



Timéo Langlois

Graphisme manipulé



Table des matières

↳ Abstract	01
↳ Article	02
1- Manier l'objet graphique	02
2- Être manipulé par l'objet graphique	05
Conclusion	07
↳ Bibliographie	08
↳ Étude de cas	09

Abstract

The concept of manipulation has always been an integral aspect of printed objects, as users must manipulate the object to engage with it. However, there are instances where the object itself can have influence on the user. Graphic design serves as a tool to facilitate both types of manipulation. Through an exploration of articles and examples of instances of manipulation, various graphic design principles have been identified to enhance user interaction with printed objects. Moreover, graphic design can be employed to manipulate the reader using techniques reminiscent of Op art and Kinetic art. To discern how graphic designers can impact each form of manipulation, this article initially examines the physical interactions between the user and the object. It also investigates how designers anticipate and shape these interactions to influence user behavior. In a second phase, the printed object can engage users' senses, creating illusions, such as motion illusions commonly employed in animation. While further research is required to pinpoint the precise ways in which the human brain can be deceived and influenced, graphic designers can surely indirectly manipulate the user's thoughts and actions concerning the printed object.

En quoi l'objet graphique permet-il la manipulation réciproque de l'objet et de l'utilisateur ?

La manipulation, du latin *manipulus*, poignée, et de *manus*, main, désigne dans sa définition historique l'« Action de toucher, tenir, transporter avec les mains. » ainsi que celle de « mettre en œuvre, de manoeuvrer, d'utiliser. » ● Elle a également un sens abstrait, « l'emprise exercée par une personne sur une ou plusieurs autres dans le but de contrôler leurs actions ou leurs sentiments. » ★ Un objet graphique peut tout à fait correspondre aux deux sens de ce mot. Un flip book par exemple, est un objet qui doit être manipulé d'une manière très spécifique: en faisant défiler les pages très vite. Il trompe aussi l'utilisateur en lui donnant une illusion de mouvement et d'animation à partir d'images pourtant fixes.

On peut alors réfléchir à la place et au rôle que peut avoir le graphisme dans cette idée de manipulation réciproque.

À travers quelques exemples, nous étudierons dans un premier temps comment le graphisme peut inciter l'utilisateur à manipuler l'objet imprimé. Puis nous verrons dans un second temps comment l'objet graphique peut à son tour manipuler l'utilisateur.

Manier l'objet graphique

Le design graphique peut être pensé pour favoriser la manipulation de l'objet imprimé, qu'il s'agisse de sa prise en main, sa préhension, comme de la façon de l'utiliser. Le graphiste doit alors comprendre et anticiper les interactions physiques entre l'objet et l'utilisateur pour éventuellement les initier. Un objet nécessitant des gestes qui lui sont propres marque plus facilement l'esprit de l'utilisateur et en cela va accroître son engagement dans la réception comme dans la mémorisation du message. Le nombre d'actions possibles et la façon dont le graphiste appréhende le projet varient d'un objet graphique à l'autre.

Prenons l'exemple du livre. Le seul fait de tourner les pages semble nécessaire. Pourtant, depuis très longtemps, les moines copistes, éditeurs et graphistes prennent en compte cette action en évitant de placer du texte sur le bord de la page, là où le lecteur tient le livre. Il est cependant possible de concevoir l'objet imprimé de manière à ajouter des manipulations supplémentaires afin de créer un lien plus fort entre le lecteur et cet objet. C'est ce qu'a fait le studio DeValence avec le design éditorial

● Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, "définition lexicographique du mot manipulation"

★ Pierre Tourev, Définition du «Toupectionnaire», 2006

de Zone, une collection de livres consacrée aux sciences humaines.

« Pour répondre à sa volonté de bousculer les habitudes du lecteur, "l'objet livre" a été questionné en jouant avec la première et la quatrième de couverture. Le titre, le sous-titre, le nom de l'auteur, le code-barres, l'ISBN et le prix se trouvent sur les deux faces du volume, créant un jeu de miroir. Le texte de présentation débute sur la première de couverture et se termine en quatrième, poussant ainsi le lecteur à manipuler l'objet. »

✿ Avec un texte de présentation qui court sur les deux faces du livre, le graphiste agit sur le comportement du lecteur qui engage un geste supplémentaire, celui de retourner le livre afin d'en lire le résumé. Ce geste supplémentaire va marquer l'esprit de l'utilisateur.



Les membres de DeValences, préfèrent d'ailleurs le terme "designer" à celui de "graphiste" car ils réalisent un travail éditorial comme un design de produit et non pas comme un ensemble d'éléments en deux dimensions. La question de la manipulation fait partie intégrante de leur réflexion sur le livre en tant qu'objet.

En matière d'interaction, le cas de la carte à jouer est un exemple pertinent à exploiter car elle engage plus de contraintes et de potentialités de prise en main.

