



HAL
open science

Toucher pour voir : vers un design graphique-haptique

Éléna Luzio

► **To cite this version:**

Éléna Luzio. Toucher pour voir : vers un design graphique-haptique. Art et histoire de l'art. 2023. dumas-04448528

HAL Id: dumas-04448528

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04448528v1>

Submitted on 9 Feb 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Éléna Luzio

TOU
CHER

POUR
VOIR

Vers un design
graphique-haptique

LU
ZIO

Éléna Luzio

Toucher pour voir

Vers un design graphique-haptique

Sous la direction de Catherine
Chomarat-Ruiz, Sophie Fétro,
Judith Michalet et Antonella Tufano
Soutenance en Juin 2023

Année 2022-2023
Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne
École des Arts de la Sorbonne
Master 2 en Arts et Sciences de l'art,
Spécialité Design, Arts, Médias

Remerciements

Un immense merci à celles et ceux qui ont répondu à mes questions lors des entretiens. Je ne remercierai jamais assez du fond du cœur monsieur M. M et sa petite-fille C. D qui ont souhaité rester anonymes, qui m'ont permis de mieux comprendre leurs relations au monde. Le partage de connaissances pendant les différents échanges fait la richesse de ce mémoire qui m'a enrichie aussi bien professionnellement que personnellement.

Je tiens à remercier sincèrement les professeurs du master : Catherine Chomarat-Ruiz, pour ses précieux conseils et sa bienveillance depuis ma 3^{ème} année de Licence afin de me pousser à donner le meilleur de moi-même.

Sophie Fétro, pour m'avoir permis une réflexion sur ma pratique créative depuis ma 3^{ème} année de Licence.

Antonella Tufano et Judith Michalet pour leur enthousiasme et leurs références abondantes.

À ma famille pour leur soutien sans faille et leur aide précieuse notamment ma mère qui n'en peut plus de relire mes travaux depuis mes premières années à l'université. Et également à ma petite sœur Clémentine Luzio qui m'a soutenue, mis en relation avec sa meilleure amie et son grand-père non-voyant. Ainsi que de m'avoir aidée lors des retranscriptions d'entretiens me permettant de gagner du temps.

Mes amies Coralie Ehrhart, Estelle Brunel, Sarah Martins et Margaux Nguyen qui m'ont toujours motivé ainsi que Ninon Léal, Théa Mirault et Juliette Schmittler pour leur aide, leur soutien et leur motivation. De même je tiens à remercier l'ensemble de mes camarades de la promotion de 2022-2023 du Master 2 Design, Arts et Médias pour leurs remarques et leurs références pertinentes qui m'ont permis d'avancer.

J'espère que la lecture de ce mémoire suscitera votre intérêt, et vous transformera comme il m'a transformé.

Sommaire

REMERCIEMENTS	p. 5
SOMMAIRE	p. 7
INTRODUCTION	p. 9
L'émergence d'une pensée	p. 9
Concrétisation de la pensée	p. 11
Définition du sujet	p. 12
Projet	p. 13
PRÉLUDE	p. 15
Etat de l'art et corpus	p. 15
Méthodologie d'approche et terrain	p. 15
UN DESIGN ESSENTIELLEMENT FAIT DE SIGNES	p. 17
Sens du graphisme	p. 17
La signalétique : facteur d'inclusion	p. 18
Résonance par l'imaginaire collectif et populaire	p. 21
Les signes font barrières ?	p. 25
Domination du règne de la vue	p. 26
Perte de signification du signe ?	p. 31
UN DESIGN GRAPHIQUE ACCESSIBLE À TOUS	p. 37
<i>Disability Studies</i>	p. 38
Des éléments du quotidien accessibles par le graphisme	p. 40
Développement sensori-moteur chez l'enfant	p. 44
Une perception clairvoyante imposée	p. 46
Une utilisation inadaptée du braille	p. 50
Un monde restreint aux adultes	p. 52

VERS UNE ÉMANCIPATION DU DESIGN GRAPHIQUE	p. 57
Affranchissement de la vision clairvoyante pour une perception à l'écoute de tous	p. 57
Implication des autres sens	p. 59
Un design adressé à tout âge	p. 60
Vers un design graphique haptique	p. 61
L'éducation : remède pour l'inclusion	p. 65
Reconnexion avec nous-même et le monde par nos sens	p. 70
LE LIEN AVEC LE PROJET	p. 72
Mettre nos outils et méthodologies au service de tous	p. 72
Un langage réunificateur	p. 73
Le projet : À la recherche d'un langage graphique tactile et commun par l'expérience sensorielles	p. 73
CONCLUSION	p. 77
BIBLIOGRAPHIE	p. 81
INDEX DES NOMS PROPRES	p. 85
INDEX DES IMAGES	p. 87
ANNEXES	p. 89

Introduction

Nous vivons dans un monde toujours plus visuel où les productions graphiques sont inhérentes à notre vie. En effet, au quotidien nous sommes en permanence amenés à être en contact avec des signes et des symboles qui sont prédominants dans notre société via des affiches, des livres, des packagings, ... Cependant, nous ne sommes pas toutes et tous égaux et nous ne sommes pas disposés à apprécier ces signes et symboles qu'offrent le graphisme notamment pour des personnes atteintes de déficiences visuelles.

L'émergence d'une pensée

Mon intérêt pour l'inclusion de la cécité dans le graphisme a commencé à la suite de l'exposition *Projet Phénix* de Prune Nourry à la galerie Templon à Paris, ayant eu lieu en 2021 qui incluait la cécité dans l'art. En effet, nous étions plongés dans le noir complet afin de mettre en exergue les perceptions de personnes malvoyantes et non voyantes. Les sens de l'ouïe et du toucher étaient donc mis à contribution nous permettant ainsi de nous mouvoir dans l'espace à l'aide de bornes podotactiles au sol. Il y avait aussi des bandes sonores au-dessus des œuvres et pour percevoir les sculptures des bustes exposées il fallait les toucher. Cependant, étant habitués - pour des personnes clairvoyantes - à nous déplacer principalement à l'aide de notre vue, cela s'est révélé perturbant au premier abord de nous laisser guider par les autres sens. De plus, nous avons très peu l'habitude de nous en servir dans leur entièreté, or cela a permis de mettre en lumière que les autres sens sont aussi essentiels et qu'ils ne sont pas secondaires notamment dans les domaines requérant la vue. Tout le monde a un jour rêvé de pouvoir toucher les œuvres, certains afin de braver l'interdit mais pour d'autres afin de sentir la matière de celles-ci. Il était donc intéressant dans ce cas de nous priver de la vue pour voir autrement, percevoir et ressentir l'œuvre

d'une façon qui nous était jusqu'à aujourd'hui étrangère. Ce qui est intéressant dans ce projet c'est que l'artiste elle-même s'est mise dans des conditions de création(s) inhabituelles se privant de la vue pour réaliser les bustes de personnes atteintes de déficiences visuelles qui pouvaient elles aussi participer à la création. Par ailleurs, la médiatrice de l'exposition était une personne malvoyante qui pouvait nous venir en aide si l'on se perdait. Je trouve tout à fait pertinent le fait que du début à la fin les personnes malvoyantes et non-voyantes aient été mises à l'honneur. Il est nécessaire de mentionner que cette exposition n'est pas le seul facteur qui m'a poussé à m'intéresser à la perception des personnes atteintes de cécité visuelle même s'il s'agit du plus essentiel.

Le second facteur remonte à mon enfance, c'est l'un de mes superhéros préférés de l'univers des comics Marvel nommé Daredevil qui m'a fascinée car il est différent des autres. C'est un superhéros non voyant avec des sens très aiguisés se battant pour la justice et venant en aide aux personnes les moins aisées. Ce qui m'intéresse ici en citant ce personnage de fiction, ce sont ses sens tels que le toucher, l'ouïe, l'odorat et le goût ainsi que ses facultés accrues et surdéveloppées qui sont surhumaines ne reflétant pas ainsi la réalité. En effet, les personnes malvoyantes et non-voyantes ne disposent pas de sens plus développés selon David Dublin et Daniel Martins qui affirment que « La théorie des compensations sensorielles, assez répandue chez les non spécialistes, se voit ainsi, invalidée, les capacités de localisation spatiale tactile, auditive et olfactive n'étant pas améliorées par la durée de cécité¹ ». Cependant les personnes aveugles de naissance ou tardives ont la capacité de pouvoir se créer des images mentales du monde² mais également de se servir de l'écholocation³ humaine. De plus, il est intéressant de voir - dans les comics de ce superhéros doté d'une acuité démultipliée de ses autres sens - comment les illustrateurs ont traduit son handicap et la façon dont ils l'emploient, sur un support visuel se basant principalement sur son « sens radar » en dessinant des ondes

1 DUBLIN, David et MARTINS, Daniel, « Expérience tactile et capacités d'imagerie mentale des aveugles congénitaux », dans *Bulletin de psychologie*, n°482, Paris, Groupe d'études de psychologie de l'Université de Paris, 2006 p. 159-172.

2 DUBLIN, David et MARTINS, Daniel, « Expérience tactile et capacités d'imagerie mentale des aveugles congénitaux », dans *Bulletin de psychologie*, *op. cit.*

3 « L'écholocation, ou écholocation, désigne la façon dont certains animaux émettent des sons pour se repérer dans l'espace et localiser les éléments de leur environnement, tels que les obstacles, les prédateurs et les proies. » Muséum national d'Histoire naturelle. *mnhn*, [en ligne]. <https://www.mnhn.fr/fr/voir-avec-la-voix-le-pouvoir-de-l-echolocation> , [Consulté le 15/03/23].



Figure 1 - Stan Lee, Bill Everett, *Daredevil*, 1964.
© Marvels Comics

concentriques similaires à l'imagerie des sonars de navire. Les dessinateurs ont donc dû créer un code graphique dédié à ce personnage pour tenter de représenter et transmettre aux lecteurs la perception de Daredevil qui est une vision fantasmée de la réalité d'une personne atteinte de cécité (Fig. 1).

Concrétisation de la pensée

On remarque donc que j'ai toujours été touchée par ces personnes et intéressée par leurs perceptions qui diffèrent des miennes ainsi que par la création complexe de la représentation graphique de la cécité. J'ai constamment été attirée par ce qui ne correspond pas « aux normes » définies par la société ainsi que par la lutte contre les injustices. L'exposition *Projet Phénix* de Prune Nourry a donc été, pour moi, l'élément déclencheur qui m'a enfin poussée à agir face à l'exclusion dans les domaines visuels de personnes malvoyantes et non voyantes mais à qui on rend cela de plus en plus accessible. Après avoir remarqué qu'il était possible de rendre accessible l'art à des personnes atteintes de déficience visuelle et de transmettre d'une certaine façon la perception de ces personnes-là à des personnes clairvoyantes, je me suis questionnée sur la notion d'accessibilité dans le champ du graphisme. En a découlé une question : si l'art peut être rendu accessible à tous, pourquoi pas le design graphique ? Les éléments précédents m'ont donc permis de me rendre compte que le design graphique — domaine qui me tient à cœur et dans lequel je souhaiterais exercer — est un facteur d'exclusion d'une partie de la population. En effet, se référant majoritairement au sens de la vue et aux normes d'un individu voyant sans déficiences, il favorise l'exclusion de ces personnes.

Je m'intéresse donc à la manière dont une dimension tactile pourrait réinventer le domaine du design graphique afin qu'il puisse être accessible à tous. De plus, cette tactilité permettrait à ce champ de pratico-théorique, de s'émanciper pour être à la fois un design graphique et un design haptique.

Le but étant que le graphisme soit accessible par tous et praticable par et pour tous afin de produire de nouvelles expériences. Je me suis concentrée principalement sur le sens du toucher car il fonctionne dès la naissance, cela fait de lui le sens le plus développé et il permet de rassembler les personnes par le contact. C'est ainsi que s'est forgée ma problématique de recherche qui n'est autre que : les expériences tactiles enrichissent-elles le design graphique ?

Définition du sujet

On entend ici par « expérience tactile » tout ressenti par le toucher. Le terme « expérience » ne doit pas être confondu avec la notion d'expérimentation qui indique, quant à elle, un test ou un essai pour valider une hypothèse. Il s'agit bien dans le cas présent, d'employer le mot expérience dans le sens d'acquérir ou développer la connaissance par les sens - plus particulièrement le toucher - qui s'oppose à la connaissance innée en philosophie . L'envie de réaliser des expériences sensorielles notamment de cultiver le sens du toucher est également l'une des raisons à l'origine de ce mémoire. De plus, dans notre cas, le verbe « enrichir » n'est pas le fait de rendre le domaine du design graphique plus précieux ou bien de lui donner une valeur plus importante ou plus prestigieuse. Il s'agit là de convoquer le verbe « enrichir » dans le but de montrer que les expériences tactiles ajoutent et apportent quelque chose et/ou une autre dimension au domaine du graphisme. Enfin, le « design graphique » désigne un champ pratico-théorique ayant pour but de traduire des savoirs, des informations ou des messages par des formes visuelles. L'analyse sémantique des termes de la problématique permet de mettre en évidence un paradoxe entre le domaine du design graphique qui se caractérise par l'usage de formes visuelles, et des expériences tactiles qui se définissent par l'usage du toucher. C'est justement ce paradoxe qui m'intéresse et que j'interroge en tentant d'esquisser une réponse à travers cet écrit. De ce fait, je pense sincèrement qu'il y a quelque chose à extraire et à cultiver

4 Définition du CNRTL : « Connaissance acquise soit par les sens, soit par l'intelligence, soit par les deux, et s'opposant à la connaissance innée impliquée par la nature de l'esprit. » [cnrtl](https://www.cnrtl.fr/definition/exp%C3%A9rience), [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/exp%C3%A9rience>, [consulté le 17/03/23].

dans le design graphique afin d'utiliser nos sens d'une façon nouvelle et d'enrichir l'imagerie mentale des personnes atteintes de cécité ou non. Il s'agit à la fois d'enrichir le design graphique et l'expérience de ces personnes. Ce mémoire vise à développer la tactilité dans le domaine du design graphique permettant ainsi l'accessibilité à un plus large public sans discrimination ; il offre par la même occasion une nouvelle expérience et une nouvelle lisibilité du graphisme.

Afin d'éclaircir l'intérêt de l'usage de la tactilité dans cette discipline, trois hypothèses ont été établies dans le but de dénouer le paradoxe énoncé. Dans un premier temps, on pourrait penser que l'essence même du design graphique réside dans les signes et symboles utilisés et créés se fondant essentiellement sur le visuel. Cette première hypothèse consiste à montrer que l'essence même du design graphique réside dans la conception de productions visuelles. Cependant, n'est-ce pas réducteur de limiter le design graphique à la traduction de savoirs et de messages uniquement par le visuel ? Dans une deuxième partie, l'hypothèse suivante selon laquelle la tactilité favorise un design graphique accessible à tous, cherche à montrer - à l'aide d'un corpus de projets - que le recours à des expériences tactiles dans le graphisme est possible autorisant de ce fait l'accessibilité et la compréhension de celui-ci par tous. Ainsi, nous chercherons à comprendre en quoi les expériences tactiles sont utiles et ce qu'elles engendrent. Pour finir, la dernière hypothèse propose une émancipation du design graphique grâce à la tactilité et la pédagogie qui lui seront rattachées. Cette émancipation par le biais de la tactilité et de la pédagogie permettra une plus grande résonance au sein de la population dans le domaine du design graphique.

Projet

J'ai dans l'idée de penser le projet comme une expérience visant à ressentir le graphisme, avec le sens du toucher en supplément de la vue pour les personnes la

possédant. Le projet consiste à la recherche d'un langage graphique tactile commun par et pour tous qui découlera de l'enquête de terrain menée tout au long de la recherche du mémoire au projet.

En effet, mon objectif est d'élargir nos perceptions mais également de donner accès au graphisme aux personnes malvoyantes et non-voyantes. Ce langage graphique tactile et commun par et pour tous pourrait être appris par tous afin de réaliser des conceptions et des créations lisibles d'une quelconque manière par tous. Tout cela afin de faire entrer tout le monde en résonance⁵ permettant ainsi de réunir des personnes sans la moindre discrimination puisqu'idéalement les personnes connaîtraient toutes ce langage par le biais de l'éducation. Pour les personnes clairvoyantes, cela offre la possibilité de dialoguer sans risques de maladroresses avec des personnes malvoyantes et non voyantes, notamment lors de communication et la description de créations visuelles par le langage graphique tactile - commun par et pour tous, et qui serait dans l'idéal enseigné dès l'enfance. L'utilité de ce projet est double : l'enrichissement du graphisme avec ces expériences sensibles ainsi qu'un enrichissement personnel en mettant sur un pied d'égalité tous les sens que l'on possède pour les voyants mais aussi pour les malvoyants et non-voyants même s'ils sont plus ou moins privés de la vue. Ne plus utiliser seulement la vue, mais en même temps activer - dans l'idéal tous les sens, et dans mon cas principalement - le toucher, car je ne pourrai pas traiter tous les sens sur un délai si court. Le but étant de rendre accessible et d'offrir de nouvelles expériences du design graphique afin de transformer ce domaine et de nous transformer nous-mêmes.

À travers ce double travail de recherches et de créations, je cherche à développer un langage commun qui puisse, non seulement être appris de tous afin de rendre accessible et praticable le design graphique. Mais aussi afin d'élargir notre perception et de bouleverser notre corps et notre esprit à de nouvelles dynamiques sensorielles.

Prélude

Etat de l'art et corpus

Afin de commencer cette recherche, il a fallu tout d'abord effectuer un inventaire des recherches et des travaux déjà menés jusqu'alors. Cet état des lieux a montré qu'il y avait très peu de dispositifs tenant compte des personnes atteintes de cécité et de leurs besoins dans les domaines de création et conception, notamment dans le champ du graphisme. Cependant petit à petit, les choses tendent à évoluer et des recherches théoriques et pratiques sont menées afin de prendre en considération tous types de personnes dans ces domaines.

L'état de l'art a également contribué à identifier plusieurs mots clés tels que le signe, le langage, la résonance, l'haptique et le design inclusif afin de réduire les entrées possibles du sujet qui m'intéressaient. Ce sont donc les notions essentielles contribuant à la pensée de ce mémoire. De ce fait, ceci m'a amené à me concentrer sur un aspect sociologique puisque tous ces concepts sont en lien avec des questionnements à propos du contact et de la (re)connexion avec les autres parmi les relations et les représentations graphiques et tactiles pour certaines constituant notre société.

J'adopterai donc une méthodologie de recherche sociologique en m'appuyant principalement sur les textes d'Hartmut Rosa. En effet, dans ses ouvrages il théorise la notion de résonance qui est signifiante selon moi dans notre rapport aux autres quelques qu'ils soient.

Méthodologie d'approche et terrain

L'état de l'art enveloppe un contexte récent et actuel étant donné que les dernières recherches et les derniers projets remontent à 2021 pour les plus actuels. Il y a peu de travaux traitant de la question cependant assez pour

s'interroger, s'en inspirer et réaliser quelque chose de différent. Il s'est avéré nécessaire de récolter plusieurs témoignages à l'aide d'entretiens semi-dirigés réalisés auprès de designers graphiques afin de discerner comment ils définissent la discipline. Ainsi que de les interroger sur ce qu'ils pensent de l'apport d'une dimension tactile dans le graphisme et comment ils percevraient cela. L'objectif était de recueillir plusieurs témoignages pour recouper leurs réponses qui renverraient aux définitions données du design graphique et de montrer que la traduction du graphisme destiné à une personne déficiente visuelle se fonde sur notre perception du monde. Les entretiens qui ont été menés auprès des designers se sont limités à une durée de 48 min à 1h20 maximum et j'ai également sollicité des étudiantes dans le champ du design graphique en leur faisant remplir un questionnaire toujours dans l'idée de récolter et de recouper des informations sur ce champ pratico-théorique.

De plus, j'ai travaillé sur un terrain en interrogeant un homme atteint de cécité tardif ainsi qu'un membre de sa famille, elle étant clairvoyante, afin d'entrevoir sa perception, de savoir comment il vit sa relation avec le monde et sa famille ainsi que de comprendre les méthodes de communication entre eux. Pour cela, j'ai mené deux entretiens d'une durée de 20 min à 30 min maximum. Ces entretiens étaient différents puisqu'ils n'étaient pas tous deux dans la même situation cependant certaines questions étaient liées pour comprendre comment ils vivaient et ils étaient affectés par la situation chacun de leur côté. La collecte de ces différentes réponses à l'entretien permet d'identifier les différences de perceptions de chacun et de leurs relations au monde.

Un Design fait essentiellement de signes

Sens du graphisme

6 Wikipédia,[En ligne], https://fr.wikipedia.org/wiki/Graphisme#Design_graphique , [consulté le 25/10/22].

7 cnrtl, [En ligne] <https://www.cnrtl.fr/definition/graphisme> , [consulté le 12/04/23].

Le terme graphique provient du latin *graphicus* et du grec ancien *graphikos* signifiant « écrire », il désigne ce qui représente par le dessin et ce qui a rapport à l'écriture, à la manière de représenter le langage par des signes . Cette étymologie rejoint la définition du terme graphisme donnée par le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL), qui est que le graphisme est une « Manière de représenter un langage par des signes écrits . ». On entend par signe une représentation matérielle ayant une signification se rapportant à des choses naturels ou bien donnée par un groupe d'individus d'un élément à travers une figure, un dessin, un son, un geste ou encore une couleur. Le terme de graphisme étant défini, il faut également s'attarder sur les définitions attribuées à la discipline du graphisme. Selon le centre d'art dédié au design graphique Le Signe, il définit le graphisme comme étant :

[...] une discipline artistique qui traduit visuellement une idée, un message ou des informations. Des éléments graphiques tels que des caractères typographiques, des formes, des couleurs, des photos, des dessins sont employés, combinés et mis en forme pour composer un ensemble qui crée du sens. Ainsi, on rencontre le graphisme partout : une affiche annonce un événement, défend une idée dans l'espace public. La mise en page d'un livre, d'un journal hiérarchise et organise les contenus pour une lecture plus aisée, plus juste. Le dessin d'un caractère typographique agit sensiblement sur la qualité de l'expérience lecture d'un texte. La structure d'une page web guide le regard de l'utilisateur et le déplace vers des contenus à mettre en valeur. La signalétique d'un lieu public aide l'utilisateur à s'y repérer, sans avoir besoin de connaître la langue ou le lieu.

centrenationaldugraphisme,
[En ligne]
<https://www.centrenationaldugraphisme.fr/le-signe/presentation/le-graphisme>,
[consulté le 12/04/23].

L'identité visuelle d'une organisation, d'une marque, facilite la reconnaissance de cette dernière en un coup d'œil⁸.

⁹ LANTENOIS, Annick,
Le Vertige du Funambule – Le design graphique entre économie et morale, Paris, B42, coll. essais, 2013 (2010).

¹⁰ Voir annexe 7.

De plus, selon l'historienne de l'art et enseignante d'histoire et théorie du design graphique à l'École supérieure d'art et design Grenoble-Valence, Annick Lantenois, « Le design graphique peut être défini comme le traitement formel des informations et des savoirs. Le designer graphique est alors un médiateur qui agit sur les conditions de réception et d'appropriation des informations et des savoirs qu'il met en forme⁹. » Enfin, les graphistes et étudiantes (annexes 1, 2 et 5 à 9) rejoignent les définitions et désignent ce champ comme étant un médiateur permettant de communiquer un message, des idées, une commande tout cela à l'aide de signes visuels exprimés par des formes variées et l'usage de textes. Ceux-ci « permettant en quelques sortes d'améliorer et simplifier notre cadre de vie¹⁰ » En effet, nous remarquons dans les réponses rassemblées (annexes 1, 2 et 5 à 9) l'importance d'exprimer ces messages de manière « efficace », « simple » et « compréhensible » dans le but d'être « reconnaissable » et « représentative ».

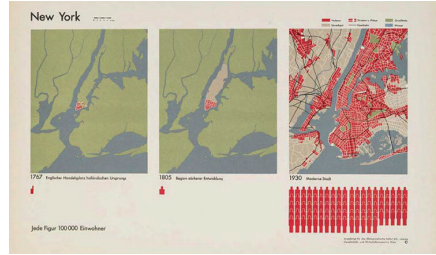
Nous constatons que l'étymologie, les définitions et les témoignages de designers (voir annexe 1 et 2) s'accordent à montrer que cette discipline relève du visuel afin de traduire le langage par des signes et des symboles pour transmettre des messages de manière rapide, simple et clair. Il s'agit donc de donner du sens par une mise en forme visuelle du langage. Nous pouvons donc affirmer que l'essence même du design graphique réside dans des formes, des conceptions et créations (toujours plus) visuelles. Cependant, nous relevons que ces définitions sont assez larges et générales ce qui peut permettre à tout un chacun de s'approprier la discipline tout en respectant son sens général qui est que le graphisme est un médiateur et traducteur d'informations par des signes et symboles.

La signalétique : facteur d'inclusion

Figure 2 - *Isotype*
Image extraite de
Gesellschaft und Wirtschaft
publié en 1930. © Augustin



Figure 3 - *Isotype*
Image extraite de
Gesellschaft und Wirtschaft
publié en 1930. © Augustin



11 MINZONI, Marco,
« Pictogrammes :
l'histoire et l'évolution
des symboles
"universels" »,
Pixartprinting, 26 février
2021, [En ligne], [https://
www.pixartprinting.fr/
blog/pictogrammes/](https://www.pixartprinting.fr/blog/pictogrammes/),
[consulté le 05/04/23].

L'usage des signes et des symboles réalisés par les graphistes permet une compréhension rapide et claire du monde qui nous entoure. Nous utilisons ceux-ci depuis des siècles, en passant par les plus anciens signes picturaux remontant aux peintures murales préhistoriques mais aussi par hiéroglyphes égyptiens. Par la suite, ces signes picturaux vont évoluer afin d'en créer de nouveaux types appliqués par exemple dans les armoiries du Moyen-Âge jusqu'à la création de l'*Isotype* (International System of Typographic Picture Education) par Otto Neurath, avec la participation de Rudolf Carnap et Charles W. Morris, en 1936 (Fig.2 et 3). « Ce système a permis de créer des diagrammes et des graphiques internationaux standardisés, mais aussi des textes et des illustrations utilisés en public. Si ce système est aujourd'hui très répandu, il constituait à l'époque le premier pas vers l'étude et l'utilisation scientifique et internationale des pictogrammes¹¹. » Nous remarquons donc que nous avons toujours été entouré de signes. Nous le constatons encore dans notre quotidien avec l'emploi de pictogrammes signifiants.

En termes de sémiotique, un pictogramme est une représentation illustrée ; un signe iconographique qui représente des idées complexes, non pas par des mots ou des sons, mais en utilisant des contenants visuels de signification. [...] Selon Otto Neurath (économiste, philosophe et inventeur du système Isotype), un pictogramme est un élément d'un système à "validité absolue", tandis que pour Otl Aicher (le graphiste et fondateur de l'école de design d'Ulm), "un pictogramme doit ressembler à un signe, mais ne pas être une illustration". Et pour Herbert W. Kapitzki (ancien

professeur à l'université des arts de Berlin et co-fondateur de l'Institut de communication visuelle et de design), "un pictogramme est un signe iconographique qui décrit les caractéristiques de ce qu'il représente, et utilise l'abstraction pour montrer qu'il est un signe"¹²

12 *Ibidem*.

Les pictogrammes sont donc la traduction la plus simple possible d'idées complexes et ils sont très utiles notamment dans le code de la route avec la signalétique des panneaux qui permet de rendre les routes praticables ainsi que d'assurer le bon fonctionnement de la circulation sur celles-ci. Nous associons des signes, des symboles, des pictogrammes et des couleurs à des actions spécifiques comme les panneaux de couleurs rouge associer au danger. À force de les appréhender au quotidien nous développons des réflexes et des habitudes à la reconnaissance des représentations et des significations de ceux-ci. Ce sont ces mécanismes psychologiques utiles d'associations qui nous sont nécessaires pour la bonne circulation de la route et éviter tout danger. De ce fait, on peut dire que la signalétique favorise l'inclusion de certaines personnes. En effet, si l'on prend l'exemple de la signalétique, cela favorise l'inclusion des personnes ne sachant ni lire ni écrire ainsi que des personnes atteintes de surdit  afin de mieux se rep rer dans l'espace. De plus, comme le d montre le centre national du graphisme Le Signe, « La signal tique d'un lieu public aide l'utilisateur   s'y rep rer, sans avoir besoin de conna tre la langue ou le lieu¹³. » Nous nous rendons compte de cela notamment dans les a roports avec l'exemple de la signal tique *Vienna Airport* r alis  par Ruedi Baur de 2004   2012 pour l'a roport de Vienne (Fig.4). Cette signal tique utilise des pictogrammes et icones minimalistes afin de guider le plus clairement possible les voyageurs vers leur destination. Cette r alisation de Ruedi Baur refl te parfaitement la citation pr c dente puisque les personnes peuvent se guider ais ment sans connaitre la langue du pays ou l'a roport. De plus, lorsque la signal tique est facilement intelligible pour tous, des personnes ayant des probl mes auditifs peuvent se rep rer sans avoir besoin de demander de

13
centrenationaldugraphisme,
[En ligne] <https://www.centrenationaldugraphisme.fr/le-signe/presentation/le-graphisme>, [consult  le 12/04/23].



Figure4 - Ruedi, Baur, *Vienna Airport*, 2004-2012.   Ruedi, Baur

l'aide au personnel qui n'est majoritairement pas formé à la langue des signes ce qui peut engendrer une perte de temps lors de la communication d'informations. L'application de la signalétique n'est pas uniquement pratique dans un aéroport, elle l'est également dans les transports en commun, dans la rue et aussi dans des bâtiments pour indiquer les issues de secours en cas d'incident tel qu'un incendie. Si l'on ne peut entendre la sirène d'alarme des éléments visuels nous permettent de savoir qu'il y a un danger notamment l'usage de lumière souvent rouge. En somme, elle est utile dans l'ensemble de notre quotidien. On pourrait donc se dire que le design graphique permet une meilleure compréhension du monde pour tous.

Résonance par l'imaginaire collectif et populaire

Cette meilleure compréhension du monde par les signes et symboles peut parfois s'accompagner d'une résonance dans un groupe d'individus. La résonance est une notion théorisée par Hartmut Rosa, désignant « un rapport cognitif, affectif et corporel au monde dans lequel le sujet, d'une part, est touché [...] par un fragment de monde, et où, d'autre part, il "répond" au monde en agissant concrètement sur lui, éprouvant ainsi son efficacité¹⁴ ». Il s'agit d'une relation avec le monde, la nature, les autres et nous-même. L'idée de résonance implique une forme de réceptivité de soi et une forme de réponse. Il y a une relation au monde qui s'établit et qui suppose d'être ouvert et réceptif en se laissant surprendre ainsi que d'avoir une réponse derrière. Ce n'est pas un effort aliénant puisque c'est moi qui le décide. Nous allons donc analyser un corpus de productions graphiques visuelles parlant à tous dans l'imaginaire collectif afin de montrer ce concept de résonance individuelle et collective. Dans la mesure où nous pensons au design graphique dans l'imaginaire collectif (voir annexe 5 à 8), ceci nous renvoie à la signalétique que nous avons pu voir avant, aux logos de marques et de franchises célèbres, de même qu'à des affiches de films ou d'événements culturels, ou bien aux packagings

14 ROSA, Hartmut, *Résonance, Une sociologie de la relation au monde*, op. cit., p. 187.



Figure 5 – Suzy Rice, Logo Star Wars, 1977. © Suzy Rice

15 UTTINI, « Le logo de Suzy Rice », *La Saga, Starwars universe*, <https://www.starwars-universe.com/dossier-page-260-1836-histoire-du-logo-starwars-le-logo-suzy-ric.html>, [Consulté le 09/05/23].



Figure 6 – Chip Kidd, Sandy Collora et Salisbury, Logo Jurassic Park, 1990.

16 Grapheine, « The story of the big bad Jurassic Park logosaurus », Paris, *Grapheine*, 27 novembre 2019, [En ligne], <https://www.grapheine.com/en/logo-news/the-story-of-the-big-bad-jurassic-park-logosaurus>, [Consulté le 09/05/23].

