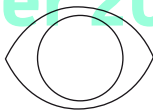
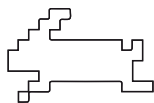
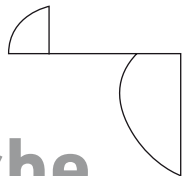


Journée d'études
23-24 janvier 2024



Enseigner
le design graphique
à l'université

Qu'est-ce que




la recherche

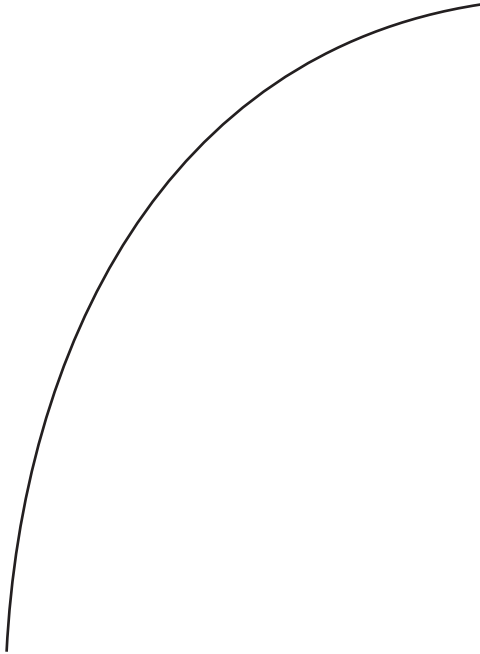
fait à la pédagogie ?

Université

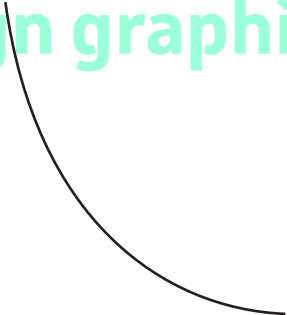


de Strasbourg


À quelles formes
d'engagement
la recherche
scientifique 
prédispose-t-elle
les étudiant·e·s ?



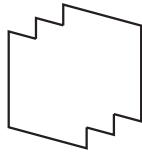
**Quels montages
théoriques et
croisements
disciplinaires pour
une formation
universitaire en
design graphique ?**



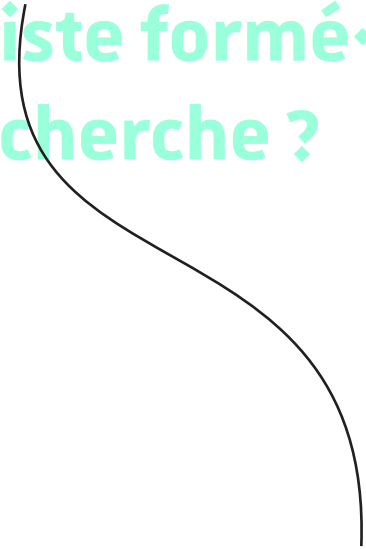
**Comment
l'enseignement
pratique et
théorique peut-il
composer avec des
savoirs extérieurs
au design
graphique ?**



Comment la formation en design graphique, au prisme de l'histoire et de la théorie, peut-elle favoriser l'exercice d'un regard critique sur le monde visuel ?

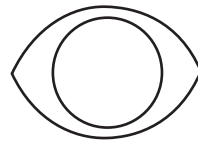


Quelles ouvertures professionnelles pour un·e graphiste formé·e à la recherche ?



Quelles
compétences
et quels savoirs
la recherche,
l'histoire et la
théorie peuvent-
elles apporter dans
les formations en
design graphique ?

À quelle
redéfinition
constructive de
la pratique du
design graphique
la recherche nous
convie-t-elle ?



Enseigner le design graphique à l'université

Qu'est-ce que la recherche fait à la pédagogie ?

À l'heure où la démocratisation des outils de conception graphique donne à chacun l'impression d'avoir une « license to design » – l'expression est de Katherine McCoy ([1997] 2019, 225) – il peut sembler curieux de se demander comment – voire, pour les plus pessimistes, pourquoi – enseigner le design graphique. C'est pourtant ce que continuent de faire, souvent avec enthousiasme, des enseignants et enseignantes qui se consacrent de nos jours à ce vaste domaine, que l'on qualifiera aussi bien de champ ou de discipline, aux contours diffus et en constante évolution.

Si les rapports entre design et pédagogie sont discutés depuis une centaine d'années, ils ont fait l'objet d'une problématisation plus précise dans la seconde partie du XX^e siècle, notamment par le biais de revues comme *Design Studies* (1979) ou *Design Issues* (1984) ou de conférences internationales. Dans l'histoire récente, les liens entre design et pédagogie ont été diversement envisagés à partir de questions méthodologiques, des compétences de conception, de la pratique réflexive, du geste, du dessin et de la créativité, ou encore de la formation des enseignant-es (Tortochot et al. 2020). Ces dernières années, plusieurs projets et travaux de recherche ont été consacrés à l'enseignement du design, au travers de journées d'études et de séminaires (« Pédagogie du design, design de la pédagogie », PROJEKT (EA 7447) à l'Université de Nîmes en 2017 ; « Enseigner le design : geste créatif et activité formative », GCAF, à l'INSPE d'Aix-en-Provence en 2020) ou encore de revues – le quinzième numéro de la revue *Sciences du design*, s'est donné pour thème « enseigner le design » (Dupont, Didier, et Nadon 2022).

Si l'on cherche une focalisation plus précise autour de la pédagogie du design graphique, il faut remonter à la fin du XX^e siècle, au moment où plusieurs expériences pédagogiques exigeantes en Europe et aux États-Unis arrivent à maturité. En 1997, Steven Heller organise à la School of Visual Arts le colloque « How We Learn What We Learn », dont les actes sont publiés l'année suivante sous le titre *The Education of a Graphic Designer* (1998), qui fera ensuite l'objet de plusieurs rééditions. Depuis lors, l'enseignement du design graphique a été abordé au fil d'une copieuse littérature, principalement anglo-saxonne. En France, il est pris comme thème du quinzième numéro de *Graphisme en France* (CNAP 2008), après avoir fait l'objet d'une mission de réflexion à la demande de la Délégation

aux arts plastiques du Ministère de la culture (1996), et être devenu le sujet de préoccupation d'une association, « Un coup de dés », active entre 2005 et 2012. La question de l'enseignement semble offrir un point de vue privilégié pour comprendre le design graphique : « [...] envisager le design graphique sous l'angle de l'enseignement, n'est-ce pas, tout simplement, en évoquer les principaux enjeux, que les problématiques de la transmission font apparaître avec évidence ? » (De Smet 2008, 3)

Pour autant, ces dernières années sont marquées par plusieurs phénomènes nouveaux et étrangers à ces différentes initiatives, qui invitent aujourd'hui à repenser le problème des rapports entre design graphique et enseignement avec une certaine urgence. D'une part, les formations en design graphique ont rapidement évolué en une vingtaine d'années en délaissant d'anciennes dénominations (publicité, communication visuelle, graphisme) tout en intégrant de nouvelles pratiques (Philizot et Maudet 2020) ; d'autre part la réflexion pédagogique doit aujourd'hui composer avec les enjeux posés par la recherche, qui a imprégné les programmes des écoles dans le contexte de l'uniformisation européenne des formations supérieures, tout en favorisant simultanément la mise en place de cursus universitaires en design et design graphique.

