

lire les livres sans illustration, comme les romans, sur mon iPad. Mais je n'ai encore rien vu qui m'ait donné envie de publier un de nos livres sur iPad plutôt que sous la forme d'un livre papier. Cela viendra, mais uniquement quand nous aurons trouvé la bonne manière de le faire.

Q/ Comment envisagez-vous l'avenir pour ce qui est de la diffusion du design graphique ?

R/ Je pense que nous nous trouvons à l'ère du post-design graphique. Par là, j'entends que le design graphique n'est plus la force économique et commerciale considérable qu'il a été. En bas de l'échelle, les petits studios et les graphistes indépendants se retrouvent désormais à devoir exister dans un contexte de réseaux : je veux parler de Facebook, Twitter, et des sites internet prêts à l'emploi, qui proposent des gabarits graphiques tout faits, etc. Ce qui signifie que les besoins en graphisme sont en diminution. Les sociétés qui auraient autrefois engagé un graphiste vont de plus en plus avoir recours à des services en réseau et réaliser leur graphisme elles-mêmes. Vous pouvez aujourd'hui créer une entreprise à partir d'une page Facebook, par exemple. En haut de l'échelle (les grands studios, souvent dotés de bureaux à l'international), il n'y a tout simplement plus d'argent à disposition pour les gros projets de stratégie de marque. Les grandes entreprises ont toujours des besoins dans ce domaine – mais plus à l'échelle qu'on a pu connaître. Quant aux graphistes intermédiaires, la vaste majorité d'entre eux va devoir se débrouiller tant bien que mal. Certes, il y aura toujours besoin de graphisme, mais ce sont les nouvelles compétences numériques (développement d'applications, utilisation des réseaux sociaux, etc.) qui sont aujourd'hui demandées. Les graphistes qui savent apporter de la beauté et de l'audace sont moins recherchés, en partie parce qu'il y a des milliers de jeunes diplômés talentueux qui savent très bien faire cela. Tous les graphistes – les grands comme les petits –, vont avoir de plus en plus de mal à gagner leur vie et à produire des créations qui aient du sens. Les designers graphiques vont devoir s'adapter à un paysage culturel, commercial et médiatique



inédit. Ces changements sont déjà en cours ; d'un côté, je vois un immense intérêt à utiliser le graphisme pour des finalités sociales ; et de l'autre côté, je vois les graphistes s'éloigner du culte du « design pour le design », ainsi qu'un rejet du design en tant qu'outil purement commercial. Ce qui signifie aussi que les graphistes vont devoir trouver de nouvelles manières de fonctionner ; les anciennes ont fait leur temps.

085. David Bihanic

Paris / 34 ans / Directeur d'atelier de projets, ENSCI-Les Ateliers, maître de conférences, université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, designer consultant, fondateur de la société FXDesignStudio/FXDS www.fxds.fr // ens.fr

Q/ Quelles évolutions ou transformations majeures avez-vous pu observer dans l'enseignement du design graphique dans les écoles d'art ou de design en général ?

R/ Les principales évolutions et transformations aujourd'hui à l'œuvre concernent prioritairement le cadre institutionnel des échanges entre les établissements d'enseignement supérieur et de recherche publics (et également privés). En effet, les réformes gouvernementales engagées ces dernières années (LRU, PRES, LMD/ « masterisation » des formations, etc.) incitent à un renforcement des liens (d'ordre pédagogique et scientifique) entre établissements. Côté « pédagogie », il y a plus de croisement, de « métissage » entre les programmes de formation (double-diplôme comme la licence science et design délivrée par l'université Pierre et Marie Curie-Paris VI en partenariat avec l'ENSCI-Les Ateliers) – des « passerelles » se multiplient lissant les équivalences et offrant aux étudiants la possibilité de suivre différents parcours de formation croisés. Côté recherche il y a plus de mutualisation, de coordination des compétences et expertises scientifiques (pour / vers des rencontres / collaborations nouvelles dans le cadre de réponses à des appels à projet partenariaux / interinstitutionnels à caractère inter ou transdisciplinaire ; organisation et réalisation inter-laboratoire [ad hoc, du moins

hors GDR, GIS, etc.] de séminaires de recherche thématiques / de journées d'étude ; co-publications, etc.)