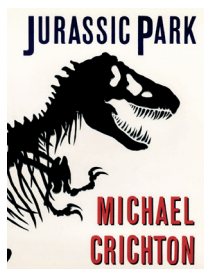


Figure 7 – Chip Kidd, couverture Jurassic Park, 1990. © Chip Kidd

comme ceux de Monoprix mais encore au mode d'emploi IKEA. Nous allons donc commencer par passer en revue le logo Star Wars (Fig. 5) qui a été conçu pour le premier film en 1977 par la designer Susan Elizabeth Rice surnommé Suzy Rice, ainsi que celui de *Jurassic Park* (Fig. 6) réalisé en 1990 par Chip Kidd qui est un book designer impliqué dans le logo de la saga. Tout d'abord pour concevoir le logo Star Wars, Suzy Rice se fonda sur les attentes de Georges Lucas qui voulait que le logo renvoie à un aspect puissant et intimidant selon ces propos¹⁵. Afin de retranscrire ce sentiment de puissance elle a employé la police d'écriture *Helvetica Black*. Ce que l'on retient de ce logo c'est l'union des lettres S et T dans le mot *Star* et celle du R et du S dans le mot *Wars* avec leurs extrémités allongées pour les deux. Ces signes distinctifs nous permettent de reconnaître instinctivement de quoi il s'agit. À l'origine, le logo de Suzy Rice avait des contours blancs sur fond noir et par suite de la refonte par Joe Johnston, les contours sont devenus jaunes sur fond noir. Quant au logo de *Jurassic Park*, Chip Kidd a conçu la couverture du livre *Jurassic Park* (Fig. 7) en réalisant la silhouette d'un squelette de T-rex qui apparaît comme vivant. Celui-ci va être réutilisé dans le logo pour les films. C'est Sandy Collora qui fait partie de l'équipe du film en tant que concept artist qui « a pris le dinosaure de Kidd [...], l'a encerclé et a écrit le titre ci-dessous dans un rectangle. L'équipe créative de Salisbury a ajouté quelques morceaux de jungle en bas pour donner une échelle et faire paraître le dinosaure énorme : et c'était fait. Après être passé entre tant de mains, le T-rex a repris vie¹⁶. » La police *Neuland* redessinée en alliant un style romain et manuscrit est utilisée pour le titre, elle nous renvoie aux premières écritures. En ce qui concerne le T-rex sur fond jaune cela nous évoque les fossiles conservés dans l'ambre. L'encerclé rouge peut représenter la puissance et la dangerosité du T-rex. Dans la continuité, nous pouvons également citer le travail d'affiches de film réalisé par Saul Bass pour les films *Vertigo en 1958* (Fig. 8) et *The Shining en 1980* (Fig. 9). Ces affiches sont créées à l'aide d'un style minimaliste qui reste impactant.

Figure 8 - Saul Bass,
Affiche *Vertigo*, 1958.
© Saul Bass

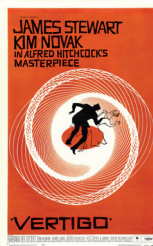


Figure 9 - Saul Bass,
Affiche *The Shining*,
1980. © Saul Bass



Figure 10 - Malika Favre
Favre, *La Mercè*, 2021.
© Malika Favre



L'emploi du rouge renvoie au danger des situations du scénario et au sang. En un coup d'œil sur ces productions graphiques, nous savons à quels films elles font référence et parfois à une scène précise du film. Pour l'affiche *Vertigo*, le dynamisme des formes utilisées peut entraîner cette sensation de vertige. Le projet *La Mercè* (Fig. 10) est une affiche accompagnée par ses déclinaisons commandées par Nacho Padilla, directeur créatif de la mairie de Barcelone et conçue par l'illustratrice Malika Favre en collaboration avec l'agence barcelonaise P.A.R, pour l'édition 2021 de *La Mercè*. *La Mercè* est une fête annuelle de la ville de Barcelone ayant pour but de rendre hommage à la Vierge *Mercè* sainte patronne de Barcelone, et représentant aussi le passage d'une saison à l'autre en l'occurrence le passage de l'été à l'automne. Cette affiche représente la Vierge *Mercè* avec la présence de cette figure féminine couronnée renvoyant au symbolique de cette sainte patronne c'est-à-dire la puissance et la protection. Dans un entretien pour l'*Equinox* magazine, Malika Favre dit s'être « [...] beaucoup inspirée des statues de cette vierge qui protège Barcelone. C'est pour cela qu'elle porte une couronne comme sur les représentations officielles. J'ai voulu lui rendre hommage et c'est pour cela qu'elle est protectrice, affirmée. C'est un personnage qui se redresse pour sortir de la crise actuelle du Covid, mais pas que. J'ai voulu faire quelque chose de plus subtil¹⁷. » Dans ce portrait nous pouvons retrouver plusieurs éléments représentant la ville de Barcelone comme les tours de la *Sagrada Família* en guise de boucles d'oreilles, dans la couronne on peut apercevoir la sardane qui est une danse traditionnelle espagnole, le *panot* symbole emblématique de Barcelone

17 SALVADO, Nico, « Malika Favre, Française de Barcelone et créatrice de l'affiche de la Mercè 2021 », Barcelone, *Equinox*, 8 septembre 2021, [En ligne], <https://www.equinoxmagazine.fr/2021/09/08/malika-favre/>, [Consulté le 15/05/23].

que l'on retrouve sur les pavés ainsi que les armoiries de la ville, etc....

La résonance se traduit à l'aide de ce corpus de projet par l'expérience d'une expérience, d'un souvenir passé qui se réactive à la vue de ces productions composées de signes marquants. En effet, lorsque nous apercevons le logo de *Star Wars* ou celui de *Jurassic Park*, ceux-ci nous renvoient directement aux films dont un personnage et une réplique culte nous reste en tête parce qu'il/elle nous a touché.e et transformé.e comme « Fait le ou ne le fait pas. Mais il n'y a pas d'essai¹⁸ » de Maître Yoda à Luke Skywalker dans *Star Wars*. Nous vivons à ce moment-là une résonance individuelle car selon les personnes l'impact du film n'aura pas été le même. Mais il n'y a pas que l'expérience du film en lui-même qui provoque une résonance et elle n'est pas seulement individuelle. Il y a aussi le moment vécu en famille où nous nous rassemblions (pour ma part) devant la télévision pour les regarder qui fait acte de résonance sachant que nous avons une base commune puisque nos grands-parents ont connu les premiers films de la saga ; nos parents et nous-même les *prequels* et *séquelles*. En ce qui concerne *Jurassic Park* cela peut nous remémorer des cours d'histoire auxquels nous avons pu entrer en résonance grâce au professeur passionné par le sujet ou encore notre fascination pour les dinosaures durant notre plus jeune âge qui peut ainsi perdurer. Ces éléments font qu'il y a une résonance individuelle et collective puisque que la plupart d'entre nous connaissons ces films appartenant à la Pop culture et ils ont eu un impact transgénérationnel. De même pour les affiches de Saul Bass pour les films *Vertigo* et *The Shining*, le minimalisme de celles-ci, les couleurs frappantes et les formes employées nous renvoient aux sensations délivrées par les films et peut nous les faire ressentir. Dans l'affiche *La Mercè* de Malika Favre, la résonance collective est induite par tous les symboles mis à l'honneur dans celle-ci résonnant chez tous les barcelonais. Ce sont des productions résonnantes car elles nous renvoient à des moments de résonance individuelle comme collective.

18 KERSHNER IRVIN,
*Star Wars: Episode V –
The Empire Strikes Back*,
Lucasfilm Ltd., 1980, 124'.

Les signes font barrières ?

Néanmoins, si l'on creuse un peu plus se raisonnement, quand est-il pour des personnes atteintes de déficiences visuelles ? Comment peuvent-elles entrer en résonance par l'imaginaire collectif ? Celles-ci n'ayant pas la même perception et compréhension du monde que des personnes clairvoyantes puisque soit elles en ont un accès limité soit parce qu'elles n'ont aucun accès notamment pour les personnes non-voyantes. Pour reprendre l'exemple de la signalétique, celle-ci n'est pas assez développée pour des personnes atteintes de déficiences visuelles et notamment pour celles atteintes de cécité. Incontestablement, elles ne peuvent pas percevoir les pictogrammes afin de se guider dans l'espace. De manière à se repérer, il y a l'installation de bande d'éveil de vigilance telles que les bornes podotactiles en bord de quais de gare, et le recours aux annonces sonores dans la gare, sur les quais ainsi que dans certains trains. Toutefois certains métros parisiens n'en sont pas équipés, il n'y a pas d'annonce sonore indiquant la prochaine station où celle lorsque l'on est à quai. Il y a aussi l'usage du braille et la mise en relief de texte pour les personnes mal-voyantes, etc... Mis à part ces dispositifs bien qu'ils aient le mérite d'exister mais peu répandu, il n'y a pas davantage de moyens mis en place pour faciliter la vie de cette partie des usagers. Nous concevons nos espaces de vie, de partage et de déplacement selon des principes définis par et pour des personnes voyantes. Il en va de même pour les logos, les affiches de films ou d'événements culturels, les packagings et les modes d'emploi IKEA que nous avons pu citer auparavant comme exemple dans l'imaginaire collectif permettant possiblement une certaine résonance. Les signes et symboles dont nous faisons usage dans le champ du design graphique sont destinés aux personnes voyantes ce qui empêche les personnes atteintes de déficiences visuelles de comprendre le sens de ces signes et les symboliques puisqu'ils n'y ont pas accès. De fait, elles ne peuvent pas entrer en résonance avec les autres dans le domaine du

design graphique. En effet, au regard du corpus de projets, on remarque que la majorité sont sur un support planaire ou proviennent d'univers cinématographique. Comment pourraient-ils résonner avec les autres sur des éléments de la culture populaire s'ils ne peuvent y avoir accès ? Dans notre vie, en famille comment partager pleinement des moments de résonance si tout le monde n'a pas le même référentiel ? Il y existe un manque d'accessibilité aux signes et symboles employés dans notre société empêchant d'avoir une culture commune ainsi que des moments de résonance car ceux-ci sont liés à la vision. Les personnes non-voyantes sont touchées par une exclusion sociale au sein de notre société mais aussi au sein de leur propre famille. À la suite de l'entretien avec monsieur M. M¹⁹ ayant voulu rester anonyme, il nous fait part qu'il lui est possible d'avoir une base commune avec des personnes clairvoyantes grâce aux choses qu'il a connu par le passé cependant avec l'augmentation de la conception de produits divers et variés, il lui est difficile de rester au courant sur les dernières nouveautés émergentes. Cela l'empêche de communiquer pleinement puisqu'il est restreint sur des sujets artistiques et graphiques qui nécessitent la vue. Ce manque de socle commun qui exclut une partie de la population finit par les contraindre à s'isoler.

19 Voir annexe 9.

Domination du règne de la vue

Notre société se fonde sur principalement sur la vue notamment par des expressions telles que « je sais, parce que j'ai vu » ou encore « C'est parce que j'ai vu, que je crois » qui se retrouvent dans les domaines de l'art et du design graphique. En effet, ceux-ci sont des facteurs de l'exclusion d'une partie de la population notamment des personnes atteintes de cécité. Se référant majoritairement au sens de la vue et aux normes d'un individu voyant sans déficiences, ces deux domaines favorisent l'exclusion de ces personnes. Dans la plupart des institutions muséales, les œuvres sont exposées de sorte à être seulement regardées et pour beaucoup d'entre elles à hauteur du champ de vision. Il n'y

a pas d'interactions physiques avec les œuvres et lorsque l'on recherche l'interaction les personnes sont amenés à dire « Touche avec tes yeux ». Herman Parret va appuyer l'idée évoquer en introduction que nous vivons dans un monde toujours plus visuel et dans lequel nous sommes submergés, en permanence, par une pluie d'images. Indubitablement, nous sommes

Inondés d'images dans un monde où, aujourd'hui, une opticalisation extrême nous est proposée de toutes parts, il faut du courage pour reconnaître la spécificité des territoires du visuel et de l'invisible. Et pourtant ces territoires irrécupérables sont d'un intérêt vital pour la richesse existentielle de nos expériences esthétiques. Il convient dès à présent de penser l'invisible dans le visuel²⁰.

20 PARRET, Herman
PARRET, « De l'invisible
comme présence »,
VISIO, Vol.7, Nos. 3-4,
Québec, Université de
Laval, 2002-2003, p. 65.

Il utilise des termes forts comme inondés et opticalisation extrême parce qu'inopportunément dans notre vie, partout où nous allons, nous sommes entourés de productions graphiques reposant sur le champ visuel. En effet, on le remarque dans les transports en commun avec les affiches publicitaires situées dans les couloirs, les quais et même dans les métros. Dans la rue, nous les retrouvons dans la signalétique, les affiches publicitaires et les enseignes des marques. Comment se détacher de notre vue lorsque tout ce qui nous environne la sollicite en permanence ? Nous pouvons constater que cela fait beaucoup d'informations à traiter continuellement. Dans la première partie de son livre, *Le regard des sens*, Juhani Pallasmaa démontre que progressivement tout au long de l'histoire c'est établi une domination de l'œil dans la société et notamment dans l'éducation et la pratique de l'architecture les pervertissant ainsi selon lui, éclipsant les autres sens. Ceci pouvant donc être transposé au champ du graphisme avec ce qui a été évoqué auparavant. Tout comme Herman Parret, Juhani Pallasmaa va employer des termes forts pour d'écrire cette sollicitation perpétuelle de la vue et nous fait constater que :

The hegemonic eye seeks domination over all fields of cultural production, and it seems to weaken our capacity for

empathy, compassion and participation with the world. The narcissistic eye views architecture solely as a means of self-expression, and as an intellectual-artistic game detached from essential mental and societal connections, whereas the nihilistic eye deliberately advances sensory and mental detachment and alienation. Instead of reinforcing one's body-centred and integrated experience of the world, nihilistic architecture disengages and isolates the body, and instead of attempting to reconstruct cultural order it makes a reading of collective signification impossible²¹.

Il montre ainsi qu'il y a une domination de l'œil instaurée dans tous les domaines de conception culturelle et que celle-ci tend à nous couper de notre relation au monde en affaiblissant notre empathie et notre compassion. L'œil dominant nous pousse vers une forme d'aliénation et finit par nous isoler du monde en nous détachant des connexions mentales et sociétales essentielles. Il rend ainsi inaccessible et « impossible la lecture de la signification collective ». Ensuite, il va énoncer le fait que:

Vision and hearing are now the privileged sociable senses, whereas the other three are considered as archaic sensory remnants with a merely private function, and they are usually suppressed by the code of culture. Only sensations such as the olfactory enjoyment of a meal, fragrance of flowers and responses to temperature are allowed to draw collective awareness in our ocularcentric and obsessively hygienic code of culture. The dominance of vision over the other senses – and the consequent bias in cognition – has been observed by many philosophers. A collection of philosophical essays entitled *Modernity and the Hegemony of Vision* argues that

21 Trad : L'œil hégémonique cherche à dominer tous les domaines de la production culturelle et semble affaiblir notre capacité d'empathie, de compassion et de participation au monde. L'œil narcissique considère l'architecture uniquement comme un moyen d'expression personnelle et comme un jeu intellectuel et artistique détaché des connexions mentales et sociétales essentielles, tandis que l'œil nihiliste favorise délibérément le détachement et l'aliénation sensoriels et mentaux. Au lieu de renforcer l'expérience corporelle et intégrée du monde, l'architecture nihiliste désengage et isole le corps, et au lieu d'essayer de reconstruire l'ordre culturel, elle rend impossible la lecture de la signification collective.

PALLASMAA, Juhani, *The eyes of the skin: Architecture and the Senses*, Hoboken, John Wiley and Sons, 2005 (1996), p. 22.

'beginning with the ancient Greeks, Western culture has been dominated by an ocularcentric paradigm, a vision-generated, vision-centred interpretation of knowledge, truth, and reality'. This thought-provoking book analyses 'historical connections between vision and knowledge, vision and ontology, vision and power, vision and ethics²²'.

Ici même, il nous est montré que la vue et l'ouïe sont encensées comme des sens nobles et privilégiés et que les autres sens sont lourdement rejetés. Il démontre que la vue prédomine sur les autres sens et que cette prédominance se constate dans notre culture depuis les Grecs anciens. Tout est lié et repose sur la vue, c'est ce que nous relevons pour la philosophie où la connaissance, la vérité et la réalité s'affirment par la vision. Néanmoins, ce rejet des autres sens et cette domination de l'œil est néfaste puisque :

The dominance of the eye and the suppression of the other senses tends to push us into detachment, isolation and exteriority. The art of the eye has certainly produced imposing and thought-provoking structures, but it has not facilitated human rootedness in the world. The fact that the modernist idiom has not generally been able to penetrate the surface of popular taste and values seems to be due to its one-sided intellectual and visual emphasis; modernist design at large has housed the intellect and the eye, but it has left the body and the other senses, as well as our memories, imagination and dreams, homeless²³.

22 Trad : La vision et l'audition sont aujourd'hui les sens sociables privilégiés, tandis que les trois autres sont considérés comme des vestiges sensoriels archaïques ayant une fonction purement privée, et ils sont généralement supprimés par le code de la culture. Seules les sensations telles que le plaisir olfactif d'un repas, le parfum des fleurs et les réactions à la température sont autorisées à attirer la conscience collective dans notre code culturel oculo-centrique et obsessionnellement hygiénique. La prédominance de la vision sur les autres sens - et le biais cognitif qui en découle - a été observée par de nombreux philosophes. Un recueil d'essais philosophiques intitulé *Modernity and the Hegemony of Vision* (La modernité et l'hégémonie de la vision) affirme que «depuis les Grecs anciens, la culture occidentale est dominée par un paradigme oculo-centrique, une interprétation de la connaissance, de la vérité et de la réalité générée et centrée sur la vision». Ce livre, qui donne à réfléchir, analyse «les liens historiques entre la vision et la connaissance, la vision et l'ontologie, la vision et le pouvoir, la vision et l'éthique». PALLASMAA, Juhani, *The eyes of the skin: Architecture and the Senses*, op. cit. p. 16.

23 Trad : La domination de l'œil et la suppression des autres sens tendent à nous pousser au détachement, à l'isolement et à l'extériorité. L'art de l'œil a certes produit des structures imposantes et stimulantes, mais il n'a pas facilité l'enracinement de l'homme dans le monde. Le fait que l'idiome moderniste n'ait généralement pas été en mesure de pénétrer la surface du goût et des valeurs populaires semble être dû à son accent intellectuel et visuel unilatéral ; le design moderniste dans son ensemble a abrité l'intellect et l'œil, mais il a laissé le corps et les autres sens, ainsi que nos souvenirs, notre imagination et nos rêves, sans abri.

Ibidem, p. 19.

Juhani Pallasmaa met en évidence que la domination de l'œil nous astreint à nous couper du monde par le détachement et l'isolement, en nous privant de l'écoute des autres sens du moins en ne les utilisant que partiellement, en restant à la surface. Il décrit qu'au fil du temps la vue a été privilégiée par rapport aux autres sens. En réalité, tout ce que nous ressentons, nous le ressentons à travers notre corps. On pourrait donc parler de systèmes sensoriels et non de sens séparés. Ensemble ils construisent la compréhension lorsqu'ils sont utilisés à l'unisson. Plus loin, il va montrer que nos outils de conception même sont régis sous cette domination de la vue et qu'ils ne font que l'accentuer. En effet,

Computer imaging tends to flatten our magnificent, multi-sensory, simultaneous and synchronic capacities of imagination by turning the design process into a passive visual manipulation, a retinal journey. The computer creates a distance between the maker and the object, whereas drawing by hand as well as model-making put the designer into a haptic contact with the object or space. In our imagination, the object is simultaneously held in the hand and inside the head, and the imagined and projected physical image is modelled by our bodies. We are inside and outside of the object at the same time. Creative works calls for a bodily and mental identification, empathy and compassion²⁴.

L'imagerie informatique que nous pouvons associer à nos ordinateurs, elle aplatit nos facultés d'imaginations multisensorielles puisque nous travaillons majoritairement sur des éléments planaires et nous devenons alors passifs dans la conception de nos réalisations. Nos ordinateurs créent une distance entre nous et notre conception. Juhani Pallasmaa

24 Trad : L'imagerie informatique tend à aplatir nos magnifiques capacités d'imagination multisensorielle, simultanée et synchronisée en transformant le processus de conception en une manipulation visuelle passive, un voyage rétinien. L'ordinateur crée une distance entre le créateur et l'objet, alors que le dessin à la main et la maquette mettent le créateur en contact haptique avec l'objet ou l'espace. Dans notre imagination, l'objet est simultanément tenu dans la main et dans la tête, et l'image physique imaginée et projetée est modelée par notre corps. Nous sommes à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de l'objet. Les œuvres de création font appel à l'identification corporelle et mentale, à l'empathie et à la compassion.

Ibid., p. 12-13.

nous rapporte qu'il est toutefois possible d'en sortir pendant un certain laps de temps. Certainement, il n'y a que lorsque nous avons recourt au dessin manuel, à l'assemblage d'éléments tel que le collage et autres, où nous sommes en relation avec le monde par le contact tactile qui en émane. Nous sommes en liaison direct avec un support physique. Néanmoins, nous continuons d'utiliser majoritairement nos ordinateurs, dans un monde qui devient de plus en plus technologique et où la production de signes en masse ne fait qu'accroître et accélérer devenant une exploitation à outrance.

Perte de signification du signe ?

Cette surexploitation du signe et la production permanente de signe nous coupe du monde, en effet selon Hartmut Rosa : « [...] notre façon de gérer les activités humaines nous aliénaient, qu'elle nous coupait du travail, des autres humains, de la nature et finalement de nous-mêmes²⁵». La surproduction de signes est dû à l'accélération du temps dans tous domaines confondus qui finit par nous aliéner selon Hartmut Rosa. Nous avons à disposition des outils qui nous encombre et finalement on a de moins en moins de temps pour nous ainsi que pour les autres. Cette accélération désigne la stagnation de la croissance et l'augmentation de la productivité entraînant une accélération technique. Nous voulons avoir de plus en plus et nous finissons par ne plus être en phase avec ce que l'être humain aspire à être c'est-à-dire un être de relations cherchant à accéder à la vie bonne consistant à vivre une vie heureuse qui répond à nos attentes et faites de relations. Toutefois, cette accélération ne produit pas plus de vie bonne et ne nous fait pas progresser dans notre vie au contraire elle finit par nous isoler. Cette accélération accompagnée de la domination de l'œil que nous avons vu chez Juhani Pallasmaa nous aliène. Nous produisons de plus en plus de signes et ils finissent par nous inonder, cela nous demande de traiter des informations abondantes et finalement nous n'observons plus les choses à

25 ROSA Hartmut,
*Accélérons la résonance
! Pour une éducation
en Anthropocène.
Entretien avec Nathanaël
Wallenhorst*, Paris, éd. Le
Pommier, 2022, p. 42-52.

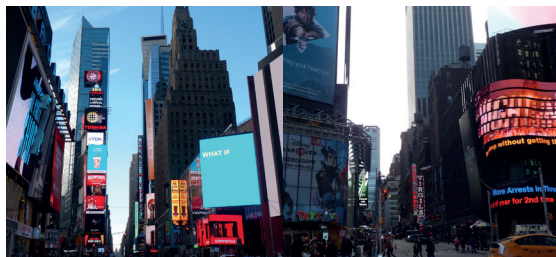


Figure 11 - Éléna Luzio,
Times Square, 2014.
©Éléna Luzio

leur juste valeur. L'accélération du temps nous transforme en nous rendant saturés, nous devenons indisponibles au monde et aux personnes ce qui nous coupe du lien social et du vivant. De plus, à force d'accélérer, le monde ne répond plus, « il devient sourd » et nous pouvons également dire que nous sommes « aveugles » face au monde. Nous sommes dans une société en constante agitation perpétuelle aboutissant à la perte de sens. Nous pouvons citer par exemple le cas de Times Square (Fig. 11) où des productions graphiques sont exposées à longueur de journée et entraînent une surexposition du graphisme et des signes. Le spectateur est surchargé d'informations le poussant majoritairement à la consommation. Nous avons accès à tout sans profiter des choses et c'est l'indisponibilité du monde qui suscite notre désir. Ce qui nous amène à nous poser la question suivante : le design graphique ne serait-il pas tomber sous une emprise commerciale ? En effet, précédemment nous avons vu que les mécanismes psychologiques d'association de signes, symboles, pictogrammes et couleurs à des actions spécifiques que nous connaissons, nous sont utiles. Cependant, certaines pratiques les ont détournées particulièrement les pratiques commerciales tel que le marketing. Nous pouvons citer l'exemple des logos de fast-food utilisant la couleur rouge pour attirer notre attention et susciter des réactions physiologiques comme l'excitation nous poussant à consommer. Des recherches menées sur les étudiantes interrogées ressentent le fait que le design graphique est devenu une pratique un peu trop commerciale. Effectivement lorsque la question de savoir si selon elles le design graphique

était devenu trop commercial majoritairement leurs réponses (annexe 5 à 9) était positive. En résumé, elles ont évoqué le fait que l'identité visuelle d'un produit est davantage prise en compte que la valeur et l'utilité que le produit lui-même a à proposer. Pour elles, nous finissons par devenir « dépendants de sa présence²⁶ » car cela nous simplifierait la vie néanmoins nous devenons vite submergés par toutes ces informations graphiques et cela s'apparente à « une sorte de compétition de quelle image nous captera le mieux et le plus²⁷ ». Le design graphique serait potentiellement devenu « très attractif et superficiel en un sens²⁸ ». Parmi elles, certaines ont apportés des nuances pensant que le design graphique n'est pas « devenu « trop commerciale » mais je pense que c'est devenu un outil à mi-chemin entre la création, la communication et la commercialisation. Il est maintenant incontournable pour connaître un succès commercial. Cependant le but du design graphique passe par un besoin de reconnaissance des usagers et c'est donc forcément en quelque sorte commercial²⁹ . » Mais aussi en évoquant le fait que ce soit en partie le cas car « Aujourd'hui de nombreuses personnes pensent que le graphisme peut se faire facilement alors tout le monde l'utilise comme il veut et sans avoir de vraies connaissances³⁰. » Leur témoignage est assez paradoxal puisque majoritairement quand il leur a été demandé de citer des projets leur évoquant le design graphique, elles ont mentionné pour une grande partie d'entre elles des projets qui ont tendance à se rattacher à des produits de consommation tels que les logos des grandes firmes, les packagings et les modes d'emplois IKEA. Les logo *Star Wars* et *Jurassic Park* sont devenus commercial en devenant une franchise célèbre qui fonctionne, plusieurs produits dérivés on était conçu à partir de celui-ci. Cependant notons tout de même que certaines perçoivent le design graphique relié d'une certaine manière à l'art³¹ mais aussi à la culture dans son ensemble car les « commandes des institutions culturelles qui reflètent davantage le travail des graphistes³². »

Cette consommation de masse est également dénoncée par Juhani Pallasma à travers la pensée de Michel

de Certeau.

The current industrial mass production of visual imagery tends to alienate vision from emotional involvement and identification, and to turn imagery into a mesmerising flow without focus or participation. Michel de Certeau perceives the expansion of the ocular realm negatively indeed: 'From television to newspapers, from advertising to all sorts of mercantile epiphanies, our society is characterised by a cancerous growth of vision, measuring everything by its ability to show or be shown, and transmuting communication into a visual journey'. The cancerous spread of superficial architectural imagery today, devoid of tectonic logic and a sense of materiality and empathy, is clearly part of this process³³.

Cette consommation se traduisant par la surconsommation permanente de signes qui nous pousse à consommer finit par nous entraîner vers une aliénation. Nous avons accès à tout dans un flux continu et infini d'images nous privant de toute implication émotionnelle et d'identification. Finalement pensant consommer nous finissons par être consommé.

Au regard de ce que je viens de poser, ne serait-il pas réducteur de se focaliser uniquement sur des définitions et des productions existantes fondées sur le visuel ? Ces définitions omettent de préciser que le design graphique ne touche pas ou ne doit pas toucher à une certaine matérialité sensorielle tactile permettant ainsi d'aller au-delà de l'aspect visuel. De ce fait, le graphisme en tant que médiateur et

33 Trad : La production industrielle de masse actuelle d'images visuelles tend à aliéner la vision de l'implication émotionnelle et de l'identification, et à transformer l'imagerie en un flux hypnotique sans concentration ni participation. Michel de Certeau perçoit en effet négativement l'expansion du domaine oculaire : «De la télévision aux journaux, de la publicité à toutes sortes d'épiphanies mercantiles, notre société se caractérise par une croissance cancéreuse de la vision, mesurant tout à l'aune de sa capacité à montrer ou à être montré, et transmutant la communication en un voyage visuel». La propagation cancéreuse de l'imagerie architecturale superficielle d'aujourd'hui, dépourvue de logique tectonique et de sens de la matérialité et de l'empathie, fait clairement partie de ce processus.

PALLASMAA, *Juhani, The eyes of the skin: Architecture and the Senses, op. cit.* p. 22-24.

traducteur d'informations, peut recourir à une certaine matérialité sensible à travers l'usage de reliefs et de textures. S'il n'y a pas de contre-indications sur l'emploi de la tactilité dans le design graphique cela laisse le champ libre des conventions imposées dans les mœurs jusqu'à lors. De plus, nous consommons en permanence des signes qu'il nous faut trouver un moyen de nous reconnecter au monde. Cet ajout de tactilité dans le design graphique pourrait-être un remède à l'exclusion d'une partie de la population et à la mise en relation avec le monde et autrui afin de rompre le cercle vicieux de la domination de la vue.

Un Design graphique accessible à tous

Après avoir établi ce que représente le champ pratico-théorique du design graphique d'un point de vue conventionnel, cette partie analyse l'accessibilité du design graphique à tous. L'étude du sens et de la représentation de ce champ effectuée en première partie nous amène à repenser notre relation au monde et aux personnes. Ceci en reconsidérant notre façon de concevoir des signes compréhensibles de tous et également en remettant en cause nos méthodes de pensées et de pratiques. Pour cela, il nous faut nous interroger sur celles-ci en considérant des facteurs d'inclusions et d'accessibilité lors de la conception de productions graphiques. Puisque le design graphique est un traducteur formel de savoirs, d'informations et de message, l'usage d'expérience tactiles ne permettraient-elles pas de rendre le design graphique compréhensible par tous ? Afin de mettre en évidence les deux notions d'inclusion et d'accessibilité qui prennent place au sein de la conception et de la matérialité, nous analyserons un corpus de projets graphiques visant à être inclusif et accessible à tous. L'accessibilité sera questionnée par les moyens techniques mis en œuvre dans les différents projets. Cette hypothèse vise à remettre en question les méthodologies, les pratiques et les techniques employées par les designers ainsi que la vision sur laquelle ils s'appuient pour concevoir. Nous nous questionnerons également sur le rôle de la matérialité dans des réalisations appartenant au graphisme qui peut être important lors du développement d'un enfant mais qui peut néanmoins être réduit à un simple aspect esthétique. À la suite de la première hypothèse, nous procéderons à l'analyse d'un corpus de projets visant à inclure la cécité dans le graphisme puis nous tenterons de saisir quelle place la tactilité doit prendre au sein de ce champ du design graphique. Tout cela en prenant en compte les dimensions esthétiques, sociologiques et

techniques du design graphique.

Disability Studies

La notion de *Disability Studies*³⁴ renvoie au courant portant le même nom qui a émergé dans la fin des années 70. Ce courant veut défendre « un « modèle social » et la notion de « minorité culturelle » pour évaluer les difficultés de participation de la personne handicapée à la vie de la société³⁵. ». En effet, la société s'étant formée autour des normes d'une personne dite « valide », l'intérêt des penseurs, des militants et des acteurs politiques prenant part à des actions dans la continuité du courant Disability Studies, est de créer « des initiatives nouvelles et des formes d'interaction différentes qui s'appuient sur la transformation et le remaniement de la norme³⁶. » Myriam Winance montre que :

Le processus de normalisation, par production d'une norme, rend possible l'interaction sans nécessiter la négation de la différence de la personne ; au contraire, celle-ci est la base du travail de transformation (...). Dans cette optique, en effet, la question politique n'est plus : « Comment arriver à intégrer les personnes handicapées dans la société des personnes normales ? » mais : « Comment, à travers le travail sur la norme, construire un collectif qui inclut les différentes personnes tout en les normalisant³⁷ ? »

Ceci démontre qu'il ne faut pas intégrer les personnes atteintes d'un handicap dans l'unique but qu'ils s'adaptent aux normes imposées et définies sur des personnes dites « valides », mais plutôt de transformer et créer des normes incluant dès le départ les différentes personnes afin de banaliser les actions qui découleront de ces normes communes. De nombreuses associations ont émergés afin de donner et faciliter l'accès aux informations importantes du quotidien aux personnes malvoyantes et non-voyantes. En effet,

Durant les années 1980, une autre association, Handicap Zéro, s'engage en faveur du droit à l'accès à l'information pour

34 ALBRECHT, G., RAVAUD, J-F. et STIKER, H-J, « L'émergence des disability studies : état des lieux et perspectives », *Sciences Sociales et Santé*, vol. 19, n°4, France, John Libbey, 2001, p. 43-73.

35 VALENTE, Dannyelle, *Dessin et cécité : étude la communication graphique des jeunes non-voyants*, Thèse sous la dir. Bernard Darras, Paris, Université Paris 1 - Panthéon Sorbonne, 2012, p. 41.

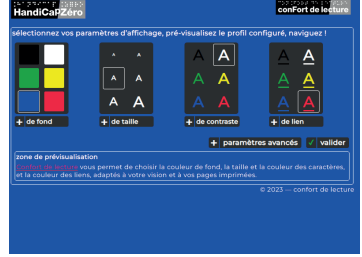
36 VALENTE, Dannyelle, *Dessin et cécité : étude la communication graphique des jeunes non-voyants*, op. cit., p. 41.

37 WINANCE, Myriam. « Handicap et normalisation. Analyse des transformations du rapport à la norme dans les institutions et les interactions », *Politix*, v.17, n° 66, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur 2004, p. 215.