En effet, le jeu de cartes est probablement l'objet graphique le plus manipulé. A savoir qu'il existe un grand nombre d'actions et de gestes possibles à effectuer avec cet objet. On peut le tenir de différentes façons, en éventail par exemple, ou en effectuant des gestes techniques comme des coupes complexes à une ou deux mains, des lancers de cartes ou encore des springs et autres figures spécifiques à la magie et à la cardistry. Les cartes peuvent être lues dans les deux sens, elles peuvent être mélangées, distribuées ou placées sur une table de jeu.

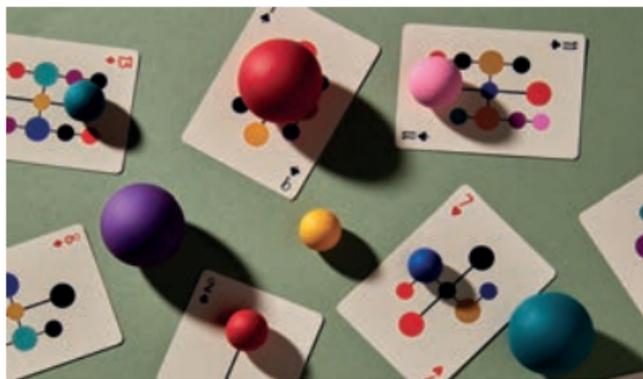
✿ **Alexandre Dimos**, "20 ans de création graphique by deValence", conférence Lille design 2022
Texte de présentation du projet "Zones Éditions La Découverte" 2007 sur le site DeValence.net

L'ergonomie de la carte à jouer, qu'il s'agisse de sa matérialité ou de sa lisibilité, prend une grande place dans sa conception. Il faut penser sa prise en main et les différents gestes de jeux ou de manipulation effectués par le joueur, le croupier ou le prestidigitateur. Le format doit être défini en conséquence, et c'est aussi le cas pour le choix du papier, son grammage et sa texture, qui impactent la façon dont les cartes glissent entre elles et leur souplesse.

L'ergonomie de lecture est également un enjeu majeur pour le graphiste, car les cartes doivent être visibles de loin, dans les deux sens mais également quand elles sont placées en éventail dans une main, y compris dans celle d'un gaucher. La position des indexes (chiffre et famille) est optimisée pour favoriser la lisibilité du jeu. Les illustrations des têtes et du dos sont également pensées dans cette logique car elles sont généralement symétriques. Tout est également conçu pour que les cartes soient identifiées en une fraction de seconde, en utilisant des contrastes colorimétriques forts ou des illustrations avec un degré d'iconicité optimal pour favoriser l'assimilation des figures sans trop donner de détails.

Nous pouvons néanmoins retrouver quelques paquets qui cassent les codes établis pour proposer de nouvelles expériences. C'est le cas du jeu de carte "*hang-it-all*" du couple de designers *Eames*. « *Vous ne trouverez aucun roi ni reine dans ce jeu de cartes ; les cartes*

sont simplement numérotées de 1 à 13, un geste subtil mais révolutionnaire que nous n'avons jamais tenté auparavant. » ◆ Cette volonté d'unification des cartes obtenue en supprimant les têtes, crée une cohérence et une continuité entre elles, tout en augmentant leur rythme optique. Les points colorés s'enchaînent et se multiplient pendant le défilement, ce qui montre que ce parti pris est également au bénéfice de la manipulation physique du jeu.



Si l'objet imprimé est pensé en termes d'ergonomie de gestes comme de lecture, il peut également influencer, illusionner ou tromper l'utilisateur, et ce, de plusieurs façons.

◆ **Lea Zeitoun** pour Designboom "*art of play's new deck celebrates iconic 1950s 'hang-it-all' eames rack*", 2022

Être manipulé par l'objet graphique

Le graphisme en soi est un domaine qui influence l'utilisateur. Il est au cœur des enjeux de communication. Comment attirer l'œil humain ? Grâce aux formes, aux couleurs, aux contrastes, aux textes et aux images. Mais aussi grâce au principe de hiérarchisation, qui guide l'œil lors de la lecture d'une affiche par exemple. Le graphiste incite indirectement le lecteur à lire les éléments dans un certain ordre.

On peut également se demander à partir de quand on peut parler de manipulation. Il y a une nuance à faire entre l'influence et la manipulation. « *dans l'influence, nous avons conscience de ce qui nous pousse à agir, ou penser d'une manière ou d'une autre. Dans la manipulation nous sommes privés de cette conscience* » ✘

Le graphiste peut donc influencer l'utilisateur sans forcément cacher sa volonté, en utilisant des signes comme des flèches ou des instructions quant au maniement d'un objet, ou bien en le faisant de manière plus implicite on pourra alors parler de manipulation.