Eu égard à mes fonctions de designer-enseignant en école (École nationale supérieure de création industrielle - Les Ateliers) et d'enseignant-chercheur à l'université (université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis), j'occupe (si je puis dire) une place de choix dans la réalisation de ce vaste « chantier » de réformes de l'enseignement supérieur (au sein duquel il convient de veiller avant tout, me semble-t-il, à concilier les intérêts de chacun des acteurs institutionnels). Cette double position me fait m'apercevoir de l'importance de renforcer les liens et relations entre écoles et universités notamment. Les bénéfices de tels échanges sont nombreux. J'y vois, entre autres, deux principaux avantages : le premier concerne la diversité des savoirs et connaissances enseignés ainsi que le partage des méthodes et outils pédagogiques ; quant au deuxième (émanant du premier), il vise directement la possibilité d'engager de nouvelles démarches de recherche de ou en design (vers / pour une recherche « poussée », initiée par la pratique) – cette dernière visée retenant toute mon attention.

À titre d'exemple, j'anime un workshop dans le cadre du master 2 recherche « Design et environnements : design, médias, technologie » co-habilité par l'université Paris I Panthéon-Sorbonne ainsi que l'École nationale supérieure des télécommunications (Télécom ParisTech) et mené en partenariat avec l'ENSCI-Les Ateliers. Dans ce cadre, je m'emploie à réunir les étudiants (de cultures et d'horizons divers) autour de sujets de design relativement larges adressant plusieurs problématiques relevant du champ des arts et sciences de la conception (renvoyant à des questionnements sur les liens unissant la création artistique et industrielle, les sciences et les techniques, d'une part, et les connaissances, les systèmes de pensée, d'apprentissage, d'autre part) ; l'objectif premier est ici de parvenir à établir un cadre de collaboration des étudiants à la fois stimulant, riche et fécond (formulation d'idées neuves, identification de nouvelles opportuni-

tés de projet, etc.). Je mène également d'autres actions d'enseignement (relativement) similaires dans le cadre notamment du nouveau master 2 recherche « Design & développement d'objets, médias et espaces numériques » co-habilité par le Centre national des arts et métiers, l'université Paris VIII Saint-Denis ainsi que l'Institut national de l'audiovisuel et mené également en partenariat avec l'ENSCI-Les Ateliers.

Ce type d'action pédagogique (rencontrant un attrait croissant de la part des étudiants et des institutions) est, pour moi, l'expression (ou la préfiguration) d'une dynamique d'enseignement nouvelle du design prônant une double « ouverture » : un croisement des champs et domaines d'intervention du design (réunion des nombreuses spécialités du design : design objet / produit, d'expérience / d'interaction / graphique / d'espace, etc.) ; un rapprochement des savoirs / connaissances et disciplines convoqués par le design (SHS, sciences exactes et appliquées, etc.).

Cette même « ouverture » est aujourd'hui requise en matière d'encadrement doctoral (thèse de doctorat en design). Pour ma part, je co-encadre avec Simon Richir et Henri Samier de l'École Nationale d'arts et métiers (EN-SAM Angers) la thèse CIFRE (Alcatel-Lucent/Bell labs) de Pierrick Thébaud consacrée à l'apport du design à « l'Internet des Objets » (IdO) – conception d'objets connectés et d'applications pour l'IdO. Là encore, « croisement des champs » et « rapprochement des disciplines » sont ici de rigueur – il conviendra certainement à l'avenir de développer davantage de liens entre les écoles doctorales (et les laboratoires) des différents établissements.

Q/ Quelles sont vos attentes ou envies en tant qu'enseignant ?

