



**HAL**  
open science

## Publier la recherche en design : (hors-)normes, (contre-)formats, (anti-)standards

Julie Blanc, Lucile Haute

### ► To cite this version:

Julie Blanc, Lucile Haute. Publier la recherche en design : (hors-)normes, (contre-)formats, (anti-)standards. Reel-virtuel, 2018. hal-02012893

**HAL Id: hal-02012893**

**<https://hal.science/hal-02012893>**

Submitted on 9 Feb 2019

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# [ Réel Virtuel ]

Accueil

À propos

Numéros

Appel à  
contributions

**> Publier la  
recherche en  
design :  
(hors-)normes,  
(contre-)formats,  
(anti-)standards**

# [ Réel Virtuel ]

## Julie Blanc, Lucile Haute

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

RÉSUMÉ BIOGRAPHIE(S) MOTS-CLÉS DISCIPLINE(S) PLAN

Le système de la publication scientifique repose principalement sur des revues appliquant des protocoles d'évaluation, des standards d'écriture et de mise en forme fixe. Comme nous le montrerons, cette dernière est souvent conceptualisée dans une acception strictement secondaire et sans effet de sens. Pourtant, la recherche en design et en art semble la mieux placée pour revendiquer des formes de publication de ses fruits qui échapperaient aux normes actuellement en usage (Bianchini, 2015). La question de la normalisation des formes de publication est indissociable de celle des processus de validation qui doivent répondre à des standards partageables par des communautés scientifique hétérogènes. Or, comment évaluer la production de sens d'une écriture interactive, voire même de la recevabilité de formes alternatives à l'écrit lorsque ces langages ne sont pas communs ? L'étude de quatre revues françaises de recherche dans le domaine de la création en art et en design,

# [ Réel Virtuel ]

Accueil

À propos

Numéros

Appel à contributions

*Après\Avant, Azimuts, Rosa B et Sciences du Design*, permet de rendre compte de la diversité des conceptions graphiques, interactives et éditoriales, toutes indissociables des choix techniques qui en permettent la mise en œuvre. Par effet de contraste, cette diversité révèle l'assèchement associé à la standardisation de la publication scientifique.

## Contraintes et contexte de la recherche en art et en design

Les fruits de la recherche en art et en design sont de différentes natures, allant de l'œuvre [1] à la documentation d'un processus, la constitution d'une base de données, l'élaboration d'une méthodologie, et jusqu'au texte académique. En outre, le champ de la recherche en art et en design est en plein bouleversement, en particulier en France [2].

[1] Au-delà de son acception artistique le terme est à entendre en tant que « produit concret du travail ». Alain Rey, *Dictionnaire Historique De La Langue Française*, Paris, Le Robert, 2011 1993. Dans le champ du design, sur



# [ Réel Virtuel ]

design et des arts  
à l'école de design,  
Paris, 2017.

communautés de  
recherche auxquelles se  
rattachent la recherche  
en design et l'émergence  
d'une communauté de  
recherche en design en  
France, voir les billets de  
Jocelyne Le Bœuf sur le  
blog de l'école de design  
Nantes Atlantique :

[http://blogs.lecoledede-  
sign.com/designethis-  
toires](http://blogs.lecoledede-<br/>sign.com/designethis-<br/>toires)

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à  
contributions**

l'écrit universitaire tandis que les autres cherchent à défendre la valeur scientifique d'autres formes de publication.

Dans le premier cas, le système de la publication scientifique dans des revues s'impose, qui applique des standards d'écriture et de mise en forme fixes, en vue de mesurer l'impact d'un article et, à l'échelle d'une carrière, l'importance d'un chercheur [7]. Le savoir est rationalisé, la connaissance, objectivée. Tant le classement de ces revues que les normes de la publication scientifique s'inscrivent dans la filiation d'une histoire remontant à la création des premières universités et bénéficiant aujourd'hui des possibilités offertes par les technologies numériques [8]. Quelques revues [9] se sont proposées d'étendre à l'écrit scientifique des expérimentations interactives, hypertextuelles, hypermédiatiques comparables à celles de la littérature numérique [10]



# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

~~2015-2016, l'esprit  
 Sciences de l'Éducation, Paris Descartes, n°  
 1538, 2007, p. 107-123  
 Sciences de l'Éducation, Paris Descartes, n°  
 1538, 2007, p. 107-123  
<http://www.cerpeducation.org>  
 Cahiers CESTEC (C)~~

n° 14, 1985, re-publié  
 dans *Réseaux*, vol. 5,  
 n° 27, 1987, p. 79-96.

alors au sens d'iconographie aussi bien que d'image mentale ou littéraire : « Une science qui accepte les images est, plus que tout autre, victime des métaphores. Aussi, l'esprit scientifique doit-il sans cesse lutter contre les images, contre les analogies, contre les métaphores **[13]**. » Quelques cinquante ans plus tard, analysant le rôle des images et des « inscriptions » (cartes, visualisation) dans la perception et compréhension d'une publication scientifique, Bruno Latour leur attribue un statut particulier en tant que matérialisation des « vues de l'esprit » qui se trouvent elles-mêmes « à mi-chemin du monde et de notre cerveau. [...] Le monde réel et l'esprit scientifique (se reflétant l'un l'autre), sont des *images virtuelles* produites par les humbles pratiques d'écriture et d'enregistrement **[14]** ». Pouvons-nous poursuivre et déplacer ces questions au delà des écritures visuelles (schéma, dessin) et photographiques, vers les écritures graphiques (au

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

sens du design graphique), interactives et multimédia ? Pour reprendre la typologie de Pierre-Damien Huygue **[15]**, quelle forme peut prendre une publication de recherche décidant de se positionner « en » ou « avec » le design plutôt que « sur » le design ?

Selon cette typologie, la tradition universitaire est celle d'une réflexion méthodologique objectivante : la recherche « sur ». La recherche « avec » l'art, le design, l'architecture ouvre « un champ méthodologique variable **[16]** », elle « travaille avec une pratique pour faire quelque chose qui n'est pas immédiatement inscriptible au nom de cette pratique **[17]** ». Enfin, la recherche « en » art et « en » design est libre de toute tradition institutionnelle. Elle « ne peut se passer de pratique **[18]** ». Elle invite à reconnaître que « la recherche [puisse] ne pas se déposer dans du discours **[19]** » jusqu'à souligner la

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à  
contributions**

valeur de formes non discursives.

