle attend depuis deux ans que le ministère de la Culture lance le projet : un kit du « 1 % artistique » **01**. Le second : certains exemplaires de *Matriochka* **02** dont la dorure est ratée.

### Avez-vous un objet que vous regardez quand vous avez besoin d'inspiration ?

Je ne cherche pas l'inspiration dans les objets. Elle vient du contexte, de la commande. En revanche, les parfums **06** m'aident beaucoup. J'en ai toujours avec moi, j'en change au fil de la journée. Nous nous créons un environnement olfactif avec des bougies et des huiles essentielles. Cela peut m'aider à trouver de l'inspiration.



01



02



03



04



05



06

#### Est-ce que vous avez un objet que vous avez tout le temps avec vous ?

Mon alliance: je ne m'en sépare jamais. Il y a aussi mes lunettes, un porte-bonheur, et des coquillages 04 que je rapporte de chaque passage à la plage. Mon amie, Betty Bone 05, une illustratrice, m'a offert de drôles de petits livres; on partage ce goût pour les formats miniatures.

#### Quel est l'objet dont vous vous servez le plus dans votre atelier, hors ordinateur ?

Je pense à mon carnet 03, peut-être aussi à mes nuanciers de couleurs, mais surtout à mon carnet. Je viens d'en commencer un nouveau donc il est encore vide. J'y note toujours mes idées, où que je sois: dans un café, dans les transports, ect. C'est un espace de réflexion: j'y écris, je fais des croquis, je rassemble des pistes de projets. Ce ne sont pas des dessins finis, mais des notes. Ce carnet n'a rien d'artistique en lui-même, il sert simplement de support à mes idées. Il représente les projets à venir, un espace ouvert où tout reste possible. La page blanche symbolise le commencement, la promesse d'une idée à naître.

#### Quel est l'objet le plus insolite de votre atelier ?

J'ai une imprimante noir et blanc, ce qui surprend certaines personnes, car je travaille principalement la couleur. Mais je n'ai pas besoin d'imprimer en couleur: je visualise. Parfois, je m'aide également de mes nuanciers.

#### Avez-vous des cartes de visite ?

Je n'en ai pas vraiment besoin. Quand j'en imprime, c'est souvent en même temps que d'autres travaux, s'il reste de la place, c'est gratuit. Ce sont surtout de petites cartes pour prendre des notes 08. Je ne les donne presque jamais. Elles ne mentionnent ni site, ni coordonnées complètes. Aujourd'hui, il suffit de taper mon nom sur Instagram.

#### Est-ce le fait de travailler en petite maquette qui vous a inspiré *Matriochka* ?

J'aime les mini-livres 05, pas seulement pour leur format, mais pour ce qu'ils sont: de petits mondes à part. L'idée de *Matriochka* 07 vient de là, de ce jeu d'échelle qui évoque l'infini. Les maquettes me servent à prendre du recul, comme un chemin de fer: on peut voir l'ensemble du projet d'un seul coup d'œil. Ce petit format me permet de les glisser dans mon carnet et de pouvoir travailler partout.

#### La couverture est-elle le premier élément qui vous attire chez un livre ?

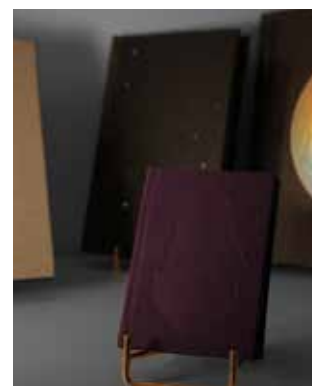
Pour moi, un livre ne se résume pas à sa couverture. Il faut prendre en compte son ensemble: son poids, sa structure, ce qu'il raconte. Certains ouvrages assez sobres à l'extérieur révèlent, à l'intérieur, une matière ou une reproduction d'une grande finesse. C'est ce contraste que j'aime. Chaque livre que je réalise, qu'il s'agisse des *Nymphéas*<sup>4</sup> pour le musée d'Orsay ou d'une simple invitation pour la Villa du Parc, fait pleinement partie de mon travail. Même les projets plus didactiques sont pour moi des livres d'auteur. Tous racontent quelque chose sur le graphisme et sur la manière dont ils dialoguent avec les œuvres.

#### Quel production graphique a été la plus compliquée à imprimer ?

Beaucoup ... mais *Panorama*<sup>5</sup> a été particulièrement compliquée. Il fallait que l'impression soit très précise. Cependant, le papier ayant séché entre les deux couches d'encre nous a forcé à tout réajuster.

<sup>4</sup>MELLIER Fanette, *Les Nymphéas*, Paris, Musée de l'Orangerie, 2020.

<sup>5</sup>MELLIER Fanette, *Panorama*, France, Éditions du livre, 2022.



07



08

### Quel animal totem vous représenterait le mieux ?

J'aime bien la chenille. Elle est drôle, à la fois collective et individuelle. « Faire la chenille », c'est avancer ensemble. Avec la Comédie de Clermont, nous avons beaucoup travaillé autour de cette forme : elle correspond à leur identité. Un logo qui se déploie, joyeux et ludique. C'est pop, vivant, convivial, j'aime cette énergie !

### Que trouve-t-on dans votre bibliothèque ?

Avec ma colocataire d'atelier, Sylvia Tournerie, nous collectionnons des livres trouvés au marché d'Aligre, des ouvrages de voyage ou des publications un peu étranges **09**. C'est difficile d'en choisir un seul, car chacun de ces livres a quelque chose de spécial. Par exemple, j'ai des images de Suisse que je trouve magnifiques, mon fils est à moitié suisse, elles ont une valeur assez personnelle. J'apprécie autant les publications artistiques que les livres plus populaires ou vernaculaires, comme un ancien catalogue de la galerie Denise René des années 60, ou un petit carnet édité par Hermès, très élégant. Cette variété me fascine : elle raconte la diversité des enjeux du graphisme ainsi que la manière dont la mise en page, les images ou le contexte de commande révèlent un regard différent sur le monde. Cette hétérogénéité, ce mélange de genres et d'époques, me touchent.

### Sur votre whiteboard, ce sont des inspirations ou des projets en cours ?

Ce sont surtout des prototypes de blasons : des claquettes-chaussettes, un dossard imprimé avec Blazers Blasons, ou encore la pochette d'une édition réalisée l'année dernière dans le cadre d'une exposition **10 - 11**. J'accroche ces éléments pour décorer, mais aussi pour prendre du recul et observer mon travail autrement.



09



10



11

### Est-ce que vous êtes particulièrement fière de l'un de vos livres ?

Je ne peux pas dire que je sois fière d'un livre en particulier. J'aime bien *Panorama* et *Aquarium*<sup>6</sup>, mais ce que j'apprécie avant tout, c'est de travailler sur des objets très variés. Chaque projet apporte une expérience différente. Ce dont je suis vraiment contente, c'est d'avoir pu construire un ensemble cohérent au fil du temps. Je suis libre, indépendante, je fais les choses à ma manière, et cette continuité forme un ensemble qui me ressemble. Récemment, j'ai eu une grande exposition à Montréal : environ 400 m<sup>2</sup>, près de deux cents projets réunis : livres de commande, identités visuelles, affiches, dessins animés... C'était la première fois que je voyais autant de mes travaux cohabiter dans un même espace. Certains n'avaient jamais été montrés. Les voir ainsi rassemblés, après des années à les savoir dispersés entre cartons et fichiers, m'a procuré un vrai plaisir, presque une forme de reconnaissance intérieure.

