

Graphisme 1. Le protocole
comme modalité créative.

1.1. Le cas emblématique
de l'art algorithmique.

procédural 1.2. L'appropriation
de cette démarche
par les designers graphiques.

Olanier
Mathilde

Article
de fin d'études

repenser :

2. Avec le protocole,
le processus de création
prend-t-il le pas
sur le résultat ?

2.1. En quoi cela stimule
la créativité ?

DNMADe
Graphisme

le 2.2. Une autre approche
de la méthodologie
de projet.

processus 2.3. La pertinence
du métier de designer
face à son outil.

Interview
Stéphane Buellet

2023
2024

créatif

**Graphisme procédural :
repenser le processus créatif**



Abstract

- ▲ Keywords
Creative process,
Generative design,
Artificial
Intelligence,
Tools
- ▲ Protocols,
Creative process,
Generative design,
Artificial
Intelligence,
Tools

Graphic design, in constant evolution, sees its creative process influenced by the tools it uses. Currently, Artificial Intelligences (AI), defined as generative tools based on Deep Learning and Machine Learning, are being integrated into the work of graphic designers. To exploit these AI, designers develop prompts and lists of rules defining protocols. However, this approach raises questions about the relevance of the graphic designer's job, because part of his responsibility is delegated to a tool guided by randomness. This article explores the protocol as a way to enrich the creative process of graphic designers. Analyzing the emblematic case of algorithmic design revealed that the use of protocols within the design process throughout the history of graphics has inspired trends and new working methods among graphic designers. Through analyzes of articles, designer theses, and an interview with Stéphane Buellet from Chevalvert, we highlight the major advantages of this methodology, offering time saving, efficiency, and stimulating creativity. Despite using advanced generative tools, the designers keep the responsibility of giving meaning to the results, thus preserving the relevance of their role in the creative process, where their skills transcend the automated results. Despite the public's reluctance towards these tools, the article concludes on the need to consider these tools as assets at the service of designers, capable of generating significant progress and beneficial development in the field of graphic design.

Abstract	5
Introduction	9
////////////////////////////////////	
1. Le protocole comme modalité créative.	10
1.1. Le cas emblématique de l'art algorithmique.	10
1.2. L'appropriation de cette démarche par les designers graphiques.	13
////////////////////////////////////	
2. Avec le protocole, le processus de création prend-t-il le pas sur le résultat ?	14
2.1. En quoi cela stimule la créativité ?	14
2.2. Une autre approche de la méthodologie de projet.	17
2.3. La pertinence du métier de designer face à son outil.	17
////////////////////////////////////	
Conclusion	20
Annexe	22
Étude de cas	22
Interview Stéphane Buellet	24
Bibliographie	28
Remerciements	30

○ Introduction

Dans le monde du design graphique, le terme « **protocole** » désigne un ensemble organisé de directives, de règles, et de critères détaillés que les designers utilisent pour guider leur processus créatif. Ces instructions précises définissent les étapes à suivre et les éléments à prendre en compte lors de la conception visuelle. Le protocole offre une approche méthodique et flexible, permettant aux designers de créer et d'ajuster leurs projets selon leurs besoins créatifs.

L'objet de cet article est d'étudier le protocole comme un moyen d'enrichir, au sens d'accroître et de développer, le processus de création du designer graphique. Dans ce contexte, on pourrait caractériser le processus créatif comme le développement et la concrétisation d'une idée ou d'un concept, en suivant une démarche méthodique de la conception à la réalisation finale. Les étapes incluraient la recherche, la conceptualisation, et l'exécution.

Dans cette perspective, plusieurs questions émergent : *le protocole peut-il devenir en lui-même une modalité créative ? Quelles sont ses éventuelles limites ? La pertinence du métier de designer peut-elle être remise en cause ?* Nous examinons comment cette méthodologie représente une nouvelle façon de mener des projets, encourageant l'exploration de nouvelles idées, stimulant la créativité, et laissant aux designers la liberté d'expérimenter.

1. Le protocole comme modalité créative.

▲ **Vera Molnár¹**, artiste française d'origine hongroise née en 1924, est une pionnière de l'art algorithmique et génératif, précurseur dans l'art cinétique et abstrait géométrique.

▲ **Sol LeWitt²** (1928-2007) artiste américain majeur associé au mouvement de l'art minimaliste et conceptuel. Il était surtout connu pour ses œuvres géométriques abstraites et pour son exploration des idées conceptuelles dans l'art.

▲ ³[traduit de l'anglais] «*Once the idea of the piece is established in the artist's mind and the final form is decided, the process is carried out blindly. There are many side-effects that the artist cannot imagine. These may be used as ideas for new works. The process is mechanical and should not be tampered with. It should run its course.*» (extrait de «*Sentences on conceptual art*», Art-language, voll n°1, mai 1969).

Le cas emblématique de l'art algorithmique.