Figure 12 - Capture d'écran page d'accueil du site Handicap Zéro.
© Handicap Zéro



Figure 13 - Capture d'écran page personnalisée sur Handicap Zéro.
© Handicap Zéro



38 REICHHART et LOMO, « L'offre culturelle française à l'épreuve de la cécité » *Canadian Journal of Disability Studies*, n°8.6, Canada, Association Canadienne des Études sur le handicap, décembre 2019.

les personnes malvoyantes et non voyantes. En plus d'actions de sensibilisation, elle propose des services garantissant un accès autonome à l'information générale, la santé, l'emploi, la consommation, la téléphonie, mais aussi aux sports et aux loisirs. Dans ce domaine, par l'intermédiaire de son site internet, elle recense, centralise puis diffuse l'information relative aux loisirs et à la culture dont entre autres les monuments et musées accessibles. De son côté, l'Association Valentin Haüy (AVH) recense les activités culturelles accessibles qu'elle diffuse dans un agenda consultable en ligne, distinguant les musées, les expositions, les conférences et les concerts. Enfin, la Fédération des Aveugles de France soutient la Bibliothèque Numérique Francophone Accessible (BNFA) et organise des évènements culturels dédiés aux personnes présentant des déficiences visuelles³⁸

39 *handicapzero*, [en ligne], <https://www.handicapzero.org/>, [consulté le 28/10/22].

Ces associations participent à l'accessibilité générale d'informations et notamment celles touchant à la culture, ainsi qu'au développement d'équipements permettant cet accès qui est principalement numérique. C'est notamment le cas du site Handicap zéro³⁹ (Fig. 12) est accessible par l'emploi de fonction en audio description facilite l'accès aux contenus par les personnes atteintes de cécités. De plus, la possibilité de personnaliser le site web (Fig. 13) à la convenance de l'utilisateur permet à la fois une accessibilité aux personnes malvoyantes et offre la possibilité d'une nouvelle expérience pour les personnes sans déficiences. On voit donc ici que le langage de programmation et la personnalisation du graphisme de l'interface sont indispensables pour rendre praticable un site internet pour des malvoyants ou non-voyants. Même si cette

40 *museelouisbraille*, [en ligne], <https://museelouisbraille.com/fr/le-braille-aujourd-hui>, [consulté le 02/11/22].

41 *Ibidem*.

42 ROSA, Hartmut, *Résonance, Une sociologie de la relation au monde*, *op.cit.*, p. 141.

accessibilité reste moindre car « seuls 10% des sites internet sont accessibles⁴⁰ », le numérique est un bon outil pour rendre accessible le design graphique car, matériellement, seulement « 6 % des livres sont adaptés à l'usage des aveugles et malvoyants⁴¹ ». Cependant, même si Handicap Zéro utilise des techniques numériques pour agir contre cette exclusion, celles-ci sont-elles suffisantes ? Certes, elles sont importantes d'un point de vue numérique mais nous ne sommes pas présents uniquement numériquement, nous le sommes physiquement dans notre monde. En effet, H. Rosa affirme que les écrans réduisent « [...] l'expérience physique du monde, et ce malgré toutes les innovations techniques : ce monde avec lequel nous interagissons, communiquons, auquel nous travaillons et dans lequel nous jouons n'a pas d'odeur, il ne produit ni effet gravitationnel, ni sensation tactile, ni perceptions gustative⁴². ». C'est pourquoi nous pouvons nous demander si le graphisme ne peut pas aussi interroger ces questions d'un point de vue non-numérique et produire un design graphique accessible matériellement. Notamment en travaillant avec les personnes atteintes de déficiences visuelles pour permettre de faire émerger de nouveaux principes, éléments, etc... Nous allons donc voir comment cela a été développé dans le champ du design graphique avec des support non numérique.

Des éléments du quotidien accessibles par le graphisme

La question portée sur l'accessibilité du design graphique à tous est pourtant posée depuis quelques années dans le graphisme. De plus en plus d'institutions, d'artistes et de designers prennent le parti pris de faire vivre une expérience qui n'est plus exclusivement visuelle au visiteur. Certains artistes et designers prennent en compte ces déficiences dans la création et la conception de leur projet ainsi que dans la scénographie de l'exposition comme c'est le cas dans à l'exposition *Projet Phénix* de Prune Nourry qui plongeait le spectateur dans le noir en lui privant de la vue. Mais alors quelle est la place de la tactilité dans ce champ

Figure 14 - Ruedi Baur, *Intégral eo*, 2014. © Ruedi Baur

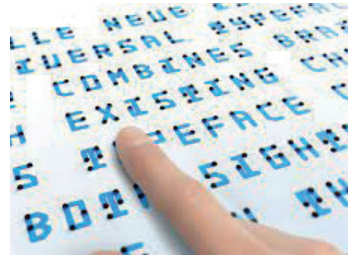
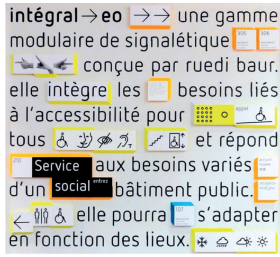


Figure 15 - Kosuke Takahashi, *Braille Neue*, 2017. © Kosuke Takahashi

Figure 16 - Dannyelle Valente et Les Doigts Qui Rêvent, *La balade des petits doigts*, 2019-2021. © Les Doigts Qui Rêvent



Figure 17 - Delphine Gauly, *Rafistoler*, 2021. © Delphine Gauly



Figure 18 - Audrey Dodo, *Fermer les yeux pour voir*, 2008. © Audrey Dodo



Figure 19 - Audrey Dodo, *Fermer les yeux pour voir*, 2008. © Audrey Dodo

pratico-théorique ? Des projets mettent en œuvre l'utilisation de plusieurs techniques dont l'embossage/débossage qui sont des techniques qui consistent à appliquer une pression sur du papier grâce à un bloc en magnésium ou en cuivre gravé. Le gaufrage concerne la mise en relief, tandis que l'embossage est utilisé pour les creux. L'emploi du braille est également favorisé et repose sur la technique de gaufrage. Tout cela afin de faciliter l'accès au champ de graphisme et de l'art pour l'un des projets. Nous pouvons discerner ceci dans le corpus de projets suivants, *Intégral eo* (Fig. 14) de Ruedi Baur confectionné en 2014 ; *Fermer les yeux pour voir* (Fig. 18-19) d'Audrey Dodo réalisé en 2008 ; la typographie *Braille Neue* (Fig. 15) de Kosuke Takahashi produite en 2017 ; *La balade des petits doigts* (Fig. 16) de Dannyelle Valente et Les Doigts Qui Rêvent conçu en 2019-2021 ainsi que l'œuvre *Rafistoler* (Fig. 17) de Delphine Gauly, créée en 2021. Certains de ces projets sont liés à des thèses et mémoires sur lesquels nous pourrions nous appuyer afin de mieux comprendre les enjeux qui se tiennent à travers la tactilité et l'accessibilité dans ces projets et également plus généralement dans le champ pratico-théorique du design graphique.

Pour commencer *Intégral eo* de Ruedi Baur conçu en 2014, est une gamme modulaire de signalétiques ayant pour

but d'être abordable par tout le monde. Elle est composée de pictogrammes et elle est accompagnée par un complément sonore et par l'utilisation du braille pour transmettre l'information au non-voyant. De plus, afin « d'optimiser sa visibilité et sa lisibilité, la position de l'écrit favorisera une lecture aussi bien pour la personne debout que celle assise⁴³», il a fallu suivre des préconisations visuelles. Cette gamme a été pensée de sorte à être accessible aux enfants, aux personnes de langues étrangères, à mobilités réduites, atteintes de cécités mais aussi pour des personnes analphabètes. Celle-ci étant modulaire, elle peut s'adapter à différents lieux. Dans la même lignée, nous avons la typographie *Braille Neue* conçue par Kosuke Takahashi en 2017, qui allie deux alphabets : le braille et l'alphabet latin que l'on connaît pour la typographie standard. Il a également réalisé la typographie seulement avec les contours des caractères combinant le braille et l'alphabet latin mais aussi le braille et les katakanas japonais. Cette typographie a été conçue dans le but d'avoir des caractères universels pour réunir « de fournir des moyens de communication alternatifs grâce au partage d'informations entre les voyants et les malvoyants à l'aide d'un support commun⁴⁴. » Avec ce projet l'objectif de Kosuke Takahashi est de tendre vers une société inclusive où l'usage du braille est banal. Audrey Dodo avec son projet *Fermer les yeux pour voir*, réalisé en 2008. Il est question avec ce projet, de permettre aux personnes déficientes visuelles d'identifier les produits alimentaires par le biais d'un « nouveau langage graphique et tactile » prenant en compte les besoins de chacun : non-voyants, malvoyants et voyants. Les techniques utilisées ici sont le gaufrage qui permet d'obtenir des motifs en relief par l'impression, ainsi que l'utilisation du minimalisme pour produire un graphisme épuré constitué de formes simples compréhensibles par tous. Les techniques de gaufrage et d'embossage sont utilisées principalement sur des boîtes de conserves ou des bouteilles mais Audrey Dodo emploie une troisième technique pour tout ce qui est aliment sec comme les pâtes coquillettes. Cette troisième technique est la mise sous vide, elle consiste à

43 *irb*, [En ligne], <https://www.irb-paris.eu/projet/index/id/129>, [Consulté le 15/05/23].

44 *brailleneue*, [En ligne], <https://brailleneue.com/>, [consulté le 25/10/22]

retirer l'air d'un emballage pour protéger et préserver son contenu. Elle est adoptée ici pour concevoir leurs packagings de sorte qu'une lecture tactile de l'aliment lui-même soit possible afin de l'identifier. Là où le projet d'Audrey Dodo va plus loin c'est dans sa manière d'appréhender le design graphique qui est non seulement visuel à l'aide des couleurs et des techniques graphique, mais aussi tactile avec l'emploi des techniques d'embossage. Elle utilise l'embossage dans les représentations de fruits et légumes pour que l'on puisse identifier un fruit par le toucher en reconnaissant son aspect et en quelque sorte la texture de sa peau. Elle utilise également cela pour la viande afin d'identifier un animal ainsi que la partie dont il s'agit. Ces techniques sont également utilisées dans le livre tactile destiné aux jeunes enfants aveugles, *La balade des petits doigts* de Danyelle Valente et *Les Doigts Qui Rêvent*. De plus, ils ont ajouté des textures et conçu des systèmes pouvant être manier dans un contexte en deux dimensions. Le but étant de manipuler et de jouer avec les éléments présents qui peuvent aussi être déplacés. Enfin le dernier projet est une installation créée en 2021 par Delphine Gauly intitulé *Rafistoler* ayant pour but de faire l'expérience d'une marche en montagne qui se fonde sur un texte de Anne Mortal. Cette installation a été dévoilée lors l'exposition *Paysages tactiles* à la galerie *Mémoire de l'avenir* en mai et juin 2021, celle-ci use de dispositif visuel (l'œuvre elle-même), sonore par la lecture du texte en braille lorsque l'on s'approche d'un capteur situé proche de celui-ci, et tactile à l'aide de matériaux et techniques tels que papier sérigraphié, papier paraffiné, couture, embossage.

Ces projets sont de bons moyens de montrer ce qui est déjà produit dans le domaine du design graphique et de l'art pour l'installation. C'est donc cette mise en relation du toucher, de la forme ainsi que de l'expérience tactile qui devient signifiante. Cependant, il y a des limites aux techniques de gaufrage et d'embossage qui sont des contraintes financières et techniques. En effet, pour un gaufrage manuel par pince ou presse il faut compter entre 55 € et 70 € hors taxes. Et pour un gaufrage traditionnel par

moule il faut prévoir plusieurs centaines d'euros de frais de départ car il y a la prise en compte de la surface du gaufrage, la fabrication du moule, des prix d'impression, de calages et de gaufrage à l'unité des supports imprimés. De plus, le gaufrage sur papier se verra sur l'envers de la feuille de façon inversée ce qui peut être un inconvénient et pour le dissimuler il faut utiliser la technique de contre-collage qui consiste à coller au verso une feuille pour dissimuler le gaufrage. Cette technique rajoute de l'épaisseur au papier et augmente les frais de conception. De ce fait, la production de livres pour les non-voyants est moindre ce qui explique la non-généralisation de ce type de design.

Développement sensori-moteur chez l'enfant

Nous constatons que la tactilité par le biais de la matérialité est assez répandue dans l'enfance. Nous appréhendons la matière dans des livres aidant lors de l'apprentissage et favorisant ainsi l'utilisation et le développement du toucher ainsi que de la sensori-motricité. Les enfants utilisent le toucher et le goût au moins aussi tôt que la vision pour comprendre le monde qui les entoure. Les enfants de moins de sept mois peuvent saisir des objets mais ils ne peuvent pas encore les explorer avec leurs mains et au lieu de regarder les choses qu'ils ramassent, ils les mettent directement dans leur bouche. La bouche d'un bébé a plus de terminaisons nerveuses que toute autre partie du corps, donc pour vraiment découvrir cet objet, un bébé le met simplement dans sa bouche. La sensori-motricité désigne la relation entre des fonctions sensorielles et motrices. Il s'agit de la « Première phase du développement de l'intelligence chez l'enfant (jusqu'à dix-huit mois environ) précédant l'apparition de la fonction sémiotique et caractérisée par le fait que toute l'activité cognitive dépend directement des réactions sensori-motrices⁴⁵. » Concernant les livres tactiles illustrés pour les personnes non-voyantes, « Ses initiatives visent à combler le manque de supports ludiques et pédagogiques nécessaires à l'apprentissage de la lecture et au développement de

⁴⁵ *cnrtl*, [En ligne], <https://cnrtl.fr/definition/sensori-moteur>, [Consulté le 20/05/23].

46 VALENTE, Danyelle, *Dessin et cécité : étude la communication graphique des jeunes non-voyants, op. cit.*, p. 33.

47 ROSA, Hartmut, *Résonance, Une sociologie de la relation au monde, op. cit.*, p. 227-244.

48 *Ibidem*, p. 228.

l'imaginaire qui, eux-mêmes, favorisent l'accès à la littérature illustrée⁴⁶. » Le développement sensorimoteur amène également un développement de l'imaginaire. Les actions sensori-motrices peuvent être un point de départ permettant d'expliquer les phénomènes de résonance ceci s'expliquant à l'aide de la théorie des neurones miroirs. Celle-ci s'explique par : « Des recherches ultérieures [qui] ont révélé plus précisément que ces réactions en miroir étaient suscitées non seulement par les mouvements effectués ou observés, mais aussi par la reconnaissance, ou l'exécution, d'actes sensorimoteurs spécifiques⁴⁷ [...] » Nous reproduisons des actions par mimétisme et nous sommes touchés par des situations à l'aide des neurones miroirs qui s'activent nous conduisant à interpréter ses actions et situations par des associations émotionnelles par exemple. Les neurones miroirs tiennent un rôle essentiel dans notre compréhension et notre relation au monde puisque c'est sur eux que se fondent en très grande partie notre empathie. Les neurones miroirs nous permettent de déchiffrer les sentiments d'autrui. En effet,

[...] ces réactions et états [émotionnels] semblent extrêmement « contagieux ». L'observation de la douleur, de la peur, de la tristesse ou du dégoût éprouvés par d'autres – à travers notamment leur mimique, leurs gestes et leur expressions corporelles – tend à éveiller spontanément en nous ces mêmes sensations et sentiments, que nous pourrions ensuite bloquer, transformer et réinterpréter via un traitement cognitif ultérieur⁴⁸.

Pour ce faire, c'est au travers des actes sensori-moteurs dont nous prenons connaissance dès l'enfance, que le fonctionnement des neurones miroirs se développe nous menant vers certaines interprétations qui peuvent être propre à chacun ou encore collective. C'est notamment ce que montre Danyelle Valente :

[...] les enfants voyants ont l'occasion de développer cette conscience de l'écrit très tôt, grâce à l'immense quantité de livres d'éveil, de jouets et de coffrets ludiques disponibles sur

49 VALENTE, Danyelle,
*Dessin et cécité : étude
la communication
graphique des jeunes
non-voyants, op. cit.,
p. 34.*

le marché, il est navrant de constater que certains enfants non-voyants arrivent en âge scolaire sans avoir jamais touché un livre et sans s'être jamais familiarisés avec le Braille et le langage écrit. La présence d'illustrations tactiles dans le livre stimule la lecture et ajoute plaisir et dimension ludique aux processus d'apprentissage. Les illustrations développent également les aptitudes liées à la discrimination tactile, au plaisir de toucher et à la recherche active et motivée de l'information⁴⁹.

Les dispositifs contribuant au développement de l'enfant stimulent les fonctions neuronales et perceptives de celui-ci. Nous remarquons cependant qu'ils sont très répandus pour les enfants voyants et moins pour les enfants non-voyants mais leur usage de chaque côté est essentiel au développement de l'enfant afin d'acquérir certaines capacités perceptives et émotionnelles telle que l'empathie. H. Rosa interprète les neurones miroirs comme une « base et un ancrage neuronal possible des phénomènes de résonance qui s'observent dans le monde social, mais ils ne les produisent pas plus qu'ils ne les déterminent. » Les neurones miroirs ne produisent pas les phénomènes de résonance mais ils s'activent lors de certains actes sensori-moteurs produisant quant à eux la résonance, ce sont ces actes et non les neurones qui produisent la résonance. En effet, H. Rosa souligne que « L'idée essentielle à retenir de la recherche sur les neurones miroirs est celle-ci : non seulement la faculté de résonance possède une base neuronale, mais les relations au monde (qu'elles soient cognitives, affectives ou même physiques) ne peuvent se développer que dans des processus de résonance⁵⁰. » Le développement d'actions sensori-motrices est fondamental pour être en relation avec le monde et avec les autres. Ces actions permettent de renforcer les processus de résonances engendrant nos relations au monde qui se développent uniquement dans ces processus.

50 ROSA, Hartmut,
*Résonance, Une
sociologie de la
relation au monde,
op. cit., p. 232.*

Une perception clairvoyante imposée

Certains projets ont tendance à imposer la perception de personnes clairvoyantes sans réellement comprendre la perception de personnes atteintes de cécité. On le distingue particulièrement dans l'installation *Rafistoler* de Delphine Gauly qui fonde l'expérience de la marche en montagne sur un texte d'Anne Mortal qui est une personne clairvoyante. Lorsque l'on recherche des informations sur ce projet rien ne nous indique s'il y a eu un dialogue avec des personnes atteintes de cécité afin de mieux comprendre comment traduire artistiquement la marche en montagne en prenant en compte leur perception alors même que le projet veut leur en donner l'accès. La création se fonde sur des souvenirs de perceptions qui peuvent alors surgir lorsque l'on touche, regarde et/ou écoute l'œuvre sauf que les souvenirs et les perceptions sont propres à chacun. Ici on impose d'une certaine façon une lecture faite par une personne clairvoyante à une personne malvoyante. Même si cette œuvre est intéressante car Delphine Gauly pose une réflexion sur l'accessibilité des œuvres d'arts aux non-voyants en ayant recours à plusieurs sens et différentes techniques cela reste maladroits. Nous remarquons que lors de la traduction d'œuvre pour les non-voyants de manière générale on suppose à leur place que nos productions sont utiles et qu'elles permettent de rendre accessible les choses. On le voit notamment dans les institutions muséales comme dans le musée du Louvre où majoritairement l'utilisation du braille pour les descriptions ainsi que des mises en volumes. Nous pouvons citer au même titre l'exposition *Toucher le Prado* qui s'est déroulée en 2015 dans le Musée National du Prado à Madrid en Espagne où ils ont réalisé une mise en relief d'œuvres célèbres pour rendre accessible les touches des artistes à tous mais surtout rendre l'art accessible aux mal et non-voyants. Cette mise en relief consiste à mettre en évidence les figures présentes dans l'œuvre à l'aide de contour mais aussi en mettant en relief la touche des artistes. Ces bas-reliefs peuvent être touchés afin de « percevoir la réalité de la peinture afin de le recréer mentalement dans son ensemble et ainsi donner une perception émotionnelle

51 *museodelprado*, [en ligne], <https://www.museodelprado.es/>, [consulté le 23/11/22].

de l'œuvre⁵¹ » selon le Musée National du Prado. L'art n'est plus uniquement visuel, il peut être touché. Néanmoins on peut douter de l'utilité et de la fonctionnalité de ces dispositifs. La personne non-voyante comprend-elle réellement ce que ces mises en relief signifient ? Effectivement, pendant sa recherche Danyelle Valente va montrer que :

52 VALENTE, Danyelle, *Dessin et cécité : étude la communication graphique des jeunes non-voyants*, op. cit , p. 58.

Parmi les différents modes d'exploration correspondant à cette modalité sensorielle, comme par exemple le « frottement latéral » (permettant d'avoir des données sur la texture) ou la pression pour mesurer la dureté, c'est seulement la procédure nommée « suivi de contours » – les doigts qui explorent les lignes de frontière de l'objet – qui pourra apporter au toucher les informations liées à la forme et à l'apparence globale de l'objet. Les résultats de performance obtenus par Klatzky et Lederman montrent que l'identification tactile des objets par le suivi de contours est très lente et moins fiable que si l'identification est réalisée par l'appréhension de la texture ou d'autres propriétés matérielles de l'objet⁵².

Ce procédé de « suivi de contours » utilisé lors de cette exposition est très lent et moins fiable pour l'appréhension et l'assimilation de l'œuvre. Une personne non-voyante de naissance arrive-t-elle réellement à se représenter l'œuvre mentalement comme elle est visuellement grâce à ces méthodes mise en place ? En effet, c'est notamment la question que s'est posée Danyelle Valente lors de sa Thèse « Plus précisément, est-ce que ce sont les mêmes porteurs de signification qui sont mis en valeur dans le monde sensoriel d'un voyant et d'un non-voyant ? » Il est vrai que :

Les concepteurs des images tactiles sont, dans la majorité des cas, des voyants qui essayent de se projeter (en développant une " Théorie de l'esprit ") dans le monde de la cécité et naviguent en permanence entre deux univers perceptifs. Visant à mieux tenir compte de l'expérience des personnes non-voyantes, différents projets éditoriaux se

penchent aujourd'hui sur de nouvelles manières de concevoir l'image tactile⁵³.

On constate ici que les moyens adoptés sont majoritairement des traductions de la perception d'une personne clairvoyante ou tentant de visualiser la perception de personnes non-voyantes afin de leur transmettre ensuite. Afin de poursuivre cette pensée, Danyelle Valente questionnant les pratiques et les problématiques liées à la conception d'images tactiles, évoque le fait que des recherches sont accomplies afin de trouver des solutions pour rendre accessible les images aux personnes non-voyantes. En effet,

[...] il existe, dans ce domaine de conception, une variété d'options théoriques et de solutions d'adaptation. Cette diversité se justifie d'abord par les objectifs parfois fort divergents de chaque projet : illustrations de livres pour enfants, matériels pédagogiques ou accès à des contenus culturels et artistiques pour adultes. Néanmoins, malgré les divergences, nous pouvons constater que la plupart des concepteurs partagent une préoccupation commune : changer de la façon la plus efficace la norme figurative conçue par et pour les voyants afin de se situer dans l'expérience particulière de la cécité⁵⁴.

Cependant, nous pouvons remarquer qu'elle montre que les moyens conçus sont des solutions d'adaptation qui renvoient au fait que ce sont des traductions du monde visible par des voyants auxquelles les personnes atteintes de cécité doivent s'adapter. Ces initiatives bien qu'elles soient maladroites, ont le mérite d'exister et permettent aux futures générations de designer s'intéressant à la question, d'améliorer les solutions en s'adaptant aux besoins des différentes personnes impactées par les diverses déficiences visuelles. En connaissant ce qui ne fonctionne pas, nous pourrions être amenés vers de nouvelles solutions plus adaptées.

Lorsque nous parlons d'image et de cécité, les opinions des professionnels de terrain et les non-voyants eux-mêmes semblent diverger. Les défenseurs de ces pratiques

55 *Ibid.*, p. 40.

revendiquent le droit pour les non-voyants d'accéder à des informations et à des représentations concrètes des objets du monde. Le but de cette revendication est l'idée que les voyants et les non-voyants doivent pouvoir partager des mêmes contenus et « suivre par le même chemin », pour emprunter les mots d'une personne non-voyante (Valente, 2007). D'un autre côté, il y a ceux qui affirment que les dessins et les images ne sont pas adaptés au contexte perceptif des non-voyants. Certains professionnels et des non-voyants eux-mêmes rejettent toutes sortes d'accès ou d'apprentissages, en les considérant comme un regard « romantique » de la déficience (Monteiro, 2007)⁶⁰ ou une « colonisation par le visuel⁶⁵ ».

C'est pour cela qu'il y a un travail à réaliser avec des personnes atteintes de cécité afin de prendre en compte leur perception dans les étapes de conceptions. Danyelle Valente montre que « Le but de notre travail est d'aider les designers à s'interroger sur leur culture et leurs habitudes visuelles et à intégrer ces approches critiques dans leur démarche professionnelle⁶⁶. » ce qui signifie qu'en tant que designer nous ne devons plus effectuer de traduction d'après notre perception visuelle du monde mais il nous serait préférable de concevoir et traduire des éléments en prenant la perception des malvoyants et des non-voyants. En finissant par cette citation, cela nous permet d'atteindre un deuxième point de bascule afin de montrer les limites des différents dispositifs employés jusqu'alors.

56 *Ibid.*, p. 43.

Une utilisation inadaptée du braille

Plusieurs projets ont recouru au braille pourtant, le braille reste difficile d'accès pour des malvoyants et non-voyants qui ont connu la cécité tardivement. Représentant une majorité des personnes déficientes visuelles, il leur est impossible d'apprendre ce langage selon le comité Louis Braille. C'est notamment ce qu'a démontré Audrey Dodo lors de la réalisation de son projet en partenariat avec le comité Louis Braille. Ils ont montré que :

57 *audreydodo*, [en ligne], «[Fermer les yeux pour voir](#)» @Audrey DODO | En partenariat avec le Comité Louis Braille ([wordpress.com](#)), [consulté le 25/10/22].

Lorsque certaines enseignes se penchent sur le problème de l'identification des produits alimentaires, c'est par l'emploi du braille qu'elles y répondent. Cette initiative bien que louable puisqu'elle a le mérite d'exister, montre bien qu'aucune étude n'a été menée pour définir clairement les besoins afin d'y répondre de manière juste. La mise en place du braille sur les packagings correspond plus à la volonté d'améliorer son image de proximité que d'apporter une aide concrète. En effet, la maîtrise du braille est pratiquement réservée aux aveugles de naissance qui représentent une infime proportion de la population déficiente visuelle. La majorité des personnes aveugles a connu la cécité tardivement et il leur est impossible d'apprendre ce langage. On estime que 10% à 15% seulement des non-voyants possèdent la maîtrise du braille, soit environ 8 000 personnes, ce qui représente à peine 0,45% des personnes déficientes visuelles, et ce pourcentage est en constante diminution. Par ailleurs, la majeure partie des personnes déficientes visuelles est malvoyante. Pour ces consommateurs, l'existant ne répond que très épisodiquement à leurs besoins. On constate un manque récurrent de contraste et de hiérarchisation de l'information mais aussi une hétérogénéité typographique ; tout ceci contribuant à une communication visuelle confuse. La communication des produits alimentaires s'adresse uniquement aux voyants. Pour apporter concrètement des solutions et répondre aux besoins de tous, c'est la communication globale des produits qui est à repenser⁵⁷.

L'emploi du braille est employé un peu à tout va et n'est donc pas si approprié que cela puisque peu de non-voyant y ont accès même s'il a le mérite d'exister car pour certains qui le pratique c'est une nécessité. Audrey Dodo pointe du doigt le fait que le braille est apposé sur des packaging pour l'image de marque afin de se donner une bonne conscience plutôt que de l'employer à bon escient de façon utile en aidant les personnes à reconnaître les différents produits. C'est ce dont a notamment témoigné l'homme atteint de cécité tardive lors de l'entretien mené.

En effet, il n'a jamais appris et n'a jamais su comprendre le braille. Les seules fois où il pouvait se repérer grâce au braille ce sont sur les boîtes de médicaments pour les reconnaître mais sans comprendre les inscriptions. Ce sont le nombre de bosse sur le support qui l'aidait et le guidait. Cette initiative d'utilisation du braille sans connaître véritablement son efficacité est également adoptée dans l'œuvre *Rafistoler* de Delphine Gauly. En effet, elle utilise le braille à certains endroits dans son installation en se reposant sur l'imaginaire collectif qu'une personne atteinte de cécité sait décrypter le braille. Toutefois il est nécessaire de mentionner que des capteurs lui sont rattachés afin d'activer une bande sonore correspondant au texte. Néanmoins nous restons dans une approche primaire de l'emploi de cet alphabet dédié à la personne non-voyante de naissance sans prise en compte des personnes atteintes de cécité tardive. De même, l'utilisation du braille ne permet pas au voyant d'avoir accès à la source qui l'emploie. En effet, nous ne comprenons pas le braille et même si l'apprentissage de la correspondance entre chaque association de points avec les lettres de l'alphabet est possible. Le braille reste difficile d'accès pour un voyant dans la compréhension par la lecture tactile. D'autant plus que si une personne clairvoyante devient non-voyante ce qui représente majoritairement les personnes atteintes de cécité comme nous avons pu le voir, il lui sera difficile de le comprendre et de l'apprendre. De chaque côté, l'accès est possible mais il reste limité et cantonné à des préceptes erronés. Nous ne blâmons pas cependant ici le recours au braille car certains peuvent le lire et il s'agit donc là d'un outil précieux. Ce qui est mis en avant c'est que nous tenons pour acquis le fait que tous les non-voyants savent lire le braille et que c'est leur principal dispositif de compréhension du design graphique au niveau de la traduction du langage de l'alphabet latin visuel afin de comprendre des textes informatifs ou autres.

Un monde restreint aux adultes

Souvent les solutions d'accessibilité mises en œuvre sont destinées aux plus jeunes enfants et on n'en oublie la transition à l'âge adulte. C'est notamment ce qu'a pointer du doigt l'une des designers lors de l'entretien : « Globalement, je trouve que dans le cas de l'enfance et de la petite enfance, c'est un terreau hyper créatif pour ça parce que l'on norme moins les choses. On pense à l'éveil des sens mais après, une fois qu'on les a éveillés c'est comme s'il y en avait plus alors que ce n'est pas vrai⁵⁸. » Pourtant leur cécité ne disparaît pas en prenant de l'âge, il faut donc un suivi continu. Il en est de même pour une personne qui devient ou qui est devenu non-voyant tardif, comment mettre en place des systèmes lui permettant de rester en relation dans notre société. Comment gérer cette transition ? Lors de l'entretien (voir annexe 3) la personne consultée a évoqué le fait qu'elle ne disposait pas de moyens lui permettant d'avoir accès à notre société autre que le braille qu'elle ne pouvait manipuler et qu'elle ne souhaitait pas utiliser les moyens mise à disposition comme la canne car « J'ai cette impression d'être un fardeau. Je ne veux pas de canne pas seulement par rapport aux autres, mais surtout parce que pour moi c'est une position de faiblesse⁵⁹.» Elle a dû surmonter seule ce passage du monde voyant au monde non-voyant puisqu'elle n'est pas née avec la cécité, cela est survenue tardivement. Elle a donc fait face à cela seule sans aide malgré le fait que sa famille soit là pour le soutenir, celle-ci ne pouvait pas comprendre le changement qui se déroulait. Cela a accentué son sentiment d'exclusion dans la société mais également au sein de sa famille. En effet, elle n'avait plus la même perception qu'eux et le même accès au monde qu'elle pouvait avoir par le passé. Les dispositifs accessibles aux adultes existent mais ils sont peu nombreux, nous pouvons compter parmi eux ceux dans des institutions culturelles et ou bien encore des dispositifs numériques avec des assistantes vocales et des audios descriptions. Cependant nous avons pu en voir les limites précédemment. Pour des personnes ne côtoyant pas les nouvelles technologies, il lui sera également difficile d'accéder à ces outils sans aide ou apprentissage. Les personnes se sentant exclues, vont s'isoler

58 Voir annexe 1.

59 Voir annexe 3.

encore plus et n'aurons pas accès aux dispositifs mis en place dans les institutions culturelles par exemple. De plus, comme nous avons pu le voir les institutions culturelles mettent en place des traductions d'œuvre tel que la méthode de « suivi de contours » qui n'est pas si fiable. En effet,

Pour [John. M] Kennedy, la mauvaise performance des non-voyants dans les tâches d'identification de dessins n'est pas due à l'incapacité du toucher à discerner correctement les figures mais plutôt au manque de familiarité avec la lecture des contenus en 2D. Il affirme que les non-voyants se heurtent surtout à un problème d'ordre interprétatif pour faire correspondre le dessin touché à un objet en particulier⁶⁰.