### Comment gérez-vous la frontière entre votre intimité et votre création ?

J'ai toujours eu plus de facilité à parler de mon travail que de moi-même. Pendant longtemps, j'ai refusé d'être photographiée : je voulais qu'on me voie à travers mes projets, pas à travers mon visage. Être reconnue pour son travail, c'est une manière d'exister autrement.

Surtout quand on a grandi dans un monde où les femmes ont si souvent été réduites à leur apparence. J'ai cherché à m'extraire de cette présence physique, pour être considérée avant tout pour ce que je fais.

Aujourd'hui, je suis plus souple, mais je reste attachée aux images prises dans le mouvement, quand je travaille, plutôt qu'un portrait posé.

Je ne ressens pas le besoin de dévoiler mon intimité : elle est déjà là, dans mon travail, mêlée à ma manière de penser, de regarder, de construire.

<sup>6</sup>MELLIER Fanette, *Aquarium*, France, Éditions du livre, 2024.

Apparitions de Fanette Mellier dans *Graphisme en France* :  
n°14 = 2 occurrences, n°15 = 1×, n°17 = 2×, n°18 = 1×, n°19 = 1×,  
n°20 = 3×, n°21 = 2×, n°22 = 1×, n°23 = 4×, n°24 = 3×, n°25 = 2×,  
n°26 = 2×, n°27 = 5×, n°28 = 4×, n°29 = 2×, n°30 = 2×

« Objets » écrit avec les lettres réalisées dans le cadre du projet Pangramme.

Propos recueillis par Charlotte Escalier, Flora Gouache et Ysaline Le Rouillé, le 20 septembre 2025 dans son atelier partagé avec Sylvia Tournerie à Paris, 12<sup>e</sup> Arr.

## Entre les pages, 30 ans de GF en lectures

- 2025**  
Olivier Deloignon,  
*Une histoire de l'imprimerie  
et de la chose imprimée*,  
Paris, La Fabrique  
éditions, 2024
- 2024**  
Circluce Camille,  
*La typographie  
post-binaire. Au-delà de  
l'écriture inclusive*,  
Montreuil,  
Éditions B42, 2023.
- 2023**  
Loïc Boyer,  
*Les images libres.  
Dessiner pour l'enfant  
entre 1966 et 1986*,  
Nantes, Éditions MeMo,  
2021
- 2022**  
Natalia Paez Passaquin et  
Fanny Myon (dir.),  
*Voie off: imprimerie  
de femmes*,  
Vaulx-en-Velin, collectif  
typotes, 2022
- 2021**  
Thomas Courdec  
(Helmo),  
*Manhoru*  
Nantes,  
éditions FP&CF,  
2020
- 2020**  
Collectif,  
*Scriptopolis*,  
Le Havre, éditions  
Non Standard, 2019
- 2019**  
Paul Cox,  
*Jeu de construction*,  
Paris, B42, 2018
- 2018**  
Jan Tschichold,  
*Métamorphoses  
de l'esperluette*,  
Paris, -zeug, 2017.
- 2017**  
Alessandro Ludovico,  
*Post-Digital Print.  
La mutation de l'édition  
depuis 1894*,  
Paris, éditions B42,  
2016
- 2016**  
Alain Weill,  
*L'Affiche au temps  
de l'Art Nouveau*,  
Paris, Hazan,  
2015
- 2015**  
Richard Niessen,  
Tony Côme,  
*Un compendium  
hermétique de maçonnerie  
typographique*,  
Le Havre, Franciscopoli  
éditions, 2014
- 2014**  
Michel Bouvet,  
*Typographies parallèles*,  
coédition Terre Bleue  
et Centre du graphisme  
d'Échirolles,  
2013.
- 2013**  
Mathieu Lommen,  
*Le livre des livres,  
Graphisme des livres au fil  
du temps*,  
Paris, Pyramyd,  
2012
- 2012**  
Jean-Michel Gériidan,  
Jean-Noël Lafargue,  
*Processing.  
Le code informatique  
comme outil de création*.  
Paris, Pearson  
Campuspress, 2011
- 2010-2011**  
Steven Heller,  
Gail Anderson,  
*Nouvelle typographie  
ornementale*,  
Paris, Thames and  
Hudson, 2010

Graphisme en France propose chaque année une sélection d'ouvrages parus l'année précédente. Les ouvrages de cette liste ont été choisis par des étudiant·es de l'ésadhar parmi les trente bibliographies de Graphisme en France.

- 2009-2010**  
Collectif,  
*Petit Manuel de graphisme*,  
Paris, Pyramyd,  
2009
- 2008 - 2009**  
Roxane Jubert, Margo  
Rouard-Snowman,  
*Massin et le livre,  
la typographie en jeu*,  
Archibooks, 2007
- 2007**  
Steven Heller,  
*Paul Rand*,  
Paris, Phaidon,  
(traduit de l'anglais)
- 2006**  
Steven Heller, Mirko Illic,  
*Écrit à la main*,  
Paris, Thames & Hudson,  
(traduit de l'anglais)  
2005
- 2005**  
Amélie Gastaud,  
*Off the wall. Affiches  
psychédéliques de San  
Francisco 1966-1969*  
Paris, Thames & Hudson,  
2004
- 2004**  
Max Gallo,  
*L'Affiche. Miroir de  
L'histoire, miroir de la vie*,  
Paris, Parangon, 2002  
(rééd.)
- 2003**  
*Images du monde,  
monde des images*,  
13<sup>e</sup> Festival de l'affiche,  
Chaumont,  
2002
- 2002**  
Matt Woolman,  
*Moving type:  
design pour le temps  
et l'espace*,  
Paris, Pyramyd, 2001
- 2001**  
Jochen Gerner,  
*Toutazimut n°9, Berlin*,  
Rodez, éditions du Rouerge,  
2000
- 2000**  
Agnès Chavanon,  
Vincent Perrottet,  
*Dites voir!*,  
éditions Dumerchez, 1999
- 1999**  
collectif,  
*Nos vaches*,  
Paris, éditions Un sourire  
de toi et j'quitte ma mère,  
1999
- 1998**  
Rudy Vanderlans,  
Zuzana Licko,  
*Emigre: Graphic design  
into the digital realm*,  
Londres, Booth-Clibborn,  
1995
- 1997**  
Pierre Duplan,  
Roger Jauneau,  
*Maquette et mise en page*,  
éditions du Moniteur,  
1992
- 1996**  
Paul Rand,  
*Design, forms and chaos*,  
Yale university Press,  
1993
- 1995**  
collectif,  
*Signes n°13*,  
Mithra éditions,  
1994
- 1994**  
collectif,  
*Azimuts n°4*,  
ESAD St Étienne,  
1993

## Adrian Frutiger, son œuvre typographique

14 avril - 25 juin  
Exposition consacrée à Adrian Frutiger, créateur de caractères, récompensé au Grand prix National des arts graphiques. *Maison du livre, de l'image, et du son*  
69100 Villeurbanne