Ainsi, en design comme en art, « la connaissance est pratique et doit pouvoir être incarnée, véhiculée, publiée selon des modalités qui ne peuvent répondre uniquement aux normes des publications académiques **[20]** ». Face à ce constat, lorsqu'il est partagé **[21]**, les stratégies divergent. Cherchant à se libérer des contraintes de la tradition universitaire, certain.e.s défendent une « recherche non-scientifique **[22]** ». D'autres proposent d'affiner la typologie des formats de publication proposée par le Haut Conseil de l'évaluation de la recherche et de l'enseignement supérieur (HCERES). Il s'agit dans les deux cas d'affirmer la nécessité d'une reconnaissance académique pour des formes non textuelles et de questionner la standardisation des formes écrites.

L'enjeu de la publication scientifique est celui de la



# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

singulières et participer à revendiquer une spécificité pour la recherche en art et en design.

Lorsqu'il s'agit d'embrasser un domaine où forme et fond sont indissociables, il est essentiel de se demander si le texte descriptif ou technique suffit à répondre à la mission initiale de transmission. Montrer, faire expérimenter, prouver par la démonstration ou l'expérimentation publiques peuvent apporter une explicitation qui leur est propre [24]. Cela revient par exemple à utiliser des caractères typographiques expérimentaux en contexte plutôt que d'en présenter des planches, c'est-à-dire dans la mise en page de la revue, comme le fait *Après\Avant* [25]. L'objet de cette revue étant précisément de parler de formes graphiques, le propos s'illustre dans la forme elle-même.

Dans le champ des revues académiques pour la



# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à  
contributions**

Le champ des contraintes est multiple. Il associe des normes d'écriture scientifique dont l'histoire remonte au XIII<sup>e</sup> siècle **[30]**, des standards techniques numériques et un ensemble de conventions.

À partir de l'étude de deux revues, l'une sur support imprimée et l'autre sur support numérique, nous nous proposons ci-après d'étudier si et comment les designer.euse.s-chercheur.e.s peuvent garder une liberté individuelle de création conceptuelle et formelle face aux normes techniques et éditoriales des publications scientifiques. Il s'agit également d'apporter quelques éléments au débat relatif à la nécessité de défendre des singularités formelles pour la publication de la recherche en art et en design ou au contraire de les abandonner au profit de l'adoption de standards.

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

## 1. Origines des normes de l'écrit académique

---

Les revues et journaux modernes adoptent des maquettes graphiques (mise en forme) et des structures éditoriales (rubricage) uniformes d'un numéro à l'autre. Le texte est coulé dans un gabarit défini. Ceci est hérité de l'imprimerie et permet d'installer l'identité graphique d'une série de publications. Un retour historique permet d'identifier une origine au système de validation par une communauté de pairs, à la structure de l'écrit sous sa forme textuelle classique et de rappeler que les premiers systèmes de reproduction des écrits académiques n'étaient pas aussi uniformes. Il s'agira pour nous ensuite d'étudier comment une revue en particulier va jouer avec ces codes et s'en émanciper.

Premièrement, on trouve une origine à la forme écrite

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

l'histoire du design et des théories de la coopération en design philosophique de Massimo Morini, « Les 1992 de la petite zèbre : normes et déplacements du doctorat en design », dans *Sciences du Design*, n° 1, Paris, Puf, 2015, p. 58-67.

académique en usage actuellement pour les articles scientifiques au XIII<sup>e</sup> siècle. Trois genres scientifiques se sont alors développés : le commentaire (glose), la question (qui hérite de la dialectique et de la logique de la démonstration) et la dispute (qui lui est étroitement liée, réécriture par un maître des arguments avancés au cours d'un échange collectif) [31]. C'est ce lien initial avec la rhétorique qui enracine et fixe la structure de l'écrit scientifique en tant que développement articulé par le texte et auquel peuvent venir se greffer des éléments iconographiques secondaires [32]. Deuxièmement, outre la norme d'écriture, aujourd'hui c'est la reconnaissance par un réseau de pairs qui attestent alors de la valeur scientifique d'un écrit. L'évaluation par les pairs telle que nous la connaissons aujourd'hui trouve son origine dans les *autorités* et *petiarii* universitaires du XIII<sup>e</sup> siècle, dont la fonction consistait essentiellement à sélectionner les textes

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à  
contributions**

(*exemplar*) ensuite mis à disposition de scribes en vue de leur reproduction. Le système de la *pecia* découpait l'*exemplar* en plusieurs cahiers pour en permettre la reproduction sous le contrôle de l'université [33]. Les différents cahiers étaient ensuite reliés. L'écriture et la mise en page d'un même livre pouvait donc varier d'un cahier à l'autre.

Cette variation de traitement graphique différencié par cahier d'alors trouve aujourd'hui un écho dans le traitement adopté dans le double numéro 40/41 de la revue *Azimuts*. La revue *Azimuts* existe depuis 1991 et s'est offert une place de référence [34] parmi les revues francophones de design actuelles. Pourtant, elle n'est pas initialement fondée sur le modèle de l'évaluation des pairs — levier souvent considéré comme incontournable dans la publication académique — et une part importante de ses articles n'a pas une forme académique classique. À partir de

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

présenté par le Haut Conseil de l'évaluation de la recherche et de l'enseignement supérieur (HCERES). Elle reste accessible sur l'archive du site de l'AERES :  
<https://web.archive.org/web/20141207161457/http://www.aeres-evaluation.fr:80/Publications/Methodologie-de-l-evaluation/Listes-de-revues-SHS-de-l-AERES>

2011, chaque numéro aborde un thème central autour duquel s'articule différentes sections plus ou moins fréquentes : *Varia, Anthologie, Parutions et comptes rendus, Le cahier du post-diplôme [35]*. Ainsi, le positionnement éditorial de la revue se montre d'une souplesse remarquable. Des libertés sont prises sur plusieurs aspects parmi lesquels : la fréquence de parution, les structure, nature (inédit, traduction, entretien) ou longueur des articles. Chaque publication peut adopter une typologie différente. Les numéros 37-38 et 40-41 sont réunis au sein d'une même publication. Le numéro 44, *When Design Cherishes The Ambition To Save The World*, est une réponse directe au numéro 43, *The End Of The World As We Know It*. Enfin, le numéro 46 est un numéro spécial entièrement consacré au travail de Pierre-Damien Huyghe et prend la forme d'un essai réunissant quelques-uns de ses textes. Pour ce qui concerne leurs aspects graphiques, les numéros sont

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à  
contributions**

autonomes ou bien fonctionnent en binôme. La revue se veut un terrain d'expérimentation, adoptant une seule constante observable à travers ses dimensions : 16,8 × 22,4 cm. Sous beaucoup d'aspects, éditoriaux comme graphiques, *Azimuts* met subtilement en péril toute notion de normativité.

