

UQAC

Université du Québec
à Chicoutimi

L'apport du concept de *cadre* de Schön (1983) au design graphique : processus de design réflexif d'une affiche en *réalité mixte*

par Bolduc, Sabrina

Mémoire présenté à l'Université du Québec à Chicoutimi en vue de l'obtention du grade de Maître ès art (M.A.) en en art Concentration design numérique 1899

Québec, Canada

© Sabrina Bolduc, 2024

RÉSUMÉ

Ce projet de recherche-crédation s'intéresse au design graphique. Nous y avons relevé des enjeux à trois (3) échelles différentes : celle de *l'objet de design*, celle du rôle de la designer ainsi que celle de l'évolution des théorisations. La revue de littérature démontre qu'il existe plusieurs contradictions au sein d'une même échelle.

Pour *l'objet de design*, le corpus de texte met de l'avant une pensée à double vitesse : les designers centrées vers *l'esthétique* et les autres orientées vers la *logique* et *l'éthique*. En ce qui concerne le rôle de la designer, encore une fois, nous nous retrouvons dans une pensée contradictoire. Bien que le rôle commercial et consumérisme dominant, nous retrouvons des tentatives inverses se détachant de ce rôle. C'est le cas des signataires du manifeste *First Things First* (Cramsie, 2010; Hollis, 2002; Poynor, août, 2021). Pour l'échelle de l'évolution des théorisations du design graphique, nous avons comparé les modèles anthropologiques et épistémologiques du design en général, d'après Rabah Bousbaci (2020), au design graphique. Ainsi, nous avons observé que les limites théoriques du design graphique demeurent imprécises. Il est, donc, complexe d'obtenir une définition cohérente.

Nous proposons d'inscrire le design graphique dans les disciplines du design (ex. l'architecture, le design industriel, l'urbanisme, etc.). Ainsi, nous pourrions étudier la pratique du design graphique, en utilisant le modèle de la praticienne réflexive de Donald A. Schön (1983), et en privilégiant le concept de *cadre* (Schön, 1983). Ce projet vise alors à questionner les *cadres* présents dans la pratique du design graphique. Nous pourrions, ainsi, nous poser la question suivante : **À travers la création d'une affiche en *réalité mixte*, en quoi le concept de *cadre*, d'après Schön (1983), nous permet-il d'interroger les limites du design graphique ?**

L'approche méthodologique choisie est celle de la recherche-crédation, telle que décrite par Lysianne Léchat Hirst (2010 ; 2015). Nous utiliserons notre pratique du design comme *terrain de recherche* d'après la conception de Louis-Claude Paquin (2017). Pour cela, nous avons conçu une affiche en *réalité mixte* (Milgram & Kishino, 1994). Cette affiche est composée de deux (2) parties : celle de *l'objet de design physique* (un contre-plaqué) et celle de *l'objet de design numérique* (une anamorphose 2D en réalité augmentée). Dans l'objectif de documenter le *processus de design* (Findeli & Bousbaci, 2005), les données ont été recueillies à l'aide de *journaux de pratique* (Bruneau et al., 2007). Ces données de recherche ont été analysées de manière *qualitative/interprétative* au sens de Lorraine Savoie-Zajc (2018). Il s'agira, donc, d'un *processus itératif d'analyse de cadres* (Schön, 1983). Les données de recherche seront exposées à l'aide d'un *récit de pratique* (Paquin, 2017), afin de mieux définir à la fois les dimensions théoriques et les limites pratiques du design graphique.

Mots-clés : Design graphique, les *cadres* de Schön (1983), le *rôle professionnel (cadre professionnel)*, le *processus de design*, affiche, *réalité mixte*.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	ii
TABLE DES MATIÈRES	iii
LISTE DES FIGURES	vi
LISTE DES ABRÉVIATIONS.....	vii
DÉDICACE	viii
REMERCIEMENTS	ix
AVANT-PROPOS	x
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1	5
1.1 <i>L'objet de design</i> graphique	8
1.1.1 Le design graphique : son histoire	9
1.1.2 Le design graphique : ses caractéristiques.....	13
1.1.3 Le design graphique : la pratique de LINO l'illustrateur et d'Alfred Halasa	15
1.1.4 <i>La forme suit la fonction</i>	18
1.1.5 Le concept de la <i>matérialité</i> et du <i>contexte physique</i> d'après Davis (2012)	21
1.1.6 Nouveau média : la <i>réalité mixte</i> d'après Milgram et Kishino (1994)	22
1.1.7 Projets inspirants : <i>Blade Runner 2049</i> (2017) et <i>Numéro : 53 — Dali</i> (2004) ...	24
1.1.8 Redéfinir le concept de « design graphique » d'après Bonsiepe (1994)	26
1.2 Le rôle de la designer graphique.....	28
1.2.1 Les rôles coexistent	28
1.2.2 Le manifest <i>First Things First</i> (1964).....	33
1.3 L'évolution de la théorisation en design graphique	36
1.3.1 Le modèle épistémologique et anthropologique d'après Bousbaci (2020)	37
1.3.2 Le design graphique compris d'après le modèle de l'École des Beaux-Arts	40
1.3.3 Le design graphique compris d'après le modèle de l'École du Bauhaus	44
1.3.4 Le design graphique compris d'après le modèle de l'acte rationnel et scientifique	46
1.3.5 Le design graphique compris d'après le modèle de la praticienne réflexive	49
1.3.6 Les modèles épistémologiques et anthropologiques, d'après Bousbaci (2020), coexistent en design graphique	51
1.4 Conclusion de la revue de littérature et problématique à trois (3) échelles	54
1.4.1 <i>L'objet de design</i>	54

1.4.2 Le rôle de la designer.....	55
1.4.3 L'évolution de la théorisation du design graphique	57
1.4.4 Conclusion de la problématique et objectifs de recherche.....	59
CHAPITRE 2	62
CADRE THÉORIQUE.....	62
2.1 <i>L'épistémologie de l'agir professionnel</i> d'après Schön (1983).....	63
2.1.1 <i>La conversation avec la situation vs la conversation réflexive avec la situation</i> .	65
2.1.2 <i>Le modèle de la conversation avec la situation</i>	66
2.2 Le concept de <i>cadre</i> d'après Schön (1983)	68
2.2.1 <i>Expérimentation autour des cadres</i>	71
2.2.2 <i>Cadre professionnel</i>	72
2.2.3 <i>L'analyse de cadres</i>	74
2.3 Conclusion des <i>cadres</i> d'après Schön (1983)	76
2.4 Question de recherche.....	77
CHAPITRE 3	78
MÉTHODOLOGIE	78
3.1 L'approche générale : la recherche-crédation en design	78
3.2 Objectifs de recherche	83
3.2.1 Objectif 1 : créer une affiche en <i>réalité mixte comme contexte de création pour une enquête sur les cadres de la pratique</i>	83
3.2.2 Objectif 2 : analyser mon <i>processus de design</i> grâce au concept de <i>cadre</i> d'après Schön (1983).....	84
3.3 Limites de la recherche	86
CHAPITRE 4	87
RÉSULTATS	87
4.1 Description de l'affiche en <i>réalité mixte</i>	88
4.1.1 <i>L'objet de design</i> physique : le contre-plaqué.....	89
4.1.2 <i>L'objet de design</i> numérique : l'anamorphose 2D	92
4.2 <i>La conversation avec la situation</i> : les conflits entre les <i>cadres</i>	96
4.2.1 Les contraintes de production	97
4.2.2 D'après l'objet : l'improvisation graphique.....	98
4.2.3 D'après l'objet : un projet dans un projet (un intermède)	101

4.2.4 D'après l'objet : l'obsession de la forme et du format	104
4.2.5 D'après le rôle de la designer : des esquisses exploratoires trop personnelles	109
4.3 <i>Être réflexif</i> sur le <i>processus de design</i>	113
4.4 La transformation de mes <i>cadres</i>	118
4.4.1 D'après l'objet : le média de la <i>réalité mixte</i> et la transformation du <i>cadre professionnel</i>	119
4.4.2 D'après l'objet : le transfert de connaissances d'un <i>cadre professionnel</i> à un autre	122
4.4.3 D'après la théorisation : <i>le cadre professionnel</i> se modifie	128
4.5 Conclusion des résultats	133
CHAPITRE 5	137
DISCUSSION & CONCLUSION.....	137
5.1 Conclusion du mémoire.....	137
5.2 Discussion.....	144
5.2.1 Et si les <i>cadres</i> étaient des <i>habitudes</i>	144
5.2.2 Les <i>cadres personnels</i> influencent le <i>cadre professionnel</i>	145
5.3 Proposition d'une nouvelle recherche-crédation	149
LISTE DE RÉFÉRENCES	151

LISTE DES FIGURES

<i>FIGURE 01 : Compréhension du concept de cadre d'après Schön (1983). (Bolduc, 2024)</i>	77
<i>FIGURE 02 : Capture d'écran de la vidéo promotionnelle de ce projet de recherche-crédation. (Bolduc, 2024)</i>	88
<i>FIGURE 03 : Recto du contre-plaqué (Bolduc, 2022)</i>	90
<i>FIGURE 04 : Verso du contre-plaqué (Bolduc, 2022)</i>	91
<i>FIGURE 05 : Détails du verso du contre-plaqué (Bolduc, 2022)</i>	92
<i>FIGURE 06 : Capture d'écran de la vidéo promotionnelle. L'anamorphose 2D superposée sur le contre-plaqué (Bolduc, 2024)</i>	93
<i>FIGURE 07 : Captures d'écran (sur Adobe Aero : au milieu et à droite, sur Procreate : à gauche) démontrant l'anamorphose 2D (Bolduc, 2024)</i>	94
<i>FIGURE 08 : Première image de l'animation (GIF) (Bolduc, 2022)</i>	95
<i>FIGURE 09 : Troisième esquisse (Bolduc, 2022)</i>	100
<i>FIGURE 10 : Le format long et étroit (Bolduc, 2022)</i>	102
<i>FIGURE 11 : L'une des esquisses de l'intermède (Bolduc, 2022)</i>	103
<i>FIGURE 12 : Le processus de design de la première esquisse (Bolduc, 2022)</i>	106
<i>FIGURE 13 : Le processus de design de la seconde esquisse (Bolduc, 2022)</i>	107
<i>FIGURE 14 : Le processus de design de la troisième esquisse (Bolduc, 2022)</i>	108
<i>FIGURE 15 : La seconde esquisse (Bolduc, 2022)</i>	110
<i>FIGURE 16 : La première esquisse (Bolduc, 2022)</i>	111
<i>FIGURE 17 : Exploration visuelle à partir d'une photographie en noir et blanc (Bolduc, 2022)</i>	116
<i>FIGURE 18 : Détail de la troisième esquisse montrant une expérimentation sur les cadres (Bolduc, 2022)</i>	117
<i>FIGURE 19 : La réalité mixte d'après Milgram et Kishino, 1994 (Milgram & Kishino, 1994, adapté par Bolduc, 2024)</i>	119
<i>FIGURE 20 : Réflexion sur les cadres de la réalité mixte (premier journal de pratique, Bolduc, 2022)</i>	120
<i>FIGURE 21 : Passe-partout montrant la zone à privilégier de la première esquisse (Bolduc, 2022)</i>	124
<i>FIGURE 22 : La reine de cœur en couleur. À gauche, celle sur le contre-plaqué, et à droite, celle dans l'anamorphose 2D (Bolduc, 2022)</i>	125
<i>FIGURE 23 : Les losanges dans le visage de la reine de cœur en couleur. À gauche, celle sur le contre-plaqué, et à droite, celle dans l'anamorphose 2D (Bolduc, 2022)</i>	126
<i>FIGURE 24 : L'une des prévisualisations de l'affiche en réalité mixte (Bolduc, 2022)</i>	132
<i>FIGURE 25 : L'analyse de mes cadres (Bolduc, 2024)</i>	134
<i>FIGURE 26 : Ligne du temps (Bolduc, 2024)</i>	136
<i>FIGURE 27 : Ma vision du design graphique avant cette recherche-crédation (Bolduc, 2024)</i>	142
<i>FIGURE 28 : Ma nouvelle vision du design graphique (Bolduc, 2024)</i>	143
<i>FIGURE 29 : Notre compréhension des cadres personnels (Bolduc, 2024)</i>	148

LISTE DES ABRÉVIATIONS

UQAM : Université du Québec à Montréal

NAD-UQAC : École des arts numériques, de l'animation et du design de l'Université du Québec à Chicoutimi

LGBTQ+ : « Lesbiennes, Gais, Bisexuels, Trans, *Queers* et plus »¹

2D : deux (2) dimension

3D : trois (3) dimension

¹ Voir Antidote « LGBTQ+ » (Druide informatique inc., 2024c).

DÉDICACE

À la femme mystérieuse m'inspirant, chaque jour, au partage d'un amour inconditionnel.

REMERCIEMENTS

Je souhaite, d'abord, remercier ma directrice de recherche, Laureline Chiapello qui a su me diriger dans cette aventure. Merci d'avoir pris le temps de m'expliquer les subtilités que nous retrouvons chez Schön (1983). Merci pour l'ensemble des commentaires qui m'ont permis de *cadrer/recadrer la conversation réflexive* qu'est cette recherche-crédation.

Je souhaite remercier A. pour sa relecture de la langue française. Merci d'avoir été honnête lorsque mes phrases ne faisaient aucun sens et que cela empêchait la compréhension de mes idées. Merci de m'avoir encouragée à persévérer durant les moments les plus difficiles de cette rédaction. Merci d'avoir écouté mes nombreuses comparaisons de la vie et des théories de Schön.

Je souhaite remercier Anne Le Bouyonnet de m'avoir encouragée à terminer mon mémoire. Merci de m'avoir conseillée en me rappelant mes forces ainsi que la raison pour laquelle tu as choisi de travailler avec moi. Merci, Anne, de m'épauler dans cette aventure *Schönnienne*.

Je souhaite aussi remercier le personnel de l'École NAD-UQAC de m'avoir accompagnée tout au long de mon parcours académique : Pierre Tousignant, Benoit Melançon, Jocelyn Benoit et Andréanne Martin. Sans oublier, mes collègues de maîtrise ! Merci d'avoir écouté mes nombreuses itérations sur ce projet de recherche et d'avoir partagé des fous rires sans fin. Je souhaite, tout particulièrement, remercier ma collègue Ioana Dumitrache de m'avoir permis de mentionner son projet de recherche-crédation dans mon mémoire.

Finalement, je souhaite remercier les membres du jury (et professeurs de l'École NAD-UQAC) : Yan Breuleux et Dave Hawey. Merci pour votre relecture attentive et vos commentaires constructifs permettant une continuité réflexive autour du design graphique contemporain et des *cadres personnels*.

Merci à tous ceux et celles qui liront ce mémoire. En espérant que celui-ci saura vous inspirer !

AVANT-PROPOS

En 2020, j'ai complété mes études de premier cycle à l'UQAM en design graphique. Ma présence compte parmi les dernières cohortes avant la refonte complète du programme : *Baccalauréat en design graphique (7779)*². La refonte du programme est en vigueur pour la nouvelle cohorte de l'automne 2024 (Ducharme, 2024). Le directeur du programme, du nouveau *Baccalauréat en design graphique et design d'expérience (6659)*³, Sylvain Allard, explique que le nom du programme et les noms des cours (ainsi que les descriptifs de cours) ont aussi été modifiés dans l'objectif de répondre à une approche centrée sur les utilisatrices (Ducharme, 6 février 2024).

Au début de ma maîtrise, j'étais, pour ainsi dire « fâchée » avec la pratique du design graphique, car j'avais l'impression d'avoir étudié dans un siècle passé. Lors de mon passage au baccalauréat, j'ai exploré davantage les médias de l'impression que les nouveaux médias (ex. la *réalité mixte*). D'un côté, je ressentais le besoin de comprendre et de révolutionner la pratique. De l'autre, je devais la rejeter. En effet, j'avais détecté des problèmes (dans la pratique du design graphique) auxquelles j'ai eu la chance de réfléchir durant cette recherche-crédation.

Maintenant que cette recherche-crédation est complétée, je suis en mesure de mieux comprendre cette planète qu'est la pratique du design graphique. Je ne cherche plus à la révolutionner, mais à la construire et à la transmettre. Les réflexions effectuées autour des limites du design graphique m'ont permis de changer ma perception de la pratique et de la manière dont je transmets mes connaissances. Le design graphique n'est plus, à mes yeux, quelque chose de linéaire et d'indépendant, mais plutôt quelque chose de transversal (à d'autres disciplines).

Ce mémoire est écrit au féminin (sauf exception). Cette décision éditoriale a été longuement réfléchi. Ce n'est point dans l'objectif de discriminer les autres genres. L'écriture au masculin n'était pas un choix potentiel, car cette recherche-crédation s'ancre plutôt dans un mouvement *Queer—Saphique*. L'écriture épicienne, quant à elle, est problématique pour les personnes dyslexiques. Le choix d'écrire au féminin est, donc, devenu l'avenue principale de ce mémoire, malgré le fait que, dans l'histoire du design en général, les hommes ont souvent occupé le devant de la scène. Ainsi, l'usage du féminin permet, à la fois, de redonner la place à ces pionnières du design effacées, et de livrer un message de fierté saphique.

² Voir le site de l'UQAM pour plus d'informations : https://etudier.uqam.ca/programme/baccalaureat-design-graphique#bloc_cours

³ Voir le site de l'UQAM pour plus d'informations : <https://etudier.uqam.ca/programme?code=6659>

INTRODUCTION

Ce projet de recherche-cr ation s'int ressera   l'apport du concept de *cadre*, d'apr s Sch n (1983), au design graphique. Il sera question de comprendre le *processus de design* (Findeli & Bousbaci, 2005) d'une affiche en *r alit  mixte* (Milgram & Kishino, 1994). Ce projet de recherche-cr ation s'appuiera sur les th ories du design en g n ral (ex. architecture, design industriel, etc.), notamment, celles li es au *processus de design* (Findeli & Bousbaci, 2005) vu comme une *conversation r flexive avec la situation* (Sch n, 1983). Nous nous appuierons, plus pr cis ment, sur les travaux concernant le concept de *cadre* r alis  par Donald A. Sch n (1983). Nous transposerons, ainsi, ces concepts du design en g n ral vers le design graphique. Nous utiliserons cette approche afin de comprendre comment les *cadres* du design graphique (la discipline, *les acteurs*, *le processus de design* et *l'objet du design*) interagissent entre eux. Ainsi, nous nous poserons la question suivante : **  travers la cr ation d'une affiche en r alit  mixte, en quoi le concept de cadre, d'apr s Sch n (1983), nous permet-il d'interroger les limites du design graphique ?**

Initialement, ma pratique est issue de la photographie traditionnelle (photographie de rue et de l'approche documentaire). C'est au C gep Andr -Laurendeau que j'ai  tudi  ce m dia pour la toute premi re fois.   la suite de cela, je me suis dirig e vers les  tudes du premier cycle universitaire. C'est   l' cole des arts visuels et m diatiques de l'Universit  du Qu bec   Montr al (UQAM) que j'ai eu la chance d'explorer les arts visuels, et que j'ai obtenu un certificat de premier cycle. C'est   l' cole de design de l'UQAM que j'ai explor  le design de l'environnement (pendant environ 1 an) pour ensuite compl ter un baccalaur at en design graphique. Mon parcours acad mique et ma pratique professionnelle influencent la mani re dont j'aime conceptualiser les images. Comme ma pratique est hybride, sillonnant entre la photographie, le design graphique et les nouveaux m dias (la *r alit  mixte*), il me sera possible d'explorer les *cadres* de la discipline du design graphique.

Il est possible d'inscrire la pratique du design graphique dans les disciplines du design (ex. l'architecture, le design industriel, l'urbanisme, etc.). Le design graphique se présente sous plusieurs formes dans chacune des disciplines du design, puisque nous trouvons des aspects graphiques aussi bien dans le design de jeu, le design d'exposition, le design de mode, le design industriel, l'urbanisme, etc.⁴ De plus petits motifs sur nos vêtements à la plus grande affiche promotionnelle de la station Berri-UQAM, le design graphique est intégré dans notre quotidien (ex. les logos sur les produits de consommation et les panneaux signalétiques dans les lieux publics)(Metz, 2012). Le design graphique nous accompagne à différentes échelles.

D'après Richard Hollis (2002), le graphisme, comme profession, a émergé au cours du XXe siècle. Il affirme que cette profession a pour objectif de répondre à des commandes. La principale tâche de la graphiste est de produire des artefacts graphiques dont le public doit comprendre le sens (Hollis, 2002). Les principales fonctions de la graphiste sont alors : « d'identifier », « d'informer et d'instruire », puis « de présenter et de promouvoir » (Hollis, 2002, p.10). Ainsi, la production d'artefacts graphiques est plutôt fonctionnelle et commerciale.

Gui Bonsiepe (1994) a tenté de redéfinir les concepts de « design graphique » et de « designer graphique », puisque le design graphique serait défini par le média de l'imprimé. La problématique, ici, c'est que l'émergence de nouveaux médias (ex. la réalité augmentée, la réalité virtuelle, et la *réalité mixte*) ne peut y être que difficilement intégrée. Afin de questionner cette vision du design graphique, nous mènerons une recherche-crédation dans laquelle nous produirons une affiche en *réalité mixte* (Milgram & Kishino, 1994).

D'après Rabah Bousbaci (2020), il existe des modèles anthropologiques et épistémologiques dans les « sciences du design ». Nous verrons que chacun de ces modèles s'est succédé les uns après les autres en design en général. Ainsi, nous nous appuierons sur

⁴ Voir des livres (grands publics) sur le design comme celui de (Metz, 2012).

le modèle anthropologique et épistémologique de Bousbaci (2020) afin de voir si le design graphique a suivi cette trajectoire d'évolution des modèles.

Dans le premier chapitre, nous nous appuyerons sur un corpus de textes composé de plusieurs ouvrages et d'articles scientifiques en design graphique et en design en général. Cela contribuera à notre compréhension de la discipline du design graphique. Nous soulèverons une problématique à trois (3) échelles : celle de *l'objet de design*, celle du rôle de la designer ainsi que celle de l'évolution de la théorisation du design graphique.

Dans le second chapitre, nous présenterons les travaux de Donald A. Schön concernant *l'épistémologie de l'agir professionnel*. Pour ce faire, nous nous référerons à son ouvrage phare, *The reflective practitioner : how professionals think in action* (1983). Dans ce chapitre, nous aborderons le modèle de la praticienne réflexive et le concept de *cadre*.

Dans le troisième chapitre, nous nous appuyerons sur l'approche méthodologique de la recherche-création en design selon Lysanne Lécho Hirst (2010 ; 2015). Dans ce contexte de recherche-création, je⁵ serai *praticienne réflexive* (Schön, 1983). Nous utiliserons ma pratique du design comme *terrain de recherche* (Paquin, 2017). De cette manière, nous pourrions documenter notre *processus de design* (Findeli & Bousbaci, 2005). Nous concevons une affiche en *réalité mixte* (Milgram & Kishino, 1994). Grâce à des *journaux de pratique* (Bruneau et al., 2007 p. 48), nous collecterons des *notes réflexives*.

Dans le quatrième chapitre, nous exposerons nos données de recherche. Nous les analyserons de manière *qualitative/interprétative* (Savoie-Zajc, 2018). Au moyen d'un *récit de pratique* (Paquin, 2017), nous pourrions mettre en évidence nos données de recherche issues d'un *processus itératif* (Savoie-Zajc, 2018) *d'analyse de cadres* (Schön, 1983). Nous démontrerons, qu'au début de cette recherche-création, l'auteure de ce mémoire (moi-même) n'était pas consciente de ses *cadres* dans sa pratique, malgré ses connaissances des travaux

⁵ L'auteure de ce mémoire.

de Schön (1983). C'est au fur et à mesure de l'avancement de l'affiche qu'elle deviendra *réflexive*, entre autres, grâce à une première *analyse de cadres* (Schön, 1983). Nous exposerons la contradiction et la confusion des *cadres* présentes en début de recherche-création. Nous comprendrons que cela sera le fruit d'un combat entre les *cadres* issus du média de l'impression et les *cadres* issus des nouveaux médias. Malheureusement, cela causera des tensions majeures au sein du *processus de design* (Findeli & Bousbaci, 2005). Une fois devenue *réflexive*, l'auteure de ce mémoire sera en mesure de questionner les *cadres de projet* ainsi que son *cadre professionnel*. Nous constaterons qu'il y aura une transformation majeure de ses *cadres* vers la fin de ce projet de recherche-création. Grâce à ce *récit de pratique* (Paquin, 2017), nous prendrons conscience qu'il existe des savoirs dans la pratique du design graphique et que ces savoirs sont, entre autres, influencés par nos « habitudes acquises » (Dewey [1967] cité dans Bousbaci, 2020, p.10) et nos *cadres personnels*. Ainsi, cette recherche-création permettra de décentraliser l'approche des théories axées sur *l'esthétique de l'objet de design* et d'orienter la pratique vers les théories issues de *la logique et de l'éthique*.

Dans la conclusion, nous récapitulerons l'ensemble des points déterminants de cette recherche-création. Nous discuterons autour des failles du concept de *cadre* chez Schön (1983). Précisément, le fait que Schön (1983) a éclipsé le concept d'« habitudes acquises » que nous retrouvons chez Dewey (Dewey [1967] cité dans Bousbaci, 2020, p.10), et de l'apport de *cadres personnels* dans un contexte de pratique professionnelle.

Les aspects originaux de cette recherche-création sont : la création d'une affiche en *réalité mixte* (Milgram & Kishino, 1994) ainsi que l'appui des fondements théoriques, en design en général, sur le design graphique. Ainsi, la contribution principale de ce mémoire est une compréhension de l'importance des *cadres* dans un contexte de pratique professionnelle.

CHAPITRE 1

REVUE DE LITTÉRATURE ET PROBLÉMATIQUE

Dans ce premier chapitre, nous ferons l'état des connaissances et proposerons une problématique liée aux enjeux contemporains en design graphique. D'abord, nous montrerons que cette discipline a des traditions plutôt centrées sur l'objet. Ensuite, nous poserons un regard sur le rôle de la designer graphique. Puis, nous comparerons le design graphique au modèle anthropologique et épistémologique proposé par Rabah Bousbaci (2020) en design en général (ex. architecture, urbanisme et design industriel). Enfin, nous proposerons de comprendre le design à différentes échelles.

Dans l'objectif de comprendre la discipline du design graphique, nous nous appuyons sur un corpus de textes que nous avons déterminé. Afin d'éviter une surcharge informationnelle pouvant créer des incohérences et des incompréhensions, nous avons restreint notre sélection à quelques ouvrages et quelques articles scientifiques phares.

Le premier ouvrage est celui de Meredith Davis ayant comme titre *Graphic Design Theory (Graphic Design in Context)* (2012). Meredith Davis est professeure, chercheuse ainsi que directrice de programme à la *North Carolina State University* aux États-Unis (Davis, 2012). Dans son livre, l'auteure propose de comprendre les fondements du design graphique qu'elle qualifie comme étant denses. D'après cette dernière, ces fondements sont complexes à déchiffrer, puisqu'ils sont composés d'écrits philosophiques et scientifiques (Davis, 2012). Cet ouvrage nous permettra donc de mieux comprendre l'évolution théorique du design graphique.

Le second ouvrage proposé est celui de Patrick Cramsie, auteur et designer graphique ayant écrit *The story of graphic design : from the invention of writing to the birth of digital design* (2010). Grâce à ce livre, l'auteur couvre 5 500 ans d'histoire du design graphique (Cramsie, 04

août 2010). Le contenu de cet ouvrage nous permettra de mieux comprendre l'évolution de cette discipline à travers le temps et à différentes échelles.

Le troisième ouvrage proposé est *Graphic Design : The New Basics* (2015) coécrit par Ellen Lupton (auteure et conservatrice de musée) et Jennifer Cole Phillips (praticienne et enseigne le design). Ensemble, elles codirigent le programme de maîtrise, *Graphic Design MFA program* à la *Maryland Institute College of Art* aux États-Unis (Lupton & Phillips, 2015). Cet ouvrage nous permettra donc de comprendre que le design graphique est, aussi, une pratique « rigoureuse » ayant des conventions et des codes établis.