## La pédagogie d'Henryk Tomaszewski

7 mars - 22 avril  
Exposition autour du travail d'Henryk Tomaszewski et de ses élèves des beaux-arts de Varsovie. Un colloque et un catalogue sont prévus.  
Forum Culturel du Blanc Mesnil  
93150 Le Blanc Mesnil

## Jean Widmer graphiste, un écologiste de l'impression

8 novembre - 12 février  
Exposition des créations de Jean Widmer et de son atelier *Visuel Design*. Un catalogue est édité par le centre Pompidou.  
Centre Georges Pompidou  
75191 Paris

## Nous travaillons ensemble

Automne  
Exposition du travail de ce groupe indépendant qui se veulent « politiques » au sens original du terme.  
Galerie du Bar Floréal

## Graphisme dans la rue

75020 Paris  
Juin  
Festival exposant une série d'images sur le thème de la ville sur des panneaux d'affichages. Édition présentée par Gérard Paris-Clavel et Marc Pataut.  
*Maison pour tous*  
4120 Fontenay-sous-bois

## Anthon Beeke

10 février - 15 mars  
Exposition du travail exubérant et provocateur de ce graphiste néerlandais réalisé surtout pour le domaine culturel.  
*École des arts de Toulouse*  
31000 Toulouse

## Lost & found

18 mai - 3 septembre  
Exposition du groupe britanniques *Objets trouvés, design britannique critique*. Un catalogue est disponible.  
*Arc en rêve centre d'architecture*  
33000 Bordeaux

## Sang neuf

20 janvier - 11 février  
Exposition proposée par gême concept ainsi que Mambo autour de la feuille de soins de la Sécurité Sociale détournée à l'aide du graff.  
*La Laiterie*  
67000 Strasbourg

## Questions d'étiquettes

22 octobre - 31 décembre  
Exposition autour de l'objet étiquette, diffusée en masse depuis le 18<sup>e</sup> siècle. Regroupement de milliers d'étiquettes triées par produits et thèmes.  
*Bibliothèque Forney*  
75000 Paris

## Graphisme dans la rue 1993-2003

12 mai - 08 juin  
Événement annuel fêtant ses dix ans autour de nombreuses animations et d'affichage dans l'espace public.  
*166 Boulevard Gallieni*  
94120 Fontenay-sous-Bois

## « ABCDPF »

29 janvier  
Conférence avec Philippe Millot autour de la conception du livre, de l'exploration du rapport entre le contenu et la forme  
*école supérieure des beaux-arts*  
31000 Toulouse

## Earthquakes & aftershocks

4 - 28 Janvier  
Exposition d'affiches des étudiants du *California Institute of the Arts*. Une conférence avec Michel Bouvet, Louise Sandhaus et Catherine de Smet ainsi qu'une publication sont prévues.  
*école des beaux-arts de Rennes*  
35000 Rennes

## Multiimages XI, Trafik

5 - 2 juillet  
Exposition du travail de Trafik, atelier qui investit les nouvelles technologies pour des commandes institutionnelles, culturelles et industrielles.  
*Centre de la ferme du buisson*  
77437 Marne-la-vallée

## Jocelyn Cottencin, Just a Walk

26 janvier - 11 mars  
Exposition proposant une réflexion sur le déplacement, qu'il soit géographique ou utopique autour de photographies, vidéos, d'installations ou de design graphique.  
*La Criée centre d'art contemporain*  
35000 Rennes

## Normes, formats, supports

1 - 13 décembre  
Colloque autour de l'intense créativité normative des années vingt mises en parallèle avec les révolutions technologiques du début du XX<sup>e</sup> siècle.  
*école des beaux-arts*  
33800 Bordeaux

## Nographie

8 octobre - 23 décembre  
Au lieu d'une exposition de son travail sous forme de bilan, Jean-Jacques Tachdjian présente ses créations dans l'esprit d'une fête foraine.  
*La Condition publique*  
59100 Roubaix

## Futura

Mai - juillet  
Cette exposition retrace l'histoire et les utilisations les plus intéressantes du Futura, créé par l'artiste et typographe allemand Paul Renner et publié en 1927 par la fonderie Bauer.  
*Galerie Anatome*  
75011 Paris

## Graphisme et French Touch

11 octobre - 28 avril  
Exposition qui revient sur les collaborations du début des années 90 entre graphistes et labels de musique électro  
*Les Arts Décoratifs*  
75001 Paris

## Les puces typo

25 mai  
Pour cette troisième édition, les professionnels, les jeunes créateurs, passionnés et amateurs se retrouvent et proposent livres neufs ou d'occasion, objets et images collectés ou créés et micro éditions.  
*Fonderie de l'Image*  
93170 Bagnole

## Pourquoi écrit- on? Pour qui? Comment?

10 mars  
Conférence avec Henri Mèrou, calligraphe ayant constitué un fonds de 40 000 cahiers d'écoliers de 1625 à nos jours et aborde l'importance de l'écriture manuscrite.  
*Archives municipales*  
69002 Lyon

## Lecture(s) de forme, forme(s) de lecture

30 avril - 15 mai  
Exposition des étudiants de l'École nationale supérieure d'art de Nancy coordonnée par Brice Domingues (Officeabc) ayant pour base la série *The prisoner* (1967). Ces travaux sont une recherche sur les potentiels narratifs.  
*My Monkey*  
54000 Nancy

## Maximage

4 février  
Conférence du duo de designers et graphistes David Keshavjee et Julien Tavelli de Maximage autour de leurs créations éditoriales, graphiques et typographiques.  
*Centre culturel suisse*  
75003 Paris

## Une Saison graphique

17 mai - 2 juillet  
8<sup>e</sup> édition de l'événement Une Saison Graphique autour de multiples approches du design graphique. Au programme: Studio Superscript, Olivier Douzou, Open source Publishing, Norm, Gilles Furtwängler, Formes vives, Constance Guisset et Agnès Dahan.  
76600 Le Havre

## Frédéric Teschner

03 février - 28 avril

Exposition sur le travail de Frédéric Teschner pensée comme une plongée dans sa matière visuelle et graphique élaborée à partir de formes et de textures récoltées au fil de divers glanages.  
Passerelle, centre d'art  
29200 - Brest

## Pierre Fauchoux :

**Espaces de lecture, lectures d'espaces**  
Exposition guidée par la recherche de Catherine Guiral, Brice Domingues et Catherine Geel pour découvrir cette figure de l'édition française, ainsi que son travail sur l'architecture et l'urbanisme.

Le Signe, centre national du graphisme  
52 000 Chaumont

## Le papillon dans l'atelier rose

15 décembre - 19 janvier

Exposition de Raphaël Garnier, graphiste et illustrateur. Il expose ici des dessins sur papier rose épinglés sur le mur, comme une collection de papillons luxueux.  
Ravisius Textor  
58000 Nevers

## Écritures japonaises

27 - 28 octobre

Exposition de travaux de designers japonais, français et suisses sur les caractères japonais et le contexte de leur création.

Inalco  
75013 Paris

## Icônes by Susan Kare

9 mars

Rétrospective sur le travail de la pionnière du pixel art Susan Kare. Cette exposition montre ses inspirations et son influence visuelle sur le monde numérique.

Musée de l'Imprimerie  
69002 Lyon

## En toutes lettres M/M (Paris)

5 janvier - 25 février

Exposition retraçant trente années de pratique du studio M/M (Paris). Retour sur des lettrages et polices, mais aussi des affiches entoilées et montées sur châssis.