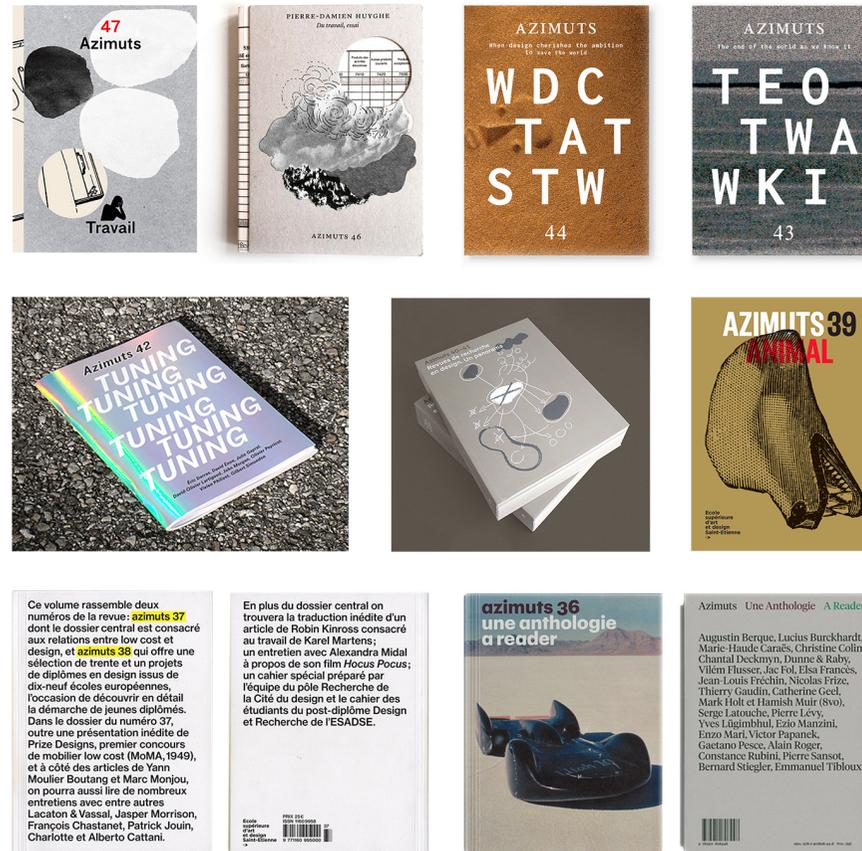
# [ Réel Virtuel ]

Accueil

À propos

Numéros

Appel à contributions



**Figure 1:** Azimuts n° 7, *Travail*, 2017, 200 p.; n° 46, Pierre-Damien Huyghe, *Du travail*, 2017, 96 p.; n° 5, *Varia*, 2016, 196 p.; n° 44, *WDCTATSTW*, 2016, 136 p.; n° 43, *TEOTWAWKI*, 2016, 172 p.; n° 42, *Tuning*, 2015, 152 p.; n° 40-41, *Revue de recherche en design. Un panorama*, 2014, 512 p.; n° 39, *Animal*, 2013, 240 p.; n° 37-38, *Low cost et design*, 2012, 480 p.; n° 36, *Une anthologie. A reader*, 2011, 470 p. Une seule constante à travers ces 12 numéros: ses dimensions, 16,8 × 22,4 cm.

# [ Réel Virtuel ]

Accueil

À propos

Numéros

Appel à contributions

[36] Édito de *Azimuts*, n° 40-41, *op. cit.*, p. 18.

Le numéro double 40-41 *Revue de recherche en design. Un panorama*, paru en septembre 2014 compte 510 pages pour quatre centimètres d'épaisseur. Fidèle à son titre, il commence par un prologue général puis s'attache à présenter vingt-deux revues internationales de design. Certaines d'entre elles ne sont pas reconnues dans la recherche académique (*Dot Dot Dot*, *Back Cover*) car, comme l'explique son directeur Marc Monjou, « le dossier propose aussi quelques hors champ, refusant de préjuger que les publications de recherche en design devraient se cantonner au seul giron d'une "discipline" elle-même mal identifiée [36] ». Le numéro fait place à d'autres manières d'envisager la recherche en design par des « publications plus souterraines, plus critiques, plus gauches d'apparence, mais qui portent selon [les éditeurs] les valeurs de ce pourrait être une recherche libre, éclairée, stimulante et féconde, fidèle à l'esprit des

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

**[38]** La seule publication concernant la revue *Typography Papers* est ainsi la reproduction de l'intégralité des sommaires de tous ses numéros.

**[39]** Sur la quarantaine d'articles, quatre seulement sont inédits

écoles d'art et design **[37]** ».

Comment rendre compte de l'approche éditoriale singulière de vingt-deux revues de design ? Ce numéro d'*Azimuts* adopte une grande diversité de formes allant de formats textuels habituels et reconnus (article classique, entretien) à des éléments textuels moins habituels (fac-similé) ou moins académiques (quoique se rapportant à une tradition dans le domaine de la création : le manifeste), ou encore à des éléments visuels (schéma, cahier iconographique) et jusqu'à la présentation de sommaires des revues discutées **[38]**. Chacune d'entre elles vaut comme publication autonome et n'est pas au service d'une contribution textuelle qu'elle illustrerait ou au sein de laquelle elle viendrait prendre place.

La majorité des publications reste tout de même de

incluant trois interviews.

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à  
contributions**

forme textuelle « classique » puisque le numéro repose sur une sélection d'articles issus des revues incluses dans le panorama et qui apportent donc avec eux leur appareillage scientifique. Ainsi, le dossier thématique de ce numéro ne propose que très peu de contributions inédites [39]. Les articles réédités sont pour la plupart issus de revues anglophones. Moins de la moitié ont été traduits en français et, s'il l'ont été, ils ne sont pas accompagnés de leur version originale comme les autres numéros d'*Azimuts*. Certains articles ne sont que partiellement traduits. Ainsi un article en français aura-t-il des notes en anglais tandis qu'un autre verra sa traduction s'arrêter après son introduction, l'une de ses parties ou avant la conclusion. Malgré cette liberté qui pourrait être considérée comme discréditante selon certains critères académiques stricts, ce dossier représente une importante contribution pour la recherche en design. Du fait de

# [ Réel Virtuel ]

Accueil

À propos

Numéros

Appel à contributions

**[40]** La police de caractères Brill a été commandée par la maison d'édition néerlandaise éponyme dont le catalogue comporte essentiellement des ouvrages scientifiques en sciences humaines et sociales et en droit. Cette typographie a spécialement été conçue pour des textes scientifiques et possède

la publication d'articles parfois difficilement accessibles dans le domaine francophone, il participe à l'élaboration d'un ensemble de savoirs et de connaissances sur la recherche en design et c'est là son principal attrait scientifique.