Le quatrième ouvrage, écrit par Paul Rand, s'intitule *Paul Rand, a designer's art* (2000). Paul Rand était un designer graphique respecté et un pionnier de la profession. Il était professeur à la *Yale University* en design graphique (Rand, 2000). Ce livre nous permettra de dégager une expertise professionnelle et de l'appliquer à notre compréhension de l'importance qu'a *l'objet de design* dans la pratique.

Le cinquième ouvrage nous permettra de comprendre le modèle anthropologique et épistémologique du design en général, et de l'appliquer aux théorisations du design graphique. Il s'agit de *L'homme comme un « être d'habitude » : essai d'anthropologie et d'épistémologie pour les sciences du design* (2020) écrit par Rabah Bousbaci. Ce dernier est architecte et professeur titulaire à l'Université de Montréal, au Canada, ayant récemment pris sa retraite. Dans l'objectif de complément d'information, nous utiliserons son article "*Models of Man*" in *Design Thinking : The "Bounded Rationality" Episode*, écrit en 2008.

Le sixième et le septième ouvrage ayant retenu notre attention sont des livres bibliographiques. Le sixième ouvrage s'intitule *LINO* (2011). Il est coécrit par Marc H. Choko, Alain Le Brun (LINO) et al. Le septième ouvrage, quant à lui, est coécrit par Marc H. Choko et Alfred Halasa et s'intitule *Le monde d'Alfred II : 40 ans d'affiches d'Alfred Halasa* (Choko & Halasa, 2014). Marc H. Choko est professeur émérite à l'École de design de l'UQAM, auteur, chercheur, commissaire d'exposition et conférencier (Université du Québec à Montréal, sans

date A). À partir de ces deux (2) ouvrages, il nous sera possible de présenter deux (2) pratiques inspirantes du design graphique contemporain.

En plus d'ouvrages phares, notre corpus de textes comporte des articles scientifiques importants en design graphique. Nos deux (2) premiers articles sont des indispensables de Jorge Frascara. Le premier article étant *Graphic Design : Fine Art or Social Science ?* (1988) et le second *Revisiting "Graphic Design : Fine Art or Social Science ?"— The Question of Quality in Communication Design* (2022). Jorge Frascara a une carrière exceptionnelle en design graphique. Il est praticien, professeur émérite à l'Université d'Alberta, et professeur honorifique à la *Emily Carr University* au Canada (Triggs & Atzmon, 2019). Ces deux (2) articles nous permettront de comprendre la théorisation du design graphique et son évolution.

Le troisième article scientifique ayant retenu notre attention est celui de Gui Bonsiepe *A Step Towards the Reinvention of Graphic Design* (1994). Gui Bonsiepe a été professeur et chercheur à la *Köln International School of Design (KISD)*, ainsi que designer, en Allemagne. Ses recherches s'intéressent principalement au design d'interface (*Köln International School of Design (KISD)*, Sans Date). L'article de Bonsiepe (1994) propose une tentative de redéfinition du concept de « design graphique ».

Le quatrième article scientifique que nous proposons s'intitule *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays* (1994), coécrit par Paul Milgram (professeur, chercheur et ingénieur) et Fumio Kishino (professeur, chercheur et ingénieur) (IEEE Xplore, 2024; Milgram & Kishino, 1994). Cet article nous permettra de mieux comprendre la base du concept de la *réalité mixte*.

Le cinquième article scientifique sur lequel nous proposons de poser notre regard est celui de Victor Margolin, *Design for a Sustainable World* (1998). Victor Margolin était auteur et professeur émérite à la *University of Illinois*, aux États-Unis. Il y enseignait l'histoire du design (Triggs & Atzmon, 2019). À l'aide de cet article, nous aurons une meilleure compréhension de l'évolution du rôle de la designer.

Dans l'objectif de nuancer nos propos et d'ajouter de l'information, nous étudierons des ouvrages ainsi que des articles scientifiques complémentaires. D'abord, parmi les ouvrages choisis figurent celui Tricia Austin⁶ et Richard Doust⁷ (2007) ; et celui de Richard Hollis (2002). Puis, parmi les articles scientifiques choisis nous retrouvons des auteures en design graphique, en *réalité mixte*, en design de jeu et en design en général. Notamment, celui de Rick Poynor (2021), celui coécrit par Jodi Forlizzi et Cherie Lebbon (2022), celui de Milgram et al. (1994), celui de Skarbez et al. (2021), de celui de Laureline Chiapello⁸ (2017), celui de Richard Buchanan (1992), celui d'Alain Findeli⁹ (2005), ainsi que celui d'Alain Findeli et de Rabah Bousbaci (2005).

1.1 L'objet de design graphique

Alain Findeli et Rabah Bousbaci (2005) ont démontré l'existence de trois (3) catégories de théorie en design (*esthétique, logique et éthique*). La première catégorie est centrée sur *l'objet de design*, soit *l'esthétique, la technologie et la matière*. La seconde catégorie est orientée sur *la logique* étant axée sur les *processus de design* et *les fonctions de l'objet*. Finalement, la troisième catégorie est centrée davantage sur *les actrices (l'éthique)*, c'est-à-dire *les aspects anthropologiques, phénoménologiques, culturels*, etc. (Findeli & Bousbaci, 2005).

Cette première partie de la revue de littérature vise à montrer que le design graphique possède majoritairement des théories centrées sur *l'objet de design*. Toutefois, le design graphique semble évoluer vers d'autres approches théoriques (celles centrées vers *l'éthique* et celles centrées vers *la logique*). Nous survolerons d'abord l'histoire du design graphique, à partir de la naissance de l'écriture jusqu'aux

⁶ Elle est professeure et chercheuse (Austin & Doust, 2007).

⁷ Il est professeur et chercheur (Austin & Doust, 2007).

⁸ Elle est professeure et chercheuse en design de jeu.

⁹ Il est professeur et chercheur en design en général.

nouveaux médias. Cela nous permettra de voir ses traditions et de comprendre son évolution. Aussi, nous expliquerons quelques caractéristiques de la discipline et nous proposerons plusieurs exemples *d'objets de design* graphique. Ceci nous permettra de définir le terme : « design graphique ». Ensuite, nous présenterons les pratiques de LINO l'illustrateur et d'Alfred Halasa. Puis, grâce aux deux (2) articles proposés par Jorge Frascara (1988 ; 2022) et le livre proposé par Paul Rand (2000), nous serons en mesure de mettre en lumière l'importance de *l'esthétique* (les caractéristiques d'un objet) accordée anciennement dans la pratique. Dans l'objectif de montrer cette tradition de la centralité de l'objet, nous porterons une attention particulière au concept de la « *matérialité* » et au concept de « *contexte physique* » expliqué par Meredith Davis (2012). Comme cette recherche-crédation explore les limites du design graphique, nous introduirons le média de *la réalité mixte* (Milgram & Kishino, 1994). Ensuite de quoi, nous mettrons en évidence des projets évocateurs pour cette recherche-crédation. Finalement, nous présenterons la tentative de redéfinir le concept du « design graphique » et de la « designer graphique » d'après Gui Bonsiepe (1994).

1.1.1 Le design graphique : son histoire

Le design graphique existe bel et bien avant la création de la pratique professionnelle, ayant émergé durant la deuxième partie du XXe siècle (Hollis, 2002 ; Cramsie 2010). Comme nous le constatons dans le livre de Cramsie (2010), cette discipline possède des traditions développées à travers le temps. Nous nous intéresserons à l'origine du concept de « design graphique » d'après l'auteur Patrick Cramsie (2010). Nous proposerons d'explorer, aussi, un très bref historique de la discipline : de sa naissance, en passant par l'invention de l'impression jusqu'à l'émergence des nouveaux médias.

D'après Cramsie (2010), le concept de « design graphique » aurait vu le jour de manière anecdotique, c'est-à-dire par hasard en 1922. Il aurait été écrit par W.

A. Dwiggins¹⁰ dans un article de journal et n'aurait jamais été réutilisé par Dwiggins, lui-même. Ce dernier utilisait plutôt les concepts de « *graphic advertising* »¹¹ et de « *printing designer* »¹² (nous pouvons les traduire par *publicité graphique* et *designer d'impression*). C'est seulement au début des années 1980 que le concept de « design graphique » a été popularisé (Cramsie, 2010). Toutefois, ce n'est pas cet événement anecdotique qui a marqué le début de la pratique du design graphique :

The beginning of graphic design as a profession — when designing became separated from making — was spread out over the decades that ended the nineteenth century and began the twentieth. The term's first use certainly doesn't mark the beginning of graphic design as a practice. The process of designing a piece of text for print first took place in the West almost 500 years before Dwiggins's article. (Cramsie, 2010 p. 10)

Même si le concept de « design graphique » n'existait pas, *le processus de design* graphique, quant à lui, existait depuis longtemps (Cramsie, 2010).

D'après Cramsie (2010), le design graphique daterait de l'origine de l'alphabet entre 34 000 et 1 100 av. J.-C. Nous n'avons qu'à penser au système d'écriture de l'Égypte ancienne : les hiéroglyphes (Cramsie, 2010). Au fil du temps, ces systèmes d'écriture vont évoluer et différer d'une civilisation à l'autre. Tranquillement, nous allons voir apparaître les dessins de caractères latins tels que nous les connaissons, ici, en Amérique du Nord. D'après Cramsie (2010), il faut attendre au IV^e siècle avec la montée du pouvoir de l'empereur Constantin, 1^{er} empereur à se dire chrétien, avant de voir la naissance du livre : « *Once allied to imperial power, the Christian religion became the dominant cultural force in Europe, and its growth provided proto-graphic design with a new impetus : the birth of the book* » (Cramsie, 2010, p.45).

La première forme du livre est un livre manuscrit, c'est-à-dire un ouvrage, écrit à la main, contenant plusieurs pages. Le manuscrit a transformé la relation qu'avait la

¹⁰ W. A. Dwiggins était designer graphique et écrivain (Cramsie, 2010).

¹¹ Voir page p. 10 dans Cramsie (2010).

¹² Voir page p. 10 dans Cramsie (2010).

population européenne avec l'information, en la rendant un peu plus accessible. Ainsi, la population va commencer à lire de plus en plus (Cramsie, 2010). En fait, ce sont les personnes fortunées qui pouvaient acheter un livre manuscrit, dont le plus populaire, *La Bible*. Au Moyen Âge, il existait une grande tradition du livre manuscrit. C'est à cette époque que nous allons voir l'arrivée des conventions typographiques (ex. la ponctuation) et voir apparaître certaines standardisations des formes d'écriture, comme *la Caroline minuscule* (Cramsie, 2010). À la suite de cela, l'époque de la Renaissance succédera à celle du Moyen Âge.

La période de la Renaissance marque le début d'un changement majeur dans le processus de conception. Les livres sont, désormais, imprimés et ne sont plus manuscrits (Cramsie, 2010). C'est grâce à l'invention de Johannes Gutenberg (vers 1440) que l'impression du livre sera changée à jamais (Hollis, 2002 ; Cramsie, 2010). Il a inventé des blocs de dessin de caractères en métal. Cela permettait d'imprimer de nombreuses copies d'un livre au quotidien (Cramsie, 2010). En fait, ce qu'il faut en déduire, c'est qu'avant son invention, les livres manuscrits ne permettaient pas une rapidité de production comme l'impression avec des blocs en métal. Donc, les objets nécessitant une écriture manuscrite vont se transformer en objets imprimés. De plus, ils seront reproduits rapidement et en grande quantité (Cramsie, 2010).

Au cours des siècles suivants, et à la suite de la naissance du système d'impression de Gutenberg, diverses techniques d'impression vont se développer. Cela va engendrer une grande tradition du média de l'impression dans la discipline. D'après Cramsie (2010), le changement le plus innovateur serait l'arrivée de la lithographie¹³ (impression sur pierre avec de l'encre) au XIXe siècle : « *By the mid-nineteenth century, many commercial printers had been coaxed into adopting the process by the invention of transfer paper* » (Cramsie, 2010, p. 133). L'addition de couleur viendra créer

¹³ Parmi les nombreux exemples d'objets imprimés en lithographique se trouve *Les Poires from 'Le Charivari' : Paris, 1843*, et *Champollion 'Dictionnaire Égyptien en écriture hiéroglyphique', Paris, 1841-3* (Cramsie, 2010, p. 134).

une nouvelle méthode d'impression sur pierre : la chromolithographie¹⁴ se limitant à 3 ou 4 couleurs. Tranquillement, nous allons voir apparaître de nouvelles technologies d'impression comme la sérigraphie (impression sur soie). Pendant les années 1960, cette méthode d'impression a été démocratisée par Andy Warhol (Cramsie, 2010). En 1984, grâce à la sortie du *Macintosh* de la compagnie *Apple*, nous observons un changement majeur dans la manière dont les designers graphiques vont créer des artefacts imprimés. Cela est dû à l'arrivée de *l'imprimante laser PostScript* et de la typographie numérique. De plus, l'émergence des logiciels, tels que ceux produits par la compagnie *Adobe*, impacteront, voir transformeront les *processus de design* ainsi que les *objets de design*. Ainsi, nous commençons à observer que ceux-ci deviendront de plus en plus numériques (Cramsie, 2010).

Avant l'arrivée de l'Internet, le design graphique se trouve, encore, dans une logique du média de l'impression ; malgré la transformation des technologies (Austin & Doust, 2007). La caractéristique qui démarque le média de l'impression des nouveaux médias est l'interactivité possible avec les médias : « *Interactivity is possibly the most novel challenging aspect of new media. Compare fixed and static print, photography, radio, television or film to the dynamic responsive Internet or interactive exhibits, objects and environments* » (Austin & Doust, 2007, p. 11).

Ainsi, nous observons un changement considérable dans la pratique du design graphique. Austin et Doust (2007) évoquent que les nouveaux médias ont un impact sur le design graphique. Par exemple, l'apparition des écrans va conduire les designers vers l'idée que l'écran équivaut à une page : « *Graphic designers trained in print-based traditions inevitably began by thinking of screen as a page : in other words, as a flat, two-dimensional rectangle with edges within all the content should be fixed* » (Austin & Doust, 2007, p. 33)

¹⁴ Un des premiers exemples se trouve à être *German wine label, 1880s* (Cramsie, 2010, p. 135).

Progressivement, cela va conduire à d'autres expérimentations avec les images, la typographie, et le son : « *Some typeface designers explored the potential of computing by using code to generate typefaces that moved in sync with sound.* » (Austin & Doust, 2007, p. 35) Certaines designers vont même jusqu'à extraire leur production de l'écran d'ordinateur et la transposer dans l'environnement réel :

Another very exciting realization was that computers enable designers to break free from the screen. Images and words can be projected into physical space accompanied by sound to create extraordinary mixed-reality immersive experiences. (Austin et Doust, 2007, p. 35)

Ainsi, nous observons que le design graphique a désormais plusieurs médias de diffusion. En plus, Austin et Doust (2007) expliquent que le design graphique devient, alors, *multimédia*.

Poser notre regard sur l'histoire du design graphique, nous a permis de mieux comprendre les traditions liées à *son objet de design*. De cela, nous avons compris qu'il y a eu une évolution de *l'objet de design* en fonction des nouvelles technologies présentes. Aujourd'hui (2024), toutes les techniques d'impression peuvent être utilisées par les designers afin de concevoir un *objet de design*. Le média de l'impression ne disparaît pas à l'arrivée des nouveaux médias, même s'il est considéré comme *un ancien média* par Austin et Doust (2007). Certes, il est de moins en moins populaire pour certaines designers, mais toujours utilisé par d'autres. Nous pouvons, ainsi, établir que les anciens et nouveaux médias cohabitent dans la pratique.

1.1.2 Le design graphique : ses caractéristiques

Maintenant que nous avons établi l'origine du concept de « design graphique », ainsi que l'évolution de la discipline, nous allons poser un regard sur les caractéristiques de la discipline d'après l'auteur Patrick Cramsie (2010). De plus, nous présenterons rapidement *les objets de design* graphique.

D'après Cramsie (2010), la discipline possède trois (3) caractéristiques permettant de la définir. D'abord, celle de la relation existante entre les mots et les images : « *The main force of attraction is generated by the combination of words and pictures (and any visual elements in between, such a logos or symbols, which contain various word-like and picture like qualities)* » (Cramsie, 2010, p.10). Puis, celle de la bidimensionnalité propre à *l'objet de design* graphique. En d'autres termes, le design graphique est majoritairement apposé sur une surface : « *The second characteristic common to most forms of graphic design is its two-dimensionality. Whether printed onto paper or illuminated on a screen, graphic design usually existe on flat surfsace.* » (Cramsie, 2010, p.10). Finalement, celle de la reproductibilité de ce qui est produit par la designer : « *The centrality of reproduction is what distinguishes graphic design from most forms of fine art* » (Cramsie, 2010, p.11). Ainsi, même si *le processus de design* est réalisé à la main, il suffit que le produit soit reproductible dans de nombreuses copies pour que *l'objet* (ex. une affiche) soit considéré comme du design graphique (Cramsie, 2010). Nous constaterons que certaines de ces caractéristiques vont changer à cause de l'arrivée des nouveaux médias. C'est le cas de la bidimensionnalité et de la reproductibilité de *l'objet*.

D'après Austin et Doust (2007), il existe deux (2) catégories de média ; *les anciens* et *les nouveaux*. Elles¹⁵ vont spécifier que *les anciens médias* sont, en fait, analogues ; et que les nouveaux médias sont numériques : « *Old media were analogue; new media are digital. Old media were sequential; new media are interactive. Old media were static; new media are dynamic* » (Austin & Doust, 2007, p. 10). *Les anciens médias* sont issus de l'impression. Ils ne sont pas en mouvement et proposent une narration (les auteures utilisent en anglais le terme : « *Storytelling* »¹⁶) plutôt linéaire, c'est-à-dire une narration ayant un début, un milieu, et une fin :

¹⁵ Comme il y a au moins une auteure, le féminin est privilégié afin de conserver l'uniformité.

¹⁶ Voir page 10 dans Austin et Doust (2007).

Old media mainly means print: books, newspapers, magazines, packaging, poster, and other publications, such manuals, company brochures and point-of-sale displays. These are static linear media, meaning they impose a rigid pattern of reading — left to right, from top to bottom, start to finish. (Austin & Doust, 2007, p. 10)

Ainsi, nous pouvons compter parmi les *objets de design* issus du média de l'impression, les livres, les magazines, les emballages, les affiches, les prospectus, et plus encore (Cramsie, 2010; Austin & Doust, 2007). *Les nouveaux médias*, quant à eux, possèdent des caractéristiques inverses des anciens médias : « *By new media we mean : the Internet, computer games, CD-Roms and DVDs, interactive environment, in fact anything digital and moving; and in the future it will include thing like electronic paper that can be updated automatically.* » (Austin & Doust, 2007, p. 11). Autrement dit, les médias émergents se trouvent à être du design d'interface web, les animations graphiques (le *motion design*), les interfaces interactives et ainsi de suite (Austin & Doust, 2007).

En résumé, les caractéristiques présentées par Cramsie, en 2010, se retrouve en transmutation. Ainsi, ces caractéristiques devront s'adapter au design contemporain (2024) compte tenu de l'arrivée de nouveaux médias engendrant l'apparition de nouveau *processus de design*.

1.1.3 Le design graphique : la pratique de LINO l'illustrateur et d'Alfred

Halasa

À notre sens, l'affiche se distingue des autres *objets de design* graphique. Parfois utilisée pour sa vocation publicitaire tantôt pour sa vocation de propagande, l'affiche constitue une voix prometteuse afin de transmettre un message rapide et clair. À travers les siècles, plusieurs affichistes ont su se démarquer et influencer les générations futures de jeunes designers. Nous notons, entre autres, la pratique de Jules Chéret, d'Henri Toulouse-Lautrec, d'Alphonse Mucha, de Charles Rennie Mackintosh, etc. Cette

sous-section vise à montrer deux (2) pratiques contemporaines, en design graphique, orientées davantage vers la conception d'affiche. D'une part, nous proposerons de poser notre regard sur la pratique de LINO l'illustrateur. D'autre part, nous présenterons l'affichiste légendaire, Alfred Halasa.

LINO l'illustrateur, de son vrai nom Alain Le Brun, est un praticien chevronné. Il a débuté le programme de design graphique à l'École de design de l'UQAM, en 1988, et le complète en 2003. Lors de son passage à cette école, il a rencontré le professeur Alfred Halasa qui a su influencer sa pratique. La pratique de LINO sillonne entre l'illustration, l'affiche et le graphisme (Choko et al., 2011). Il enseigne, aussi, à l'École de design de l'UQAM comme chargé de cours. LINO a une signature visuelle singulière et unique en son genre (Choko et al., 2011). Il utilise beaucoup de noir et de rouge dans ses œuvres. Nous constatons que le *processus de design* (Findeli & Bousbaci, 2005) chez LINO est très fascinant : « C'est très rare que je conceptualise une œuvre avant de la commencer. Je dirai que 80 % de ma création est le fruit du hasard, des accidents. La tête sert après à porter certains jugements. Sinon, on risque des concepts cérébraux, secs » (Lino cité dans Choko et al., 2011, p.27). Plusieurs de ses maquettes d'affiche et de ses affiches finales sont très évocatrices de sens. Par exemple, celles du Marché de la poésie (2009) ; celles du Théâtre PàP (*Rouge Gueule*, 2009), et celles du Festival d'Avignon (2008 et 2009) (Choko et al., 2011).

L'incroyable Alfred Halasa est un personnage haut en couleur ayant enseigné à des générations et des générations de designers graphiques¹⁷. Il a enseigné à plus de 5 000 personnes (Choko & Alfred Halasa, 2014). En plus d'être professeur associé, il est chercheur à l'École de designs de l'UQAM (Université du Québec à Montréal, sans date B). Sa carrière a été couronnée de nombreuses fois. Il a reçu un doctorat honorifique pour ses 40 ans de carrière. En 2018, le mérite culturel Polonais lui a octroyé

¹⁷ Parmi celles-ci se trouvent celle de LINO (graduation 2003)(Choko et al., 2011) et celle de l'auteure de ce mémoire (graduation 2020).

la médaille d'or *Gloria Artis* pour son enseignement et sa contribution dans son expertise de recherche. En plus, il est lauréat de multiples prix à l'international (Ducharme, 11 mai 2018). Halasa s'intéresse, entre autres, « au développement du langage visuel » (Ducharme, 11 mai 2018 ; Université du Québec à Montréal, sans date B). En 1980, il cofonde le laboratoire de recherche Bretelle. En 1981, il participe à la création du Centre de design de l'UQAM et, l'année suivante, à la semaine *Design International* (Choko & Alfred Halasa, 2014). Comme nous pouvons observer, Alfred Halasa a une présence très marquée dans l'enseignement supérieur au Québec et est reconnu à l'international. Sans compter qu'il est, aussi, un praticien respecté par la communauté de designers graphiques. Cet affichiste polonais a une carrière prolifique. Il a produit plus de 300 affiches dans sa carrière (Choko & Alfred Halasa, 2014). Nous comprenons que le *processus de design* (Findeli & Bousbaci, 2005) de l'affichiste est unique en son genre et dégage beaucoup de savoir-faire. La plupart des affiches que nous trouvons évocatrices n'ont pas de titre. Toutefois, nous pouvons donner l'exemple de l'affiche réalisée dans le cadre du banquet chez la comtesse Fritouille (2004) et celle de l'exposition : *Le monde d'Alfred* (2005). Les affiches d'Alfred Halasa possèdent des éléments graphiques forts et proposent peu de couleur. De plus, nous comprenons rapidement la thématique.

Somme toute, LINO l'illustrateur et Alfred Halasa¹⁸ sont de grandes influences pour plusieurs générations de designers graphiques. .

¹⁸ Je (auteure de ce mémoire) considère que j'ai eu la chance d'apprendre, les rouages de la communication visuelle, avec ces deux (2) praticiens d'expérience.

1.1.4 La forme suit la fonction

Par le passé, les designers graphiques semblaient accorder davantage d'importance à *l'objet* plutôt qu'aux *processus* et aux *actrices*. Nous proposons, donc, de comprendre en quoi le design graphique a des traditions orientées vers *l'objet de design*.

Dans l'imaginaire collectif, nous avons l'habitude de percevoir le design graphique, sous l'angle de la maxime « *Form follow fonction* »¹⁹. En français, ce terme signifie : « la forme suit la fonction ». Le design graphique serait, alors, une discipline orientée vers *l'objet*, car cette expression la réduit à une pratique sans *processus* ni *acteurs* (au sens donné par Findeli & Bousbaci, 2005).

Cette manière de percevoir le design graphique a atteint son apogée avec l'apparition de design très fonctionnel, comme *the new typography* conçu par László Moholy-Nagy :

The primary aim for this new kind of design was for it to be functional, or, as he put it, to find 'the right form for the stated function'. His formulation can be seen as the graphic design equivalent of the Modernist architects' dictum 'form follows function', which the American architect Louis Sullivan had helped bring into common usage at the turn of the century. (Cramsie, 2010, p. 192)

En design graphique, nous notons l'importance de *l'objet de design* dans la discipline. En effet, tel qu'expliqué par Frascara (1988), l'accent est mis sur *l'esthétique* et non sur d'autres aspects de la pratique du design graphique (comme la communication ou l'aspect social) : « *Furthermore, as an art form, graphic design is viewed only from esthetic perspective, without enough consideration of communication*

¹⁹ Cette maxime tient son origine de l'architecte Louis Sullivan (1896), (Cramsie, 2010; Davis, 2012; GuggenheimMuseum, sans date).

and social significance. Surely, esthetics is important, but it is by no means the sole measure for quality » (Frascara, 1988, p. 20).

En 1988, Frascara n'a jamais proscrit l'aspect de l'esthétique dans les projets en design graphique. Bien au contraire, il propose d'ajouter le contexte, dans l'objectif d'améliorer la qualité de la production. Pour Frascara (1988), le contexte doit être perçu comme un élément de qualité plutôt que de considérer seulement l'esthétique.

En 2022, Frascara va revenir sur ce qu'il avait écrit à propos de l'esthétique (en 1988) dans l'objectif de concrétiser sa pensée. Il va expliquer que la conception *d'objet de design* devrait s'adresser aux personnes concernées, dans un domaine et un contexte particulier tout en considérant le visuel :

Aesthetics is often the entry point for a decision to engage or not with a visual communication. I didn't propose that we remove aesthetics from the quality equation altogether. I stated that aesthetics should not be the only criterion to determine the quality of a design. Aesthetics should be one of several requirements we attend to. (Frascara, 2022, p. 271)

Nous comprenons que l'esthétisme reste tout de même un critère important dans la production. Ce critère ne doit pas être effacé au profit des autres critères. Ainsi, nous pouvons en déduire que l'auteur tente d'orienter le design graphique vers une décentralisation de *l'objet de design*. Nous pouvons en conclure que Frascara (1988 ; 2022) essaie d'orienter la pratique du design graphique vers *les actrices* (les théories centrées vers *l'éthique*).

Jorge Frascara (1988, 2022) n'est pas le seul à vouloir décentraliser la pratique de *l'objet de design*. D'ailleurs, c'est le cas pour Paul Rand (2000). Dans *The Beautiful and Useful*, Rand (2000) explique que, dans tous les types de communication visuelle, la forme et la fonction devraient être considérées comme un ensemble : « *Visual communications of any kind, whether persuasive or informative, from billboard to birth announcements, should be seen as the embodiment of form and function : the integration of the beautiful and the useful* » (Rand, 2000, p. 3). Dans cet exemple, nous

sommes dans un raisonnement *esthétique* (Findeli & Bousbaci, 2005) et *logique* (Findeli & Bousbaci, 2005). Rand (2000) exprime même que le fait d'éliminer l'esthétique de l'objet est nuisible, entre autres, pour la valeur de la praticienne et le processus créatif :

That the separation of form and function, of concept and execution, is not likely to produce objects of aesthetic value has been repeatedly demonstrated. Similarly, any system that sees aesthetics as irrelevant, that separates the artist from his product, that fragments the work of the individual, or creates by committee, or makes mincemeat of the creative process will in the long run diminish not only the product but the maker as well. (Rand, 2000, p. 3)

De plus, Rand (2000) établit que séparer « *la forme et la fonction, du concept et de la réalisation* » (notre traduction, Rand, 2000, p. 3) a un impact plutôt négatif sur *l'objet de design*. Le discours de Rand permet de comprendre que nous devons tenir compte autant de la beauté de l'objet (*l'esthétique*) que des fonctions et du processus (*la logique*) que des actrices (*l'éthique*).