Galerie Air de Paris  
93230 Romainville

## La 10<sup>e</sup> Nuit du générique

4 avril

La dixième édition de la Nuit du générique présente les conférences de deux créateurs de génériques : Mathieu Decarli et Joyce N. Ho. Génériques hongkongais commentés et remises de prix sont au programme.

Forum des images  
75001 Paris

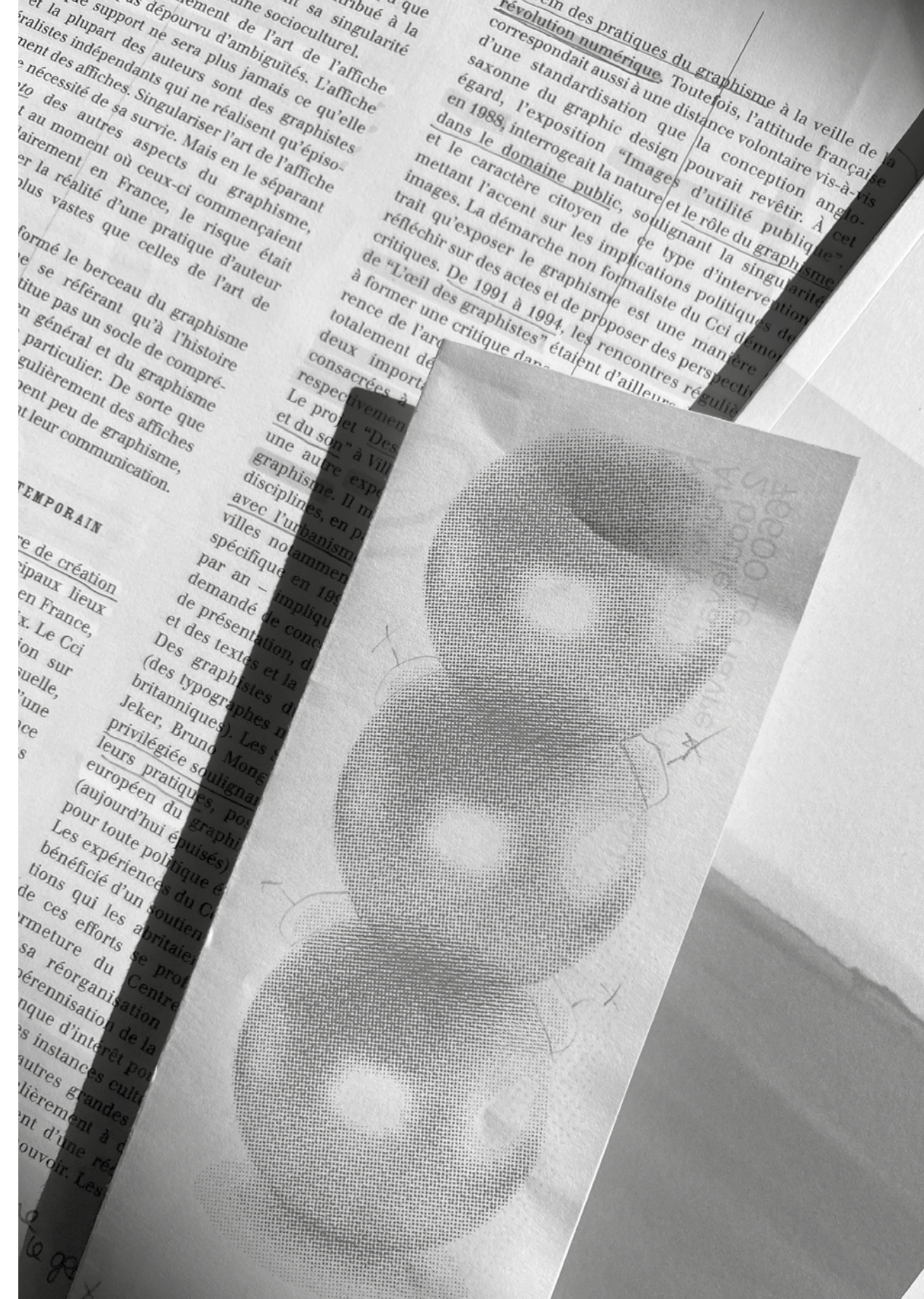
## Journée d'étude :

**30 ans de Graphisme en France**  
30 ans de la revue

Graphisme en France menée par des étudiants de 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> année. Plusieurs acteurs du design graphique interviennent afin de se questionner sur la discipline et les évolutions du design graphique.

Musée André Malraux  
76000 Le Havre

Encore plus à venir...



30 ans de Graphisme en France en revue est une publication réalisée par un groupe d'étudiant-es en DNSEP Design graphique et interactivité, accompagné-es par les enseignant-es Gilles Acézat et Vanina Pinter. Pendant un an, les étudiant-es ont travaillé à partir des trente numéros de la revue Graphisme en France, éditée par le Cnap- Centre national des arts plastiques. À la fois document graphique, source historique et recueil de textes critiques, cette revue a fait l'objet d'une exploration plurielle. Ces recherches ont également donné lieu à une journée d'étude et de rencontres avec des graphistes invité.es et des étudiants.es intervenant.es des écoles d'art et de design partenaires: Véronique Marrier, conservatrice, responsable de la collection design graphique du Cnap, Martin Plagnol (studio Kiösk), Jeremy Landes, Julie Blanc, Éloïsa Perez, Fanette Mellier et Sarah Salomé Delétain, designers graphique; Coline Landemaine, École supérieure d'art et de design d'Amiens; Eowyn Asselin, École supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg; Zineb Ammar, École Supérieure d'Art et de Communication de Cambrai

À travers ce corpus de recherches, de temps d'échanges, de mis en relation et d'exploration, il s'agissait de mettre en partage, de questionner et rendre lisible, l'importance du design graphique dans notre société contemporaine et la pertinence des recherches des auteur.ices.

#### Conception graphique de la publication, programmation et organisation de la journée d'étude:

Théo Bernard, Salomé Dupontreüé, Charlotte Escalier, Yuna Le Gac, Ysaline Le Rouillé, Flora Gouache, Louise Fantozzi

Avec Odilon Aouatah, Maïa Coëffic, Gaëtan Houlman, Samuel Papon, Marius Portier, Dorine Rats, Méline Grellier.

Un grand merci aux graphistes d'avoir répondu favorablement aux questions des étudiants et d'avoir contribué à ce travail:

Julie Blanc, Jérémy Landes, Elsa Aupetit et Martin Plagnol (studio Kiösk), Éloïsa Pérez, Fanette Mellier, Clémence Imbert, Sarah Salomé Delétain

Directeur.ice.s d'édition:  
Gilles Acézat, Vanina Pinter

#### Corrections: Yves Troyard

La publication est consultable à la Bibliothèque de l'ésadhar, et accessible sur demande auprès du service communication: [communication@esadhar.fr](mailto:communication@esadhar.fr)

#### Partenaires

Service culturel de l'Université Le Havre-Normandie Cnap- Centre national des arts plastiques. École supérieure d'art et de design d'Amiens École supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg École Supérieure d'Art et de Communication de Cambrai

L'ésadhar remercie chaleureusement Véronique Marrier pour son soutien, les graphistes pour leur

disponibilité et leur générosité, les enseignant.es, les écoles d'art partenaires, tous les étudiants.es et l'ensemble des personnes qui par leur travail et leur participation ont permis la réalisation de cette journée.

