

MÉMOIRE SERENA TALEB - DN3

**DU LISIBLE AU VISIBLE :
UNE EXPÉRIENCE DE LECTURE**

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mes enseignants, Luc Delsaut, Emmanuel Cendrier et Anne Mortal pour leur suivi sur la création de ce mémoire. Je souhaite également remercier Julie Gagne qui m'a aidé à la mise en page.

Je remercie également Awista Montagne et Simon Renaud pour le temps qu'ils m'ont accordé et le partage de leurs connaissances.

Enfin, je souhaite remercier mes amis qui m'ont soutenu sur toute la période de réalisation de ce mémoire, et qui ont pris le temps de me relire.

ABSTRACT

[EN]

As Vivien Philizot says, "*One of the specificities of typographic sign is that it entails in the reader two simultaneous but radically different processes: a judgment of taste, and an act of reading.*" I am interested in the border between these two processes. In this research, I explore the ways of creating an enigma through typographic forms in the aim of creating an experience to be lived between reflection and sensation. I question the role of typographic blurring in the creation of this enigma, and try to answer the following question: ***how does blurring the typographic message intrigue the reader?*** I therefore explore the limits of typographic expressiveness sometimes going beyond readability. I study this border between readable and illegible, when the perception of forms plays a more important role than the standards established by the way we learned reading.

[FR]

Comme le dit Vivien Philizot, « *La typographie a ceci de spécifique qu'elle induit chez son lecteur deux processus simultanés mais radicalement différents : un jugement de goût et un acte de lecture.* » Je m'intéresse à la frontière entre ces deux processus. Dans ce mémoire, j'explore les manières de créer l'énigme à travers la forme typographique, dans le but de créer une expérience à vivre, entre réflexion et sensation. Je questionne le rôle du brouillage typographique dans la création de cette énigme, et tente de répondre à la question suivante : ***en quoi brouiller le message typographique permet-il d'intriguer le lecteur ?*** J'explore donc les limites de l'expressivité typographique allant parfois au-delà de la lisibilité. Je m'intéresse à cette frontière entre lisible et illisible, lorsque la perception des formes joue un rôle plus important que les normes instaurées par notre apprentissage de la lecture.

SOMMAIRE

REMERCIEMENTS
ABSTRACT
SOMMAIRE

INTRODUCTION

I/ TRANSMETTRE LE MESSAGE TYPOGRAPHIQUE

I/ UN VECTEUR DU LANGAGE
II/ COMPRENDRE PAR LA FORME

II/ INDUIRE LE MESSAGE

I/ PERCEVOIR LA LETTRE
II/ UNE EXPÉRIENCE ÉNIGMATIQUE

III/ DÉTRUIRE LE MESSAGE

I/ LA LETTRE COMME MATIÈRE PREMIÈRE
II/ UNE FORME DE NON-LECTURE

CONCLUSION

ANNEXES

ENTRETIEN | AWISTA MONTAGNE
ENTRETIEN | SIMON RENAUD
TEXTE DE RÉFÉRENCE
GLOSSAIRE
BIBLIOGRAPHIE
ICONOGRAPHIE

COLOPHON

INTRODUCTION

Par manque de confiance sur ma pensée et mes écrits, j'ai toujours ressenti le besoin d'altérer mon écriture, afin d'en empêcher la lecture à d'autres personnes. En jouant sur la superposition ou encore la déformation des lettres. Cela m'a permis de garder une certaine intimité vis-à-vis de mes pensées, tout en gardant mon expressivité. En effet, m'exprimer a toujours été difficile pour moi, et encore plus réussir à me faire comprendre. C'est pourquoi j'ai toujours communiqué par les formes visuelles plutôt que par l'écrit. C'est ce qui m'a amené à m'intéresser au sujet de la lisibilité, et à l'apport du brouillage typographique.

En tant que designer, je peux douter de moi et de l'intérêt que peut porter le public à mon message. En intriguant le lecteur par la forme typographique, j'aimerais lui apporter une expérience à vivre, afin de stimuler sa curiosité et créer son implication. Je voudrais qu'il se concentre sur l'acte de lecture autant que sur le message en tant que tel.

Mon but est donc de créer l'énigme à travers la forme typographique, dans le but de créer une expérience à vivre, entre réflexion et sensation. Dans ce mémoire, je questionne le rôle du brouillage typographique dans la création de cette expérience. ***En quoi brouiller le message typographique permet-il d'intriguer le lecteur ?*** Pour répondre à cette question, je me demande comment attirer l'attention sur un message dont on ne connaît pas le contenu. Ou encore comment faire passer un message par la lettre sans même écrire le message ?

I/ UN VECTEUR DU LANGAGE

Chez les dessinateurs de caractère, une question revient très souvent : pourquoi continuer à inventer de nouvelles typographies, alors qu'il en existe déjà énormément ? À ça, Emilie Rigaud répondra : « *est-ce qu'on encore besoin de nouvelles chaises ?* »¹ En effet, les modes, les techniques évoluent constamment, donnant lieu à toujours plus d'idées, d'expérimentations, et donc de typographies. Pourtant, le designer Herbert Bayer « *tente de se rapprocher au plus juste de la simple fonction du signe* »² lorsqu'il crée sa typographie universelle (01), estimant que « *nous avons besoin d'un alphabet unique.* »³ On y retrouve la même base d'un cercle et d'un rectangle, pour chaque lettre, sans aucun jeu sur les pleins et déliés, ou même d'empattements, retirant donc toute forme superflu. En effet, la fonction première de la typographie consiste en la transcription d'un langage parlé par un système formel, organisé et standardisé. Elle a donc pour vocation de rendre l'information accessible. Béatrice Warde⁴ comparera la typographie à un verre de cristal, expliquant que le contenant se doit de disparaître pour mettre en avant le contenu. Ainsi, elle laisse à penser que le signifiant doit laisser place au signifié.

Le fonctionnalisme tente donc d'effacer la typographie pour ne rendre que l'information. En effet, l'apprentissage de la lecture se fait d'abord par l'apprentissage de *normes** typographiques, qui nous donnent toutes les clés pour déchiffrer un message. Cependant, je ne pense pas que l'on puisse se restreindre à une seule typographie. En effet, la typographie se doit également d'avoir une certaine expressivité formelle. Je souhaite mettre en avant cette expressivité à travers la forme typographique, quitte à brouiller l'information. Le signifiant prendrait ainsi une place plus importante que le signifié.

1. [Conférence] Emilie Rigaud · Création typographique: la main et la machine · ESAPB 2022, 2022. https://www.youtube.com/watch?v=IOLylul_oII.

2. « textimage - Vivien Philizot - 2 ». Consulté le 24 novembre 2024. https://www.revue-textimage.com/04_a_la_lettre/philizot2.html.

3. Augustin. « Herbert Bayer ». *Index Grafik* (blog), 2 mars 2015. <http://indexgrafik.fr/herbert-bayer/>.

4. Typographie et polices de caractères. « La Coupe de Cristal par Beatrice Warde ». Consulté le 26 novembre 2024. <https://typographia.org/coupe-de-cristal-beatrice-warde/>.



(01) « Typographie Universelle », 1925
Herbert Bayer

II/ COMPRENDRE PAR LA FORME

Le choix des mots peut parfois se révéler complexe lorsque l'on souhaite s'exprimer. La forme peut être un moyen de communiquer une idée qui peut sembler abstraite, ou pour laquelle les mots ne suffisent pas. Comme l'affirme Vivien Philizot, « *le plastique véhicule lui aussi une information* ». ⁵ En effet, la forme de la lettre peut connoter le sens d'un simple mot, en l'évoquant, en le renforçant, etc. Parfois, l'idée peut même passer uniquement par la forme, comme dans une écriture pictographique. On peut d'ailleurs retrouver beaucoup d'écritures anciennes utilisant des systèmes figuratifs pour transmettre un message, comme les hiéroglyphes dont les symboles ne transcrivent pas des sons comme le font les *graphèmes*^{*}, mais transmettent une idée globale, un objet ou encore une personne.