Nous comprenons que la centralité de *l'objet de design* s'inscrit plutôt dans les traditions du design graphique. Toutefois, comme nous l'avons compris avec Frascara (1988 ; 2022) et Rand (2000), le design graphique ne se limite pas qu'à la maxime, *la forme suit la fonction*. Il existe des tentatives de décentraliser *l'objet de design* de la pratique. Nous observons une ouverture progressive vers les autres sphères de théorisation du design, plus spécifiquement, celle concernant *les actrices (l'éthique)*. Ainsi, nous retrouvons, dorénavant, des projets orientés vers *l'actrice*, c'est le cas du projet de la chaire de recherche *Diament, Mentallys* (Chaire de recherche stratégique en design pour la cybersanté mentale de l'UQAM, sans date-a, sans date-b)²⁰.

²⁰ Pour plus de renseignements sur la chaire et le projet *Mentallys*, veuillez consulter le site web de la chaire : <https://diament.uqam.ca/apropos/> et <https://diament.uqam.ca/mentallys/>

1.1.5 Le concept de la *matérialité* et du *contexte physique* d'après Davis (2012)

L'*objet de design* graphique englobe des concepts comme la *matérialité* et le *contexte physique*, expliqués par Davis (2012). D'abord, l'auteure propose de voir les qualités physiques d'un objet comme étant sa *matérialité*. En fait, la *matérialité* de l'objet permet d'apporter un sens communicatif au public, en plus du sujet et du style donné par la designer. Elle se traduit par les médias, les surfaces, les formats, etc. En effet, elle constitue une caractéristique plutôt importante :

The signs produced by graphic designers hold meaning for audiences, not only through their subject matter and style, but also through the tangible attributes their physical form. MATERIALITY, or the physical qualities of a representation that give it individuality and allow it to be categorized, is an important aspect of what signs mean. The specific visual, spatial, auditory, kinesthetic, and temporal characteristics of form are content. The materiality of designed objects arises from choices about media, surfaces, formats, or structures, and the technology and tools used to produce them. (Davis, 2012, p.86)

Par extension, nous pouvons en comprendre que, lorsqu'une pratique du design graphique privilégie, par exemple, un média cette pratique serait plutôt orientée vers sa *matérialité*.

En plus de la *matérialité*, nous devons considérer le concept du *contexte physique* (Davis, 2012), lorsqu'il est question de l'*objet de design* graphique. Ce concept inclut la compréhension de la surface de l'objet, la distance entre chaque point de vue, les caractéristiques d'un lieu et la lisibilité des formes (Davis, 2012). Cela confirme que les designers graphiques ne peuvent pas réellement contourner l'*objet de design*, puisqu'elles doivent prendre en compte ces *contextes physiques*. Davis (2012) explique, aussi, que la compréhension des *contextes physiques* permet de contourner et de régler certaines problématiques rencontrées lors de l'usage des produits de design graphique. Davis (2012) propose l'exemple du menu de restaurant trop grand en fonction de son environnement (c'est-à-dire où l'*objet de design* graphique est utilisé : la table). Nous

pouvons comprendre que ce menu ne respecte pas deux (2) caractéristiques du *contexte physique*, soit la distance entre chaque point de vue et le lieu. Ainsi, *le contexte physique*, en quelque sorte, conduit vers cette centralité de *l'objet de design* (Findeli & Bousbaci, 2005). En fait, si le *contexte physique* n'est pas pris en considération lors du *processus de design* (Findeli & Bousbaci, 2005), l'objet ne sera pas optimal, et sera même non fonctionnel. Nous pouvons en déduire que la centralité de l'objet influence les autres catégories de théories en design ; celle de *la logique (processus et fonction)* (Findeli & Bousbaci, 2005) ; et celle de *l'éthique (les actrices)* (Findeli & Bousbaci, 2005).

Comme nous avons pu le voir, *l'objet de design* inclut une *matérialité* (ex. les médias) et un *contexte physique* (ex. l'expérience de la lisibilité d'un menu). Ainsi, si les designers privilégient davantage l'un de ces deux (2) concepts, leur pratique est plutôt centrée vers *l'objet* et non vers des *processus*, des *fonctions* ou des *actrices*.

1.1.6 Nouveau média : la *réalité mixte* d'après Milgram et Kishino (1994)

Aujourd'hui, en 2024, *les anciens médias* et *les nouveaux médias* coexistent et cohabitent dans la pratique du design graphique. Certaines designers préfèrent continuer avec les médias de l'impression. D'autres orientent leur pratique vers *les nouveaux médias*, comme le jeu vidéo, l'expérience immersive ou le multimédia (Austin & Doust, 2007). Dans le cadre de cette recherche-création, nous nous sommes intéressées au concept de la *réalité mixte* tel que décrit par Milgram et Kishino en 1994. Il est à noter que le texte de Milgram et de Kishino date d'il y a 30 ans et que les technologies ont changé. Des auteurs comme Skarbez et al. (2021) ont revisité ce que Milgram et Kishino (1994) et Milgram et al. (1994) avaient écrit. Cependant, lors de cette recherche-création, le concept de la *réalité mixte* a été compris d'après le texte écrit par Milgram et Kishino (1994). Ainsi, nous expliquerons le concept de la *réalité mixte* et nous proposerons quelques exemples.

Premièrement, la *réalité mixte* appartient à ce que Milgram et Kishino (1994) nomment le « *virtuality continuum* »²¹. En français, il s'agirait du « continuum de virtualité » (Microsoft Learn, 20 mars 2023). À l'une des extrémités de ce *continuum*, nous y retrouvons l'environnement réel, et de l'autre, l'environnement virtuel. Entre ces deux (2) extrémités, il y a la réalité augmentée (plus près de l'environnement réel) et la *virtualité augmentée* (plus près de l'environnement virtuel) (Milgram & Kishino, 1994). Dans ce *continuum*, les auteurs définissent la *réalité mixte* comme étant la combinaison entre le réel et le virtuel.

Aujourd'hui, ce que Milgram et Kishino (1994), ainsi que Milgram et al. (1994) ont écrit est plutôt obsolète (Skarbez et al., 2021). Tel que décrit dans l'article de Skarbez et al. (2021), plusieurs facteurs entrent en jeu depuis la parution de ces articles. Par exemple, les technologies comme la réalité augmentée et la réalité virtuelle ont changé. Ces technologies sont devenues plus accessibles, entre autres, grâce à nos téléphones intelligents (Skarbez et al., 2021). Toutefois, le fondement de l'article de Milgram et Kishino (1994) reste pertinent pour cette recherche-crédation.

En design graphique, nous observons que le média de la *réalité mixte* a été considéré dans l'objectif de créer des environnements immersifs très fascinants (Austin & Doust, 2007). En 1992, Toshio Iwai avait utilisé des images et du son afin d'explorer le concept de l'expérience interactive. Une de ses œuvres s'intitule *Well of Lights*. Pour cette œuvre, l'artiste avait projeté, sur le sol, des créatures en mouvement (Austin & Doust, 2007). Aujourd'hui, en 2024, plusieurs compagnies du divertissement utilisent la *réalité mixte* dans leur production. C'est le cas de *Moment Factory* avec l'une de ses nombreuses réalisations. En effet, le projet interactif *Mots croisés en réalité mixte* (sans date) est un jeu de mots croisés collaboratif utilisant plusieurs technologies combinées. L'objectif de l'expérience est de créer des mots en bloquant les lettres dans l'espace

²¹ Voir page 2 dans (Milgram & Kishino, 1994).

virtuel grâce à un bâton interactif présent dans le monde réel (Moment Factory, Sans date). Aussi, le projet *La vie secrète des monstres* (2023) réalisé par *Wallrus Creative Technologies*, est un exemple de *réalité mixte* plus près de la réalité virtuelle qu'augmentée. C'est grâce au téléphone intelligent que les familles peuvent explorer le monde des monstres se situant à la station Saint-Laurent dans le Quartier des spectacles de Montréal (Quartier des spectacles Montréal, 14 avril 2024). Autrement dit, sans le téléphone intelligent, il n'est aucunement possible de voir l'environnement virtuel. Finalement, nous pouvons remarquer l'apport considérable de ce média dans d'autres sphères d'activités comme celle de la santé ou de l'automobile. Par exemple, des employés chez Mercedes-Benz utilisent la technologie de Microsoft (*HoloLens*), afin de résoudre des problèmes de mécanique (Microsoft Learn, 27 mars 2023).

En conclusion, la *réalité mixte*, d'après Milgram et Kishino (1994), est un spectre dans lequel nous retrouvons au moins un objet dans le monde réel et au moins un objet dans le monde virtuel. Le média de la *réalité mixte* semble quelque peu exploré, en design graphique, et reste un terrain de recherche très prospère.

1.1.7 Projets inspirants : *Blade Runner 2049* (2017) et *Numéro : 53 — Dali* (2004)

Dans cette recherche-crédation, nous explorerons des œuvres provenant d'une autre discipline : celle des arts. D'une part, nous nous intéresserons à l'univers du film *Blade Runner 2049* (2017). D'autre part, nous concrétiserons notre idée d'affiche par la compréhension de l'œuvre *Numéro : 53 — Dali* (2004).

Le projet phare qui a influencé l'esthétique et l'utilisation du média de la *réalité mixte* est une scène clé du film *Blade Runner 2049* (2017), dirigé par Denis Villeneuve (DNEG, 2024). Dans cette scène, nous pouvons apercevoir deux (2) personnages se trouvant dans un environnement sombre et sinistre. D'abord, nous y retrouvons le

protagoniste « Officier K, nouvel agent du département de police de Los Angeles » (notre traduction, DNEG, 2024). Puis, nous pouvons y apercevoir un personnage de grandeur surréaliste s'approchant de l'Officier K. Ce personnage féminin, nu, ayant la peau rose, les cheveux cyan et un regard plutôt inhabituel (des yeux noirs et sans pupille) est en fait une publicité de format géant. L'interaction entre le protagoniste et ce personnage féminin débute, lorsque cette dernière sort d'un écran géant. Durant cette scène, nous avons l'impression que le personnage est plutôt réel²².

Cette scène est très évocatrice pour la réalisation de l'affiche en *réalité mixte* de cette recherche-crédation. Un premier émerveillement provient de l'esthétisme de cette scène : les couleurs à la *Synthwave* (rose fluo, mauve et cyan), l'environnement sombre et les personnages se trouvant à des échelles différentes. Le deuxième émerveillement provient du fait que le personnage féminin reprend sa place de publicité à la fin de l'interaction avec l'Officier K. En fait, ce qui est fascinant dans cette scène, c'est de comprendre qu'en réalité le personnage géant est une affiche publicitaire. Nous remarquons que cette affiche joue un rôle plus important que seulement publicitaire. Dans les faits, cette affiche-personnage contribue à la narration du film. Ainsi, elle n'est pas simplement une affiche apposée au mur ; elle a une fonction supplémentaire d'adjuvant. Comme cette affiche-personnage participe au récit, cela semble une piste plutôt prometteuse pour ce projet de recherche-crédation. L'idée de l'interaction entre deux (2) entités de natures différentes (l'une étant réelle, l'autre étant fictive et en réalité augmentée) inspire à la création pour cette recherche-crédation.

Le second projet ayant contribué à cette recherche-crédation est l'œuvre *053.Dali* (2004), réalisée par l'artiste Bernard Pras. Cet exemple illustre bien le concept de l'anamorphose²³, concept ayant inspiré le projet de création de cette recherche. L'artiste

²² Il est possible de voir cette scène sur *Youtube* : <https://www.youtube.com/watch?v=cYJwFW1gY1U> (0:00 à 1:28) et les effets visuels sur le site de *DNEG* (5:12 à 5:27) : <https://www.dneg.com/show/blade-runner-2049/>

²³ L'anamorphose d'après l'application Antidote 11 : « beaux-arts — Peinture, dessin qui déforme volontairement l'objet représenté et dont l'apparence initiale ne peut être retrouvée qu'en observant l'œuvre d'un certain angle ou en ayant recours à un miroir courbe ». (Druide informatique inc., 2024a)

a disposé des objets dans l'espace. Ces objets semblent avoir été placés sans aucune cohérence et forment un désordre visuel. Cependant, si la spectatrice se trouve au bon endroit, elle peut apercevoir l'image qui se cache derrière ce désordre : le visage de l'artiste peintre Salvador Dalí. Le principe général de l'œuvre est très captivant, puisqu'il suffit d'être un peu trop à gauche ou un peu trop à droite pour que le visage disparaisse à nouveau.

Après mûre réflexion, ces deux (2) œuvres ont su inspirer, d'une manière ou d'une autre, le *processus de design* de l'affiche en *réalité mixte* de cette recherche-création. L'une pour son esthétique et l'interaction du personnage principal avec l'affiche publicitaire ; et l'autre pour sa composition en anamorphose. Comme quoi il est possible de s'inspirer d'autres disciplines.

1.1.8 Redéfinir le concept de « design graphique » d'après Bonsiepe (1994)

Quelques protagonistes du design graphique ont suggéré de redéfinir le concept de « design graphique » en proposant de nouvelles avenues théoriques. Celles-ci se distinguent des théories centrées sur *l'objet de design*, c'est le cas de Frascara (1988) et de Bonsiepe (1994). Nous proposons de comprendre la réflexion apportée par Gui Bonsiepe (1994) sur la discipline du design graphique.

Bonsiepe (1994) souhaite redéfinir les termes de « *design graphique* » et de « *designer graphique* ». D'après lui, ces termes font référence aux traditions de la discipline, c'est-à-dire celles liées au média de l'impression. La problématique est que l'émergence de nouveaux médias n'est pas prise en considération dans ces concepts. En plus, le concept traditionnel de « *design graphique* » est limité par ses traditions orientées vers le média d'impression. Ainsi, il y a une possibilité que la discipline n'inclut aucunement les nouvelles technologies issues du numérique (Bonsiepe, 1994). Cela vient ainsi poser des problèmes, car les nouvelles pratiques utilisant la réalité

augmentée ou la *réalité mixte* (Milgram & Kishino, 1994) sont issues de médias émergents et non du média de l'impression.

Comme vu avec Davis (2012), privilégier un média c'est, aussi, privilégier *une matérialité*. C'est pourquoi la tentative de Bonsiepe (1994) devient intéressante, puisqu'elle propose de contourner cette problématique de la centralité de l'objet. Sa proposition est de changer le terme de *designer graphique* pour *info-designer*. Cela permettrait de concevoir la profession sous l'angle de l'organisation de l'information plutôt que du média : « *An info-designer approaches the tasks of efficient communication less from the perspective of visualization, or "creation" of images, but more from the perspective of organizing information* » (Bonsiepe, 1994, p. 48). Dans cette proposition, il inclut une brève explication du profil professionnel de *l'info-designer* et quelques concepts à privilégier pour l'adaptation d'un programme en design graphique. Par exemple, *l'info-designer* doit être en mesure de réaliser des recherches scientifiques en design : « [...] *be capable of realizing design studies and design recherche (the cognitive dimension of the design process) and present design proposals in cohenrent manner* [...] » (Bonsiepe, 1994, p. 50). Puis, à la fois, d'être en mesure de choisir et d'organiser l'ensemble de l'information : « [...] *be cacable of selecting and structutring information and building coherent bodies of knowledge* [...] » (Bonsiepe, 1994, p. 50). Nous remarquons que la liste des compétences proposée par Bonsiepe (1994) permet de voir que la discipline devrait être, aussi, orientée vers les théories de *la logique* et de *l'éthique* (Findeli & Bousbaci, 2005).

En somme, la réflexion de Bonsiepe (1994) autour de la redéfinition du concept de « design graphique » semble plutôt prometteuse. En effet, elle permet aux designers de revoir la position des médias (ou de *la matérialité*) dans la pratique. Cependant, cette tentative de redéfinir le concept a échoué.

Grâce à cette première partie, nous avons compris que le design graphique possède des traditions orientées vers les théories centrées sur *l'objet de design*. Toutefois, il semble évoluer vers d'autres approches théoriques comme celles centrées sur *l'éthique*. La section suivante présentera la deuxième échelle de ce mémoire ; celle du rôle de la designer.

1.2 Le rôle de la designer graphique

Cette seconde partie de la revue de littérature vise à montrer l'importance du rôle de la designer en design graphique. Nous constaterons que les multiples rôles de la designer graphique coexistent. D'une part, nous présenterons un rôle plus économique et commercial. D'autre part, nous exposerons un rôle plus soucieux des facteurs sociaux, environnementaux et politiques. Nous remarquerons que plusieurs designers graphiques ont tenté de se libérer de leur rôle commercial en signant le manifeste *First Things First*.

1.2.1 Les rôles coexistent

Au-delà de leurs fonctions pratiques, les designers graphiques jouent un rôle bien plus grand que nous pouvons le penser. Cependant, l'histoire du design en général a une grande influence sur la perception que nous avons de ce rôle.

D'après Margolin (1998), le design en général, depuis ses premiers pas, joue le rôle de propulseur de la société de consommation : « *Since, design's beginning, when it was conceived as an art of giving form to products for mass production, it has been firmly embedded in consumer culture* » (Margolin, 1998, p.83). Dans son article, Margolin (1998) explique que le rôle de la designer a évolué. D'abord, à la fin de XIXe siècle et au début XXe siècle, le design était perçu comme quelque chose de strictement commercial. Nous devons cela à Henri Cole et Herman Muthesisus (Margolin, 1998).

Ainsi, à cette époque, le design était un modèle économique : « *While the process of establishing design as an essential component of global economic competitiveness has progressed in an almost seamless manner, occasional critics have attempted to redirect design practice to other tasks* » (Margolin, 1998, p. 83).

L'article de Margolin (1998) permet d'établir que durant le XXI^e siècle, il y a eu plusieurs tentatives de décentraliser ce rôle commercial vers de nouveaux rôles. Par exemple, dans les années 1960, un professeur et ingénieur du nom de R. Buckminster Fuller souhaite repositionner le rôle du design. Il a créé un programme dans lequel le design joue un rôle de premier plan dans les problèmes de son époque. Malgré les nombreuses tentatives réalisées par plusieurs protagonistes du design, comme Gui Bonsiepe, Toma Maldonado, et John Chris Jones, le design reste cantonné au service du consumérisme (la designer au services des clientes et de la culture de consommation) (Margolin, 1998).

Nous constatons, ainsi, que ce rôle reste inchangé et crée des tensions chez les designers qui désirent changer ce rôle du design (comme agent économique). Aussi, nous observons que ces mêmes designers possèdent, en réalité, une conscience écoresponsable qu'elles souhaitent implanter dans la pratique :

This impasse has left many designers frustrated, particularly in light of the growing pressures of sustainable development. Modest efforts to create green products have certainly been valuable, but such products function only as compromise measures in comparison to what is needed.
(Margolin, 1998, p. 85)

Margolin (1998) propose de regarder la situation sous un angle différent, celui de changer une culture existante vers une nouvelle culture : « *The primary question for design professions thus becomes not what new products to make, but how to reinvent design culture so what worthwhile projects are more clearly identified and likely to be realized* » (Margolin, 1998, p. 86). Nous comprenons, ainsi, que les problèmes liés aux

changements du rôle de la profession doivent être réalisés dans la culture du design plutôt que dans la pratique individuelle.

Pour faire suite à l'article de Margolin (1998), nous proposons de poser un regard sur celui de Forlizzi et Lebbon (2002). Cet article vient renforcer l'idée que le rôle commercial et de consumérisme est, aussi, présent dans les traditions du design graphique.

D'après Forlizzi et Lebbon (2002), le design graphique est centré vers les clientes et les livrables (livraison du projet). Traditionnellement, les designers recueillaient des informations afin de produire un objet pour un public cible. À l'aide de l'approche centrée vers l'utilisatrice, les designers peuvent, désormais, dialoguer avec leur public :

Recently, the inclusion of user-centered, interdisciplinary methodologies in communication design processes has helped to find appropriate ways to reach today's viewers. User-centered methods allow communication designers to create the opportunity for a shared dialogue with their viewers, and more important, to create the opportunity for behavioral and social change. (Forlizzi et Lebbon, 2002, p. 3-4)

Nous observons, ainsi, un potentiel changement dans le rôle de la designer graphique : elle devient, en quelque sorte, une intervenante sociale. D'après, Forlizzi et Lebbon (2002), si les designers ont un dialogue avec les utilisatrices, elles se retrouvent à être des participantes actives dans le projet :

When designer and viewer are actively involved in a shared dialogue, both become active participants in the creation and interpretation of the visual message. As a result, the designer is empowered, shifting from a decorator of messages to an agent who has influence on the social implications of delivering a visual dialogue. (Forlizzi et Lebbon, 2002, p. 4)

Nous comprenons que le rôle de la designer graphique devient aussi important que celui de la personne donnant le mandat, car elles vont dialoguer et cocréer. Nous constatons qu'il existe un lien entre *l'éclipse de l'objet* de Findeli et Bousbaci (2005) et ce que Forlizzi et Lebbon (2002) expliquent. Autrement dit, Forlizzi et Lebbon (2002)

suggèrent que le design graphique soit, aussi, orienté vers les utilisatrices. Comme nous l'avons déjà établi, il existe des théories, en design, orientées vers *l'éthique*, soit *les actrices du design* (la designer et l'utilisatrice). Ainsi, nous en déduisons que le rôle de la designer tente de se métamorphoser. Celui-ci semble se diriger vers un rôle plutôt social que commercial centré sur la production d'objets.

D'après Buchanan (1992), à la fin du XIXe siècle et durant le début du XXe siècle, la pratique du design graphique est plutôt une forme d'expression du soi orientée vers la conceptualisation des images : « *In the late nineteenth and early twentieth centuries, graphic design was oriented toward personal expression through image making. It was an extension of the expressiveness of the fine arts, pressed into commercial or scientific service* » (Buchanan, 1992, p. 11). Nous comprenons que même si la praticienne (*l'actrice*) avait une voie d'expression dans sa production, elle est contrainte à produire des *objets de design* dans un but commercial ou scientifique. Buchanan (1992) spécifie que le rôle des designers graphiques va changer avec l'arrivée des théories en communication et en sémiologie. Elles deviendront des interprètes : « *This was modified under the influence of "communication theory" and semiotics when the role of the graphic designer was shifted toward that of an interpreter of messages* » (Buchanan, 1992, p. 11-12). Cependant, Buchanan (1992) explique qu'introduire les émotions de la designer dans la production d'artéfact commercial ne fait qu'ajouter une personnalisation à celui-ci. En d'autres termes, l'ajout d'émotions ne modifie pas la nature commerciale, mais contribue à la fonction commerciale (Helsinki : University of Industrial Arts UIAH [1990] cité dans Buchanan, 1992, p.12). Nous comprenons, ainsi, que le design graphique reste orienté vers *l'objet* malgré un changement de rôle chez la designer graphique. Nous observons que *l'objet de design* influence directement le rôle de la designer. Toutefois, Buchanan (1992) mentionne que la transition vers une nouvelle manière de penser en design graphique va rediriger la pratique. Il s'agit de celle où les designers ne sont plus perçues comme des professionnelles décorant un message, mais plutôt comme communicatrices travaillant avec les mots et les images

(Buchanan, 1992). Ainsi, le rôle de la designer graphique a évolué et ne sera plus considéré comme superflu, et les praticiennes deviennent essentielles.

Reprenons la proposition de Bonsiepe (1994) suggérant de remplacer le concept de « designer graphique » par celui d'« *info-designer* ». Cette proposition permet de transformer les valeurs fondamentales du rôle de la designer graphique : « *I propose to shift the role of the graphic designer from translation of information from a non-visual state into a visual state, to the authorial organization of information* » (Bonsiepe, 1994, p. 48). Ainsi, cela rejoint l'idée de Buchanan (1992) selon laquelle la designer est porteuse d'informations. Elle n'est plus contrainte de produire du design superflu (de la décoration) pour vendre un produit de consommation (Buchanan, 1992).

Le rôle de la designer ne semble pas avoir complètement transitionné vers une nouvelle forme se détachant du côté commercial et consumérisme, malgré tous les changements proposés par Margolin (1998), par Forlizzi et Lebbon (2002) et Buchanan (1992), ainsi que les propositions de Bonsiepe (1994) et celles de Frascara (1988)²⁴.

D'après Frascara (2022), entre son article de 1988 et celui de 2022 (34 ans plus tard), les changements ne sont pas suffisants dans la discipline. Actuellement, nous retrouvons deux (2) perceptions différentes existant en parallèle. D'un côté, nous avons les designers orientées vers *l'innovation des styles* (en anglais, Frascara écrit : « *stylistic innovation* » p.273) et les *apparences visuelles* (en anglais, Frascara écrit : « *visual appeal* » p.273). De l'autre côté, les designers orientées vers l'humain (ex. encourager l'évolution des habitudes) (Frascara, 2022). Ainsi, nous pouvons en déduire que l'une de ces deux (2) perceptions est davantage liée à *l'esthétique (l'objet de design)* et l'autre à *l'éthique (les actrices)*. Il est plausible que cela ait un lien avec le rôle commercial ou social vu précédemment.

²⁴ Frascara (1988) souhaite décentraliser *l'objet de design* de la pratique du design graphique et propose que celle-ci soit plus axée sur les *actrices*.

D'après Frascara (2022), simplifier les méthodes de design comme des recettes ne permet pas de résoudre des situations complexes :

Simplification of design methods as recipes can be appropriate for beginners. In the case of professionals, methods cannot be used as recipes. Methods cannot deal with complex design problems — they can only help experienced and intelligent design teams address them properly. Methods are tools. Tools facilitate tasks, support understanding and help improve performance. (Frascara, 2022, p.278)

Si nous relient les explications de Frascara (2022) au rôle de la designer, le fait de simplifier le design à une forme de recette à appliquer réduit, aussi, le rôle de la profession.

En conclusion, les traditions d'un design graphique axées sur une production d'artéfacts, à des fins commerciales et de consumérisme, perdurent. Nous comprenons qu'il n'y a pas de coupure entre l'ancien rôle et les nouveaux rôles. Pourtant, l'importance de transitionner la profession vers un rôle plus social, environnemental et politique a été soulignée par les actrices²⁵ du design comme Bonsiepe (1994), Frascara (1988 ; 2022), Buchanan (1992), Margolin (1998), ainsi que Forlizzi et Lebbon (2002).

1.2.2 Le manifest *First Things First* (1964)

Traditionnellement, le rôle de la designer graphique est fonctionnel et commercial, puisque : « [...] le graphiste travaille dans l'objectif d'une reproduction industrielle » (Hollis, 2002, p. 8). D'après Hollis (2002), nous considérons les designers graphiques comme des « fabricantes²⁶ d'images » (Hollis, 2002, p. 216), soit de simples exécutantes. Forcées à suivre la mode, les designers graphiques appliquent des recettes toutes faites pour répondre aux besoins de leurs clientes. Tout est prédéterminé

²⁵ Comme il y a au moins une auteure, le féminin est privilégié afin de respecter la direction éditoriale choisie.

²⁶ Comme il s'agit de personnes, le mot « fabricant » est accordé au féminin et pluriel.

et réduit à des « tendances » à suivre, comme les palettes de couleur (ex. la couleur de l'année). Pourtant, cette façon de générer des artéfacts graphiques a été critiquée. Nous présenterons la première version du manifeste *First Things First* et celles qui ont suivi.

En 1964, Ken Garland rédige la première version du manifeste *First Things First* (Hollis, 2002). Ce manifeste a eu une incidence sur la définition du rôle des designers graphiques, puisqu'il a mis en lumière les problématiques de la profession : « *We have been bombarded with publications devoted to this belief, applauding the work of those who have flogged their skill and imagination to sell such things as: cat food, stomach powders, [...] roll-ons, pull-ons and slip-ons* » (Poynor, août, 2021). Cette manière de voir les tâches des designers graphiques réduit leur rôle à de simples « fabricants²⁷ d'images » (Hollis, 2002, p. 216) sans pouvoir de changement ni de prise de position, car la société de consommation dicte leur création. Le manifeste a été augmenté en 1999 : « *The 2000 version had a similar structure to the original, while broadening its target from advertising to marketing and brand development* » (Poynor, août, 2021). Malgré l'amélioration du manifeste de 1964, il est possible de constater que le rôle de la designer graphique demeure « fonctionnel », puisque les designers doivent continuer à produire des objets à des fins commerciales. De plus, elles ne sont pas en mesure de poser un regard critique à l'endroit de leurs productions. Même que certaines signataires du manifeste de 2000 ont été critiquées par Dietmar Winkler (« directeur de l'École des arts et du design de l'université de l'Illinois » [Poynor, août, 2021], notre traduction), car elles doivent leur succès à leur rôle commercial. Ainsi, nous sommes face à une situation paradoxale. Dans les faits, le rôle de la designer est coincé dans cette roue infinie du consumérisme.