Achévé d'imprimé sur les presses de l'imprimerie Nii (Colombelles) 300 exemplaires Papier Munken polar et Savannah saumon de coloration Typographies: Vénus+, réalisée par les étudiant.es de l'eesab Rennes Baskerville, réalisée par les étudiant.es de l'atelier national de recherche typographique (ANRT)

ISBN: 970-10-90287-21-1

ésadhar



Flora: J'ai l'impression que les articles publiés s'adressent à une catégorie assez spécifique de designers graphiques. Par exemple, ils n'évoquent jamais les différents métiers liés au jeu vidéo, au cinéma, au clip ou au motion design – des pratiques davantage numériques.

Louise: C'est justement ce qui peut rendre le terme design graphique complexe: il englobe plusieurs manières de pratiquer et d'exercer ce métier. Il serait intéressant de demander à Véronique Marrier quelle est la définition du design graphique selon elle et selon le Cnap.

Le design graphique est un domaine de la création contemporaine qui vise à entrer en contact avec un-e commanditaire et à résoudre des problématiques de communication variées: édition, signalétique, identité visuelle, site internet etc. ↻

Romane: Nous pourrions aussi demander ça à chaque invité.e durant la journée d'étude 30 ans de Graphisme en France en revues.

Louise: Je voulais vous demander: quel est votre numéro préféré de GeF?

Maïa: Celui de 2019, GeF n°25 – Typographie, transmission, création, et celui publié en 2022, GeF n°28 – Création, outils, recherche.

Charlotte: Moi aussi GeF n°28 m'a marqué par la grande accessibilité de son contenu, mais aussi parce que je l'ai trouvé très intéressant.

Salomé: J'aime aussi beaucoup GeF n°26 – Écrire le design graphique.

Flora: Pour ma part, c'est GeF n°27 – Design graphique et société, puisque c'est celui avec lequel j'ai découvert la publication.

Romane: Pour moi ce serait GeF n°10 – Graphisme et édition.

Théo: Personnellement, j'ai beaucoup aimé ceux qui sont sur le code: GeF n°28 – Création outils, recherche, GeF n°18 – code <> outils <> design et GeF n°05 – Graphisme et informatique: rapide bilan d'une liaison durable – mais cela va peut-être évoluer avec les prochains numéros à venir!

Louise: J'ai adoré GeF n°29, qui propose une discussion entre Sara de Bondt, Catherine Guiral et Alice Twemlow. Elles y abordent de nombreux aspects du graphisme et de son histoire, en s'appuyant sur une multitude de ressources.

Maïa: Il est très intéressant, mais je l'avais trouvé assez difficile d'accès lorsque je l'ai lu pour la première fois, il y a deux ans. En le relisant aujourd'hui, ma lecture en est complètement différente.

Louise: Quel sujet aimeriez-vous particulièrement voir traité dans un numéro de GeF?

Charlotte: Je pense que ce serait quelque chose en lien avec nos sujets de mémoire!

Maïa: Dans mon cas, j'aimerais beaucoup un numéro sur l'ornement. Dans GeF n°25 – Typographie: transmission, création, variation, j'y perçois une volonté de s'affranchir des codes graphiques habituels – il y est question de typographie variable et de jeu de formes, je pense que c'est pour ça que j'apprécie autant ce numéro.

Louise: Qu'entends-tu par codes graphiques habituels?

Maïa: Je parle surtout de la standardisation de certaines formes graphiques. Ce qui me plaît dans le graphisme et la typographie, c'est justement la richesse des formes et la pluralité des techniques.

Louise: Je te pose la question, car dans le numéro auquel tu fais références, figure la réinterprétation d'un vocabulaire classique des formes éditées – ligature, filets, ornement et blason. Je trouve intéressant de comparer les pages d'objets édités dans notre contemporanéité et celles d'objets beaucoup plus anciens – comme des manuels typographiques ou autres vieux et beaux livres – afin d'en observer les récurrences et les origines de certaines formes.

Charlotte: Personnellement, j'adorerais qu'un numéro soit consacré à l'aspect physique du livre, à sa matérialité et aux questions de fabrication. Il y a déjà eu une publication sur l'édition en 2003, ce serait intéressant de voir un sujet similaire abordé plus de vingt ans après.

Salomé: Pour ma part, je m'interroge beaucoup sur des aspects plus concrets du quotidien d'un-e designer graphique. J'aimerais lire des témoignages de professionnel·les, sur l'économie de leurs pratiques, leur manière de travailler, et comment elles trouvent un équilibre entre travail de commande et projets plus auto-initiés ou personnels.

Maïa: C'est aussi une question qui pourrait être intéressante à poser aux personnes invitées lors de la journée d'étude.

Maïa: Et toi Théo, il y a une thématique que tu aimerais voir dans GeF?

Théo: J'aime l'idée d'explorer des thèmes divers à travers le prisme du design graphique, comme la musique par exemple. Il pourrait y avoir des choses sur des graphistes qui ont travaillé pour des festivals de musique. Les notions d'amateur ou d'autodidacte m'intéressent aussi, surtout avec les outils mis à disposition et les ressources en lignes.

Yuna: Je comprends ce que tu veux dire, Théo, et je suis d'accord avec toi. Je compare un peu GeF avec des mémoires d'étudiant·es, et ce que je trouve intéressant dans ces derniers, c'est la richesse

et la diversité des sujets, que je trouve souvent originaux. Par ailleurs, la question de l'enseignement et de la place qu'il occupe dans notre profession me semble importante à aborder: a-t-on forcément besoin de passer par des écoles pour accéder à un métier, en l'occurrence celui de designer graphique? Par exemple, en DnMade et en DNA, les méthodes d'enseignement et le contenu des formations sont un peu différents. Pourquoi et quelles sont réellement les différences? Préparent-elles aux mêmes métiers et pratiques?

Maïa: C'est vrai qu'un numéro pratique sur ce qu'est le métier de design graphique pourrait être intéressant, c'est ce que faisait GeF n°2 publié en 1995, mais le temps a passé, qu'en est-il aujourd'hui?

Romane: Un numéro consacré aux pratiques de l'image et de la photographie me plairait beaucoup. J'aimerais qu'il développe des questionnements sur les rapports texte/image, les archives iconographiques, la fabrication des images, et tout ce qui s'y rapporte.

Louise: Résumons tout ce qui s'est dit. Globalement, nous avons tous·tes découvert GeF dans le cadre de nos études.

Maïa: Découvert oui, mais intéressé·es par le contenu parfois plus tard.

Louise: Exactement, il y a des temporalités différentes entre le fait de posséder l'objet et le fait de le lire. Il y a également ce rapport d'outils: outils de travail, outils de recherche et de références.

Romane: Une sorte de savoir commun et collectif.

Louise: Nous évoquons aussi la dissonance entre la volonté d'en faire un objet de savoir diffusé à grande échelle et gratuitement et en même temps, la rareté de l'objet provoquée par la difficulté à se le procurer.

Théo: Sentiment de rareté peut-être, mais n'oublions pas que le PDF est disponible en ligne.