En dehors de son dossier central, ce numéro d'*Azimuts* présente ses sections habituelles allégées. On retrouve quatre articles dans la section *Varia* dont deux sont consacrés au caractères Brill **[40]** utilisé dans certaines parties de la revue. La rubrique *Parution et compte rendus* est réduite à une seule contribution. Le *cahier du post-diplôme* prend quant à lui une place assez importante, soixante-deux pages, et est aisément repérable par son traitement graphique différencié : le fond de page est beige et la pagination est double — l'une correspond à la revue, la seconde est dédiée au cahier.

# [ Réel Virtuel ]

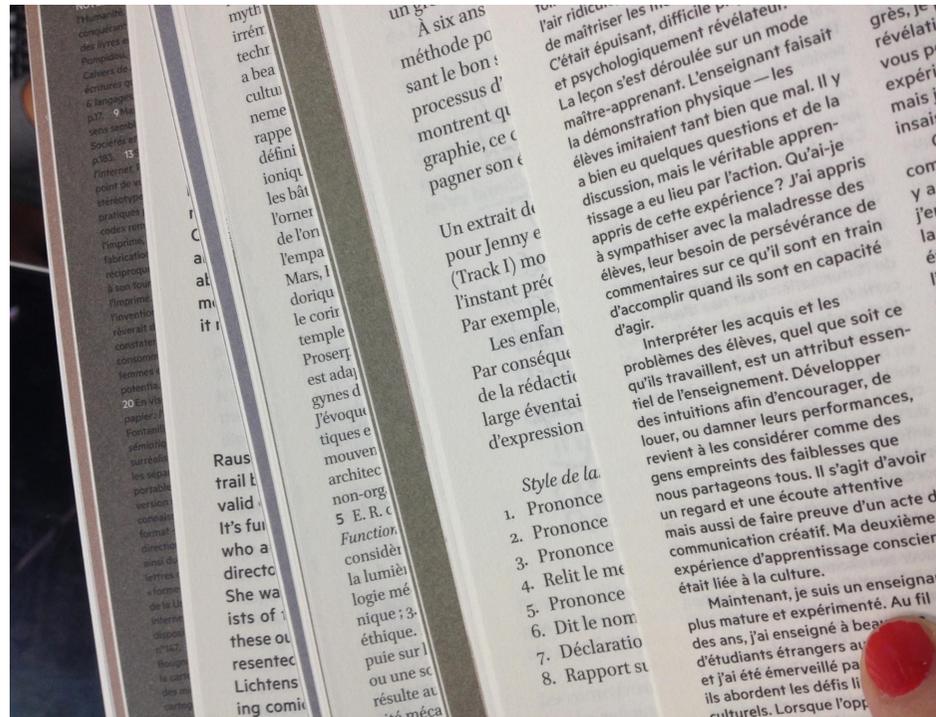
une gamme très étendue de l'écriture latine (incluant les caractères diacritiques et linguistiques, le grec et le cyrillique).

Accueil

À propos

Numéros

Appel à contributions



**Figure 4 :** quelques pages de *Azimuts*, n<sup>o</sup>, 40-41, *Revue de recherche en design*. Un panorama.

**[41]** En typographie, les polices d'écriture avec empattement (*serif* en anglais) se distinguent des polices sans empattement (sans serif). Les polices *Metric*, *Brill*, *Technoscript/Computer Modern*, *Graphik*.

La mise en forme graphique est différenciée et diversifiée pour chaque article et ce, jusque dans leur grille. Les articles sont présentés en une à quatre colonnes avec des marges variables. Les notes se trouvent tantôt en grappes à la fin de l'article, tantôt en bas de page ou encore dans les marges intérieures

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

**[43]** Marc Monjou,  
« Éditorial », *Azimuts*,  
n° 40-41, *op. cit.*, p. 17.

ou extérieures. Les accroches sont parfois négatives, d'autres fois positives. Quatre caractères différents *serif* et *sans-serif* **[41]** sont utilisés en alternance dans différentes tailles **[42]**. Rien n'indique si certains de ces choix ont été faits par respect vis-à-vis de la version originale ou non. Ils ne semblent pas non plus suivre un ordre logique (division en parties ou par type de texte).

La diversité de la mise en forme évoque la compilation d'éléments issus de sources différentes (chaque « cahier » comme fragment arraché à une source différente) ou la déclinaison de quelque indication graphique par différents interprètes, ou encore la copie manuscrite des scribes du XIII<sup>e</sup> siècle dans le système de la *pecia*. Ce parti pris permet de rendre compte de la diversité des formes des revues de recherche en design et servir l'ambition de ce numéro, qualifiée de « modeste » par son directeur

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à  
contributions**

éditorial: « offrir un premier aperçu des revues de recherche en design à tous ceux qui [...] peinent à donner un contenu à cette catégorie encore trop souvent abstraite **[43]** ».

Chaque revue adopte un traitement spécifique tout en s'intégrant dans un tout. Cet aspect est renforcé par le choix de publier une majorité de rééditions, traductions et fac-similés. Pour autant, une sensation de cohérence visuelle se dégage de l'ensemble grâce, d'une part, à l'uniformité de la taille des pages et, d'autre part, à la palette de couleurs limitée.

L'influence de la diversité formelle des fac-similés est réduite grâce au traitement monochrome à fond perdu qui unifie. Toutes les présentations, les mises en avant textuelles, ou les éléments iconographiques issus d'une même revue sont traités avec les mêmes teintes: bleu-gris, gris ou marron. Ici, la forme graphique fait pleinement sens.

# [ Réel Virtuel ]

## Accueil

## À propos

## Numéros

## Appel à contributions

**[46]** Jan Tschichold préconisait aux « artistes du livre » ou « typographes » (par opposition aux « graphistes », figure associée au monde de la réclame) d'être des « serviteurs fidèles » du

texte, de viser une « parfaite adéquation de l'expression numérique et en typographique au particulier du livre d'art contenu ». J. Tschichold, *Livre et typographie*, d'exposition, voir : L. Paris, Allia, 2005, p. 13. Haute, « Design des catalogues d'exposition sur supports numériques », dans A. Saemmer et N. Tréhondart, *Livres d'art numériques*. De la conception à la réception, Paris, Hermann, 2017, p. 109-123.

catalogues d'exposition sur supports numériques », dans A. Saemmer et N. Tréhondart, *Livres d'art numériques*. De la conception à la réception, Paris, Hermann, 2017, p. 109-123.

**[45]** Voir notamment : M. Rönkägen, *From Print to Ebooks. A Hybrid Publishing Toolkit for the*

## 2. Contraintes et inventivité des publications numériques

L'imprimé semble demeurer le support de prédilection pour les éditions dont l'ambition est de proposer une expérience tout autant intellectuelle que sensible. Les tentatives autour du « beau livre numérique » révèlent les tensions entre démarche d'auteur et modèle industriel **[44]**. Un livre numérique ou hybride voit sa pérennité et sa stabilité — caractéristiques typiques des livres mécaniques — muter vers des formes dynamiques, modulables, voire participatives **[45]**. Les promesses de l'industrie informatique et la réalité des possibilités concrètes proposées par les médias numériques coïncident rarement. Les possibilités de l'interactivité et du multimédia des éditions numériques impliquent des coûts de développements élevés et demeurent

# [ Réel Virtuel ]

Arts, Amsterdam,  
Institute of network  
cultures, 2015.