²⁷ Comme il définit le rôle de la designer, le mot « fabricant » est masculin et pluriel.

Cependant, une nouvelle tentative arrive avec les signataires de la version de 2020 proclamant que la fonction de la designer graphique n'est pas uniquement commerciale, mais plutôt sociale, éthique, politique et environnementale :

The manifesto responds with a checklist of urgent design goals, covering the histories and ethics of design, community-based initiatives, non-exploitative social relations, nature as a complex system, and reconnecting design and manufacturing to the Earth and its people. (Poynor, août, 2021)

Les designers graphiques demandent que leur rôle transgresse la simple « fonctionnalité ». Elles souhaitent prendre position dans les débats actuels ; elles souhaitent s'investir personnellement.

En somme, malgré le fait que certaines designers graphiques sont de plus en plus conscientes de l'importance de leur rôle au sein de la société contemporaine, elles rencontrent des difficultés à échapper à leur rôle fonctionnel et commercial. Notamment, dû à la position économique du design graphique. Comme nous pouvons le constater, des agences de design graphique sont mandatées pour développer des projets à « saveur » sociale, politique, éthique, et environnementale. Cependant, la plupart de ces projets sont développés à des fins économiques. Nous n'avons qu'à penser au mois de la *Fierté* où plusieurs compagnies revisitent leur logo ou créent des produits en utilisant les couleurs de l'arc-en-ciel. En réalité, ces compagnies ne se soucient pas de l'inclusion sociale de la communauté LGBTQ+. Dans les faits, elles posent des gestes contraires à cette diversité et cette inclusion qu'elles semblent démontrer durant le mois de la *Fierté* (Zheng, 2021). C'est ce que MacDonald et Dobrowolsky (2020) et Zheng (2021) nomment le *pinkwashing*²⁸²⁹. Le manifeste *First Things First* n'a pas empêché la progression du rôle commercial et consumériste de la designer : « *Though First Things First didn't stop the graphic design industry from becoming increasingly corporate in*

²⁸ Voir la page 259 dans (MacDonald & Dobrowolsky, 2020) et la page 2 dans (Zheng, 2021).

²⁹ Zheng (2021) utilise, aussi, le terme *rainbow capitalism* (page 2) que nous pouvons traduire par le *capitalisme arc-en-ciel*.

character, it did resonate with a significant number of individuals over a long period of time » (Cramsie, 2012, p.265). En fait, le manifeste a participé à la création de nouveaux rôles plus soucieux de l'environnement, du social et de la politique, tout en coexistant avec un rôle commercial et consumériste.

Afin de résumer cette seconde partie, nous comprenons qu'au moins deux (2) modèles de rôle opposés coexistent dans la pratique du design graphique. La section suivante présentera la troisième échelle de ce mémoire : celle de l'évolution de la théorisation en design graphique.

1.3 L'évolution de la théorisation en design graphique

Jorge Frascara a écrit, en 1988, que le design graphique ne possède pas de grandes théories, comme nous pouvons le voir en architecture :

Graphic design has existed long enough for its in society to be easily understood. However, unlike architecture, literature, or the fines arts, it has developed without much theoretical reflection. It has evolved into a sophisticated practice in a peacemeal fashion, with scattered efforts aimed at the development of subareas, such as poster or books, but without either the critical apparatus in literature or discussion present in architecture. (Frascara, 1988, p.18)

D'après Frascara (1988), il existe plusieurs discussions autour des styles visuels, mais ces discussions possèdent des zones non visibles. L'article de Frascara (1988) nous permet de voir que le design graphique semble plutôt issu de la pratique que de la théorie. Pourtant, avec le livre de Davis (2012), nous avons compris qu'il existe de nombreuses théories dans la discipline.

Cette troisième partie de la revue de littérature vise à montrer qu'il existe, bel et bien, une théorisation du design graphique similaire à celle que nous retrouvons en design en général. Nous allons rapprocher le modèle anthropologique et

épistémologique proposé par Rabah Bousbaci (2020), en design en général, à la pratique du design graphique. Cela nous permettra, d'abord, de situer la discipline du design graphique, puis de comprendre qu'elle possède des savoirs théoriques et pratiques.

1.3.1 Le modèle épistémologique et anthropologique d'après Bousbaci (2020)

Dans le livre *L'homme comme un « être d'habitude » : essai d'anthropologie et d'épistémologie pour les sciences du design* (2020), Rabah Bousbaci montre qu'il y a eu quatre (4) modèles de la designer. Ces modèles se sont enchaînés les uns après les autres : d'abord celui de l'École des Beaux-Arts, puis celui de l'École du Bauhaus, ensuite celui de l'acte rationnel, et finalement, celui de la praticienne réflexive (Bousbaci, 2020). Nous les appliquerons au design graphique afin de situer cette discipline auprès du design en général. Ainsi, nous aurons une meilleure compréhension de notre terrain de recherche : le design graphique.

D'après Bousbaci (2020), durant la période correspondant au modèle de l'École des Beaux-Arts, les designers étaient perçues comme des artistes. À l'époque, nous pensions que les designers possédaient un savoir intuitif issu de leur génie. De plus, dans son article, Chiapello (2017) explique que Chris Jones (1981 [1970]) qualifie la designer de ce modèle comme étant une *designer magicienne*³⁰ (Jones [1981 [1970]] cité dans Chiapello 2017, notre traduction, p.17).

Le modèle de l'École des Beaux-Arts a perduré jusqu'à la création du modèle pédagogique de l'École du Bauhaus (Bousbaci, 2020). Ce dernier associe « *les arts, les sciences et la technique* » (Bousbaci, 2020, p. 6). C'est en 1919, à Weimar, Walter Gropius impose un changement du modèle pédagogique avec la création d'une toute

³⁰ Dans l'article de Chiapello (2017), l'anglais est utilisé et pourrait être traduit au masculin. Cependant, afin de conserver l'uniformité à travers ce mémoire, nous avons féminisé le concept de *designer magician*.

nouvelle école : le Bauhaus (Findeli, 2005). Dans les faits, Gropius était à la direction de deux (2) écoles : l'École des arts appliqués et l'École des Beaux-Arts. Il a fusionné ces deux (2) écoles sans conserver les traditions de l'École des Beaux-Arts. En fait, Gropius a supprimé tout modèle correspondant à une pratique artistique n'étant pas rattachée à un métier (Findeli, 2005). D'après Findeli (2005), c'est dans l'objectif de répondre au développement de la société industrielle que ce modèle pédagogique fut conçu (Findeli [2005] cité dans Bousbaci, 2020, p. 7). Findeli (2005) explique que plusieurs institutions d'enseignement revendiquent leur appartenance au Bauhaus à la suite de sa création. Par exemple, le *New Bauhaus*, fondé en 1937 par László Moholy-Nagy, à Chicago.

Le modèle de l'École du Bauhaus et celui de l'École des Beaux-Arts ont connu un décroissement majeur dans les années 1950-1960 (Bousbaci, 2020). Cela a permis au modèle de l'acte rationnel de connaître une montée importante en design en général. Le design va, donc, devenir un propulseur de l'être rationnel guidé par une rigueur scientifique (Bousbaci, 2020).

C'est, entre autres, grâce aux écrits de Herbert A. Simon, tels que *The Sciences of the Artificial* (1969), que nous retrouvons les fondements des « sciences du design » (Bousbaci, 2020, p.7). L'auteur explique que, pour Simon (1969), deux (2) catégories de sciences existent : « les sciences de la nature » et « les sciences de l'artificiel » (Bousbaci, 2020, p.7). Les « sciences du design » et les « savoirs professionnels » font partie de ce qu'il nomme les « sciences de l'artificiel » (Bousbaci, 2020, p.7).

Entre les années 1950-1970, nous retrouvons la première et la seconde génération des méthodologies du design (Bousbaci, 2020). Nous devons cette catégorisation des générations à Nigel Cross (1984), acteur important du *design thinking* (Bousbaci, 2020 ; 2008). C'est durant cette période que nous verrons apparaître les visions rationnelles en design. La première génération regroupe des auteurs comme Christopher Alexander, Horst Rittel et Bruce Archer. L'approche choisie, par ces

auteurs, est inspirée des méthodes cartésiennes de la philosophie de René Descartes (Bousbaci, 2020 ; 2008). Dans ses grandes lignes, cette approche rationaliste propose de délimiter les problèmes avant de les résoudre :

Cette approche dite rationaliste aux projets en design, grandement inspirée de la méthode cartésienne qui consiste à définir minutieusement les problèmes avant de les résoudre, a cependant très vite montré ses carences et ses limites, au point où certains de ses protagonistes (Alexander et Rittel) ont rapidement plaidé et milité, dès le milieu des années 1960, pour un changement total de paradigme. (Bousbaci, 2020, p.264)

Nous devons la seconde génération à Rittel (1984 [1972]) (Bousbaci, 2020 ; 2008). Elle se trouve à être davantage axée sur des processus plus participatifs et argumentatifs du design : « *Horst Rittel proposed the idea of second-generation design methodes⁵ oriented towards more participatory and argumentative design planning processes* » (Bousbaci, 2008 p. 38). Christopher Alexander, quant à lui, se trouve sur une piste de réflexion similaire, et à la fois différente : celle du « *pattern language* » (Bousbaci, 2008, p. 38) que nous pouvons traduire par « *modèle du langage* ». Bousbaci (2008) explique que, d'après Nigel Cross, les deux (2) premières générations méthodologiques n'ont pas eu le succès tant attendu. Ainsi, une troisième, et dernière, génération méthodologique va coexister avec la seconde ; il s'agit de celle où les chercheurs tentent d'étudier et de comprendre les « "pratiques" au sens de MacIntyre » (Bousbaci, 2020, p.268). En fait, Bousbaci (2008) nomme la période combinant ces deux (2) générations : « *la designer ayant une rationalité limitée* » (traduction par Bousbaci [2020] du concept de Simon [1969] « *bounded rationality* » p.8, et notre traduction du concept de Bousbaci [2008] « *The designer with a bounded rationality* » p.38).

Depuis les années 1980, le modèle de la designer scientifique et rationnelle a été rejeté et remplacé par le modèle de la praticienne réflexive de Donald A. Schön (1983). Le modèle de la designer scientifique et rationnelle a été rejeté, car il comprenait le savoir professionnel sous un angle instrumental et positiviste (Bousbaci, 2020 ; 2008).

Comparativement à l'approche proposée par la philosophie positiviste (la « Rationalité Technique »), le modèle élaboré par Schön (1983), propose une nouvelle façon de comprendre les savoirs professionnels et va les conduire vers la « réflexion-en-action » (Bousbaci, 2020, p.9). Ainsi, ce tournant philosophique va conduire la pratique du design vers une logique pragmatiste : celle où il n'y aura plus la logique de *résolution de problèmes* (en anglais, Schön écrit : « *problem-solving process* »), mais plutôt une compréhension d'occurrence vue sous la forme d'une *situation* (Schön cité par Bousbaci, 2008, p. 40). Le modèle de Schön (1983) sera le dernier changement de paradigme. Dorénavant, nous ne serons plus dans une logique mettant de l'avant, uniquement, les connaissances théoriques (paradigme positiviste). Schön (1983) affirme que les designers possèdent des savoirs dans la pratique et que ces savoirs sont tacites (Bousbaci, 2020).

Comme nous avons pu le voir, les quatre (4) modèles épistémologiques et anthropologiques proposés par Rabah Bousbaci (2020) vont se succéder les uns après les autres dans les théories du design en général. Nous allons, maintenant, comparer ces modèles anthropologiques et épistémologiques dans le contexte du design graphique. Comparativement au design en général, nous verrons que le design graphique suit une logique transitionnelle différente.

1.3.2 Le design graphique compris d'après le modèle de l'École des Beaux-Arts

Dans l'objectif de voir que la vision de la designer comme artiste a bel et bien existé en design graphique, nous proposons de porter une attention particulière à deux (2) périodes historiques présentes en architecture comme en design graphique. Il s'agit du Néogothique et les *Arts and Crafts* (1840-1910) ; ainsi que, de l'art nouveau (1880-1914) (Cramsie, 2010).

La période du néogothique et des *Arts and Crafts* (1840-1910) nous permettra d'établir que les designers réalisaient des projets basés sur l'intuition et le génie. Durant les années 1840-1850 (approximativement), nous verrons apparaître le néogothique³¹ en Grande-Bretagne (Cramsie, 2010). Dans le style néogothique, nous retrouvons une influence du style gothique. Pour certaines designers, l'ornementation est plutôt vue sous l'angle d'une décoration superflue. Elles préféraient un style plus minimaliste tel que le néoclassique. Quant aux designers ferventes du néogothique, elles ont développé un goût pour l'ajout d'ornementation dans les livres et les dessins de caractères (Cramsie, 2010). Ainsi, nous en déduisons que plusieurs artistes de livre ont réalisé des ouvrages contenant une grande quantité de motifs travaillés.

En 1856, Owen Jones (architecte, professeur et artiste de livres) a créé et imprimé en chromolithographie le livre *The Grammar of Ornament* (Cramsie, 2010). Cet ouvrage recueille tous les motifs ayant été générés au cours de l'histoire, en passant du style égyptien au style élisabéthain. La recherche approfondie des formes géométriques d'Owen Jones permettra aux générations futures de s'inspirer de son œuvre afin de créer de nouveaux artefacts graphiques :

His detailed analysis of these forms was acute — pointing out the centrality of geometry in pattern-making was especially helpful to later designers — but he also admitted in the preface that his efforts would come to little if his readers looked on these historical styles merely as a source for imitation rather than one of inspiration. (Cramsie, 2010, p. 141)

De cet exemple, nous montrons que les artistes de livres vont utiliser les motifs afin d'ornementer leurs créations futures.

Owen Jones est l'un des influenceurs significatifs du mouvement des *Arts and Crafts*. William Morris, quant à lui, a joué un rôle majeur dans les *Arts and Crafts*. Il a créé la *Kelmscott Press* dans laquelle il imprimait des livres, dont le livre *The Works of*

³¹ Les imprimeuses, tout comme les architectes, considéraient ce nouveau style comme étant plus romantique que le style néoclassique (même si ce style est très en vogue à cette époque) (Cramsie, 2010).

Goeffrey Chaucer, 1896. Ce livre s'inspire des motifs d'Owen Jones (Cramsie, 2010). Contrairement à ce que nous retrouvons durant cette ère industrielle, le livre de Morris exprime la finesse du savoir-faire à la main (et non industriel). William Morris privilégiait l'impression avec « une presse à la main » et des blocs de bois (en anglais, Cramsie écrit : *hand press*³²) comme à l'époque du XVe siècle, à l'exception de la photographie. Il créait des doubles pages (en anglais, Cramsie écrit : *double-page spread*³³) dans lesquelles le texte était entouré de motifs décoratifs (Cramsie, 2010). Pour les motifs décoratifs, Morris suivait sa propre esthétique. Il s'inspirait des motifs de la grammaire d'Owen Jones, mais Morris ne les copiait pas. En fait, il les réinterprétait de manière plus moderne (Cramsie, 2010). De cet exemple, nous en déduisons que William Morris suivait son intuition pour la composition des motifs décoratifs.

La prochaine période historique que nous avons choisi d'explorer est celle de l'art nouveau (1880-1914). Cette période nous permettra d'établir que le design graphique a suivi le modèle de l'École des Beaux-Arts. Selon ce modèle, la designer est perçue comme une artiste intuitive posant des actions issues de l'acte du génie. D'après Cramsie (2010), l'art nouveau est apparu dans l'objectif de créer une nouvelle forme d'art. Ce style se manifeste autant dans les artéfacts du design graphique que dans ceux du design industriel, sans oublier ceux en architecture :

By the turn of the century, Art Nouveau forms could be found on bill-posters, brooches, biscuit tins and buildings. In each instance, the main characteristic of decorativeness remained as a permanent reminder of the style's origins from within the decorative and commercial arts; and, in particular, the art of graphic design. It was within the confines of the printed page and the poster that many of Art Nouveau's signature features were developed. (Cramsie, 2010, p. 149)

Ici, l'auteur explique que la période de l'art nouveau est importante pour le design graphique, surtout pour le média de l'affiche. Le XIXe siècle a pour nom « *the age of the*

³² Voir la page 142 dans Cramsie (2010).

³³ Voir la page 144 dans Cramsie (2010).

poster » (Cramsie, 2010, p. 149), car nous y retrouvons plusieurs acteurs importants de l'affiche, dont Jules Chéret, Henri Toulouse-Lautrec et Alphonse Mucha.

Durant la période de l'art nouveau, plusieurs artistes issues des Beaux-Arts vont commencer à produire des affiches. Ainsi, nous pouvons observer une transition de ces artistes vers un art commercial : le design graphique (Cramsie, 2010). L'une des particularités des affiches produites par ces artistes est que la hiérarchie des éléments est la même que celle utilisée traditionnellement dans les œuvres issues des Beaux-Arts :

The willingness of fine artists to turn their hand commercial art was partly influenced by the possibility of a relatively reliable source of income. They were also influenced by a feeling of contempt for the traditional hierarchy that divided the arts. It was a division that graded them into three broad tiers: 'high' or 'fine art', such as painting (provided its style fell within accepted academic school) [...]. (Cramsie, 2010, p. 150)

Nous pouvons constater que certaines traditions de l'affiche proviennent, entre autres, des traditions que nous observons en peinture. L'artiste peintre postimpressionniste Henri Toulouse-Lautrec a grandement contribué aux arts commerciaux et au média de l'affiche. Il s'inspirait des caractéristiques présentes dans l'art pictural japonais afin de réaliser ses affiches (Cramsie, 2010). Comme nous pouvons le voir dans l'affiche *Divan Japonais*, réalisée en 1893, Toulouse-Lautrec stylisait ses affiches grâce à un croisement de styles, entre la peinture et l'esquisse : « *Having first sought out Chéret for some preliminary instruction in the new poster art, Toulouse-Lautrec quickly adapted his own sketch-like style of painting to putting down a design on a lithographic stone* » (Cramsie, 2010, p.151).

D'après Cramsie (2010), les affiches ont une caractéristique similaire aux tableaux produits par les artistes : la signature. Les affiches étaient signées, car cela ajoutait une valeur monétaire (celle-ci dépendait du prestige de l'affichiste). Toutefois, la plupart des artéfacts graphiques ne possèdent pas cette particularité, car ils sont généralement collaboratifs :

The importance of the personality behind the design of a poster was confirmed by the frequent appearance of a signature in the design. Posters were signed by their designers for the same reason that a painting was marked by the artist, not just to show who made them, but also to increase the picture's appeal and thus its commercial value. The fact of being a 'Chéret' or a 'Toulouse-Lautrec' rubbed off onto the product or event being promoted. (Cramsie, 2010, p. 157)

Nous remarquons que les affichistes semblent encore utiliser cette caractéristique de la signature. Par exemple, elle se retrouve sur les affiches de LINO l'illustrateur ou encore sur celles produites par Alfred Halasa.

Les exemples proposés montrent que le design graphique semble avoir suivi le modèle anthropologique et épistémologique de l'École des Beaux-Arts. De plus, comme nous pouvons le constater, plusieurs graphistes cherchent à s'émanciper de l'art (Hollis, 2002). Ainsi, nous observons que le design graphique a connu une évolution s'éloignant de la tradition de l'École des Beaux-Arts. La section suivante permettra de démontrer que le design graphique a, aussi, suivi le modèle de l'École du Bauhaus.

1.3.3 Le design graphique compris d'après le modèle de l'École du Bauhaus

Dans l'histoire du design graphique, nous pouvons voir qu'il y a plusieurs courants coexistant, dans le temps, ne partageant pas nécessairement la même philosophie et la même idéologie. C'est le cas, entre autres, avec les Avant-Gardes³⁴ et le Bauhaus. Tous deux (2) partagent la même période historique ; les Avant-Gardes entre 1900-1930 ; et le Bauhaus entre 1919-1933 (Cramsie, 2010). Nous démontrerons qu'il y a effectivement eu une transition dans les modèles anthropologiques et épistémologiques en design graphique. Contrairement en design en général où les modèles se sont

³⁴ Les Avant-Gardes se retrouvent sous des mouvements comme le Futurisme, le Dadaïsme, De Stijl et le Constructivisme (Cramsie, 2010).

succédés, le modèle de l'École des Beaux-Arts semble coexister en parallèle avec celui de l'École du Bauhaus.

Jorge Frascara dans *Graphic Design : Fine Art or Social Science ?* (1988), établit que les designers graphiques ont, elles aussi, suivi le modèle de l'École du Bauhaus. En effet, il y a eu une tentative pendant laquelle le design graphique fut reconnu comme étant quelque chose d'autre qu'un art. Pourtant, cette tentative a échoué : « *The excessive importance given to the avant-garde movement in the context of graphic design history is based on the failure of theory to recognize graphic design as something other than art form* » (Frascara, 1988, p. 20). En fait, une partie du design graphique semble revenir à l'état de pratique artistique en raison du mouvement des Avant-Gardes (entre autres, avec la typographie de El Lissitzky). Ce mouvement renvoie à l'idée que le design graphique est avant tout un art (Frascara, 1988). Ainsi, les Avant-Gardes semblent proumouvoir une idéologie qui se rapproche du modèle de la designer comme artiste.

Contrairement au Bauhaus, les Avant-Gardes sont engagées dans la société. Frascara (1988) reproche à Lissitzky et à d'autres artistes Avant-Gardes³⁵ de privilégier l'esthétique plutôt qu'un équilibre avec l'aspect communicatif de leurs projets. En effet, les Avant-Gardes ne semblent pas conscientes que le public doit aussi posséder les codes de communication utilisés afin de comprendre le message véhiculé. Sans recourir aux stéréotypes visuels, les praticiennes se doivent de travailler avec leur public, sans quoi le lien de communication est interrompu (Frascara, 1988).

Dans l'histoire du design graphique, le Bauhaus a grandement influencé les designers : « *Of the many varied styles of graphic design to emerge during the twentieth century, none was influential as the Bauhaus* » (Cramsie, 2010, p. 189).

³⁵ Dans le livre de Cramsie (2010), nous pouvons constater que ce mouvement comporte plusieurs grands noms façonnant le design graphique. Entre autres, Filippo Tommaso Marinetti (Futurisme), John Heartfield (Dadaïsme), Piet Mondrian (De Stijl), ainsi que El Lissitzky (Constructivisme russe) pour en nommer que quelques-uns.

Cramsie (2010) explique qu'au-delà des designers du XXe siècle, la tradition du Bauhaus continue d'exister dans le travail des designers sans qu'elles en soient nécessairement conscientes :

The dominant Modernist graphic designers of the twentieth century incorporated its main characteristics into their work, and many designers today continue to do so, whether they are conscious of it or not. But given its origins, the fact that the Bauhaus had any kind of influence, let alone one so enduring, is remarkable. (Cramsie, 2010, p. 189)

Cela montre que le modèle de l'École du Bauhaus existe, en design graphique, et subsiste à travers le temps. László Moholy-Nagy est un des acteurs importants du Bauhaus. À l'occasion de la conférence, donnée par Walter Gropius en 1923, annonçant la nouvelle maxime de l'École du Bauhaus : « *Art and Industry – a New Unity* » (Cramsie, 2010, p.192), Moholy-Nagy présente sa typographie ayant comme nom : « *the new typography* » (Cramsie, 2010, p.192). Son objectif était de créer un design plutôt fonctionnel (Cramsie, 2010).

Somme toute, la présence de Moholy-Nagy à l'École du Bauhaus de Weimar montre bien la participation du design graphique dans le modèle anthropologique et épistémologique de l'École du Bauhaus. Cependant, le design graphique n'a pas complètement quitté le modèle de l'École des Beaux-Arts, comme nous avons pu le constater avec Lissitzky. Ainsi, nous pouvons dire que ce sont deux (2) modèles qui semblent avoir coexisté.

1.3.4 Le design graphique compris d'après le modèle de l'acte rationnel et scientifique

En parallèle aux autres modèles (École des Beaux-Arts et l'École du Bauhaus) coexiste un design graphique plus « rigoureux ». Les designers graphiques utilisent des « *patterns* », terme que nous retrouvons chez Alexander (1964), auteur associé à l'idée

du design comme une science appliquée, logique et rationnelle (Bousbaci, 2008, 2020). Nous proposerons de comprendre le lien qu'il existe entre Alexander (1964) et le design graphique. Nous explorerons, aussi, l'idée qu'il existe des ouvrages proposant des recettes idéales à suivre, dont le livre *Graphic Design : The New Basics* (Lupton & Phillips, 2015).

Dans le livre *Graphic Design Theory (Graphic Design in Context)* (2012), Meredith Davis associe le design graphique aux « *patterns* » d'Alexander (1964). Dans cette même section de chapitre, elle propose de regarder le concept de « *recurring place schemas* »³⁶ (que nous pouvons traduire par des *modèles récurrents*) expliqué par Alexander dans *A Pattern Language* (1977). En bref, Davis (2012) explique que le concept de « *modèle récurrent* » d'Alexander (1977) renvoie aux activités humaines accomplies dans un environnement construit : « *In A Pattern Language (1977), Christopher Alexander defines recurring **PLACE SHEMAS** that support particular kinds of human activity in the built environment* » (Davis, 2012, p.82). Par exemple, comment disposer des éléments d'une maison dans l'objectif de créer des « *patterns of intimacy* »³⁷ (que nous pouvons traduire par *motifs d'intimité*). Ensuite, elle explique qu'en design graphique, nous retrouvons des « *cultural patterns* » (que nous pouvons traduire par des *motifs culturels*) : « *There are graphic counterparts to some of these cultural patterns in the built environment* » (Davis, 2012, p.83).

D'après Davis (2012), la hiérarchie des éléments que nous retrouvons à travers un livre se trouve à être des « *patterns* » au sens d'Alexander (1964). Par convention, nous y retrouvons de la typographie à de nombreuses échelles, afin de hiérarchiser l'information (de la plus grande à la plus petite). En somme, les éléments d'un livre sont disposés selon des conventions et des codes. Sans cette logique de transition des

³⁶ Voir la page 82 dans Davis (2012).

³⁷ Voir la page 82 dans Davis (2012).

éléments (ex. la page titre, la table des matières et les chapitres), il serait inadéquat de passer de la page de couverture au titre du chapitre (Davis, 2012).

Ainsi, cet exemple démontre que le design graphique a suivi le modèle de la designer plus rationnelle. Cependant, nous observons que certaines designers rejettent ce modèle du design plus « rigoureux ». C'est le cas d'Irma Boom et Bruce Mau avec leur projet *S, M, L, XL (1998)*. Ce livre n'a rien de conventionnel et ne suit pas les codes et conventions traditionnellement établies en design graphique. Il est surdimensionné et revisite l'idée de la séquence narrative d'un livre et l'expérience de lecture. De cette manière, il devient un objet avec une plus grande présence physique qu'un livre traditionnel (Davis, 2012). Nous comprenons que ce livre est un véritable contre-exemple des *modèles culturels* que nous retrouvons dans les livres en général. Ainsi, cela démontre que le design graphique a quitté partiellement le modèle de la designer scientifique.

Dans *Graphic Design : The New Basics* coécrit par Ellen Lupton et Jennifer Cole Phillips (2015), les auteures expliquent que ce livre est, en fait, un guide visuel permettant aux designers d'apprendre à construire des liens entre les éléments de leur design : « *This book is a guide to visual formaking, showing designers how to build richness and complexity around simple relationships* » (Lupton & Phillips, 2015, p. 6). Lupton et Phillips (2015) racontent que, dans les années 1980, lorsqu'elles étaient étudiantes, le livre *Graphic Design Manual (1965)* de Armin Hofmann était, déjà, désuet pour l'époque due à la montée du Postmodernisme. Ainsi, l'avant-propos de Lupton et Phillips (2015) montre, clairement, qu'il existe des ouvrages dans lesquelles il est proposé d'utiliser des « *patterns* » afin de créer une cohérence dans les designs.