Ce manque de familiarité est dû à un accès insuffisant aux différents outils mis en place dès à présent mais aussi du fait que les non-voyants ne sont pas en contact récurrent avec des contenus en deux dimensions. Notre société fait en sorte qu'il y est un rejet par l'oubli et/ou l'indifférence face aux personnes non-voyantes comme a pu le souligner l'une des designers pendant l'entretien,

31 Voir annexe 2.

Je n'ai malheureusement pas les clients qui me permettent d'envisager cette question-là [de l'usage de tactilité dans le graphisme à destination de personnes atteintes de cécité] parce que je travaille avec l'industrie du luxe et que ça ne rentre pas trop dans leur priorité malheureusement. Voilà nous ne sommes pas dans une logique d'intégration sociale puisque déjà on s'adresse à une clientèle qui est complètement hors cadre commun et sociétal⁶¹.

Nous partons également du principe que c'est aux personnes atteintes de déficiences visuelles et de cécité, de s'adapter à la société et que si elles ne le peuvent pas une aide extérieure leur est assignée. Lorsque c'est un enfant nous compatissons pour ne pas dire que nous avons de la peine pour lui. En revanche, quand il s'agit d'un adulte nous sommes peinés mais ce qui est de plus fort c'est le sentiment de rejet et d'indifférence à son égard. Nous avons déjà pu expérimenter cela dans la vie lorsque nous sommes témoins ou l'un des

protagonistes d'une situation où une personne non-voyante demande de l'aide. Nous constatons pour une partie des cas que cette personne va feindre de ne pas l'avoir entendu pour s'échapper de la situation ou bien encore faire comme si elle n'était pas là puisque de toute façon elle ne la verra pas. En se disant, que quelqu'un viendra bien l'aider et qu'elle n'a pas le temps alors qu'elle peut très bien être cette personne cela ne lui coûte rien. Il y a aussi le cas où nous n'y pensons tout simplement pas comme nous la fait remarquer une designer lors de l'entretien, « On ne pense pas toujours aux personnes déficientes visuelles, quand on le dit ça paraît tellement naturel qu'on en oublie qu'il y en a qui sont privés de ce sens⁶². » Elle ajoute que notre « pratique est uniforme, avec un seul sens de lecture qui évacue toutes les autres perceptions du monde qui serait jugées différentes⁶³ ». C'est malencontreusement triste à dire mais il s'agit la bien de la vérité et nous sommes concentré uniquement sur des personnes voyantes dans nos pratiques. Nous en revenons toujours au même, cela est engendré par la domination de la vue et l'accélération de notre société qui nous aliènent et nous rend égoïste afin de nous couper de toute empathie et compassion envers les autres. Ce qui vient d'être énoncé ci-avant, n'est en aucun un moyen de justifier ces comportements et à utiliser comme un prétexte pour ne pas venir en aide.

62 *Ibidem*.

63 *Ibid*.

Compte tenu de ce que je viens d'exposer, il me semble nécessaire d'aborder l'intégration d'expériences tactiles de sorte qu'elles n'imposent pas une vision clairvoyante et qu'elles permettent de renforcer le design graphique. Ce champ pratico-théorique ne pourrait-il pas être accessible et praticable par tous s'il nous était enseigné dès le plus jeune âge ? Nous devons comprendre les besoins des personnes atteintes de déficience et pour cela nous il semblerait nécessaire de mener plus d'études aussi bien théorique que pratique en allant sur le terrain, non pas pour essayer de traduire notre perception de personne

clairvoyante ni en tentant de se projeter à la place de personne malvoyantes et non-voyantes. C'est à nous designer de venir tendre la main et faire le premier pas pour commencer à transformer les normes sociétales. Nous devons induire ce mouvement car même si c'est un petit pas il reste signifiant. Comme le disait Confucius, « L'homme qui déplace une montagne commence par déplacer les petites pierres. » Nous pouvons amener le changement progressivement en réalisant la médiation entre personne non-voyante, malvoyante et clairvoyante.

Vers une émancipation du Design graphique

Au regard des deux précédentes parties, cette dernière hypothèse introduit l'idée de l'éducation d'un design graphique haptique à partir des éléments essentiels des hypothèses précédentes. Le design graphique ne gagne rien à rester enfermé dans ses conventions usuelles définit sur les normes d'une personne clairvoyante engendrant un règne de supériorité de la vue. Nous avons pu voir les limites des moyens mis en œuvre résidant majoritairement sur une transposition d'une perception clairvoyante pour rendre accessible le graphisme aux malvoyants et non-voyants. Il est vrai que nous ne pouvons pas faire table rase des conventions actuelles néanmoins elles peuvent être amenées à se métamorphoser. En intégrant une dimension tactile dans la conception, la création et l'apprentissage du design graphique, peut-il s'émanciper de ces conventions traditionnelles pour se transformer et nous transformer ? Nous allons donc voir par quels moyens cela est-il possible en montrant tout d'abord pourquoi il y a un dépassement des deux hypothèses précédentes.

Affranchissement de la vision clairvoyante pour une perception à l'écoute de tous.

Cette dernière hypothèse se veut dépasser les autres dans un premier temps par l'affranchissement de la vision clairvoyante pour une perception à l'écoute de tous lors de la conception de productions graphique. L'intention est de montrer que nous ne devons plus nous référer seulement à notre sens de la vue et ni à l'adaptation des personnes atteintes de déficiences visuelles pour comprendre les réalisations graphiques. En tant que designer, nous ne devons pas chercher à traduire ce que nous voyons pour que les personnes touchées par la cécité comprennent et une

nouvelle fois s'adapte à notre perception. Il semblerait sans doute plus judicieux d'adapter et transformer les conventions préexistantes dans le graphisme avec la prise en considération de toutes les perceptions et surtout celles des personnes déficientes visuelles. Cela pouvant se traduire par l'application d'expériences tactiles permettant une nouvelle expérience du graphisme à des personnes voyantes et un accès du graphisme pour des personnes malvoyantes et non voyantes car ce design ne se fonderait pas sur les représentations existantes mais d'autres nouvellement créées. Lors de la conception de projets, il semble enrichissant de repartir sur le concept des disability studies en incluant tout le monde dans la conception afin de transformer les normes du design graphique. Cela pouvant se faire par le moyen d'ateliers et de recherches avec les personnes malvoyante et non-voyantes. C'est en travaillant à leur côté que nous pourrions mieux comprendre comment traduire et faire la médiation des expériences vécues au quotidien. De plus, pour s'affranchir de la vision clairvoyante qui induit la domination du règne de la vue dans notre société et dans le champ du design graphique. Il nous faut comprendre comment est-ce que nous pourrions briser les stimuli visuels du moins ceux qui ne sont pas nécessaire. Juhani Pallasmaa énonce qu'il nous serait possible de libérer notre œil de cette domination par le détachement et la défocalisation c'est-à-dire en décentrant notre regard des objectifs que l'on nous impose puisque « The defensive and focused gaze of our time, burdened by sensory overload, may eventually open up new realms of vision and thought, freed of the implicit desire of the eye for control and power. The loss of focus can liberate the eye from its historical patriarchal domination⁶⁴. » D'autant plus que

But man has not always been dominated by vision. In fact, a primordial dominance of hearing has only gradually been replaced by that of vision. Anthropological literature

64 Trad: « Le regard défensif et focalisé de notre époque, accablé par la surcharge sensorielle, peut éventuellement ouvrir de nouveaux domaines de vision et de pensée, libérés du désir implicite de contrôle et de pouvoir de l'œil. La perte de focalisation peut libérer l'œil de sa domination patriarcale historique. »

PALLASMAA, Juhani, *The eyes of the skin: Architecture and the Senses*, op. cit., p. 17.

describes numerous cultures in which our private senses of smell, taste and touch continue to have collective importance in behaviour and communication. The roles of the senses in the utilisation of collective and personal space in various cultures was the subject matter of Edward T Hall's seminal book *The Hidden Dimension*, which, regrettably, seems to have been forgotten by architects. Hall's proxemic studies of personal space offer important insights into instinctual and unconscious aspects of our relation to space and our unconscious use of space in behavioural communication⁶⁵.

À l'origine nous étions sous la domination de l'ouïe qui a fini par être remplacée par celle de la vue. Avant les livres n'existaient pas et les histoires étaient transmises de manière orale. Juhani Pallasmaa évoque ici que de nombreuses cultures accordent encore une importance aux autres sens relégués au second plan dans notre société tels que l'odorat, le goût et le toucher qui restent nécessaires dans le comportement et la communication collective. Les différents aspects instinctifs et inconscients produits par les sens permettent de repenser nos relations au monde tant au niveau de l'espace que comportemental. Nous devrions donc porter notre attention non plus sur un seul sens mais sur l'ensemble des sens que nous pouvons utiliser selon chaque personne qu'elles soient non-voyantes, malvoyantes ou clairvoyantes afin de construire notre société et en ici l'occurrence penser le design graphique.

Implication des autres sens

Ce détachement de la domination de l'œil peut donc se traduire par l'implication des autres sens. Cette

65 Trad : Mais l'homme n'a pas toujours été dominé par la vision. En fait, la dominance primordiale de l'ouïe n'a été que progressivement remplacée par celle de la vision. La littérature anthropologique décrit de nombreuses cultures dans lesquelles nos sens intimes de l'odorat, du goût et du toucher continuent d'avoir une importance collective dans le comportement et la communication. Le rôle des sens dans l'utilisation de l'espace collectif et personnel dans diverses cultures a fait l'objet de l'ouvrage fondateur d'Edward T Hall, *The Hidden Dimension*, qui semble malheureusement avoir été oublié par les architectes. Les études proxémiques de Hall sur l'espace personnel offrent des perspectives importantes sur les aspects instinctifs et inconscients de notre relation à l'espace et sur l'utilisation inconsciente de l'espace dans la communication comportementale.

Ibidem.

contribution des autres sens se veut être un échange entre eux sans que l'un ou plusieurs sens ne prennent le dessus sur les autres.

[Yvette] Hatwell (2003, 2000) juge trop radicales les deux positions qui considèrent, d'un côté l'équivalence du toucher et de la vision, et de l'autre, une différenciation totale entre l'un et l'autre. Le toucher peut, selon elle, « appréhender presque toutes les propriétés auxquelles accède la vision ». En revanche, force est de constater quelques points importants de différenciation entre une modalité et l'autre. La modalité tactile, « en raison des modes particuliers d'exploration que lui imposent son anatomie et son système moteur [...] est beaucoup moins performante que la vision dans le domaine spatial, alors qu'elle est bien mieux adaptée à l'appréhension des propriétés matérielles des objets »⁶⁶.

66 VALENTE, Danyelle, *Dessin et cécité : étude la communication graphique des jeunes non-voyants*, op. cit., p. 57.

En effet, Danyelle Valente à travers la pensée d'Yvette Hatwell montre que certains sens sont aptes à pallier la perte d'un autre sens sans pour autant venir le remplacer entièrement puisque pour l'exemple du toucher, il est moins approprié que la vue dans l'espace tandis qu'elle est plus efficace pour la reconnaissance de textures, matières, températures et consistances des objets. De surcroît, selon Hartmut Rosa, « Nous devons apprendre à écouter le monde, à le percevoir nouvellement et à lui répondre⁶⁷. » Nous devons nous rendre disponible au monde et cela passe par la connexion de l'ensemble de nos sens ayant des rôles différents mais pouvant se compléter à différents niveaux notamment pour faire fonctionner nos neurones miroirs vu précédemment, par des actes sensori-moteurs. Nous avons besoin de chercher un équilibre des sens pour éviter de retomber dans la domination de l'un d'entre et aussi afin d'élargir notre capacité à résonner avec le monde.

67 ROSA Hartmut, *Accélérons la résonance ! Pour une éducation en Anthropocène. Entretien avec Nathanaël Wallenhorst*, op. cit., p. 47-52.

Un design adressé à tous et à tout âge

Le troisième dépassement c'est l'usage de la tactilité qui n'est plus seulement destiné aux jeunes enfants, nous

prenons également en compte les adultes. De fait, nous devons également concevoir des éléments pour des adultes et non plus en nous consacrant aux enfants uniquement. Comme nous avons pu le voir les déficiences visuelles ne s'établissent pas uniquement à la naissance, elle peut advenir bien plus tardivement. C'est pour cela qu'il faut concevoir un système permettant d'être compréhensibles et déchiffrables par tout le monde qu'importe l'âge et les déficiences visuelles. Cette prise en considération de tous permettrait de confectionner un socle commun - et non universel - permettant ainsi des axes de résonance sans isolement d'une partie de la population. Nous devons donc nous fonder sur toutes les perceptions pour concevoir en impliquant les personnes malvoyantes et non-voyantes dans la conception.

Pour ce faire nous allons donc voir les arguments fondant notre dernière hypothèse consistant à montrer que le design graphique peut s'émanciper vers un design haptique à l'aide de l'éducation et de la résonance.

Vers un design graphique haptique

La pratique d'expériences tactiles n'est-elle pas une solution afin que le design graphique puisse s'émanciper vers un design graphique haptique ? Nous avons pu voir tout au long de ce mémoire que le toucher tient une place importante pour parvenir à amoindrir les stimuli visuels incessants. Juhani Pallasmaa va montrer que selon

The view of Ashley Montagu, the anthropologist, based on medical evidence, confirms the primacy of the haptic realm: [The skin] is the oldest and the most sensitive of our organs, our first medium of communication, and our most efficient protector... Even the transparent cornea of the eyes, ears, nose and mouth. It is the sense which became differentiated of touch as "the mother of the senses". Touch is the sensory mode that integrates our experience of the world with that of ourselves⁶⁸.

Ashley Montagu affirme que ce qui relève de l'haptique nous apparait en premier. Effectivement ce sens fonctionne dès la naissance et cela fait de lui le sens le plus développé à ce stade-ci. C'est notre premier contact avec le monde spécialement avec notre mère lors du peau à peau et par la suite avec notre environnement nous touchons pour connaître puisque durant nos trois premiers mois d'existence nous percevons faiblement le monde avec la vue dû à notre acuité visuelle qui n'est pas parfaite puisque nous voyons flou. En outre, il va montrer l'importance du sens du toucher lorsqu'il explique pourquoi avoir choisi de mettre comme titre pour son essai *The Eyes of the Skin*, qui a été traduit par *Le regard des sens* en français mais si l'on traduit littéralement cela donnera plutôt les yeux de la peau.

With the title 'The Eyes of the Skin' I wished to express the significance of the tactile sense for our experience and understanding of the world, but I also intended to create a conceptual short circuit between the dominant sense of vision and the suppressed sense modality of touch. Since writing the original text I have learned that our skin is actually capable of distinguishing a number of colours; we do indeed see by our skin⁶⁹.

En effet pour lui, l'haptique nous permet d'expérimenter et de comprendre notre monde. Il va expliquer qu'il nous est possible de distinguer plusieurs couleurs à l'aide de notre peau. Il va ensuite affirmer que que

All the senses, including vision, are extensions of the tactile sense ; the senses are specialisations of skin tissue, and all sensory experiences are

68 Trad : Le point de vue de l'anthropologue Ashley Montagu, fondé sur des preuves médicales, confirme la primauté du domaine haptique :

[La peau] est le plus ancien et le plus sensible de nos organes, notre premier moyen de communication et notre protecteur le plus efficace... Même la cornée transparente des yeux, des oreilles, du nez et de la bouche. C'est le sens qui s'est différencié du toucher comme « la mère des sens ».

Le toucher est le mode sensoriel qui intègre notre expérience du monde à celle de nous-mêmes.

PALLASMAA, Juhani, *The eyes of the skin: Architecture and the Senses*, op. cit. p. 11.

69 Trad : Avec le titre «Les yeux de la peau», je souhaitais exprimer l'importance du sens tactile dans notre expérience et notre compréhension du monde, mais j'avais également l'intention de créer un court-circuit conceptuel entre le sens dominant de la vision et la modalité sensorielle supprimée du toucher. Depuis que j'ai écrit le texte original, j'ai appris que notre peau est en fait capable de distinguer un certain nombre de couleurs ; nous voyons en effet par notre peau.

Ibidem, p. 10.

specialisations of skin tissue, and all sensory experiences are modes of touching and thus related to tactility. Our contact with the world takes place at the boundary line of the self through specialised parts of our enveloping membrane⁷⁰. »

Selon J. Pallasmaa, tous les sens sont donc des extensions du toucher et que ceux-ci constituent notre relation au monde. Le design graphique haptique qui est envisagée ne se focalise pas uniquement sur la tactilité, le but n'est pas d'en arriver à une domination du toucher comme c'est le cas pour la vue. L'intention de ce design graphique haptique est d'allier à la fois le toucher et le visuel et ainsi comme Juhani Pallasmaa repenser l'essence de la vue lorsqu'il mentionne que

« The very essence of the lived experience is moulded by hapticity and peripheral unfocused vision. Focused vision confronts us with the world whereas peripheral vision envelops us in the flesh of the world. Alongside the critique of the hegemony of vision, we need to reconsider the very essence of sight itself⁷¹. »

Il va ainsi continuer à avancer le fait que les perceptions visuelles font parties intégrante du domaine haptique : « *Even visual perceptions are fused and integrated into the haptic continuum of the self ; my body is truly the navel of my world, not in the sense of the viewing point of the central perspective, but as the very locus of reference, memory, imagination and integration*⁷². », notre corps par l'haptique est donc notre outil de référence, de mémoire, d'imagination et d'intégration permettant notre relation au monde.

Le design graphique haptique serait donc un design fait par et pour tous en incluant les déficiences visuelles

70 Trad : Tous les sens, y compris la vision, sont des extensions du sens tactile ; les sens sont des spécialisations du tissu cutané et toutes les expériences sensorielles sont des modes de toucher et sont donc liées à la tactilité. Notre contact avec le monde s'effectue à la frontière du moi par l'intermédiaire de parties spécialisées de notre membrane enveloppante

Ibid., p. 10-11.

71 Trad : L'essence même de l'expérience vécue est façonnée par l'haptique et la vision périphérique non focalisée. La vision focalisée nous confronte au monde, tandis que la vision périphérique nous enveloppe dans la chair du monde. Parallèlement à la critique de l'hégémonie de la vision, nous devons reconsidérer l'essence même de la vue

Ibid., p. 10.

72 Trad : Même les perceptions visuelles sont fusionnées et intégrées dans le continuum haptique du moi ; mon corps est véritablement le nombril de mon monde, non pas dans le sens du point de vue de la perspective centrale, mais en tant que lieu de référence, de mémoire, d'imagination et d'intégration.

Ibid., p. 11.

de la conception à l'emploi de ce qui est créé. Il serait praticable par tous puisque le toucher nous relie au monde mais aussi aux autres c'est un sens cherchant le contact nous permettant de transmettre et ressentir des émotions par une pression, une caresse. Il serait donc intéressant de penser le design graphique à la fois visuel et tactile afin de définir un langage graphique et tactile commun qui pourrait être utilisé sur n'importe quelle surface graphique de notre quotidien en passant par tous les produits essentiels aux objets de divertissements tels que les livres illustrés ou non. Lorsque nous demandons aux designers et étudiants si selon eux l'apport d'un aspect tactile au sein du design graphique afin qu'il soit à la fois visuel et tactile est intéressant et signifiant pouvant l'enrichir, la plupart semble en accord avec cela et favorable à son emploi dans leur cadre de pratique. L'une des designers a témoigné :

73 Voir annexe 1.

Oui moi j'en suis largement convaincu. C'est même pour ça que j'ai voulu faire du graphisme, c'était pour la qualité des papiers, la qualité d'une écriture avec un stylo, le relief d'une encre, tout ce qui fait que l'image devient réelle et tangible. Je trouve que c'est as-sez fascinant. Comment on peut traduire une lettre avec différentes qualités d'impression, comment les choses s'incarnent et comment elles prennent corps. Une même image peut avoir 100000 identités selon son support, donc ça c'est assez fascinant et puis on est des êtres de corporalités donc oubliez ça, c'est oublié tout une partie de notre humanité, de notre personne. Ce sont les mains qui nous relient au monde. Les mains, les yeux, ce sont des sens qui nous relient au monde⁷³.

74 Voir annexe 9.

En effet, une des étudiantes « pense qu'il s'agit d'une bonne idée car le design graphique ne fait pas appel à ce sens la plupart du temps à part dans les techniques d'impressions où le toucher peut intervenir⁷⁴. » et « [...] cela pourrait ajouter de nouveaux questionnements avec le public mais pourrait aussi cibler des publics différents⁷⁵. » Dans l'ensemble des réponses récoltées cela donnerait lieu également à de nouvelles expériences enrichissantes pour une personne clairvoyante

75 Voir annexe 9.

pouvant ainsi découvrir le graphisme autrement. Cela permettrait également une meilleure accessibilité aux personnes déficientes visuelles cela dès leur plus jeune âge. En effet, le design graphique haptique lie des enjeux graphiques et tactiles prenant en compte l'ensemble de la population et leurs besoins pourrait être un moyen de rendre praticable le graphisme par tous.

Il semblerait donc que l'utilisation d'une dimension tactile réinvente la technique dans le design graphique et lui apporte de nouvelles contraintes qui s'avèrent créatives tout en permettant l'accessibilité à toute la population au graphisme ainsi que de procurer de nouvelles expériences et sensations. Le design graphique tactile serait donc un moyen d'accès mais également un vecteur de nouvelles expériences sensorielles. Afin de pouvoir l'utiliser l'éducation serait le meilleur moyen pour l'appliquer.

L'éducation : remède pour l'inclusion

Comme nous avons pu le voir dans la première partie de ce mémoire, nous vivons dans un flot continu d'images, de signes et de symboles qui à force nous aliènent aussi bien en tant que consommateur au quotidien qu'en tant que concepteur lorsque l'on revêt la casquette de designer. Effectivement, nous sommes amènes à produire toujours plus dû à l'accélération du temps et des techniques. Cette accélération du temps et des techniques n'est pas liée au progrès puisque nos productions sont réalisées toujours dans le but de faire et d'avoir plus. Afin de contrer cette accélération induisant une aliénation il nous faut résonner selon H. Rosa. Pour ce faire l'un des remèdes possible serait la résonance par l'enseignement qui est biface. Malgré le fait que l'éducation soit également un poison car il est vrai que « [...] dans la majorité des processus de formation nous ne réalisons aucune rencontre avec le monde. A plus forte raison s'ils ont été forcés ou réalisés avec une contrainte d'optimisation, de garantie de qualité ou lorsqu'il faut prouver ce qui a été réalisé⁷⁶. » Il montre que l'on vit de plus en plus

76 ROSA Hartmut, *Accélérons la résonance ! Pour une éducation en Anthropocène. Entretien avec Nathanaël Wallenhorst, op. cit., p. 35-38.*

vite dans le monde et que l'on ne s'arrête pas pour faire des expériences pas même au sein des systèmes éducatifs qui sont alors même les lieux qui nous façonnent pour notre futur et qui devraient nous faire expérimenter des choses. Il n'y a plus d'interactions avec l'environnement cela n'entraîne donc pas le processus de résonance. Il évoque ici une dimension temporelle par l'accélération de cette dernière à cela s'ajoute une dimension de compétitivité. Nous le voyons dès l'enfance à l'école ce qui est valorisé c'est la réussite, en cas d'échec c'est notre capacité de résilience qui le sera. Lorsque l'échec advient, nous sommes blâmés pour celui-ci pour un tas de raisons sans qu'il n'y ait une prise de temps pour le comprendre. Or nous avons besoin d'échecs dans notre vie pour assimiler ce qui nous entoure dont les connaissances afin de nous transformer. C'est ce qu'affirmait l'une des designers consultées : « Je me suis rendu compte avec mes étudiants [...] craignaient de rater, qu'ils avaient peur de perdre leur temps et qu'ils avaient une visée d'efficacité qui était finalement très stérile. Et il a fallu beaucoup, lors de workshop, les décoincer pour qu'ils fassent des ratés avant de faire des choses bien. Et même leurs « ratés » étaient bien parce que ce n'est jamais raté. Donc oui plus d'échecs⁷⁷! » En effet, selon H. Rosa, « Dans les processus d'assimilation, j'entre en contact avec le monde. Tout se passe comme si je m'entretenais avec lui. Il a des répercussions sur moi, il me touche et me transforme⁷⁸. ». Il met en évidence l'importance de la communication entre le monde et le sujet. Entrer en résonance nécessite un dialogue entre les deux. Il va donc distinguer le fait d'assimiler avec le fait de s'approprier cela étant la chose que l'on fait le plus souvent nous nous approprions les choses, nous ne les assimilons que rarement. Cette course au succès nous conduit à une compétition vis-à-vis d'autrui où il n'y a pas de place pour tout le monde ce qui nous dirige vers une exclusion des personnes dites « plus faibles » de même que vers l'aliénation. Cependant ce qui nous intéresse c'est le deuxième versant de l'éducation puisqu'elle peut être un puissant remède afin de pallier l'aliénation couru. Ainsi nous nous questionnerons sur le

77 Voir annexe 1.

78 ROSA Hartmut,
*Accélérons la résonance
! Pour une éducation
en Anthropocène.
Entretien avec Nathanaël
Wallenhorst, op. cit., p.
35-38 .*

rôle de l'enseignement d'expériences tactiles dans le champ pratico-théorique du design graphique pour des personnes atteintes de cécité mais également pour celles sans cécité. Pour cela, il nous faut tout d'abord comprendre la place que tient l'éducation au sein de notre société et quel rôle a-t-elle à incarner.

Nos relations au monde se forment essentiellement à l'école et par l'école, cela ne fait aucun doute. [...] Mais c'est à l'école que commence véritablement la confrontation réflexive avec la « matière monde », par une prise de distance et une assimilation active, et que se formule par là même la cartographie morale, telle que je l'ai définie au chapitre 3. Le programme ne joue en l'espèce qu'un rôle subsidiaire. La relation au monde se déploie dans des processus d'interaction très denses (avec les personnes comme avec les choses) à l'intérieur de la salle de classe, mais aussi dans la cour de récréation, sur le chemin de l'école, en voyage scolaire, etc. ; elle passe par des processus de reconnaissance et de distinction, par l'expression explicite ou non (gestes et vêtements, par exemple) d'évaluations fortes, et se joue dans quantité d'expériences pratiques qui conduisent à (re)formuler, ou mieux, à modéliser notre problématique existentielle de base⁷⁹.

79 ROSA, Hartmut, *Résonance, Une sociologie de la relation au monde, op. cit.*, p. 369.

Il est alors essentiel pour nous que dès notre plus jeune âge nous soyons en relation avec le monde en interagissant par le biais d'expérience et de communication avec autrui quel qu'il soit de sorte qu'elles soient nombreuses. Cela étant primordial pour notre bon développement de notre rapport au monde et aux autres pour avoir une qualité de vie des plus meilleure. Ces expériences permettant une relation au monde se traduisent sous différentes formes en passant par des expériences corporelles telles que les sensations, aux rapports affectifs et aux conceptions cognitives les plus élaborées telle que la théorie des neurones miroir vue précédemment. En sus de cela, la relation au monde peut semblablement se révéler dans les sphères amicale, amoureuse et politique par des

80 *Ibidem*, quatrième de couverture.

relations avec son prochain, dans les sphères de l'histoire, de la religion, de l'art et de la nature cela s'énonce par la relation avec une idée ou un absolu. Et ce qui nous intéresse tout particulièrement, dans les sphères du travail, de l'éducation ou du sport, la relation au monde s'exprime par la relation avec la matière, les artefacts⁸⁰. C'est pour cela qu' :

ici comme partout dans le processus de résonance, la question de savoir quelles expériences d'efficacité personnelle nous faisons et quel sentiment d'efficacité personnelle nous formons joue un rôle tout aussi décisif que celle de savoir si et de quelle manière les choses nous affectent. Un axe de résonance ne s'établira que si nous découvrons que nous pouvons être bons en telle matière ou telle activité, que nous sommes capables d'atteindre et de mettre en mouvement quelque chose, que le matériau (violin, ballon de basket, poème, programme du parti, étoile à neutrons...) nous « répond⁸¹ » .

81 *Ibid.* p. 370-371.

L'éducation tient une place importante au sein du développement personnelle d'un individu dans l'intention de déceler et de comprendre ce qui touche à notre affect notamment par la découverte de diverses passions.

Mais ce ne sont pas seulement les relations diagonales de résonance qui se développent dans le cadre de la formation scolaire. L'indifférence, la répulsion et la résonance s'impriment également dans les relations sociales de l'élève au sein de la classe. [...] Il est probable que les relations d'un élève avec ses camarades de classe déterminent son rapport au monde de façon plus décisive encore que ses relations avec les enseignants. Mais dans un cas comme dans l'autre, l'impression de ne pas être vu, de ne pas être perçu et donc de ne pas être « là » peut entraîner des conséquences au moins aussi funestes, quant à la possibilité de développer des axes de résonance, que le sentiment d'être rejeté par les autres .

82 *Ibid.* p. 371.

H. Rosa montre ici à mon sens le reflet notre société dans le rejet des autres. C'est ce qui est fait avec les personnes en situation de handicap notre société étant conçue

selon des normes définies sur une personne sans handicap. Ce sentiment de rejet a pu être constaté lors de l'entretien avec l'homme atteint de cécité tardive, il ne se sentait plus à sa place au sein même de sa propre famille et a fini par avoir l'impression d'être un fardeau. De plus, il a évoqué le fait de ne pas utiliser de canne et de ne pas vouloir être tenu car il ne voulait pas quelqu'un sache qu'il était atteint de cécité ayant été voyant avant, pour lui cela représentait une faiblesse à laquelle il s'est résigné en faisant le plus de choses possible seul mais finissant par se renfermer sur lui-même en ne sortant plus ou du moins le moins possible. Il semblerait que nous n'aurions pas à mettre à l'écart et rejeter des personnes simplement sur leurs différences, si nous apprenions aux côtés de personnes en situation de handicap. Nous pourrions apprendre ce que représente les situations de handicap et comment communiquer avec des personnes atteintes de surdit  ou de c cit  en apprenant la langue des signes ainsi que le braille. Des institutions commencent   instaurer la pratique de la langue des signes notamment   Washington⁸³ aux  tats-Unis o  la langue des signes leur est appris   l' cole, chaque personne sait signer et lorsque vous rentrer dans une boutique, le personnel est apte   dialoguer avec vous avec ce langage. Comme nous avons pu l'aborder, si l' cole est un lieu envisag  comme un endroit o  l'on doit pratiquer des exp riences permettant de nous r aliser, nous aurions tous   gagner d'apprendre ensemble aussi bien d'un c t  comme de l'autre. Effectivement selon Rosa, « [...] l' cole ne se contente pas d'ouvrir et de fermer des axes de r sonance isol s, mais qu'elle donne sa qualit    notre relation au monde dans son ensemble⁸⁴. ». Cela favoriserait donc notre relation au monde avec celui-ci, les autres et nous-m me parce que

83 RTS, «Signes», C'est l'Am rique, 19 novembre 2011, [En ligne], <https://www.rts.ch/play/tv/redirect/detail/3596283>, [consult  le 02/05/23].

84 ROSA, Hartmut, *R sonance, Une sociologie de la relation au monde*, op. cit., p. 371.

[...] la formation, au sens o  l'entend la th orie de la r sonance, ne vise pas plus   une formation du monde qu'  une formation de soi, mais bien   une formation de la relation au monde. Son enjeu n'est pas le perfectionnement individualiste et atomiste de soi, non plus qu'une ma trise

désengagée du monde, mais l'ouverture et l'instauration d'axes de résonance⁸⁵.

Les échanges limitant ainsi l'exclusion des non-voyants et participeraient aussi à la création d'un socle commun permettant une résonance collective. De plus, pour les personnes sans cécité, nous ne savons pas de quoi demain est fait, peut-être qu'à notre tour nous deviendrons non-voyants. Le socle commun qui pourrait être mise en place permettrait aux non-voyants tardifs de mieux surmonter la transition de la perte de la vue en réduisant la perturbation engendrée par la privation de ce sens et aussi l'isolement que nous pouvons constater actuellement. Si l'isolement et la sensation de rejet du monde tendent à disparaître, la résonance sera plus à même de s'exprimer. Comme l'a souligné H. Rosa, ce que nous avons énoncé n'a pas pour but de perfectionner l'humain en le poussant au fantasme d'un surhumain sachant utiliser tous ces sens pour maîtriser le monde. L'apprentissage et le développement de l'usage de l'ensemble des sens éviteraient de briser le mécanisme de résonance d'un individu tout restant en relation avec le monde.

L'éducation tient un rôle important à jouer et cela est également souligné par l'une des étudiantes, selon elle « L'éducation a un rôle extrêmement important pour ma part, elle doit aider l'enfant à évoluer pour s'épanouir dans la vie d'adulte⁸⁶. ». Le design doit re-trouver son idéal éthique à l'aide de l'éducation pour aider à la fabrication d'axes de résonance et pour accéder à la vie bonne.

Reconnexion avec nous-même et le monde par nos sens.