Pour autant, même avec une représentation abstraite, la forme peut faire ressentir, ou évoquer des sensations. Lyotard disait d'ailleurs, en parlant du graphiste vis-à-vis du lecteur : « *il le rend à la liberté d'éprouver autre chose que ce qu'il croyait, d'éprouver autrement.* » montrant qu'un des rôles du graphiste est de créer de la sensation chez son public. Véronique Béland par exemple, dans son édition *Le Vide de la distance n'est nulle part ailleurs* (02), joue sur la surimpression du texte pour créer une sensation bruit et de surcharge d'informations. La superposition des textes qui viennent jusqu'à créer un aplat noir nous donne une impression de sons qui s'accumulent jusqu'à presque créer un silence complet.

La forme non-figurative peut évoquer une idée par l'utilisation de codes graphiques qui nous sont familiers. Charlotte Attal dans son projet « Kitaba » (03), déconstruit la typographie Helvetica Neue LT Arabic pour la reconstruire en un alphabet latin. Grâce aux connotations de ses formes, la typographie évoque la mixité de ses deux cultures, et représente son métissage. En effet, la forme apparaît à notre œil avant le texte, et la lettre devient donc image. Cela permet la compréhension dès le premier regard. La forme typographique a donc tout son rôle à jouer dans l'expression du message.

5. Philizot, Vivien. « Usages sociaux du caractère typographique Social Use of Typographic Character », s. d.

I/ PERCEVOIR LA LETTRE

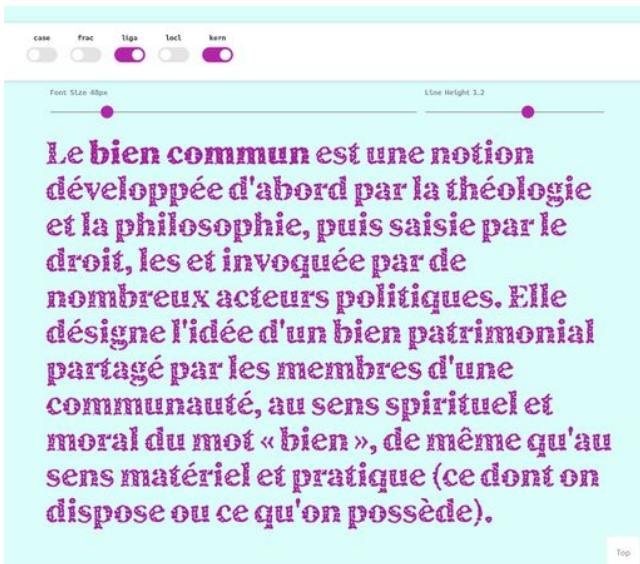
De par notre apprentissage de la lecture, la perception des lettres nous incite à entreprendre un acte de lecture. Comme on l'a vu précédemment, la typographie est d'abord un moyen de communication. En prenant conscience de la lettre, il nous est alors naturel de vouloir la lire. Lorsqu'on brouille le message typographique, il suffit de garder certaines normes typographiques pour permettre au lecteur de percevoir la lettre. Ainsi, on lui indique la présence d'un message.

L'utilisation de typographie variable permet notamment de garder une base dont les normes permettent la lisibilité. En jouant sur les différents paramètres comme l'interlignage, le crénage, ou encore la chasse, on peut permettre la lisibilité d'un texte, ou à l'inverse troubler la vision du lecteur. Le typographe Federico Parra Barrios en fait l'expérience à travers sa typographie « Exposure » (04), qui à la manière d'une focale d'appareil photo qui laisserait entrer trop ou pas assez de lumière, crée une perte d'information au sein de la lettre. Trop grasse, les lettres se confondent entre elles, et les *contreformes** disparaissent, tandis que trop fine, les déliés s'effacent et ajourent les lettres.

De la même manière, le designer Ivan Murit, crée le logiciel « LivingPath » (05) permettant d'altérer une typographie déjà existante. Ainsi, certains des facteurs de lisibilité restent, tandis que d'autres disparaissent, assurant une lecture possible, mais réfléchie. En effet, si ces facteurs restent, ils servent alors d'indices à la résolution d'une énigme.



(04) « Exposure », 2022
Federico Parra Barrios



(05) « LivingPaths », 2024
Ivan Murit

II/ UNE EXPÉRIENCE ÉNIGMATIQUE

Chaque glyphe dans une typographie, repose sur des normes permettant de les reconnaître. Ces modalités peuvent être plus ou moins présentes et permettent donc la lisibilité. Lorsqu'on ne garde qu'une partie minimale de ces modalités, on touche le point de bascule entre lisible et illisible. On crée alors l'énigme, suscitant la curiosité du lecteur qui doit s'impliquer dans la compréhension des formes, afin de la résoudre. Ainsi « *Le graphiste contraint le regardeur à suspendre sa réactivité, à songer, à interrompre ses préoccupations.* »⁶ appuie J-F. Lyotard, et il souligne d'ailleurs en parlant du graphisme : « *il intrigue, donc immobilise, fait réfléchir* ».

En effet, une typographie illisible au premier abord, peut grâce à de simples modalités, se révéler totalement accessible. Une fois le système de lecture trouvé, le sens peut nous apparaître comme une évidence. Comme lorsque le typographe Awista Montagne crée « Tartare Display 3 » (06) une typographie inspirée des motifs présents sur les ailes de certains papillons, dont les modules assemblés ne forment qu'une masse organique. Une simple délimitation entre les lettres permet de créer leur distinction, et invite le lecteur à déchiffrer l'écrit.

On peut pousser la dégradation de ces normes typographiques assez loin, pour rendre le déchiffrement plus complexe, et ainsi stimuler le lecteur, en le faisant réfléchir. Armin Hofmann (07) notamment, dissimule ou déstructure certains éléments typographiques, permettant au lecteur de reconstruire mentalement ce qui a été déconstruit, pour y trouver le message. De la même manière que Michal Batory dans ses affiches utilise la métaphore pour pousser le lecteur à déchiffrer son image. Il souligne d'ailleurs « *Je suis spécialisé dans le codage des images. Je les code pour qu'elles soient décodées.* »⁷ En effet, il confronte parfois des images dont les connotations ne semblent pas compatibles, créant ainsi plusieurs niveaux de lecture de l'image dans son entièreté.

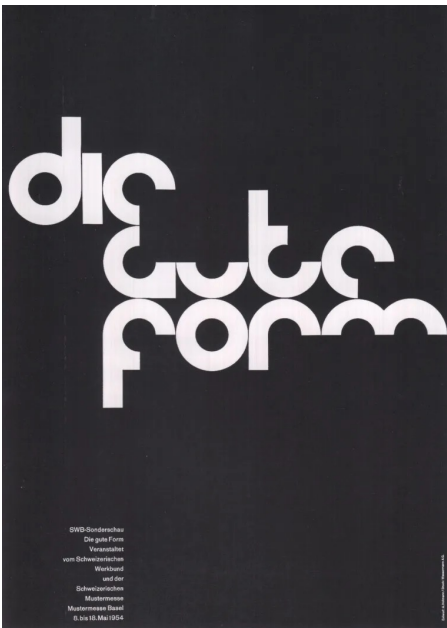
6. « Intriguer, ou le paradoxe du graphiste. » LYOTARD Jean-François, juillet 1990. <https://blogs.esam-c2.fr/design-graphique/intriguer-ou-le-paradoxe-du-graphiste-de-jean-francois-lyotard/>

7. « «Ma galerie, c'est la rue» ». Libération. Vallaeys, Béatrice, et Anne MATTTLER. Consulté le 16 octobre 2024. https://www.liberation.fr/arts/2011/01/15/ma-galerie-c-est-la-rue_707428/.

II/ INDUIRE LE MESSAGE



(06) « Tartare display 3 », 2022
Awista Montagne



(07) « Good design », 1954
Armin Hofmann



(08) affiches
Michal Batory

I/ UNE MATIÈRE PREMIÈRE

Comme le dit Vivien Philizot, « *La typographie a ceci de spécifique qu'elle induit chez son lecteur deux processus simultanés mais radicalement différents : un jugement de goût et un acte de lecture.* » En effet, la typographie avant d'être un outil, est comme son nom l'indique une forme graphique. Elle est donc également une matière première à la conception de forme.

Lorsque Charlotte Attal poursuit son projet « Kitaba »⁷, avec « Kitaba 2 » (09), elle initie les enfants à la création de symboles *asémiques** en prenant comme base la typographie Helvetica Neue LT Arabic. Cette dernière devient une vraie matière première pour les enfants, leur permettant de former leurs propres symboles.