Les auteures proposent, dans leur ouvrage, une liste de paramètres modulables, tels que l'échelle, la texture, la couleur, le rythme et l'équilibre (en anglais, les auteures

utilisent : *Rhythm and Balance*³⁸), la hiérarchie, les couches (en anglais, les auteures utilisent : *Layers*³⁹), la transparence, et ainsi de suite. En fait, tous ces éléments permettent de concevoir des projets graphiques (Lupton & Phillips, 2015).

En conclusion, puisque Davis (2012) a relié Alexander (1964) au design graphique, nous pouvons, ainsi, dire que le design graphique a connu, lui aussi, le modèle de la designer scientifique et rationnelle. Par son exemple du livre *S, M, L, XL* (1998) cocréé par Irma Boom et Bruce Mau, Davis (2012) montre que le design graphique est, aussi, sorti de cette « rigueur » scientifique. Toutefois, nous comprenons que certaines designers veulent garder cette « rigueur » scientifique, comme nous l'avons démontré avec le livre *Graphic Design : The New Basics* (Lupton & Phillips, 2015).

1.3.5 Le design graphique compris d'après le modèle de la praticienne réflexive

Schön (1983) était un relecteur des théories de John Dewey. Ses théories (celle sur la *réflexion-en-action* et celle sur la pratique réflexive) seraient tirées de ce que John Dewey (1967) nomme l'enquête (Bousbaci, 2020). À l'aide du livre *Graphic Design Theory (Graphic Design in Context)* (Davis, 2012), nous proposons de comprendre que les théories en design graphique rejoignent les théories en design en général. Nous montrerons que le modèle de la praticienne réflexive, d'après Schön (1983), peut s'appliquer en design graphique.

Dans les théories du design graphique, comme en design en général, il est possible de voir que le pragmatisme a eu une grande importance. Entre autres, grâce

³⁸ Voir page 49 dans Lupton & Phillips (2015).

³⁹ Voir page 141 dans Lupton & Phillips (2015).

aux écrits de Charles Sanders Peirce sur « la taxonomie des signes » (de l'anglais, Davis utilise : « *a taxonomy of signs* » p.125) et la sémiotique (Davis, 2012). Brièvement, *la taxonomie des signes* de Peirce consiste à catégoriser des signes d'après leur signifiant :

Pierce's most notable contribution to semiotics is his taxonomy. This describes natural groupings of signs that behave in analogous ways, and their classification, in terms of different relationships between the signifier (the representamen) and the object for which it stands. (Davis, 2012, p. 125-126)

Le dernier chapitre de *Graphic Design Theory (Graphic Design in Context)* (Davis, 2012) présente un nouveau paradigme (*Chap. 7 : a new paradigme*) en design graphique. Dans ce chapitre, sous la section *Complexity and Experience*, Davis (2012) fait référence au philosophe John Dewey et à son livre *Art as Experience* (1934). Davis (2012) explique, brièvement, que la théorie de Dewey (1934) consiste à comprendre qu'une expérience doit, d'abord, posséder des conditions établies (ex. un début et une fin) pour que l'expérience ait lieu :

He provided the examples of "a piece of work finished in a satisfactory way" and "a situation ... [such as] a conversation ... that is so rounded out that its close is a consummation and not a cessation."²² In other words, we can bookend an experience in ways that we cannot demarcate other passage of time. (Dewey [1934] cité et expliqué dans (Davis, 2012, p.218)

Davis (2012) explique qu'il y a une seconde condition au concept *d'expérience* de Dewey (1934). Celle où *l'expérience* doit être en continu (pendant un certain temps, sans rupture). Puis, la troisième condition : nous devons avoir la possibilité de *nommer l'expérience* (ex. donné par Davis [2012], « une partie de baseball », notre traduction, p.219). Enfin, la quatrième condition : l'expérience doit posséder ce que Dewey (1934) nomme le « *Doing* » (nous pouvons traduire par *action*) et « *undergoing* » (nous pouvons traduire par *réflexion*) : « "*Doing*" is the physical or sensory interaction with our environment that we associate with the experience, while "*undergoing*" is the mental reflection or emotion necessary to interpret the doing— an action a consequence linked

*in perception*²⁵» (Dewey [1934] cité dans Davis, 2012, p.219). Le fait que Davis (2012) insiste sur la théorie de *l'expérience* de John Dewey (1934), nous permet d'établir un lien entre le design graphique et le pragmatisme. Plus spécifiquement, cela nous permet de montrer le lien qui existe avec les théories de Schön (1983), puisque Schön (1983) se base sur les écrits de Dewey.

Davis (2012) s'appuie, quant à elle, sur la théorie de la praticienne réflexive de Donald A. Schön (1983) dans une vidéo diffusée sur YouTube (KUARdesignlab, 23 Oct. 2020). Elle souligne l'importance de la théorie de Donald A. Schön dans la recherche en design.

Tout compte fait, nous pouvons affirmer que le modèle de la praticienne réflexive est, bel et bien, arrivé en design graphique. Cependant, ce modèle semble encore peu exploré et constitue une voie prometteuse pour notre recherche.

1.3.6 Les modèles épistémologiques et anthropologiques, d'après Bousbaci (2020), coexistent en design graphique

Nous démontrerons que le design graphique ne semble pas avoir connu de coupures définies entre chacun des modèles épistémologiques et anthropologiques proposés par Bousbaci (2020) : celui de l'École des Beaux-arts, celui de l'École du Bauhaus, celui de l'acte rationnel et celui de la praticienne réflexive. Bien au contraire, chacun de ces modèles semble coexister (comme l'a montré Laureline Chiapello [2017] avec les modèles en design de jeux).

Comme nous l'avons établi, dans les sous-sections précédentes, certains modèles perdurent. Une première coexistence comprise est celle du modèle de l'École des Beaux-Arts (avec les Avant-Gardes) et du modèle de l'École du Bauhaus (notamment avec la présence de László Moholy-Nagy en design graphique). Une seconde coexistence, plus méta que la première, se trouve dans le fait que certains

livres dont *Graphic Design : The New Basics* (2015), coécrit par Ellen Lupton et Jennifer C. Phillips, soulignent l'importance d'une certaine « rigueur » par la compréhension de « *patterns* » (terme associé à Alexander [1964]). Quant à Meredith Davis, elle explique l'importance des théories de Schön (1983) dans l'un de ses séminaires diffusés sur *YouTube* (kUARdesignlab, 23 Oct. 2020). Ainsi, il semblerait que le modèle de l'acte rationnel et celui de la praticienne réflexive coexistent.

Une troisième coexistence se trouve dans ce que Jorge Frascara a écrit dans son article *Fine Art or Social Science ?* (1988). D'après l'auteur, le design graphique est à la fois rationnel et intuitif. Ainsi, les designers appuient leur décision à la fois sur des informations objectives et sur leur intuition :

Graphic design is both a rational and artistic activity. The decision-making process in graphic design alternates between the consideration of objective information and intuitive leaps. The goal of practitioners should be to base their decision as much as possible on objective information, but the nature of the field always requires a certain degree of artistic intuition, that is, of decisions made by designers on the basis of experience that is difficult to quantify or explain rationally. (Frascara, 1988, p. 26)

De cette citation, nous observons que le design graphique se positionne dans le modèle des Beaux-arts (avec le côté intuitif de la pratique). En parallèle, nous voyons que le design graphique se positionne, aussi, dans le modèle de l'acte rationnel (avec l'apport des informations objectives).

Frascara (1988) poursuit avec sa vision et explique que l'équilibre entre le rationnel et l'artistique est complexe à enseigner, car nous devons considérer la finesse visuelle et les aptitudes intuitives, tout en considérant l'analyse et la synthèse :

The balance between artistic and rational elements in the practice of graphic design poses an interesting challenge to design educators, a challenge that calls for the development of visual sophistication and intuitive abilities to express concepts visually, along with a rational capacity for processes of analysis and synthesis. (Frascara, 1988, p. 26)

Cette réflexion de Frascara (1988) met en évidence la complexité à enseigner un double modèle. En d'autres termes, cela démontre qu'il existe bel et bien des modèles anthropologiques et épistémologiques mélangés, qui se confrontent les uns avec les autres.

Frascara (1988) propose que la profession soit plutôt rationnelle qu'artistique. Autrement dit, il propose que le modèle rationnel soit favorisé :

Although due regard should be paid to visual sophistication, and although design solutions cannot be based solely on the rational organization of objective information, the profession needs to move away from being a purely artistic endeavor toward becoming one in which visual solutions are based as much as possible on explicable decision processes. (Frascara, 1988, p. 28)

Frascara (1988) ajoute que les designers graphiques conçoivent des « patterns » : « *A graphic designer is a person who constructs a pattern in order to organize the communication link between the piece of design and the viewer* » (Frascara, 1988, p. 28). Cela situe, à nouveau, la designer graphique dans le modèle rationaliste (le design comme sciences appliquées), tel que proposé par Rabah Bousbaci (2020).

Somme toute, Frascara (1988), démontre clairement qu'au moins deux (2) modèles coexistent, c'est-à-dire celui de l'École des Beaux-Arts et celui de l'acte rationnel. Comme nous l'avons vu, un troisième modèle existe, en parallèle. Celui de la praticienne réflexive d'après Schön (1983). Davis (2012) n'est pas la seule à se référer aux théories de Schön. Comme nous pouvons le voir dans l'article de Frascara (2022) *Revisiting « Graphic Design : Fine Art or Social Science ? » — The Question of Quality in Communication Design*, Guillermina Noël et Jorge Frascara se basent sur les théories de Schön (1983) et sur le concept de *cadres*, dans leurs projets de design. Le fait que Frascara (2022) se fie aux théories de Schön (1983) démontre deux (2) possibilités : soit une cohabitation des modèles, soit une première transition d'un modèle à un autre. Cependant, la présence de pratique du design graphique, comme celle de LINO

l'illustrateur et celle d'Alfred Halasa, confirme que le modèle de la designer vue comme une artiste existe toujours.

À l'aide de cette troisième et dernière partie, nous avons compris que les quatre (4) modèles anthropologiques et épistémologiques existent en design graphique. C'est-à-dire celui de l'École des Beaux-Arts, celui de l'École du Bauhaus, celui de l'acte rationnel ainsi que celui de la praticienne réflexive. À la lumière de la comparaison des modèles présents en design en général, nous constatons que ces quatre (4) modèles coexistent dans la discipline du design graphique.

1.4 Conclusion de la revue de littérature et problématique à trois (3) échelles

Nous concluons, d'abord, cette revue de littérature en revoyant l'ensemble des trois (3) échelles présentées : celle de *l'objet de design*, celle du rôle de la designer graphique et celle de la théorisation. Puis, de cette revue de littérature, nous soulèverons les problèmes présents sur ces trois (3) échelles. Enfin, nous terminerons ce premier chapitre par un résumé de la problématique générale soulevée dans cette recherche-création.

1.4.1 L'objet de design

Nous avons compris l'importance de *l'objet de design* dans la discipline du design graphique. Nous avons constaté que le design graphique a une histoire beaucoup plus ancienne qui date d'avant la création de la profession (Cramsie, 2010 et Hollis, 2002). Nous notons que la majeure partie de son histoire évolue grâce aux développements des technologies comme celles liées aux anciens et aux nouveaux médias (Cramsie, 2010 ; Austin & Doust, 2007). Par ses traditions, nous comprenons que le design graphique est orienté vers les théories de *l'objet de design* (Findeli & Bousbaci, 2005).

Cependant, il existe, de plus en plus, des tentatives de décentralisation de *l'objet de design* vers d'autres théories en design, soit *la logique et l'éthique* (Findeli & Bousbaci, 2005).

Nous devons cette décentralisation à des acteurs importants du design comme Jorge Frascara (1988 ; 2022), Paul Rand (2000) et Gui Bonsiepe (1994). Sans ces tentatives, il est possible que le design graphique perdure dans une logique de la centralisation de *l'objet de design*. Cette centralité de *l'objet de design* (autrement dit : l'artéfact) semble vouloir résister aux changements dans la discipline. Nous observons, ainsi, une existence de théories à double vitesse causant des problèmes de compréhension majeurs dans la pratique.

En réalité, certaines designers cherchent plutôt à perdurer dans cette tradition de *l'objet* (l'axe de *l'esthétique* au sens de Findeli et de Bousbaci, 2005), tandis que d'autres vont plutôt privilégier les nouvelles approches des théories en design orientées vers *la logique et l'éthique*. Dans le premier cas, ceci est problématique, puisque les designers graphiques se doivent de produire des biens de consommation, sans mettre de l'avant leur prise de position ou leur *processus de design*. Ainsi, nous constatons que cette importance accordée à *l'objet de design* semble avoir eu une répercussion sur le rôle des designers graphiques dans la pratique (celle d'un rôle commercial et consumérisme).

1.4.2 Le rôle de la designer

Nous avons proposé d'établir l'évolution du rôle de la designer graphique, passant d'un rôle unique à une combinaison des rôles. Comme présenté par Margolin (1998), le design en général jouait un rôle de propulseur de la société de consommation durant le XIXe et le XXe siècle. Lors du XXIe siècle, plusieurs tentatives ont émergé dans l'objectif de décentraliser ce rôle commercial et consumériste. Malgré ces tentatives, le design

est resté dans un rôle commercial (Margolin, 1998). D'après Margolin (1998), pour que le rôle de la designer soit perçu différemment, il doit y avoir un changement de culture dans la culture du design.

Tel que nous l'avons vu avec Forlizzi et Lebbon (2002), le design graphique est axé sur les livrables et les clientes. Ainsi, cela positionne le design graphique dans un rôle commercial comme nous le retrouvons en design en général. Toutefois, Forlizzi et Lebbon (2002) démontrent qu'il existe des pratiques, orientées vers les utilisatrices, dans lesquelles la cliente et la designer cocréent. Autrement dit, elles expliquent que la relation cliente/designer devient un dialogue de cocréation entre chaque *actrice*. De cette approche nous voyons apparaître un rôle de la designer graphique plus soucieux de l'aspect social dans les projets.

À l'aide du texte de Buchanan (1992), nous avons vu qu'à une certaine époque (durant le XIXe et XXe siècle) le design graphique était utilisé à des fins commerciales et scientifiques (même si les designers mettaient de l'avant l'expression du soi). Cependant, ce rôle a changé avec l'arrivée des théories en communication et en sémiologie (Buchanan, 1992). Bonsiepe (1994) et Frascara (1988 ; 2022), quant à eux, font des propositions permettant de décentraliser ce rôle commercial vers de nouveaux rôles plus centrés vers l'humain. Frascara (2022) explique que, présentement, il existe deux (2) perspectives différentes : celle orientée vers les apparences et le style, et celle orientée vers l'humain. Finalement, comme nous l'avons constaté avec le livre de Cramsie (2010), la première édition du manifeste *First Things First* n'a pas empêché l'existence du rôle commercial. Dans les faits, ses multiples rééditions ont permis à des générations de designers graphiques d'être plus soucieuses de leur rôle et de comprendre qu'elles sont plus que de simples « fabricantes d'images »⁴⁰ (Hollis, 2002, p.216; Poynor, août 2021).

⁴⁰ Hollis (2002) écrit au masculin. Toutefois, comme nous avons décidé d'opter pour le féminin, le terme de « fabricant d'images » a été féminisé.

Nous avons compris que le design était antérieurement voué au consumérisme et que certaines designers ont remis en question ce rôle commercial. Ainsi, avec l'apparition des rôles de la designer axés sur la centralité de *l'utilisatrice*, nous voyons apparaître un double rôle de la designer dans la pratique : celui du rôle commercial et consumériste, et celui du rôle plus soucieux de l'aspect, social, environnemental et politique. Malgré toutes les tentatives proposées par Margolin (1998), par Forlizzi et Lebbon (2002), Buchanan (1992), Bonsiepe (1994), Frascara (1988) ou même celle proposée par le manifeste *First Things First*, le rôle de la designer ne transitionne pas complètement vers une nouvelle forme s'éloignant du commercial et du consumérisme.

D'un côté, ce double modèle conduit la discipline vers des situations où les praticiennes du design graphique ne sont pas satisfaites de leur rôle de designer. De l'autre, il devient, donc, difficile d'enseigner un rôle mal défini et incohérent. Cela engendre une incompréhension du rôle dans la société. En fait, si ce double rôle persiste d'une génération de designer à l'autre, cela conduira à une incompréhension perpétuelle de celui-ci. Tout bien considéré, l'incompréhension du rôle de la designer semble confirmer les problématiques qui existent dans l'évolution de la théorisation du design graphique.

1.4.3 L'évolution de la théorisation du design graphique

Dans une certaine mesure, le design graphique a suivi les modèles anthropologiques et épistémologiques du design en général proposés par Bousbaci (2020). Comme nous l'avons vu, le premier modèle (l'École des Beaux-Arts) consiste à percevoir la designer comme une artiste. Nous avons présenté quelques projets de la période du néogothique et des *Arts and Crafts* (1840-1910) afin de comprendre que les designers graphiques se basent sur leur intuition et sur l'acte du génie. Aussi, nous avons expliqué que, durant la période de l'art nouveau (1880-1914), certaines artistes peintres sont devenues des affichistes, comme Henri Toulouse-Lautrec (Cramsie, 2010). En fait, nous constatons que ces artistes ont transféré leur savoir-faire des

Beaux-Arts vers la conception d'affiche (autrement dit : vers le design graphique). Le second modèle (l'École du Bauhaus) combine *l'art, la technique et les sciences* (Bousbaci, 2020). Nous avons compris que le design graphique a, lui aussi, participé au développement de l'École du Bauhaus, notamment, grâce à la présence de László Moholy-Nagy et de sa typographie : *the new typography* (Cramsie, 2010). Le troisième modèle (l'acte rationnel) consiste à percevoir la designer comme être un rationnel et scientifique. D'autant plus, nous avons établi que Davis (2012) a associé le design graphique au « *patterns* » d'Alexander (1964), entre autres, avec le concept de *modèles récurrents* (Alexander, [1967] cité dans Davis, 2012). Le quatrième modèle (la *praticienne réflexive* d'après Schön [1983]) consiste à percevoir la designer comme *praticienne réflexive*. Nous avons vu que Davis (2012) a, d'abord, associé le design graphique au pragmatisme et à John Dewey. En 2020, Davis a expliqué les théories de Schön (1983) sur YouTube (kUARdesignlab, 23 Oct. 2020). Contrairement au design en général, il ne semble pas exister une transition définie entre les modèles dans la discipline du design graphique. Ainsi, tous les modèles semblent coexister les uns avec les autres.

Nous avons, donc, constaté des problèmes dans l'évolution de la théorisation du design graphique. Comme souligné par Frascara (1988), dans son article *Graphic Design : Fine Art or Social Science ?*, la discipline du design graphique ne possède pas de grandes théories comparativement à l'architecture. Frascara (1988) mentionne que le design graphique émerge plutôt de la pratique que des savoirs théoriques. Toutefois, Davis (2012) a démontré qu'il existe de nombreuses théories dans la discipline. D'après l'auteure, ces théories philosophiques et scientifiques sont denses et complexes, alors elle propose de regarder une portion de celles-ci (Davis, 2012). Cette contradiction vient créer une première confusion, car il devient difficile d'obtenir une vue d'ensemble sur l'évolution des théorisations.

Somme toute, de cette revue de littérature, nous avons compris que les modèles proposés par Bousbaci (2020) ne se succèdent pas en design graphique. Ils semblent plutôt coexister sans transition de l'un vers l'autre. Cette coexistence génère de la confusion sur les théorisations du design graphique causant des problèmes sur l'enseignement de la discipline. D'une part, nous avons les étudiantes égarées entre des théories contradictoires. Par exemple, les théories issues de l'acte rationnel comme les « *patterns* » d'Alexander (1964), accompagnées des théories issues de l'École des Beaux-Arts telles que l'utilisation de l'intuition dans la création. Ces modèles paradoxaux empêchent l'étudiante d'apprendre convenablement la pratique du design graphique. D'autre part, il devient difficile d'enseigner le design graphique avec cette confusion entre les modèles. Après mûre réflexion, l'évolution, incohérente, des théorisations du design graphique vient poser des problèmes sur l'ensemble des échelles discutées dans ce chapitre. Par la présence de la coexistence des modèles anthropologiques et épistémologiques, il devient, ainsi, difficile de proposer une définition claire et cohérente de *l'objet de design*, du rôle de la designer ainsi que des théories de la discipline.

1.4.4 Conclusion de la problématique et objectifs de recherche

Dans l'objectif de conclure la problématique de cette recherche-crédation, nous effectuerons la synthèse des problèmes soulevés dans ce présent chapitre. De cette synthèse, il nous sera possible d'établir les objectifs de recherche, ainsi que de poser notre question de recherche.

Dans ce premier chapitre, nous avons relevé des problématiques sur l'ensemble des trois (3) échelles créant des incompréhensions dans la pratique. Nous soulevons, d'abord, une première problématique, celle de l'importance accordée à la forme d'un artéfact définissant le terrain d'action de la discipline. En voyant la discipline sous la forme d'un objet défini par *les anciens médias* (au sens donné par Austin & Doust, 2007), cela positionne le design graphique dans un média fixe (l'impression). Comme nous

l'avons vu avec Bonsiepe (1994), le média devient, alors, partie prenante de la définition de la discipline. Cela crée des tensions entre *les anciens médias* (impression) et *les nouveaux médias* (ex. réalité augmentée). Nous portons attention à une seconde problématique, celle de l'incompréhension du rôle professionnel de la designer graphique dans un contexte de pratique en complète mutation. Nous soulignons une troisième et dernière problématique, celle de l'incompréhension de la pratique du design graphique par son évolution des théorisations.

Nous essaierons, donc, de voir en quoi les théories du design permettent d'amorcer une réflexion autour des défis et des limites du design graphique. Nous avons constaté que l'arrivée du modèle de la praticienne réflexive, d'après Schön (1983), est encore jeune dans la discipline. Cela constituera l'angle de cette recherche-crédation. Le concept de *cadre* d'après Schön (1983) nous permettra d'étudier les trois (3) grandes incompréhensions de la pratique du design graphique discutées précédemment. Nous verrons que les échelles présentées (dans ce chapitre) correspondent aux *cadres* chez Schön (1983). La première échelle (celle de *l'objet de design*) répond à ce que Schön (1983) nomme les *cadres* dans le projet. La seconde échelle (celle du rôle de la designer) correspond à ce que Schön (1983) nomme le « *role frame* »⁴¹ (en français, le *cadre professionnel*). Quant à la troisième échelle (celle de l'évolution des théorisations du design graphique), elle concorde plutôt avec les « *frame analysis* »⁴² (en français, *l'analyse de cadres*) ainsi que les « *frame experiment* »⁴³ (en français, *les expérimentations autour des cadres*) chez Schön (1983). Cette dernière se distingue des autres, puisqu'elle permet de réfléchir et de comprendre les *cadres* à différents niveaux. D'une certaine manière, cette troisième échelle agit théoriquement sur l'ensemble des échelles (les *cadres* de la discipline). Ainsi, ces concepts seront exposés dans le deuxième chapitre de ce mémoire.

⁴¹ Voir page 41 (Schön, 1983).

⁴² Voir page 309 (Schön, 1983).

⁴³ Voir page 63 (Schön, 1983).

Le média de l'affiche en *réalité mixte* nous permettra de questionner les pratiques du design graphique contemporain. Entre autres, en questionnant *les cadres du projet* et *le cadre professionnel* (Schön, 1983). Cela nous permettra de confronter cette tension qu'il existe entre *les anciens médias* (l'impression) et *les nouveaux médias*.

En résumé, la discipline du design graphique se trouve face à une transformation d'une pratique incomplète et mal définie. Cela occasionne des incompréhensions sur la pratique professionnelle, sur le rôle de la designer ainsi que sur les fondements théoriques de la pratique. Nos objectifs de recherche sont, donc, de comprendre davantage cette discipline (en grande mutation contemporaine) en nous penchant sur ses traditions afin de mieux définir son futur potentiel.

Finalement, notre question de recherche sera : **À travers la création d'une affiche en *réalité mixte*, en quoi le concept de *cadre*, d'après Schön (1983), nous permet-il d'interroger les limites du design graphique ?**

CHAPITRE 2 CADRE THÉORIQUE

Cette recherche-cr ation a comme point d'ancrage les th ories du design en g n ral. Tel que propos  dans le *Chapitre 1 : Revue de litt rature*, le design graphique peut- tre analys    travers les mod les anthropologiques et  pist mologiques du design en g n ral. Plus pr cis ment, nous utiliserons le mod le de la praticienne r flexive de Sch n (1983), en privil giant le concept de *cadre* (Sch n, 1983) qui a connu un certain succ s remarquable dans la recherche en design (Dorst, 2015). Dans ce chapitre, nous commencerons par pr senter la pens e de Sch n en g n ral : l' pist mologie de l'agir professionnel. Nous poursuivrons avec l'explication de la *conversation avec la situation* ainsi que la *conversation r flexive avec la situation*. Nous terminerons ce chapitre avec la d finition du concept de *cadre* de Sch n (1983).

La contribution de Kee Dorst au concept de *cadre*, en design, est un incontournable. Pour Dorst (2015), il existe une  tape de « *frame creation* » (que nous pouvons traduire par le *cadre de la cr ation*) : «*Frame creation focuses not on the generation of solutions, but on the ability to create new approaches to the problem situation itself*» (MIT Press Direct, 2023). Ce *cadre de la cr ation* comporte neuf (9)  tapes : « l'arch ologie, le paradoxe, le contexte, le domaine, le th me, le cadre, les futures, la transformation et l'int gration » (notre traduction, Dorst, 2015, p.75). Dorst (2015) a donc tent  de clarifier le concept de *cadre* d'apr s Sch n (1983). Cependant, Dorst (2015) ne le prolonge qu'en partie, puisque ce dernier s'int resse surtout aux *cadres* pr sents dans le projet. Sch n (1983), quant   lui, va au-del  des *cadres de projet* et propose de mieux comprendre le *r le professionnel*. Ainsi, nous avons d cid  de revenir vers Sch n (1983), car cette recherche-cr ation s'int resse davantage au *r le professionnel* de la designer graphique qu'aux *cadres de projet*.

2.1 L'épistémologie de l'agir professionnel d'après Schön (1983)

Nous examinerons les travaux théoriques proposés par Schön (1983). Dans son livre *The Reflective Practitioner : How Professionals Think in Action* (1983), Schön propose un nouveau modèle : l'épistémologie de l'agir professionnel. Celui-ci vient remplacer le modèle de l'épistémologie positiviste de l'agir professionnel appelé, aussi, le modèle de la *Rationalité Technique*.

En 1983, Schön explique que le modèle de la *Rationalité Technique* domine, mais ne tient pas compte de toutes les sources de savoirs, dont ceux issus de la pratique. Dans le modèle de la *Rationalité Technique*, il existe une séparation entre la recherche académique et la pratique professionnelle. En fait, ce modèle propose une hiérarchie dans laquelle les savoirs proviennent, uniquement, de la recherche scientifique. Ainsi, c'est en appliquant la recherche scientifique que les praticiennes sont en mesure d'effectuer leurs tâches. Autrement dit, les théories et les techniques découvertes par les chercheuses sont appliquées par les praticiennes au quotidien (Schön, 1983). D'ailleurs, lorsque les praticiennes se trouvent face à des difficultés, elles sont censées les transmettre aux chercheuses. Ces dernières vont se pencher sur la question et produire le savoir adéquat qui sera ensuite appliqué par les milieux de pratique. De cette façon, les praticiennes se trouvent à appliquer des savoirs provenant de la recherche uniquement.

Schön (1983) démontre que le modèle de la *Rationalité Technique* ne fonctionne pas. Il propose, alors, de le remplacer par celui de la *praticienne réflexive*. Par ce nouveau modèle, Schön (1983 ; 1994) a montré que les praticiennes possèdent, elles aussi, des savoirs tacites, « cachés » dans la pratique. En effet, ses savoirs se trouvent dans leurs actions. Pourtant, les praticiennes éprouvent de la difficulté à expliquer leur processus et leurs actions. Schön (1983) estime que ces savoirs ne sont pas reconnus, puisqu'ils sont tacites. Afin de saisir la nature de ces *savoirs tacites*, il suffit d'essayer d'expliquer la façon dont nous nous souvenons du visage d'une personne :

Michael Polanyi, who invented the phrase "tacit knowing", draws examples from the recognition of faces and the use of tools. If we know a person's face, we can recognize it among a thousand, indeed, among a million, though we usually cannot tell how we recognize a face we know. Similarly, we can recognize the moods of the human face without being able to tell, "except quite vaguely, "56 by what signs we know them. (Polanyi [1967] cité dans Schön, 1983, p.52)

En effet, si nous ne nous sommes jamais attardées à percevoir ce savoir, il est difficile de l'expliquer. Cependant, ce *savoir tacite* existe bel et bien.