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à  
contributions**

souvent limités à une plateforme spécifique.

Certaines publications techniquement simples à priori peuvent en fait amener à repenser fondamentalement les pratiques de publication et les formats de publication. Dans le numéro 40-41 de la revue *Azimuts*, les choix graphiques et éditoriaux sont porteurs de sens, les premiers au service des seconds [46]. Pour la publication numérique, outre ces choix, les standards et contraintes techniques doivent être pris en compte.

Rapportés au support numérique, tous les aspects de conception de l'expérience sensible de lecture sont bouleversés. La transposition à l'écran de l'action de feuilleter page à page, ou à la volée pour se rendre compte du contenu d'un volume entier, est souvent une expérience limitée à un mimétisme [47].

Comment construire l'inter-page, le passage d'une page à une autre, quand à travers une fenêtre-écran

[47] Voir en particulier le bilan autocritique des

[48] recherches menées par le laboratoire GÉDRIC (EA «L'écran et l'utilisateur»

[49] Ce terme désigne

# [ Réel Virtuel ]

- Accueil
- À propos
- Numéros
- Appel à contributions

une) à l'origine de design  
 bien que les médias [2005],  
 Directeur de la recherche  
 sont qu'il ne s'agit pas  
 d'un processus  
 d'innovation un élément  
 technique est nécessaire  
 de technologie d'origine  
 « Elle n'est pas le sign  
 oratoire porteur de  
 p'tils en imagine prose in  
 de « artifice falsifiés »  
 dans le avenir matérial. »  
 du futur des médias et to the  
 sujet de la dans des the  
 bibliothèque material » (G.  
 Basché, *The Evolution of  
 Technology, Cambridge,  
 Paris, 1982, p.107).*  
 Cnam/Cedric).

[48], le regard et l'attention se déplacent d'une partie à une autre d'un objet immatériel et inerte, qu'ils révèlent? Qu'il se rapporte aux textures ou aux animations d'un objet interactif, le designer doit se questionner sur les limites et l'intérêt du skeuomorphisme [49].

Les formats éditoriaux numériques sont divers, du PDF à l'ePub, de l'application à l'édition Web. Certains sont opératoires, c'est-à-dire comportent leur propre moteur de rendu pour se donner à percevoir à l'écran. C'est le cas des applications. D'autres sont « passifs » et nécessitent pour leur actualisation un logiciel de lecture dédié. C'est le cas du PDF, de l'ePub et du site Web, qui reposent sur un ensemble de standards visant à uniformiser les interprétations par les logiciels de lecture que sont les navigateurs Internet (Chrome, Firefox, Safari, etc.) et gestionnaires de livres numériques (iBooks, Calibre, Lisa).

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

**[50]** Patricia Falguières, « Editable, Digital, Format standard », 2010, [Edible], 1993 devient <http://www.rscg.com> 2008. L'ePub, créée en 1999, est suivi de plusieurs mises à jour jusqu'à l'ePub 3 en 2011. Ces deux formats sont les standards actuels de la mise en forme texte-image. Ils sont lisible par plusieurs logiciels sur plusieurs appareils.

Pour le lecteur, la qualité de l'expérience sensible repose d'une part sur les qualités graphiques (héritées de l'imprimé) et d'autre part sur la pertinence et fluidité des interactions (spécifiques au support numérique). Pour ces aspects, les standards et contraintes techniques doivent être pris en compte.

Les supports de diffusions numériques sont multiples et induisent de nouvelles pratiques de conception éditoriale. Les conditions de visibilité et d'organisation textuelle sont conditionnées par leurs formats et les propriétés techniques de ceux-ci. Si cela est aussi vrai avec l'imprimé (format DIN, règles de composition), les technologies numériques, selon Patricia Falguières, ont ceci de particulier qu'elles explicitent et radicalisent les enjeux de normalisation. En effet, « la production des standards et des normes est au cœur de l'innovation

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

numérique, la question des formats est consubstantielle à la logique de la programmation **[50]** ». Une publication numérique, pour exister, repose sur l'adoption d'un format, donc de l'encodage, de la structuration et du balisage de son contenu. Sa lisibilité et sa circulation mettent à jour la nécessité de la normalisation. Ce sont en effet l'adoption de standards qui permettent l'interopérabilité des documents **[51]**. Si ceux-ci sont ouverts ou encadrés par une licence libre, cela démultiplie les possibilités d'échanges, de diffusion mais aussi de conservation des documents puisque ceux-ci ne sont pas spécifiques à un logiciel qui deviendra vite obsolète.

**[52]** Outre l'intention qui a présidé à la création du Web, pensé comme une bibliothèque de Babel, nous référons à l'évolution des mots d'ordre intimés aux chercheurs: du « Publish

Aujourd'hui, c'est le Web qui représente un enjeu de taille pour la diffusion la plus large possible des résultats de la recherche. Les revues ont par ailleurs été les premiers types de publications à être mises en



# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

scientifique donné. Cela entraîne donc des facilités dans l'accès, l'échange et l'archivage des données.

Les plateformes précédemment citées assurent la production et la diffusion des revues en leur proposant des logiciels spécifiques qu'elles produisent elles-mêmes (ex: Lodel pour *revues.org*). Pour être présent.e sur les portails, il faut assurer à minima une certaine compatibilité générique dans la structure du document, ce qui signifie que la publication doit être avant tout textuelle. Les articles sont alors intégrés dans des *templates* hyper-normés, à la fois structurels et graphiques. Cela facilite leur référencement, leur conservation et leur accès mais laisse sous-entendre qu'un texte peut être détaché de sa forme qui n'aurait de valeur que décorative. Pire, cette forme peut-être générée automatiquement sans qu'aucune intervention de designer ne soit requise, sans qu'elle ne renvoie à aucun contenu