Si le design graphique est aujourd'hui enseigné à l'université, de quelle singularité cet enseignement est-il porteur ? Bien entendu, la forme institutionnelle (université, école ou enseignement secondaire) prise par cette singularité importe moins ici que son sens épistémologique et pédagogique. Donc pour le dire autrement : qu'est-ce qu'introduit, à l'endroit d'une formation en design graphique, l'adossement à la recherche ? Cette journée d'études vise à prolonger sur le terrain de l'enseignement les questions posées lors de l'exposition « Une cartographie de la recherche en design graphique », présentée au Signe, centre national du graphisme, en 2017 et de la journée d'études « Design graphique, manières de faire de la recherche » organisée au Centre Pompidou (CNAP, Université de Strasbourg, Bibliothèque Kandinsky) en 2021. Il s'agit d'interroger la manière dont la recherche déplace et transforme la pédagogie et l'enseignement du design graphique, en suivant trois axes principaux.

Dans toutes les questions qui suivent, « design graphique » est à la fois entendu comme activité et comme produit de cette activité, comme pratique sociale et comme objet culturel. Il est aussi envisagé au sens le plus large possible (édition, typographie, design d'information, pratiques numériques, etc.) – même si chaque occasion de s'interroger sur le design graphique est toujours aussi une occasion d'en définir les contours.

A. Quelles ouvertures professionnelles pour un-e graphiste formé-e à la recherche ? Quelles compétences et quels savoirs la recherche, l'histoire et la théorie peuvent-elles apporter dans les formations en design graphique ?

À l'heure où l'enseignement du design tend à délaisser les savoir-faire techniques au profit des conduites et des valeurs (Fauquembergue 2022), on a toutes les raisons de penser qu'une formation supérieure en design graphique doit viser bien autre chose que la maîtrise de trois logiciels et la constitution d'un portfolio. Dans ce contexte, les apports théoriques et la recherche peuvent être vus comme une manière, non pas de « résoudre des problèmes », mais de savoir les poser correctement (Blauvelt [1998] 2005, 106). À quelle redéfinition constructive de la pratique du design graphique la recherche nous convie-t-elle ?

On a souvent défini et situé le design graphique au croisement d'activités professionnelles très diverses (Durand et Sebag 2011), en allant jusqu'à reconnaître que son identité n'est jamais certaine d'être fixée (McCoy ([1997] 2019, 220). Cette impression est certainement renforcée par le développement récent de nouvelles approches attenantes au graphisme (design social, design contextuel, design de relations, design de médiation ou de politiques publiques, etc.), dans lesquelles les capacités réflexives, l'esprit critique, la culture historique et visuelle jouent un rôle de premier plan. Comment ces savoirs et ces compétences contribuent-ils à redéfinir les métiers du design graphique ? Si les formations en design graphique n'ont pas vocation à former nécessairement des technicien-ne-s, ni même des praticien-ne-s, quels savoirs et quelles compétences les programmes peuvent-ils et doivent-ils viser ?

B. Quels montages théoriques et croisements disciplinaires pour une formation universitaire en design graphique ? Comment l'enseignement pratique et théorique peut-il composer avec des savoirs extérieurs au design graphique ?

On a souvent déploré des manques théoriques et conceptuels dans la formation des graphistes (Emanuel et al. 1996). Pourtant, le design graphique, comme activité consacrée à la vie sociale des textes et des images, est bien une activité intellectuelle. Elle présente d'ailleurs des liens évidents avec les humanités, où se discutent activement depuis des décennies les enjeux posés par les signes et les images. La recherche invite à ce titre, à défaut de vouloir faire du design graphique une science (ce qu'il n'est pas), et comme le suggère Éric Tortochot au sujet du design, d'assumer une épistémologie transdisciplinaire (Tortochot et al. 2020) en composant avec des traditions théoriques très diverses (histoire de l'art, sémiologie, ou plus récemment, études visuelles, *media studies*, études numériques – pour ne donner que quelques exemples).

Comment ces champs théoriques peuvent-ils nourrir l'enseignement du design graphique ? Quelle place peuvent-ils trouver dans une recherche « en design graphique » ? Que se passe-t-il lorsque le design graphique et la typographie deviennent les objets d'une recherche convoquant des savoirs qui ne sont pas propres au design graphique ? À quelles méthodes et à quelles épistémologies une recherche de ce genre peut-elle avoir recours ?

Les arts et le design expérimentent depuis plusieurs dizaines d'années différentes formes de recherche (Frayling 1993), qui tendent à donner une place singulière à la pratique et aux conduites créatives, sous des formes que l'on a appelé recherche-crédation, recherche projet ou recherche-action (Raïche-Savoie et Déméné 2022). Si ces démarches ont mis en lumière les apports du design dans une activité de recherche, comment les compétences spécifiques des graphistes peuvent-elles être articulées avec / mobilisées dans / mises au service d'une recherche scientifique ? Quelle est la place du design graphique dans un travail de recherche et dans la formation à la recherche ?

C. À quelles formes d'engagement la recherche scientifique prédispose-t-elle les étudiant-e-s ? Comment la formation en design graphique, au prisme de l'histoire et de la théorie, peut-elle favoriser l'exercice d'un regard critique sur le monde visuel ?