Le design graphique haptique développerait des axes de résonance par l'apprentissage permettant ainsi une résonance collective et individuelle selon les cas. L'intention et d'amener les personnes non-voyantes, malvoyantes et voyantes à entrer en résonance ensemble comme cela est déjà possible par le biais de la musique qui est un langage universel. Tout le monde peut ressentir la musique même les

personnes atteintes de surdit  la ressentent  galement m me s'ils ne l'entendent pas, cela gr ce aux diff rentes vibrations  mises. Dans notre cas cela consisterait   la m me chose   l'exception que la r sonance serait par le biais d'un design graphique haptique   la fois visuel et tactile. Se traduisant par la mise en place d'un langage graphique tactile et commun permettant de mettre en relation les personnes ensembles. Ce langage graphique tactile et commun pourra  tre utilis  par une personne non-voyante de naissance pour appr hender le graphisme ne relevant plus uniquement du domaine visuel. Et  galement par une personne malvoyante pour avoir un meilleur acc s au monde. En outre, pour une personne non-voyante tardive, cela lui conf rait une exp rience de rem moration de ce qu'il a pu conna tre avant. Enfin, pour une personne voyante et une personne atteinte de surdit , ce langage apporterait une nouvelle exp rience du design graphique. Ceci s'appliquerait au champ du design graphique mais il pourrait  tre transpos    l'art aussi bien pour expliquer les  uvres mais  galement pour la cr ation d' uvres par tous. Il ne serait pas universel puisque l'on ne soustrait pas certains  l ments visuels telles que les couleurs et la symbolique des couleurs qui divergent selon les pays d pendant ainsi de chaque culture. H. Rosa affirme que « [...] le monde commen ant   parler   chaque enfant d'une mani re particuli re et diff rente, les r sonances mat rielles ne peuvent  tre  veill es sous une forme unique et universalis e⁸⁷. » Le but n'est pas de faire une forme unique et universalis e de r sonance mais d'ouvrir le champ de r sonance par l'haptique   tous et par la m me occasion de r duire les injustices voir jusqu'  les inhiber. De plus, celui-ci contribuerait   lutter contre l'ali nation de notre soci t . En effet, l'usage du tactile demande de prendre du temps pour bien ressentir les choses non pas en ralentissant notre perception mais en nous ouvrant et en nous reconnectant au monde par notre mise   disposition au monde. Le design graphique haptique a pour objectif de rendre le monde riche en exp riences, celles qui laissent des traces dans la m moire. Il pourrait  tre un design r sonant qui rend

87 ROSA, Hartmut, *R sonance, Une sociologie de la relation au monde*, op. cit., p. 380.

le monde habitable en faisant en sorte que le monde soit possible en tant que monde et non en tant que ressource.

Lien avec le projet

Mettre nos outils et méthodologies au service de tous

Cette hypothèse constitue le point de départ du projet puisqu'elle se veut mettre nos facultés de designer graphique au service de tous par nos outils et nos méthodes dans le but de rendre disponible des éléments compréhensibles aux autres par le biais de signes et symboles. Alors, pourquoi ne pas essayer de faire de même en rendant quelque chose d'inaccessible par un sens ? En effet, le designer graphique tient le rôle de médiateur et de traducteur. Il nous faut donc effectuer une recherche afin d'établir de nouvelles médiations et traductions de nouveaux signes fondés sur les différentes perceptions. Nous ne devons pas reprendre les signes existants qui sont des traductions liées à une perception voyante. Il faut se détacher de notre perception et travailler avec des personnes non-voyantes et malvoyantes pour réaliser de nouvelles possibilités. Ruedi Baur souligne un élément important que nous devons prendre en considération qui est que « Concevoir l'accessibilité c'est penser le multiple, le différent, le tout-monde, le contextuel aussi, car jamais une solution unique ne répondra à toutes les problématiques, jamais elle ne sera totalement universelle, jamais totalement parfaite⁸⁸ ». L'intention du projet est pouvoir concevoir des éléments pouvant être déployés dans plusieurs circonstances individuelles. C'est-à-dire que l'expérience menée soit accessible et compréhensible à une personne non-voyante, ensuite à une personne malvoyante et enfin à une personne voyante. Cette expérience sera vécue de façon différente indépendamment des autres mais contribuera à la recherche d'une résonance commune.

⁸⁸ *irb*, [En ligne], <https://www.irb-paris.eu/projet/index/id/129>, [Consulté le 15/05/23].

Un langage réunificateur

Ensuite le deuxième point reliant cette troisième hypothèse au projet c'est la question du langage commun. En effet, selon H. Rosa « [...] le langage devient le moyen d'unir nos relations sensori-motrices au monde à nos représentations cognitives et sémantiques – ou de donner corps à ces dernières⁸⁹. » Le langage permet une connexion avec les autres et de faire corps avec le monde. C'est pour cela qu'il est intéressant de s'interroger sur la recherche d'un langage graphique tactile commun afin développer nos capacités sensori-motrices nous permettant d'entrer en relation avec le monde et les autres. De plus, « Quant à l'acquisition du langage, elle s'accomplit au sein d'un " triangle de résonance " formé par la main, la bouche/la voix et le sens – et des "communautés de résonance^{90"}. ». Il affirme ici que le langage est un moyen d'accéder à la résonance et nous constatons que la main, que nous pouvons transposer au sens du toucher dans notre cas, est un élément essentiel à la résonance. Le langage graphique tactile viendrait nous réunir et constituerait un moyen de résonner. En effet des entretiens menés auprès de l'homme non-voyant et de sa petite-fille, tous deux ont exprimé le fait qu'un tel langage faciliterait sans doute leurs échanges. Une base commune leur donnerait matière pour des conversations ne dépendant pas de choses appartenant au domaine du visuel. Communiquer autour d'éléments visuels peut peut-être frustrer la personne ayant perdu la vue, et lui rappelait sans cesse ce sens auquel il n'a plus accès et qui l'isole déjà assez dans la société. Cela éviterait les maladrotes prononcées par les personnes n'ayant pas accès à la même perception.

89 ROSA, Hartmut, *Résonance, Une sociologie de la relation au monde, op. cit.*, p. 380.

90 *Ibidem*, p. 380.

Le projet : À la recherche d'un langage graphique tactile et commun par l'expérience sensorielles

Le projet consistera à réaliser une expérience multisensorielle autour du paysage. Il sera donc orienté vers

l'illustration de paysage afin d'interroger la possible traduction d'un paysage de manière à la fois graphique et tactile. Cela afin que l'expérience du paysage puisse être accessible à tous sans imposer notre perception. En effet, le paysage est constitué de plusieurs éléments perceptibles visuellement. Il nous est difficile en tant que personne clairvoyante de décrire un paysage sans user de termes et d'éléments en relation au visible à des personnes non voyantes. Pourtant la poésie peut participer à cette traduction en se fondant sur des sensations cependant dans notre vie quotidienne, il est rare de voir des personnes s'adresser de la même manière qu'en poésie. Effectivement, ayant débuté mes recherches en parallèle du mémoire, j'ai pu constater que lorsque je demandais à des personnes voyantes de me décrire librement un paysage, ils usent pour beaucoup d'un langage rattaché au domaine du visuel. Certains des participants ont pu d'ores et déjà réaliser une illustration en fonction de la description de leurs paysages et là encore sans surprise beaucoup se sont vu retranscrire leur paysage en se fondant sur leur vue sans penser à ce qu'ils ressentent physiquement à l'aide des autres sens. Nous pouvons d'ores et déjà émettre l'hypothèse que ce projet contribuera à mettre en lumière plusieurs degrés de traduction possible. En effet, la première est la traduction systémique reposant essentiellement sur la transposition d'éléments visuels en formes visuels. Un deuxième degré possible serait la traduction remémorative permettant aux personnes non-voyantes tardive de se représenter les choses en ayant recourt à leur mémoire se basant sur ce qu'ils ont connu avant. En effet, l'homme atteint de cécité évoque le fait qu'il perçoit « [...] encore les notions de couleurs après avec le temps ma mémoire me fait sans doute défaut et lorsque que l'on me parle de couleurs je pense la percevoir mais mes souvenirs sont peut-être erronés⁹¹. » et « [...] le monde en me fiant à ce que j'ai connu avant, je perçois mon environnement grâce à ma mémoire⁹². » Celles-ci sont les traductions détectées jusqu'à maintenant et il nous est nécessaire de continuer les recherches pour trouver de nouvelles orientations possibles de traductions en mettant une distance avec le modèle.

91 Voir annexe 3.

92 Voir annexe 3.

Ce projet est une recherche vers un langage graphique tactile et donnera l'occasion d'examiner les réactions engendrées par celles-ci. Cette expérience permettrait donc d'effectuer une médiation entre les personnes clairvoyantes, malvoyantes et non voyantes. C'est pour ces raisons que je me suis tournée vers le paysage.

Ce projet participe à la recherche d'un langage graphique tactile et commun afin que le graphisme soit praticable par tous et soit rendu accessible pour tous. Pour concevoir ce langage graphique tactile et commun par et pour tous, j'ai effectué des enquêtes de terrains avec des personnes clairvoyantes il me faut également réaliser ces enquêtes auprès de personnes malvoyantes et non-voyantes pour déceler de potentiels associations de couleurs et de textures, de textures et de formes, etc... et peut-être/sans doute la conception de nouveaux signes/symboles. En effet, je trouve cela dommage de ne pas pouvoir communiquer sans maladresse avec les autres ainsi que de produire des réalisations en ne considérant que les personnes clairvoyantes et en laissant de côté les autres. Il me semble essentiel d'élargir nos perceptions mais également de donner accès au graphisme aux personnes malvoyantes et non-voyantes. Pour ce faire, il me faudra m'attarder sur les sensations qui découlent de l'expérience. Dans le futur, ce langage graphique tactile commun par et pour tous pourrait être appris par tout le monde afin de réaliser des conceptions et créations lisibles d'une quelconque manière par tous. Tout cela afin de faire entrer les personnes en résonance par le biais d'un design graphique haptique – à la fois visuel et tactile (dans un premier temps). Cela permettrait également une reconnexion au monde et aux autres en réunissant des personnes sans la moindre discrimination puisqu'idéalement les personnes seraient toutes en connaissance de ce langage par le biais de l'éducation. Concernant les personnes clairvoyantes, cela offre la possibilité de dialoguer sans risques de maladroresses avec des personnes malvoyantes et non voyantes notamment lors de communication et de description de créations visuelles

grâce à ce langage qui serait dans l'idéal enseigné dès l'enfance.

L'utilité de ce projet, c'est tout d'abord l'enrichissement du graphisme avec ces expériences sensibles et un enrichissement personnel en mettant sur un pied d'égalité tous les sens que l'on possède. Ne plus utiliser seulement la vue, mais en même temps activer dans l'idéal tous les sens. Le but est de rendre accessible et d'offrir de nouvelles expériences du design graphique afin de transformer ce domaine et de nous transformer nous-même. Nous avons les compétences grâce à des outils et des méthodes, de rendre disponible des éléments compréhensibles aux autres alors pourquoi ne pas tenter de faire de même en rendant quelque chose d'inaccessible par un sens. Le designer doit révéler son aptitude de traducteur et celle de médiateur pour communiquer avec tout le monde sans faire de distinction. Tout l'enjeu de ce projet réside dans le paradoxe entre le domaine du design graphique qui se caractérise par l'usage de formes visuelles, et des expériences tactiles qui se définissent par l'usage du toucher. C'est justement ce paradoxe qui m'intéresse et que j'interroge en tentant d'esquisser une réponse à l'aide de ce projet.

Conclusion

L'ambition de ce mémoire était de questionner une approche haptique enrichissant le champ du design graphique. Pour cela nous avons dû comprendre les enjeux autour du champ du graphisme en lui-même afin de mieux appréhender ce qu'il désigne et la manière dont il peut faciliter notre vie. Nous avons pu voir que le design graphique renvoie à un imaginaire collectif et populaire. Tout cela a permis de discerner les limites encourues par ce champ. Cette première approche a permis de révéler que le design graphique est sous le joug de la domination de l'œil et que l'accélération du temps et des techniques ne fait qu'accentuer le détachement à son utilité première de transmettre des messages compréhensible et utiles en l'exploitant à des fins marketing. En se concentrant sur le domaine visible, le design graphique a fini par exclure une partie de la population parmi lesquelles on retrouve les malvoyants et non-voyants dont certains avaient accès au domaine du visible auparavant.

Cependant nous avons pu voir qu'il est possible pour le graphisme de mettre en place des moyens permettant l'accessibilité pour des personnes atteintes de déficiences visuelles. Ces moyens ont été développés à l'aide du courant des Disability Studies et d'associations visant à rendre les informations accessibles à tous. Nous avons vu qu'il est ainsi possible pour lui de se détacher du règne de la vue à l'aide d'une dimension tactile. L'usage de la tactilité au sein du design graphique favorise le développement de nos actes sensorimoteurs parvenant ainsi à faire fonctionner nos neurones miroirs pour interpréter nos comportements et ceux des autres afin de renforcer notre empathie et d'entrer en relation avec le monde, autrui et nous-même. Néanmoins nous avons pu remarquer que cet accès était en réalité biaisé car il repose sur la traduction des normes d'une personne voyante ainsi que sur des principes erronés parmi l'utilisation du braille n'étant pas accessible à toutes les personnes déficientes visuelles, contrairement à ce que

nous pouvions penser. Nous avons été forcés de constater que la transposition de la perception voyante est insuffisante puisque la perception des malvoyants et non-voyants ne reposent pas sur les mêmes repères que celle d'un voyant.

Se livrer à traduire tactilement les différentes perceptions impliquerait nécessairement les individus malvoyant et non-voyant dans la conception, puisque sans lui, aucune information n'est accessible et nous ne pourrions pas concevoir de nouveaux symboles accessibles à tous ne se fondant plus sur la vue. Afin de développer ces nouveaux symboles il est nécessaire de recourir à une dimension haptique et à l'éducation permettant ainsi d'élargir le nombre d'expériences sensorielles et facilitant nos communications et nos relations au monde et avec autrui. L'éducation est un remède à l'inclusion et un facteur de résonance. De plus, cette conception de différents symboles amène à différents degrés de traduction qui ont déjà pu commencer à être répertoriés. Nous pouvons citer la traduction systémique se rapportant essentielle au domaine visuel ainsi que la traduction remémorative liée à la mémoire des personnes non-voyantes tardives. Cette approche a permis de constater que la tactilité et l'enseignement de celle-ci peuvent mener à une forme de résonance individuelle ou collective.

Pour conclure, les expériences tactiles participent à l'enrichissement du champ pratico-théorique du design graphique. Ces expériences tactiles induisent une transformation de l'individu par de nouvelles sensations et expérimentations du graphisme. De plus, elles favoriseraient l'accessibilité à des personnes malvoyantes et non voyantes leur permettant également de se transformer à l'aide de nouvelles expériences. Sans pour autant tomber dans une nouvelle domination d'un autre sens. Les expériences tactiles nous (re)connectent au monde grâce aux relations qu'elles provoquent. Elles sont parties prenantes des axes de résonance. Cependant, il est nécessaire de persévérer dans la recherche d'un langage graphique et tactile commun

par les expériences tactiles de manière à faire émerger de nouvelles traductions dont nous pourrions avoir recours. Les expériences tactiles enrichissent le design graphique et le transforme.

Ce mémoire a apporté une ouverture du champ pratico-théorique du design graphique vers une dimension haptique à explorer. De plus, considérer la tactilité dans le graphisme peut être un levier dans la réinvention de ce champ. Cela tend à pousser, sans la moindre prétention, les designers graphiques à repenser leur champ tant d'un point de vue théorique que pratique. Cela dans l'espoir de dépasser l'aspect marketing auquel il a été majoritairement assigné ces dernières années et à se libérer de la domination actuelle de l'œil dans leur pratique. De même, cela revient à reconsidérer leur pratique afin qu'elles soient plus inclusives.

Bibliographie

Introduction

Ouvrages

- DUBLIN, David et MARTINS, Daniel, « Expérience tactile et capacités d'imagerie mentale des aveugles congénitaux », dans *Bulletin de psychologie*, n°482, Paris, Groupe d'études de psychologie de l'Université de Paris, 2006 p. 159-172.
- ROSA, Hartmut, *Résonance, Une sociologie de la relation au monde*, Paris, La Découverte Poche, 2021.

Sitographie

- *Cnrtl*, [en ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/exp%C3%A9rience>, [consulté le 17/03/23]
- *mnhn*, [en ligne], <https://www.mnhn.fr/fr/voir-avec-la-voix-le-pouvoir-de-l-echolocalisation>, [Consulté le 15/03/23].

Un design essentiellement fait de signes

Ouvrages

- LANTENOIS, Annick, *Le Vertige du Funambule – Le design graphique entre économie et morale*, Paris, B42, coll. essais, 2013 (2010).
- PALLASMAA, Juhani, *The eyes of the skin: Architecture and the Senses*, Hoboken, John Wiley and Sons, 2005 (1996).
- PARRET, Herman PARRET, « De

l'invisible comme présence », *VISIO*, Vol.7, Nos. 3-4, Université de Laval, Québec, 2002-2003, p. 65.

- ROSA, Hartmut, *Accélérons la résonance ! Pour une éducation en Anthropocène. Entretien avec Nathanaël Wallenhorst*, Paris, éd. Le Pommier, 2022.
- ROSA, Hartmut, *Résonance, Une sociologie de la relation au monde*, Paris, La Découverte Poche, 2021.

Articles

- Grapheine, « The story of the big bad Jurassic Park logosaurus », Paris, *Grapheine*, 27 novembre 2019, [En ligne], <https://www.grapheine.com/en/logo-news/the-story-of-the-big-bad-jurassic-park-logosaurus>, [Consulté le 09/05/23].
- MINZONI, Marco, « Pictogrammes : l'histoire et l'évolution des symboles "universels" », *Pixartprinting*, 26 février 2021, [En ligne], <https://www.pixartprinting.fr/blog/pictogrammes/>, [consulté le 05/04/23].
- SALVADO, Nico, « Malika Favre, Française de Barcelone et créatrice de l'affiche de la Mercè 2021 », Barcelone, *Equinox*, 8 septembre 2021, [En ligne], <https://www.equinoxmagazine.fr/2021/09/08/malika-favre/>, [Consulté le 15/05/23].

• UTTINI, « Le logo de Suzy Rice », *La Saga, Starwars universe*, <https://www.starwars-universe.com/dossier-page-260-1836-histoire-du-logo-star-wars-le-logo-suzy-rice.html> , [Consulté le 09/05/23].

Projets

- BASS Saul, *Affiche The Shinning*, 1980.
- BASS Saul, *Affiche Vertigo*, 1958.
- BAUR Ruedi, *Vienna Airport*, 2004–2012.
- FAVRE Malika, *La Mercè*, 2021.
- KIDD Chip, *Logo Jurassic Park*, 1990.
- RICE Suzy, *Logo Star Wars*, 1977.

Film

- KERSHNER IRVIN, *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*, Lucasfilm Ltd., 1980, 124’.

Sitographie

- *centrenationaldugraphisme*, [En ligne] <https://www.centrenationaldugraphisme.fr/le-signe/presentation/le-graphisme> , [consulté le 12/04/23].
- *cnrtl*, [En ligne] <https://www.cnrtl.fr/definition/graphisme> , [consulté le 12/04/23].

Un design graphique accessible à tous

Ouvrages

- ROSA, Hartmut, *Résonance, Une sociologie de la relation au monde*, Paris, La Découverte Poche, 2021.

Articles

- ALBRECHT, G, RAVAUD, J-F. et STIKER, H-J, « L'émergence des disability studies : état des lieux et perspectives », *Sciences Sociales et Santé*, vol. 19, n°4, France, John Libbey, 2001, p.43-73.
- REICHHART et LOMO, « L'offre culturelle française à l'épreuve de la cécité » *Canadian Journal of Disability Studies*, n°8.6, Canada, Association Canadienne des Études sur le handicap, décembre 2019.
- WINANCE, Myriam. Handicap et normalisation. Analyse des transformations du rapport à la norme dans les institutions et les interactions, *Politix*, v.17, n° 66, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, p. 215, 2004.

Thèse

- VALENTE, Dannyelle, *Dessin et cécité : étude la communication graphique des jeunes non-voyants*, Thèse sous la dir. Bernard Darras, Paris, Université Paris 1 - Panthéon Sorbonne, 2012.

Projets

- BAUR Ruedi, *Une gamme de signalétique accessible*, 2014.
- DODO Audrey, *Fermer les yeux pour voir*, 2008.
- GAULY Delphine, *Rafistoler*, 2021
- TAKAHASHI Kosuke, *Braille Neue*, 2017.
- VALENTE Dannyelle, *Les Doigts Qui Rêvent, La balade des petits doigts*, 2019-2021.

Émission

- RTS, «Signes», *C'est l'Amérique*, 19 novembre 2011, [En ligne], <https://www.rts.ch/play/tv/redirect/detail/3596283> , [consulté le 02/05/23].

Sitographie

- *audreydodo*, [en ligne], «[Fermer les yeux pour voir](#)» ©Audrey DODO | [En partenariat avec le Comité Louis Braille \(wordpress.com\)](#) , [consulté le 25/10/22].
- *brailleneue*, [En ligne], <https://brailleneue.com/> , [consulté le 25/10/22].
- *cnrtl*, [En ligne], <https://cnrtl.fr/definition/sensori-moteur> , [consulté le 20/05/23].
- *handicapzero*, [en ligne], <https://www.handicapzero.org/> , [consulté le 28/10/22].

- *irb*, [En ligne], <https://www.irb-paris.eu/projet/index/id/129> , [Consulté le 15/05/23].
- *museelouisbraille*, [en ligne], <https://museelouisbraille.com/fr/le-braille-aujourd-hui> , [consulté le 02/11/22]
- *museodelprado*, [en ligne], <https://www.museodelprado.es/> , [consulté le 23/11/22].

Vers une émancipation du design graphique

Ouvrages

- PALLASMAA, Juhani, *The eyes of the skin: Architecture and the Senses*, Hoboken, John Wiley and Sons, 2005 (1996).
- ROSA Hartmut, *Accélérons la résonance ! Pour une éducation en Anthropocène. Entretien avec Nathanaël Wallenhorst*, Paris, éd. Le Pommier, 2022.
- ROSA, Hartmut, *Résonance, Une sociologie de la relation au monde*, Paris, La Découverte Poche, 2021.

Thèse

- VALENTE, Dannyelle, *Dessin et cécité : étude la communication graphique des jeunes non-voyants*, Thèse sous la dir. Bernard Darras, Paris, Université Paris 1 - Panthéon Sorbonne, 2012.

Sitographie

- *irb*, [En ligne], <https://www.irb-paris.eu/projet/index/id/129> , [Consulté le 15/05/23].

Complément

Ouvrages

- DARRAS, Bernard. et DUARTE, M-L, « Regards Aveugles, Mains Voyantes », *Reliance*, n° 25, Toulouse, Éditions érès, 2007.
- WLASSIKOFF, Michel, *Histoire du graphisme en France*, Arts Decoratifs Ucad, 2005.

Articles

- ARNHEIM, R, « Aspects perceptifs de l'art pour les aveugles », *Terra Haptica : la Revue Internationale Haptique*, n°2, France, LDQR, 2011, p. 161-169.
- VALENTE, Dannyelle, BARA, Florence, GENTAZ, Edouard, CABOT, Peggy, DONAVY, Cécile, et al..., « Outils multisensoriels et handicap visuel : apports du design participatif. », *Diversité : Revue d'actualité et de réflexion pour l'action éducative*, Lyon, Canopé, 2020.

Thèse

- BAUR, Ruedi, *Entre identité et*

identification : les valeurs civiques des systèmes de représentation publics, Thèses, Université de Strasbourg sous la direction de M. P. Litzler, 2016.

Vidéo

Fabien Olicard, «MIEUX QUE LES IA : L'HYPER REALISME», *YouTube.com*, «FabienOlicard», 27 mai 202, [En ligne], <https://youtu.be/wRfHfn4IQus> , [consulté le 27/05/23].

Index des noms

Noms

- AICHER Otl **p. 19**
- ALBRECHT, G **p.38**
- Association Valentin Haüy **p. 39**
- BASS Saul **p.22, 24, annexe 9**
- BAUR Ruedi **p. 20, 41, 72**
- BEYAERT-GESLIN Anne **annexe 7**
- Bibliothèque Numérique Francophone Accessible **p. 39**
- CARNAP Rudolf **p. 19**
- COLLORA Sandy **p. 22**
- Comité Louis Braille **p. 50, 51**
- CONFUCIUS **p. 56**
- Créanog **annexe 1**
- DE CERTEAU Michel **p. 34**
- DODO Audrey **p. 41, 42, 43, 50, 51**
- DUBLIN David **p. 10**
- Fédération des Aveugles de France **p.39**
- FAVRE Malika **p. 23, 24**
- GAULY Delphine **p. 41, 43, 47, 52**
- GAUTHIER Romain **annexe 6**
- HALL Edward T. **p. 59**
- Handicap Zéro **p. 38, 39**
- HARA Kenya **annexe 1**
- HATWELL Yvette **p. 60**
- JOHNSTON Joe **p. 22**
- KAPITZKI Herbert W. **p. 19**
- KENNEDY John. M **p. 54**
- KIDD Chip **p. 22**
- KERSHNER IRVIN **p. 24**
- KLATZKY **p. 48**
- LANTENOIS Annick **p. 18**
- LEDERMAN **p. 48**
- Les Doigts Qui Rêvent **p. 41, 43**
- Les 3 ours **annexe 1**
- LOMO **p. 39**
- LUCAS Georges **p. 22**
- MARTINS Daniel **p. 10**
- MELLIER Fanette **annexe 9**
- MILLOT Philippe **annexe 1**
- MINZONI Marco **p.19**
- MONTAGU Ashley **p. 61, 62,**
- MONTEIRO **p. 50**
- MORRIS Charles W. **p. 19**
- MORTAL Anne **p. 43, 47**
- NEURATH Otto **p. 19**
- NOURRY Prune **p. 9, 11, 40**
- PADILLA Nacho **p. 23**
- PALLASMAA Juhani **p. 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 58, 59, 61, 62, 63**
- P.A.R **p. 23**
- PARRET Herman **p. 27**
- RAVAUD G. **p. 38**
- REICHHART **p. 39**
- RICE Susan Elizabeth (Suzy Rice) **p. 22**
- ROSA Hartmut **p. 14, 15, 21, 31, 40, 45, 46, 60, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 73**
- SALISBURY **p. 22**
- STIKER **p. 38**
- Studio Chevaleret **annexe 9**
- TAKAHASHI Kosuke **p. 41, 42**
- TURELL James **annexe 1**

VALENTE Danyelle **p. 38, 41, 43, 45, 46, 48, 49, 50, 54, 60, annexe 1 et 2**

WARHOL Andy **annexe 6**

WINANCE Myriam **p. 38**

Lieux

Barcelone **p. 23**

Centre national du graphisme **p. 20**

Duperré **annexe 2**

École Boule **annexe 1 et 2**

École supérieure d'art et design

Grenoble-Valence **p. 18**

Espagne **p. 47**

Estienne **annexe 2**

États-Unis **p. 69**

Fondation Benesse **annexe 1**

France **annexe 2**

Galerie Mémoire de l'avenir **p. 43**

Galerie Templon **p. 9, annexe 1**

Grand Palais Imersif **annexe 6**

Japon **annexe 1**

La Sorbonne **annexe 1**

Le Signe **p. 17, 20**

Madrid **p. 47**

Motion Plus Design **annexe 6**

Muséum national d'Histoire naturelle
p. 10

Musée National du Prado **p. 47, 48**

Nagano **annexe 1**

Naoshima **annexe 1**

Olivier de Serre **annexe 1 et 2**

Paris **annexe 2**

Portugal **annexe 2**

Sagrada Familia **p. 23**

Times Square **p. 32**

Ulm **p. 19**

Université des arts de Berlin **p. 20**

Villa Cavrois **annexe 1**

Washington **p. 69**

Marque

CNRTL **p. 12, 17, 44,**

Equinox **p. 23**

IKÉA **p. 22, 25, 33, annexe 7**

Instagram **annexe 1**

Jurassic Park **p. 22, 24, 33**

Marvel **p. 10**

Messenger **annexe 1**

Monoprix **annexe 7**

Muji **annexe 1**

Pronote **annexe 1**

Samsung **annexe 5**

Skype **annexe 1**

Star Wars **p. 22, 24, 33, annexe 5**

Vogue Singapore **annexe 6**

WhatsApp **annexe 1**

Index des images

Figure 1 - Stan Lee, Bill Everett,
Daredevil, 1964, © Marvels Comics

p. 11

Figure 2 - *Isotype*

Image extraite de Gesellschaft und
Wirtschaft publié en 1930. © Augustin
[http://indexgrafik.fr/otto-neurath-
isotype/](http://indexgrafik.fr/otto-neurath-isotype/) **p. 19**

Figure 3 - *Isotype*

Image extraite de Gesellschaft und
Wirtschaft publié en 1930. © Augustin
[http://indexgrafik.fr/otto-neurath-
isotype/](http://indexgrafik.fr/otto-neurath-isotype/) **p. 19**

Figure 4 - Ruedi, Baur,
Vienna Airport, 2004-2012, © Ruedi,
Baur **p. 20**

Figure 5 - Suzy Rice, *Logo Star Wars*,
1977, © Suzy Rice **p. 22**

Figure 6 - Chip Kidd,
Sandy Collora et
Salisbury, *Logo Jurassic Park*,
1990 **p. 22**

Figure 7 - Chip Kidd,
couverture Jurassic Park, 1990, ©
Chip Kidd **p. 22**

Figure 8 - Saul Bass, *Affiche Vertigo*,
1958, © Saul Bass **p. 23**

Figure 9 - Saul Bass, *Affiche The
Shinning*, 1980, © Saul Bass **p. 23**

Figure 10 - Malika Favre, *La Mercè*,
2021, © Malika Favre **p. 23**

Figure 11 - Éléna Luzio, *Times Square*,
2014, © Éléna Luzio **p. 32**

Figure 12 - *Capture d'écran page
d'accueil du site Handicap Zéro*, ©
Handicap Zéro **p. 39**

Figure 13 - *Capture d'écran page
personnalisée sur Handicap Zéro*, ©
Handicap Zéro **p. 39**

Figure 14 - Ruedi Baur,
Intégral eo, 2014, © Ruedi Baur **p. 41**

Figure 15 - Kosuke
Takahashi, *Braille Neue*, 2017, ©
Kosuke Takahashi **p. 41**

Figure 16 - Danyelle
Valente et Les Doigts Qui Rêvent, *La
balade des petits doigts*, 2019-2021,
© Les Doigts Qui Rêvent **p. 41**

Figure 17 - Delphine
Gauly, *Rafistoler*, 2021, © Delphine
Gauly **p. 41**

Figure 18 - Audrey Dodo,
*Fermer les yeux pour
voir*, 2008, © Audrey Dodo **p. 41**

Figure 19 - Audrey Dodo,
*Fermer les yeux pour
voir*, 2008, © Audrey Dodo **p. 41**

Annexe 1

23 novembre 2022 - Entretien avec S. D

Éléna Luzio : Pourriez-vous tout d'abord nous dire quelques mots sur la formation en design que vous avez reçue ?

S. D : Moi j'ai fait toutes mes études à l'école Boule. C'est-à-dire que je suis rentrée dans ce qui était à l'époque une mise à niveau généraliste, ensuite j'ai voulu faire un BTS de communication visuelle, je suis passée par Olivier de Serre où j'étais reçue en communication visuelle. Je ne suis restée que 3 semaines car l'école ne me parlait pas du tout. Et je suis retournée à Boule en design d'espace où j'étais aussi admise pour un BTS, donc 2 ans de BTS en design d'espace et ensuite 2 ans de DSAA design d'espace, enfin ça s'appelait architecture d'intérieur à l'époque. Et après j'ai fait des stages en graphisme et en architecture d'intérieur avant de me réorienter vers le graphisme uniquement.

É. L : Est-ce que vous trouvez qu'il y a un décalage entre la formation que vous avez suivie et le métier de designer que vous exercez maintenant ?

S. D : Oui forcément, totalement même. Déjà comme ma formation initiale n'est pas celle qui est devenue mon métier, il y a déjà un décalage de manière de concevoir et d'appréhender le projet, ce ne sont pas tout à fait les mêmes phases de travail. Mais après je pense que ce sont quand même les mêmes logiques de conception qui s'appliquent dans le sens où je vais partir d'un contexte, et je vais l'analyser : ça c'est une méthode de design d'espace plutôt. Analyser les contraintes, la personne qui est en face de moi et ensuite je vais faire mon projet à partir de ce que j'ai compris de ce qui est déjà là. Ça, je pense, que le côté pas du tout ex nihilo est teinté de ma formation de design d'espace. Mais après, oui, ça n'a rien à voir parce qu'à l'école on fait surtout les phases de créations et on esquisse les phases de réalisation, de dialogue avec les acteurs, etc. En tout cas de mon temps c'était ça, tandis que dans la vie professionnelle il y a énormément de dialogue, énormément de temps de partage et finalement la création prend moins de temps que ce qu'on pourrait imaginer.

Annexe

É. L : Dans le monde du travail, par rapport à l'école où on nous donne plus de temps ?

S. D : Ah oui, à l'école, on focalise là-dessus. D'ailleurs, c'est bien parce qu'il faut former son esprit, former sa personnalité créative. Mais après, dans le monde du travail, cette part-là, il faut la défendre parce que les temporalités et les contraintes budgétaires des projets et les contraintes de temps des projets, parfois elles ne laissent pas la place à cette exigence créative. Il faut être vigilant.

É. L : Dans quel type de structure travaillez-vous actuellement et quelle y est votre fonction ?