# [ Réel Virtuel ]

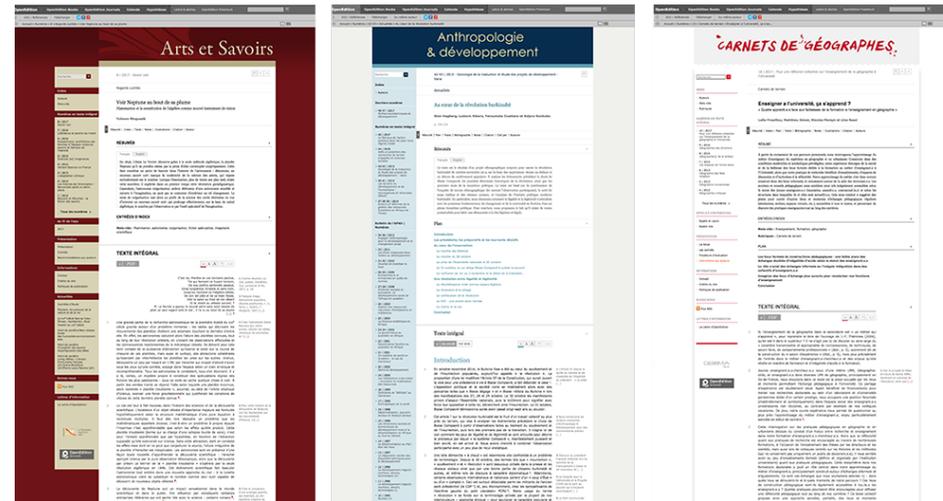
Accueil

À propos

Numéros

Appel à contributions

précis.



**Figure 3 :** exemples de variations de mise en forme pour la structure des revues publiées par openedition.

De telles plateformes sont aujourd’hui incontournables dans la recherche, en particulier pour des raisons de visibilité. Les activités de recherches en design sont indissociables d’une pratique et la légitimation scientifique doit être conciliée à une légitimation artistique. Les publications dans le domaine ne peuvent donc se

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

contenter d'une esthétique par défaut à laquelle nous ont habitué.e.s les revues scientifiques publiées sur ces plateformes. Pourtant, si les designers ont à cœur de soigner les aspects graphiques et interactifs, il leur faut bien souvent chercher des alternatives à la plateforme et opter pour le site autonome. Ce choix apporte plus de liberté formelle mais moins de stabilité technique.

Les designers, en particulier les designers graphiques, prennent en charge la dimension formelle de leurs productions. Même s'ils et elles ne sont pas nécessairement programmeurs, ils et elles doivent aujourd'hui travailler avec les contraintes du code et donc se jouer des normes techniques imposées. Tout est question d'équilibre, de tension, permettant de s'ouvrir à des expérimentations de publication non standardisées. La revue *Rosa B* [54] remet en jeu ce subtil équilibre à chaque numéro.

[54] [www.rosab.net](http://www.rosab.net)

# [ Réel Virtuel ]

Accueil

À propos

Numéros

Appel à contributions

[55] Ville de Bordeaux, Ministère de la culture et de la communication, Direction générale de la création artistique.

Adossée au Centre d'arts plastiques contemporains (CAPC) et à École d'enseignement supérieur d'art de Bordeaux, Rosa B est une revue bilingue (français et anglais), en ligne, dédiée à la création artistique contemporaine. Les six numéros thématiques publiés depuis 2008 ont bénéficié de plusieurs soutiens [55] et ont été chacun l'objet d'expérimentations formelles quant à leur interface de lecture.

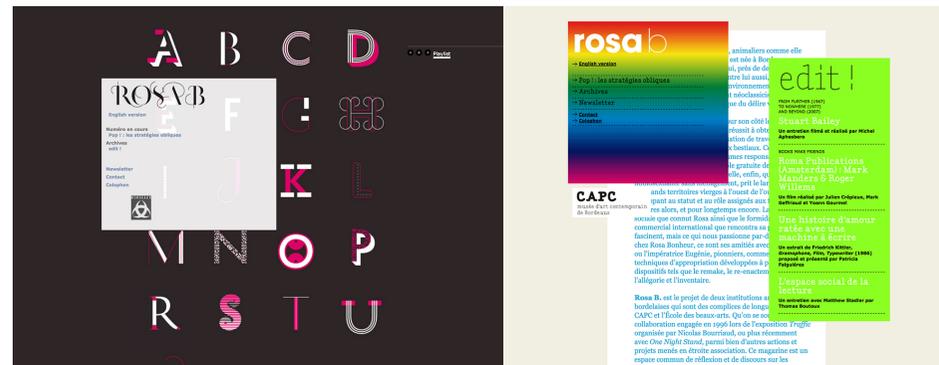


Figure 4: vue de l'interface des deux premiers numéros, *Edit*, 2008, et *Pop. Les stratégies obliques*, 2009.

[56] La zoomable user interface (ZUI) est démocratisé par le système de présentation dynamique Prezi.

Les deux premiers numéros, *Edit* (2008) et *Pop. Les stratégies obliques* (2009) sont structurés de façon

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à  
contributions**

similaire avec pour chaque contenu (menu, articles, éditio, colophon) un principe de *pop up* à l'intérieur de la fenêtre du navigateur. Les deux derniers numéros, *L'horizon des évènements* (2012), *Environnement et design* (2013) et le numéro spécial *Rosa bee. Les archives vivantes de Sigma* (2014) voient apparaître un menu latéral sur la gauche de la fenêtre. Le troisième numéro, *Format standard* (2010) adopte pour son design graphique et interactif une interface manipulable et zoomable **[56]** qui permet aux lecteur.trice.s d'embrasser du regard l'ensemble de la composition en deux dimensions, puis de s'intéresser à un fragment pour prendre connaissance de son contenu.

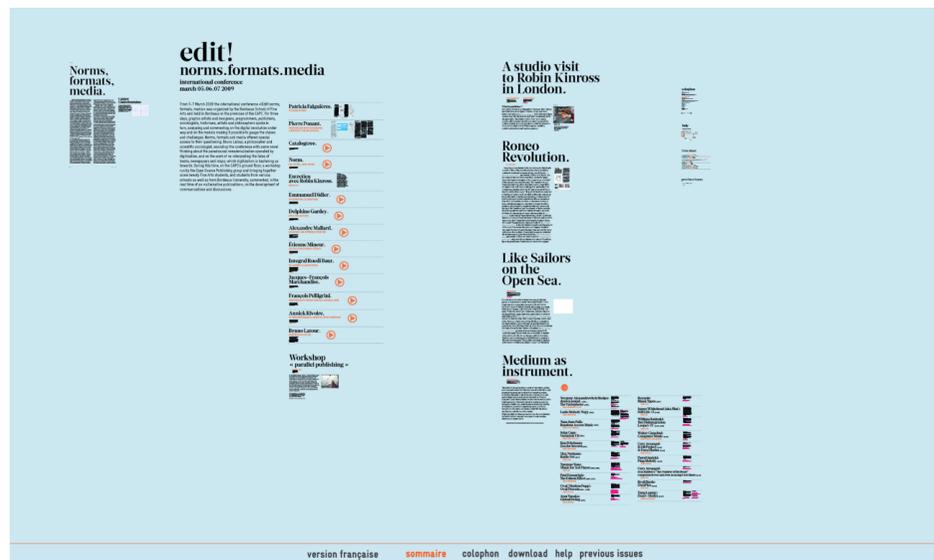
# [ Réel Virtuel ]

Accueil

À propos

Numéros

Appel à contributions



**Figure 5 :** vue générale de l'interface zoomable du troisième numéro de la revue *RosaB : normes, formats, standards*, 2010.