Assurément, le design graphique est traversé par des problématiques sociales, auxquelles il doit en partie son identité. Pour le dire avec Marie-José Mondzain : « Le métier de graphiste est un métier critique qui remet en cause les modèles de production du visible et du lisible dans un tissu social lui-même contesté. » (Mondzain 2004, 9). Comment l'enseignement supérieur et la recherche peuvent-ils former à un tel « métier critique » ? Comment peuvent-ils permettre d'interroger des problématiques engendrées sur le terrain même du design graphique et des signes dans l'espace public ? D'ailleurs, la capacité à lire et à comprendre un espace de ce genre est aussi un enjeu dans les formations. L'enseignement du design graphique ne représente-t-il pas une bonne manière de former à la littératie visuelle ? Le design graphique peut-il contribuer à éduquer le regard, à aborder le champ visuel par ce que Dewey appelait la « réorganisation ou [...] reconstruction constante de l'expérience » (Dewey [1916] 2022, 158) ?

Comme le disait Johanna Drucker en parlant de l'enseignement : « nous devons relever le défi très réel de contribuer à donner forme à un imaginaire public dans lequel il deviendra possible, acceptable et souhaitable de gérer les ressources décroissantes d'une petite planète aux populations diverses d'une manière équitable et autosuffisante plutôt que de participer avec avidité à la monoculturalisation fast-food Disney/Fox/ Turner. Est-ce possible ? » (Drucker [1998] 2005, 115) Si l'introduction de l'histoire et de la théorie a bien une fonction dans les formations en design graphique, c'est de mettre les formes en perspective avec des questions politiques, esthétiques et sociales. Mais quel sens donner ici à « théorie » ? Peut-on envisager une « étude » du design graphique, « dans une culture et comme une culture » au sens donné à cette idée par Victor Margolin (1995, 2013) lorsqu'il évoquait les *design studies* ?

Programme

Mardi 23 janvier

Modération matin
Nolwenn Maudet

Modération après-midi
Pierre Fournier

10h Accueil des participants

10h30 **Vivien Philizot (Université de Strasbourg)**
Introduction

11h **Alice Twemlow (Royal Academy of Art The Hague, University of Amsterdam - Pays-Bas)**
Iterating New Roles for Graphic Design and Visual Culture in the University

Keynote

11h30 Questions et discussion (30min)

12h Pause déjeuner (2h)

14h **Manon Ménard (Université de Toulouse)**
De la néolibéralisation à l'émancipation : que nous disent les pédagogies critiques pour l'enseignement du design graphique à l'université ?

14h30 **Karen Brunel (Université de Nîmes)**
Si la responsabilité s'articule autour d'un réseau d'enjeux et de parties prenantes, comment y sensibiliser l'étudiant-e en design graphique ?

15h **Boris du Boullay (Aix-Marseille Université)**
Le cinéma est-il soluble dans le design graphique ?
Détour par la pensée de Stanley Cavell

15h30 Questions et discussion (20min)

15h50 Pause (10min)

16h **Catherine de Smet (Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis)**
Des archives matérielles comme terrain d'enseignement : retour critique

Keynote

16h30 Questions et discussion (30 min)

17h Table ronde
Apprendre <-> Enseigner la recherche
Le doctorat en design graphique

18h Fin de la première journée

16

17

Programme

Modération matin
Simone Fehlinger

Modération après-midi
Margaux Crinon

Mercredi 24 janvier

- 9h **Silvia Sflijiotti (ISIA Urbino - Italie)** *Keynote*
Somatic research for (graphic) design
- 9h30 Questions et discussion (30 min)
- 10h **Christina Poth, Éloïse Cariou, Vivien Philizot (FH Potsdam, Université de Strasbourg)**
Hyperimages. Écologie visuelle des environnements urbains : un cas d'enseignement du design graphique, entre Strasbourg, Potsdam et Berlin
- 10h30 **Yann Aucompte et Damien Laverdunt (DNMADe Lycée Jean-Pierre Vernant, Sèvres)**
La recherche universitaire dans la formation pratique : l'initiation à la recherche dans un DNMADE graphisme dédié à la vulgarisation de la recherche
- 11h **Éloïsa Pérez (Hear Strasbourg)**
Construire une recherche en design graphique en école d'art : objets et enjeux
- 11h30 Questions et discussion (30 min)
- 12h Pause déjeuner (2h)

- 14h **Stéphane Vial et Ron Filion-Mallette (Université du Québec à Montréal)**
Le design d'expériences visuelles : une contribution au tournant conceptuel en design graphique
- 14h30 **Magali Roumy Akue (Université Paris-Est Créteil)**
Enseigner le design graphique à l'université. Syntaxe de l'organisation l'enseignement du design graphique d'une licence design : récits de « traversées »
- 15h Questions et discussion (30 min)
- 15h30 Pause (30 min)
- 16h **Ruedi Baur (dix-milliards-humains)** *conférence de clôture*
Enseigner ce que l'on ne sait pas
- 16h30 Questions et discussion (30 min)
- 17h **Vivien Philizot (Université de Strasbourg)**
Conclusion de la journée

Alice Twemlow

Royal Academy of Art
The Hague, University of
Amsterdam - Pays-Bas

Iterating New Roles for Graphic Design and Visual Culture in the University

This keynote explores what it means, and what it might allow for, to locate Graphic Design in the university. In some countries, Graphic Design—as a disciplinary practice—is well-ensconced in an academic context; in the Netherlands, where I live and work, this is not the case. In the Dutch education system Graphic Design is considered to be a type of vocational training and therefore takes place in colleges of practical or ‘applied’ education, such as academies or institutes of art and design.

But what if Graphic Design—as education, research, and discourse—were to develop a more equitable relationship with other subjects in the liberal arts? What if, beyond its role as a topic for interpretative analysis, we deployed the methods, creative skills and sensibilities of graphic design as a practice to surface new knowledge?

As academic research finds it requires more embodied methods in its toolkit, and as design research becomes more investigative and finds it needs to know more about citations, peer review and data ethics, there are increasing opportunities for exchange between these hitherto separate disciplines, practices and pedagogies.

Furthermore, this keynote argues that the kinds of methods used to critically parse and synthesise data, images, text, and interactions in space and time *through* graphic design, are not just desirable; but essential to the transdisciplinary, multisensory method effort required to tackle the increasingly complex political and social urgencies of our time.

Dr. Alice Twemlow is a Research Professor at the Royal Academy of Art The Hague (KABK) where she leads the Deep Futures research project. She is also Professor by special appointment in the Wim Crowel chair in the History, Theory and Sociology of Graphic Design and Visual Culture at the University of Amsterdam. Before moving to Amsterdam, British-born Twemlow was based in New York where she co-founded and directed the MFA in Design Criticism and MA in Design Research, Writing & Criticism at the School of Visual Arts. She has a Ph.D in History of Design (V&A/RCA), and her book, *Sifting the Trash: A History of Design Criticism*, was published by MIT Press in 2017.