Le texte de manière plus globale permet également la création de forme, dans son utilisation, en le détournant par exemple. À la manière des *Calligrammes*⁸ d'Apollinaire, certains artistes jouent de la composition typographique, afin de créer une image à voir, avant de créer un texte à lire. Dans l'édition « 1000 × a-z » (10), Rémi Forte écrit ses poèmes de manière à créer un nuage de lettre, formant alors des formes abstraites, dont les poèmes sont indiscernables. Il crée donc une volonté de comprendre chez le lecteur, troublé par ces lettres qu'il n'arrive pas à lire, donnant ainsi encore plus d'intérêt aux poèmes.

Enfin, l'expressivité peut également être source de création formelle. En effet, l'expressivité va souvent à l'encontre de la lisibilité, contrairement à la neutralité comme le démontre bien le fonctionnalisme⁹. Lorsqu'on utilise la lettre comme moyen d'expression, la lisibilité passe alors au second plan. Christian Dotremont par exemple cherche à retranscrire graphiquement la parole, en jouant sur la spontanéité de son ductus. Il s'inspire notamment de la langue arabe et souligne « *Parler arabe, c'est réaliser un discours n'existant que pendant le temps où on le prononce.* »¹⁰ Cette expression de la parole et de sa temporalité altère la lisibilité de ses poèmes, créant une forme globale qu'il appelle *logogramme*¹¹ (11).

7. (voir partie I, sous-partie II)

8. Les Calligrammes, inventés par Guillaume Apollinaire en 1918, sont des poèmes dont les vers sont disposés de façon à former un dessin en rapport avec le poème.

9. (voir partie I, sous-partie I)

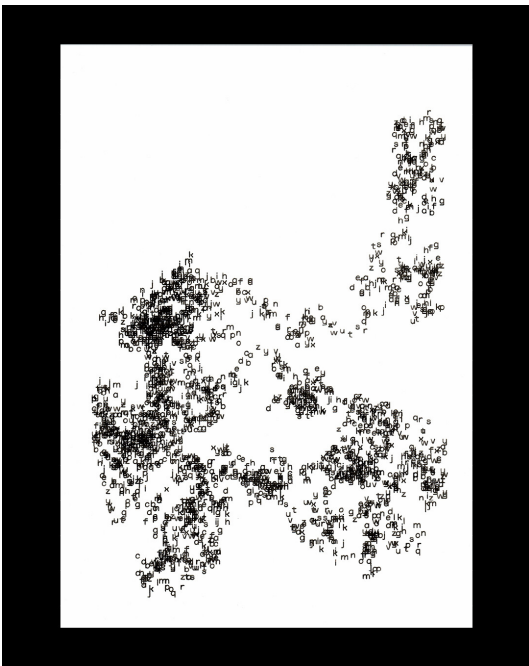
10. Bertrand, Georges A. « Les logogrammes de Christian Dotremont: une écriture orientale ». *Textyles. Revue des lettres belges de langue française*, n° 30 (15 mai 2007): 31-48. <https://doi.org/10.4000/textyles.472>.

11. Les Logogrammes, créés par C. Dotremont en 1962, sont définis par Dotremont comme tel : « le texte, non préétabli, est tracé avec une extrême spontanéité, sans souci de proportions, de la régularité ordinaire, les lettres s'agglomérant, se distendant et donc sans souci de lisibilité ».

III/ DÉTRUIRE LE MESSAGE



(09) « Kitaba 2 », 2021
Charlotte Attal



(10) « 1000 x a-z », 2023
Rémi Forte



(11) « Logogramme », 1962-79
Christian Dotremont

II/ UNE FORME DE NON-LECTURE

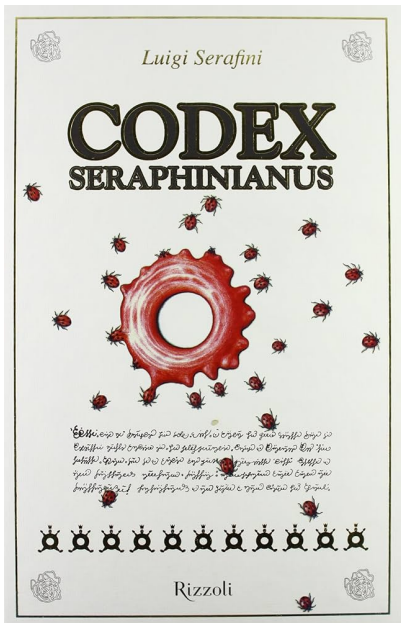
La typographie repose sur des *normes*, permettant à ceux qui l'utilisent de se baser sur des conventions communes. Elle est donc contrainte par des règles qui la caractérisent. C'est pourquoi certains designers s'amusent à dépasser les limites de ces règles, pour créer un véritable visuel, au delà de la simple typographie à lire. En effet, face à une écriture qui nous est étrangère, la lettre perd son rôle de *signifiant**, et devient une pure forme abstraite. Luigi Serafini le souligne bien en parlant de son livre *Codex Seraphinianus* (12), « ce livre vous donne un sentiment d'analphabétisme qui, à son tour, encourage l'imagination, un peu comme les enfants qui se plaisent à imaginer une histoire en tenant un livre à l'envers. Ils ne peuvent pas encore lire, mais ils se rendent compte que cet objet doit faire sens et d'imaginer ce que sa signification doit être. »¹¹

L'utilisation d'algorithme dans le travail de conception peut permettre la génération aléatoire de forme, en reprenant des conventions propres à l'écriture comme le *ductus** par exemple. Ainsi, on peut laisser croire au lecteur la présence d'un message. C'est notamment le cas du projet « Alphabet Synthèses Machine » (13) de Golan Levin, un algorithme permettant de générer aux utilisateurs un alphabet fictif.

Enfin, le détournement du système typographique permet d'aller plus loin que la simple forme typographique. On peut notamment le voir lorsque certains designers s'amusent à créer des motifs, sur la base de caractères typographique, à la manière des *dingbats**. La typographie « Puzzler » (14) notamment utilise ce principe pour créer des *pattern** qui une fois assemblés créent des motifs entiers, reprenant le principe de la trame. Ainsi une action aussi basique que taper sur son clavier devient une nouvelle forme de créativité pour l'utilisateur, remettant alors en perspective sa vision de l'écriture.

11. Rabiot, Mathias. « Codex Seraphinianus: Le livre le plus étrange du monde ». Graphéine - Agence de communication Paris Lyon, 6 janvier 2014. <https://www.grapheine.com/divers/codex-seraphinianus>.

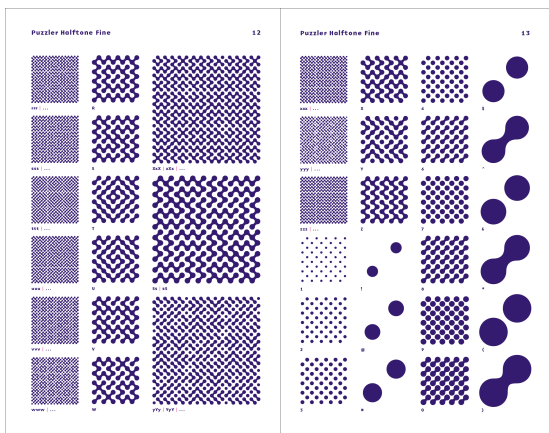
III/ DÉTRUIRE LE MESSAGE



(12) « Codex Seraphinianus »,
1981- Luigi Serafini



(13) « Alphabet Synthesis
Machine », 2001- Golan Levin



(14) « Puzzler », 2005
Zuzana Licko

CONCLUSION

« Si il y a texte, c'est qu'il y a message », c'est ce que nous pensons tous inconsciemment. En effet, la forme typographique a pour vocation de transmettre l'information. Elle est donc l'outil parfait pour laisser penser au lecteur qu'il y a présence d'un message.

En brouillant le message typographique, le lecteur se retrouve face à une forme. Celle-ci peut se situer entre le texte perceptible et l'image totalement abstraite. À cette frontière, le message s'il y en a un, n'est pas immédiat et doit être retrouvé et/ou interprété.