L'art algorithmique implique la création d'œuvres visuelles à travers un processus guidé de séquences logiques d'instructions, appelées algorithmes, pouvant être automatisées par un ordinateur ou exécutées manuellement par un être humain. Bien que souvent déterministes, produisant des résultats prévisibles, les algorithmes peuvent intégrer des éléments aléatoires pour introduire de la variabilité. L'influence significative des algorithmes sur l'art est illustrée par des artistes telles que **Vera Molnár¹**, une pionnière qui, en 1959, introduit sa «*machine imaginaire*», une approche mentale basée sur des contraintes géométriques. Avec l'avènement de l'informatique, elle devient la première femme à utiliser des algorithmes dans l'art, marquant ainsi le début de l'art numérique et algorithmique.

Dans le même esprit, l'artiste **Sol LeWitt²**, en fournissant des instructions et des schémas, délègue la réalisation de ses «*Wall Drawings*» en 1968 [fig.1]. Dans ce cas, le processus prime la réalisation matérielle :

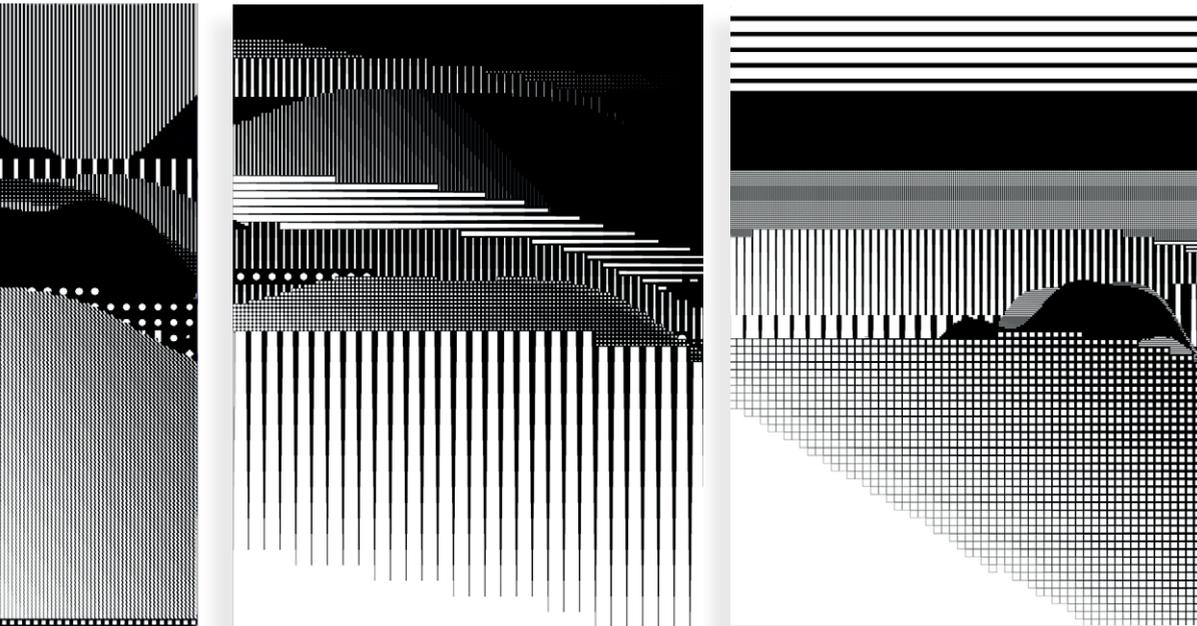
«*Une fois que l'idée de l'œuvre est définie dans l'esprit de l'artiste et la forme finale décidée, les choses doivent suivre leur cours. Il peut y avoir des conséquences que l'artiste ne peut imaginer. Ce sont des idées qui sont à considérer comme des travaux d'art qui peuvent en entraîner d'autres.*»³

Dans cette même perspective, des artistes contemporains s'inscrivent dans cette démarche, tels qu'**Ivan Murit**. En explorant la programmation informatique, il manipule formes et couleurs à travers des systèmes génératifs. En utilisant des algorithmes inspirés de modèles



11

▲ [fig.1] Sol LeWitt. Dessin mural n°260 au San Francisco Museum of Art, 1975, photo: Rudy Bender.



12

▲ [fig.2] Identité visuelle pour la Fédération Française du Paysage, studio Chevalvert, 2019.

13

scientifiques naturels, il fusionne sa passion pour la biologie computationnelle avec ses recherches visuelles. Ses créations prennent la forme de procédés de production ou d'outils, interrogeant ainsi les méthodes de production d'images à l'ère de l'automatisation.

L'appropriation de cette démarche par les designers graphiques.

▲ Fondé à Paris en 2007, Chevalvert⁴ est un studio de design graphique dont les créations englobent le graphisme, l'interaction, l'édition, la vidéo, ainsi que des installations spatiales et interactives. Leur approche unique marie l'art et les technologies, mettant en œuvre des outils génératifs spécialement conçus en interne.

