

Graphisme

Cet article est une *ébauche* concernant l'écriture.

Vous pouvez partager vos connaissances en l'améliorant (*comment* ?) selon les recommandations des *projets correspondants*.

Le **graphisme** est une discipline qui consiste à créer, choisir et utiliser des éléments graphiques (*dessins*, caractères *typographiques*, *photos*, *couleurs*, etc.) pour élaborer un *objet de communication* et/ou de *culture*. Chacun des éléments est symbolique et signifiant dans la conception du projet, selon les axes définis éventuellement avec d'autres intervenants du domaine de la *communication*, dans le but de promouvoir, informer ou instruire.

Selon Annick Lantenais, « le design graphique peut être défini comme le traitement formel des informations et des savoirs. Le designer graphique est alors un médiateur qui agit sur les conditions de réception et d'appropriation des informations et des savoirs qu'il met en forme^[1]. » Selon ses domaines d'intervention (illustration, *affiche*, *communication d'entreprise*, *presse*, *édition*, *packaging*, *publicité*, *design web*, signalétique, identité visuelle, etc.), il fait partie de la chaîne graphique liée à l'*imprimerie* ou à d'autres médias.

Bien qu'actuellement le terme *design graphique* soit parfois jugé trop vague par certains (particulièrement en *France* et en *Suisse*), il devient de plus en plus populaire dans les pays de la francophonie^[2] et est généralement préféré au terme « graphisme » au *Québec*^{[3],[4]} et dans le *Canada francophone*^[5].

Histoire

Premiers pas



Page de la bible de Gutenberg, deux colonnes, 42 lignes.



Page d'ouverture du livre *The Life and Death of Jason* de William Morris, 1895.

Bien que les termes « graphisme » et « design graphique » soient des inventions du *XX^e siècle*, l'histoire du graphisme suit celle de l'humanité depuis les grottes de *Lascaux* jusqu'aux néons publicitaires du quartier *Ginza* à Tokyo. Depuis les débuts du graphisme jusqu'à aujourd'hui, où la *communication visuelle* est devenue omniprésente, il a toujours été délicat de tracer la ligne de distinction qui sépare le graphisme de la publicité et de l'art, avec lesquels le graphisme partage certains principes, théories, pratiques ou langages. Un début de réponse pourrait être de définir la publicité comme étant une pratique dont le but est la vente de produits et de services tandis que le graphisme cherche à ordonner l'information, à donner forme à des idées et à communiquer des émotions à travers des objets graphiques.

Les peintures des grottes *Lascaux* (en Dordogne, 18 000 et 15 000 ans avant J.-C.) et la naissance de l'écriture (en *Mésopotamie* à *Sumer*, vers 3500 avant notre ère) peuvent être considérés comme des éléments fondateurs de la communication visuelle. Par la suite, ce qui deviendra le graphisme va suivre l'évolution humaine et en particulier celle de l'écriture, puis celle de la diffusion des images.

Âge du graphisme classique

Durant une période qui va de 700 av. J.-C. jusqu'à la fin des *années 1970*, l'histoire de l'imprimerie et des écritures typographiques correspond avec une expression graphique essentiellement construite autour de la lettre : l'écriture phénicienne (1200-1100 avant notre ère), la capitale romaine, puis la minuscule carolingienne (ou Caroline), la calligraphie gothique puis la typographie gothique utilisée par *Johannes Gutenberg* (vers 1440). La Bible qu'il réalisa en 1444-1445 à *Mayence* est la première grande œuvre réalisée avec cette nouvelle technologie qu'est l'impression par caractères métalliques mobiles. Son invention permettra une diffusion plus large des livres, ce qui était jusqu'ici impossible. *Alde Manuce*, lui, est considéré comme un imprimeur de la deuxième génération, il développera un style et une structure pour ses livres qui reste encore aujourd'hui d'actualité. Cette époque est souvent définie comme « humaniste » à cause de l'emploi pendant la *Renaissance* italienne d'une écriture manuscrite ronde (issue de la Caroline) que nous appelons écriture « humanistique ». Par la suite le graphisme

connaîtra une évolution lente au gré des évolutions techniques et culturelles, plus que de significatifs changements.