En effet, si l'image cache un message, elle doit donner lieu au lecteur de le retrouver en suggérant sa présence. On peut décider de donner ou non les clés pour accéder au message, mais dans les deux cas, on joue sur la curiosité propre de l'humain. En effet, si le lecteur sait qu'il y a quelque chose à chercher, alors il le cherchera. Il faut donc lui faire comprendre, croire ou espérer la présence d'un message à déchiffrer. Brouiller la forme typographique permet donc d'intriguer le lecteur, en suggérant la présence d'un message sans le dévoiler. On pourrait ainsi se demander comment permettre au lecteur de brouiller lui-même sa typographie ? Ou encore comment créer une expérience de reconstruction typographique ?

ENTRETIEN AVEC LE TYPOGRAPHE AWISTA MONTAGNE

ENTRETIEN EN VISIOCONFÉRENCE

DATE : 25 NOV. 2024

DURÉE : 39MIN

S.T : SERENA TALEB

A.M : AWISTA MONTAGNE

Awista Montagne est un designer typographe expérimentale, se centrant principalement sur l'expressivité au sein de la lettre. J'ai pu découvrir son travail au sein du livre « New Aesthetic 2 » dans lequel est présentée sa typographie « Dedale ».

S.T : Déjà merci de prendre le temps de faire cet entretien, pour commencer, peux-tu me parler de ton travail en tant que typographe, et de tes intentions dans tes typographies ?

A.M : J'ai commencé à me pencher sur la typographie dès le BTS, et ce qui m'intéresse plus dans le travail typo, c'était la recherche d'une dynamique, et d'un motif, plutôt de chercher absolument le fait que ça soit lisible. J'aime beaucoup toujours expérimenter. J'ai commencé très tôt à faire de la typographie assez classique, en respectant les codes, etc. Et je me sentais un peu frustré, là où je voulais chercher une expressivité plus intéressante dans l'expérimental.

S.T : Peux-tu me parler de ton processus de création, lorsque tu crée une typo ?

A.M : Dès que je trouve un intérêt, que ça soit dans un mot, des formes que je vois, des choses que je capture dans mon environnement, je me pose souvent la question de « Est-ce que c'est possible ? », de décliner ça sous forme de caractère typo, et à partir de là je m'amuse à expérimenter. Si je peux te donner un exemple plus concret, je continue de bosser sur un lettrage expérimental, qui est basé sur des motifs d'ailes de papillons, et je me suis dit « tiens c'est marrant, j'adore l'aspect organique, est-ce que ça peut être adapté en caractère expérimental ? » Donc je me suis dit « tiens, on va « cropper », on voit ce que ça donne une lettre ou pas, et je prend, et j'en crée une espèce de massif qui m'intéresse. À chaque fois mon but c'est de chercher quelque chose que je n'ai pas fait, ou pas expérimenté.

S.T : Toi tu ne cherches pas forcément la lisibilité, mais plus l'expressivité, donc tu crée des typographies qui deviennent presque plus des visuels à part entière, plutôt que des caractères à lire. Alors pourquoi choisir la typographie comme support de création ?

A.M : Ce que j'aime dans le fait de me baser sur l'alphabet pour ensuite créer quelque chose d'assez expérimentale, créer un visuel, c'est que qu'il y a un effet un peu « Sigil ». (C'est un processus d'écriture qui crée une espèce de sort) Et moi ce que j'aime bien, c'est que les mots que tu choisis avec des caractères expérimentaux, ça donne une espèce de sceau. Il y a un message véhiculé par l'expressivité du visuel. Et le fait de savoir ce qui est écrit est un plus, mais ne pas savoir ne retire en rien l'expressivité du visuel, et c'est ça que j'aime. Et je pense aussi surtout qu'on est un peu fatigué de l'information, c'est-à-dire que l'information lisible fatigue énormément à mon sens, parce qu'on lit énormément de choses. Alors quitte à proposer quelque chose, autant proposer quelque chose qui soit un peu différent, et que ça pose des questions.

S.T : Est-ce que tu cherches à créer une expérience de lecture ? Et si oui, quelle expérience ?

A.M : J'adore faire en sorte que le regard rebondisse, ou cherche un repaire, pour pouvoir en tant que spectateur, définir ce qu'on voit. Si la personne comprend que c'est une lettre ou pas, etc. Et c'est un jeu que j'aime bien, parce que ça force la personne à déchiffrer, et à jouer un peu. De proposer quelque chose d'un peu plus interactif, une espèce de dialogue entre la personne qui regarde et le caractère. Et dans ce jeu là, ce que j'aime bien c'est surtout puiser un peu dans tout ce qui se fait en typographie. Que ça soit de la calligraphie chinoise, de la calligraphie occidentale, mon but c'est de m'amuser un peu de trouver la petite subtilité que moi je pourrais utiliser ailleurs, et proposer une expérience un peu différente.

S.T : Toi tu prend toujours comme base des thèmes qui te sont personnels qui t'intéressent, est-ce que tu pourrais, par exemple dans le cadre d'une commande, partir d'un thème qui ne t'intéresse pas de prime abord, ou ne te semble pas forcément personnel ?

A.M : Là où j'ai une chance, c'est que j'ai le choix en terme de projet que je souhaite prendre, donc je peux dire oui, je peux dire non. Mais par exemple pour un projet que j'ai pu faire avec une grande marque, j'ai du réduire mon aspect expérimental au plus juste, pour que le caractère soit visible par n'importe qui, et qu'il soit compréhensible par tous. Parce que le problème de l'expérimental, c'est qu'il peut ne parler qu'à un public un peu « niche », qui lui s'intéresse à ça, et que donc une personne qui n'est pas dans le domaine, ou n'est pas intéressé par l'aspect créatif, n'y portera pas d'intérêt. Donc sur le projet on m'a dit « on adore ce que tu fait en expérimental, maintenant on aimerai juste le concentrer pour qu'il soit plus accessible pour un aspect corpo. » Dons en soit, j'adore, mais à la fois c'est frustrant, parce que j'ai envie de m'amuser, de faire des trucs qui n'ont aucuns sens, et ensuite d'adapter. Mais là il fallait être au plus juste, et je suis un peu plus contraint. Après il y a d'autres exemples, récemment j'ai travaillé sur l'EP d'un ami, et là ça a été à la fois expressif, tout en gardant un aspect très corpo, et je me suis amusé. Donc je peux aussi trouver dans le fait de ne pas être intéressé à la base, trouver un intérêt pour moi, et essayer de trouver la petite chose qui fait que je peux m'amuser en terme d'expressivité et d'expérimentation. Parce que je n'aime pas juste faire un lettrage pour faire un lettrage, je pense que toi comme moi et comme beaucoup de personnes, savent faire ça maintenant, et que tout est très accessible, donc c'est un peu frustrant.

S.T : Et tu dirais que la contrainte pourrait justement libérer une certaine expressivité ?

A.M : Dans l'idée, si je te demande de faire quelque chose de créatif, et que je ne te donne pas de matériel, tu ne saura pas quoi faire. Si par contre je te dis, tiens je te donne une feuille et un crayon, là y a une contrainte qui se crée, il y a déjà un cadre. Moi je pense que la contrainte permet une créativité dans le sens où, tu va chercher à exploiter des choses que tu n'as pu exploiter dans la contrainte, là où quand tu est libre, c'est un peu quitte ou double. Mais je vois plus « contrainte » comme « protocole ». Par exemple, « et si je faisait un caractère où mon protocole, ma contrainte, serait de faire un caractère partir de motifs d'ailes de papillons », ou « et si je faisait un caractère qui mélangerait un aspect calligraphique et digital ». C'est ces contraintes là que je me donne, et donc ça te force à être plus pointu sur ce que tu veux, alors que si ça avait été plus large, le champs des possible est immense, et donc tu ne sais pas trop où donner de la tête. Plus tu te contraind, plus tu sera au plus juste de ce que tu cherches. Je pense que la contrainte peux t'aider. Un de mes protocoles récemment, ça a été de travailler sur un lettrage d'un monogramme CC, et une des contraintes qu'on m'a donné c'était : « on adore ce que tu a fais là, et on veut que ré-appliques le protocole que tu a fais là pour le monogramme ». Donc on ré-applique la contrainte que j'avais pour ce projet, sur la créa qu'on me de demande pour un client. C'est aussi ça qui est bien, c'est que si dans ta mosaïque de compétences, on voit tout ce que tu fais, les gens vont être au plus juste de ce qu'ils veulent, et vont se dire « tiens, dans la créa que tu a fais là, on aime ce protocole de création, et on veut quelque chose qui peut s'y rapprocher et être adapté pour un public plus large. Pour faire simple, si tu vises un public très créatif et pointu sur l'aspect expérimental, tu auras une cible qui sera moins large qu'une cible plus corpo qui elle sera beaucoup large. Moi je me situe plutôt du côté « cible créatif », mais quand je fais une commande, je suis un peu contraint pas cette cible plus corpo. Après cela dépend aussi des personnes avec qui tu travailles, c'est là que c'est intéressant, c'est-à-dire qu'avec des gens qui sont du milieu, on peut très vite faire communiquer, et attirer un autre public, et ça devient tout aussi intéressant.