L'adoption du protocole en tant que modalité créative par les designers graphiques a ouvert de nouvelles perspectives dans le domaine du design. Le **Conditional Design**, incarné par l'équipe composée de **Luna Maurer**, **Edo Paulus**, **Jonathan Puckey**, et **Roel Wouters** depuis 2008, préconise une stratégie axée sur la création de processus plutôt que sur des produits finis. De même, le **design génératif** implique l'utilisation de programmes informatiques pour créer des résultats créatifs en réponse à des contraintes spécifiques. Le designer ajuste les paramètres du protocole, établissant des règles pour générer diverses formes graphiques, explorant ainsi les possibilités créatives de manière systématique tout en laissant place à l'aléatoire. Le studio Chevalvert⁴, par exemple, a développé des outils génératifs uniques où le processus créatif est aussi essentiel que le résultat. Dans un projet réalisé en 2019 pour la Fédération Française du Paysage, le studio a mis au point un outil sur mesure générant une identité centrée sur la construction de paysages, composés de strates mouvantes et géométriques, engendrant des variations singulières [fig.2].

Lorsque les designers graphiques intègrent cette approche, une interrogation émerge quant à la prééminence du processus de création par rapport au résultat final. L'adoption du protocole en tant que modalité créative révolutionne la dynamique du processus de création et de recherche dans le domaine du design graphique. Cela suscite la réflexion sur la possibilité que le processus ne soit pas simplement un moyen d'atteindre un objectif préétabli, mais plutôt une force motrice qui nourrit et guide la création elle-même.



2. Avec le protocole, le processus de création prend-t-il le pas sur le résultat ?

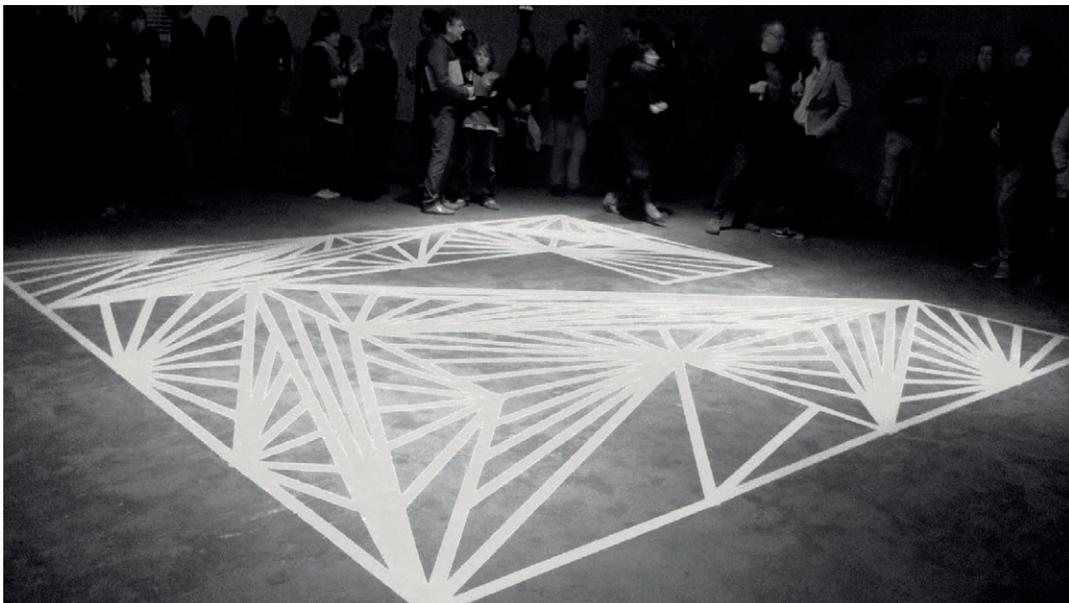
En quoi cela stimule la créativité ?

Le protocole en tant que modalité créative offre au designer graphique la possibilité d'explorer des idées inédites et d'expérimenter au-delà des limites imposées par les outils traditionnels (*Suite Adobe*). Cette approche novatrice permet au designer de perfectionner son processus de recherche et de tester une très grande diversité d'hypothèses avant d'atteindre un résultat final. Le protocole propose une gamme de résultats, incitant à la découverte d'idées nouvelles et de directions de recherche. En ajustant les paramètres du programme établi, de nouvelles idées peuvent émerger rapidement, faisant du protocole un stimulateur d'idées. De même, l'implémentation d'un protocole, tel qu'un algorithme, offre au designer la capacité de générer une quantité potentiellement infinie de résultats en modifiant simplement un paramètre. Cette approche a été illustrée dans le projet *ReLire* (2015-2016) pour la société FeniXX, où **Coraline Mas-Prévost** et **Louis Éveillard** ont utilisé un programme basé sur des métadonnées pour créer des couvertures exclusives pour des livres numérisés, offrant ainsi une variété infinie de résultats uniques [fig.3]. Le recours au protocole dévoile donc une remarquable capacité à démultiplier les hypothèses de projets, un gain de productivité qui ouvre des perspectives riches et variées dans le processus créatif.

15



▲ [fig.3] Couvertures de livres numériques réalisées dans le cadre du projet ReLire (2015-2016) pour la société FeniXX.



▲ [fig.4] «Book Nodes & Edges», performance lancée pour la sortie du livre *Conditional Design Book*, 17 mai 2013.

▲ **OZERAY Etienne**⁵, « Pour un design graphique libre », mémoire de 4^e année, ÉnsAD, juin 2014.

Une autre approche de la méthodologie de projet.