Louise: Je ne pense pas que l'objet soit particulièrement rare, c'est une impression ressentie du fait de la difficulté que l'on peut rencontrer pour s'en procurer un.

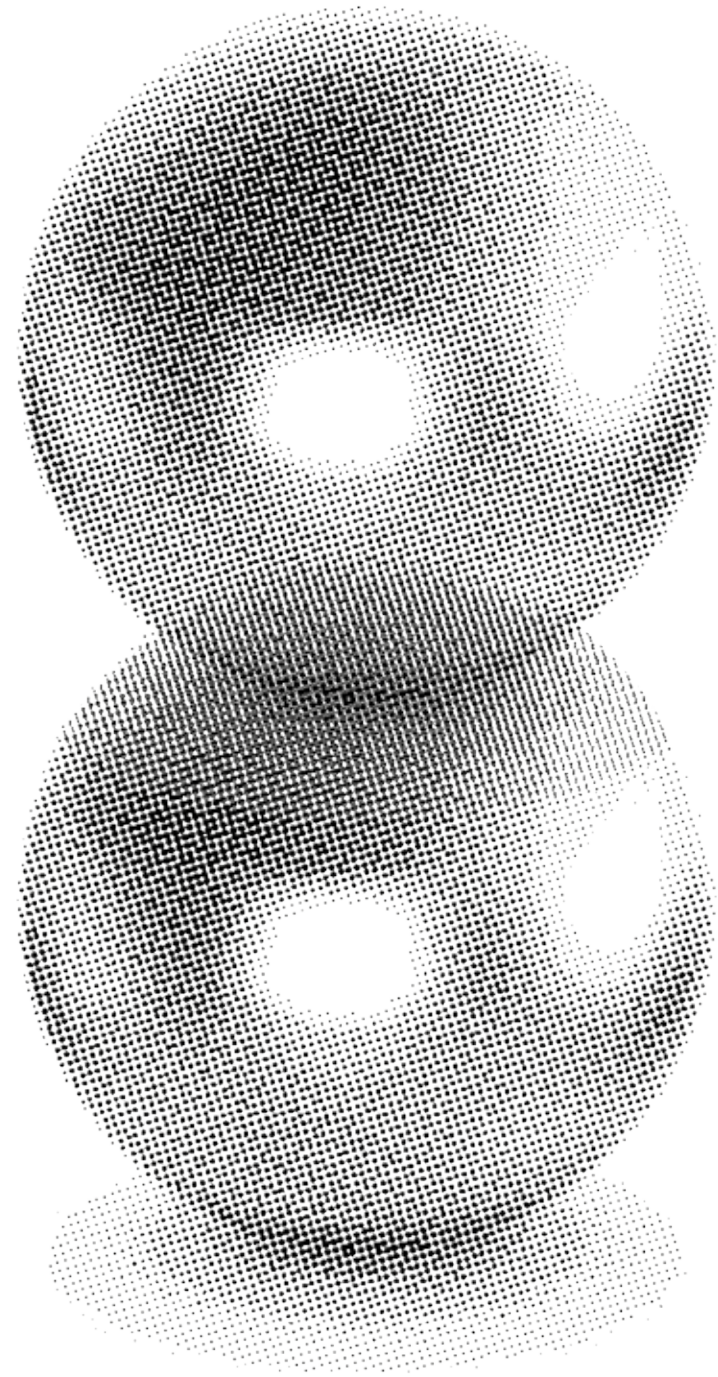
Charlotte: J'ai aussi le sentiment que c'est un outil pédagogique à destinations des étudiant·es et des écoles. Je me demande aussi quel est le lectorat de la publication.

À l'origine la publication était destinée aux designers graphiques et aux diffuseur·ses de ce domaine. Le lectorat s'est élargi aux responsables d'institutions culturelles, aux responsables de la communication, aux personnes de la chaîne graphique et aux écoles publiques et privées. Depuis 2004, GeF est imprimé à dix mille exemplaires, elle est aussi disponible en anglais en PDF, sur le site internet du Cnap. ↗

Maïa: Je pense que d'une certaine manière GeF m'a ouvert l'esprit.  
Cela permet de mieux comprendre le métier vers lequel nous nous dirigeons.  
C'est un support pour ne pas se sentir trop seule, les revues répondent  
à des questionnements et à des doutes que nous pouvons avoir,  
c'est vraiment utile et intéressant d'en avoir dans sa bibliothèque!

Théo: Cela permet de mettre des mots sur nos pensées.

**En complément de notre discussion, nous avons formulé  
plusieurs questions à Véronique Marrier, le 09 octobre 2025.  
Ses réponses sont intégrées au fil de la retranscription  
de nos échanges étudiants. ↗**



## Étude caractéristique des Graphisme en France 1994-2025

### Graphisme en France, n°1

Titre : ***Lieux et rencontres***
Année de publication : 1994
Éditeur : Cnap
Designer : Evelyne Deltombe
Auteur : Michel Wlassikoff
Nombre de pages : 8
Nombre de pages couleurs : 8
Nombre d'images : 24
Nombre d'articles : 2
Dimensions : 210 × 296 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Caractères typographiques : News Gothic
Imprimerie : IPA Patoux
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°2

Titre : ***Graphismes***
Année de publication : 1995
Éditeur : Cnap
Designers : Daniel Perrier, Emmanuelle Vacher
Auteur : Frédéric Massard
Nombre de pages : 16
Nombre de pages couleurs : 11
Nombre d'images : 27
Nombre d'articles : 5
Dimensions : 199 × 296 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Nombre de caractères : 75 432
Nombre de mots : 11 872
Caractères typographiques : Meta Pro, Spike, ITC Slinbach
Imprimerie : Imprimerie Mestivier / Print Image
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°3

Titre : ***Une bibliothèque de référence***
Année de publication : 1996
Éditeur : Cnap
Designer : Roxane Jubert
Auteur : Michel Wlassikoff
Nombre de pages : 12
Nombre de pages couleurs : 12
Nombre d'images : 8
Nombre d'articles : 2
Dimensions : 210 × 297 mm
Façonnage : Dos carré collé, impression offset
Nombre de caractères : 75 432
Nombre de mots : 11 987
Caractères typographiques : ITC Officina Sans
Papiers de couverture : Job Parlux 135 g/m<sup>2</sup>
Papiers intérieurs : Job Parlux 135 g/m<sup>2</sup>
Imprimerie : IPA Patoux
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°4

Titre : ***Espoirs / Interrogations***
Année de publication : 1997
Éditeur : Cnap
Designer : Pierre di Scullo
Auteur : Jean-François de Canchy
Nombre de pages : 9
Nombre de pages couleurs : 9
Nombre d'images : 17
Nombre d'articles : 14
Dimensions : 210 × 297 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Nombre de caractères : 29 932
Nombre de mots : 5 324
Imprimerie : IPA Patoux
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°5

Titre : ***Graphisme et informatique : rapide bilan d'une liaison durable***
Année de publication : 1998
Éditeur : Cnap
Designer : Jeanne Verdoux
Auteur : Jean-François de Canchy
Nombre de pages : 6
Nombre de pages couleurs : 6
Nombre d'images : 28
Nombre d'articles : 2
Dimensions : 201 × 285 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Nombre de caractères : 75 678
Nombre de mots : 11 646
Caractères typographiques : Emperor 8, OCR-A
Imprimerie : Imprimerie Mestivier
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°6