ENTRETIEN AVEC LE GRAPHISTE SIMON RENAUD

ENTRETIEN EN VISIOCONFÉRENCE

DATE : 19 DEC. 2024

DURÉE : 19MIN

S.T : SERENA TALEB

S.R : SIMON RENAUD

Simon Renaud est un designer graphique, connu pour son travail autour du dessin de caractère. J'ai pu retrouver plusieurs de ses projets faisant lien avec le thème de l'illisibilité, du jeu, de l'énigme.

S.T : Pour commencer, peux-tu me parler de ton travail et de ton parcours de manière assez général ?

S.R : En fait moi je suis sorti d'étude y a une vingtaine d'années des arts décoratifs de Strasbourg, à l'époque ça n'était pas encore la HEAR, après ça je suis parti un an en Pologne, dans une sorte de post-diplôme pour bosser sur les génocides, je fait court, et après j'ai un peu continué sur ces questions là, et en fait en parallèle j'avais déjà une appétence pour la typographie, donc j'ai été un étudiant de Pierre di Sciuillo. Et en gros je me suis toujours intéressé aussi à la fois, à une vision assez décomplexée de la typographie. C'est vrai que la typographie, quand tu la connais pas, t'as l'impression qu'il y a une sorte d'académisme assez fort. Comme si il y a avait des choses à faire et à ne pas faire quoi, c'est un peu comme le langage et **rire** je parle d'académisme exprès par rapport à l'Académie Française, mais y a ce rapport en fait très institutionnel que j'ai toujours un peu refusé, et en même temps j'ai envie de les apprendre ces règles, mais en même temps j'ai pas envie qu'elles me bloquent. Donc c'est comme ça que c'est venu, et donc dans une attitude, j'ai envie de dire « jouer sérieusement » donc y a une notion de jeu, c'est-à-dire qu'on invente ses propres règles, et une vision assez décomplexée parce que c'est pareil, en fait un enfant il apprend par le jeu, et je trouve ça hyper intéressant, et en même temps « sérieusement » parce que souvent c'est vrai que quand on dit « jeu » y a toujours le côté ludique mais on voit pas le côté apprentissage. Puis il est induit justement quand tu regarde par rapport à un enfant. Et du coup ça m'intéresse beaucoup. Voilà c'est aussi de jouer avec le lecteur ou la lectrice, ça c'est des questions qui m'intéressent beaucoup. Et la typographie pour moi c'est une sorte de matière plastique, et on y met un peu ce qu'on y veut quoi. Pour moi c'est « no limits » on va dire.

S.T : Quel est ton processus de création si t'en a un, quand tu crée une typographie, est ce que c'est le même qui revient à chaque fois ou justement ça varie ?

S.R : J'ai envie de dire, y a deux choses qui me viennent à l'esprit par rapport à cette question de processus. Y a à la fois une sorte de ligne directrice que j'ai globale. Par rapport à l'envie où là je vais me situer, par rapport à quelque chose qui est vraiment général dans mon travail, par contre avec des fois des envies de la bousculer, parce que sinon c'est un peu chiant on fait toujours la même chose. Et puis de l'autre, en fait dans mon processus je commence toujours par le dessin de caractère. Parce qu'en fait je suis, on pourrait dire dessinateur de caractère même si c'est pas totalement vrai, mais je suis surtout graphiste à la base. Je vient surtout d'une formation de graphiste et j'ai appris en fait sur le tas le dessin de caractère. Et donc à chaque fois ça dépend vraiment à quoi sert la typo, donc je commence toujours par la typo, c'est mon vocabulaire, c'est par là que je commence. Y en a d'autres ça va être la photo, etc. Donc moi c'est la typo, et c'est toujours dans le quel but je vais la faire. Donc c'est à la fois aussi l'expérience de lecture que je veux donner à voir, et puis c'est aussi la contrainte à moi-même que je me donne. Et donc c'est une espèce d'aller-retour en me disant, je te prend un exemple concret ça sera peut-être plus parlant. Je fait des affiches pour un colloque que j'organise sur la typographie, j'ai une thématique que je met, que je pose tout simplement. Et j'aie bien voir par rapport à cette thématique comment moi j'y répond de manière typographique, de mon côté. Donc c'est à la fois moi de voir comment j'y répond et de l'autre côté quelle expérience de lecture je donne par rapport à ça, donc quels sont les indices, d'éléments que je donne à voir en terme de communication ou de lecture quoi. Si je te prends un exemple encore plus concret, l'année dernière c'était sur les machines, sur la question d'automatiser l'écriture et tout ça. Et du coup c'était de me dire moi quels sont les types de formes que je peut produire pour parler en fait de cette thématique, sans non plus l'illustrer de manière littérale. Donc c'était un peu trouver des formes, à la fois qui portent cette thématique et en même temps qui disent plus que ça en gros. Donc c'est toujours ces questions qui m'intéressent en terme de processus, et pareil après c'est toujours un peu un combat entre des choses que je dessine à la main et après, parce que tu parlais de processus, j'imagine ce que tu va

chercher aussi dans mes réponses, c'est aussi cet aller-retour entre ce que j'ai dans la tête, ce que je dessine à la main, et ce que le logiciel de dessin de caractère va me permettre. Donc c'est une espèce de billard à trois bandes, entre ce que j'ai en tête, ce que j'essaie de produire comme forme, comme bonne ou mauvaise surprise ce que j'arrive à dessiner, que ça soit à la main, mais en fait la finalité c'est le logiciel qui va l'avoir. Donc c'est plutôt aussi voir un peu avec le soft, ce que me permet le soft dans ce dessin là, avec les bonnes ou mauvaises surprises, je pense que ça a dû t'arriver plusieurs fois, entre ce qu'on a en tête et ce qu'on arrive à faire et bah soit des fois ça nous échappe et on est content, soit au contraire on y arrive pas et il faut trouver une tangente à tout ça. Ça ça m'intéresse beaucoup aussi dans processus créatif, donc j'aime bien en jouer et en fait faut apprendre vite à se déplacer dans ces cas là. En se disant bon bah tant pis c'est peut-être pas la bonne idée et je vais trouver autre chose.

S.T : Est ce tu as une intention spécifique à chaque typographie, ou est ce que juste dans ton travail de manière général t'as vraiment un truc qui te tiens à coeur que tu va faire dans chaque type ?