Schön (1983 ; 1994) établit que ce savoir caché permet la *réflexion-en-action* (en anglais, Schön écrit : *reflection-in-action* p.49); c'est-à-dire de réfléchir et d'agir simultanément. De plus, l'auteur explique que les praticiennes ne sont pas conscientes de l'existence d'un savoir caché dans leur pratique, lorsqu'elles déploient leur *réflexion-en-action*. Par exemple, lorsque les musiciennes⁴⁴ de jazz improvisent ensemble et qu'elles maîtrisent les règles du jazz, elles sont en mesure d'ajuster leurs actions en fonction des gestes des autres membres du groupe. Ainsi, elles possèdent un savoir tacite qu'elles déploient dans l'action. Toutefois, lorsqu'un événement surprenant se produit et qu'il est issu d'une action intuitive, les professionnelles se rendent compte qu'elles possèdent une forme de savoir :

When intuitive, spontaneous performance yields nothing more than the results expected for it, then we tend not to think about it. But when intuitive performance leads to surprises, pleasing and promising or unwanted, we may respond by reflecting-in-action. Like the baseball pitcher, we may reflect on our "winning habits"; or like the jazz musician, on our sense of the music we have been making; or like the designer, on the misfit we have unintentionally created. In such processes, reflection tends to focus interactively on the outcomes of action, the action itself, and the intuitive knowing implicit in the action. (Schön, 1983 p.56)

⁴⁴ Dans l'objectif de conserver une cohérence à travers ce mémoire, le féminin est employé même si dans l'exemple de Schön (1983) le genre n'est pas spécifié. En anglais, le mot « *musicians* » peut signifier autant le féminin que le masculin. De plus, Schön (1983) utilise le pluriel lorsqu'il donne son exemple.

Ainsi, une fois que les professionnelles se rendent compte de ce savoir, elles peuvent davantage adapter leurs actions à la situation. C'est ce que Schön (1983 ; 1994) nomme la *conversation avec la situation*.

Toutefois, Schön (1983) explique que le *savoir-en-pratique* (en anglais, Schön utilise le terme « *knowing-in-practice* » p. 50) devient implicite et spontané lorsque la pratique devient répétitive et routinière :

Further, as a practice becomes more repetitive and routine, and as knowing-in-practice becomes increasingly tacit and spontaneous, the practitioner may miss important opportunities to think about what he is doing. [...] When this happens, the practitioner has "overlearned" what he knows. (Schön, 1983, p.61)

Ainsi, cela explique, en partie, pourquoi il n'est pas visible aux yeux de certaines praticiennes.

Somme toute, l'auteur démontre que le modèle de la *Rationalité Technique* doit être remplacé afin d'inclure les savoirs issus de la pratique. Ainsi, ces savoirs sont importants pour comprendre la pratique professionnelle et pour mieux comprendre les disciplines dites « appliquées » dans la recherche académique.

2.1.1 La conversation avec la situation vs la conversation réflexive avec la situation

Schön (1983) affirme que, lorsque les praticiennes sont conscientes de la *conversation avec la situation*, elles deviennent réflexives. C'est ce que Schön (1983) nomme *la conversation réflexive avec la situation* ou de la *réflexion sur la réflexion-en-action* (Chiapello & Bousbaci, 2022).

Schön (1983) propose le concept de la *réflexion-en-action*, le concept de la *conversation avec la situation*, et le concept de *conversation réflexive avec la situation*.

Dans l'article de Chiapello et Bousbaci (2022), il est expliqué qu'il y a de la confusion dans l'ensemble de ces concepts proposés par Schön (1983). D'après ces auteures⁴⁵, Schön, lui-même, a tenté d'éclairer le tout en 1992. La *conversation avec la situation* est, en fait, de la *réflexion-en-action*. La *conversation réflexive avec la situation*, quant à elle, est de la *réflexion sur la réflexion-en-action* (Chiapello & Bousbaci, 2022). En ce qui concerne la *réflexion-en-action*, elle vise plutôt la complétion d'un projet ni plus ni moins, tandis que la *réflexion sur la réflexion-en-action* permet de réfléchir sur ses actions et améliorer sa pratique :

Being able to reflection-in-action, simply with the goal of finishing a project, is not enough to produce knowledge. Professionals should take it one step further and reflect on their reflection-in-action. This does not mean designers should do academic/scientific research about their practice, but that they should be able to think about what they are doing and improve their practice on the go. (Chiapello et Bousbaci, 2022, p. 9)

En conclusion, la *pratique réflexive* pour Schön est, en fait, de la *réflexion sur la réflexion-en-action*, soit être en *conversation réflexive avec la situation* (Chiapello & Bousbaci, 2022).

2.1.2 Le modèle de la conversation avec la situation

Schön (1983 ; 1994) établit que la *conversation avec la situation* comporte quatre (4) étapes. D'abord, il y a les deux premières étapes, le « *naming* » et le « *framing* » que nous pouvons traduire par *nommer* et *cadrer* : « *Problem setting is a process in which, interactively, we name the things to which we will attend and frame the context in which we will attend to them* » (Schön, 1983, p.40). Ces deux (2) étapes se complètent l'une et l'autre, lorsque nous *nommons*, nous *cadrons*. Lorsque nous *cadrons*, nous

⁴⁵ Comme il y a au moins une auteure, le féminin est privilégié afin de conserver l'uniformité.

sélectionnons forcément certains éléments que nous « *nommons* ». Ensuite, il y a le concept de « *moving* » que nous pouvons traduire par *agir (et/ou poser une action)*. Cette troisième étape permet, par exemple à une designer, *d'agir* selon la complexité de son projet. Ainsi, les actions posées auront une ou plusieurs conséquences sur l'ensemble de la situation (Schön, 1983). Une fois que la praticienne a agi face à la situation, elle sera en mesure de *l'évaluer* (« *evaluating* » en anglais, p.101). Cette quatrième étape donne la possibilité aux praticiennes de juger les actions posées. Si celles-ci ne correspondent pas aux besoins de la situation, les praticiennes devront *recadrer* (« *reframe* » en anglais, p.41) *la situation* (Schön, 1983). Ces quatre (4) étapes apportent une nouvelle compréhension à *la situation*.

Schön (1983) explique que la pratique des professionnelles n'est pas remise, constamment, en question. Il existe, aussi, des aspects constants, ce qu'il nomme des *constantes*. Nous retrouvons plusieurs types de *constantes*, et chacune d'entre elles joue un rôle différent dans la *conversation réflexive avec la situation*. Commençons par le *répertoire*, le *langage* et le *média*. Ces *constantes* permettent aux praticiennes de *poser une action* (de tester) :

Media cannot really be separated in their influence from language and repertoire. Together they make up the "stuff" of inquiry, in terms of which practitioners move, experiment, and explore. Skills in the manipulation of media, language, and repertoires are essential to a practitioner's reflective conversation with his situation, just as skill in the manipulation of spoken language is essential to ordinary conversation. (Schön, 1983, p.271)

Schön (1983) établit, aussi, qu'il existe la *constante des systèmes d'appréciation* (en anglais, Schön écrit : « *the appreciative systems* »⁴⁶). Cette *constante* permet de *poser les paramètres du problème* (en anglais, Schön écrit : « *problem setting* »⁴⁷), et d'évaluer les actions posées. Puis, il y a la *constante des théories générales* (en anglais

⁴⁶ Voir page 270 (Schön, 1983).

⁴⁷ Voir page 270 (Schön, 1983).

« *overarching theories* »⁴⁸) créant un raisonnement logique : « [...] *the overarching theories by which they makes sense of phenomena* [...] » (Schön, 1983, p.270). Enfin, il y a la constante « *role frame* » que nous pouvons traduire par *cadre professionnel*. En bref, elle permet de définir les tâches à réaliser, et de poser des limites : « [...] *the role frame within which they set their tasks and through which they bound their institutional setting.* » (Schön, 1983, p.270).

D'après Schön (1983), les *constantes* peuvent se modifier avec le temps, mais ceci se produit très lentement comparativement à un *cadre* dans une situation problématique :

In calling these things constants, I do not mean to suggest that they are absolutely unchanging. They do change, sometimes in response to reflection, but at a slower rate than theories of particular phenomena or frames for particular problematic situations. (Schön, 1983, p.270)

En résumé, la *conversation avec la situation* possède quatre (4) étapes (*nommer, cadrer/recadrer, poser une action, et évaluer*). De cette manière, la praticienne développe constamment une nouvelle compréhension de *la situation* à laquelle elle fait face.

2.2 Le concept de *cadre* d'après Schön (1983)

Tel qu'énoncé, le concept de *cadre* est l'une des quatre (4) étapes qui permettent *la conversation avec la situation*. Il décrit la façon dont les praticiennes vont *cadrer ou recadrer* la situation problématique. Ce concept de *cadre* est intéressant pour cette recherche-crédation, puisqu'il se décline à différentes échelles : celle du projet et celle du

⁴⁸ Voir page 270 (Schön, 1983).

rôle de la designer. Il est donc prometteur pour mieux comprendre la discipline, c'est-à-dire le rôle des designers, le *processus de design*, et l'*objet de design*.

Schön (1983) établit que le *cadre* permet d'orienter la situation problématique vers un contexte satisfaisant : « *Problem setting is a process in which, interactively, we name the things to which we will attend and frame the context in which we will attend to them* » (Schön, 1983, p. 40). D'ailleurs, il permet à la praticienne d'établir les caractéristiques de la situation qu'elle va considérer : « *As they frame the problem of the situation, they determine the features to which they will attend, the order they will attempt to impose on the situation, the directions which they will try to change it* » (Schön, 1983, p. 165).

Schön (1983) propose un exemple en architecture grâce auquel nous pouvons davantage comprendre le concept de *cadre* au sens général. Dans cet exemple, Schön (1983) propose de regarder le cas de Quist, professeur d'architecture et praticien expérimenté. Ce dernier réfléchit aux problèmes rencontrés par Petra, son étudiante. En effet, Quist va analyser les dessins de son étudiante. Puis, il va lui proposer des alternatives. Il va de soi qu'au début du semestre Quist donne les caractéristiques du projet de design : « [...] *Quist gave all of the students a "program"-a set of design specification, in this case, for the design of an elementary school, and graphic description of the site on which the school is to built* » (Schön, 1983, p. 80). Autrement dit, il impose en partie les *cadres* de ce projet à ses étudiantes.

Lorsque ce professeur aide Petra, il met en relief ce qui ne fonctionne pas et *recadre* la situation : « *Quist criticizes her framing of the problem, pointing out that she has tried to fit the shapes of the buildings into the contours of a "screwy" slope which offers no basis for coherence. Instead, he reset her problem [...]* » (Schön, 1983, p.93). Quist effectue des *allers-retours*, il *converse avec la situation* (« *talk-back* »⁴⁹ et « *back talk* »⁵⁰) et il est conscient de cette *conversation*. Quist trace ses idées sur du papier

⁴⁹ Voir page 79 (Schön, 1983).

⁵⁰ Voir page 79 (Schön, 1983).

calque et les exprime à voix haute. Suivant une *conversation avec la situation*, il *nomme*, il *cadre*, il *pose des actions*, il *évalue*, et il *recadre la situation* (Schön, 1983). Quist est en mesure de *nommer des catégories*, puisqu'il reconnaît ce que Petra a mis en place dans ses plans (ex. les murs). Ainsi, il va *recadrer* en fonction d'une *situation plausible* (en anglais, Schön écrit : « *what if?* »⁵¹) qu'il apprécie : « *Out of his reframing of Petra' problem, Quist derives a problem he can solve and a coherent organization of materials from which he can make something that he likes* » (Schön, 1983, p. 95). Par la suite, il *évalue*, de nouveau, la situation dans son ensemble. Puis, il révèle à Petra où se cachent les problèmes auxquels elle fait face, et comment y remédier. Enfin, tout au long de cet exemple, Quist *cadre/recadre* ce projet ; il a une *conversation avec la situation*.

Plus loin dans son ouvrage, Schön (1983) explique que la *constante de système d'appréciation* permet de *cadre* la situation initiale et d'apprécier à nouveau la situation (suite aux *allers-retours*) : « *Constancy of appreciate system is an essential condition for reflection-in-action. It is what makes possible the initial framing of the problematic situation, and it is also what permits the inquirer to reapprciate the situation in the light of its back-talk* » (Schön, 1983, p. 272). Dans l'exemple de Quist, cette *constante* lui a permis à la fois d'établir une cohérence dans le design de l'école (d'après le *cadre* initial qu'il s'est imposé), et de *recadrer* la situation en fonction de la découverte de l'élément de la galerie :

Thus Quist's valuing of coherent design, nooks and soft back areas, artifices, and the softening of hard-edged forms makes it possible for him both to give his initial framing of the problem of the design of the school and to reframe that problem in the light of his discovery of the meaning of the gallery. (Schön, 1983, p. 272)

Ainsi, cette *constante* n'est pas un *cadre*, mais elle permet à la praticienne de *cadre/recadre dans la situation*.

⁵¹ Voir page 93 et 100 (Schön, 1983).

2.2.1 Expérimentation autour des cadres

Cette sous-section s'intéresse au « *frame experiment* », d'après Schön (1983), que nous pouvons traduire par un *test de cadre* ou une *expérimentation autour du cadre*. Ces *expérimentations* permettent de *cadrer* des *problèmes dans une situation* afin de donner un nouveau sens à la situation problématique : « *When he finds himself stuck in a problematic situation which he cannot readily convert to a manageable problem, he may construct a new way of setting the problem—a new frame which, in what I shall call a "frame experiment," he tries to impose on the situation* » (Schön, 1983, p.63).

Dans l'exemple de Quist et de Petra, Quist dirige Petra vers des *cadres* lui permettant de résoudre les problèmes rencontrés : « *As the practitioner reframes the student's problem, he suggest a direction for reshaping the situation. Petra is urged to impose a geometry onto the slope, a geometry seen as generated by the L-shaped classrooms* » (Schön, 1983, p. 131). Concrètement, Schön (1983) démontre que ces *expérimentations autour des cadres* se produisent lorsque la praticienne expérimente dans une situation problématique.

Plus spécifiquement, Schön (1983) explique que, d'abord, la praticienne doit construire une *réalité* à partir du problème :

These inquirers [Quist et le Superviseur] encounter a problematic situation whose reality they must construct. As they frame the problem of the situation, they determine the features to which they will attend, the order they will attempt to impose on the situation, the directions in which they will try to change it. In this process, they identify both the ends to be sought and the means to be employed. (Schön, 1983, p. 165)

Quist va, donc, *cadrer* le problème, définir les caractéristiques à organiser, et les imposer à la situation problématique dans le but de diriger cette dernière. Ces *expérimentations* vont, ainsi, permettre de *tester les cadres* choisis par la praticienne : « *His frame experiment sets the problem to be solved, and his problem-solving is one element in his test of the frame* » (Schön, 1983, p. 166).

En conclusion, le *test de cadre* (les expérimentations autour des cadres) permet aux praticiennes de résoudre la situation problématique. La sous-section suivante vise à comprendre le *cadre professionnel*.

2.2.2 Cadre professionnel

Dans le modèle de la *Rationalité Technique*, les professionnelles ne sont pas conscientes qu'elles possèdent des *cadres* et ne vont aucunement prêter attention à ceux-ci. Toutefois, Schön (1983) a établi, avec son modèle de *l'épistémologie de l'agir professionnel*, que ces *cadres* existent. Par exemple, celui du « *role frame* »⁵² que nous pouvons traduire par *cadre professionnel*.

Schön (1983) explique que, lorsqu'il y a un conflit de modèles de pensée au niveau de la pratique professionnelle, cela engendre une incohérence dans l'utilisation des techniques. Prenons l'exemple de Schön (1983) et de la nutritionniste. La nutritionniste remarque la présence d'un déséquilibre au niveau du régime alimentaire d'une patiente. Elle va, ainsi, lui recommander les suppléments alimentaires appropriés à sa situation. En revanche, Schön (1983) explique qu'en cas de *situation unique et instable* la nutritionniste va échouer son intervention. En fait, dans le modèle de la *Rationalité Technique*, les professionnelles vont se baser sur des fins connues. Si ces dernières sont claires, les praticiennes peuvent appliquer la solution. Cependant, si les fins sont conflictuelles, les praticiennes de la *Rationalité Technique* ne peuvent aucunement agir (contrairement à ce que Schön propose avec son *épistémologie de l'agir professionnel*) : « *Technical Rationality depends on agreements about ends. When ends are fixed and clear, then the decision to act can present itself as an instrumental problem. But when ends are confused and conflicting, there is as yet no "problem" to solve* » (Schön, 1983, p.41). Cela va engendrer des conséquences sur la façon dont les

⁵² Voir la page 41 (Schön, 1983).

professionnelles vont définir et *cadrer* leur rôle dans la pratique (*cadre professionnel*).
Entre autres, la manière dont les praticiennes vont établir les *paramètres du problème*
et la façon dont elles vont *résoudre le problème* :

Similarly, when there are conflicting paradigms of professional practice, such as we find in the pluralism of psychiatry, social work, or town planning, there is no clearly established context for the use of technique. There is contention over multiple ways of framing the practice role, each of which entrains a distinctive approach to problem setting and solving. (Schön, 1983, p.41)

Aussitôt que les professionnelles vont réfléchir, prendre conscience de leur *cadre professionnel*, elles ne seront plus dans le modèle de la *Rationalité Technique*, mais dans le modèle de l'*épistémologie de l'agir professionnel* :

And when practitioners do resolve conflicting role frames, it is through a kind of inquiry which falls outside the model of Technical Rationality. Again, it is the work of naming and framing that creates the conditions necessary to the exercise of technical expertise. (Schön, 1983, p. 41-42)

Ainsi, le *cadre professionnel* est, aussi, lié aux étapes de la *conversation réflexive avec la situation*.

Schön (1983) explique que le *rôle professionnel* va dépendre de la manière dont la praticienne va se comporter. Ainsi, les praticiennes peuvent façonner leur *cadre professionnel* comme elles le souhaitent ; entre autres, la manière dont elles « définissent une problématique, les stratégies, les faits pertinents à la situation, et même les théories autour des actions interpersonnelles » (notre traduction, Schön, 1983, p. 210). Schön (1983) démontre qu'il y aurait deux (2) possibilités : soit la praticienne construit son rôle d'après *le répertoire de la profession*, soit elle le construit elle-même à partir de son savoir professionnel :

A professional role places skeletal demands on a practitioner's behavior, but within these constraints, each individual develops his own way of framing his role. Whether he chooses his role frame from the profession's repertoire, or fashions it for himself, his professional knowledge takes on the character of a system. The problems he sets, the strategies he employs, the facts he treats as relevant, and his interpersonal theories of action are bound up with his way of framing his role. (Schön. 1983, p.210)

Ainsi, le *cadre professionnel* joue un rôle dans la *réflexion-en-action* (Schön. 1983).

Comme vu précédemment, le *cadre professionnel* est une *constante*. Tout comme les autres *constantes*, elle peut se transformer très lentement à condition de réfléchir sur sa pratique :

But the constant—media, language, repertoire, appreciative systems, overarching theory, and role frame—are also subject to change. They tend to change over periods of time longer than a single episode of practice, although particular events may trigger their change. And they are sometimes changed through the practitioner's reflection on the events of his practice. (Schön. 1983, p.275)

Somme toute, le *cadre professionnel* se développe et se façonne grâce à des répertoires professionnels, des faits, et des descriptions. Puis, il se construit, soit en suivant le modèle imposé dans la profession, soit par la réflexion personnelle (Schön, 1983). La sous-section suivante vise à comprendre *l'analyse de cadres*.

2.2.3 L'analyse de cadres

Cette sous-section s'intéresse au « *frame analysis* » (que nous pouvons traduire par *l'analyse de cadres*) d'après Schön (1983). *L'analyse de cadres* permet aux praticiennes de prendre conscience de leurs *cadres* et de les critiquer : « *Frame analysis, the study of the way in which practitioners frame problems and roles, can help practitioners to become aware of and criticize their tacit frames* » (Schön, 1983, p.309). Ainsi, elles vont davantage percevoir les possibilités s'offrant à elles :

When a practitioner becomes aware of his frames, he also becomes aware of the possibility of alternative ways of framing the reality of his practice. He takes note of the values and norms to which he has given priority, and those he has given less importance, or left out of account altogether. Frame awareness tends to entrain awareness of dilemmas. (Schön, 1983, p.310)

Ainsi, Schön (1983) propose qu'être consciente de ses *cadres* ait pour conséquence de devenir consciente des dilemmes. De plus, Schön (1983) explique que lorsque les praticiennes révèlent, et se détachent de leurs *cadres*, cela permet de percevoir la variété des *cadres* « cachés » et d'agir sur l'ensemble de la réalité construite dans leur pratique :

Frame analysis may help practitioners to become aware of their tacit frames and thereby lead them to experience the dilemmas inherent in professional pluralism. Once practitioners notice that they actively construct the reality of their practice and become aware of the variety of frames available to them, they begin to see the need to reflect-in-action on their previously tacit frames. (Schön, 1983, p. 311)

Schön (1983) explique que, si les praticiennes ne sont pas conscientes de leurs *cadres*, elles ne ressentent pas la nécessité de choisir et d'agir en fonction de ceux-ci. Ainsi, elles se retrouvent face à une réalité imposée de l'extérieur :

When practitioners are unaware of their frames for roles or problems, they do not experience the need to choose among them. They do not attend to the ways in which they construct the reality in which they function; for them, it is simply the given reality. (Schön, 1983,p.310)

En conclusion, une fois que les praticiennes ont pris conscience de leurs *cadres* et qu'elles ont compris qu'elles construisent leur pratique, elles voient l'importance de la *réflexion-en-action* sur leurs *cadres* auparavant implicite. Il s'agit donc d'une forme de *réflexion sur la réflexion-en-action* (Chiapello & Bousbaci, 2022).

2.3 Conclusion des cadres d'après Schön (1983)

Afin de conclure ce cadre théorique, nous résumerons les différents concepts à l'aide d'un schéma. Les *cadres* existent sous plusieurs formes dans la *conversation avec la situation*. D'abord, comme nous l'avons vu, ce concept de *cadre* se décline sous différents types de *cadres* (le *cadre professionnel* et les *cadres* dans le projet). Nous rappelons, ici, que le *cadre professionnel* permet aux praticiennes de *cadrer* leur rôle dans la pratique en suivant le *répertoire professionnel* existant ou en le façonnant. Nous rappelons, également, que le *cadre de projet* permet la *conversation avec la situation*, ainsi que la *conversation réflexive avec la situation*. Ainsi, ce type de *cadre* permet de conduire la *situation problématique* vers une *situation satisfaisante*. Enfin, nous avons compris qu'il est possible d'*expérimenter autour des cadres* et d'*analyser ses cadres*.

Le schéma suivant nous permet de mieux visualiser la théorie sur les *cadres* d'après Schön (1983). Ce dernier se lit en fonction de la direction des flèches.

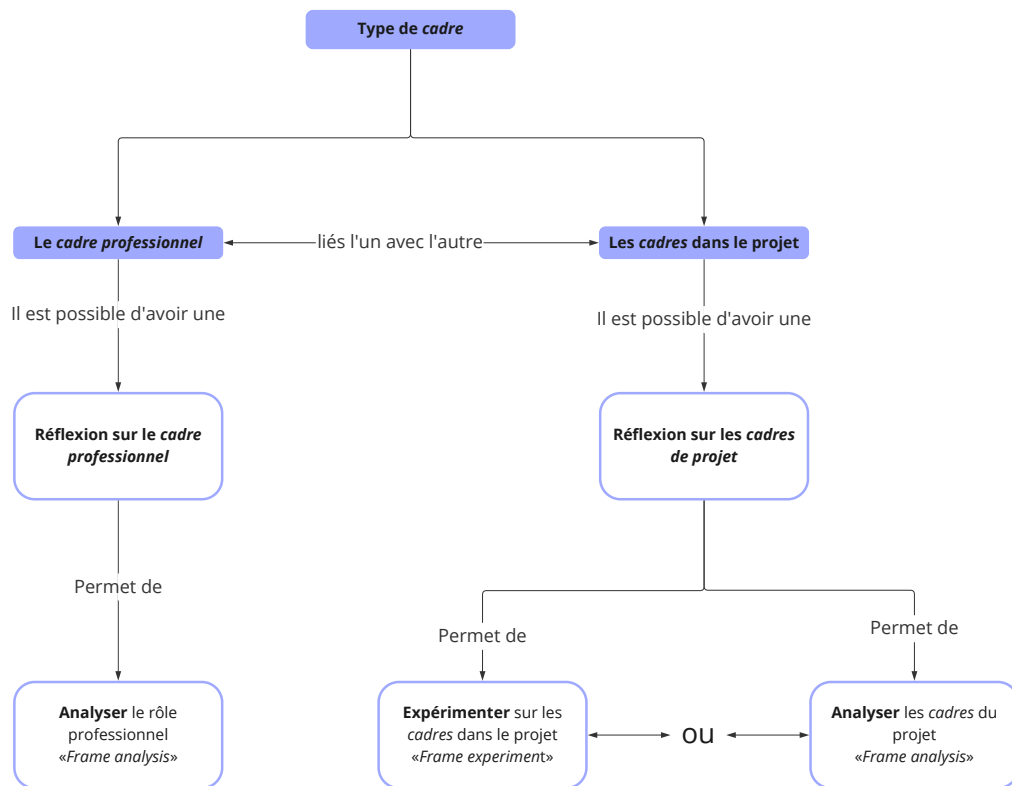


FIGURE 01 : Compréhension du concept de cadre d'après Schön (1983). (Bolduc, 2024)

À partir du concept de *cadre*, d'après Schön (1983), nous espérons pouvoir mieux comprendre la pratique du design graphique sur l'ensemble des échelles présenté précédemment (*l'objet de design*, le rôle de la designer, ainsi que l'évolution de la théorisation du design graphique). En résumé, nous espérons enrichir la pratique du design graphique grâce au concept de *cadre* d'après Schön (1983).

2.4 Question de recherche

À travers la création d'une affiche en *réalité mixte*, en quoi le concept de *cadre* d'après Schön (1983) nous permet-il d'interroger les limites du design graphique ?

CHAPITRE 3 MÉTHODOLOGIE

Dans ce chapitre⁵³, nous poserons un regard sur l'approche de la recherche-cr ation en design propos e par Lysanne L chot Hirst (2010 ; 2015). Puis, nous allons exposer nos objectifs de recherche ainsi que les limites de cette recherche-cr ation.

3.1 L'approche g n rale : la recherche-cr ation en design

La Cartographie (en cours) de la recherche cr ation de Paquin et Noury (2018) permet de voir un ensemble d'auteures⁵⁴ participant   d finir la recherche-cr ation en g n ral. Nous y retrouvons des d finitions, des r flexions, des liens th oriques, et plus encore. Ces auteures proposent plusieurs axes permettant de comprendre la complexit  de ce type de recherche. Par exemple, il existe la recherche-cr ation en design ainsi que la recherche-cr ation en art.

Ce projet s'inscrit dans une perspective de recherche-cr ation en design, tel que d crit par la professeure et chercheuse Lysianne L chot Hirst (2010 ; 2015). Cette auteure d fend l'id e que l' laboration d'un projet de cr ation peut contribuer, au m me titre que des travaux th oriques,   la recherche en design. Dans cette section, nous allons comprendre que l'approche de la recherche-cr ation est, encore, probl matique en design. Toutefois, nous allons voir que cette approche est prometteuse pour la recherche en design.

Dans son livre *Recherche-cr ation en design mod les pour une pratique exp rimentale* (2010) et dans son article *Recherche-cr ation en design   plein r gime* :

⁵³   titre informatif, le « je » sera utilis  lorsqu'il sera question de mon *terrain de recherche* (Paquin, 2017) et le « nous » de modestie sera utilis  dans les autres circonstances.