Si d'un numéro à l'autre, la structure interactive qui organise les contenus est reconnaissable (1 et 2 d'une part, 4, 5 et 6 d'autre part), l'habillage graphique est néanmoins spécifique pour chaque numéro, tant dans les choix des caractères typographiques que dans les palettes de couleur. La structure éditoriale de la revue conserve quelques invariables : un édito ou une introduction précède une dizaine de contenus de

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

natures diverses (des textes et contributions théoriques, des propositions visuelles ou sonore) et un colophon. Les contenus éditoriaux sont des archives vidéo de colloques, des articles inédits, des articles ré-édités traduits et des comptes-rendus de workshop. Chacun des choix de conception graphique et d'interaction est indissociable des choix techniques. En l'occurrence, les deuxième et troisième numéros ont été réalisés avec le logiciel Flash en langage ActionScript, ce qui induit des problèmes de pérennité.

**[58]** ~~HyperText Markup~~

Language, qui en est à sa

**[59]** CSS, en anglais

cinquième version.

pour *Cascading Style*

**[60]** De manière parfois

*Sheets*.

inégales pour les

modules apparus dans la

troisième et dernière

version de CSS.

Depuis la décision en 2010 d'Apple de ne plus supporter Flash sur les appareils de la marque, toute création web ayant recours à ce langage propriétaire est destinée à devenir illisible à court ou moyen terme. Au contraire, l'utilisation de langages standardisés et libres, maintenus par des communautés d'utilisateurs, évite l'obsolescence

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

technique et la disparition des créations numériques. Le *World Wide Web Consortium* **[57]** (W3C), organisme chargé de la normalisation des technologies du Web, recommande pour les documents numériques en ligne l'utilisation du langage de balisage HTML **[58]** couplé à des feuilles de style en cascade (CSS) **[59]** décrivant la présentation des documents. Ces standards sont aujourd'hui implémentés dans tous les navigateurs **[60]**. Il semble donc que ce soit vers ces technologies que la recherche en design doit porter son attention.

**[62]** Alice Twemlow, « La recherche actuelle en design graphique », *Graphisme en France*, Paris, Cnap, 2016, p. 48.

**[61]** Voir notamment : E. Broudoux, G. Charron, « La communication scientifique face au Web

Au-delà des aspects purement techniques, les spécificités des publications numériques sur le Web doivent être comprises pour être utilisées pleinement, c'est-à-dire produire du sens plutôt que parasiter la lecture **[61]**. La recherche en design, en se penchant sur les possibilités de l'hypertextualité et de l'articulation de différents médias au sein d'une

# [ Réel Virtuel ]

2.0 : Premiers constats et analyse», dans *H2PTM*, Paris, Hermès-Lavoisier, 2009, p. 323-336.

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

même publication, développe et expérimente des formes énonciatives, graphiques et interactives qui ne seraient pas possibles avec une publication imprimée. Les designers mettent ainsi au défi les normes de présentation issues du monde académique car ils et elles « occupent une position unique pour interpréter visuellement et clarifier la recherche, la structurer et lui conférer une apparence séduisante [62] ».

La pérennité et la citabilité des publications numériques sont indissociables de choix techniques. La mise en ligne de documents numériques, surtout lorsque ceux-ci y sont publiés nativement, a entraîné de nouveaux questionnements quant aux exigences de la publication académique classique et en particulier sa culture de la citation réciproque. Les conventions de citabilité se basent sur la granularité de la page imprimée. Or la page Web ne dépend plus

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

de critères physiques pour ses dimensions et peut correspondre, pour son contenu, à un article, une section ou une revue dans son entièreté.

Un article de revue en ligne est la plupart du temps cité selon l'adresse de la page dans laquelle il se trouve. Si celle-ci présente plusieurs articles (comme c'est le cas pour *Rosa B*) ou si l'article est très long, il devient difficile de citer une section du document. La difficulté peut être contournée en numérotant les paragraphes — en écho à la numérotation des paragraphes des rouleaux antiques ou des versets de la Bible. Pour *Rosa B*, chaque numéro répond différemment à ces questions et la plupart des contenus textes sont téléchargeables au format PDF, plus proche de l'imprimé, ce qui facilite la citation académique.

La stabilité de l'adresse URL d'une page est

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

indispensable afin que les références bibliographiques restent valables. Cet aspect est indissociable de la question de l'hébergement de la revue et rejoint des enjeux de pérennisation de l'information. En ce sens, les services proposés par des plateformes, qu'elles soient soutenues publiquement comme *hal.archives-ouvertes.fr* et *revues.org*, ou privées comme *cairn.info*, sont plus stables et plus pérennes que les sites isolés.

Pour la recherche en art et en design, une part importante des enjeux de citabilité rejoint les interrogations liées aux formes de publications non textuelles. Différentes typologies coexistent : cahiers d'images, schémas, poster, esquisses, flyers, etc. Mais l'appareillage scientifique n'a pas de norme pour citer ces objets graphiques qui rejoignent les formes non textuelles, expositions, démos et autres performances, qui sont pourtant parties prenantes

# [ Réel Virtuel ]

Accueil

À propos

Numéros

Appel à contributions

[63] Voir le *Trello* consacré à l'organisation d'un travail collaboratif en France pour la création de styles de citation dans le logiciel de gestion de références Zotero :

<https://trello.com/b/ACMPVFQf/csl-france>

[65] *Ibid.*

des démarches de recherche-création.

Le design et l'art ne sont pas des cas isolés. D'autres disciplines ont elles aussi dû s'interroger sur l'inclusion de leurs objets dans des bibliographies et appareillages scientifiques. C'est le cas par exemple des documents juridiques dans le domaine du droit. Des chercheur.e.s s'évertuent à créer les normes manquantes afin de standardiser les données descriptives qui facilitent ainsi la discussion inter- et extra-disciplinaire [63]. De telles initiatives permettent de contribuer à asseoir la scientificité de formes non académiques.