Il peut aussi, et c'est le cas pour certains objets graphiques, manipuler les sens de l'utilisateur, particulièrement en créant des illusions de mouvement ou de couleur.

C'est le cas du guidebook de l'école de design *Kuwasawa* conçu par le studio there there. L'édition est enveloppée dans une pochette

solide transparente, rayée de bandes noires qui permet de créer une scanimation sur les couvertures quand on tire le livre hors de sa pochette. Ainsi, l'utilisateur doit effectuer une action supplémentaire, et le livre joue en retour avec ses sens en créant l'illusion du titre en mouvement.



S'il est possible de faire percevoir une animation en partant d'une image fixe, il est aussi possible d'amplifier un mouvement déjà existant. L'art et le design cinétique sont des tendances artistiques qui en jouent, avec l'objectif de créer du mouvement réel ou optique. *«Ce qu'ont en commun les œuvres issues de ce courant est l'engagement du corps de celui qui les regarde et la prééminence de la perception du spectateur au centre des expérimentations.»* ▲

Les travaux autour des vinyles de Michael Hansen sont un exemple d'amplification de mouvement qui sollicite le regard de l'utilisateur. Il a placé des points blancs sur un vinyle de musique classique. Une fois celui-ci en rotation, les points dansent à des rythmes variés ce qui trompe clairement l'œil du spectateur quant au vrai mouvement de l'objet.

Cette illusion de mouvement qu'on retrouve en animation, fonctionne grâce au principe de la persistance rétinienne où *«l'œil humain continue brièvement de voir une image après qu'elle ait disparu de la vue.»* ◆

En jouant avec ce type de phénomène optique, l'animateur, l'artiste ou le graphiste peut agir sur la perception de l'utilisateur pour lui faire percevoir du mouvement amplifié.

Pour revenir à notre exemple de cartes à jouer, l'amplification de mouvement est particulièrement recherchée dans le domaine de la cardistry, une discipline artistique liée au maniement technique et au jonglage avec les cartes. Afin de rendre les techniques de cardistry encore plus impactantes visuellement, le dos des cartes est spécialement conçu pour en modifier la perception lors du mouvement. Il s'agit d'*«un design qui amplifie visuellement la façon dont les cartes bougent et interagissent entre elles.»* ■ Les visuels, souvent géométriques, présents sur le dos des cartes ont pour effet de tromper le regard humain de diverses façons en fonction des gestes effectués par le cardiste.

On peut parler ici d'*«Esthétique adaptative, une architecture polyvalente qui donne l'apparence de connecter des motifs, de changer de couleurs, de lignes stroboscopiques et de faire tourbillonner des formes pour que tout ce que vous faites ait immédiatement plus d'effets.»* ■

Tous ces effets visuels sont recherchés pour augmenter ceux produits par le cardiste lorsqu'il manipule les cartes imprimées.

▲ Héloïse Putaud "L'art cinétique, une beauté plastique mouvante et émouvante" pour l'art de muser, 2021

◆ Adobe, Persistence of Vision (POV) Guide.

■ Virtuoso: Adaptive Aesthetics, pour december boys, 2013

Conclusion

L'étude de la manipulation réciproque entre l'objet graphique et l'utilisateur révèle la richesse des interactions possibles avec l'objet imprimé. Elle nous engage à considérer l'impact et les potentialités que peut avoir le graphiste sur le comportement de l'utilisateur-joueur. Comment peut-il induire de nouvelles interactions avec ce dernier ? Et comment peut-il tromper la perception du récepteur en ayant recours aux illusions d'optiques ?

L'objet graphique peut être appréhendé comme un catalyseur d'expériences, façonnant la manière dont nous interagissons avec l'objet graphique imprimé.

Bibliographie / Sitographie

- **CNRTL**, Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, « *définition lexicographique du mot manipulation* »
lien de la page : <https://www.cnrtl.fr/definition/manipulation>

- ★ **Pierre Tourev**, Définition du Toupictionnaire, 2006
lien de la page : <https://www.toupie.org/Dictionnaire/Manipulation.htm>

- Alain rey**, « *Dictionnaire historique de la langue française* », édition 2010
ISBN 978-2-84902-646-5

- ✿ **Alexandre Dimos**, « *20 ans de création graphique by deValence* », conférence Lille design, 2022
- ✿ **DeValence**, Présentation du projet « *Zones, Éditions La Découverte* », 2007
lien de la page : <https://devalence.net/projets/zones>

- ◆ **Lea Zeitoun**, pour Designboom « *art of play's new deck of cards celebrates iconic 1950s 'hang-it-all' eames rack* », 2022
Lien de l'article : <https://www.designboom.com/design/art-of-play-eames-hang-it-all-playing-cards-nostalgic-design-09-21-2022/>