⁵⁴ Afin de conserver une coh rence   travers ce m moire, le f minin est employ  m me si les auteurs s'identifient d'un autre genre.

un constat, un manifeste, un programme (2015), Lysanne Lécho Hirst présente l'approche de la recherche-cr ation. L cho Hirst (2010) cite, entre autres, Bruneau et al. (2007) ainsi que Findeli et Coste (2007). Elle pr cise que l'article de Findeli et Coste (2007) propose une d finition assez restreinte de la recherche-cr ation. Cet article propose un autre type de recherche pour le design : la recherche-projet (L cho Hirst, 2010). Dans son article, L cho Hirst (2015) sp cifie que c'est gr ce aux  crits de Monik Bruneau (2006) et d' ric Le Coguiec (2007) que la recherche-cr ation, en art, a  t  th oris e au Qu bec. D sormais, ce concept se retrouve autant en art qu'en design.

Nous proposons de nous r f rer   *Traiter de recherche cr ation en art : entre la qu te d'un territoire et la singularit  des parcours* (2007),  crit par Monik Bruneau, Andr  Villeneuve et Sophia L. Burns. D'apr s Bruneau et al. (2007), la recherche-cr ation permet de combiner la th orie   la pratique. Contrairement   ce que nous croyons, la recherche et la cr ation ne s'opposent aucunement. En fait, le croisement entre la recherche et la cr ation est un dialogue entre la th orie et la pratique (Bruneau et al., 2007). Bruneau et al. (2007) expliquent qu'il y a une probl matique de reconnaissance de la recherche-cr ation aupr s des chercheuses issues de sph res de recherche plut t traditionnelle. Ces recherches sont bas es sur le savoir th orique uniquement.

D'apr s L cho Hirst (2010), auparavant, le design en g n ral  tait reconnu pour son implication dans la recherche appliqu e, et le d veloppement de produits novateurs en entreprise. La recherche en design s'est, ensuite, dirig e vers des r flexions plut t fondamentales (ex. les d finitions du design). Aujourd'hui, dans les pays anglo-saxons, les activit s de recherche peuvent inclure, ou non, la conception d'un projet de cr ation. Toutefois, les designers doivent respecter plusieurs crit res afin que leur projet de cr ation soit consid r  comme une activit  de recherche :

La formulation de critères de jugement et de validation admis par une communauté de pairs est à la base de toutes les activités de recherche académiques. Pour la communauté de la recherche en design, l'enjeu est de comprendre comment une activité de création peut répondre au critère épistémologique de la rigueur intellectuelle et au critère pratique de la communicabilité des résultats qui sont en vigueur dans toutes les disciplines de recherche. (Lécho Hirst, 2010, p.16)

Lécho Hirst (2010) spécifie qu'il faut distinguer le processus créatif de conception et le processus de la recherche. De cette manière, il est possible de construire une réflexion épistémologique et méthodologique propre à la recherche-création en design.

L'auteure explique que la recherche-création, afin d'être considérée, doit comporter une « question de recherche », un « projet », une « méthodologie de recherche » ainsi que des « résultats » (Lécho Hirst, 2010, p. 69). D'abord, la *question de recherche* doit être précise, cohérente et élaborée. Il est possible de la reformuler tout au long de la recherche. Par la suite, *le projet* de recherche doit être conduit par une équipe de recherche (à l'exception des étudiantes aux cycles supérieurs pouvant mener seules un projet de recherche). Cette équipe doit tenir compte de la *question de recherche*, des activités de recherche ainsi que des objectifs de recherche (Lécho Hirst, 2010). Puis, la *méthodologie de recherche* est expérimentale et heuristique. Elle doit s'inspirer des autres disciplines, et doit minimalement documenter le cheminement ainsi que clarifier la *question de recherche*. Enfin, *les résultats* se retrouvent à être des artefacts et/ou des textes partagés et évalués par les pairs (Lécho Hirst, 2010).

Présentement, le mode d'évaluation par les paires ne permet pas d'évaluer l'artéfact comme résultat de recherche, car ces résultats s'appuient sur des savoirs cachés. De plus, les évaluatrices sont soit davantage intéressées par l'esthétique ou l'originalité des artefacts, soit davantage intéressées par la profondeur théorique du projet de recherche. Ces aspects vont provoquer des tensions au sein de l'évaluation. Toutefois, il est possible d'évaluer la relation existante entre différents types de résultats, c'est-à-dire les artefacts et les textes (Lécho Hirst, 2010 paraphasant Bruneau [2006] ;

Bruneau et al. [2007]). Ainsi, Lécho Hirst (2010) explique que l'on doit trouver une manière d'évaluer la recherche-crédation différemment des autres types de recherches :

Quelle que soit la position prise, ce qui ressort des réflexions sur l'évaluation, c'est la nécessité de constituer une communauté de pairs experts dans le domaine, capables de contextualiser les résultats de la recherche-crédation dans un état de l'art pertinent (qui conjoigne une connaissance critique de l'état contemporain de la recherche et de la création, donc ne se limite pas à une conception purement positiviste de la recherche ou purement tendance du design contemporain), et capable de formuler les critères de leur évaluation, de les référer à une base théorique et à des pratiques créatives. Dans une large mesure, tout ou partie de ces attentes sont en vigueur dans certains groupes ou écoles, en cours d'élaboration ailleurs. Elles devraient être un des principes théoriques et pragmatiques de tout programme ou projet de recherche-crédation. (Lécho Hirst, 2010, p.73)

En fait, Lécho Hirst (2010) souligne que la recherche-crédation en design ne doit pas s'appuyer sur des méthodologies provenant de l'épistémologie positiviste, mais plutôt de l'épistémologie pragmatique afin d'en dégager des résultats pertinents.

D'après Lécho Hirst (2015), la recherche en design est scientiste. En effet, elle n'est pas réellement ouverte vers des modèles de recherche comme la recherche-crédation, car ce type de modèle manquerait, soi-disant, de rigueur. Lécho Hirst (2015) proclame que quantifier cette rigueur ressort une vieille division existante entre les arts et les sciences. Dans cette vision de la recherche scientiste, le design peut être mal exécuté pourvu que la recherche soit bonne : « [...] *good design = crap research, good research = crap design* » (Lécho Hirst, 2015, p. 40). Ainsi, en restant cristallisée sur cette position scientiste, la recherche en design se coupe d'une partie du savoir théorique et du savoir-faire (Lécho Hirst, 2015). L'auteure démontre que l'un des arguments principaux du rejet de la recherche-crédation est que ce modèle renvoie à l'idée que le résultat de la recherche serait orienté vers les objets produits plutôt que les processus :

La recherche-crédation, en produisant des chaises, des affiches, des appareils, des interfaces numériques et des expositions, produit du raisonnement de design incarné dans des

objets. Elle s'éloigne d'une heuristique discursive de démonstration par la preuve logique au profit d'une heuristique de la monstration par expérimentation réussie, tentative aboutie, solution suffisamment satisfaisante. (Simon, 1969 paraphrasé dans Léchot Hirst, 2015, p.42)

Nous notons, ici, l'importance de citer Simon (1969) par Léchot Hirst (2015), car il est reconnu pour son apport dans les *sciences du design* (Bousbaci, 2020). Comme nous l'avons vu plus tôt, Simon (1969) contribue au modèle épistémologique et anthropologique de la designer comme scientifique. Pourtant, nous avons établi, dans le *Chapitre 1 : Revue de littérature*, que ce modèle scientifique a été rejeté et remplacé par celui de la praticienne réflexive d'après Schön (1983) (Bousbaci, 2020).

Léchot Hirst (2010) explique qu'il existe « la recherche par le design » (concept de Christopher Frayling, 1993)⁵⁵ dirigée directement par les établissements d'enseignement de design et d'art. La *recherche par le design* permet aux chercheuses de s'appuyer sur la pratique afin d'en dégager des savoirs. Autrement dit, la *recherche par le design* est de « la recherche par la pratique » (Léchot Hirst, 2010, p.16). Ce type de *recherche par la pratique* est banalisé comparativement à « la recherche fondamentale », même si Schön (1983) a démontré le contraire :

Bien qu'elle semble s'être largement banalisée dans les discours contemporains de la recherche en design, l'intégration de la pratique dans une démarche de recherche productrice de savoirs nouveaux bouscule encore fortement des conceptions bien établies [...] De telles conceptions séparent la recherche fondamentale productrice de théories et la recherche pratique ou appliquée (Ra&D) [...]. Donald Schön a vigoureusement démontré il y plus de 25 ans que cette hiérarchie des savoirs limite la capacité d'invention et d'innovation (D. Schön, 1983). (Léchot Hirst, 2010, p.16)

Ainsi, Léchot Hirst (2010) semble associer Schön (1983) à la *recherche par la pratique*.

Bruneau et al. (2007) proposent l'approche de la *praticienne réflexive* comme voie possible à la recherche-création. Les auteures expliquent que la *praticienne réflexive*

⁵⁵ Christopher Frayling cité dans Léchot Hirst (2010), p. 16.

possède, à la fois, le rôle de la praticienne et de la chercheuse. En design en général, nous devons cette approche de la *praticienne réflexive* à Donald A. Schön (1983).

Schön (1983) a établi qu'il y a des savoirs dans la pratique et que ces savoirs sont tacites. Avec cette affirmation, il vient rejeter, complètement, le modèle de l'épistémologie positiviste, la *Rationalité Technique*. Dans les faits, Schön (1983) a établi que la *Rationalité Technique* impose une hiérarchie des savoirs, celle où les savoirs issus de la recherche académique priment sur la pratique professionnelle. Schön (1983) propose, ainsi, de remplacer ce modèle positiviste par celui de l'épistémologie de l'agir professionnel. Dans ce modèle, les savoirs proviennent des actions de la praticienne et il n'y a pas de hiérarchisation des savoirs.

Tout bien considéré, cette méthodologie de recherche-crédation en design, proposée par Lysanne Lécho Hirst (2010 ; 2015), convient au cadre théorique choisi. En effet, Schön (1983) établit qu'il existe des savoirs dans la pratique et que la recherche-crédation est un dialogue entre les savoirs théoriques et pratiques (Bruneau et al., 2007).

3.2 Objectifs de recherche

Cette section vise à expliquer les objectifs de cette recherche-crédation.

3.2.1 Objectif 1 : créer une affiche en *réalité mixte* comme contexte de création pour une enquête sur les cadres de la pratique

Dans l'objectif de documenter mon *processus de design* (Findeli & Bousbaci, 2005), j'ai conçu une affiche en *réalité mixte* (Milgram & Kishino, 1994). Cette affiche⁵⁶ propose une cohabitation entre deux (2) *objets* de natures différentes, c'est-à-dire que

⁵⁶ Dans le prochain chapitre, elle sera davantage détaillée.

l'un est analogue et l'autre est numérique. Cela m'a permis de questionner mes *cadres* dans la pratique ainsi que ceux liés à la discipline du design graphique.

Lors de cette recherche-crédation, les données ont été recueillies à l'aide de « journaux de pratique »⁵⁷ (Bruneau et al., 2007, p. 48). Ces derniers contiennent des esquisses, des images inspirantes, des *notes réflexives*, des commentaires à la suite des rencontres (avec la direction de recherche) et l'avancement de la rédaction du mémoire. Ces *journaux* m'ont permis de collecter un maximum d'informations lors de l'entièreté de mon cheminement de maîtrise. De plus, ils ont contribué à donner une « rigueur » à ce projet de recherche.

Durant l'action de créer, je ne prenais pas de *notes réflexives* pour deux (2) raisons. La première, je ne souhaitais pas m'arrêter seulement aux *cadres* d'une affiche. Je souhaitais réfléchir sur l'ensemble des *cadres* dans ma pratique du design graphique, ainsi que sur la pratique. La seconde raison, c'est que je souhaitais conserver cet état d'improvisation totale et le fait de prendre des notes aurait coupé le rythme de la création.

3.2.2 Objectif 2 : analyser mon processus de design grâce au concept de cadre d'après Schön (1983)

Dans ce contexte de recherche, je suis *praticienne réflexive* (Schön, 1983), puisque j'utilise ma pratique du design comme « terrain de recherche » (Paquin, 2017, p. 142). Mon analyse de données est « qualitative/interprétative »⁵⁸ d'après Lorraine Savoie-Zajc (Savoie-Zajc, 2018). La recherche *qualitative/interprétative* permet de rendre compréhensible le sens que nous donnons à notre expérience. Ce type de

⁵⁷ Bruneau et al. (2007), expliquent que le *journal de pratique* est utilisé en recherche qualitative : « En recherche qualitative, le chercheur utilise différentes sources de données (contenu d'entrevues, journal de pratique, récit de vie, carnet de dessins, matériel audiovisuel, œuvre...) » (Bruneau et al. 2007, p. 48).

⁵⁸ Voir la page 142 (Savoie-Zajc, 2018).

recherche doit avoir lieu de manière évolutive et comporte une analyse de données interprétative (Savoie-Zajc, 2018). Savoie-Zajc (2018) décrit ce type de recherche comme étant un cycle itératif entre la collecte de données et l'analyse de données. Lorsque les données se répètent, la chercheuse fait face à une saturation de données. De cela, elle va classifier les données sous différentes catégories (Savoie-Zajc, 2018). Dans ce contexte de recherche, cela mène vers un processus itératif d'*analyse de cadres* (Schön, 1983). Ainsi, j'ai été en mesure de catégoriser l'ensemble des résultats (présentés dans le prochain chapitre).

Une fois la collecte de données terminée, j'ai retranscrit l'ensemble de mes *notes réflexives*, sur l'application *Miro*. Cette application m'a permis de générer plusieurs itérations de cartographie me permettant de mieux comprendre mes *cadres* et ceux de la pratique du design.

Finalement, à l'aide du « récit de pratique » (Paquin, 2017, p.8), j'ai été en mesure de formuler mes résultats de recherche. Ces résultats seront exposés dans le chapitre suivant. Dans l'objectif de bien formuler mes résultats, j'ai consulté la transcription de mes *notes réflexives*, mes « journaux de pratique » (Bruneau et al., 2007). Cela m'a permis de comprendre les réflexions existantes se trouvant aux alentours de la création de l'affiche. En d'autres termes, cela m'a permis de percevoir les *cadres* moins visibles tel que le *cadre professionnel*. Une fois cette analyse complétée, j'ai de plus en plus compris l'ensemble des *cadres* et leur implication dans ma pratique.

3.3 Limites de la recherche

Dans ce projet de recherche-cr ation, il y a une part de subjectivit  puisqu'il est question de mon *processus de design* qui est analys  d'apr s le concept de *cadre* (Sch n, 1983). Afin de garantir la rigueur de cette recherche-cr ation, les donn es brutes sont pr sent es, *l'analyse de cadres* est d taill e, et mes interpr tations sont rendues explicites pour le lecteur   l'aide d'un *r cit de pratique* (Paquin, 2017).

Une seconde limite est apparue, en cours de recherche, celle de la rapidit    percevoir et   comprendre mes *cadres* (ex. Quels sont-ils ? D'o  proviennent-ils ? Quels sont leurs r les dans la pratique ?). Cette incompr hension des *cadres* a caus  du ralentissement dans l'interpr tation des r sultats. J'ai d  d m ler les *cadres* avant de les expliciter.

En parall le aux « journaux de pratique » (Bruneau et al., 2007, p. 48), j'ai enregistr  quelques sections de mes s ances cr atives, gr ce   une cam ra standard et une cam ra 360. De cette mani re, j'ai  t  en mesure de revoir certaines actions pos es durant la cr ation.   partir de ces enregistrements, nous avons pu comprendre davantage certains *cadres* du projet de cr ation. Toutefois, ces enregistrements n'ont pas  t  analys s en profondeur, car ils semblent plut t corroborer les r flexions pr sentes dans les *journaux de pratique*. En fait, ces vid os permettent de revoir les actions pos es dans le temps (la s quence des actions). Autrement dit, elles permettent de revoir les *cadres de projet* et les *exp rimentations sur les cadres*. Cependant, comme nous souhaitons comprendre davantage le *cadre professionnel*, analyser plus longuement ces vid os n'auraient pas permis de d gager davantage d'informations. Ainsi, l'exclusion de ce jeu de donn es (dans le *Chapitre 4 : R sultats*) est, en fait, une limite m thodologique.

CHAPITRE 4 RÉSULTATS

Ce quatrième chapitre⁵⁹ présentera les résultats de recherche obtenus. Le premier résultat sera un conflit des *cadres* se trouvant au sein du *processus de design* (*la conversation avec la situation*). Le second résultat sera une prise de conscience générée durant le *processus de design* de l'affiche en *réalité mixte*. Cette prise de conscience mènera le *processus de design* vers *la conversation réflexive avec la situation*. Le troisième résultat, quant à lui, sera une transformation de mes *cadres* dans la pratique.

À l'aide du *récit de pratique* (Paquin, 2017), je mettrai en lumière l'*analyse de mes cadres* d'après Schön (1983). Cette analyse sera générée à partir de l'ensemble de *mes journaux de pratique* (Bruneau et al., 2007). Par ce *récit de pratique*, je présenterai, d'abord, l'affiche en *réalité mixte* (Milgram & Kishino, 1994). Puis, je montrerai les résultats issus de l'*analyse de cadres* d'après Schön (1983). Par ces résultats, je tenterai de répondre à la question de recherche suivante : **À travers la création d'une affiche en *réalité mixte*, en quoi le concept de *cadre*, d'après Schön (1983), nous permet-il d'interroger les limites du design graphique ?**

⁵⁹ À titre informatif, ce chapitre est rédigé au « je », puisqu'il s'agit de mon *processus de design* (Findeli & Bousbaci, 2005) utilisé comme *terrain de recherche* (Paquin, 2017).

4.1 Description de l'affiche en *réalité mixte*

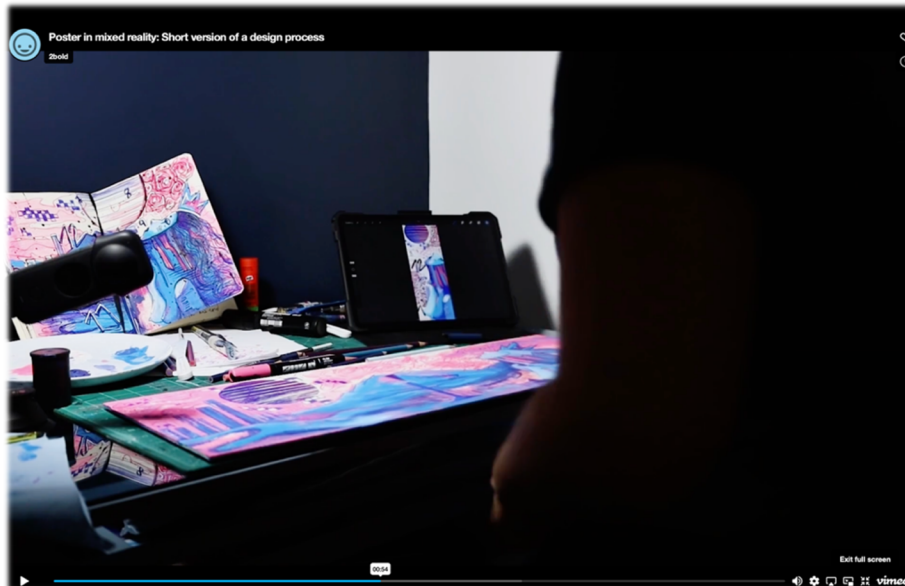


FIGURE 02 : Capture d'écran de la vidéo⁶⁰ promotionnelle de ce projet de recherche-création. (Bolduc, 2024)

Cette affiche est composée de deux (2) parties ; la première partie est un contre-plaqué, la seconde est une anamorphose en réalité augmentée. Le contre-plaqué est recto/verso et suspendu grâce à un support personnalisé. Au recto, il y a une illustration. Au verso, plusieurs motifs similaires créent une illusion de répétition d'un même motif. L'anamorphose, quant à elle, est composée de calques en deux dimensions (2D) positionnés dans l'espace numérique. Afin d'aligner ces calques numériques, il faut se déplacer dans l'espace physique, grâce à un téléphone intelligent. De cette manière, une nouvelle illustration est créée et se superpose à celle se trouvant au recto du contre-plaqué. Lorsque ces deux (2) parties sont réunies, l'affiche en *réalité mixte* est

⁶⁰ Pour consulter mon *processus de design* et le résultat final de l'affiche en *réalité mixte* : <https://vimeo.com/942989975?share=copy>

intégrale. Sans l'une des deux (2) parties, le récit de cette affiche ne peut être compris, ni même exister.

4.1.1 L'objet de design physique : le contre-plaqué

La première partie de cette affiche en *réalité mixte* est composée d'un contre-plaqué d'une grandeur de 8 ½ x 23 x 1/8 pouces⁶¹ et d'un support⁶² en métal. J'ai favorisé un tel format, car je souhaitais garder la proximité et l'intimité du sujet. Je qualifie cette première partie comme étant un « objet de design physique ». En effet, *l'objet de design physique* ne comporte aucun élément issu de l'impression numérique. En d'autres mots, il a été conçu à la main à l'aide d'encre à sérigraphie, de crayons *Posca*, de crayons *Sharpie Paint* blanc, de marqueur de correction (blanc), de crayons de couleur *Prismacolor* et de techniques de transfert. J'ai utilisé des images trouvées dans des banques libres de droits. Je les ai modifiées à l'aide de logiciels (*Affinity Photo* et de *Procreate*). En plus de cela, j'ai créé des motifs à partir de mon propre style graphique (ex. des roses et une montagne). Ainsi, mon *processus de design* est hybride (analogue et numérique)⁶³.

⁶¹ À des fins pratiques, j'ai choisi le contre-plaqué, car j'utilise des crayons de bois *Prismacolor*, de l'encre à sérigraphie et des marqueurs *Posca*. Le papier n'était pas le choix optimal pour réaliser une composition en recto et verso, puisque ce support aurait gondolé (*Journal de pratique* 02, 2022). Lorsque ce matériau a été choisi, j'étais déjà en train de réfléchir aux nouveaux *cadres* de cette affiche. J'étais en *réflexion sur la réflexion-en-action*.

⁶² Le support du contre-plaqué ne comporte aucun élément graphique (physique et numérique) incorporé à sa structure. Ce dernier a seulement une fonction structurelle.

⁶³ D'une part, il y a eu des transformations du numérique (d'images trouvées sur des banques d'images libres de droits) dans des logiciels. Ensuite, ces images modifiées ont été imprimées et transformées à même l'impression (ex. premier ajout de peinture, numérisation, nouvelle impression, second ajout de peinture, etc.). D'autre part, il y a des transformations d'éléments de source analogue (ex. les motifs) qui ont été photographiés et transformés dans l'application *Procreate* vers l'impression afin de les transférer sur le contre-plaqué.

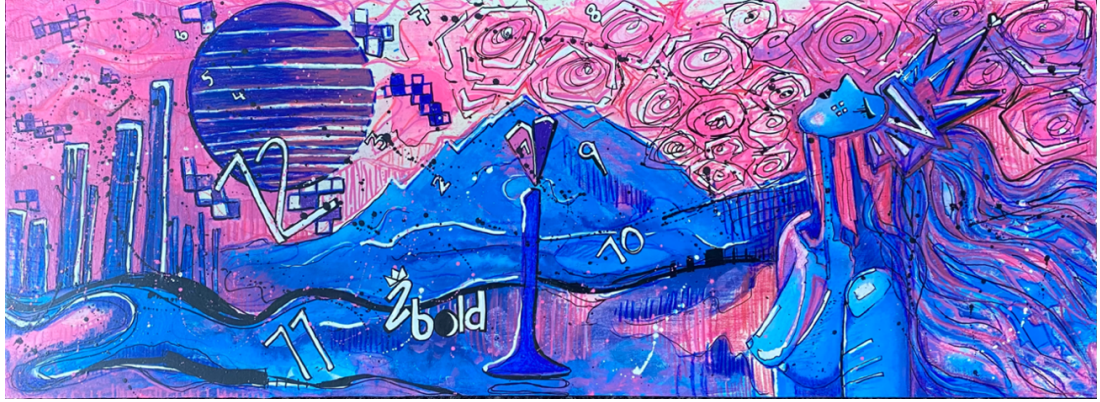


FIGURE 03 : Recto du contre-plaqué (Bolduc, 2022)

Au recto (sur le contre-plaqué) se trouve une illustration d'un personnage féminin et d'un paysage. Ce personnage est l'une des deux (2) reines présentes dans cet univers poétique que j'ai construit, afin d'analyser mon *processus de design*. Cette reine porte une grande couronne sur laquelle se retrouve le symbole graphique d'un cœur⁶⁴. Elle imagine un futur potentiel, ou un événement passé, dans lequel un second personnage est présent. Ce second personnage n'est pas visible sans la deuxième partie de cette affiche (l'anamorphose 2D). Dans ce paysage, des roses flottantes se retrouvent dans le ciel donnant, ainsi, l'impression qu'il s'agit de nuages. Ces roses représentent un tendre amour. C'est sous ces roses que l'on retrouve un paysage, à la fois urbain et bucolique, dans lequel se cache une métaphore des heures qui passent : plus le temps avance, plus les chiffres diminuent. Dans ce paysage, nous apercevons une grande montagne, des collines, des gratte-ciels et une lanterne en forme de cœur.

⁶⁴ L'utilisation des symboles graphiques, dans cette production, permet de mettre en œuvre certains *cadres professionnels* appris à l'École de design. Par exemple, je me souviens d'avoir vu un reportage, dans le cours de Pol Turgeon, sur le designer Milton Glaser. Dans Hollis (2002), un passage corrobore avec mon souvenir de ce reportage : « Le message du graphisme " *I love New York* " — mélange d'un pictogramme et de signes alphabétiques — repose sur notre compréhension. Grâce à notre connaissance des conventions représentationnelles, nous savons qu'un cœur illustré dans un manuel de biologie n'est pas une métaphore de l'amour » (Hollis, 2002, p. 7-8).

Nous retrouvons, aussi, une pleine lune géante. Toujours dans le ciel, nous retrouvons des formes étranges imitant, de manière réinventée, les dalles d'un échiquier⁶⁵.



FIGURE 04 : Verso du contre-plaqué (Bolduc, 2022)

Au verso du contre-plaqué se trouve un ensemble de motifs. Ces motifs sont, en fait, similaires, et à la fois différents. Ils ont été générés à partir des mots *Queen/Queer*. Pour construire cet ensemble de motifs, j'ai utilisé la lettre « Q »⁶⁶, car le dessin de caractère peut représenter à la fois le mot *Queer* et le mot *Queen*. Ainsi, afin de représenter le mot *Queen*, j'ai dessiné le symbole graphique d'une couronne. De plus, dans l'objectif de créer une variante de motifs, j'ai combiné la lettre « Q » et le symbole graphique de la couronne. Puis, j'ai ajouté un motif, différent, donnant un indice sur ce qui se trouve dans la réalité augmentée. Celui-ci permet au public de comprendre davantage le récit de cette affiche. En somme, ce motif, différent, est un amalgame de ma signature et du mot *Queen*.

⁶⁵ L'inspiration de ce motif provient de l'ancien rideau de la salle de bain. Comme quoi les *cadres* d'un projet peuvent être influencés par ce qui nous entoure. Ceci est un apprentissage réalisé dans le cours de LINO l'illustrateur. Il nous avait enseigné la différence entre *voir* et *percevoir* selon les écrits de Maurice Merleau-Ponty (1945). Ainsi, j'ai appris à *cadrer* mes productions graphiques en fonction de mon environnement.

⁶⁶ Il est à noter que la lettre « Q » en français peut aussi avoir une connotation sexuelle (ex. l'œuvre de Marcel Duchamp *L.H.O.O.Q.*). Cependant, ce projet n'a pas été conçu dans l'objectif de créer une référence directe à la sexualité entre deux (2) femmes. Il fait plutôt allusion au tendre amour qu'elles peuvent partager.



FIGURE 05 : Détails du verso du contre-plaqué (Bolduc, 2022)

En conclusion, *l'objet de design physique* appartient à l'environnement réel dont Milgram et Kishino (1994) font allusion dans leur article. Ainsi, sans cette partie, il n'est pas possible de comprendre l'ensemble du récit.

4.1.2 *L'objet de design numérique : l'anamorphose 2D*

La deuxième partie de l'affiche en *réalité mixte* est une anamorphose numérique. Je la qualifie, donc, d'« objet de design numérique ». Cet objet est composé de calques en deux dimensions (2D) réalisé avec le média de la réalité augmentée. Les utilisatrices sont invitées à se positionner, dans l'espace réel, sur un axe précis afin de voir l'illustration numérique se construire⁶⁷.

