

Histoire et transmission : un enjeu du design graphique ?

Journée d'étude
17 mai 2011.
9h – 12h 30 et 14h – 17h 30

École régionale des beaux-arts de Valence
Option « design graphique »
Place des beaux-arts
26000 Valence

04 75 79 24 00

<erba@erba-valence.fr>
<<http://www.erba-valence.fr>>

Responsables du projet :
Annick Lantenois, historienne et théoricienne du design graphique,
enseignante à l'École régionale des beaux-arts de Valence

Gilles Rouffineau, photographe et théoricien, enseignant à l'École
régionale des beaux-arts de Valence

PRÉAMBULE

Une journée d'étude consacrée aux lectures numériques en mars 2010, constitua la première proposition d'une recherche plus large consacrée au rôle du design graphique dans le traitement des savoirs dans la culture numérique.

Cette deuxième journée sera consacrée à l'écriture de l'histoire et à ses modes de transmission, profondément travaillés par l'émergence de la culture numérique. Elle sera articulée par deux tables rondes réunies par une même question : comment le design graphique peut-il accompagner la transmission de cette histoire ? Ou : comment la mise en forme, la mise en dispositif peuvent-elles influencer sur l'écriture, la diffusion et l'appropriation de l'histoire ?

HISTOIRE ET TRANSMISSION : UN ENJEU DU DESIGN GRAPHIQUE ?

Défini comme le traitement formel des informations, des savoirs et des fictions, le design graphique est l'un des outils que les sociétés occidentales inventèrent à partir de la fin du 19^e siècle pour rendre le monde plus intelligible. À ce titre, il existe entre l'histoire et le design graphique une proximité qui concerne la relation à l'événement, à l'émotion. Elle concerne le parti pris qu'adoptent l'historien ou le designer pour traiter les matériaux dont ils disposent. Traduction, interprétation : la mise en forme et en écriture détermine le mode de transmission et d'appropriation des contenus.

Les modalités de construction et de réception du récit historique ainsi que la conception dans le design graphique, comme l'ensemble des activités humaines, doivent répondre à une transformation de notre relation au temps à laquelle la culture numérique participe. Ce qui serait en jeu est la désactivation de l'organisation tripartite du temps, passé/présent/futur, au profit d'un « présent omniprésent ». Dans le prolongement (radicalisé) des révolutions industrielles du 19^e siècle, la formation d'une autre expérience du temps tendrait à désactiver une conception linéaire au profit d'une autre où la profondeur accueillerait des micro-linéarités dans des structures dynamiques. Et cette expérience du temps et concerne les conditions d'écriture de l'histoire et les formes de sa médiation pouvant se traduire par des dispositifs qui sont affaire de design.

Ces dispositifs publiés en ligne ou mis en espace d'exposition supposent une scénarisation, une organisation spécifique. Ils résultent d'une conception visuelle, d'un agencement qui induit des connexions, facilite des mises en relation. Ils participent de l'accès et conditionnent la construction dynamique du savoir.

¹ François Hartog, *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*, Seuil, « La librairie du XXI^e siècle », 2003.

TRACER, RETRACER L'HISTOIRE

modération Gilles Rouffineau

9h – 12h 30

Dans le contexte numérique, Roger Chartier décrit comment le lecteur d'un texte à vocation historique « peut à son tour, s'il en a le goût ou le loisir, refaire tout ou partie du parcours de la recherche. »
Ce rôle nouveau lui est octroyé par l'accès annexe à des documents originaux : textes, cartes, enregistrements sonores, etc., qu'il peut consulter et mettre en relation avec les hypothèses textuelles développées par l'historien. En complément de l'appareil traditionnel (notes, références, citations), cet accès modifie le contrat de crédibilité passé entre le scientifique et le lecteur.

Astrit Schmidt Burkhardt (Berlin)

«Designing History». George Maciunas, concepteur d'un système graphique visualisant dates et faits historiques.

«Designing History» était la raison d'être de Maciunas. Avec ses cartes et ses diagrammes sur l'histoire de la Russie, l'histoire de l'art et particulièrement sur Fluxus, Maciunas contribua de façon déterminante à la visualisation du savoir en diagrammes au 20e siècle. Ces travaux occupent une place particulière au sein de son œuvre, et ceci non seulement parce que Maciunas y a travaillé inlassablement sur une période de plus de vingt ans. Maciunas avait parfaitement conscience de leur valeur sur le plan historique, car il s'intéressait à la visualisation du savoir particulièrement en sa qualité de graphiste.