La sérendipité, une notion liée aux découvertes fortuites pendant une recherche, se manifeste dans le design graphique par des trouvailles inattendues et bénéfiques grâce à l'exploration créative. L'établissement d'un protocole peut conduire le designer à des résultats improbables, transformant les erreurs en opportunités créatives. Ces propositions éphémères, initialement perçues comme des imperfections, enrichissent le processus créatif en introduisant des voies contre-intuitives. Repenser la position de l'erreur dans le processus créatif, c'est ce que préconise le graphiste **Étienne Ozeray** à travers l'utilisation de logiciels *Open Source*. Il encourage à considérer le code comme un instrument de création, car « le code est potentiellement illimité dans sa capacité de création »⁵, permettant ainsi de tirer profit de l'imprévu, à la manière d'un « hacker ». Il s'agit de « bidouiller » et d'« explorer » pour comprendre le système utilisé et l'utiliser à des fins créatives. Dans cette approche, le processus créatif peut revêtir une importance équivalente, voire supérieure, au produit final, rappelant les principes du **Conditional Design**. Un exemple concret est la performance « *Book Nodes & Edges* » [fig.4], où l'achat d'un livre par le public influence le processus, façonnant un dessin. L'achat déclenche l'application de règles spécifiques par des assistants, constituant ainsi un protocole. Les résultats varient en fonction des interactions avec les acheteurs et de leurs choix, soulignant la logique et l'interactivité avec les acteurs humains comme fondement du protocole. L'effacement de l'auteur est également une caractéristique du protocole, illustré par **Sol LeWitt** dans ses « *Wall Drawings* ». Bien que le designer initie le protocole, il n'est pas nécessairement l'auteur du résultat final, soulignant que l'idée prévaut sur l'œuvre finie. En somme, cette méthodologie invite le graphiste à lâcher prise, et à accueillir l'erreur ou l'imprévu de manière ouverte, enrichissant ainsi la conduite du projet graphique.

*La pertinence du métier
de designer face à son outil.*

▲ Extrait d'interview⁶
de **BUELLET Stéphane**,
co-fondateur et
directeur artistique
du studio Chevalvert.
(cf. annexe)

▲ **Étienne Mineur**⁷,
« Réflexions provisoires
liées aux intelligences
artificielles », blog,
16 février 2022.

L'intégration d'un protocole dans le processus créatif permet au designer d'établir des règles anticipant une diversité de résultats au-delà de son imagination. La question de la maîtrise du designer sur l'aspect aléatoire du protocole se pose. Parallèlement, l'émergence actuelle de l'Intelligence Artificielle (IA), en tant qu'outil génératif intelligent, soulève des interrogations quant à la crédibilité du métier de designer. Bien que reconnus pour leur rapidité, les outils basés sur le *Machine Learning* et le *Deep Learning* (*apprentissage automatique et apprentissage profond*) soulèvent des préoccupations quant à la délégation de responsabilités des designers à ces systèmes intelligents. Comme l'explique **Stéphane Buillet**, les IA « *dépourvues d'intention et de compréhension culturelle, psychologique, sociale, du contexte, [...] de l'histoire de l'art* »⁶, c'est-à-dire de pensées autonomes, génèrent des résultats déconnectés du sens commun, ce qui implique l'intervention du designer pour compléter ces lacunes en appliquant ses capacités et son discernement. Aussi l'IA ne génère pas intrinsèquement de sens, comme l'indique le designer **Étienne Mineur** : « *c'est à nous d'y trouver du sens à travers nos choix, notre imaginaire et notre expérience de la vie* »⁷. Le designer, même en utilisant des outils génératifs avancés, conserve la responsabilité de donner sens aux résultats de ces outils, préservant ainsi la pertinence de son rôle dans le processus créatif. **Stéphane Buillet** l'affirme : « *La responsabilité du projet ne pourrait jamais être livrée complètement à un outil* ». Le processus créatif du designer, alimenté par ses recherches et ses compétences, transcende le résultat automatisé obtenu par ces outils. Le designer intègre une réflexion approfondie, considérant divers paramètres afin de répondre de manière exhaustive aux attentes du commanditaire.

○ Conclusion

La réflexion sur l'intégration du protocole dans la création graphique, et son impact positif sur la diversification des hypothèses de projets, soulignent l'importance de méthodologies innovantes dans le processus créatif du designer. En somme, le protocole représente une méthodologie novatrice qui contribue à l'enrichissement du processus créatif.

Cependant, cette approche suscite des questions sur ses éventuelles limites. Parallèlement, la remise en question de la place de l'outil dans le design invite à un regard rétrospectif sur l'histoire des innovations, rappelant que des inquiétudes similaires ont émergé lors de grandes avancées telles que l'invention de l'impression ou de la photographie. Ces considérations incitent à se demander comment appréhender l'émergence de nouveaux outils dans le design : comme une menace potentielle ou comme une opportunité pour l'exploration de nouveaux horizons créatifs ? Malgré les réticences du public envers les IA, il est impératif de les envisager comme des atouts au service des designers, ouvrant des perspectives d'optimisation et de créativité. Une intégration judicieuse de ces technologies peut engendrer des progrès significatifs et une évolution bénéfique dans le domaine du design. ■

○ Étude de cas

Couvertures de livres numériques réalisées dans le cadre du projet ReLire (2015 - 2016) pour la société FeniXX.