Titre : ***Le caractère singulier de la typographie***
Année de publication : 1999
Éditeur : Cnap
Designers : Isabelle Guillaume, Pierre Peronnet
Auteur : Guy Amselem
Nombre de pages : 11
Nombre de pages couleurs : 11
Nombre d'images : 32
Nombre d'articles : 2
Dimensions : 170 × 245 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Nombre de caractères : 266 789
Nombre de mots : 53 646
Caractères typographiques : Gaultier Pro
Imprimerie : 4M Impressions
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°7

Titre : ***Le graphisme et l'Europe***
Année de publication : 2000
Éditeur : Cnap
Designers : Laurent Mercier, Agnès Rousseaux
Auteur : Guy Amselem
Nombre de pages : 12
Nombre de pages couleurs : 12
Nombre d'images : 17
Nombre d'articles : 8
Dimensions : 210 × 297 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Caractères typographiques : Square Slabserif 711 Medium
Nombre de caractères : 43 646
Nombre de mots : 978
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°8

Titre : ***La commande***
Année de publication : 2001
Éditeur : Cnap
Designer : Jean-Marc Ballée
Auteur : Hugues Leroy
Nombre de pages : 17
Nombre de pages couleurs : 10
Nombre d'articles : 2
Nombre d'images : 14
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Caractères typographiques : Impact, Berkeley, Contact Bold Condensed
Nombre de caractères : 89 997
Nombre de mots : 14 998
Imprimerie : 4M Impressions
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°9

Titre : ***Farger une culture graphique***
Année de publication : 2002
Éditeur : Cnap
Designer : Sylvain Enguehard
Auteur : Michel Wlassikoff
Nombre de pages : 24
Nombre de pages couleurs : 18
Nombre d'images : 43
Nombre d'articles : 14
Dimensions : 200 × 268 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Caractères typographiques : Country Western Regular, BaumWell Regular
Nombre de caractères : 69 091
Nombre de mots : 11 091
Imprimerie : 4M Impressions
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°10

Titre : ***Graphisme et édition***
Année de publication : 2003
Éditeur : Cnap
Designer : Cyril Cohen
Autrice : Catherine de Smet
Nombre de pages : 20
Nombre de pages couleurs : 4
Nombre d'images : 30
Nombre d'articles : 8
Dimensions : 200 × 268 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Nombre de caractères : 104 091
Nombre de mots : 17 798
Imprimerie : Imprimerie Comelli
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°11

Titre : ***L'histoire : une perspective d'avenir***
Année de publication : 2004
Éditeur : Cnap
Designer : Wijitje Van Rooijen
Autrices : Roxane Jubert
Nombre de pages : 24
Nombre de pages couleurs : 24
Nombre d'images : 32
Nombre d'articles : 9
Dimensions : 200 × 268 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Caractères typographiques : Grotisque MT Std. Univers LT Std
Nombre de caractères : 105 980
Nombre de mots : 18 020
Imprimerie : 4M Impressions
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°12

Titre : ***Profession graphiste***
Année de publication : 2005
Éditeur : Cnap
Designer : Frédéric Teschner
Auteur : François Caspar
Nombre de pages : 28
Nombre de pages couleurs : 28
Nombre d'images : 41
Nombre d'articles : 6
Dimensions : 200 × 268 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Caractères typographiques : Helvetica Neue, Sabon
Imprimerie : 4M Impressions
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°13

Titre : ***Chronologie du graphisme en France au xx<sup>e</sup> siècle***
Année de publication : 2006
Éditeur : Cnap
Designer : Laurent Mészáros
Auteurices : Michel Wlassikoff
Nombre de pages : 20
Nombre de pages couleurs : 20
Nombre d'images : 55
Nombre d'articles : 1
Dimensions : 200 × 268 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Imprimerie : Blanchard Printing
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°14

Titre : ***Visible/Invisible***
Année de publication : 2007
Éditeur : Cnap
Designer : Loran Stoskopf
Autrice : Catherine de Smet
Nombre de pages : 34
Nombre de pages couleurs : 34
Nombre d'images : 45
Nombre d'articles : 1
Dimensions : 200 × 268 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Caractères typographiques : Sabon Next (Jean-François Porchez)
Imprimerie : Blanchard Printing
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°15

Titre : ***Apprendre et désapprendre***
Année de publication : 2008-2009
Éditeur : Cnap
Designer : Dasbat (Myriam Barchehat, Anne Denastas)
Auteurices : Catherine de Smet
Nombre de pages : 36
Nombre de pages couleurs : 36
Nombre d'images : 48
Nombre d'articles : 1
Dimensions : 201 × 243 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Caractères typographiques : Fedra (Peter Bilak)
Imprimerie : IMP Blanchard
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°16

Titre : ***Typographie***
Année de publication : 2009-2010
Éditeur : Cnap
Designer : Atelier Miesli
Auteurices : Thomas Huot-Marchand, Michel Wlassikoff, Jean-Baptiste Levêq, Peter Bilak
Nombre de pages : 40
Nombre de pages couleurs : 40
Nombre d'images : 38
Nombre d'articles : 4
Dimensions : 190 × 268 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Imprimerie : Stipa (Montreuil)
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°17

Titre : ***À l'épreuve du temps***
Année de publication : 2010-2011
Éditeur : Cnap
Designer : Atelier 25 (Capucine Merkenbrack, Chloé Tercé)
Auteurices : Emily King, Jérôme Denis & David Pontille, Véronique Vienne
Nombre de pages : 24
Nombre de pages couleurs : 24
Nombre d'images : 50
Nombre d'articles : 3
Dimensions : 170 × 245 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Caractères typographiques : Letter gothic et Trade gothic condensed n° 20.
Imprimerie : Escourbiac
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°18

Titre : ***Le design graphique, une pratique en mutation***
Année de publication : 2012
Éditeur : Cnap
Designer : Pentagon (Guillaume Allard, Johann Aussage, Vanessa Goetz), Auteurices : Kévin Donnot, Annick Lantenois, Casey Reas & Chandler McWilliams
Nombre de pages : 52
Nombre de pages couleurs : 52
Nombre d'images : 30
Nombre d'articles : 3
Dimensions : 165 × 235 mm
Imprimerie : Escourbiac
Caractères typographiques : Stag (Christian Schwartz, 2007)
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°19

Titre : ***Signalétique***
Année de publication : 2013
Éditeur : Cnap
Designer : Atelier Tout va bien (Anna Chevance, Mathias Reynoird)
Auteurices : Jérôme Denis, David Pontille, Rafael Soares Gonçalves et Vanina Pinter
Nombre de pages : 64
Nombre de pages couleurs : 64
Nombre d'images : 52
Nombre d'articles : 4
Dimensions : 192 x 240 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Caractères typographiques : Maax (Damien Gautier et Quentin Margat)
Imprimerie : imprimerie Darantière
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°20

Titre : ***Vingt ans de Graphisme en France***
Année de publication : 2014
Éditeur : Cnap
Designer : Charlotte Gavuin et Matthieu Meyer
Auteurices : Alice Savoie, Anthony Masure, Vivien Philizot, Tombolo, Michel Wlassikoff
Nombre de pages : 96
Nombre de pages couleurs : 96
Nombre d'articles : 5
Dimensions : 192 x 256 mm
Façonnage : Reliure dos carré collé, impression offset
Caractères typographiques : Grotisque 6, Kelvin Sans, Lyon
Imprimerie : Art & Caractère
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°21