Manon Ménard

Université de Toulouse

De la néolibéralisation à l'émancipation : que nous disent les pédagogies critiques pour l'enseignement du design graphique à l'université ?

En interrogeant au cours de ma thèse les relations de pouvoir présentes dans les pratiques participatives en design pour l'inclusion pédagogique d'étudiant-e-s autistes, je me suis questionnée sur la façon dont les systèmes d'oppressions (notamment du validisme, du sexisme, et du racisme) et leurs enjeux politiques peuvent imprégner l'enseignement du design. Alors chargée de cours de design graphique et de pratique de projet au sein de la licence Design, Prospective et Société (Université Toulouse Jean Jaurès), j'ai été attentive à la façon dont, par la mise en place de leurs conditions matérielles ou des champs de pratiques qu'ils induisent, les enjeux pédagogiques du design graphique peuvent paradoxalement contribuer à la néolibéralisation de l'université, aussi bien qu'au déploiement d'une pratique éducative émancipatrice. Ces perspectives ambivalentes ont des répercussions concrètes sur la façon de diffuser des savoirs critiques et professionnalisants qui ne manquent pas d'interroger la position de la designer graphique, chercheuse, enseignante. En outre, en parcourant brièvement dans un premier temps les tensions et les résistances que j'ai rencontrées lors de mes premiers cours universitaires, je désire discuter de la manière dont les travaux en pédagogie critiques étudiés au sein de ma thèse permettent d'éclairer les enjeux de justice sociale en prise avec des impératifs de productivité présents dès l'enseignement du design graphique. Dans un deuxième temps, par un retour

d'expérience en cours d'Atelier de Recherche en Licence 2 (premier semestre 2023-2024), il s'agit de saisir la manière dont le design graphique comme pratique graphique libératrice tel qu'envisagée en pédagogie critique freirienne, peut aider à problématiser les présuppositions d'un cadre de projet, nécessaire à l'enseignement d'un design plus soucieux envers la justice sociale qu'en quête de rentabilité.

Manon Ménard est designer graphique et illustratrice, docteure en design, et chargée de cours en design à l'université de Toulouse Jean Jaurès. Sa thèse (2018-2023) menée au sein du laboratoire PROJEKT de l'université de Nîmes et financée dans le cadre du projet ANR « Aspie-friendly, construire une université inclusive », porte sur la critique de l'inclusion par des pratiques participatives en design à l'égard des personnes autistes.

Karen Brunel

Université de Nîmes

Si la responsabilité s'articule autour d'un réseau d'enjeux et de parties prenantes, comment y sensibiliser l'étudiant·e en design graphique ?

La responsabilité serait une obligation, un lien moral qui s'inscrit dans le champ des normes indispensables à une vie en société. Elle s'organise par rapport à la conscience d'un réseau d'enjeux et de parties prenantes qui articule les intérêts et les « autrui » que chacun·e conjure et apprécie dans le cadre d'une délibération morale.

Si le design met en réseau trois pôles : une communauté de concepteurs-producteurs, l'objet en système, et une communauté de récepteurs-usagers (Darras et Belkhamza, 2009), cela nous permet de commencer à appréhender des parties prenantes et de potentiels enjeux. Selon Dewey, l'éthique serait une « forme de régulation qui vise l'auto-réalisation individuelle dans un cadre de coordination et coopération sociale » (Dewey interprété par Frega, 2011).

Notre étude (Brunel-Lafargue, 2018, 2020) a permis de faire émerger un réseau de parties prenantes et d'enjeux, dont la mesure détermine le sens attribué à la responsabilité. Ce réseau est une croyance, une modélisation morale, constituée par chaque praticien·ne et articulée à l'issue d'une confrontation à ce que Dewey nomme « situation problématique », et que Darras et Belkhamza qualifient de « phase de doute ».

Le/la designer s'appuie sur un modèle moral jusqu'au déclenchement d'un nouveau doute. Cette croyance se forme et se re-forme tout au long du parcours du/de la praticien·ne.

L'enseignement pratique et théorique du design graphique joue donc un rôle déterminant dans la constitution chez chaque étudiant·e et praticien·ne de ce réseau. Comment les cursus existants pourraient-ils être enrichis pour intégrer une réflexion plus poussée sur la qualité relationnelle du design graphique ? Quels outils pédagogiques permettraient de provoquer les « situations problématiques » qui inciteraient les futurs designers graphiques à penser différemment les « autrui » et les enjeux de leur production ?

Karen Brunel est enseignante-chercheuse à l'Université de Nîmes. Elle a soutenu en 2018 une thèse en Sciences de l'art à l'Université Paris 1, qui porte sur le sens et la modélisation de la responsabilité morale du designer graphique. Ses recherches s'inscrivent dans le domaine de la sémiotique, de l'esthétique et de la culture visuelle.

Boris du Boullay

Aix-Marseille Université

Le cinéma est-il soluble dans le design graphique ? Détour par la pensée de Stanley Cavell

Notre propos est de faire un retour d'expérience sur la manière de mettre en action notre propre recherche d'enseignant-chercheur au service de la pédagogie en convoquant des savoirs externes au design graphique, en l'occurrence celui du cinéma via la pensée de Stanley Cavell. Après tout, Cavell mobilise bien le cinéma... pour faire de la philosophie dans la lignée de Wittgenstein et d'Austin. Notre hypothèse est double : a) cette méthodologie transdisciplinaire à l'œuvre dans la pensée de Cavell permet de construire avec des étudiant-e-s un modèle théorique pour interroger l'articulation du design avec le monde ; b) la pensée de Cavell en elle-même, fondée sur le scepticisme et plaçant l'expérience au cœur de sa réflexion sur le cinéma, s'appuie sur deux catégories critiques esthétiques qu'il remodèle : la signification et la modernité. Comment reprendre cette source théorique avec de jeunes étudiant-e-s en master de design particulièrement critiques sur le sort de leur discipline pour imaginer des positions graphiques où le design reprendrait d'une manière critique le fil de la modernité dans nos vies ordinaires ?

Le retour d'expérience prendra appui sur un séminaire expérimental que j'organise en octobre. L'objectif de ce séminaire est triple : a) faire comprendre aux étudiant-e-s une méthodologie de recherche dans les sciences humaines ; b) s'appuyer sur la question de l'expérience pour effectuer un glissement

interdisciplinaire entre le cinéma et le design ; c) leur faire imaginer la manière dont cette recherche théorique pourrait « s'actionner » dans le design graphique, aussi bien comme hypothèse de recherche que dans leur vie professionnelle à venir.