Comment redonner une couverture aux livres numérisés qui n'en n'ont plus ? Le projet *ReLire* (*Registre des livres indisponibles en réédition électronique*) à la demande de la société FeniXX (*Fichier des Éditions Numériques des Indisponibles du XX^e siècle*) de 2015 à 2016, a pour objectif de redonner une couverture aux livres ayant perdu les leurs lors de leur numérisation. La génération de ces couvertures, réalisée par **Coraline Mas - Prévost** (*responsable de la direction artistique*) en collaboration avec **Louis Éveillard** (*responsable de la programmation*) au moyen d'un programme suit un système graphique qui se base sur plusieurs variables extraites des métadonnées du livre en question. Ces couvertures générées en grand nombre sont ensuite fusionnées avec le texte scanné par la Bibliothèque nationale de France (BNF) pour créer un fichier ePub distribué sur des plateformes de ventes de livres numériques en ligne, dont Amazon, Apple et Google.

Le projet a permis de réaliser une collection de couvertures différenciées malgré quelques invariants : format, informations textuelles (*titre, sous-titre, auteur, maison d'édition*), et identité visuelle marquée. On peut observer qu'un certain degré de systématisme est établi grâce à un gabarit, car les éléments typographiques semblent obéir à une logique uniforme : les justifications demeurent constantes, la taille des polices varie en fonction qu'il s'agisse du titre ou de l'auteur, le titre principal est mis en évidence en utilisant une police en gras et avec une taille de caractères supérieure, tandis que le titre secondaire est en italique au corps moins important, et l'interlettrage reste similaire. Un autre élément au poids graphique important se réitère à chaque couverture : un triangle, dont deux sommets restent en contact avec deux bords du format. Ce qui semble être une simple forme géométrique peut évoquer l'idée d'un pli, en prenant en considération le contexte des couvertures de livres, représentant

une page qui se tourne, peut être dans l'optique de représenter le livre sous sa forme matérielle. Cette éventuelle référence à une page tournée est renforcée par l'orientation systématique de ce triangle, toujours positionné du côté droit du format, rappelant ainsi le sens de lecture d'un livre.

Néanmoins, ces couvertures présentent également des distinctions, notamment en ce qui concerne la typographie employée, où l'on observe l'utilisation de polices tant avec empattements (*Linux Libertine*) que sans empattements (*Linux Libertine*), par exemple. On peut aussi constater que la palette de couleurs est diversifiée, englobant à la fois des couleurs vives et ternes, ou de nuances foncées et claires. Par ailleurs, on peut repérer la présence de motifs constitués de formes géométriques simples telles que des cercles, des carrés, et des lignes. Aussi, le triangle, représentant un pli, visible sur chacune des couvertures, semble différent à chaque fois, mais pourtant se retrouve parfois identique sur certaines d'entre elles. Aucune couverture n'est similaire, seuls quelques paramètres permettent de percevoir des catégories de genres littéraires.

Ces choix graphiques ne semblent pas nécessairement refléter le contenu des livres. Les couvertures ne comportent pas de visuels (*photographies, illustrations...*) qui feraient écho au sujet abordé. Au contraire, le projet opte pour un style minimaliste et épuré, découlant de son objectif principal qui est de restaurer les couvertures de nombreux livres ayant perdu les leurs suite à leur numérisation. Leur conception est basée sur un système génératif piloté par un algorithme, et ce choix s'inscrit dans une démarche d'efficacité, répondant à une certaine urgence. De plus, ces livres disposant d'une couverture personnelle sous leur forme matérielle, il est en revanche moins nécessaire d'en posséder une lorsque le livre

se retrouve numérisé, et disponible sous forme de fichier. L'attention portée à son esthétique peut être moindre dans la mesure où le livre ne revêt plus le statut d'objet aux yeux de l'utilisateur. En perdant sa matérialité, il perd déjà de nombreux aspects tels que le choix du papier ou du format, parmi d'autres. Le processus de numérisation vise à rendre la lecture accessible à un public plus large. Ainsi, dans ce contexte, le projet privilégie davantage la praticité d'une identification simple, favorisant une organisation efficace de milliers de livres grâce à une identité visuelle facile à produire et adaptable à l'infini. En conséquence, les couvertures générées de cette manière perdent leur caractère individuel et leur style distinct au profit d'une couverture impersonnelle, générique, qui pourrait s'appliquer à de nombreux autres contenus, entraînant une forme de standardisation.