S.R : Bah j'ai les deux en fait, c'est-à-dire que j'ai cette envie de bousculer certaines formes de lettres, ça ça m'intéresse beaucoup de la questionner. En me disant voilà, on a un alphabet latin, qui a son histoire, qui a une forme qui s'est figée même si elle a beaucoup évolué, puisqu'elle est pas tombée du ciel, en tout cas c'est une forme qui s'est figée à un moment donné. Et puis dans toute une production typographique, on reproduit en fait ces modèles là, et ce qui m'intéresse beaucoup, c'est de questionner en fait ce modèle, qu'est ce qu'une forme d'un A ? Qu'est ce qu'une forme d'un E ? etc. Donc ça c'est au niveau de la lettre, et ce qui m'intéresse aussi, c'est par rapport à la lisibilité générale en fait de ces formes. C'est à la fois, m'amuser à questionner ces formes de lettres et en même temps qu'on puisse à la fois jouer, comme un curseur, entre à la fois avoir des bonnes surprises, et dire j'ai bousculer la forme de lettre puis en fait tu te rend compte qu'en le lisant c'est lisible, et à l'inverse je peux jouer et rendre un texte complètement illisible, voir même comme certaines affiches que j'ai pu produire, me dire bah là on a même pas l'impression qu'il y ai du texte, alors qu'en fait si y en a, et il suffit de comprendre comment sont formées les lettres, trouver la ligne de base, une certaine clé de lecture. Donc ça c'est plus ce jeu, pour revenir à la question du lecteur ou de la lectrice, c'est plus ce jeu qui m'intéresse. Et donc là c'est plus la connexion, expérience utilisateur, expérience de lecture, c'est-à-dire, me dire moi si j'étais lecteur de mes affiches ou de mes typos, comment je peux jouer avec quoi. Donc j'essaie de regarder en me disant là en fonction de la thématique là il faut que ça soit lisible, là il faut que ça le soit plus du tout. Pourquoi ça l'est ? Pourquoi ça devrait pas l'être ? Etc. À quel moment j'ai envie que ça gratte un peu l'oeil et pas d'être dans un discours un peu tout cuit, voir même publicitaire, tu vois, de dire c'est une seconde pour lire une affiche et c'est comme ça c'est la règle, en fait on s'en fou. Encore plus aujourd'hui avec les réseaux-sociaux où on va avoir une affiche complètement illisible mais de toute façon t'auras un texte qui va l'accompagner donc tu peux aussi jouer entre ton affiche complètement illisible, bordélique, etc. Et puis ce texte hyper claire, en sorte de typo système que tu va avoir affichée avec. Donc tu peut jouer aussi sur des doubles rapport comme ça, donc ça aussi ça m'intéresse quoi, où est diffusée l'affiche ? Dans quel circuit elle est diffusée ? Et puis bah tu joue en fait avec tout ça. Et puis pareil, j'ai à la fois une attente et en même temps pas, parce qu'en fait je me rend compte que on se trompe souvent, sur ce rapport là, c'est-à-dire qu'en gros, j'ai eu des bonnes et des mauvaises surprises par rapport à des personnes que je pensais qui allaient vraiment refuser en bloc l'affiche parce que ils trouvaient ça illisible, au contraire ils ont vraiment adoré ce jeu, de dire on prend le temps, on essaie de déchiffrer, etc. Et à l'inverse des personnes d'autres qui au contraire je pensais assez ouvertes **rire**, l'étaient pas du tout. En fait voilà, tu navigues toujours un peu là dedans quoi.

S.T : Est ce que parfois ça t'arrives de créer un e typographie où on enlève totalement la lisibilité et finalement elle n'a même pas pour but d'être lu, sans même avoir de texte à côté, mais juste des lettres qui finalement créent une forme, qui n'as pas du tout pour vocation d'être lu ?

S.R : Alors ça m'est arrivé dans deux projets, un projet artistique que j'ai, qui est toujours en cours, que j'ai pas vraiment développé comme je le souhaiterai. C'est un projet que j'ai appelé "Electric sign" c'est en fait des grandes affiches, hyper pixelisées, et en fait il y a du texte dedans. Donc c'est une série d'affiches qui sont bleus, noir et blanc, et violettes, y en a quatre pour le moment. Donc là l'idée c'est que je continue cette série, et donc voilà là y a du texte à chaque fois dedans, y a un texte à lire. Si tu le sait pas en fait tu passes totalement à côté, t'as l'impression de voir soit un QR code, soit un glitch, soit du pixel on va dire. Et en fait c'est du texte qui est en fonction des affiches plus ou moins à des échelles différentes, par exemple là les deux premières, la bleue, et la noire et blanche, y a quatre textes, qui sont là et là, la violette y en a un énorme, donc c'est écrit « stimuler la surface du signe » sur la violette. Et puis sur la noire et blanches, la quatrième, c'est écrit « la domestication de la connexion », donc c'est aussi des jeux de mots,

des allitérations par rapport à la question du numérique. Et donc je joue sur ce parallèle, comme ça, d'avoir une écriture liée à la machine, qui est devenu illisible, enfin c'est un peu plus complexe que ça mais je fais simple sinon je pourrai le développer un peu plus. Mais donc il y a ce projet là, et y en a un deuxième, qui est en cours, qui est pas encore sorti qu'ils sont en train d'utiliser, qui est un projet plus identité visuelle, où en gros j'ai une typo hyper lisible classique dedans, et j'ai créé une typo font-variable, avec plusieurs axes, et créé une matière plastique qui leur permet de créer une trame, un fond, pour communiquer. Donc c'est un projet plus classique dans le sens identité visuelle et en fait c'est une sorte de matière plastique. Et j'ai encore un troisième projet qui va sortir dans ce même ordre et en fait c'est une typo variable qui passe d'un aspect lisible à un aspect illisible en fonction de comment elle se comporte, et donc ce qui donne une sorte de matière plastique, j'aime bien le terme, c'est-à-dire qu'en gros y a quelque chose qui se passe, et à un moment donné et bah hop on bloque la lisibilité et puis après on la recrée, et donc on peut jouer, et ça c'est vraiment l'animation ou la font-variable qui va permettre de jouer avec ça. Donc là les deux premiers on reste vraiment dans l'illisibilité, si tu le sait pas t'as vraiment du mal à le savoir, et puis le dernier y a vraiment ce passage de l'un à l'autre. Donc c'est des questions de dosage, et donc pareil ça dépend de à quoi elle va servir.

TEXTE DE REFERENCE

Intriguer, ou le paradoxe du graphiste, Jean-François Lyotard - Juillet 1990

Ce texte de Jean-François Lyotard est une réflexion sur le rôle du designer graphique, et l'intrigue au sein de son travail. L'intrigue d'après moi est ce qui attire l'attention, la garde, et la fait se questionner. Il nous explique que le graphiste doit sans cesse s'adapter à une cible qui évolue constamment, qui pense savoir alors qu'elle ne sait rien, qui ne s'intéresse pas. L'intrigue, d'après Lyotard, est ce qui permet au public de prendre le temps, de comprendre, de s'intéresser, de se questionner. L'intrigue est la notion principale qui m'intéresse dans ce texte, vis-à-vis de mon sujet, de par le fait de capter l'attention, de la retenir, afin de faire de faire passer un message à travers une interprétation. L'interprétation est la deuxième notion qui m'intéresse dans ce texte, lorsque Lyotard explique que le graphiste doit également s'adapter à l'objet qu'il promeut, en le retranscrivant par sa vision, soit son interprétation. Il explique que l'intrigue satisfait les trois contraintes principales du graphisme : attirer, par l'esthétisme, convaincre, et être vrai, fidèle. Ces trois contraintes permettent au public d'interpréter à son tour. L'intrigue force donc à l'interprétation.

Lorsqu'il dit « la « lettre » est à déchiffrer et à interpréter » il explique que le designer graphique a également un rôle d'interprète, car s'il se doit d'être vrai, la fidélité n'est rien sans interprétation. Lorsque Lyotard parle de la « lettre » il ne parle pas du signe, mais de l'expression « à la lettre », qui signifie « sans interprétation ». Cette citation fait suite à la phrase suivante : « Que serait-ce que représenter la chose par l'objet, à la lettre ? »

Il explique également que le graphisme « intrigue, donc immobilise, fait réfléchir ». Cela m'intéresse car en tant que designer, mon objectif est de faire réfléchir. Faire réfléchir par typographie, en laissant le spectateur interpréter à sa manière, l'interprétation que je lui aurai donnée. Le terme « immobilise » m'intéresse également car il implique de créer un temps de pause chez le spectateur, un temps où tout va s'arrêter autour de lui. C'est d'après moi ce que crée l'intrigue, et ce que je souhaite créer chez le spectateur. Lyotard l'explique bien lorsqu'il dit « Le graphiste contraint le regardeur à suspendre sa réactivité, à songer, à interrompre ses préoccupations. Il le rend à la liberté d'éprouver autre chose que ce qu'il croyait, d'éprouver autrement. » Ce phénomène d'après lui se crée lors de la rencontre entre le spectateur et l'inconnu, comme il explique dans la citation suivante : « La rue est figure de vie quotidienne publique, la scène de rencontres. » Il explique que le graphiste a pour rôle de créer la rencontre avec l'inconnu, soit permettre au regardeur d'aller voir ailleurs que ce où il a l'habitude d'aller. Il doit surprendre. En effet, c'est cette surprise qui interrompt le spectateur, le fait réfléchir, car il ne connaît pas, et ce qu'on ne connaît pas nous intrigue. Surprendre c'est ce qui m'intéresse dans la création typographique, afin de faire songer le lecteur, le faire se questionner sur le sens de celle-ci.