C'est pourquoi ce séminaire ne se déroulera pas dans un lieu académique, mais littéralement sur un lieu de travail, puisque nous serons accueillis par l'agence W&cie à Boulogne- Billancourt : nous réfléchirons *in situ* sur ce que ce séminaire « produit » comme changement sur l'expérience et aux moyens d'en rendre compte graphiquement.

Boris du Boullay est docteur en arts plastiques affilié au LESA de l'Université d'Aix-Marseille, il enseigne le design graphique et la création multimédia au DSAA Design graphique & narration multimédia et au DN MADE graphisme augmenté (Boulogne), la théorie des images à l'école Gobelins (Paris), la communication à l'Université Sorbonne Paris Nord (Paris 13) et l'écriture numérique à l'Université Gustave Eiffel.

Catherine de Smet

Université Paris 8

Vincennes-Saint-Denis

Des archives matérielles
comme terrain
d'enseignement :
retour critique

La constitution et la conservation d'archives matérielles et de collections d'objets relevant, ne serait-ce que partiellement, du design graphique, sont des conditions nécessaires à la compréhension de ce domaine et à l'écriture de son histoire. Identifiés comme tels ou réunis sous d'autres intitulés, ces ensembles se prêtent à des explorations de toutes sortes, que le contexte pédagogique invite à développer de manière aventureuse. Des partenariats entre lieux de conservation et lieux d'enseignement et de recherche permettent ainsi la mise en place de programmes appuyés sur l'exploitation de fonds spécifiques. À partir d'une description critique et comparative de quelques expériences récentes de cette nature, qui ont confronté des étudiants et leurs enseignants à différents types de fonds (archives privées d'un designer, films expérimentaux et revues contestataires dans des collections publiques) et qui ont abouti selon les cas à une exposition, une programmation d'événements, un ouvrage collectif et des éditions individuelles, on tentera quelques hypothèses pour alimenter la réflexion sur le sujet de ces journées.

Catherine de Smet est historienne de l'art et professeur à l'Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis. Autrice de divers livres dont, parmi les derniers parus, *Le Corbusier penseur du musée* (Flammarion, 2019) et *Pour une critique du design graphique* (B42, 2^e éd. 2020), elle a aussi codirigé plusieurs ouvrages, notamment *Graphic Design : History in the Writing* (avec Sara De Bondt, Occasional Papers, 2012), *Études sur le collectif Grapus, 1970-1990* (avec Béatrice Fraenkel, B42, 2016) et *Design graphique : les formes de l'histoire* (avec A. Baldinger et P. Millot, B42, 2017).

Silvia Sfligiotti

ISIA Urbino - Italie

Somatic research for (graphic) design

Research is defined as the generation of new knowledge: what does this mean when applied to design, and more specifically to graphic design, especially in the context of education? If we think of graphic design as a situated practice, the knowledge we need in order to design must be strongly grounded and contextual, and this cannot be achieved only through abstract methods. Situated knowledge cannot be taken for granted and established once for all: for this reason it is always *new*, because it has to be re-generated each time in the context of our action. If we acknowledge this, we must expand the research methods we use in order to access the broad range of information that is needed. First of all, we need to recognize the value of our bodies as generators of knowledge.

In this presentation I will present *somatic research* as an essential method (graphic) designers should learn to use. *Soma* is the living, sensing body, and somatic training teaches us to access the unique kind of information it offers to each one of us, and use it in our design process.

Silvia Sfligiotti is an Italian graphic designer, educator and design critic. As a designer, she works in the fields of publishing, corporate communication and cultural events. She teaches at ISIA Urbino, the Design department of the University of the Republic of San Marino, and Scuola Politecnica di Design Milano, and gives lectures at Universities, design schools, and conferences in Italy and abroad. She writes on visual communication and curates graphic design exhibitions. She's co-editor, along with Alessandro Colizzi, of the book series *Antologia di cultura grafica*, published by Lazy Dog Press. Between 2012 and 2017 she was the co-editor of the Italian graphic design magazine *Progetto grafico*. Her research focus is on graphic design history and on design education from a somatic perspective.

Christina Poth

Université des Sciences

Appliquées Potsdam

Éloïse Cariou,

Vivien Philizot

Université de Strasbourg

Hyperimages.

Écologie visuelle des environnements urbains :

un cas d'enseignement

du design graphique,

entre Strasbourg,

Potsdam et Berlin

Depuis les années 1960, la ville moderne s'est transformée en « global city » (Mirzoeff 2018), elle s'est mondialisée, globalisée, en s'accompagnant de nouvelles manières de voir et de pratiquer l'espace public. Ainsi, un grand nombre d'images que l'on peut rencontrer dans un espace urbain ne sont absolument plus spécifiques à cet espace. Déclinaisons, chaînes, systèmes... ces images sont des morceaux, des portions d'organismes visuels plus vastes que la dissémination globale a rendu familière aux habitants de Taipei comme à ceux de New York. À l'inverse, d'autres signes ont un caractère plus local que global : certains graffitis, le nom d'une rue, une enseigne peinte à la main, ou bien une affiche réalisée par une association de quartier. Les écosystèmes visuels des villes sont des milieux hétérogènes où cohabitent bruyamment ces différentes espèces d'images. Où se situe l'identité visuelle de la ville dans ces ensembles d'images hétérogènes ? De quoi se compose le paysage et l'écosystème visuel de ces villes ? Quelle est l'écologie visuelle propre à ces environnements urbains ? Ce sont ces questions, parmi d'autres, que se posent les étudiant-e-s de l'Université de Strasbourg et de la Fachhochschule University of Applied Sciences (FH) Potsdam, à l'occasion d'un projet qui articule recherche et pratique afin d'étudier les écosystèmes visuels de villes françaises et allemandes à partir de la relation local / global. Observer les images dans leurs contextes d'usages, collecter, analyser, comparer des signes, voir autrement ce qui nous

est familier. Comment la ville peut-elle incarner un terrain de recherche pour des étudiant-e-s en design graphique de langue et de culture différentes ? Quelles méthodologies et quels outils de travail imaginer pour un projet associant recherche et pratique ?