S. D : Moi j'ai toujours été à mon compte, c'est-à-dire j'ai toujours été freelance. Donc d'abord freelance avec des missions ponctuelles, c'est-à-dire des petites missions courtes pour des architectes, des paysagistes et des graphistes. Donc là, j'étais en auto-entreprise et ensuite, avec un collectif on a monté une SAS dont j'étais associée et présidente. Puis je me suis mise à mon compte seule, que pour le graphisme, à la maison des artistes, c'est-à-dire que je suis mon propre dirigeant. Je gère mon temps, mes clients et mes projets seule, et je dessine et je conçois tous mes projets. Et après, tu avais une autre question, ma fonction. Voilà : je m'auto-dirige et parfois je suis accompagnée par des stagiaires et des freelances donc je suis un peu manager aussi. Rarement pas plus de deux fois dans l'année.

É. L : Principalement designer.

S. D : Oui, principalement créateur et gestionnaire de moi-même donc.

É. L : Dans votre structure de travail, comment se déroule la conception d'un projet, depuis la commande du client jusqu'à sa livraison ?

S. D : Ça c'est une grosse question. En fait je pense qu'il y a un canevas pour ça, mais il change tout le temps selon les projets, selon les demandes et aussi selon les clients. Par exemple la conception : on va dire qu'avec le client arrive une question ou un besoin : refaire son site internet ou changer son identité visuelle. Donc déjà il faut interroger ce besoin, est ce que c'est le bon. Par exemple, s'il veut refaire son site

internet, est-ce qu'il s'est déjà posé les questions de son identité visuelle parce que parfois il faut d'abord faire une identité visuelle avant de tout changer. Parfois il faut changer le besoin, peut-être qu'il ne faut pas faire un site mais en fait il faut concevoir un livre. Enfin voilà, ça passe par des questionnements sur le besoin qui est exprimé. Ensuite si c'est bon, on va effectuer des recherches, donc on va beaucoup parler. Moi la manière dont je travaille c'est que je vais beaucoup parler avec mon client pour comprendre ses attentes, comprendre ce qu'il veut, pourquoi on peut travailler ensemble : parfois, en fait, on n'est pas sur la même longueur d'onde et il ne faut peut-être pas s'engager. Puis si on trouve un terrain fertile, on s'engage dans le projet et là, du coup, il faut un canevas classique. C'est l'esquisse : donc on propose une grande idée, [puis] on dialogue avec le client, développement de cette grande idée, voire réorientation où on peut trouver d'autres idées à ce moment-là. Développement de cette idée-là, on la teste à plein de supports enfin aux supports demandés et parfois à d'autres. Puis on réalise et après on débriefe. Ça ce sont les grandes grandes étapes, mais à ça j'ajouterai qu'après cela il faut communiquer, il faut réfléchir à la diffusion et à l'après projet. Donc, par exemple, une fois qu'un site est fait ou une identité est faite, est-ce que c'est le client qui met à jour, est-ce que c'est moi ? Est-ce qu'il y a d'autres besoins, comment le projet évolue sur plusieurs années, est-ce qu'il est ponctuel et après on se dit au revoir et il ne se passe plus rien ? Ça c'est hyper variable, et ça peut changer énormément la manière dont on fait le projet et dont on le repense aussi ensuite. Mais oui, ça c'est dans l'idéal, c'est un peu linéaire. Après souvent ça ne se passe pas du tout comme ça. On entame un projet avec une idée et puis finalement on va plus loin, ou totalement ailleurs, dans le cadre du développement parce qu'on a trouvé une bonne idée, ou alors parce qu'on ne s'entend pas : ça arrive aussi et dans ce cas-là c'est moins chouette. Mais je dirais que l'on peut avoir des retours en arrière assez stimulants, d'ailleurs, sur des esquisses ou des développements, et ça aussi c'est intéressant parce que ça demande pas mal de

flexibilité : ça ce sont les grandes lignes. Après il y a aussi des clients où il n'y a pas de développement : on passe tout de suite de l'esquisse à la production. La production devient le développement parce qu'en fait il y a une grande confiance en face et les choses naviguent de manière beaucoup plus organique. Je dirais qu'il n'y a pas de cadre rigide mais il y a des bases voilà pour concevoir.

É. L : Ce sont des variations à chaque fois.

S. D : Oui, et je dois dire que, dans ma méthode de travail, j'ai l'impression que plus je travaille et moins je suis rigide sur les étapes de projet. Je n'ai pas encore de recul là-dessus, je ne sais pas si c'est quelque chose de bien ou pas, mais c'est plus fluide qu'avant, oui, c'est clair.

É. L : Le temps accordé à un projet a-t-il changé depuis le début de votre carrière ?

S. D : Oui c'est sûr, je pense que ça s'est fait en plusieurs étapes auxquelles je n'ai pas trop réfléchi, mais au début on venait me voir pour des projets très courts, du moins qui me semblent très courts maintenant. Et finalement ces projets grandissaient ou alors je mettais beaucoup trop d'énergie sur des choses qui n'en valaient pas la peine. Après j'ai fait un peu plus le tri et on m'a appelé pour des projets qui étaient plus longs, et dans lequel mon exigence a été beaucoup plus forte. Je pense aussi parce que j'avais fait un peu « mes armes » entre guillemets, donc j'avais envie d'être un peu plus audacieuse, et ça, ça a donné des supers collaborations au long cours mais aussi des choses assez épuisantes. Il y a une histoire de doser l'énergie aussi, qui n'est pas évidente quand on est tout seul : donc on apprend en commettant des erreurs et en recadrant. Et je dirais, si je devais faire un petit bilan comme ça, qu'en 2019 ça s'est vraiment emballé : il y avait clairement trop de travail, trop de projets ambitieux en même temps, trop de volonté de faire du côté de mes clients et de moi-même, des identités visuelles très ambitieuses. C'était avec des temps qui cependant se restreignaient : donc l'exigence augmentait mais le temps s'emballait. Le COVID a pas mal changé les choses et les projets, ils ont été plus lents, tout a été ralenti. Je dirais que maintenant il y a un peu

un équilibre qui se crée où moi je dilue le temps de projet et je n'accepte plus de projets qui sont sur des temps très courts. Donc si on m'appelle pour quelque chose qui est pour le mois suivant c'est sans moi alors qu'avant j'aurais sauté dessus et j'aurais fait le projet et après j'en aurais fait un autre et ensuite un autre et ainsi de suite. Maintenant après quasiment 10 ans, je ne travaille plus du tout comme ça. J'ai envie de voir venir, j'ai envie de savoir ce que je fais dans 6 mois et de choisir mes projets aussi. Donc moins de flux tendu ça c'est clair.

É. L : Et par rapport au temps des projets, si vous deviez donner une fourchette, avant vous mettiez à peu près combien de temps ?

S. D : Je ne sais pas parce qu'il n'y a aucun projet qui se ressemble. Je dirais qu'au tout début une identité visuelle, il y a le temps de travail, et puis il y a le temps entre le travail aussi. Donc je dirais que le temps de travail, juste de travail de production et de réflexion, c'était peut-être, je ne sais pas, 3 semaines en moyenne mais ça pouvait s'étaler sur 2 ou 3 mois. Pour des expos, on pouvait travailler sur 4 jours mais qui s'étaient sur un mois. Après, il y avait des sites internet qui ne prenaient que 2 semaines et d'autres qui pouvaient prendre 3 mois. Mais globalement ce sont des temporalités qui ne dépassaient pas 3 à 4 mois de relation avec mon commanditaire. Maintenant, ce n'est pas du tout pareil : les clients viennent me voir parfois 6 mois à l'avance et on décortique beaucoup plus le besoin. Ce sont des besoins qui sont beaucoup plus mûrs, je dirais, et le moment où on les commence en revanche on va travailler un mois et demi non-stop sur le projet ou des choses comme ça. Les réflexions se font en amont et les productions sont plus condensées aussi.

É. L : Donc en fait, le temps il a quand même augmenté par rapport à avant.

S. D : Oui je pense que le temps sur chaque projet a augmenté et le nombre de projets s'est restreint, mais c'est nettement mieux car on a le temps de faire les choses sans s'épuiser ou en s'épuisant moins.

É. L : Comment vivez-vous ces changements ?

S. D : Je pense que ces changements ne sont pas venus par hasard, mais parce que j'en avais besoin et les autres aussi. Au début, voilà, à 24 ans on a plein d'énergie, on veut tout faire, on ne sait pas faire, donc on se lance dans plein de choses et c'est bien pour apprendre aussi, c'est super. Mais à 34 ans quasiment 35, forcément, on ne peut pas travailler de la même façon et ça ne serait pas souhaitable : donc on s'entoure, on réfléchit, on pèse aussi où est-ce que ça vaut le coup de mettre son énergie. Voilà, en fait, c'est quelque chose qui est venu aussi parce que je l'ai souhaité : j'ai choisi et j'ai amené à moi, sans me rendre compte, des clients qui étaient plus intéressants et plus soucieux du résultat collaboratif qu'on allait faire ensemble. Donc, ce changement, je le vis bien dans la qualité des projets et le fond des projets. En revanche, c'est sûr que parfois j'ai la sensation qu'avant je pouvais faire plein de choses et maintenant je suis devenue « une mamie ». Ça me fait un peu cet effet-là d'être ralentie sur la capacité de production, mais les productions sont aussi beaucoup plus épanouissantes, donc ça veut dire qu'elles sont peut-être plus riches intellectuellement aussi.

É. L : Finalement c'est un mal pour un bien ?

S. D : Oui, il y a peut-être un peu de ça, mais je pense vraiment que c'est lié aussi aux différents âges de la vie et à l'évolution vers laquelle j'avais envie d'emmener mon travail, parce que je n'avais pas envie d'avoir plein de petits clients et de toujours courir après les projets. Finalement, ça s'est fait comme ça, et c'est bien. Mais j'ai vu aussi la limite du fait de jongler trop, il y a une vraie limite. Et avant je n'avais pas le temps pour des projets personnels alors que, maintenant, je vois le temps de disponibilité mentale que ça demande de se laisser de la place pour la création. Pas la création « pure » mais la création ex nihilo. Ce n'est pas un travail de production, c'est un travail de réflexion, ça décante donc il faut avoir l'espace mental pour ça.

É. L : Est-ce que vous auriez un exemple de projet « réussi » et un exemple de projet « raté » à vos yeux, en dehors des critères marchands ?

S. D : En dehors de l'aspect financier tu veux dire ?

É. L : Oui et aussi de la satisfaction du client, c'est-à-dire vraiment par rapport à vous.

S. D : Oui, en général mes clients sont contents donc c'est déjà quelque chose qui me satisfait c'est sûr. Un projet que je juge réussi va se baser sur vraiment pleins d'aspects : aussi bien sur l'aspect résultat de production, la qualité visuelle et esthétique de la proposition à laquelle on est arrivé, que sur la variété des supports et leur lien entre eux. Pour XXX j'ai réalisé un site internet, des cartes postales, des certificats, des livrets, des sérigraphies et un logo. Enfin voilà, tout un kit d'identité visuelle qui est cohérent et en même temps les supports sont très variés. Je trouve que c'est réussi à ce niveau-là, c'est réussi au niveau de la pertinence parce que je vois que c'est un projet dont les gens me parlent beaucoup et des gens qui ne connaissait pas mon travail avant me disent que : « Ah ça c'est un travail qui m'a touché et qui m'a marqué, que j'ai identifié » : donc je vois qu'il a un certain impact. Et aussi au niveau de la collaboration avec XXX, il y avait une grande grande confiance dès le départ, une grande ouverture de sa part dans l'accès à son travail, à comment elle le vivait, comment elle le voyait. Ce qui a fait qu'on a pu arriver à ça je pense. Donc voilà une grande ouverture dans le dialogue et une grande confiance dans la production. Pour le coup, c'est un des projets où l'on n'a pas vraiment respecté un canevas de création linéaire comme j'ai pu le dire avant. On a surtout tout mis sur la table et on a fait les choses de manière très organique, c'est-à-dire en deux week-ends de travail : on a commencé à regarder toutes ses sources et images, tout le contenu, à parler énormément et à poser des esquisses visuelles que moi je lâchais sur l'ordinateur et sur lesquelles elle avait une vue direct. C'était vraiment un ping-pong où l'on réagissait en temps réel sur les choses, ce qui ne se passe pas normalement. Généralement, on présente une esquisse bien ficelée à laquelle le client adhère ou non, on revoit cette esquisse mais on arrive avec un beau bébé bien emballé qu'on cherche à défendre. Et là je n'ai pas eu à faire ça, et ce qui était super, c'est qu'on n'a pas du tout perdu de temps dans

des présentations qui peuvent parfois être hyper laborieuses à mettre en place parce qu'on doit vraiment convaincre le client. Donc pas de présentation, pas de fioritures, mais nous étions tout le temps dans le faire. Voilà c'est un projet par exemple où j'ai la sensation de ne jamais avoir fait d'esquisses et de toujours avoir produit. Ça c'était super, parce qu'elle m'a fait confiance et qu'on a eu un super échange intellectuel. Des projets comme ça, je pense, c'est un projet qui a donné aussi les fondations à une nouvelle manière de travailler pour moi, avec beaucoup plus discussions informelles et avec mes clients en amont du projet pour ne pas plaquer des choses, pour ne pas me faire une idée préconçue. Puis, parce qu'en fait les clients, ils ne se rendent pas compte mais ils ont tout dans leur personnalité, dans leur passion, même parfois c'est annexe à leur travail : et plus on parle, plus on découvre des choses qui sont des petites pépites à exploiter. Parfois, ce sont des choses qui viennent dans le développement, et au début on s'est totalement loupé. Enfin c'est bien, c'est beau, ça fonctionnerait mais finalement au détour d'une conversation qui n'a rien à voir, on découvre un support génial de leurs archives, ou une couleur qu'ils adorent, qui a beaucoup de sens et ça j'aime bien.

Un projet raté je dirais que c'est un projet où il n'y a pas cette proximité intellectuelle et même parfois affective, et où on ne se comprend pas. Ça ne va pas donner un projet laid mais, en revanche, je trouve que ça va donner un projet qui sera désincarné. Et est-ce que j'ai un projet raté, en général on ne les montre pas les projets ratés. C'est dur en plus, il ne faut pas que je cite de nom.

É. L : Vous n'y êtes pas obligée. Vous m'avez donné un projet réussi : tant que vous me donnez les critères en fait de réussite et d'échec selon vous, c'est bon aussi.

S. D : Pour moi un projet raté, ça va être un projet que je ne trouve pas incarné, où je sens que le client ne m'a pas donné accès à ce qu'il voulait vraiment être/dire. C'est un truc où il va y avoir beaucoup de faux-semblants, donc beaucoup soit des épures, soit du placage stylistique qui sont ceux de l'époque et pas ceux de la personne. Souvent, ce sont

des projets corporate, des projets où les gens ont une visée de vente avant une visée de partage. Ce ne sont pas mes meilleurs projets, quand il faut s'engouffrer là-dedans, parce que je ne m'y retrouve pas donc j'évite de les faire ou alors ils sont juste alimentaires.

É. L : Pour vous, que faudrait-il changer dans la formation et/ ou dans l'exercice du métier pour améliorer les projets du point de vue des concepteurs et des utilisateurs ?

S. D : Dans la formation : l'année dernière j'étais prof aussi et je me suis un peu posé ces questions-là : « qu'est-ce qui m'a manqué quand j'étais étudiante dont j'aurais eu besoin maintenant ? ». Déjà : rencontrer les professionnels, et plein de professionnels qui ont des vues très différentes, ça permet de comprendre qu'il n'y a pas qu'une manière de faire, et ça j'en suis persuadée. Il y a 100 000 manières différentes de faire du design et même de le penser donc ça ouvre l'esprit, ça légitime, ça rassure sur le fait qu'on peut faire sa tambouille à sa sauce si on est un peu aligné avec soi-même. Dans la manière dont il faut changer les formations, je pense qu'il faut plus d'échanges et de porosité mais en même temps c'est ce qui se passe déjà, il y a de plus en plus de workshops, il y a de plus en plus de visites d'atelier et je trouve que c'est super. Mettre les étudiants dans des conditions de temps court, je pense que c'est une bonne chose aussi, parce que mixer temps court et temps long, ça marche bien. D'avoir des projets où on a vraiment le temps de se poser plein de questions, de les creuser, de les épuiser. Et d'autres où finalement, on est dans une production plus instinctive et où l'on ne plaque pas de théorie, on ne cherche pas à argumenter. Je pense que ça, un truc où l'on est beaucoup plus libre, où on n'a même pas besoin d'argumenter ce serait bien aussi, parce que parfois on trouve des pépites quand on se laisse tranquille sur ça. Je ne sais pas comment c'est dans les écoles d'art, mais oui, aussi, plus de faire, plus de manipulation, plus de temps aux ratés. Je me suis rendu compte avec mes étudiants qu'ils craignaient de rater, qu'ils avaient peur de perdre leur temps et qu'ils avaient une visée d'efficacité qui était finalement très stérile. Et il a fallu beaucoup, lors de workshop, les décoincer

pour qu'ils fassent des ratés avant de faire des choses bien. Et même leurs « ratés » étaient bien parce que ce n'est jamais raté. Donc oui plus d'échecs !

Et dans l'exercice du métier c'est très vaste. Je pense qu'il y a tellement de manières de faire du design, que les utilisateurs, ils sont tellement variés, que c'est difficile de parler au nom d'un design en particulier. Mais pour améliorer le métier je pense qu'il faudrait qu'on soit nous, designer en tout cas, à la fois plus stricts, c'est-à-dire qu'il y a des histoires de limites à poser, qu'on a toujours du mal à poser, et ça quel que soit le design qu'on fait. Puis du côté de l'utilisateur, je pense qu'il y aurait peut-être une démystification à faire sur nos travaux. Les gens ont toujours l'impression que c'est facile ou que c'est rapide, et nous on doit toujours faire preuve de pédagogie. C'est un poncif ce que je vais dire, mais ce n'est pas parce que ce sont des métiers de plaisir que ce ne sont pas des métiers fatigants, énergivores et que ce n'est pas du travail. Ça, c'est encore un truc qu'on a du mal à faire

valoir : les utilisateurs ou les clients sont tellement contents de faire un projet de design, qu'ils ont tendance à abuser et, quand ils n'abusent pas, on a vraiment l'impression de tomber sur une pépite. Ça, ça ne devrait pas être le cas parce qu'on se retrouve toujours à être pédagogue de notre propre métier, des contraintes qu'il a. On prend toujours l'exemple du boulanger mais un boulanger on ne va pas l'embêter en lui disant : « mais moi aussi je sais faire du pain ». Oui, mais ton pain il n'est pas bon, il n'a pas de bulles, tu ne fais pas 100 000 variétés de baguettes et tu n'as pas un four professionnel. Et un boulanger, on va lui acheter sa tradition 1,40 € si elle est bonne et jamais on ne l'embêtera. Ça c'est un peu fatigant oui.

É. L : Y a-t-il un point sur lequel vous souhaitez revenir ? Un autre que vous souhaitez aborder ?

S. D : Je trouve que sur le rapport au temps, il y a quand même pas mal de choses qui ont changé. Tout à l'heure je parlais un peu de l'âge et de l'envie de faire les projets un peu plus confortablement et comme on veut, mais je pense c'est aussi réactionnel à un aspect vraiment trop immédiat de

la communication. C'est à dire que moi, souvent — et je ne suis pas la seule à dire ça — je me sens hyper prise par les temps de dialogue justement mais des temps de dialogue pas qualitatifs, c'est-à-dire une surcharge de mails, une surcharge de porosité dans le dialogue. Alors qu'avant les clients, ils me contactaient par mail et puis on se rencontrait. C'était pareil lorsque j'étais prof : on avait des mails et puis on voyait les étudiants. Maintenant, il y a tellement de canaux... on a l'impression que ça facilite le travail d'être hyper joignable... il y a WhatsApp, les messages, Instagram, les S.M.S , il y en a même qui sont sur Messenger. Enfin voilà, on a l'impression qu'on peut contacter tout le temps tout le monde, et que dès qu'on a une idée il faut la dire : alors que je pense que ça, c'est un truc qui nous empêche de faire du bon travail. Je reprends l'exemple avec XXX : on a passé 4-5 jours ensemble dans une même pièce à tout mettre sur la table, et à la fin on avait déjà un début de projet. Je mets ma main à couper que si on avait fait ça en se parlant par bribes de trucs, en s'envoyant des photos pour toujours garder le lien, on n'aurait pas eu ce projet-là, de cette qualité-là, parce que ça aurait été toujours parcellaire et toujours à un mauvais moment. Je pense que là, si je veux faire des projets où le dialogue est clairement établi comme une composante du projet, c'est aussi pour sortir de ce côté : « oui, on peut tout le temps se parler », et en fait ça marche très bien et c'est efficace parce que j'ai vu à quel point ça m'épuisait de ne pas avoir pas de cadre au niveau du dialogue.

Je pense que c'est un vrai problème parce que du coup on a des liens qui sont à la fois de proximité et en même temps hyper distendus et peu respectueux de l'espace mental de chacun. Ça, ce serait quelque chose à changer et je n'ai pas l'impression que ça change pour le coup. Justement je reviens sur la question précédente, sur la formation et comment on pourrait améliorer la vie des designers et des utilisateurs : ça, je pense qu'il y a un gros travail à faire là-dessus et je n'ai pas l'impression qu'il est fait, en tout cas dans les écoles où, pour le coup, j'ai vécu les pires expériences de communication. J'ai vu à la Sorbonne, en 5 ans, la charge de communication

décuplée pour des résultats moindres et même moins efficaces que 5 ans auparavant. Et à Boule, on avait au moins 5 canaux de partage : entre professeurs, avec les administrations, avec les élèves etc... Et ce sont des choses qui ne sont même pas seulement neutres, dans la mesure où elles deviennent néfastes.

É. L : C'est toujours plus facile de parler en face à face que par mail parce que, même dans la compréhension du mail, tout le monde peut interpréter différemment le sens.

S. D : Oui, interpréter et on va dire même « délayer » ou « décaler » les choses : c'est-à-dire, dire « je m'en occupe plus tard » mais l'on ne s'en occupe jamais. Il y a quand même une vraie question sur l'attention qu'on porte aux choses. Je pense vraiment que c'est une fausse maîtrise pour le coup, c'est un faux contrôle que d'envoyer des tonnes de mails à des gens pour les prévenir de plein d'infos qui ne les concernent pas. Voilà, on mettrait tout le monde dans une même pièce pendant une heure, il se passerait sûrement plus de choses à la fin. On a un problème de cadre et de limite, mais oui ce n'est pas au niveau des process, c'est vraiment au niveau de la « vraie vie ». Là on parle, je pense que ça va durer 1h ou 1h30, mais tu en retireras bien plus de choses que si j'avais rempli le questionnaire ou même si on avait fait un Skype.

É. L : Oui, en plus on est dans votre atelier et c'est plus avantageux aussi de sortir du cadre de l'université. Très bien merci, je pense que l'on peut s'arrêter ici, nous avons fait le tour des questions et il me semble avoir tout ce qu'il me faut.

S. D : Si c'est bon pour toi.

É. L : Du coup pour la partie concernant mon mémoire, ma problématique c'est : les expériences sensorielles, tactiles, enrichissent-elles le design graphique et donc je m'interroge en fait surtout sur tout ce qui est partie cécité justement pour voir si les expériences tactiles elles sont bénéfiques ou... enfin pour moi, elles le sont forcément bénéfiques, mais...

S. D : Mais comment ? Pourquoi ?

É. L : Voilà, c'est ça comment on pourrait mettre ça en place et en fait, quelles expériences tactiles sont vraiment intéressantes et pas justement rendre que accès aux

personnes avec cécité mais aussi pour des gens qui n'en sont pas impacté, leur faire vivre de nouvelles expériences avec le design graphique, au lieu de voir ça que visuellement ou des fois il peut ne rien se passer. Voilà donc pensez-vous que les expériences sensorielles peuvent enrichir le design graphique?

S. D : Oui moi j'en suis largement convaincu. C'est même pour ça que j'ai voulu faire du graphisme, c'était pour la qualité des papiers, la qualité d'une écriture avec un stylo, le relief d'une encre, tout ce qui fait que l'image devient réelle et tangible. Je trouve que c'est assez fascinant. Comment on peut traduire une lettre avec différentes qualités d'impression, comment les choses s'incarnent et comment elles prennent corps. Une même image peut avoir 100000 identités selon son support, donc ça c'est assez fascinant et puis on est des êtres de corporalités donc oubliez ça, c'est oublié tout une partie de notre humanité, de notre personne. Ce sont les mains qui nous relient au monde. Les mains, les yeux, ce sont des sens qui nous relient au monde. Tout le monde même un écolier il fait cette expérience-là de choisir son cahier d'école parce qu'il aime la douceur du papier, le glacé du choix qu'il a au supermarché entre les couvertures et comment son stylo à bille va rouler sur la feuille de papier. Donc oui c'est clair que cela enrichit, ça qualifie, ça relie. S'il n'y avait pas ça, je pense que on lirait tous sur tablette et on ne le fait pas donc.

É. L : En fait, je trouve que notre sens dominant déjà, c'est la vue. Enfin, pour des personnes sans cécité. Et on oublie un peu trop justement nos autres sens. Notre monde est fait pratiquement que pour des personnes voyantes puisque même les enseignes enfin tout se basent surtout ce qui est logo, on réduit de plus en plus. On va direct à un logo au lieu d'une écriture. Enfin, y a vraiment raccourcissement et on prend plus du tout en compte les autres. Et ouais, je trouve ça dommage parce que nos tous nos sens sont géniaux quand j'ai fait l'expo [Projet Phoenix de Prune Nourry à la Galerie Templon]. Je me suis dit, ah oui j'arrive à me repérer dans l'espace les yeux fermés et enfin c'était... J'étais vraiment bouleversée, c'était hyper intéressant en plus.

S. D : Je pense que là, particulièrement depuis qu'on a des smartphones surperformant et je pense que malheureusement la crise du COVID elle a accentué ça au lieu de le diminuer. On parlait beaucoup du monde d'après on allait vivre une vie hyper saine. Bon on voit en fait que dès que ça a pu se réaccélérer. Enfin moi pour ma part je trouve que c'est en septembre 2021 où on s'est dit qu'on sortait de crise alors qu'on y était encore. Bon ben voilà, on a relancé la machine à fond et on n'en est pas sorti alors que la vue c'est tellement immédiat donc on a l'impression qu'on peut se baser que là-dessus. Et que ça a une un impact énorme et en même temps, c'est un sens qui nous aveugle au reste et vraiment au fait que votre corps est là, justement, une certaine temporalité d'accueil, d'écoute des choses.

Ce que tu racontes sur ton expérience dans le l'expo de prune Nourry, moi, ça me fait penser à l'île de Naoshima, au Japon, c'est une île où il y a que des œuvres d'art de la Fondation Benesse. C'est une île où il y avait des anciennes maisons de pêcheurs qui sont à l'abandon et ils ont transformé ces maisons en maisons œuvres d'art. Et il y en a une c'est Tadao Ando avec James Turrell. On rentre dans une pièce, on est guidé par les murs et tout est noir, on ne voit rien du tout. On ne voit pas ses voisins, on ne voit pas ses pieds, on est totalement aveugle et on nous demande juste de rester là. En moins de 10 min, les capteurs de nos yeux captent le peu de lumière ambiante qu'il y a et après 10 min, on est capable de se lever, d'arpenter la pièce, de voir ses voisins. Donc voilà le temps, même la vue, même ce sens qui paraît si immédiat, il se décuple par le temps et le toucher ce sont des choses qui demandent un certain. Pourtant, on ne se rend pas compte que c'est immédiat. Enfin là, il y a le bois qui a une certaine enfin, depuis tout à l'heure je n'arrête pas de toucher ce bout de résine. Mon ordinateur est hyper lisse. Là on est dans une lumière qui est hyper lumineuse alors que l'atelier d'à côté est sombre. En fait, ce sont des choses dans lesquelles on baigne et qui qualifient aussi ce qu'on vit et ce qu'on est à un moment T. C'est hyper important, mais ça passe au 2e ou 3e plan et c'est marrant que ton diplôme soit là-dessus parce

que moi l'objet de mon mémoire c'était exactement ça, c'était la vue contre les autres sens. Je pourrais te le montrer.

É. L : Oui merci ! J'ai aussi une thèse sur laquelle je m'appuie. C'est une thèse de Danyelle Valente elle a produit en fait des livres pour enfants tactiles. Elle a produit déjà des enquêtes de terrain avant pour voir en fait comment ils se représentaient les symboles que nous on se représente et qui nous paraissent simples. Mais pour eux, un rond même nous le décrire oui, c'est dur de te dire c'est un cercle mais même ça ce n'est pas assez de dire ça puisqu'ils ne voient pas l'image du cercle [ils le perçoivent].

S. D : Moi, j'aimais bien dans les descriptions des gens qui étaient les premiers explorateurs etcetera. Ils essayaient par exemple de décrire un ananas ou une girafe, mais à quelqu'un qui ne l'avait jamais vu. Et du coup, ils étaient obligés de prendre des référents communs et donc de dire c'est plus doux qu'une pomme mais c'est plus sucré qu'une poire mais la texture... En fait, ça oblige à qualifier énormément de chose, pas par la vue, mais par d'autres expériences qui sont des expériences sensorielles. Et c'est marrant après y a des personnes qui ont essayé de dessiner des girafes ou des perroquets sans les avoir vues. Et le résultat est à mourir de rire aussi parce que c'est à côté quoi. Je pourrais te donner des références, par exemple un livre que j'avais beaucoup aimé là-dessus, ce sont des références, plus espace. C'était Juhani Pallasmaa, Le regard des sens, un super livre sur la vue et le toucher.

É. L : Merci je vais prendre toutes les références parce que je me suis rendue compte que justement, très peu traitait de ce sujet. Enfin, je n'ai pas trouvé énormément de projets de design liés à la cécité en fait, et je trouve ça dommage parce que même en tant que designer enfin notre but, c'est quand même de rendre service et faire des choses utiles aux autres et on ne prend même pas en compte les handicaps. Et ouais, je trouve ça dommage.

S. D : Bah, les handicaps ou même la...enfin oui, tout ce qu'on fait en design est sensible. On va chercher certaines couleurs, certaines textures, certains grains. Tout ça, ce sont des

qualités sensorielles et qui sont vraiment hyper travaillées. Mais c'est en effet, ce n'est pas forcément théorisé, tu peux chercher des trucs aussi sur le confort il y a une anthologie du confort B42 qui parle du design et de l'aspect qu'est-ce que c'est que le confort dans le design ? Ce sont des petits articles des personnes qui parlent de leur rapport au mou, à la couleur, à la lumière. C'est intéressant aussi, mais c'est vrai que c'est ça paraît trivial. Voilà, il y a un côté trivial ou superflu, alors que c'est juste la base quoi ça c'est fou. En design, tu peux aussi regarder Kenya Hara, c'est un en designer graphique japonais qui a fait l'identité de Muji. C'est paradoxal parce que Muji, c'est une identité très, très minimaliste. Les Japonais sont hyper fort pour qualifier les choses dans des degrés de finesse et de subtilité. Donc tu vois là il y a un livre qui s'appelle Haptic par exemple qui peut t'intéresser. Il a fait la signalétique d'un hôpital, d'une maternité ou en fait, il a choisi d'imprimer tous les supports sur des espèces de chaussettes textiles. Le projet est très minimal parce qu'il est blanc et rouge, ce sont des couleurs qu'on peut raccrocher très évidemment à l'infirmierie, à l'hôpital et il y a l'usage de textile. Tout est enveloppé donc il y a vraiment un aspect on sent le soin, la douceur par le choix des formes, le choix de de la matière est l'enveloppement. C'est réfléchi dans la subtilité à ces choses-là et j'adore du coup. Et il a travaillé aussi pour les Jeux olympiques d'hiver de Nagano où là, ils ont développé un papier qui s'appelle le papier neige. Tout était sur l'aspect neigeux des choses, donc ils ont gaufré le programme, tu vois et c'est un papier très cotonneux et épais qui a une certaine qualité de blancheur qui est exactement ce qu'ils voulaient rendre le pas dans la neige qui écrase la neige et donne ce côté aqueux et donc tout est en tout, est en gaufrage. Et puisqu'on parle du gaufrage Créanog ce sont des gaufreurs de papier marquage à chaud et cetera, donc, pareil, tout ce qui est en ennoblement de papier tu trouveras plein de choses sur la qualité de tactilité du papier. Et donc Créanog, ils avaient fait dans une recherche sur un livre tactile pour la Villa Cavrois, ils sont au viaduc des arts. Tout est gaufré, ce sont des plans de la Villa

Cavrois donc c'est la découverte tactile de l'architecture avec une qualité de gaufrage incroyable. Il y a toutes les textures de de sol. Donc c'est à la fois un ouvrage d'art magnifique en tant que tel et puis qui permet de découvrir les choses par l'attractivité. Et c'est sûr que là-dessus, le papier, il est hyper important, la matérialité du design graphique. Elle, elle peut changer tout un projet, quoi. Mais ce sont des choses tellement infimes qu'on a qu'on a du mal à percevoir que c'est ce qui fait la qualité.