Enfin les questionnements de fin de cette réflexion me semblent pertinents dans ma propre réflexion, en les reformulant de la manière suivante « Comment intriguer le public, lorsqu'il vit dans un monde rempli d'intrigue ? Et comment le faire s'arrêter devant quelque chose qu'il pense connaître ? »

GLOSSAIRE

asémique : Dénué de contenu sémantique, dénué de signification

brouiller : Rendre la vue, l'esprit, les idées troubles, confus. Mettre des choses en désordre

code : (1) Ensemble de règles ou contraintes qui assurent le fonctionnement du langage
(2) Système de symboles permettant de représenter une information dans un domaine technique

déchiffrer : Lire (ce qui est chiffré), Parvenir à lire, à comprendre

dingbats : Caractère typographique représentant un dessin

ductus : Mouvement de la plume dans une écriture cursive, action de tracer

expérience de lecture : Manière dont vit une personne dans le moment où elle est en train de lire

expressivité : Caractère du fait de faire ressortir quelque-chose de quelqu'un ou de d'autre-chose

glyphe : Représentation graphique d'un signe typographique

graphème : Transcription graphique du phonème

intriguer : Donner à penser en suscitant un vif intérêt et une certaine perplexité

langage : Faculté que l'humain possède d'exprimer sa pensée et de communiquer au moyen d'un système de signes conventionnels vocaux et/ou graphiques constituant une langue

modalités : Forme particulière (d'un objet, d'un acte, etc.) Ensemble de formes permettant au lecteur d'indiquer la manière dont il envisage le contenu de son énoncé

normes : Règle, loi dans un domaine artistique ; conditions que doit respecter une réalisation

pattern : Modèle ou motif répétitif auquel il peut conférer des propriétés caractéristiques

phonème : Unité distinctive sonore du langage parlé

signifiant : Qui est porteur de signification, qui a du sens, qui fonctionne en tant que signe

signifié : Représentation mentale du concept associé au signe

BIBLIOGRAPHIE

ARTICLES

- Augustin. « Wim Crowwel ». *Index Grafik* (blog), 7 avril 2014. <http://indexgrafik.fr/wim-crouwel/>.
- Augustin. « Herbert Bayer ». *Index Grafik* (blog), 2 mars 2015. <http://indexgrafik.fr/herbert-bayer/>.
- « Awista Montagne Challenges You to Decipher His Labyrinthine Typeface, Inspired by an Ancient Greek Maze ». Consulté le 23 septembre 2024. <https://www.itsnicethat.com/articles/awista-montagne-graphic-design-230322>.
- BnF Essentiels. « L'écriture, un code graphique ». Consulté le 16 octobre 2024. <http://essentiels.bnf.fr/fr/livres-et-ecritures/ecriture-un-code/d5f3e04e-bb90-4351-8275-966c405b26c6-code-ecrit/article/3efe833d-6abd-4ee1-9aea-b356990129c8-ecriture-un-code-graphique>.
- BnF Essentiels. « Les calligrammes ou « peintures-mots » de Dotremont ». Consulté le 1 octobre 2024. <http://essentiels.bnf.fr/fr/livres-et-ecritures/ecriture-et-art/067c8d73-10f3-4166-a3de-60d9b273d523-lettre-et-image/article/5ee8207a-002f-49cb-befa-6e8662e602cf-calligrammes-ou-peintures-mots-dotremont>.
- BnF - Site institutionnel. « Christian Dotremont (1922-1979) - Bibliographie ». Consulté le 1 octobre 2024. <https://www.bnf.fr/fr/christian-dotremont-1922-1979-bibliographie>.
- « Christian Dotremont - Centre Pompidou ». Consulté le 1 octobre 2024. <https://www.centrepompidou.fr/fr/offre-aux-professionnels/enseignants/dossiers-ressources-sur-lart/de-la-lettre-a-limage/christian-dotremont>.
- « Dynamic Transmissions and Liberating Letterforms with Awista Montagne - TYPE01 », 15 octobre 2020. <https://type-01.com/dynamic-transmissions-and-liberating-letterforms-with-awista-montagne/>.
- « Henri Michaux | Cnap ». Consulté le 2 octobre 2024. <https://www.cnap.fr/henri-michaux-2>.
- « Karel Martens : l'impression qui compte ». Graphéine - Agence de communication Paris Lyon, 15 février 2017. <https://www.grapheine.com/histoire-du-graphisme/karel-martens-graphiste>.
- Ordinaire, Le Bel. « Simon Renaud – Le Bel Ordinaire – 17 août – 31 août 2020 ». Le Bel Ordinaire. Consulté le 17 octobre 2024. <https://belordinaire.agglo-pau.fr/residences/simon-renaud>.
- Rabiot, Mathias. « Codex Seraphinianus : Le livre le plus étrange du monde ». Graphéine - Agence de communication Paris Lyon, 6 janvier 2014. <https://www.grapheine.com/divers/codex-seraphinianus>.
- « Simon Renaud – Code(s) | Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués Lyon ». Consulté le 17 octobre 2024. <https://dsaadesign-lyon.fr/fr/workshop-simon-renaud/>.
- Vallaeyes, Béatrice, et Anne MATTLE. « «Ma galerie, c'est la rue» ». Libération. Consulté le 16 octobre 2024. https://www.liberation.fr/arts/2011/01/15/ma-galerie-c-est-la-rue_707428/.
- « Wim Crowwel, Icône retro-futuriste du graphic design | Process ». Consulté le 1 octobre 2024. <https://process.vision/article/wim-crouwel-icone-retro-futuriste-du-graphic-design/>.

CONFÉRENCES

- Colloque International de Typographie #11 - Introduction - Simon Renaud*, 2024. https://www.youtube.com/watch?v=JTL_oZiB4Sg.
- [Conférence] Emilie Rigaud · Création typographique : la main et la machine · ESAPB 2022, 2022. https://www.youtube.com/watch?v=iOLylul_oIl.
- Rémi Forte : protocoles poétiques, gestes typographiques*, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=7-DY6H8XuFg>.

BIBLIOGRAPHIE

PROJETS

- « Alphabet Synthesis Machine - Interactive Art by Golan Levin and Collaborators ». Consulté le 16 octobre 2024. <https://www.flong.com/archive/projects/alphabet/index.html>.
- Ateliers Sauvages. « Musée du Gévaudan ». Consulté le 17 novembre 2024. <https://ateliers-sauvages.fr/project/musee-du-gevaudan/>.
- « Boogy Brut – Bureau Brut ». Consulté le 18 novembre 2024. <https://bureaubrut.com/product/boogy-brut/>.
- CharlotteAttal. « Kitaba 1 → ». Consulté le 30 septembre 2024. <https://www.charlotteattal.com/portfolio-collections/my-portfolio/kitaba>.
- Lena Weber. « Lena Weber ». Consulté le 20 novembre 2024. <https://lenaweber.com/archives/512>.
- LOGONEWS. « MIT Media Lab, une nouvelle identité toute en monogramme », 5 novembre 2014. <http://logonews.fr/2014/11/05/mit-media-lab-nouvelle-identite-en-monogramme/>.
- « Michal Batory | posters diverses ». Consulté le 16 octobre 2024. <https://www.michalbatory.com/>.
- « Shape Grammars ». Consulté le 15 octobre 2024. <https://maroscheck.de/shapegrammars>.
- Tumblr. « SearchSystem™ ». Consulté le 20 novembre 2024. <https://searchsystem.co/post/703961060707876864/armin-hofmann-graphic-design-manual-principals>.
- « Typographies artificielles 2021 – étienne mineur ». Consulté le 16 octobre 2024. <https://etienne.design/portfolio/sidebar-stack-4-2/>.
- « x*y Monomodular Type Foundry ». Consulté le 20 novembre 2024. <http://www.monomodular.de/>.