Christina Poth est designer graphique, type designer et professeure en typographie à la FH Potsdam. Après avoir rejoint Intégral Ruedi Baur Paris et achevé sa formation à l'EnsadLab Type à l'Ensad Paris, elle cofonde l'Atelier Valmy Paris-Berlin. Avec Vivien Philizot, elle a initié le projet [Hyperimages].

Éloïse Cariou est designer graphique, Professeure agrégée en design. Elle enseigne à la Faculté des Arts de l'Université de Strasbourg, où elle est responsable de la première année de Licence Design. Elle a été enseignante coordinatrice du DNMADE Graphisme augmenté, Boulogne-Billancourt, de 2019 à 2022.

Vivien Philizot est maître de conférences HDR en design graphique à la Faculté des Arts de l'Université de Strasbourg, où il est coresponsable du Master design Environnements publics et directeur du département Arts visuels. Il est également coresponsable du programme de recherche Cultures Visuelles (UR 3402), et directeur de la collection « Milieux », aux éditions Deux-cent-cinq (Lyon).

Yann Aucompte

Damien Laverdunt

DNMADe Lycée Jean-Pierre Vernant, Sèvres

La recherche universitaire dans la formation pratique : l'initiation à la recherche dans un DNMADe graphisme dédié à la vulgarisation de la recherche

Depuis 2018, l'Éducation nationale a transformé ses diplômes post-bac en parcours équivalent licence. Le référentiel a intégré à la troisième année l'obligation d'une initiation à la recherche (Chomarar-Ruiz, 2018 ; Huyghes, 2017 ; Léchoth-Hirt et Enckell, 2022). Cette expérience peut apporter des éclairages sur les potentialités de la recherche pour le progrès de l'exigence métier (Aucompte, 2017 ; Aucompte, Laverdunt et Marchal, 2023 ; Blauvelt et Davis, 1997 ; Shapiro, 1997 ; Swanson, 1997) en particulier dans le dépassement du paradigme esthético-sémiologique permettant d'aller vers une « sémiotique pragmatique située » des signes (graphie /inscriptions) : plus en phase avec les différents problèmes écologiques (sociaux, symboliques, environnementaux — Guattari, 1989) qui nous attendent. Dans ce contexte, impossible de passer outre la révolution de la *complexité* (Morin, 2005) dans les sciences. Cette problématique difficile à bien des égards amène en fait une véritable boîte à outil critique et pratique pour la refondation d'un design graphique plus situé et plus réaliste (Aucompte, Laverdunt et Marchal, 2023). Les étudiants engagés dans des terrains ont ainsi pu fidéliser un réseau qui a permis de développer un travail singulier, situé et réaliste, bénéfique à leur carrière. L'élaboration d'un réseau étant centrale pour l'entrée dans la vie active (Becker, 1982). Aussi l'utilisation de méthodes scientifiques (entretien, terrain, problématisation sociétale, etc.) a pu être au début une « astuce pédagogique » mais a très vite déplacé

les pratiques des étudiants. Il s'agit également pour ce cursus de vulgarisation d'une initiation au milieu professionnel. Nous formons nos étudiants à dialoguer avec les scientifiques en tant que collaborateurs. Dans cette optique nous avons développé deux rendez-vous / journées d'études par an — pour prendre le rythme de la recherche — mais nous avons également invité des chercheurs de nombreux horizons : en/sur le design, chercheurs sur le vivant, sur l'éducation, en sciences humaines, recherche-action sur l'organisation du travail, médiation, recherche associative, etc. De nouvelles compétences et approches ont émergé spontanément et ont aguerri les praticiens en devenir à de nouvelles sphères de pratiques largement minorées par les institutions du design graphique.

Yann Aucompte est docteur en esthétique et sciences des arts. Il est membre du collectif Arts Écologies Transitions, Professeur agrégé de Design et Métiers d'art au sein du DNMADe Graphisme, design du livre et de l'édition ; Narration et médiation scientifiques par le design graphique et l'illustration du Lycée Jean-Pierre-Vernant, Sèvres (92), France.

Damien Laverdunt est illustrateur et graphiste, auteur de livres documentaires, membre des Tigres-Gauchers. Il enseigne au sein du DNMADe Graphisme, design du livre et de l'édition ; Narration et médiation scientifiques par le design graphique et l'illustration du Lycée Jean-Pierre-Vernant, Sèvres (92), France.

Éloïsa Pérez

Hear Strasbourg

Construire une recherche en design graphique en école d'art : objets et enjeux

Qu'implique faire de la recherche dans le champ du design graphique, à travers un projet pluridisciplinaire initié et conduit dans une école d'art en tant que praticienne ? Cette communication expose les modalités pratiques et intellectuelles qui ont permis la construction d'un cadre de recherche à l'intersection du design graphique et de la pédagogie, porté par l'élaboration de *Prélettres*, un dispositif typographique dédié à l'apprentissage de l'écriture à l'école maternelle. En s'appuyant sur une méthodologie nourrie des apports théoriques offerts par l'ancrage universitaire à l'École des hautes études en sciences de l'information et de la communication, et de la compréhension par le faire développée à l'Atelier national de recherche typographique, il s'agit de préciser les objets et les enjeux d'une recherche singulière conduite dans un contexte où les écoles d'art expérimentent et élaborent des modèles divers pour assumer leurs spécificités.

Éloïsa Pérez est designer graphique et typographe, professeur d'enseignement artistique à la Hear Strasbourg et docteur en sciences de l'information et de la communication (ANRT, ENSAD Nancy/ CELSA, Sorbonne Université). Autrice d'essais théoriques et d'articles, ses recherches portent sur le rôle du design graphique dans la transmission des savoirs, étudié à travers la matérialité des supports pédagogiques qui accompagnent les pratiques. Sa thèse analyse la place de la typographie dans la pédagogie de l'écriture manuscrite à l'école maternelle et s'appuie sur l'élaboration du dispositif *Prélettres*, destiné à développer le geste graphique des jeunes enfants. Ce travail a bénéficié de partenariats avec des écoles maternelles publiques, grâce auxquels les outils didactiques conçus ont été testés dans le cadre d'ateliers pédagogiques.