On retiendra que l'algorithme employé dans ce projet n'a donc pas l'objectif de trouver un design exclusif et adapté pour chacune des œuvres : ici, le principe de design génératif a pour unique fonction de regrouper des livres par catégories tout en les différenciant grâce à une couverture unique à chacun par un design facile à reproduire en suivant un protocole simple. Dans ce cas étudié, le design génératif, qui respecte des critères prédéfinis par un protocole, a été opté afin de faciliter la conception de milliers de couvertures répondant à une même charte graphique, en se déchargeant de la responsabilité de trier chacun des livres, tout en garantissant de ne jamais générer deux couvertures identiques. Cette tâche fastidieuse est plus facile à déléguer à un algorithme informatique qui garde en mémoire toutes les couvertures précédemment générées, et qui analyse rapidement le contenu d'un livre sans que l'on ait besoin de le lire dans son entièreté. ■

Interview

Stéphane Buellet

Co-fondateur et directeur artistique de Chevalvert, un studio de design basé à Paris depuis 2007. Le studio se démarque par son approche distinctive de l'image, privilégiant l'orientation objet et design génératif, accordant une importance équivalente au processus et au résultat.

24

Juste, avant de commencer, pourriez-vous partager quelques informations sur vous? Quel est votre rôle et votre métier au sein de l'entreprise? Depuis combien de temps travaillez-vous chez Chevalvert?

En tant que designer graphique, co-gérant et directeur artistique, je suis impliqué dans des projets centrés sur les interfaces d'installations. Mes responsabilités incluent la création d'identités, la réalisation d'animations liées au *motion design*, ainsi que la gestion des aspects paramétriques, c'est-à-dire la conceptualisation systémique des identités et leurs applications. Mon rôle englobe à la fois des tâches de gestion et de direction artistique. Bien que Chevalvert existait déjà, mon associé Patrick et moi l'avons entièrement repensé et refondé en 2007.

Le studio Chevalvert se caractérise aujourd'hui par l'utilisation d'outils génératifs créés par vos soins. Est-ce que cette approche a toujours été en place, ou bien est-elle le résultat d'une évolution au fil du temps? Auquel cas, comment fonctionniez-vous avant?

À l'origine, Chevalvert était un studio de design sans spécificité artistique, mais notre travail sur la création par le code pour les installations a intégré une dimension artistique basée sur la création numérique. À partir de 2014, nous avons délibérément appliqué cette culture du code créatif, du paramétrique et du génératif à notre identité et à notre cœur de métier.

Au fil du temps, notre approche a évolué vers l'utilisation d'outils qui animent des chartes graphiques. Nous ne nous limitons plus à livrer une charte graphique sous forme de PDF, mais nous proposons plutôt un outil permettant de donner vie à une identité en ligne. Ce générateur

est conçu pour être adaptable, offrant des possibilités étendues aux graphistes expérimentés tout en simplifiant l'interface pour les utilisateurs novices, évitant ainsi toute altération involontaire de la charte graphique. Les outils de design que nous fournissons sont donc adaptés à l'utilisateur et à ses compétences.

Pourquoi avez-vous opté pour un outil génératif dans votre processus de création? Comment en avez-vous eu l'idée?

Notre approche est intimement liée à notre histoire, avec une forte connexion aux systèmes. Nous concevons des systèmes visuels, poétiques et narratifs en pensant non pas pour une conception isolée, mais pour des séries. Ce processus était déjà en cours bien avant l'essor et l'engouement spéculatif autour du génératif pendant la période du Covid-19, qui ont amplifié cette pratique, jusque-là moins médiatisée.

25

L'idée est venue naturellement, nourrie par notre interaction avec les technologies et leur utilisation artistique, combinée à notre engagement dans des questions de commandes, de design, de relations clients et de processus. Nous avons fusionné deux univers a priori distincts: d'une part, celui du code, de l'application et des systèmes, et d'autre part, celui de l'identité visuelle, du rôle du designer et du design graphique.

Comment utilisez-vous ces outils dans vos projets? À quel(s) moment(s) intervient-il dans le processus de création?

On les conçoit comme des éléments qui permettent de créer une identité, c'est-à-dire que sans eux on ne pourrait pas concevoir l'identité, parce qu'ils

utilisent un fragment de code qui permet de générer quelque chose qui serait laborieux ou impossible de faire à la main. Ce sont des outils que l'on utilise à la conception, et si ils sont bien pensés, on peut les réutiliser. Nous les intégrons en complément dans nos rendus de commande pour fournir à l'entreprise des outils d'application permettant des adaptations faciles de posts sur les réseaux sociaux, affiches, etc.

L'incorporation de protocoles dans nos projets nous permet d'acquérir les outils appropriés pour concrétiser notre vision. Il est essentiel de déterminer non seulement l'outil adéquat pour notre projet, mais aussi la manière de le mettre en œuvre. Cette approche protocolaire reflète et correspond à une philosophie spécifique, une vision propre au travail du designer graphique.

Ressentez-vous ce protocole comme une «contrainte» ou cela-vous apporte-t-il une liberté créative? Vous sentez-vous libre d'apporter des modifications?

N'importe quel outil a ses contraintes, on ne peut pas tout faire avec un seul outil. Cependant, cette approche enrichit la créativité. Au sein du studio Dia, des protocoles et générateurs, notamment pour la vidéo, sont spécifiquement conçus. Les outils créés en interne ne sont pas généralistes comme la Suite Adobe, mais spécialisés pour chaque projet. Bien que chaque outil ait des limitations, capitaliser sur des similitudes entre projets permet d'économiser du temps en réutilisant des éléments déjà produits.