Au début du *XIX^e siècle*, la popularisation de la *lithographie* libère le dessinateur professionnel de toute contrainte formelle : la fantaisie créatrice peut alors s'exprimer. À la fin du *XIX^e siècle*, on voit un effort, en particulier au Royaume-Uni, pour créer une distinction entre les arts et les arts appliqués. En effet, de 1891 à 1896 *William Morris* publie les livres les plus significatifs en matière d'art graphique du mouvement *Arts and Crafts* (littéralement « Arts et artisanats ») et en les vendant, prouve qu'il existe un marché pour des œuvres graphiques, aidant ainsi à son émancipation. En France et en Belgique, *William Morris* inspirera notamment la mouvance *Art nouveau* puis *Art déco*.

Époque contemporaine

Au *XX^e siècle*, l'*industrialisation*, la société de consommation, l'émergence de nouveaux médias, du *marketing* et de la *publicité*, mais aussi le développement de disciplines connexes (*design* et *architecture*) favorisent l'émergence d'un nouveau type d'emplois spécialisés dans la création graphique pour valoriser les outils de communication. Le graphiste devient alors celui qui formalise et clarifie un message de communication, puis qui le met en page graphiquement. Mettant tour à tour son intellect puis sa créativité graphique au service d'une commande, « le graphiste » est alors moins considéré comme un artisan. En 1950, l'*Alliance graphique internationale* est fondée à Bâle, dès cette époque puis dans les *années 1960* et *1970*, avec le développement de la *publicité*, quelques affichistes se rendent célèbres comme *Cassandre*, *Savignac*, *Villemot*, *Jacno*, etc. Les affiches sérigraphiées de *Mai 68* sont célèbres. Plus tard quelques graphistes sont reconnus en tant qu'artistes : *Roman Cieslewicz* ou *Grapus* pour l'affiche politique, *Jean Widmer* pour l'Identité visuelle. d'*Andy Warhol* à *Bazooka*, c'est dans le contexte contemporain que la discipline et le terme « graphisme » se popularisent, tout comme le *design*, la *bande dessinée* ou la *vidéo*.

En grande et petite *bibliophilie* apparaissent en France à partir de 1945 des maquettistes et graphistes qui vont renouveler le *livre* à partir de recherches typographiques, d'audace de mise en page et d'utilisation de la couleur. Au sein du *Club français du livre* et des « clubs » rivaux le chef de file est *Pierre Faucheux*, on citera encore *Massin*, *Jacques Daniel*, *Jacques Darche*.

Enseignement

Article détaillé : *Graphiste*.

Le terme de *graphiste* correspond à un cursus précis dispensé dans des écoles qui préparent aux différents métiers du graphisme, parmi les plus prestigieuses nous pouvons citer des écoles publiques tel que l'école *Estienne* ou l'*Ensad*. Connaissance de la *typographie*, de l'usage des signes et des *images*, de l'art de la mise en page, composent les bases de l'enseignement qui peut se voir compléter par des spécialisations dans le domaine de

l'imprimé (*édition*), de l'interactivité (*web*, *multimédia*), voire de l'illustration ou de l'animation (« *motion design* »). De nos jours, les graphistes travaillent principalement sur ordinateur à l'aide de trois logiciels. Le premier sert à traiter et retoucher des photos et des images, le second à faire du dessin vectoriel (utilisation notamment de la *courbe de Bézier*), et enfin, le dernier est un logiciel de mise en page. Celui-ci permet de réunir les éléments des deux premiers logiciels, de gérer la typographie du texte et de mettre en page tous ces éléments

Design graphique

Le *design graphique* est une discipline professionnelle qui a pour objectif de créer des objets de *communication visuelle* (*logotype*, *livre*, éléments de *signalisation routière*, *affiche*, brochure, site *web*, etc.).

Dans la francophonie^[6], le terme design graphique devient de plus en plus populaire mais est parfois jugé trop vague par certains (particulièrement en *France* et en *Suisse*) qui préfèrent utiliser le terme graphisme. *Design graphique* est cependant préféré au *Québec*^{[3],[7]} et dans le *Canada* francophone^[8].