Stéphane Vial

Ron Filion-Malette

Université du Québec,

Montréal

Le design d'expériences visuelles : une contribution au tournant conceptuel en design graphique

Le terme « design graphique » possède une longue histoire. La définition qui en est habituellement donnée met en avant la relation entre le texte et l'image, avec un héritage issu des techniques d'impression et des débuts du design publicitaire (Dwiggins, 1922). La notion de design graphique s'est peu à peu construite au XX^e siècle à mesure qu'elle était discutée et remise en question. Dans les milieux de pratique professionnelle, la notion de communication s'est rapidement imposée, notamment sous l'effet des recherches de Frascara (1988, 2004) visant à remplacer le terme « design graphique » par celui de « design de communication visuelle ». À la suite de cela, plusieurs dizaines de programmes de formation en design graphique à travers le monde ont adopté le nom de « design de communication », jugé plus représentatif et pertinent (Filion-Malette, 2017). Dans ce contexte, on peut se demander : que recouvre le concept de « design graphique » et en quoi est-il encore pertinent ? Le paradigme de la communication est-il suffisant pour recouvrir les réalités de la pratique et de l'époque actuelles ? Peut-on imaginer un nouveau paradigme conceptuel pour le design graphique au XXI^e siècle ? Cette communication prendra la forme d'une étude conceptuelle de type généalogique. D'abord, elle analysera le concept de design graphique dans son intention originelle. Ensuite, elle rendra compte d'un premier tournant conceptuel, celui du design de communication. Enfin, elle montrera comment le paradigme de la communication n'a pas tenu toutes ses promesses et invitera à un deuxième

tournant conceptuel, celui du design d'expériences visuelles. Ce dernier sera abordé et défini à partir de son émergence actuelle à l'Université du Québec à Montréal, dans le cadre de la refonte du programme de baccalauréat en design graphique de l'UQAM, qui adoptera bientôt le nom de baccalauréat en design graphique et expériences visuelles.

Stéphane Vial est professeur à l'École de design de l'UQAM, où il enseigne la théorie du design et le design d'interaction (voir IxD UQAM). Il est aussi titulaire de la Chaire Diamant, Chaire de recherche stratégique de l'UQAM en design pour la cybersanté mentale, et directeur de la rédaction de la revue internationale de langue française *Sciences du Design*, publiée aux Presses universitaires de France.

Ron Filion-Malette est professeur à l'Université du Québec à Montréal où il enseigne le design et l'interaction humain-machine au prisme des études de futurs. Dans ses travaux récents de recherche-création, il examine des enjeux inhérents à la continuité de l'humanité sous forme de motifs complexes d'information.

Magali Roumy Akue

Université Paris-Est Créteil

Enseigner le design graphique à l'université. Syntaxe de l'organisation de l'enseignement du design graphique d'une licence design : récits de « traversées »

L'enseignement du design graphique à l'université dans des formations qui proposent des approches transversales du design, quelles que soit ses formes (Roumy Akue, 2022) fait se côtoyer plusieurs desseins de formation et modalités d'enseignement du design graphique qui répondent aux problématiques de l'apprentissage à l'usage du design graphique pour le projet et la recherche dans ses différentes dimensions. Ainsi, il peut relever de ce que Christopher Frayingling (1993) puis Alain Findeli (2005) nomment la « recherche *pour* », la « recherche *sur* » et la « recherche *par* ». Ces différentes orientations sont au cœur des enseignements universitaires et sont scénarisées dans la maquette de formation et opérationnalisées dans les syllabus des enseignants.

Nous proposons une étude de cas (Passeron et Revel, 2005) dans laquelle nous étudions la place du design graphique dans la maquette de formation, selon les trois approches que nous venons de citer. Nous y associons l'étude des dimensions *idéelles*, *fonctionnelles* et *vécues* qui nous nourrissent l'analyse des dynamiques complexes de la formation (Albero, 2010, p.56).

Notre corpus comprend la maquette de formation (2021-2026), le syllabus de la formation (2021-2022/2022-2023), des entretiens avec les trois responsables de la formation et avec des enseignants qui

accompagnent la conception graphique durant les cours dédiés, durant le projet et la recherche-projet.

Nous présenterons l'évolution des enjeux de formation du design graphique d'une licence design afin de faire émerger une syntaxe de l'organisation de l'enseignement du design graphique. Nous questionnons la structuration de la « matrice situationnelle » qui rend possible la « puissance d'agir » (Denoual, 2019, p.245) et la possibilité d'apprendre permettant de saisir quelles « traversées » sont proposées par la formation.

Magali Roumy Akue est maître de Conférences à L'UPEC (Université Paris-Est Créteil), au laboratoire Céditec. Elle a enseigné de nombreuses années en licence prospective et société l'Université de Toulouse Jean-Jaurès, en Master MEEF design à l'INSPE de l'UT2J, et a été co-responsable de la licence. Elle enseigne désormais à l'IUT de Sénart-Fontainebleau en Bachelor Universitaire Technologique auprès d'étudiant-e-s en Métiers du Multimédia et de l'Internet.

Bibliographie indicative

- Aynsley, Jeremy. (1987) 2012. « Graphic design ». In *Graphic Design: History in the Writing (1983–2011)*, édité par Sara De Bondt et Catherine De Smet, 20-35. Londres: Occasional Papers.
- Blaugvelt, Andrew. (1998) 2005. « Remaking Theory, Rethinking Practice ». In *The Education of a Graphic Designer*, édité par Steven Heller, Second edition, 102-8. New York: Allworth Press.
- Blaugvelt, Andrew. (1994) 2012. « The Particular Problem of Graphic Design (History) ». In *Graphic Design: History in the Writing (1983–2011)*, édité par Sara De Bondt et Catherine De Smet, 76-83. Londres: Occasional Papers.
- Davis, Meredith. (1998) 2005. « Interdisciplinarity and the Education of the Design Generalist ». In *The Education of a Graphic Designer*, édité par Steven Heller, Second edition, 20-29. New York: Allworth Press.
- De Bondt, Sara, et Catherine De Smet, éd. 2012. *Graphic Design: History in the Writing (1983–2011)*. Londres: Occasional Papers.
- De Smet, Catherine. 2008. « Apprendre et désapprendre ». *Graphisme en France*, no 15: 2-15.
- Dewey, John. (1916, 1938) 2022. *Démocratie et éducation suivi de Expérience et éducation*. Traduit par Gérard Deledalle. Sociologia. Malakoff: Armand Colin.
- Drucker, Johanna. (1998) 2005. « Talking Theory / Teaching Practice ». In *The Education of a Graphic Designer*, édité par Steven Heller, Second edition, 109-15. New York: Allworth Press.
- Dupont, Jérôme, John Didier, et Catherine Nadon. 2022. « Enseigner le design : vers un savoir-agir ? » *Sciences du Design* 15 (1): 14-18. <https://doi.org/10.3917/sdd.015.0014>.
- Durand, Jean-Pierre, et Joyce Sebag. 2011. « Combien de graphistes en France ? Avec quelle formation ? » In *Métiers du graphisme*, 41-66. Paris: Ministère de la Culture et de la Communication.