Bien sûr, nous avons la liberté d'effectuer des ajustements. Cependant, cela dépend du budget, du calendrier, c'est-à-dire des contraintes liées à la réalité quotidienne qui déterminent si nous disposons

du temps nécessaire pour les apporter. Notre approche repose sur des versions successives : nous livrons une première version au client et convenons d'apporter d'éventuelles modifications, en fixant un nombre d'heures pour cela. À la fin de ce délai, le client nous donne ses retours pour d'éventuelles modifications.

En abordant l'aspect technique des protocoles, on fait référence généralement à des outils en ligne utilisant le protocole HTTP. Le client peut y accéder via un navigateur, tandis que le designer dispose d'un accès au serveur FTP permettant la modification des fichiers au besoin. Ces modifications, une fois effectuées, s'appliquent sur le site web, visible par les utilisateurs après un rafraîchissement de la page.

Avez-vous l'impression de garder constamment une certaine maîtrise sur vos projets? Pouvez-vous être tenté de déléguer l'entière responsabilité de vos projets à vos outils?

Tant que le projet n'est pas livré, la maîtrise est totale. Seules les interactions avec le commanditaire vont façonner le projet. Ce qui fait un bon projet, ce n'est pas seulement un bon concepteur : c'est un bon concepteur qui rencontre un bon commanditaire. C'est à ce stade que de nombreux graphistes ressentent de la frustration, car une fois les fichiers remis au client, celui-ci peut les modifier librement. Il est donc crucial d'adopter une approche pédagogique, expliquant les principes de respect de la conception, de la création, ainsi que les droits et devoirs. Dans le domaine du design, l'aspect social et l'interaction psychologique avec le client sont essentiels et ne doivent pas être négligés. Maintenir un certain contrôle implique également une bonne connaissance du commanditaire.

Les Intelligences Artificielles offrent des avantages, comme la rapidité dans des tâches spécialisées. Toutefois, l'IA est dépourvue d'intention

et de compréhension culturelle, psychologique, sociale, ainsi que du contexte, du commanditaire, de ses concurrents et de l'histoire de l'art. D'ailleurs, telle qu'elle est entraînée, on ressent souvent un certain paternalisme propre à l'IA dans les images générées. Confier intégralement un projet à un outil est peu judicieux, car cela néglige les besoins spécifiques du client, pouvant conduire à des résultats génériques sans considération de la réalité ou des concurrents. La responsabilité finale reste toujours celle du designer, car la création implique une interaction humaine. Dans des domaines comme la photographie, l'IA peut générer des images, mais sans intention ni analyse qualitative. Croire que la technologie peut résoudre tout est une illusion.

Avez-vous l'impression de ne plus être l'auteur de certains projets quand le résultat fini vient d'un processus basé sur l'aléatoire?

Non. L'aléatoire absolu n'existe pas. Ce que nous utilisons est plutôt une simulation de l'aléatoire, connue sous le terme de « *pseudo random* » (« *aléatoire* » en anglais). Cela repose sur des variations de nombres complexes, ce qui signifie que nous avons une certaine capacité à le contrôler. Finalement, nous définissons des limites en établissant un minimum et un maximum pour encadrer l'utilisation de l'aléatoire.

On peut aussi parler de l'aléatoire « *seed random* » (« *graine* » en anglais). Si l'on introduit une valeur spécifique dans un algorithme qui génère un nombre aléatoire, alors à chaque fois que l'on rentrera cette valeur, c'est le même résultat qui en ressortira. L'algorithme, employant une fonction mathématique complexe plutôt qu'un processus véritablement aléatoire, produit un résultat prévisible.

Selon vous, le processus de création est-il tout aussi important que le résultat, et pourquoi?

Je suis persuadé de cela. Souvent, on avance que le style est le fruit d'un résultat, mais en réalité, le style et la qualité de la réponse découlent inévitablement du processus instauré. Le résultat et le processus forment un ensemble indissociable, étroitement lié. Les méthodes de travail peuvent différer en fonction de l'approche adoptée (*travail assidu et régulier par opposition à une tâche exécutée hâtivement sur une courte période*), mais elles mèneront invariablement à des résultats de qualité. ■