Titre : ***La direction artistique de presse et de magazines***
Année de publication : 2015
Éditeur : Cnap
Designer : Juliette Goiffon et Charles Beauté (Ultragramme)
Auteurices : Pierre Ponant, Véronique Vienne, Angelo Cirimele, Francesco Franchi
Nombre de pages : 100
Nombre de pages couleurs : 100
Nombre d'articles : 4
Dimensions : 220 × 285 mm
Façonnage : Reliure dos carré collé, impression offset
Caractères typographiques : Trianon et Origin (Production Type) et Wigrum (Bureau des affaires typographiques)
Imprimerie : Stipa (Montreuil)
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°22

Titre : ***La recherche dans les champs du design graphique et de la typographie***
Année de publication : 2016
Éditeur : Cnap
Designer : Alice Jauneau et David Vallance
Auteurices : Eloïsa Pérez, Catherine Guiral, David Pontille, Annick Lantenois et Gilles Rouffineau, Sébastien Morlighem, Catherine de Smet
Nombre de pages : 224
Nombre d'articles : 6
Dimensions : 112 × 167 mm
Façonnage : Reliure dos carré cousu collé, impression offset
Caractères typographiques : Walther de Sarah Kremer
Imprimerie : Escourbiac
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°23

Titre : ***Logos et identités visuelles***
Année de publication : 2017
Éditeur : Cnap
Designer : Atelier Kiösk, Elsa Aupetit et Martin Plagnol
Auteurices : R. Roger Remington, Paul Rand, Vivien Philizot, Ruedi Baur, Martin Lorenz
Nombre de pages : 56
Nombre de pages couleurs : 56
Nombre d'images : 83
Nombre d'articles : 10
Dimensions : 214 × 244 mm
Façonnage : Reliure piquée, impression offset
Caractères typographiques : Programme de Maximage
Imprimerie : Media Graphic
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°24

Titre : ***Exposer le design graphique***
Année de publication : 2018
Éditeur : Cnap
Designer : Camille Bonnivard
Auteurices : Clémence Imbert, Maddalena Dalla Mura, Lise Brosseau, John Sueda
Nombre de pages : 76
Nombre de pages couleurs : 76
Nombre d'articles : 4
Dimensions : 210 × 280 mm
Façonnage : Reliure dos carré collé, impression offset
Caractères typographiques : David par Émilie Rigaud et Nantes par Luzi Gantenbein
Imprimerie : Chirat (Saint-Just-la-Pendue) (42)
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°25

Titre : ***Typographie, transmission, création, variation***
Année de publication : 2019
Éditeur : Cnap
Designer : Rozenn Voyer et Clément Faydit
Auteurices : Thomas Huot Marchand, Sébastien Morlighem,Indra Kupferschmid
Nombre de pages : 224
Nombre de pages couleurs : 45
Nombre d'articles : 3
Dimensions : 196 × 194 mm
Façonnage : Reliure dos carré collé, impression offset
Caractères typographiques : Henry par Matthieu Cortat et Figure par Alain Papazian
Imprimerie : CCI à Marseille
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°26

Titre : ***Écrire le design graphique***
Année de publication : 2020
Éditeur : Cnap
Designer : Théo Miller
Auteurices : Léonore Conte, Nolwenn Maudet et Vivien Philizot, Ellen Lupton, Richard Niessen
Nombre de pages : 100
Nombre de pages couleurs : 100
Nombre d'articles : 5
Dimensions : 205 × 295 mm
Façonnage : Dos carré collé, impression offset
Caractères typographiques : Ductil (Marion Sendral), Grandmaster (Lucas Descroix), Grisk (Ilya Naumoff et Benjamin Blaess), Black (Foundry), Minotaur et Minotaur Sans (Jean-Baptiste Levêq, Production Type)
Imprimerie : Simon Graphic (Ornans)
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°27

Titre : ***Design graphique et société***
Année de publication : 2021
Éditeur : Cnap
Designer : Studio Béton (Camille Trimardeau et Marion Caron)
Auteurices : Max Bruinsma, Élodie Boyer, Eloïsa Pérez
Nombre de pages : 110
Nombre de pages couleurs : 110
Nombre d'images : 94
Nombre d'articles : 3
Dimensions : 160 × 230 mm
Façonnage : Reliure suisse cousue collée, impression offset et sérigraphie pour la couverture
Caractères typographiques : Boogy Brut par Bureau Brut et Julien Priez (Bureau Brut), Matter Medium par Martin Vacha (Display®) et Immortel Vena G2 Italic par Clément Le Tulle-Neyret (205TF)
Imprimerie : Stipa (Montreuil)
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°28

Titre : ***Création, outils, recherche***
Année de publication : 2022
Éditeur : Cnap
Designer : studio F451 (Quentin Creuzet, Domitile Debret, Simon Bouvier)
Auteurices : Julie Blanc & Nolwenn Maudet, Anne-Lyse Renon, Joost Grootens
Nombre de pages : 160
Nombre de pages couleurs : 0
Nombre d'articles : 3
Dimensions : 140 × 200 mm
Façonnage : Reliure dos carré collé, impression offset
Caractères typographiques : Mercure de Charles Mazé (Abyme)
Imprimerie : Media Graphic (Rennes)
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°29

Titre : ***Histoire(s) de design graphique***
Année de publication : 2023
Éditeur : Cnap
Designer : Juliette Flécheux
Auteurices : Conversation entre Sara De Bondt (nl), Catherine Guiral et Alice Twemlow
Nombre de pages : 142
Nombre d'articles : 14
Dimensions : 170 × 226 mm
Façonnage : Reliure apparente cousue, collée, impression offset
Caractères typographiques : Muoto et Muoto Mono par Matthieu Cortat (405TF)
Imprimerie : Chirat (Saint-Just-la-Pendue) (42)
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°30

Titre : ***30 ans de Graphisme en France – 1994-2004***
Année de publication : 2024
Éditeur : Cnap
Designer : Louise Garrie
Auteurices : Olivier Huz, Vivien Philizot, Étienne Mineur
Nombre de pages : 90
Nombre de pages couleurs : 90
Nombre d'articles : 3
Dimensions : 180 × 255 mm
Façonnage : Reliure dos carré collé, impression offset
Caractères typographiques : Pachinko par Émilie Rigaud
Imprimerie : Stipa (Montreuil)
Nombre d'exemplaires : 10 000

### Graphisme en France, n°31

Titre : ***Futur souhaitable***
Année de publication : 2025
Éditeur : Cnap
Designer : Sarah Salomé Delétain
Auteurices : Roxane Jubert, Florence Cortat Roller, Nolwenn Maudet, Mark van Wageningen
Nombre de pages : 148
Nombre d'articles : 4
Dimensions : 150 x 210 mm
Façonnage : Reliure dos carré collé, impression offset
Caractères typographiques : Seabirds, par Rosalie Wagner (205TF), Ploquine par Emma Marichal (TypeTogether), Caramel par Hugo Lopez (X Cicéro) et Floréale par Jocelyn Cottencin
Imprimerie : Art & Caractère
Nombre d'exemplaires : 10 000