R/ Comme vous l'avez compris, je m'efforce de faire converger mes actions d'enseignement et de recherche en faveur d'une meilleure représentation du design (comme science appliquée / créative) dans la sphère universitaire. À ce titre, je coordonne avec Thomas Polacsek de l'ONERA Toulouse une action spécifique (financée dans le cadre de la conférence INFORSID)

visant à démontrer la « place » que peut occuper le design notamment dans le cadre de la modélisation, la conception et le développement de systèmes complexes. Plusieurs acteurs de « premiers plans » (tels que Arnaud Banos, directeur de l'Institut des systèmes complexes – Paris Île-de-France) nous ont déjà rejoints. Divers projets débiteront courant 2012.

Si je devais former un vœu pour 2012 (relayant une attente profonde), il me plairait que ces diverses actions trouvent à l'avenir encore plus de convergence, conviant alors pleinement le design à la recherche-action autant qu'à l'innovation et à la création.

115. Loran Stoskopf

Paris / Directeur artistique, graphiste
N° 128 • 137 • 187 / www.loranstoskopf.com
créa.

Q/ Quelles évolutions majeures avez-vous pu constater dans le design graphique ces dix ou quinze dernières années ?

R/ Le niveau moyen d'utilisation de la typographie s'est considérablement amélioré.

Il y a quinze ans, les graphistes ayant une bonne maîtrise de la typographie étaient relativement rares, aujourd'hui la plupart des étudiants la maîtrisent bien dès la sortie de l'école.

Progrès pour le graphisme éditorial, on trouve beaucoup plus de livres bien réalisés qu'il y a cinq ou dix ans.

Q/ Qu'est-ce qui a changé depuis vos débuts ?

R/ Ce qui n'a pas changé, c'est l'investissement personnel que demandent nos métiers, la nécessité d'être curieux du monde qui nous entoure au-delà de nos pratiques.

Q/ Pensez-vous que l'état de la commande se soit dégradé ?

R/ La qualité de la commande s'est effectivement dégradée, principalement en ce qui concerne les délais et les prix. Avec la technologie performante et rapide dont on dispose aujourd'hui, l'idée s'est répandue auprès des commanditaires que l'on peut travailler toujours plus vite dans des délais toujours plus courts. Or s'il est vrai que l'exécution d'un projet est plus rapide, penser un projet prend toujours autant de temps et coûte donc toujours aussi cher.

Q/ Selon vous, quels sont les principaux défis pour le graphisme en ce XXI^e siècle ?

R/ Il faut affirmer le caractère culturel et intellectuel de cette pratique. Avec la multiplication des supports, nous assistons à une grande dispersion, il devient très difficile de tenir une ligne graphique.

Un directeur artistique de magazine doit aujourd'hui penser la ligne graphique du magazine, en diriger la ligne artistique (photographie, illustration, mise en page), mais doit aussi en superviser les applications sur tous les supports : site internet, tablettes, téléphones, affichage, partenariat, etc. Les intervenants sont multiples et les objectifs aussi. L'un des enjeux majeurs sera pour le graphiste, à l'avenir, de trouver le moyen de garder le contrôle de ces applications sur des supports toujours plus nombreux dans des délais toujours plus courts.

Q/ Êtes-vous optimiste quant à l'avenir du graphisme ?

R/ Le niveau des jeunes graphistes en typographie est un motif d'espoir pour l'avenir. On peut raisonnablement espérer que cette connaissance va progressivement se diffuser plus largement et qu'à moyen terme beaucoup des horreurs récemment apparues, comme le logo de la SNCF ou celui de la Poste, ne seront pas renouvelées.

159. Charlotte Cheetham

Paris / 28 ans / Curatrice / Manystuff & Freelance / www.manystuff.org / *val. expo.*

Q/ Comment avez-vous procédé pour la mise en place de votre blog ?

R/ Par hasard au départ – je vis avec un graphiste – puis j'ai rapidement trouvé un intérêt personnel et professionnel dans le design graphique. Après des études de communication et d'histoire de l'art, cette issue me semble aujourd'hui cohérente. Donner un cadre, dessiner un des possibles paysages, mettre à disposition publique mes recherches et ma curiosité est un exercice qui a été au départ abordé sous un angle plutôt récréatif et sans ambition : le blog (www.manystuff.org) n'avait aucune prétention de durabilité, le public destinataire devait se limiter à