É. L : Oui, en plus, dans les recherches, j'ai été un peu surprise parce qu'il y a plus de choses numériques justement, les aidants à intégrer la société que les livres et j'étais choquée du pourcentage de différence, je me suis dit que les livres étaient majoritaire parce qu'ils peuvent être retranscrits en braille et finalement non. Finalement je crois c'est que 6% matériellement et que le numérique, ça doit être 10% quelque chose comme ça.

S. D : C'est quoi ? Ce sont des livres audios ?

É. L : Numérique ? Oui, et puis aussi par rapport au site internet qui sont vraiment conçus, donc avec l'audio description et pour la partie malvoyante, il y a aussi des personnalisations. Je pensais qu'il y aurait eu plus de choses côté matériel que numérique, et finalement c'était l'inverse.

S. D : Parce que le matériel est plus vieux. Je pense que ça, c'est aussi une question de de société. C'est comme mettre des tablettes aux enfants comme le fait la région. Moi je ne savais pas ça, mais ça m'a angoissé, profondément de me dire que la région mettait plein d'argent pour que les enfants en primaire, ils aient des tablettes, tous leurs tablettes individuelles au collège, ils prennent des photos avec leurs tablettes et les parents ne savent même pas se servir de ces trucs là et les enfants sont même dépassés, eux, par tout le feedback qui peuvent avoir des profs par Pronote par exemple. C'est un peu côté progressiste, faussement progressiste de dire on vous donne l'accès au numérique, c'est démocratique, c'est génial. Alors qu'en fait ce n'est pas comme ça qu'on développe un cerveau d'enfant, ça va trop vite pour lui, même pour nous, ça va trop vite

Moi, souvent le sentiment que mon ordinateur il, il pense trop vite que l'outil est trop performant pour la rapidité de la conception des idées, de la manière dont se forment les idées dans ma tête. Alors qu'on sait plus écrire quoi. Et en plus, la mémoire numérique elle est quant à elle a une durée de vie qui est bien plus courte que la mémoire papier. Enfin, on trouve des livres du Moyen Âge et des choses comme ça. Alors certes pas beaucoup et certes, il faut certains types de conversations mais enfin là des données de disque dur numérisé c'est moins de 10 ans peut-être. J'ai des disques durs, je peux plus les ouvrir. Ils sont trop vieux, les composants, ils ont vieilli et c'est fini. Les 4000000 de photos qui a là-dedans ? Il va falloir le réparer, faire des trucs et tout. Mais je n'ai pas accès à cette mémoire ou ce savoir numérique. Je pense que c'est une grosse erreur alors certes ça ne prend pas de place mais en termes de temps c'est une obsolescence qui est très rapide quoi.

Je pense que c'est plus sociétal parce que je suis sûre que si tu parlais avec des aveugles ou des gens qui ont des déficiences visuelles, ils seraient très contents de prendre le temps de d'utiliser des objets, des objets réels. C'est juste que nous ne mettons pas le focus là-dessus

É. L : Oui et en fait c'est tant que ça ne nous touche pas.

S. D : Oui, et puis parce que en fait, il faut qu'il y ait, ce sont aussi des histoires de marché, de décisionnaires. Enfin faut pas se leurrer, il y a plus d'argent dans le développement numérique que dans le développement de l'imprimerie pour les handicapés, c'est facile à justifier, ça ne prend pas beaucoup de temps à faire. Après si tu cherches des choses qui sont de l'ordre de la matérialité des livres, et cetera, là il y avait des salons d'édition, c'est dommage, ils sont finis. Les éditeurs indépendants, en général sont des graphistes ou des petits éditeurs avec des questionnements engagés. Ça me fait penser à Philippe Millot, il a fait les éditions 100 pages et ce sont toujours des éditions qui sont très bien pensées sur la matérialité du livre avec des jeux de papier en fonction du sens du contenu, etcetera des jeux de manipulation aussi qui sont qui enrichissent la découverte en fait du contenu.

É. L : Très bien merci, du coup pour vous l'inclusion de la cécité dans le graphisme ? Elle permet de développer des nouvelles pratiques de design graphique, mais de quel genre ? Enfin, si vous trouvez que ça développe.

S. D : Nouvelle pratique ? En fait, je ne sais pas si ça développerait des nouvelles pratiques. Tu veux dire de nouvelles pratiques de lecture des nouvelles pratiques ?

É. L : De conception, mais oui plus peut-être dans l'expérience de l'objet.

S. D : Bah en fait, c'est vrai que depuis qu'on parle moi je pense plus du tout au numérique mais vraiment à l'objet papier, à l'objet livre. Je pense que sur l'objet et la manipulation de l'objet livre il y a plein de choses intéressantes qui peut-être découleraient d'un travail sur la cécité, mais juste ferait un objet qui serait agréable à appréhender quoi. Enfin, c'est voilà un livre ou même une lecture, on l'appréhende avec notre corps avec une spatialisation des choses, même une lecture sur un site internet peut être totalement bouleversée par l'orientation qu'on donne à cette lecture, la découverte du hors champ du site et l'hors-champ du livre il est intéressant aussi. Donc voilà, ça reste des narrations et ça je pense, ça peut apporter beaucoup dans la manière dont on va raconter l'histoire du livre. Donc, peut-être on ne va pas commencer par le début, mais commencer par le milieu, parce que c'est peut-être plus facile à trouver. Enfin, je pense qu'il y a peut-être des choses dans l'univers du livre et la navigation du récit qui peuvent être hyper intéressantes dans la manipulation. Et d'ailleurs, ça me fait aussi penser aux enfants. Tu peux regarder dans le temps, y avait les éditions Les 3 ours et puis il y a aussi les éditions du livre qui éditent des petits livres d'artistes pour les enfants où là il y a toujours des jeux de manipulation qui peuvent être intéressants à regarder. Donc oui des livres, objets, des livres, des livres couleur, des livres qui n'ont pas d'histoire mais qui ne sont que sensorialité et vu à manipuler. Globalement, je trouve que dans le cas de l'enfance et de la petite enfance, c'est un terreau hyper créatif pour ça parce que l'on norme moins les choses. On pense à l'éveil des sens

mais après, une fois qu'on les a éveillés c'est comme s'il y en avait plus alors que ce n'est pas vrai.

É. L : Que peuvent apporter ces expériences sensorielles au graphisme du point de vue de la cécité ? Si selon vous, ça en apporte ? Je ne sais pas si c'est très clair.

S. D : Par rapport à la cécité comme on ne verrait pas le contenu qu'on a l'habitude de voir, à savoir, image, texte, couleur, expressivité des choses par la vue. Oui, il y a clairement la manipulation qui peut être intéressante dans le récit comme on disait. Et puis aussi forcément la qualité matérielle des choses. Le papier il retrouve toute son importance quoi. Dans ces cas-là, le papier, le poids, le poids des choses aussi. Je pense que c'est quelque chose qu'on auquel on ne pense pas sauf les personnes qui font des livres mais on a tendance à ne plus penser au poids d'un livre au poids. Est-ce que les choses, elles, pèsent leur juste poids ? Enfin je trouve ça aussi, c'est intéressant.

Et puis évidemment l'inclusion de la cécité ainsi que ses expériences sensorielles. Là aussi ça ne peut pas ne pas apporter quelque chose. Je pense que ça lui apporte clairement de la qualité, de la nuance et de la poésie. En fait, je pense que tout ce qui est matériel apporte un supplément de vie et presque d'imperfection qui est intéressant parce que ce soit l'œil ou les mains, ils vont s'accrocher dessus. C'est quelque chose qu'on va bien plus garder en mémoire et ça c'est par exemple, moi ça c'est quelque chose qui m'intéresse de penser à l'impact, sensible et cérébral. Enfin, à l'impact de la mémoire de ces choses-là. Donc je pense qu'on se souvient tous d'un livre ou d'un doudou qu'on a adoré, par exemple, et ce sont des ancrages hyper forts et la musique aussi. Enfin nous n'avons pas parler du bruit des pages, mais ça aussi, c'est quelque chose d'intéressant. Je ne sais pas si ça peut permettre de revaloriser le graphisme, en tout cas ça peut l'emmener sur des territoires de subtilité qui sont riches quoi.

É. L : Je vous remercie d'avoir pris du temps pour répondre à l'ensemble des questions, c'était vraiment enrichissant.

S. D : Merci.

Annexe 2

3 novembre 2022 - Entretien avec X. X

Éléna Luzio : Pourriez-vous tout d'abord dire quelques mots sur la formation en design que vous avez reçue ?

X.X : J'ai fait une formation au sein des écoles d'arts de la ville de Paris à savoir les quatre écoles Boule, Olivier de Serre, Estienne et Duperré. J'ai démarré par une mise à niveau à l'école Estienne parce qu'initialement je me destinais au graphisme. À l'issue de cette mise à niveau, j'ai décidé plutôt de m'orienter vers l'architecture d'intérieur donc je suis allée faire quatre ans à l'école Boule, le BTS Design d'espace suivi du diplôme supérieur d'art appliqué en architecture et environnement de l'espace. Je crois que ça s'appelait comme ça à l'époque, je ne sais plus. J'ai été diplômée en 2011 de l'école Boule. Voilà, ça c'est la formation que j'ai suivie. Dans cette formation, il y avait une partie de stage qui était préconisée, c'étaient des stages assez courts. Aujourd'hui ça a été un peu réformé en termes de format de formation puisque le BTS et le DSAA sont passés en système LMD donc maintenant ce sont des systèmes d'options. Je crois que ça fonctionne plus du tout de cette manière-là.

É. L : Trouvez-vous qu'il y a un décalage entre votre formation et le métier de designer tel que vous l'exercez ?

X.X : Je vais dire oui pour deux raisons c'est-à-dire que j'ai fait une formation en architecture d'intérieur et aujourd'hui je ne travaille plus dans ce domaine-là mais par choix. Donc oui il y a un décalage avec la pratique que j'ai aujourd'hui qui est liée au graphisme et à la direction artistique parce que j'ai voulu changer de voie et parce que je me suis rendu compte que le métier que j'avais appris ne me correspondait pas. J'ai travaillé pendant cinq ans en agence après mon diplôme, quand même j'ai fait cinq ans d'architecture d'intérieur. Du coup, en effet, il y a un grand décalage entre la formation que l'on peut suivre et la réalité du métier et de l'entreprise surtout, parce qu'on n'est pas dans les mêmes échéances de travaux. On est un peu, quand on est en formation dans le

cadre d'une école, dans un environnement où on a le temps, on a le temps de développer des outils de création, des réflexions et en fait ce temps de réflexion autour d'un projet, il est très court dans la réalité parce que la réalité du travail fait que les choses doivent aller vite, qu'il y a de l'argent en jeu et que les clients ne peuvent pas non plus se permettre d'étaler un projet sur un an, faire une réflexion pendant un an et puis après commencer les travaux qui durent très longtemps.

Donc oui il y a un décalage dans ce sens-là et sur le fait aussi qu'à l'époque, les stages étaient très réduits. Je crois qu'on avait, en diplôme supérieur, un stage d'un mois minimum, deux mois maximums ce qui n'est rien pour se rendre compte de la réalité d'un métier surtout que quand on est stagiaire on fait souvent des tâches relativement restreintes sauf si on tombe sur des maîtres de stages qui sont très investis. Du coup, oui on n'a pas conscience de toute la dimension administrative qui est liée par exemple à un projet d'architecture d'intérieur, contractuels aussi, savoir comment se vendre selon le statut dans lequel on se met parce qu'on peut être en CDI dans une agence comme on peut être en freelance. Moi ça a été comme ça que j'ai fonctionné, je me suis mise en freelance tout de suite à la sortie de l'école pour être sûr de trouver du travail parce que je savais que ça fonctionnait un peu comme ça, que les agences, elles n'embauchent pas forcément. Elles sont plus dans un format « salariat déguisé » où on prend des freelances, des auto-entrepreneurs pour gérer les afflux de projets quand il y en a et pour avoir plus de flexibilité à l'embauche des collaborateurs. Et ça c'est quelque chose qu'on n'apprend pas forcément à l'école, je trouve. C'est un petit décalage entre le besoin de pragmatisme qu'on a quand on arrive sur le milieu du travail et le fait d'être dans une école d'art qui a bonne réputation. Et donc on nous dit qu'on nous attend à la sortie, ce qui est vrai mais on développe toute une mécanique de pensée, quelque chose qui prend du temps, des mémoires, voilà le projet de diplôme il dure un an quand même. Enfin à l'époque il durait un an donc c'est beaucoup pour travailler sur un projet. Ça n'arrive jamais dans la réalité, très peu.

É. L : Donc c'est plus un décalage aussi au niveau du temps. Enfin il y a deux raisons c'est un décalage au niveau de la formation parce que vous avez fait architecture et que vous êtes passée au graphisme et ensuite aussi par rapport au temps parce que vous avez vu que l'on vous laissait moins de temps en réalité.

X.X : Oui il y a moins de temps pour faire les projets. Après ça dépend toujours dans quel contexte on travaille, c'est-à-dire si on est en indépendant, si on monte tout de suite son agence d'architecture d'intérieur où on peut éventuellement passer plus de temps à la création mais c'est pareil. Souvent, il n'y a pas le temps parce que c'est un milieu qui est quand même régit par beaucoup d'argent et c'est une réalité. C'est une réalité, il faut que les choses soit rentable, il y a toujours un besoin de rentabilité enfaite dans le milieu du travail et de l'entreprise qui a mon sens n'est pas cohérent par rapport au temps de développement d'un projet créatif. Enfin c'est difficile de trouver un juste milieu entre les deux.

É. L : Dans quel type de structure travaillez-vous actuellement et quelle y est votre fonction ?

X.X : Actuellement je suis à mon compte, ça j'ai toujours gardé ce fonctionnement-là d'être en indépendant. Quand je travaillais en architecture d'intérieur, j'étais en indépendant mais j'étais intégrée dans les agences c'est-à-dire que ce n'étaient pas mes clients directs pour qui je faisais des projets d'architecture d'intérieur. Mes clients c'étaient les agences. Là aujourd'hui, j'ai des clients directs pour qui je fais des identités, de la communication et des projets de direction artistique et de développement de supports imprimés. Donc c'est un autre mode de fonctionnement que lorsque j'étais la petite main d'un architecte d'intérieur par exemple. Aujourd'hui, j'ai plus d'indépendance dans mon mode de fonctionnement.

En termes de fonction, après quand on est un indépendant, on a pleins de fonctions différentes. On a la fonction de gérant d'entreprise, enfin entreprise, oui c'est une entreprise même si on est tout seul ou que c'est une toute petite structure, ça reste une entreprise à gérer donc il y a pas mal d'administratif

à faire. Je suis aussi créatrice puisque c'est moi qui fais les projets. Chef de projets car je gère les interlocuteurs avec qui je dois travailler et les plannings. Donc on est un peu homme-orchestre ou femme-orchestre quand on est tout seul à son compte. Et puis je dois assurer la communication de mon propre travail, ce qui est très difficile à faire parce que souvent on n'a pas le temps qui permet de faire de la prospection après pour trouver de nouveaux clients ou juste communiquer sur son travail.

É. L : Vous travaillez vraiment seule ou vous avez des employés ?

X.X : Non je travaille seule, je n'ai pas d'employés. Je travaille ponctuellement avec des freelances aussi c'est-à-dire que je rétrocède une partie de mes honoraires à un freelance qui m'accompagne soit sur un projet qui est en coup de main soit ça peut être aussi un partenariat entre deux freelances et donc on fournit une prestation à deux, avec nos deux entités à un client. Ça dépend des compétences requises sur les projets.

É. L : Dans votre structure de travail, comment se déroule la conception d'un projet, depuis la commande du client jusqu'à sa livraison ?

X.X : Déjà, il y a un premier contact qui est fait avec un potentiel client qui a un besoin et qui va me fournir un brief. Ça commence toujours par une discussion et une rencontre ça c'est évident mais il faut quand même le rappeler. À partir de ces besoins-là, je vais lui poser des questions pour affiner un peu plus sa demande, qui peuvent être les délais, ces attentes en termes soit d'esthétique. Les besoins dans le cas d'une communication par exemple on va se renseigner sur quelle est la cible car ça va un peu modifier la destination du support. Les délais, le budget ça il faut quand même le fixer assez vite pour savoir si le client a à peu près une idée d'un budget qui va conditionner le type de prestation qui va être possible ou non. Ça démarre par ça : une discussion qui vient un peu cadrer les choses. Comment on travaille ensemble, quels sont les besoins, quels sont les budgets et c'est important de le faire vraiment bien au départ pour que l'engagement soit

mutuel et qu'il n'y est pas vraiment de surprises à la fin. Cela s'apprend au fur et à mesure quand on n'a pas bien fait les choses au début, ça démarre toujours par la signature d'un devis, il y a un accord contractuel et après la conception peut commencer.

La conception, en générale je la divise en trois phases. Il y a la phase d'esquisses qui va être la phase de réflexion des premiers axes de communications, quelque chose qui va être de l'ordre de l'idée. À partir du brief, voilà quelles directions j'envisage de prendre. Il y a à l'issue de cette phase d'esquisses, un rendez-vous avec le client qui va sélectionner une piste de réflexion et on va s'accorder pour partir sur cette piste de réflexion. Et à ce moment-là, la deuxième phase démarre, avec la phase de développement. Là on explore encore plus la piste qui a été sélectionnée et on va développer l'ensemble des supports dont le client avait besoin initialement. On va affiner les choses, on va intégrer le contenu finalisé, il va y avoir des micro-ajustements par rapport à la première esquisse parce qu'on est plus dans le pragmatique et le développement du projet. Une fois que tout est fixé, on est en phase de finalisation. Donc la phase de finalisation, c'est vraiment tout rendre impeccable. Attaquer la phase de chiffrage avec les imprimeurs par exemple quand on est sur des supports à imprimer. Je fais essentiellement du support imprimé parce que le web ne me correspond pas, ce n'est pas mon langage et j'ai besoin d'avoir un objet fini à la fin, quelque chose qui soit matériel. Pour moi ça a plus de sens de travailler comme ça. Sur cette phase de finalisation, on produit les fichiers qui vont servir à la réalisation du projet donc imprimé puis il va y avoir la phase de chiffrage. Potentiellement des ajustements peut-être sur le type de fichier à fournir parce que parfois les imprimeurs ont besoins de certains types de fichiers pour certains types d'impressions. On ne travaille pas de la même manière un fichier où il y a une dorure dessus qu'un fichier avec une impression classique. Ça va être tout ça et après il y a la livraison du projet. Il y a le suivi de l'impression, tout au long de l'impression moi je vais m'assurer que les choses

sont faites correctement. Il y a une phase aussi de validation des preuves par le client ou si c'est défini comme ça, par moi. Je peux me rendre chez l'imprimeur pour faire la sortie d'impression et faire les derniers calages machines et après si tout me semble conforme par rapport à ce qui a été convenu au départ, le projet est livré. Puis une fois que le projet est livré, je suis payée et la mission est terminée. Globalement c'est ça.

É. L : Toute les phases ensemble vous prennent combien de temps à peu près ?

X.X : Ça dépend vraiment de l'échelle du projet. Là à titre d'exemple, je travaille un projet où je m'occupe des supports de communications et donc pour ces projets là en sachant qu'on a déjà fixé la direction artistique puisqu'en fait c'est une collection, le gabarit est déjà plus ou moins présents. C'est un projet qui est plutôt bien rodé mais pour ça on est, mis bout à bout avec la récupération des contenus, les retouches photos, le calage de la brochure, l'impression, sur un délai d'un mois et demi. Impression comprise c'est-à-dire que la phase d'impression elle prend quand même un peu de temps surtout qu'on travaille avec un imprimeur qui est à l'étranger même si j'aurais préféré qu'on travaille avec un imprimeur en France. Pour des questions de budget, on travaille avec un imprimeur qui est au Portugal donc il y a un peu cette logistique là aussi à gérer qui est moins facile que si j'étais avec un imprimeur en France.

Après pour un projet de cet ordre-là avec toute la phase de direction artistique, si je devais la rajouter, je dirais que ça prend minimum deux mois avec la sortie d'un livre à la fin, pas de vingt livres.

É. L : Le temps accordé à un projet a-t-il changé depuis le début de votre carrière ?

X.X : Je dirais que dans mon cas, je passe moins de temps parce que j'ai plus d'expériences. En fait, moi le graphisme je me suis lancée en indépendance, j'étais autodidacte. Je n'ai pas eu vraiment de formation à part on va dire à ma première mise à niveau à Estienne et encore c'est une année pluridisciplinaire.

Donc j'ai eu pas mal de chose à apprendre sur le tas notamment sur les techniques d'impression, sur les logiciels de mise en page que j'avais déjà un petit peu côtoyer dans le cadre de mes études mais sans avoir une relation professionnelle avec.

Donc oui au début, je dirais que je passais plus de temps sur mes projets parce qu'il fallait que je me forme en même temps et il fallait quand même que je fasse les choses pour les clients.

Maintenant je passe moins de temps parce que les choses sont plus rodées et je travaille aussi avec des clients de longue date donc je les connais. Ce sont des relations de confiance, je connais leur besoin, je peux plus facilement les anticiper aussi donc ça a un avantage. C'est qu'en effet, on passe moins de temps après l'inconvénient je dirais que c'est plus difficile de renouveler le travail dans le cadre d'une collaboration comme ça de longue date parce qu'on prend des petites habitudes comme un vieux couple puis les choses sont rodées. Donc oui je passe moins de temps.

É. L : Auriez-vous un exemple de projet « réussi » et un exemple de projet « raté » à vos yeux, en dehors des critères marchands, c'est-à-dire qu'ils aient ou pas entraîné la satisfaction du commanditaire ?

X.X : Alors un projet « réussi », je dirais les brochures sur lesquelles je travaille. Je suis plutôt contente de ce que je fourni comme travail. Après aujourd'hui, mon rapport avec ma profession de graphiste il change un peu, dans le sens où il y a eu le covid. La crise covid est passée par là et ça a été un peu compliqué je ne vais pas le cacher. J'ai eu une année où je n'ai presque pas eu de projets donc je me suis réinvestie plus dans ma pratique artistique de dessins, qui était déjà présente mais que je n'avais pas forcément envie de professionnaliser tout de suite. De ce fait, il y a eu une bascule qui est un peu en train de se faire donc je suis contente des projets que je fais en graphisme mais aujourd'hui je les perçois plus comme une activité pas alimentaire parce que ça reste du travail de création et que j'ai toujours quand même une énergie à mettre dedans. Mais je suis moins investie émotionnellement que

dans mes projets de dessins que j'essaie de développer à côté. Donc projet « réussi », oui je suis contente des objets que je fournis en termes de graphisme pour mon client actuel. Et après moi j'ai du mal à évacuer la relation avec le commanditaire. C'est-à-dire que je trouve que ça fait beaucoup dans nos métiers. Pour moi un projet réussi c'est quand il y a aussi une relation humaine qui est intéressante et qui est nourrissante pour tout le monde, la satisfaction du commanditaire rentre quand même en jeu. Par exemple, j'ai un projet que je trouve raté dans le sens où je suis contente de l'objet que j'ai fourni au client. En revanche, je le trouve raté parce que la collaboration qu'on avait envisagé au départ n'a pas du tout eu lieu. Et du jour au lendemain cette personne a disparu de la circulation sans me dire en fait s'il y avait quelque chose qui justifiait cette disparition. Ça à mon sens, je trouve que déjà c'est un peu violent et puis c'est surtout que c'est incompréhensible parce que tout c'était très bien passé et il y a un truc que je n'ai pas compris. La collaboration sur le long terme ce n'est pas passé tout court.

Donc projet « raté », je dirais quand il y a beaucoup d'ambition du côté du client qui vous fait croire que c'est possible de le faire et qu'en fait on revient à un point A qui est pratiquement identique à ce qu'il avait au départ dans sa communication. Et qu'en fait, on ne peut pas faire bouger les lignes parce que soit il y a trop de hiérarchie, il y a trop de gens qui sont décisionnaire et donc c'est la croix et la bannière pour faire passer ces idées. J'avoue qu'au bout d'un moment, si on veut que les projets restent agréables et rentables aussi pour soit, pour sa propre activité, il faut savoir abdiquer sur certaines choses et quelquefois c'est un peu frustrant.

É. L : Quels sont, selon vous, les critères de réussite ou d'échec d'un projet ?

X.X : Les critères de réussite c'est ce que je disais, quand il y a un brief c'est réussir en fait à, comme on est dans les métiers d'arts appliqués, on est dans un principe de commandes donc il y a toujours cette histoire de contraintes. Quand je dis contraintes ce sont des contraintes qui sont positives c'est-à-dire que c'est sommairement un cahier des charges qu'il faut

respecter. Il faut qu'un projet réussi c'est quand on arrive à extraire une solution très créative, alors novatrice oui mais il ne faut pas rêver, on n'est pas là non plus pour révolutionner le monde. En tant que graphiste à sa petite échelle on peut avoir cette ambition là et parfois ça peut arriver c'est super. Mais c'est réussir à faire ça tout en composant avec ces contraintes et donc qu'il y est quand même à la fin une satisfaction du client, enfin que ça respecte l'usage pour lequel le support est destiné. Une communication qui est belle, innovante, qui en jette plein la vue mais qui finalement ne sert à rien pour le client qui l'a commandé, ça par exemple ce n'est pas un bon projet. Ça peut rendre bien dans un book mais sinon s'il y n'y a pas l'usage qui suit ça ne sert à rien. Je ne dirais pas que le critère esthétique par exemple soit un critère de réussite, un peu, on est d'accord mais il faut que l'usage à la fin soit cohérent. Échec je dirais que c'est plus un point de vue humain, c'est-à-dire que la relation client elle est quand même très importante surtout quand on est indépendant. On est seul face à un client donc il y a vraiment une dimension de respect qui est très importante à maintenir dans nos métiers si on veut continuer à travailler dans de bonnes conditions et aussi faire respecter son travail. C'est un critère qui est important à souligner dans les métiers de la création.

É. L : Que faudrait-il changer dans la formation et/ou dans l'exercice du métier pour améliorer les projets du point de vue des concepteurs et des utilisateurs ?

X.X : C'est une question difficile. Je pense qu'il faudrait, après c'est délicat parce que moi j'ai un rapport à ma formation qui date de plus de dix ans donc je prends un petit coup de vieux en disant ça. Mais il y a beaucoup de choses qui ont été réformées de ce que j'ai pu entendre, ça n'a pas été forcément réformé dans le sens professionnalisant des choses puisqu'on est passé sur un système avec des options majoritaires ou pas majoritaires dans les formations. Quelque chose qui est très formaté au système de l'éducation et pas forcément avec un visé très professionnalisante.

Mais donc je vais plutôt me cantonner à parler de ce que j'ai

vécu. Je dirais que la chose qu'on pouvait améliorer c'est le rapport au milieu professionnel, que l'on soit plus connecté avec le milieu professionnel pour comprendre à quoi on se destine. Parce que quand on fait des études on est très déconnecté de la réalité de notre métier, je trouve. Surtout dans les études supérieures à fortes valeur ajoutées dans les écoles d'arts qui ont une réputation, on a la sensation d'être un peu une « élite » étant donné que ce sont des écoles publiques et que c'est difficile d'y rentrer. On est 15 en DSAA et on est 15 pendant deux ans donc on a une sensation d'être dans une bulle, dans un microcosme. Je dirais une plus grande porosité avec le milieu professionnel, par exemple, en faisant intervenir plus souvent des gens de l'extérieur, en faisant des ateliers ou des stages plus long. Là en l'occurrence, je crois que maintenant c'est 6 mois de stage donc ça laisse le temps de voir un peu comment on travaille en agence.

É. L : Nous passons désormais à la partie libre. Y a-t-il un point sur lequel vous souhaitez revenir ? Un autre que vous souhaitez aborder ?

X.X : Non, après moi je dirais que d'un point de vue des formations, dans un sens c'est bien de suivre une formation d'un point A à un point B mais j'ouvrirais en disant que ce n'est pas une fin en soi. C'est-à-dire qu'à un moment donné quand on commence à travailler, on continue de se former aussi et on se rend compte qu'on n'a pas appris grand-chose ou en tout cas qu'on n'a pas terminé d'apprendre et que tout au long de la vie professionnelle on va être amené à se former en permanence et à devoir se former.

On peut aussi s'autoriser des digressions de métier parce que souvent les axes de formations sont quand même très génériques surtout en arts appliqués et qu'en fait il y a des méthodologies de conceptions qui sont apprises et qui peuvent en parties se transposer à d'autres métiers. C'est-à-dire que quelqu'un qui va savoir gérer et composer un projet pour de l'architecture d'intérieur, alors certes ça ne va pas être le même domaine d'application que le graphisme mais il va y avoir une méthodologie dans comment on travail,

comment on pose ses idées, comment on les développe qui peuvent être transposées d'un métier à un autre. Donc je trouve que d'envisager les choses comme ça, d'après mon expérience, ça permet de désacraliser un peu la formation qu'on a eu dans le sens que l'on n'est pas obligé d'aller en ligne droite. Ce n'est pas parce que j'ai fait cette formation là que toute ma vie je vais devoir être dans ce domaine-là, en plus je trouve qu'on est une génération où on est en quête de sens par rapport à ce qu'on fait. Et donc il ne faut jamais se laisser la porte fermée sur le fait de refaire une formation ou se former en autodidacte. Il y a plein de manière de se former, il n'y a pas un parcours académique qu'il faudrait suivre en disant que c'est celui-ci car c'est la meilleure formation ou quoi que ce soit. Il y a plein de choses à saisir à droite à gauche même dans les rencontres que l'on fait. La formation ne se réduit pas seulement à un enseignement, elle peut s'étendre aux rencontres que l'on fait, à la volonté aussi qu'on met. Par exemple, il y a un sujet qui m'intéresse donc je me renseigne de mon côté et ça m'emmène à d'autres pistes et ainsi de suite. Voilà.

É. L : Merci. Si vous n'avez plus rien à ajouter, moi aussi je suis allée jusqu'au bout de mes questions pour cette partie.

X.X : Ok.

É. L : Merci du coup, j'aimerais bien enfin décaler un peu le sujet plutôt dans ma phase de recherche. Et vous questionnez aussi là-dessus parce que du coup dans mon master, je m'intéresse au graphisme et plutôt graphisme côté sensoriel et donc le voir comme un design graphique tactile pour offrir la possibilité aux personnes avec cécité de pouvoir y accéder. Je me demandais du coup, est-ce que vous pensez que les expériences sensorielles et plus particulièrement tactiles, elles peuvent enrichir le design graphique ?

X.X : Ah oui, je pense parce que du coup, ça peut sur les objets imprimés, enfin, ça transforme la communication en un vrai objet quoi. Il y a quelque chose qui peut être abordé comme, je ne dirais pas comme de la sculpture, mais un peu quoi. Enfin, ça donne corps un peu à l'ouvrage. Et puis pour les voyants aussi ça permet d'ouvrir son champ, de se dire Ah oui,

c'est vrai qu'en fait, on n'y pense pas toujours en fait, aux personnes qui sont déficientes visuelles. Quand on lit, ça paraît tellement naturel que en fait, on oublie que y en a qui sont privés de ce sens. Et. Et du coup, je pense que c'est bénéfique dans les dans les 2 sens. L'ouverture, une ouverture d'esprit pour les voyants et pour les malvoyants, un accès à des contenus auxquels ils n'auraient pas pu avoir accès. Quoi donc je trouve que c'est un vecteur de dialogue en fait de fonctionner comme ça, une double lecture.

É. L : Pensez-vous que cette inclusion permet de développer de nouvelles pratiques ? Avez des exemples de nouvelles pratiques ?

X.X : Alors je n'ai pas spécialement d'exemples qui me viennent en tête.

É. L : Mais ces expériences permettraient de développer des nouvelles pratiques, non ?

X.X : Bah oui, enfin en fait quand il y a une problématique qui est posée en l'occurrence là, c'est comment rendre dans le cadre d'un ouvrage visible et lisible, un contenu pour des personnes qui n'ont pas la vue ou qui ont une vue déficiente. C'est une problématique qui est hyper riche parce que ça veut dire qu'il faut se renseigner scientifiquement : jusqu'où peut aller la sensibilité tactile d'une personne, le rapport aux couleurs par exemple, dans les déficiences visuelles il y a aussi le daltonisme et. Et du coup, quel choix de couleur pour une identité visuelle, on fait en sachant qu'il y a des personnes qui ne pourront pas les percevoir complètement et ce que l'on crée 2 identités mais du coup c'est clivant. Ou est-ce qu'on en crée qu'une ? D'un côté permettrait l'accès d'un contenu aux personnes qui ne pourraient pas l'avoir au départ, sans porter préjudice à un autre public. Enfin, sans que la communication soit plus pauvre. Enfin je ne sais pas comment expliquer, mais il faudrait trouver une sorte de curseur au milieu de ces 2 groupes de personnes qui soient à la fois oui qualitatifs et pratique dans l'usage pour tout le monde. Je ne sais pas si je suis très clair, mais.

É. L : C'est très clair.

X.X : En termes d'exemple, je n'en ai pas. Enfin, j'en ai un qui

est sous-jacent mais qui est en train d'être travaillé. Mais pour l'instant ce n'est pas officiel, ils ne sont que dans la phase de stratégie.