TEXTES

- Bertrand, Georges A. « Les logogrammes de Christian Dotremont : une écriture orientale ». *Textyles. Revue des lettres belges de langue française*, n° 30 (15 mai 2007): 31-48. <https://doi.org/10.4000/textyles.472>.
- Fouquet, Sarah. « “Intriguer, ou le paradoxe du graphiste” de Jean-François Lyotard ». *///design graphique/ésam-c2/* (blog), 15 octobre 2020. <https://blogs.esam-c2.fr/design-graphique/intriguer-ou-le-paradoxe-du-graphiste-de-jean-francois-lyotard/>.
- « textimage - Vivien Philizot - 2 ». Consulté le 24 novembre 2024. https://www.revue-textimage.com/04_a_la_lettre/philizot2.html.
- Typographie et polices de caractères. « La Coupe de Cristal par Beatrice Warde ». Consulté le 26 novembre 2024. <https://typographia.org/coupe-de-cristal-beatrice-warde/>.

VIDÉOS

- Dissimuler de l'information grâce à la stéganographie*, 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=uGmQcJA10g0>.
- Exposition « Henri Michaux | Figures · Écritures »*, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=TSYZSMXPjjs>.
- Henri MICHAUX – Un siècle d'écrivains : 1899-1984 (DOCUMENTAIRE, 1995)*, 2017. https://www.youtube.com/watch?v=Qik-SAO_hyl.
- Lettrism and poésie sonore*, 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=a4baw2zZW2A>.
- Poème lettriste d'Isidore Isou*, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=RlbO5mhMF4Q>.

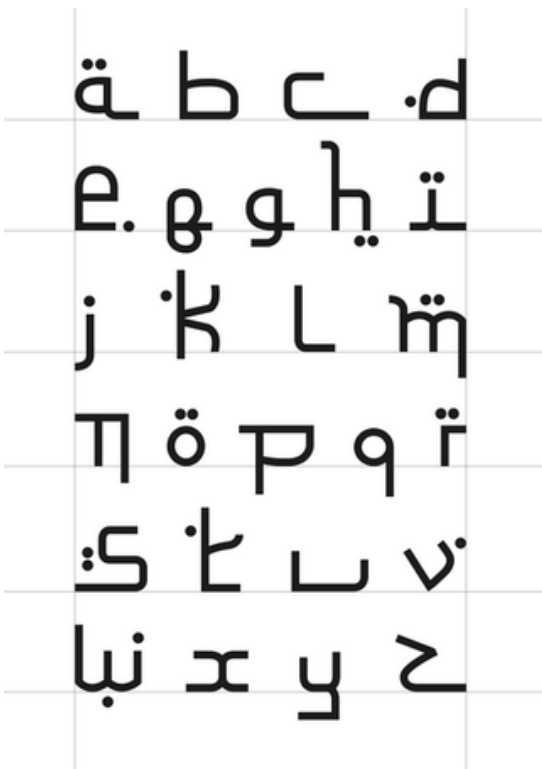
ICONOGRAPHIE



(01) « Typographie Universelle », 1925
Herbert Bayer



(02) « Le vide de la distance n'est nulle part ailleurs », 2016
Véronique Béland

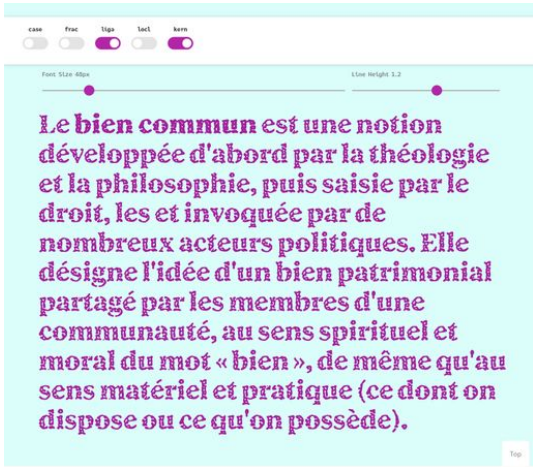


(03) « Kitaba », 2020
Charlotte Attal



(04) « Exposure », 2022
Federico Parra Barrios

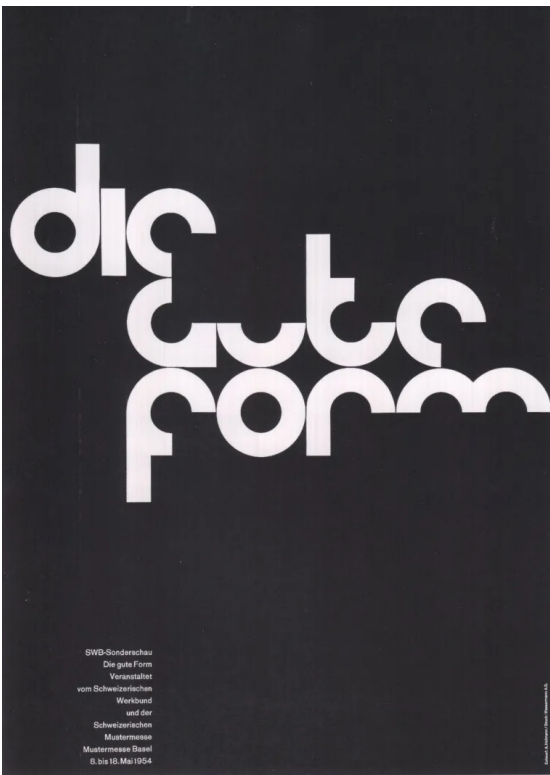
ICONOGRAPHIE



(05) « LivingPaths », 2024
Ivan Murit



(06) « Tartare display 3 », 2022
Awista Montagne



(07) « Good design », 1954
Armin Hofmann

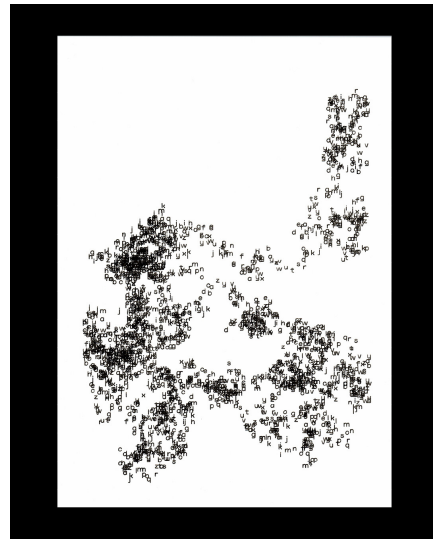


(08) affiches
Michal Batory

ICONOGRAPHIE



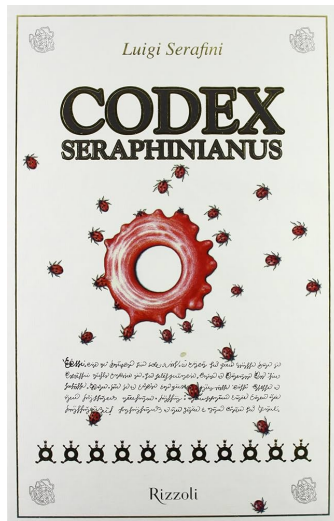
(09) « Kitaba 2 », 2021
Charlotte Attal



(10) « 1000 x a-z », 2023
Rémi Forte



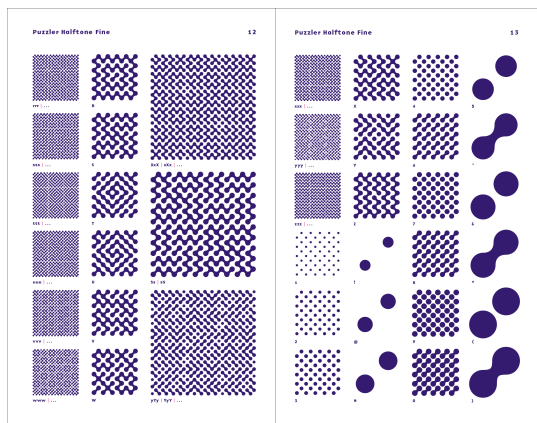
(11) « Logogramme », 1962-79
Christian Dotremont



(12) « Codex Seraphinianus », 1981
Luigi Serafini



(13) « Alphabet Synthesis
Machine », 2001
Golan Levin



(14) « Puzzler », 2005
Zuzana Licko

COLOPHON

Mémoire DnMade

Du lisible au visible : Une expérience de lecture

Impression et reliure

Boulogne-Billancourt

Typographies

Parfumerie Script (Regular), de Sabrina Mariela Lopez

Arsenica (Light italic), de Francesco Canovaro

Clash Grotesk (Light/Regular), de Indian Type Foundry

Format

42x29,7cm

Janvier 2025

DnMade Graphisme Augmenté

Promotion 2025

Serena Taleb