Emanuel, Marsha, Pierre Bernard, Claude Courtecuisse, et Jean-Pierre Greff. 1996. *L'Enseignement du graphisme en France. Rapport de la mission de réflexion*. Paris: Ministère de la Culture et de la Communication, Délégation aux arts plastiques.

Frayling, Christopher. 1993. « Research in Art and Design ». *Royal College of Art Research Papers* 1 (1).

Heller, Steven, éd. (1998) 2015. *The Education of a Graphic Designer*. Third edition. New York: Allworth Press.

Heller, Steven, éd. (2003) 2017. *Teaching Graphic Design: Course Offerings and Class Projects from the Leading Graduate and Undergraduate Programs*. Second [revised] edition. New York: Allworth Press.

Lupton, Ellen, et J. Abbott Miller. 1991. The ABC's of ▲■● : *The Bauhaus and Design Theory*. New York: Princeton Architectural Press.

Margolin, Victor. 1994. « Narrative Problems of Graphic Design History ». *Visible Language* 28 (3): 233-43.

Margolin, Victor. 1995. « Design History or Design Studies: Subject Matter and Methods ». *Design Issues* 11 (1): 4-15. <https://doi.org/10.2307/1511610>.

Margolin, Victor. 2013. « Design Studies: Tasks and Challenges ». *The Design Journal* 16 (4): 400-407. <https://doi.org/10.2752/175630613X13746645186043>.

McCoy, Katherine. (1997) 2019. « Education and professionalism or what's wrong with graphic design education? » In *The Graphic Design Reader*, édité par Teal Triggs et Leslie Atzmon, 219-25. London: Bloomsbury Visual Arts.

Mondzain, Marie-José. 2004. « Introduction ». In *Chaumont 2004: catalogue*. Paris: Pyramyd, 7-12.

Pérez, Éloïsa. 2016. « Pratiques de recherche en design graphique : état des lieux d'une construction ». *Graphisme en France*, Centre national des arts plastiques, no 22: 17-42.

Philizot, Vivien, et Nolwenn Maudet. 2020. « Dire et faire le graphisme. Où l'on apprend que personne ne s'entend sur les mots du graphisme et que les distinctions terminologiques ont des conséquences sur la pratique ». *Graphisme en France*, 38-54.

Raïche-Savoie, Geneviève, et Claudia Déméné. 2022. « La pluralité de la recherche en design : tentative de clarification et de modélisation de la recherche-action, de la recherche-création et de la recherche-projet ». *Sciences du Design* 16 (2): 10-29. <https://doi.org/10.3917/sdd.016.0010>.

Tortochot, Éric, Patrice Laisney, Christophe Moineau, et Émeline Roy. 2020. « Enseigner le design : geste créatif et activité formative. Séminaire de travail sur l'enseignement du design - cadrage scientifique ».

Twemlow, Alice. 2016. « La recherche actuelle en design graphique ». *Graphisme en France*, Centre national des arts plastiques, no 22: 43-64.

Van der Velden, Daniel. 2006. « Research and Destroy: Graphic Design as Investigation ». In *Graphic Design: Now in Production*, édité par Andrew Blauvelt et Ellen Lupton, 17-18. Minneapolis: Walker Art Center.

Walker, Sue. 2017. « Research in Graphic Design ». *The Design Journal* 20 (5): 549-59. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1347416>.

Organisation

Comité scientifique

David Bihanic (Université Paris I Panthéon-Sorbonne)
Éloïse Cariou (Université de Strasbourg)
Margaux Crinon (Université de Strasbourg)
Catherine de Smet (Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis)
Simone Fehlinger (École supérieure d'art et design de Saint-Étienne)
Pierre Fournier (Université de Strasbourg)
Nolwenn Maudet (Université de Strasbourg)
Éloïsa Pérez (Hear Strasbourg)
Vivien Philizot (Université de Strasbourg)
Anne-Lyse Renon (Université Rennes 2)
Louise Wambergue (Université de Strasbourg)

Comité d'organisation

Julia Coffre (Université de Strasbourg)
Alix Gesnel (Université de Strasbourg)
Vivien Philizot (Université de Strasbourg)
Marie Secher (Université de Strasbourg)
Louise Wambergue (Université de Strasbourg)

Pour toute demande d'informations

Vivien Philizot
philizot@unistra.fr

culturesvisuelles.org
accra-recherche.unistra.fr

Laboratoire	Approches contemporaines
de la création et de la réflexion artistiques ACCRA UR 3402	
Université de Strasbourg	

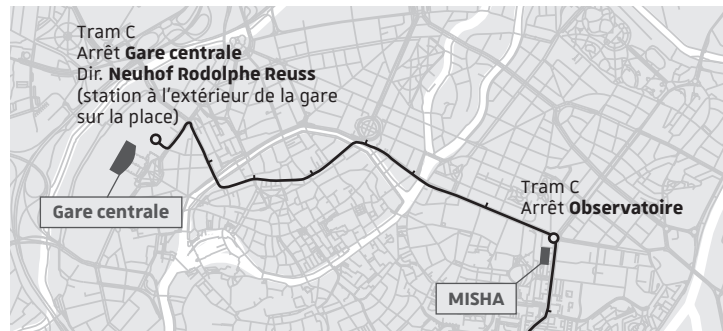


46

Infos pratiques

Maison Interuniversitaire des Sciences de l'Homme - Alsace Salle de conférences, Rez-de-chaussée

5, allée du Général Rouvillois - Strasbourg
<https://www.misha.fr/contact-et-acces>



Vous arrivez en train, via la gare TGV de Strasbourg

Prendre le Tram C depuis l'arrêt Gare Centrale en direction de Neuhof Rodolphe Reuss. Descendre à l'arrêt Observatoire.

Vous arrivez en avion, via l'aéroport de Strasbourg-Entzheim

L'aéroport est desservi jusqu'à 4 fois par heure par une navette ferroviaire reliée à la gare de Strasbourg en 9 minutes.

Les deux journées sont retransmises en direct à cette adresse :

<https://bbb.unistra.fr/b/viv-ivv-lp4-zl3>



47

Laboratoire	Approches contemporaines
de la création et de la réflexion artistiques ACCRA UR 3402	
Université de Strasbourg	