Bibliographie

- ▲ BOHNACKER Hartmut, GROß Benedikt, LAZZERONI Claudius. *Design génératif : concevoir, programmer, visualiser*. Paris, 15 rue de Turbigo : Pyramyd NTCV, 2010, 476 p. 978 - 2 - 35017 - 215 - 6.
- ▲ BOUSTEAU Fabrice, LAVRADOR Judicaël. *La belle vie numérique I : 30 artistes de Rembrandt à Xavier Veilhan*. Beaux Arts Éditions, 2017, 111 p. (Titre de la Collection). 979 - 10 - 204 - 0377 - 3.
- ▲ DE MÈREDIEU Florence. *Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique*. Larousse, 2005, 239 p. (Comprendre & reconnaître). 2 - 03 - 505542 - 3.
- ▲ DONNOT Kévin, LANTENOIS Annick, REAS Casey & MCWILLIAMS Chandler. *n° 18 - Graphisme en France : code outils design*. cnap, 2012, 48 p. (Graphisme en France). 1286 - 2584.
- ▲ EVEILLARD Louis. *Couvertures Génératives*. In : Louis Eveillard [en ligne]. Louis Eveillard. Disponible sur : <https://www.louiseveillard.com/projets/couvertures-generatives> (consulté le 26 octobre).
- ▲ LAUB Julia, BOHNACKER Hartmut, GROß Benedikt, LAZZERONI Claudius. *Design génératif : concevoir, programmer, visualiser*. Paris, 15 rue de Turbigo : Pyramyd NTCV, 2010, 476 p. 978 - 2 - 35017 - 215 - 6.
- ▲ Mass Moca. *Sol Lewitt : une rétrospective de dessins muraux* [en ligne]. Mass Moca, 2021. Disponible sur : https://massmoca.org/search_gcse?q=wall+drawing (consulté le 27 novembre 2023).
- ▲ MAZURE Anthony. *Design sous artifice, présentation aux Webmardi* [en ligne]. ILLIET Marine & MASURE Anthony, 2023. Disponible sur : <https://www.anthonymasure.com/conferences/2023-06-design-sous-artifice-webmardi-lausanne> (consulté le 9 octobre 2023).
- ▲ MINEUR Étienne. *Réflexions provisoires liées aux intelligences artificielles* [en ligne]. Étienne Mineur, 16 février 2022. Disponible sur : <https://etienne.design/2022/02/16/ai-3/> (consulté le 2 novembre).

- ▲ MURIT Ivan. *works* [en ligne]. Ivan Murit. Disponible sur : <https://ivan-murit.fr> (consulté le 28 novembre).
- ▲ NIRCHIO Liza. *Les aléas du design ou l'aléatoire dans le processus de création*. Art et histoire de l'art, 2018, 90 p.
- ▲ OZERAY Etienne. « Pour un design graphique libre », mémoire de 4e année, ÉnsAD, juin 2014. Disponible sur : http://www.etienneozera.fr/PourUnDesignGraphiqueLibre_v2.1/PourUnDesignGraphiqueLibre_v2-1_screen.pdf
- ▲ Revue Étapes. *Étapes – numéro 239 : Design & Algorithmes*. Pyramyd, 2017, 206 p. (Revue Étapes). 979 - 1092227291.
- ▲ SALMON Béatrice, MARRIER Véronique. *n° 28 - Graphisme en France 2022, Création, outils, recherche*. Media Graphic à Rennes : cnap, 2022, 160 p. (Graphisme en France). ISSN 2553 – 629X.
- ▲ STEREO LUX. *Cycle IA : Retour sur la conférence « l'imagination artificielle »* [vidéo en ligne]. Stereolux, 2017, 1h 54min 12. Disponible sur : <https://www.stereolux.org/blog/cycle-ia-retour-sur-la-conference-l-imagination-artificielle> (consulté le 2 octobre 2023).
- ▲ STEREO LUX. *Design graphique et intelligence artificielle : vers un design algorithmique ?* [en ligne]. Stereolux, 2017. Disponible sur : <https://www.stereolux.org/blog/design-graphique-et-intelligence-artificielle-vers-un-design-algorithmique> (consulté le 2 octobre 2023).
- ▲ WIKIPÉDIA. *Art algorithmique* [en ligne]. Wikipédia, 2016. Disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Art_algorithmique (consulté le 2 octobre 2023).
- ▲ WIKIPÉDIA. *Design Génératif* [en ligne]. Wikipédia, 2018. Disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Design_génératif (consulté le 21 septembre 2023).
- ▲ WIKIPÉDIA. *Wall Drawings* [en ligne]. Wikipédia, 2018. Disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Wall_Drawings (consulté le 9 octobre 2023).
- ▲ WOUTERS Roel, PUCKEY Jonathan, PAULUS Edo, MAURER Luna. *Conditional Design* [en ligne]. 2008. Disponible sur : <https://www.conditionaldesign.org/index.html> (consulté le 20 octobre).



Remerciements

J'adresse mes sincères remerciements à Mme Mouveaux et M. Sion pour leur encadrement précieux, leurs conseils éclairés et leur soutien constant qui ont grandement contribué à l'aboutissement de cet article. Ma gratitude s'étend également à toute l'équipe pédagogique, dont l'expertise et l'inspiration ont enrichi mon parcours académique.

Enfin, je souhaite exprimer ma reconnaissance envers toutes les personnes qui, de près ou de loin, ont participé à la réalisation de ce travail, en particulier Stéphane Buelllet pour sa disponibilité à répondre à mes questions et pour m'avoir éclairé de son point de vue. Leurs contributions ont grandement enrichi cette expérience et ont joué un rôle crucial dans la qualité finale de cet article.

Merci du fond du cœur à tous ceux qui ont été impliqués dans ce projet. Votre collaboration et votre soutien ont été essentiels, et je suis reconnaissante de pouvoir partager le fruit de ce travail avec vous.

Graphisme procédural :
repenser le processus créatif

Présenté par Mathilde Olanier,
sous le tutorat de Mme Mouveaux et M. Sion.

Roubaix, décembre 2023
E.S.A.A.T, école des arts appliquées et du textile
DNMADe3 Design Graphique,
mention Édition Multisupports.