Notes et références

- Cet article est partiellement ou en totalité issu de l’article intitulé « Design graphique » (voir la liste des auteurs).
- ↑ DDDAAA, *colloque sur le design graphique*
- ↑ La définition francophone de l'Icograda fait référence au « design graphique »
- ↑ Le regroupement professionnel des graphistes Québécois se nomme la *Société des designers graphiques du Québec* (SDGQ)
- ↑ Les universités Québécoises enseignent ce qu'on décrit ci-haut comme le « graphisme » dans le cadre de programmes de Design Graphique (par exemple, l'*École de design de l'UQAM*)
- ↑ Le regroupement professionnel des graphistes Canadiens se nomme, en français, *Société des designers graphiques du Canada* (GDC)
- ↑ La définition francophone de l'Icograda fait référence au *design graphique* et non pas au *graphisme* : http://www.icograda.org/web/about-fr/about.shtml
- ↑ Les universités Québécoises offrent des programmes de Design Graphique (par exemple, l'*École de design de l'UQAM*)
- ↑ Le regroupement professionnel des graphistes Canadiens se nomme, en français, *Société des Designers du Canada* (GDC)

Bibliographie

- Michel Wlassikoff, *Histoire du graphisme en France*, Les Arts Décoratifs, 2005 (ISBN 978-2-9014-2264-8)
- Josef Müller-Brockmann, *Grid Systems in Graphic Design*, Éditions Arthur Niggli (ISBN 978-3-7212-0145-1)
- Adrian Frutiger, *L'Homme et ses Signes*, Éditions Atelier Perrousseaux (ISBN 978-2-9112-2005-0)

- Christelle Capo-Chichi, *Guide du graphiste indépendant*, Éditions Pyramyd, 2006
(ISBN 978-2-9105-6580-0)
- Alan et Isabella Livingston, *Dictionnaire du graphisme*, Éditions l'Univers de l'art, traduction de l'édition anglaise chez Thames & Hudson, 1998
(ISBN 2-8781-1143-5)
- *Les cahiers du Musée national d'art moderne* n^o 89, numéro spécial design graphique, automne 2004
(ISBN 2-8442-6251-1)
- Michel Wlassikoff, *Mai 68, l'affiche en héritage*, Éditions Alternatives, 2008 (ISBN 2-8622-7549-2)

Sujets connexes

- | | | |
|--|---------------------------------|------------------------------|
| ◦ <i>Graphistes célèbres</i> | ◦ <i>Couleur</i> | ◦ <i>PAO</i> |
| ◦ <i>Affichiste</i> | ◦ <i>Colorimétrie</i> | ◦ <i>WYSIWYG</i> |
| ◦ <i>Style international</i> (Suisse) | ◦ <i>Charte graphique</i> | ◦ <i>PostScript</i> |
| ◦ <i>Emigre</i> | ◦ <i>Créanum</i> | ◦ <i>Fonte de caractères</i> |
| ◦ <i>Étapes</i> , revue française | ◦ <i>Logotype</i> | ◦ <i>Ambigram</i> |
| ◦ <i>Alliance graphique internationale</i> (AGI) | ◦ <i>Studio graphique</i> | |
| ◦ <i>Icograda</i> | ◦ <i>Graphisme publicitaire</i> | |



Portail de l'écriture

Ce document provient de « <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Graphisme&oldid=101028700> ».

Catégories :

- *Arts graphiques*
- *Graphisme*
- *Industrie graphique*

Catégories cachées :

- *Wikipédia:ébauche écriture*
- *Portail:Écriture/Articles liés*
- *Bon article en persan*

Annexes

Articles connexes

Disciplines connexes

- | | |
|--|----------------------------|
| ◦ <i>Typographie</i> | ◦ <i>Identité visuelle</i> |
| ◦ <i>Marketing</i> | ◦ <i>Mise en page</i> |
| ◦ <i>Communication</i> | ◦ <i>Design</i> |
| ◦ <i>Illustration</i> | ◦ <i>Publicité</i> |
| ◦ <i>Maison d'édition</i> | ◦ <i>Packaging</i> |
| ◦ <i>Directeur artistique</i> (DA) | ◦ <i>Multimédia</i> |
| ◦ <i>Brevet de technicien supérieur - Communication visuelle</i> | |