## Pour une reconnaissance des publications non textuelles

Les publications scientifiques sont toujours

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

structurées d'abord par le texte. Même lorsqu'il leur attribue un statut particulier en tant que matérialisation des « vues de l'esprit », Bruno Latour ne reconnaît aux images qu'une valeur secondaire. « Les inscriptions par elles-mêmes ne suffisent pas à expliquer le développement cognitif des sciences et des techniques ; elles le peuvent seulement lorsqu'elles améliorent d'une façon ou d'une autre la position du locuteur dans ses efforts pour convaincre [64] ». Parmi les sept travaux des chercheurs qu'il analyse, il mentionne l'incorporation de l'inscription dans un texte. La littérature scientifique présente son référent « à l'intérieur même du texte qui le commente. Le texte n'est pas seulement "illustré" par des images, il est le développement de celles-ci. Cette exégèse particulière, qui permet d'offrir aux objets du monde, aux écrits déjà imprimés et au commentaire, la même cohérence optique ainsi que la même homogénéité sémiotique, explique bien sûr pourquoi

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

la littérature scientifique est aussi exacte et convaincante **[65]** ».

Pourtant, le champ de la recherche en design et en art invite à conceptualiser et défendre des formes alternatives de publication, à défendre l'« inscription ». En particulier, pour le domaine de l'imprimé, des mises en formes graphiques peuvent donner priorité à la dimension visuelle. C'est-à-dire des formes de publication où le sens émerge de la construction graphique, et reporte les éléments textuels à un rang secondaire, voire absent. Il s'agit en somme de défendre la possibilité de considérer certains objets graphiques comme des formes de publication scientifique de plein droit.

**[68]** <http://www.rechercheisidore.fr/apropos>

**[66]** Le cahier de visualisations de données coordonné par David Bihanic pour la revue *Sciences du design*

Le cahier de visualisations **[66]** intégré au modèle éditorial de la revue *Sciences du Design* va dans ce sens. Du fait de sa création récente (en 2015), la revue



# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à contributions**

d'indexation des publications de recherche telles que Isodore [68].

À travers ces trois cas (*Azimuts* édité par la Cité du design de Saint Étienne, *RosaB* rattaché à l'école d'art et de design de Bordeaux et le cahier de visualisations de *Sciences du design* aux Puf), est-il permis d'imaginer la rencontre de plusieurs niveaux d'exigence et d'envisager de nouvelles formes de publications ou bien la reconnaissance de formes de publications existantes pour la recherche en design et en art ? La recherche laisse présager des hybridations éditoriales et formelles (graphiques, interactives, multisupports) et peut-être un renouvellement des formes de publication dans de nouvelles revues qui embrasseraient la complexité contemporaine des écosystèmes de publication.

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à  
contributions**

## Bibliographie

---

ANDÉA, *Demain l'école d'art*, Paris, ANDÉA, 2016.

*Azimuts 40-41, Revues de recherche en design. Un panorama*, Cité du Design de Saint Étienne, 2014.

Basalla G., *The Evolution of Technology*, Cambridge, Cambridge University Press, 1988.

Beaudry G., *La communication scientifique et le numérique*, Paris, Hermes-Lavoisier, 2011.

Bianchini S., « Towards Organogenesis: For an Instrumental Approach in Research in Art »  
<http://median.newmediacaucus.org/research-creation-explorations/towards-organogenesis-for-an-instrumental-approach-in-research-in-art/>, dans Media N FALL 2015.

# [ Réel Virtuel ]

## Accueil

## À propos

## Numéros

## Appel à contributions

Bolter J. D., *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, New York, Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

Broudoux E., Charron G., « La communication scientifique face au Web2.0 : Premiers constats et analyse », dans *H2PTM*, Paris, Hermes-Lavoisier, 2009, p. 323-336.

Brulé E., Masure A., « Le design de la recherche : normes et déplacements du doctorat en design », Paris, Puf, *Sciences du Design*, n° 1, mai 2015, p. 58-67.

Farchy J., Froissart P., « Le marché de l'édition scientifique entre accès "propriétaire" et accès "libre" », *Hermes*, vol. 57, 2010, p. 123-129.

Fink-Errera, « Une institution du monde médiéval : la *pecia* », *Revue philosophique de Louvain* n°60, 1962,

# [ Réel Virtuel ]

## Accueil

## À propos

## Numéros

## Appel à contributions

pp. 184-243.

*Graphisme en France 2016*, Paris, CNAP, 2016.

Hamburger J. F., *Ouvertures, la double page dans les manuscrits enluminés du Moyen Âge*, Paris, les presses du réel, 2010.

Haute L., « Recherche-crédation dans les écoles d'art et institutions françaises », dans *Archée*, 2016, [En ligne], <http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=518>

Haute L., « Design des catalogues d'exposition sur supports numériques », dans Saemmer A. et Tréhondart N. (dir.), *Livres d'art numériques. De la conception à la réception*, Paris, Hermann, 2017, p. 109-123.

Huyghe P.-D., *Contre-temps, de la recherche et de ses enjeux, arts, architecture, design*, Paris, B42, 2017.

# [ Réel Virtuel ]

## Accueil

## À propos

## Numéros

## Appel à contributions

Kembellec G., Broudoux E., *Ecrilecture augmentée dans les communautés scientifiques*, London, ISTE, 2017.

Landow G. P., *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1991.

Lantenois A. (dir.), *Lire à l'écran*, Paris, B42, 2011.

Latour B., « Les “vues” de l'esprit. Une introduction à l'anthropologie des sciences et des techniques » dans *Culture et technique* n°14, 1985, re-publié dans *Réseaux* Année 1987, vol. 5, n° 27, p.79-96.

Lunenfeld P., « Demo or Die », dans A. Bureaud et N. Magnan, *Connexions, art réseaux media*, Paris, Presses de l'École nationale supérieure des Beaux-Arts, 2002, pp.133-148. Publié initialement dans la mailing liste

# [ Réel Virtuel ]

## Accueil

## À propos

## Numéros

## Appel à contributions

nettime le 30 juillet 1998, <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9807/msg00085.html> puis dans *Snap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media and Culture*, MIT Press, Cambridge, 2000.

Manovich L., *Le langage des nouveaux médias* [2001], Dijon, les presses du réel, 2010.

Poupeau G., « Du livre électronique au wiki. Comprendre les enjeux techniques de l'édition électronique », *Congrès de la commission internationale de diplomatie*, septembre 2005, [https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic\\_00137223/document](https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00137223/document)

Midal A. (dir.), *Design, l'anthologie*, HEAD/Cité du design, 2013.

Rey, A., *Dictionnaire Historique De La Langue Française* [1993], Paris, Le Robert, 2011.

# [ Réel Virtuel ]

**Accueil**

**À propos**

**Numéros**

**Appel à  
contributions**

Riphagen M., *From Print to Ebooks: a Hybrid Publishing Toolkit for the Arts*. Amsterdam, Institute of network cultures, 2015.

Rosa B n°3, *Format-standard*, Bordeaux, CAPC musée et École des Beaux-Arts, 2010, [En ligne],  
<http://www.rosab.net/format-standard/>

Tischold J., *Livre et typographie*, Paris, Allia, 2005.