É. L : En faisant mes premières recherches, on remarque qu'il y a très peu, pour l'instant, de designers qui se penchent autour de ces questions-là et c'est vraiment à partir de maintenant que ça commence à émerger en fait. J'ai déjà une source, je ne sais pas si vous le connaissez, Danyelle Valente, qui a produit des livres tactiles justement pour les enfants aveugles.

X.X : Danyelle Valente, non je ne connais pas.

É. L : Alors il me semble qu'elle travaille à l'université de Paris 8 mais ce je suis sûre c'est qu'elle aborde des questions sur la cécité dans le graphique. Et je trouvais ça intéressant pour mon mémoire de montrer que le design graphique n'est pas uniquement visuel. Enfin, on le définit comme ça maintenant, mais on peut le voir différemment. C'est pour ça que je trouvais intéressant aussi de vous interroger là-dessus vu que vous faites du graphisme, de voir comment aussi vous percevez cette question-là. D'ailleurs, est-ce que ça vous intéresserait justement d'inclure ces questions-là dans vos pratiques ?

X.X : D'inclure la question au sens large du handicap.

La question qui est posée ici, ce sont les différences de perception du monde. Et du coup, c'est vrai que quand on travaille sur un support graphique, on est dans une vision. Je ne sais pas comment dire. On est dans une pratique uniforme mais avec un seul sens de lecture qui évacue aussi toutes les autres perceptions du monde, enfin qui seraient jugées différentes, entre guillemets là, enfin, c'est intéressant ce que tu dis dans le sens où c'est aujourd'hui seulement qu'on commence à avoir des pratiques qui intègrent ces questions-là parce qu'en effet, on est dans une époque où on est sûr de l'inclusif, qu'il y ait quelque chose de commun à tous. Et c'est assez beau comme démarche, après il faut voir, je pense que ça va amener plein de réflexions autour de la forme que ça peut prendre. Il y aura sûrement des ratés parce que quelquefois dans une réflexion, il y a des choses

qui peuvent échapper aussi au raisonnement et que on n'est pas parfait. Il y a peut-être des propositions qui sont à côté de la plaque, mais je pense qu'il y en aura aussi qui seront vraiment menées avec brio sur ces questions-là, après moi les intégrer dans mes projets aujourd'hui je n'ai pas les clients qui me permettent d'envisager cette question-là. Parce que je travaille avec l'industrie du luxe et ça ne rentre pas trop dans leur priorité malheureusement. Voilà, on n'est pas dans une logique d'intégration sociale. Puisque déjà on s'adresse à une clientèle qui est complètement hors cadre commun et sociétal. Mais à l'avenir, si je suis amenée à travailler à travailler avec des institutions ou des choses comme ça, ça dépend vraiment du contexte, de la commande en fait.

É. L : Je vous remercie d'avoir pris du temps pour répondre à l'ensemble des questions, c'était très intéressant et enrichissant.

X.X : Super merci beaucoup.

É. L : Merci beaucoup, bonne journée, au revoir.

X.X : Merci, bonne journée, au revoir.

Annexe 3

29 avril 2023 - Entretien avec M. M

É. L : Êtes-vous atteint de cécité depuis votre naissance ou bien vous l'étiez bien plus tardivement ?

M. M : Je suis né voyant et je suis devenu non-voyant.

É. L : Vous souvenez vous des couleurs, des motifs existant dans le monde ?

M. M : Je perçois encore les notions de couleurs après avec le temps ma mémoire me fait sans doute défaut et lorsque que l'on me parle de couleurs je pense la percevoir mais mes souvenirs sont peut-être erronés.

É. L : Justement comment percevez-vous le monde ?

M. M : Je perçois le monde en me fiant à ce que j'ai connu avant, je perçois mon environnement grâce à ma mémoire. Par exemple en visualisant l'espace grâce au pas. Pour me déplacer et me guider, je sais exactement combien de pas il y a entre ma chambre et la salle de bain.

É. L : De quel sens vous servez-vous le plus ?

M. M : J'utilise majoritairement le toucher en termes de repérage dans l'espace mais aussi lorsque je mange je touche la nourriture pour reconnaître ce que c'est.

É. L : Avez-vous accès au braille ?

M. M : Non je n'ai jamais appris mais je peux quand même reconnaître les écritures en braille pour mes médicaments, c'est grâce à elle que je peux les distinguer. Je ne sais pas quelle lettre est associée à chaque groupe de bosse.

É. L : Comment se déroule une journée pour vous ?

M. M : Je ne fais rien de spécial. Je fais en sorte de faire tout tout seul. Je vis avec ma femme qui est voyante et qui peut venir m'aider quand il le faut. Je ne fais pas d'activités en particulier.

É. L : Au quotidien comment faites-vous pour vous repérer plus précisément quels moyens et techniques avez-vous mise en place pour vous débrouiller ?

M. M : Comme je l'évoquais tout à l'heure pour me repérer spatialement je compte le nombre de pas, j'utilise aussi le toucher en tendant les bras. Pour le temps, je me repère à

l'aide de l'église grâce aux sons de cloches, j'habite proche de l'église.

É. L : Vous ne vous servez jamais de cannes pour vous guider et vous repérer ?

M. M : Non je me débrouille sans.

É. L : Ma question va peut-être paraître bête mais si l'on déplace un élément dans l'espace cela vous perturbe ?

M. M : Oui en effet, il ne faut rien déplacer cela me désoriente puisque vous me coupez des repères que j'ai construit.

É. L : Est-ce difficile de vivre avec la cécité au sein de notre société ?

M. M : Pour moi oui, je ne sors plus. J'ai cette impression d'être un fardeau. Je ne veux pas de canne pas seulement par rapport aux autres, mais surtout parce que pour moi c'est une position de faiblesse.

É. L : Vous sentez vous exclu de la société et peut-être parfois même au sein même de votre famille si ce n'est pas trop indiscret ?

M. M : Oui à chaque évènement, je ne veux/voulais pas y assister parce que cela me rappelle que je ne suis plus comme eux.

É. L : Mon idée de projet serait de développer un langage graphique tactile et commun. Que pensez-vous de ma démarche de rendre accessible le visuel par le toucher ?

M. M : Je pense que oui ce serait intéressant d'avoir plusieurs textures comme moyen de repérage.

Annexe 4

29 avril 2023 - Entretien avec C. D petite-fille de M. M qui est quant à elle clairvoyante.

É. L : Comment communique-tu avec ton grand-père ?

C.D : Je communique avec lui par l'oral.

É. L : Lorsque vous échangez est-ce difficile parfois ? Quelles stratégies avez-vous mis en place ensemble ?

C.D : Il y a des situations drôles. Les « oh regarde..., tu vois... » donc tu dois décrire chaque détail de ce que tu perçois pour lui faire comprendre le visuel. Sinon au toucher pour avoir accès à une description pure.

É. L : As-tu déjà été frustrée de ne pas pouvoir lui montrer des choses ou bien de ne peut pas pouvoir lui transmettre quelque chose qui reposait sur le visuel ?

C.D : Non car à la longue on prend l'habitude.

É. L : Penses-tu qu'il serait intéressant de développer des dispositifs afin de permettre une meilleure communication entre personne voyante et déficiente visuelle ?

C.D : Oui

É. L : Par exemple quel type de dispositif serait intéressant selon toi ?

C.D : Je n'ai pas vraiment d'idée sur quelque chose en particulier. C'est difficile à imaginer, mais un dispositif qui permettrait de percevoir ce que l'on voit. Je ne sais pas si c'est logique ce que je dis ?

É. L : Oui donc avoir plus de façon de décrire et parler plus en termes d'émotions.

Que penses-tu de l'apprentissage d'un langage graphique tactile et commun à tous, dès le plus jeune âge afin de communiquer avec tous ?

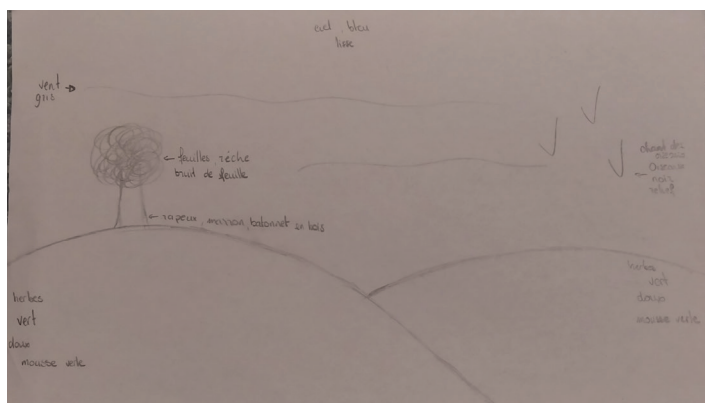
C.D : Oui ça aurait été plus simple, même dans son cas, il ne savait pas qu'il allait devenir aveugle mais s'il avait appris plus jeune ça aurait été plus simple pour lui je pense.

É. L : S'il te fallait décrire un paysage à une personne atteinte de déficience visuelle que diriez-vous ? (Décrire un paysage de votre choix)

C.D : Il y a une vallée qui est verte avec un ciel bleu et il y a

des arbres. Tout cela m'inspire sérénité et calme. Il y a du vent caressant ma peau. Au loin j'entends le chant des oiseaux et les bruits des feuilles qui sont remuées par le vent.

É. L : Si tu l'acceptes pourrais-tu réaliser une production du paysage que tu as décrit en prenant en compte qu'il doit être accessible à tous. Tu peux annoter ta réalisation pour préciser si à des endroits tu désires ajouter de la texture ou bien pour dire ce qu'un élément représente. Il peut s'agir d'un simple schéma que je pourrais mettre en forme par la suite.



Annexe 5

Questionnaire complété par Lina Amalou étudiante en Design, Arts
et Médias

1. Comment définiriez-vous le design graphique ? (Qu'est-ce que c'est, qu'est-ce que cela représente pour vous et à quoi sert-il ?

C'est une manière de participer à la diffusion d'un message, c'est un moyen de créer des visuels efficaces pour pouvoir communiquer avec le publique.

2. Lorsque l'on vous parle de design graphique quelles œuvres, quels projets cela évoque chez vous ? (Citez des œuvres et projets au moins 3)

La conception de logo pour les entreprises, que cela soit pour identifier une marque de vêtements, de téléphones ou de films (Samsung, Nike / Star Wars)

3. Le design graphique est-il devenu trop commercial selon vous ? (Si oui pourquoi ? Si non pourquoi ?)

Quand je vois certaines marques, j'ai l'impression que le logo joue beaucoup sur l'intérêt que porte l'acheteur sur le produit et bien plus encore que ce que le produit peut proposer.

4. Ma question de recherche porte sur l'apport d'un aspect tactile au sein du design graphique afin qu'il soit à la fois visuel et tactile. Que pensez-vous de ma démarche de rendre accessible le visuel par le toucher ?

Je pense que cette démarche est intéressante, l'inclusion est une chose qu'il faut pouvoir normaliser et cela dans tous les secteurs. C'est aussi intéressant de s'intéresser à comment proposer ce projet à plus grande échelle, pour que les gens qui n'ont pas les moyens, dans des pays moins développés puisse y accéder !

5. En tant que graphiste, pensez-vous que c'est quelque chose dont vous pourriez avoir recourt à long termes dans la réalisation de vos projets ? (Si oui pourquoi ? Si non pourquoi?)

Je pense que c'est bien de pouvoir participer à une réalisation qui nous rend identifiable par les autres, c'est aussi un moyen de se dire que finalement notre travail nous apporte une

certaine reconnaissance ! Et si cela peut participer à aider des personnes ce n'est pas négligeable !

6. Pensez-vous qu'il serait intéressant de développer des dispositifs afin de permettre une meilleure communication entre personne voyante et déficiente visuelle ? Quel(s) type(s) de dispositif serait intéressant selon vous ?

Dans tous les cas, je pense que la communication qu'elle soit entre voyant, non voyant et autres est une bonne chose. Tout simplement car il faut savoir parler de son handicap et montrer que ce n'est pas une fin en soi.

Je pensais à une sorte de salon de rencontre ? Ou bien d'une application avec reconnaissance vocale permettant d'échanger. (Je ne sais pas si justement les personnes avec des handicaps ont des aménagements concernant les applications de rencontres ou tout autres réseaux sociaux).

7. Que pensez-vous de l'apprentissage d'un langage graphique tactile et commun à tous dès le plus jeune âge afin de communiquer avec tous ? L'éducation a-t-elle un rôle à jouer dans l'usage de pratiques tactiles et inclusives dans le graphisme ?

Je pense que dans tous les cas toute avancée vers l'intégration de tous est une bonne chose. Pour la seconde question avec toutes les avancées technologiques, je pense qu'il faut commencer à trouver des moyens d'inclusions et faire avec son temps et cela avec tout le monde.

8. S'il vous fallait décrire un paysage à une personne atteinte de déficience visuelle que diriez-vous ? (Décrire un paysage de votre choix)

Tu sens ce vent sur le visage, il n'a pas de couleur mais il a des odeurs. Il vient du ciel, un ciel qui n'a pas de couleurs également, mais qui change selon le temps, comme le reste de la nature autour de nous.

9. Si vous l'acceptiez pourriez-vous réaliser une production du paysage que vous avez décrit en prenant en compte qu'il doit être accessible à tous. Vous pourrez annoter votre réalisation pour préciser si à des endroits vous désirez ajouter de la texture ou bien pour dire ce qu'un élément représente. (il peut s'agir d'un simple schéma que je pourrais mettre en forme par

la suite)

Peut-être avec des éléments interactifs comme des moulines à vents en papier ? sur une feuille parfumée ? avec des éléments de la forêt ? ou de la mer ? (je ne sais pas trop)



Annexe 6

Questionnaire complété par Estelle Brunel étudiante en motion design

1. Comment définiriez-vous le design graphique ? (Qu'est-ce que c'est, qu'est-ce que cela représente pour vous et à quoi sert-il ?)

Pour moi, le design graphique représente tout ce qui est publicitaire. C'est un moyen pour communiquer visuellement, faire passer une idée ou un concept de manière simple et compréhensive.

2. Lorsque l'on vous parle de design graphique quelles œuvres, quels projets cela évoque chez vous ? (Citez des œuvres et projets au moins 3)

Lorsque qu'on parle de design graphique, je pense à l'exposition Eternal Mucha au Grand Palais Immersif, qui met en avant à la fois l'art et la publicité. Aussi les œuvres d'Andy Warhol avec ses sérigraphies tels que Campbell's Soup Cans de 1962, dénonçant la consommation de masse. Pour finir, je parlerai d'un artiste visuel aperçu au Motion Plus Design, Romain Gauthier, qui s'est spécialisé dans la mode numérique et les NFT avec par exemple Vogue Singapore, New Beginnings en 2021.

3. Le design graphique est-il devenu trop commercial selon vous ? (Si oui pourquoi ? Si non pourquoi ?)

Pour ma part, totalement. Le design graphique est aujourd'hui davantage utilisé dans le monde de l'entreprise et moins dans l'art à proprement parlé.

4. Ma question de recherche porte sur l'apport d'un aspect tactile au sein du design graphique afin qu'il soit à la fois visuel et tactile. Que pensez-vous de ma démarche de rendre accessible le visuel par le toucher ?

Elle est très intéressante car elle apporterait une nouvelle expérience sensorielle et s'aventurera vers un chemin plus artistique.

5. En tant que graphiste, pensez-vous que c'est quelque chose dont vous pourriez avoir recourt à long termes dans la réalisation de vos projets ? (Si oui pourquoi ? Si non pourquoi?)

C'est encore compliqué de visualiser à quoi le tactile pourrait ressembler mais ça pourrait totalement ouvrir de nouvelles voies de créations, alliant la 3D et le mapping vidéo par exemple.

6. Pensez-vous qu'il serait intéressant de développer des dispositifs afin de permettre une meilleure communication entre personne voyante et déficiente visuelle ? Quel(s) type(s) de dispositif serait intéressant selon vous ?

Trouver de nouveaux moyens de communication est toujours très passionnant car cela encourage les gens à sortir de leurs zones de confort pour emprunter et découvrir de nouvelles voies d'échange. Les types de dispositifs intéressants seraient des éléments qui passe par les autres sens que celui de la vue dans notre cas, un dispositif qui pousserait les personnes ayant une déficience visuelle à avoir l'avantage sur une personne voyante car elle aurait l'expérience du toucher, de l'ouïe ou encore de l'odorat (pas bien dit mais j'espère que tu auras compris)

7. Que pensez-vous de l'apprentissage d'un langage graphique tactile et commun à tous dès le plus jeune âge afin de communiquer avec tous ? L'éducation a-t-elle un rôle à jouer dans l'usage de pratiques tactiles et inclusives dans le graphisme ?

L'apprentissage d'un langage graphique tactile et commun à tous dès le plus jeune âge pourrait être une solution. Il faudrait qu'elle soit adaptée non pas seulement aux personnes déficientes visuelles mais pour tout type de handicap, des personnes dys- à ceux ayant des troubles (autismes, tdah, etc.)

L'éducation a un rôle extrêmement important pour ma part, elle doit aider l'enfant à évoluer pour s'épanouir dans la vie d'adulte.

8. S'il vous fallait décrire un paysage à une personne atteinte de déficience visuelle que diriez-vous ? (Décrire un paysage de votre choix)

Au premier plan, c'est-à-dire, près de toi, il y a un arbre, si tu tends le bras, tu pourras toucher son tronc. Au pied de cette immense arbre, il y a des champignons vénéneux, des

amanites tue-mouches, ils ont un chapeau rouge avec des petits points blancs. Entre les deux champignons, il y a une fine toile d'araignée dont la rosée du matin a humidifié ses fils qui sont remplis de petites gouttes d'eau. L'araignée est velue et noire, ses petits yeux te regardent avec une faible lueur dans le regard lié à l'ambiance crépusculaire du matin. En effet, au loin le soleil se lève avec des couleurs pâles de jaune, de bleu et de violet. Tu peux sentir que l'air est frais et que le vent qui souffle caresse tes cheveux en même temps que de bruire les feuilles qui se détache des branches et finissent par se poser silencieusement sur l'herbe tondue.

9. Si vous l'acceptiez pourriez-vous réaliser une production du paysage que vous avez décrit en prenant en compte qu'il doit être accessible à tous. Vous pourrez annoter votre réalisation pour préciser si à des endroits vous désirez ajouter de la texture ou bien pour dire ce qu'un élément représente. (il peut s'agir d'un simple schéma que je pourrais mettre en forme par la suite)

Pourquoi pas.

Ø Remis plus tard

Annexe 7

Questionnaire complété par Ninon Léal étudiante en Design, Arts et Médias

1. Comment définiriez-vous le design graphique ? (Qu'est-ce que c'est, qu'est-ce que cela représente pour vous et à quoi sert-il ?)

L'ensemble des signes permettant en quelques sortes d'améliorer et simplifier notre cadre de vie, c'est en quelques sorte le médiateur entre nous et une chose en question (un objet, un service, etc.)

2. Lorsque l'on vous parle de design graphique quelles œuvres, quels projets cela évoque chez vous ? (Citez des œuvres et projets au moins 3)

Je ne pense pas forcément à des œuvres en particulier, mais plutôt à des exemples du quotidien : par exemples la signalétique dans le métro, les packagings de Monoprix ou même un mode d'emploi IKEA.

3. Le design graphique est-il devenu trop commercial selon vous ? (Si oui pourquoi ? Si non pourquoi ?)

Dans le sens où ça nous « simplifie » la vie, nous devenons peut être dépendants de sa présence. Effectivement on en est saturé... c'est une sorte de compétition de quelle image nous captera le mieux et le plus. Donc oui c'est devenu très attractif et superficiel en un sens.

4. Ma question de recherche porte sur l'apport d'un aspect tactile au sein du design graphique afin qu'il soit à la fois visuel et tactile. Que pensez-vous de ma démarche de rendre accessible le visuel par le toucher ?

C'est également une question que je me pose dans ma recherche (cf. Sémiotique du Design d'Anne Beyaert-Geslin) sur le passage entre visuel et toucher. Je pense que le toucher permet de se sentir présent dans le Monde. Pour ta recherche c'est intéressant parce que ça rend tangible quelque chose auquel on n'aurait pas forcément pensé.

5. En tant que graphiste, pensez-vous que c'est quelque chose dont vous pourriez avoir recourt à long termes dans la réalisation de vos projets ? (Si oui pourquoi ? Si non pourquoi?)

Je suis loin d'être doué en tant que graphiste, mais le toucher est indispensable en design et architecture.

6. Pensez-vous qu'il serait intéressant de développer des dispositifs afin de permettre une meilleure communication entre personne voyante et déficiente visuelle ? Quel(s) type(s) de dispositif serait intéressant selon vous ?

Oui c'est certain. Je ne sais pas s'ils devraient être les mêmes que pour les personnes voyantes. Au contraire peut-être faudrait-il jouer avec cette singularité. Ils « voient » par de manière plus sensible sûrement.

7. Que pensez-vous de l'apprentissage d'un langage graphique tactile et commun à tous dès le plus jeune âge afin de communiquer avec tous ? L'éducation a-t-elle un rôle à jouer dans l'usage de pratiques tactiles et inclusives dans le graphisme ?

Oui bien sûr. D'ailleurs le toucher est indispensable (vis à vis de la motricité de l'enfant) en maternelle.

8. S'il vous fallait décrire un paysage à une personne atteinte de déficience visuelle que diriez-vous ? (Décrire un paysage de votre choix)

Je pense que je procéderai à une description fine vis à vis des textures et des comparaisons des objets d'usages courant (si c'est un ciel je décrirais les nuages en jouant sur l'aspect vaporeux du savon, ou du toucher d'une couette)

9. Si vous l'acceptiez pourriez-vous réaliser une production du paysage que vous avez décrit en prenant en compte qu'il doit être accessible à tous. Vous pourrez annoter votre réalisation pour préciser si à des endroits vous désirez ajouter de la texture ou bien pour dire ce qu'un élément représente. (il peut s'agir d'un simple schéma que je pourrais mettre en forme par la suite)

Ø Remis plus tard

Annexe 8

Questionnaire complété par Théa Mirault étudiante en Design, Arts et Médias

1. Comment définiriez-vous le design graphique ? (Qu'est-ce que c'est, qu'est-ce que cela représente pour vous et à quoi sert-il ?)

Le design graphique sert selon moi à donner une image reconnaissable et représentative d'une marque ou d'un événement etc. Pour moi l'action de créer un design de manière graphique est créative et réfléchie pour attirer des regards sur ce que le design vient représenter.

2. Lorsque l'on vous parle de design graphique quelles œuvres, quels projets cela évoque chez vous ? (Citez des œuvres et projets au moins 3)

Création d'affiche, d'identité de marque et d'illustration occasionnellement.

3. Le design graphique est-il devenu trop commercial selon vous ? (Si oui pourquoi ? Si non pourquoi ?)

Je ne pense qu'il est devenu « trop commerciale » mais je pense que c'est devenu un outil à mi-chemin entre la création, la communication et la commercialisation. Il est maintenant incontournable pour connaître un succès commercial cependant le but du design graphique passe par un besoin de reconnaissance des usagers et c'est donc forcément en quelque sorte commercial.

4. Ma question de recherche porte sur l'apport d'un aspect tactile au sein du design graphique afin qu'il soit à la fois visuel et tactile. Que pensez-vous de ma démarche de rendre accessible le visuel par le toucher ?

Je trouve cette démarche tellement intéressante et pertinente. Elle est un aspect qui est selon trop peu discuté et réfléchi dans notre métier et dans nos considérations d'usages de nos designs.

5. En tant que graphiste, pensez-vous que c'est quelque chose dont vous pourriez avoir recourt à long termes dans la réalisation de vos projets ? (Si oui pourquoi ? Si non pourquoi?)

Oui cela dépend évidemment du but esthétique et communicatif des designs et de leur cible mais c'est une variable à prendre en compte sans hésiter.

6. Pensez-vous qu'il serait intéressant de développer des dispositifs afin de permettre une meilleure communication entre personne voyante et déficiente visuelle ? Quel(s) type(s) de dispositif serait intéressant selon vous ?

Oui je pense qu'il sera important pour réduire la barrière qu'ils existent entre ces deux catégories de personnes. Le stigma et le fait que ce n'est pas quelque chose toujours aborder que ce soit dans l'enfance ou à l'école est ce qui me semble séparer les voyants et mal voyants... c'est dommage.

7. Que pensez-vous de l'apprentissage d'un langage graphique tactile et commun à tous dès le plus jeune âge afin de communiquer avec tous ? L'éducation a-t-elle un rôle à jouer dans l'usage de pratiques tactiles et inclusives dans le graphisme ?

Comme je viens de le spécifier c'est une formidable voie vers une compréhension et communication plus inclusive et considérant les handicaps et difficulté des uns et des autres.

8. S'il vous fallait décrire un paysage à une personne atteinte de déficience visuelle que diriez-vous ? (Décrire un paysage de votre choix)

C'est une excellente question je pense que pour décrire un paysage de plage je dirais que l'eau paraît d'une couleur foncée de loin et plus on s'en approche plus on voit à travers c'est comme si elle n'avait pas de couleur. Le sable est de la couleur du soleil et paraît chaud. Les couleurs des serviettes sur la plage sont aussi diverses que les textures de vêtement. Il y en a pour tous les goûts et les préférences. Les couleurs sont vives et complètement des autres teintes de ce paysages elles ne sont ni chaude et ni réverbérante.

Je pense que je n'utiliserais pas de couleurs précises mais plutôt des associations et des sensations.

9. Si vous l'acceptiez pourriez-vous réaliser une production du paysage que vous avez décrit en prenant en compte qu'il doit être accessible à tous. Vous pourrez annoter votre réalisation

pour préciser si à des endroits vous désirez ajouter de la texture ou bien pour dire ce qu'un élément représente. (il peut s'agir d'un simple schéma que je pourrais mettre en forme par la suite)

Ø Remis plus tard

Annexe 9

Questionnaire complété par Juliette Schmittler étudiante en Design, Arts et Médias

1. Comment définiriez-vous le design graphique ? (Qu'est-ce que c'est, qu'est-ce que cela représente pour vous et à quoi sert-il ?)

C'est pour moi un moyen d'expression qui s'effectue par des formes variées à l'aide de texte. Il peut se faire sur différents supports papiers ou numériques selon les besoins. Il permet aussi de communiquer une demande établie par un commanditaire.

2. Lorsque l'on vous parle de design graphique quelles œuvres, quels projets cela évoque chez vous ? (Citez des œuvres et projets au moins 3)

Le travail de Fanette Mellier qui est coloré et principalement print.

Le travail d'affiches de film de Saul Bass comme le film Vertigo et The Shining

Le travail du studio Chevalvert autour du numérique et aussi ceux avec des institutions culturelles

3. Le design graphique est-il devenu trop commercial selon vous ? (Si oui pourquoi ? Si non pourquoi ?)

En partie, à part pour ce qui est des commandes des institutions culturelles qui reflètent davantage le travail des graphistes. Aujourd'hui de nombreuses personnes pensent que le graphisme peut se faire facilement alors tout le monde l'utilise comme il veut et sans avoir de vraies connaissances.

4. Ma question de recherche porte sur l'apport d'un aspect tactile au sein du design graphique afin qu'il soit à la fois visuel et tactile. Que pensez-vous de ma démarche de rendre accessible le visuel par le toucher ?

Je pense qu'il s'agit d'une bonne idée car le design graphique ne fait pas appel à ce sens la plupart du temps à part dans les techniques d'impressions ou le toucher peut intervenir.

5. En tant que graphiste, pensez-vous que c'est quelque chose dont vous pourriez avoir recours à long termes dans la réalisation de vos projets ? (Si oui pourquoi ? Si non pourquoi?)

Oui car aimant le principe de collaboration de personnalisation cela pourrait ajouter de nouveaux questionnement avec le public mais pourrait aussi cibler des publics différents.

6. Pensez-vous qu'il serait intéressant de développer des dispositifs afin de permettre une meilleur communication entre personne voyante et déficiente visuelle ? Quel(s) type(s) de dispositif serait intéressant selon vous ?

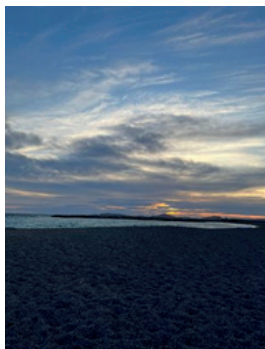
Oui car les personnes voyantes ne comprennent pas toujours ce que ressentent les personnes ayant des déficiences alors cette compréhension permettrait un nouveau lien. Des dispositifs de collaboration ou encore des retranscriptions pour montrer les différences et les points communs de visualisations permettant la comparaison entre les deux.

7. Que pensez-vous de l'apprentissage d'un langage graphique tactile et commun à tous dès le plus jeune âge afin de communiquer avec tous ? L'éducation a-t-elle un rôle à jouer dans l'usage de pratiques tactiles et inclusives dans le graphisme ?

Je pense que oui car dans les écoles, les élèves font maintenant du graphisme. Le design devient plus accessible, en partie, et cela pourrait être intéressant que celui-ci puisse s'intéresser à un public plus large et permettrait aussi de mieux le comprendre.

L'éducation joue un rôle important car si ce n'est pas elle qui le fait il se peut que certains n'y aient jamais accès autrement.

8. S'il vous fallait décrire un paysage à une personne atteinte de déficience visuelle que diriez-vous ? (Décrire un paysage de votre choix)



Je pense que j'essaierai de faire des comparaisons de textures entre ce que je vois et ce qu'elle connaît pour qu'elle puisse associer des éléments connus à ce paysage. Si la personne a pu avoir connaissance des couleurs auparavant, je me baserais sur cela. Aussi sur les émotions que cela peut amener.

Je prendrais en exemple le bord de mer à Marseille. Pour le décrire, je décrirai la matière granuleuse du sable que l'on peut voir vers le bas tout en appuyant le fait que cela continue jusqu'à une rupture net avec de l'eau bleue d'un bleu moyen mais translucide comme du verre. Cependant la mer n'est pas toute près et à l'aspect du verre comme si elle pouvait nous couper. Puis je noterai le contraste entre un autre bleu, celui du ciel, qui lui est aussi recouvert de nuage qui ont l'air aussi doux que du coton mais ils se superposent parfois pour donner un aspect plus dur moyen agréable. Au loin des couleurs plus chaudes nous montrent le coucher du soleil, elles ont la couleur du feu et nous donne cette sensation de chaleur. Je lui dirais qu'il y a comme un voile sur cette image, à la façon d'un souvenir un peu lointain.

9. Si vous l'acceptiez pourriez-vous réaliser une production du paysage que vous avez décrit en prenant en compte qu'il doit être accessible à tous. Vous pourrez annoter votre réalisation pour préciser si à des endroits vous désirez ajouter de la texture ou bien pour dire ce qu'un élément représente. (il peut s'agir d'un simple schéma que je pourrais mettre en forme par la suite)

Oui je pourrais faire cela. Ø Remis plus tard

Résumé

Attaché à un usage lié au champ du visible, le design graphique s'est vu restreint par une domination visuelle dans notre société. Cette domination du visible tend à faire du design graphique une pratique liée à un aspect commercial, nous faisant oublier qu'il s'agit d'un champ pratico-théorique. De plus, celle-ci exclut ainsi une partie de la population atteinte de déficiences visuelles n'ayant donc pas accès au graphisme. Cette présence permanente du visuel et cette exclusion font émerger des questions autour des expériences tactiles pouvant permettre l'accessibilité de ce champ à tous ainsi que de transformer le champ en lui-même. Il semble alors pertinent d'interroger la pratique du design graphique par l'apport d'expériences tactiles et par la prise en considération des perceptions de malvoyants et non-voyants. Ce mémoire étudie les relations au monde et avec autrui des personnes à l'aide du design graphique et d'une matérialité tactile. À l'aide d'entretiens semi-dirigés et de questionnaires conduisant à la collecte de témoignage sur le vécu de l'exclusion ainsi que sur le potentiel enrichissement du graphisme par des moyens haptiques, il amène à se questionner sur un design graphique qui tend à être un design graphique haptique et résonant au plus proche des besoins des différentes perceptions.

Mots clés :

cécité, haptique, inclusion, langage, perception, résonance, signe

Abstract

Attached to a use linked to the field of the visible, graphic design has seen itself restricted by a visual domination in our society. This domination of the visible tends to make graphic design a practice linked to a commercial aspect, making us forget that it is a practical-theoretical field. What's more, it excludes a section of the population with visual impairments who have no access to graphic design. This permanent presence of the visual and this exclusion raise questions about tactile experiences that could make this field accessible to all, and transform the field itself. It therefore seems pertinent to question the practice of graphic design through the contribution of tactile experiences and by taking into consideration the perceptions of the visually impaired and blind. This dissertation examines people's relationships with the world and with others, using graphic design and tactile materiality. Using semi-structured interviews and questionnaires to gather testimonies on the experience of exclusion and the potential to enrich graphic design with haptic means, it raises questions about graphic design that tends to be haptic and resonant, as close as possible to the needs of different perceptions.

Key words :

blindness, haptics, inclusion, language, perception, resonance, sign