- ✕ **Fatima-Zohra Ghedir**, « *Manipulation: Contrôle du cœur et de la raison* » Podcast Emotions produit par Louie Media.
Lien du podcast : <https://open.spotify.com/episode/6yXbc0go-j7VOOiPSKpSQ2c?si=7c600fda98d4823>

- ▲ **Héloïse Putaud**, « *L'art cinétique, une beauté plastique mouvante et émouvante* » pour l'art de muser, 2021
lien de l'article : <https://formation-exposition-musee.fr/l-art-de-muser/2189-l-art-cinetique-une-beaute-plastique-mouvante-et-émouvante>

- **Virtuoso**, « *Adaptative Aesthetics* », pour December boys, 2013
lien de l'article : <https://decemberboys.com.ua/en/blog/virtuoso-launch-edition/>

- Jason Tanz**, « *Inside the Elegant, Mesmerizing Subculture of Card Juggling* » Wired, 2015
lien de l'article : <https://www.wired.com/2015/04/inside-elegant-mesmerizing-subculture-card-juggling/>

- Chloe Gordon**, « *There There Design Agency Blurs The Line Between Virtual Reality and Print* », Pour PrintMag, 2021
Lien de l'article : <https://www.printmag.com/branding-identity-design/therethere-design-agency-blurs-the-line-between-virtual-reality-and-print/>

- ◆ **Adobe**, « *Persistence of Vision (POV) Guide.* »
lien de l'article : <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/persistence-of-vision.html>

Étude de cas : Kuwasawa Design School 2022 Guidebook

Cette édition pour l'école de design Kuwasawa, est une belle démonstration de l'intégration de la manipulation dans ses deux sens au sein d'un objet graphique. Le studio japonais *There There*, a conçu cet objet en proposant un concept novateur de mouvement imprimé. L'objet graphique contient une pochette solide transparente rayée de bande noire qui englobe le livre. Elle permet de créer une scanimation avec les premières et quatrième de couverture. En sortant le livre de sa pochette, le titre s'anime et donne un aspect très digital à un objet uniquement imprimé.

C'est ici la direction que le graphiste a voulu prendre, il joue sur les codes du numérique « dans un monde où la ligne entre le virtuel et la réalité est de plus en plus floue. »

Les effets de glitch ou d'écran simulés par la scanimation et le graphisme fixe des couverture rappellent cet univers.

5 couvertures sont prévues pour apporter des rendus différents lors de la manipulation des guides. Cela permet, par la manipulation, de rendre l'objet graphique ludique et plus manipulé qu'il ne le serait sans l'animation.

Il faut aussi noter que le titre n'est lisible qu'avec la pochette car il est multiplié et superposé sur lui-même. Ce n'est qu'en cachant une partie

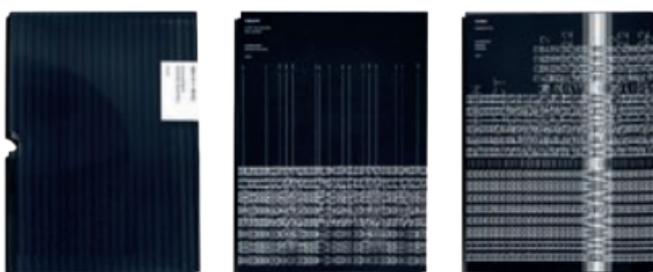
des lettres avec les bandes noires sur le plastique que celui-ci apparaît.

Si cet objet manipule les sens des lecteurs en faisant apparaître et en simulant le mouvement d'un titre, il est aussi pensé pour changer l'usage classique du livre.

Kazune Watanabe (le graphiste derrière le projet) a ajouté une étape supplémentaire à l'utilisation du guide, en rangeant celui-ci dans le cadre en plastique, l'utilisateur doit effectuer une action supplémentaire qui donne vraiment sens dans la lecture, tout en transmettant l'identité et les valeurs de l'école.

Il voulait derrière cette réalisation, inspirer les nouveaux élèves de l'école dont il a été diplômé par le passé et proposer un guide très qualitatif et novateur.

Ce projet a reçu plusieurs récompenses et notamment celle de l'IF Design Award 2022, D&AD Awards 2022 Shortlisted et le German Design Award 2023 Gold.



Je tiens à remercier l'équipe éducative, particulièrement M^{me} Latournerie ; M^{me} Mouveaux ; M. Sion et M. Villain pour leur contribution précieuse à la réflexion autour de mon article, ainsi que pour leur soutien lors de sa rédaction. Mes remerciements s'étendent également à mes proches pour l'aide et le soutien qu'ils m'ont apportés.

Achévé d'imprimer dans les ateliers
de l'ésaat en décembre 2023
Timéo Langlois,
étudiant en DN MADe Graphisme - Édition multisupports



TL
Timéo
Langlois