Sean Takats (Fairfax - Virginie)

Quel design pour le développement et le suivi des outils numériques pour l'histoire au service de tous

Le Center for History and New Media (Mason University) développe et héberge une centaine de sites web concernant les humanités numériques, les contenus pour l'enseignement, et les outils de recherche. Cette présentation s'attachera à présenter en détail certains de ces projets de recherche, les applications informatiques et programmes essentiels au CHNM tels que Zotero et Omeka. On précisera en quoi leur conception et leur organisation interne détermine l'usage et les perfectionnements futurs de l'expérience utilisateur.

² Roger Chartier, *Au bord de la falaise. L'Histoire entre certitudes et inquiétude*, Albin Michel, « Bibliothèque Histoire », 2009, p. 368.

Christophe Leclercq (France)

Qu'est-ce qu'E.A.T. ?

L'organisation Experiments in Art and Technology (E.A.T.) fut créée en 1966 pour faciliter la collaboration d'artistes et d'ingénieurs. En dépit de l'existence d'archives conséquentes, la compréhension de ses multiples activités (production, assistance, édition, etc.) et l'identité même de l'organisation demeurent confuses. L'observation d'une carte bleue perforée, utilisée pour la mise en relation d'artistes et d'ingénieurs, constitue ici le point de départ d'une réflexion sur la valorisation de ces archives à l'heure des Digital Humanities, susceptible d'en multiplier les approches.

Débat

MISE EN SCÈNE DE L'HISTOIRE

modération Annick Lantenois

14h – 17h 30

Selon l'anthropologue Georges Balandier, « le temps des structures cède face aux temps des événements ». Alors, la mise à distance requise à la fois par la construction du récit historique et par la construction d'un projet de design n'est-elle pas soumise au risque d'une spectacularisation des contenus ?

François Cheval (France)

Dispositifs interactifs et médiation

Le musée Nicéphore Niépce ambitionne d'expliquer tous les ressorts de la pratique photographique, depuis son apparition au XIXe siècle jusqu'à ses développements actuels. Outre les procédures d'exposition habituelles, il propose au public des dispositifs interactifs conçus en collaboration, notamment, avec le graphiste Michel Le Petit Didier et les designers de l'agence on-situ. Il s'agira de présenter ce qui est en œuvre dans la conception de ces dispositifs, de saisir comment est réfléchi la triangulation photographie / numérique / public.

³ Georges Balandier, *Civilisations et puissance*, L'aube, « Intervention », 2004, p. 9.

Marie-Sylvie Poli (France)

Modalités de réception des dispositifs de médiation des savoirs dans les expositions d'histoire : deux études de cas.

Comment « les publics » réagissent-ils aux différents dispositifs de médiation (scénographies, multimédia, etc.) utilisés aujourd'hui par les muséographes pour traduire et communiquer des savoirs, des valeurs, des émotions, des points de vue dans les musées d'histoire ?

Je propose de présenter les résultats de deux recherches en muséologie de la réception menées sur deux expositions d'histoire : *Spoliés ! L'aryanisation économique en France 1940-1944* présentée à Grenoble par le Musée de la Résistance et de la Déportation en Isère de juin 2010 à février 2011, et *Repères* l'exposition permanente de la Cité Nationale de l'Histoire de l'Immigration à Paris.

Thierry Fournier (artiste plasticien, Paris)

Pariétale

Table interactive de très grandes dimensions, Nestploria (Hautes-Pyrénées), avec EnsadLab / Surfaces sensibles et Orphaz

En 2010, Thierry Fournier est invité à concevoir, pour le musée Nestploria (grottes de Gargas), une table interactive multipoints et multi-utilisateurs de très grandes dimensions (4,80 x 1,20 m), permettant de consulter une série de "mains négatives" préhistoriques. Cette première européenne a donné un lieu à un projet de recherche mené au sein de l'EnsadLab (axe Surfaces Sensibles). En même temps qu'il jette un pont anthropologique entre des pratiques distantes de 27000 ans, ce projet concentre des enjeux à la fois muséographiques, esthétiques et technologiques qui seront abordés par l'auteur.

Débat

ÉLÉMENTS BIOGRAPHIQUES

François Cheval est conservateur en chef du Musée Nicéphore Niépce.

Thierry Fournier est artiste, enseignant à l'École nationale supérieure d'arts de Nancy.

Christophe Leclercq est historien de l'art, enseignant à l'École du Louvre, France.

Marie-Sylvie Poli est professeure en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université Pierre Mendès-France de Grenoble ; chercheure dans l'équipe Culture et Communication du Centre Norbert Elias (Université d'Avignon) (UMR 8562).

Astrit Schmidt Burkhardt est chercheure au Kunsthistorisches Institut, Freie Universität, Berlin.

Sean Takats est historien, professeur-assistant d'histoire à la George Mason University et directeur de recherche au Center for History and New Media, États Unis (Fairfax - Virginie)