⁶⁷ L'œuvre de l'artiste Bernard Pras, *053.Dali* (2004), illustre bien la façon dont j'ai positionné les calques (2D) dans l'espace. J'ai coupé chaque élément numérique en morceaux. Puis, j'ai disposé ces calques légèrement espacés les uns des autres. Lorsque l'on se positionne au bon endroit, ces éléments numériques flottants forment une image ; celle de deux (2) femmes qui s'embrassent avec passion.



FIGURE 06 : Capture d'écran de la vidéo promotionnelle. L'anamorphose 2D superposée sur le contre-plaqué (Bolduc, 2024)

Dans cette composition, se retrouve une lune, des roses, un cœur, ainsi que deux (2) personnages féminins partageant un moment intime (ils s'embrassent). J'ai nommé ces deux (2) personnages féminins « reines de cœur », puisqu'ils partagent une union. Chacune de ces reines possède une couronne différente, à l'exception d'un élément graphique (le cœur) rappelant, ainsi, leur union. Un des personnages est similaire à celui qui se retrouve sur *l'objet de design physique*. Il s'agit d'un premier personnage que je qualifie comme étant la reine de cœur en couleur (bleu, cyan, rose, mauve et noir). Cette dernière a une expression de genre correspondant davantage aux stéréotypes féminins ; cheveux longs, bijoux, maquillage et vêtements « féminins ». Le second personnage, quant à lui, correspond à une deuxième reine. Cette reine de cœur est en noir et blanc avec quelques nuances de bleu. Elle possède une expression de genre plutôt androgyne ; cheveux courts, maquillage, vêtements dits féminins et bijoux ayant une apparence plus neutre. Cette reine de cœur devient un peu plus colorée lors du

contact avec la reine de cœur en couleur. Tous ces éléments ont été incorporés à la composition, afin qu'il y ait une cohérence d'univers entre chaque section de cette affiche. Ces éléments se présentent d'une manière différente, car la réalité augmentée fait référence à un tendre souvenir ou à un futur potentiel. En fait, certains aspects du moment passé (ou futur) changeront, puisqu'ils sont incertains. Ainsi, le fait que le personnage de couleur⁶⁸ diffère d'un objet à l'autre permet de concevoir un récit qui se prolonge dans le temps.

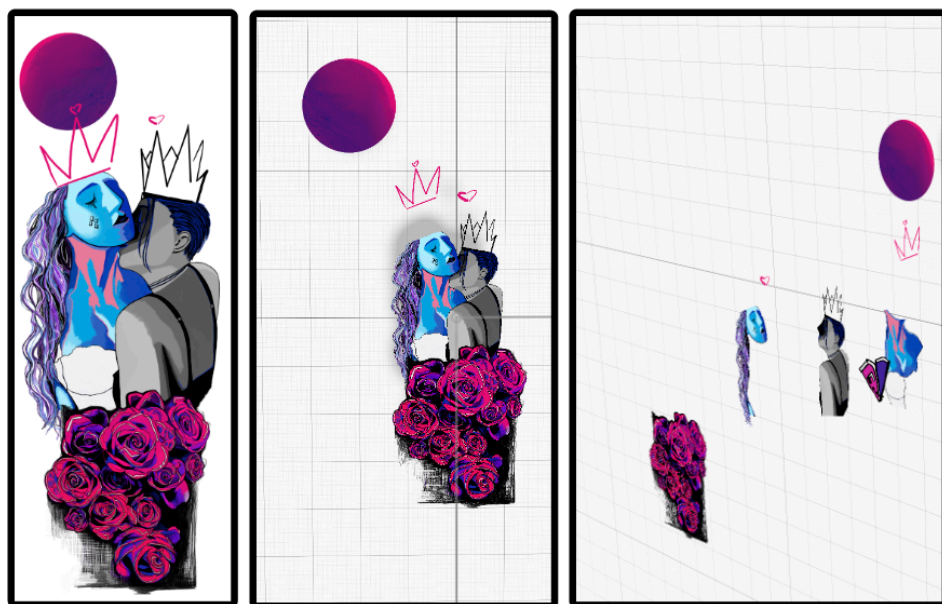


FIGURE 07 : Captures d'écran (sur Adobe Aero : au milieu et à droite, sur Procreate : à gauche) démontrant l'anamorphose 2D (Bolduc, 2024)

Entre les deux (2) reines de cœur se trouve un élément caché. Cet élément n'est pas visible dans l'axe de l'anamorphose. Il est seulement possible de le voir, lorsque nous nous déplaçons (avec le téléphone intelligent) entre les calques 2D ou dans les

⁶⁸ J'ai conçu ce personnage à partir de deux (2) photographies différentes, trouvées dans les banques d'images libres de droits.

axes décomposant l'illustration en réalité augmentée. Cet élément est un GIF animé d'un cœur battant à la chamade. Il renvoie à l'amour partagé par les reines de cœur.



FIGURE 08 : Première image de l'animation (GIF) (Bolduc, 2022)

En somme, *l'objet de design numérique* appartient à l'environnement virtuel dont Milgram et Kishino (1994) font allusion dans leur article. Sans cet objet, il n'est pas possible de comprendre l'ensemble de l'œuvre.

Afin de conclure cette première partie, cette affiche en *réalité mixte* m'a permis d'explorer mon *processus de design* et d'en dégager une meilleure compréhension de celui-ci. Tel que je l'ai démontré, l'affiche en *réalité mixte* se compose d'un élément dans le monde physique et d'un élément dans le monde virtuel. Celui dans le monde réel est un contre-plaqué recto/verso. Au recto, il y a une illustration et, au verso, il y a un motif. En plus, l'élément dans le monde virtuel est une anamorphose ayant des calques 2D.

4.2 La conversation avec la situation : les conflits entre les cadres

Au cours de mon baccalauréat en design graphique, j'ai appris à réaliser des affiches traditionnelles 2D. Ce type d'affiche comporte des *cadres* qui lui sont propres. Je les qualifie comme étant mes anciens *cadres* ou mes *cadres* appris (cela inclut les *cadres* dans les projets et mon *cadre professionnel*). Les personnes m'ayant le plus influencée, durant mon parcours au baccalauréat, sont Alfred Halasa et LINO l'illustrateur. Tel que vu dans le *Chapitre 1 : Revue de littérature*, ces deux (2) praticiens ont, d'abord, une approche intuitive. Puis, ils structurent leurs premiers jets vers une composition forte graphiquement.

La seconde partie de ce chapitre vise à démontrer que mon *processus de design* a été articulé autour d'une *conversation avec la situation* due à de nombreux conflits au sein de mes *cadres*. J'exposerai les contraintes (*cadres*) établies en début de projet ainsi que celles qui se sont révélées en cours de processus. Ainsi, je serai en mesure de présenter les conflits causés par ces contraintes. Je proposerai de comprendre mon *processus de design* par la comparaison de celui-ci avec l'exemple des musiciennes de jazz (Schön, 1983). Je présenterai les nombreux conflits qui se sont produits lors de la création de l'affiche. Ces conflits se retrouvent sur deux (2) échelles : *l'objet de design* et le rôle de la designer. Du côté de *l'objet de design*, se trouvent des conflits liés aux esquisses exploratoires, à la forme et au format de l'affiche. Du côté du rôle de la designer, se trouvent des conflits liés au langage graphique de l'affiche.

4.2.1 Les contraintes de production

Lors de cette recherche-cr ation, certaines contraintes ont  t  pr e tablies (par la direction de recherche et moi-m me) et d'autres ont  merg es pendant *l'analyse de cadres* (Sch n, 1983). Ces contraintes sont, en r alit , des *cadres de projet*.

Au d but de ce projet d'affiche en *r alit  mixte*, ma directrice de recherche et moi-m me avons choisies et d finies des contraintes de projet (des *cadres de projet*). Alors, ce projet ne devait pas avoir de cliente ( tre humain), de mandat, ni de th matique. Nous avons, par le fait m me, convenu que la recherche serait la cliente principale. Ce *cadre* est important puisqu'il permet d'orienter le *processus de design* vers des aspects plus exploratoires et moins industriels et commerciaux (de la production d'affiche). De cette fa on, l'affiche permet d'explorer le sujet. De plus, cela permet de privil gier, d'abord, le *processus de design*, ensuite, la designer de *l'objet de design*, et finalement, les *utilisatrices* externes de ce projet.

Ma directrice de recherche et moi-m me avons, aussi, d termin  que je suis *l'actrice* principale de ce projet (la designer et la deuxi me cliente). Je souhaitais me d tacher de cette fonction de « fabricant d'images » (Hollis, 2002, p.216). La seconde contrainte (un second *cadre*) a  t  d termin e au d but de ce projet de cr ation. Je souhaitais privil gier le *processus de design* avant *l'objet de design*. La troisi me contrainte est celle du m dia de la *r alit  mixte*. En fait, en choisissant le m dia d s le d part, j'ai dirig  le projet vers des *cadres* peu ou pas connus par mon *cadre professionnel*.

Finalement, une contrainte (*cadre*) a  merg  lors de *l'analyse des cadres* (Sch n, 1983), celle du format de *l'objet de design physique*⁶⁹. Ce *cadre* « cach  » a caus  plusieurs tensions lors du *processus de design*.

⁶⁹ Cette contrainte a  t  impos e par le *journal de pratique*, car ce dernier poss de d j  un format de papier (A5).

4.2.2 D'après l'objet : l'improvisation graphique

Tel que vu dans le *Chapitre 2 : Cadre Théorique*, l'exemple des musiciennes de jazz contribue à mettre en évidence ce qu'est la *réflexion-en-action*, c'est-à-dire la *conversation avec la situation*. Cet exemple de Schön (1983) permettra de voir que mon *processus de design* répondait plutôt à une *conversation avec la situation* qu'à une *conversation réflexive avec la situation*.

Dans son exemple, Schön (1983) explique que les musiciennes de jazz peuvent improviser les unes avec les autres puisqu'elles maîtrisent les mêmes règles musicales. Tout au long de cette improvisation, elles ajustent leur jeu, en fonction des autres. Cela permet de créer une ambiance musicale cohérente (Schön, 1983). Tout comme ces musiciennes, je maîtrise plusieurs notions liées au design graphique (et à l'affiche traditionnelle 2D). Ces notions me permettent de *cadrer/recadrer dans l'action*. J'ai amorcé cette recherche-création dans une improvisation totale. Cette improvisation était un moyen de contourner le *cadre* sans thématique que je me suis imposé. Ainsi, j'ai commencé la conception de l'affiche par une exploration sans direction précise.

Pour revenir à Schön (1983), l'improvisation musicale consiste à combiner, varier et recombinaison les notes et les accords tout en y conservant une cohérence. Ces musiciennes ressentent le sens que va prendre la composition et ajustent progressivement leur jeu afin de créer un nouveau sens à celle-ci :

Improvisation consists in varying, combining, and recombining a set of figures within the schema which bounds and gives coherence to the performance. As the musicians feel the direction of the music that is developing out of their interwoven contributions, they make new sense of it and adjust their performances to the new sense they have made. (Schön, 1983, p.55)

J'ai, d'abord, créé des esquisses exploratoires en combinant, en variant et en recombinaison des éléments graphiques. Ensuite, j'ai cherché et collecté de nombreuses images (provenant de plateformes telles que *Pinterest* et *Instagram*), afin de m'en

inspirer. Puis, je les ai collées dans mon premier et deuxième *journal de pratique*. Ces images m'ont permis de réfléchir à une première ligne directrice pour ce projet. En effet, elles ont joué le rôle de règles musicales que je pouvais, alors, imposer à la suite du projet.

Pendant la réalisation d'une des esquisses exploratoires, je me suis inspirée d'une image trouvée sur *Pinterest*. Sur cette image, se retrouvait une numérotation qui semblait correspondre à la notion du temps. J'ai transposé cette idée de temps à l'une de mes esquisses exploratoires. Sur ma montre, le temps correspondait aux alentours de minuit. À partir de cela, j'ai décidé d'utiliser le chiffre 12 comme étant mon point de départ et le chiffre 1 comme étant mon point final. Ainsi, j'ai établi que le 12 serait très apparent dans l'esquisse et que le 1 serait plus petit (premières analyses des *journaux de pratique*, 2022)⁷⁰. Cela m'a conduit vers la création de chiffres (représentant une temporalité, les heures passantes) qui s'envolent dans l'illustration principale (celle du contre-plaqué). Ici, j'avais l'impression que le projet se dirigeait vers *une situation satisfaisante*.

En parallèle, je continuais mes recherches d'images dans des banques d'images libres de droits telles que *Unsplash* et *Pexels*. Une fois les images collectées, je sélectionnais celles à partir desquelles j'avais envie de créer. Ces images sélectionnées m'ont permis de générer certains de mes éléments graphiques (ex. les personnages). Ces *expérimentations de cadres* m'ont permis, ainsi, de conduire le projet vers une cohérence graphique des images. En parallèle aux images trouvées, j'observais les objets et l'environnement autour de moi, afin de m'en inspirer. La combinaison de ces techniques m'a permis de développer l'univers graphique de l'affiche en *réalité mixte*.

Comme ces musiciennes, j'ai, alors, ressenti chacun des gestes que je devais poser afin de construire une cohérence visuelle dans les esquisses exploratoires.

⁷⁰ Observation issue de mes premières *analyses de cadres*. J'avais mis mes *notes réflexives* sur une première ligne du temps dans l'objectif de comprendre la suite logique des événements.

Chaque élément graphique, chaque couleur, et chaque texture a été réfléchi durant l'action. Par ces actions, la gestuelle de mon corps contribue à produire certains éléments de manière aléatoire. À titre d'exemple, j'ai créé des gouttelettes de peinture à partir de marqueurs Posca, dans l'objectif d'ajouter de la texture à mon image. Même si les gouttelettes se couchent sur le papier selon la gestuelle de ma main, je suis en contrôle sur la quantité que je souhaite ajouter.



FIGURE 09 : Troisième esquisse (Bolduc, 2022)

Somme toute, l'exemple des musiciennes de jazz, d'après Schön (1983), permet de comprendre quels sont les *cadres* présents dans le projet, à quel moment les *expérimentations sur les cadres* ont été défavorisées et à quel moment le *cadre professionnel* a passé outre l'ensemble des *cadres*. Cet exemple montre clairement que je n'étais pas *réflexive* et que je favorisais mes anciens *cadres* (ceux que je possédais

au début de la maîtrise). Ainsi, je constate que je n'étais pas en *réflexion sur la réflexion-en-action* (Chiapello & Bousbaci, 2022), mais seulement en *réflexion-en-action*.

4.2.3 D'après l'objet : un projet dans un projet (un intermède)

Lors du *processus de design*, un premier frein à la création a été causé par l'un des conflits des *cadres*. Celui des fausses perceptions des *cadres* d'une affiche. Dans les faits, j'essayais de calquer les *cadres* d'une affiche traditionnelle 2D et de les transposer sur les *cadres* de l'affiche en *réalité mixte*. Par conséquent, cette fausse perception des *cadres* m'a conduit vers le rejet des esquisses exploratoires. De ce fait, je vais expliquer en quoi cette situation positionne la création de l'affiche dans un contexte de *conversation avec la situation*.

Vers la fin du mois de juin 2022, j'ai créé un projet dans un projet que j'ai nommé : l'intermède (*Journal de pratique* 01, 2022, p. 164-171). Cet intermède a paralysé mon élan créatif pendant approximativement 2 semaines. J'ai noté que cette période était démotivante et qu'elle m'a conduite vers une procrastination (premières analyses des *journaux de pratique*, juin 2022)⁷¹.

Pendant le *processus de design*, un *cadre de projet* s'est imposé de lui-même : celui du jeu de mot *Queen/Queer*. Très rapidement, ce *cadre* m'a permis de mener le projet vers une thématique. Durant l'intermède, j'ai remis cette thématique en question, car elle a émergé du *processus de design*.

Par conséquent, ce *recadrage de la situation* m'a mené vers une direction opposée de celle explorée auparavant. Cet intermède consistait à retourner vers une *situation certaine*, celle où un projet de design a minimalement une thématique de départ

⁷¹ Observation issue de mes premières *analyses de cadre*. J'avais mis mes *notes réflexives* sur une première ligne du temps dans l'objectif de comprendre la suite logique des événements.

et un format défini en entrée de jeu. J'ai, donc, déterminé une thématique (un *cadre de projet*). De plus, j'ai décidé de me baser sur un style d'affiches existant et reconnaissable ; celui de l'art nouveau. Plus précisément, les affiches aux proportions longues et étroites à la Alphonse Mucha ou à la Charles Rennie Mackintosh. L'unique lien avec l'art nouveau était le format de l'affiche.

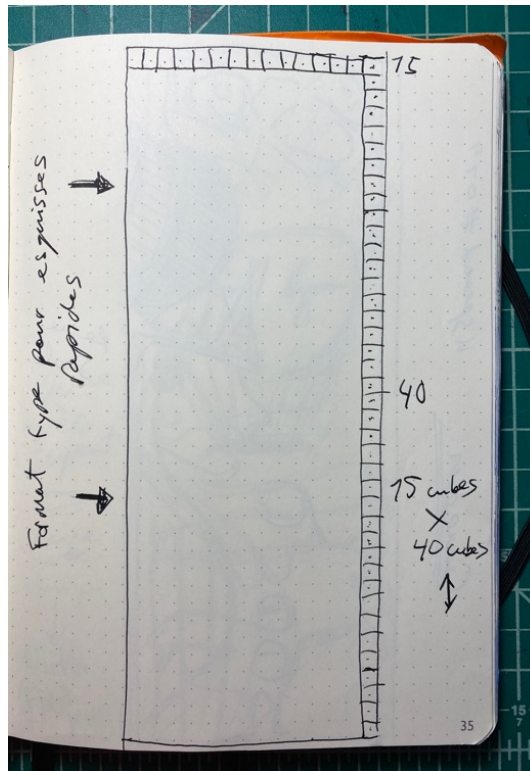


FIGURE 10 : Le format long et étroit (Bolduc, 2022)

J'ai imaginé une série de trois (3) affiches. Sur chaque affiche, il y aurait un personnage féminin, *queer*, et de pouvoir (ex. *Wonder Woman*), se trouvant dans son environnement respectif (*Journal de pratique 01*, 2022. p. 164-171). J'ai eu besoin de me rattacher à quelque chose qui existait. Dans le cas contraire, cela créait des tensions avec mon *cadre professionnel*. Le fait d'avoir créé une nouvelle série de trois (3) affiches me donnait l'impression que ce nouveau *cadre* correspondait davantage à mes

références de pré-maîtrise en design graphique (car la thématique et les proportions étaient prédéterminées).



FIGURE 11 : L'une des esquisses de l'intermède (Bolduc, 2022)

Rapidement, j'ai dû prendre une décision afin que le projet soit terminé dans le délai prescrit. Par le coup de la « paresse de l'étudiante », j'ai reconsidéré les esquisses exploratoires rejetées. Dans l'objectif de satisfaire, d'abord, mon *cadre professionnel* et, ensuite, les autres *cadres* de ce projet, j'ai *cadré/recadré* les esquisses exploratoires pour les rendre conformes à certaines « normes »⁷² de l'affiche : celle de la verticalité.

En résumé, privilégier le *cadre professionnel* m'empêchait de remettre en question l'ensemble des *cadres*, et d'*expérimenter* autour de ceux-ci. Par extension,

⁷² Dans les faits, c'est ce que je croyais être une norme de l'affiche (*cadre professionnel*).

cela m'empêchait d'être en *conversation réflexive avec la situation*. Ainsi, prendre conscience de mes *cadres* plus tôt m'aurait permis d'éviter un intermède de projet non essentiel à la production de l'affiche.

4.2.4 D'après l'objet : l'obsession de la forme et du format

Lors de la création, je me suis questionnée longuement sur la nature d'une affiche. *Qu'est-ce qui compose une affiche ? Qu'est-ce qui indique que je suis face à une affiche, ou, plutôt, face à un autre objet de design graphique ? Quel type de langage graphique est utilisé ou approprié pour une affiche ?* Parmi l'ensemble de ces questions, l'une d'entre elles me préoccupait davantage que les autres : celle concernant le format. Ainsi, en raison de l'absence d'un format prédéfini, un second conflit des *cadres* s'est produit.

Je me souviens qu'au premier cycle universitaire, beaucoup d'importance était accordée au choix du format avant de produire un objet graphique. Par conséquent, durant le *processus de design*, j'ai essayé de me rattacher à ce *cadre de projet* appris antérieurement. En réalité, je cherchais, absolument, à calquer les *cadres* d'une affiche traditionnelle 2D vers les *cadres* d'une affiche en *réalité mixte*.

À ce moment-là, ma référence d'une affiche (traditionnelle 2D) était verticale au format de 24 x 36 pouces. Il s'agit du format majoritairement enseigné à l'École de design de l'UQAM dans les cours d'Alfred Halasa⁷³ et de LINO. Cette référence a contribué au rejet total de l'horizontalité. Toutefois, dans les livres d'histoire, tels que *Poster A Concise History* de John Barnicoat (1986), il y a quelques exemples d'affiches horizontales. C'est comme si l'affiche verticale avait davantage de notoriété dans mon *cadre professionnel*, car elle a été étudiée auparavant sous le média de l'impression.

⁷³ Dans mon souvenir, le seul imposant l'unité métrique était le professeur Alfred Halasa. Les autres professeurs évoquaient le nom du papier ou le système impérial. Voici un exemple, pour démontrer que c'est conventionnel et ancré dans mon *cadre professionnel* : si une professeure demande un tabloïde, je sais qu'il s'agit d'un 11 x 17 pouces, ou encore, un format légal a une grandeur de 8 ½ x 14 pouces.

Afin de respecter mon *cadre professionnel* (non révélé à ce moment-là), j'ai imposé des *cadres* à l'affiche en *réalité mixte* provenant des affiches traditionnelles en deux dimensions (2D). De cette manière, j'éliminais mon sentiment d'imposteur. J'avais l'impression que les *cadres* de l'affiche en *réalité mixte* ne respectaient pas mon *cadre professionnel*. Cette impression était basée sur le fait que, généralement, une affiche possède de l'information comme un titre, un lieu et une date. L'affiche en *réalité mixte* que j'ai créée ne possède pas ces éléments énumérés. En plus, cette affiche raconte un récit plutôt personnel. Le fait de déroger de mon *cadre professionnel* me déstabilisait, car je recherchais une validation de la part des autres designers graphiques plus expérimentées. À ce moment-là, je n'étais pas en *conversation réflexive avec la situation*, mais plutôt en *conversation avec la situation*.

Au départ, mes esquisses exploratoires étaient horizontales au format de deux (2) pages A5 (11,6 x 8,3 pouces,) puisqu'elles ont été créées dans l'un de mes *journaux de pratique*. Par défaut, les esquisses exploratoires avaient un *cadre* : celui du format du papier.



FIGURE 12 : Le processus de design de la première esquisse (Bolduc, 2022)

Comme il semblait plus évident de *cadrer* d'après mes connaissances, j'ai *cadré/recadré* le projet dans une direction que je reconnaissais. Je voulais absolument que le projet concorde avec la définition du design graphique (les *cadres* de la discipline). Donc, j'ai *recadré* mes esquisses exploratoires sous une forme connue (les affiches longues et étroites de l'art nouveau). De cette manière, je satisfaisais, à la fois, mes trois (3) *cadres* (sans cliente, sans mandat et sans thématique) et je sécurisais mon *cadre professionnel*.



FIGURE 13 : Le processus de design de la seconde esquisse (Bolduc, 2022)

Dans cette situation, l'idéal aurait été de conserver cette horizontalité imposée par le *journal de pratique* (*Journal de pratique 02*, automne 2022, p. 121-159). En fait, préserver l'horizontalité et les proportions des esquisses exploratoires aurait permis de conserver le caractère spontané, intuitif et imparfait des esquisses exploratoires vers *l'objet de design* final. En modifiant le *cadre* de l'horizontalité vers une verticalité absolue, j'ai été en mesure de régler les tensions avec mon *cadre professionnel*, mais cela empêchait une réelle *conversation réflexive avec la situation*.

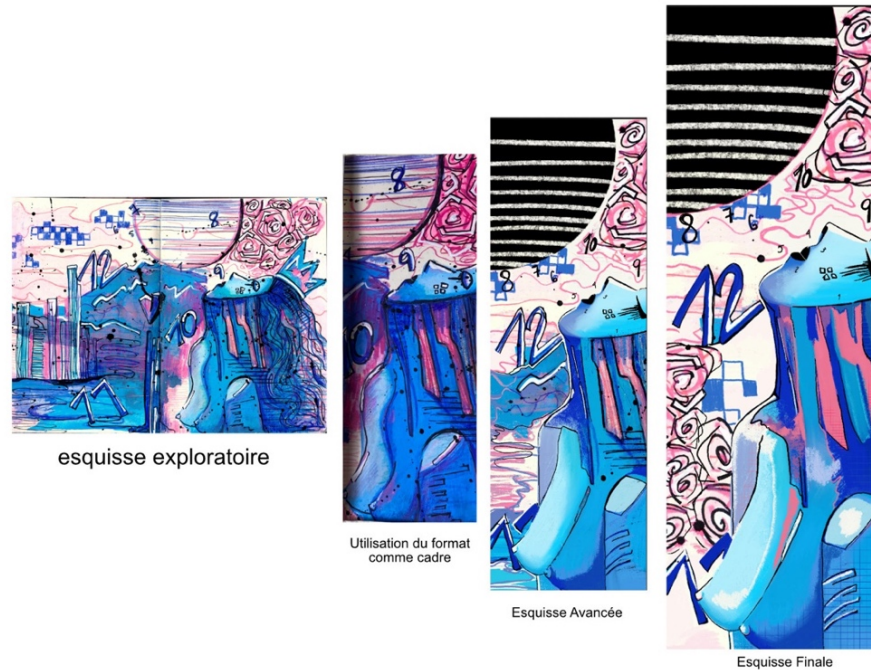


FIGURE 14 : Le processus de design de la troisième esquisse (Bolduc, 2022)

En résumé, lors d'une première *analyse de cadres*, j'ai compris que mon *cadre professionnel* accordait beaucoup d'importance au format (un *cadre de projet*). Le fait d'avoir expérimenté sans format ni forme précise a causé des tensions au niveau de mon *cadre professionnel*, créant ainsi une très longue réflexion sur le format idéal de cette affiche en *réalité mixte*. Le résultat était un transfert de *cadres* d'une affiche traditionnelle 2D vers la *réalité mixte* au lieu de réfléchir au format (*cadre*) de la *réalité mixte*. En somme, lorsque j'ai collé des *cadres* que je reconnaissais, cela créait des tensions dans l'ensemble du projet, car ces *cadres* ne correspondaient pas nécessairement à cette *situation unique et incertaine*. Ainsi, je me retrouvais dans la même position que la nutritionniste dans l'exemple de Schön (1983). Comme expliqué dans le *Chapitre 2 : Cadre Théorique*, cette nutritionniste a échoué son intervention, car elle se trouvait face à une *situation unique* à laquelle elle avait appliqué aveuglément ses connaissances acquises.

4.2.5 D'après le rôle de la designer : des esquisses exploratoires trop personnelles

Comme nous l'avons vu précédemment, dans le *Chapitre 1 : Revue de littérature*, Margolin (1998) établit que le design en général est issu de l'idéologie de la société de consommation. Forlizzi et Lebbon (2002), quant à elles, viennent souligner que le design graphique est basé sur les clientes et les livrables, malgré les tentatives d'orienter la pratique vers *les utilisatrices (l'éthique au sens donné par Findeli et Bousbaci, 2005)*. Cette sous-section vise donc à montrer en quoi un langage graphique personnel a contribué au conflit des *cadres*.

Durant mon cursus à l'École de design de l'UQAM, j'ai assisté à un cours me permettant de prendre position sur des enjeux politiques, éthiques et environnementaux. Dans ce cours, nous apprenions à développer notre rôle de designer différemment⁷⁴ (Université du Québec à Montréal, sans date D). En effet, nous prenions conscience de la possibilité de nous engager dans la société, plutôt que de seulement avoir un rôle commercial et de consumérisme.

En parallèle à ce cours, j'ai appris à réaliser des objets graphiques pour des clientes, avec des thématiques et des mandats précis. Le mandat et la thématique étaient déterminés par les professeures (les clientes). J'ai, donc, appris à créer pour les autres. Ainsi, je dois m'assurer qu'une majorité de la population ciblée comprend de quoi il s'agit. À la sortie du baccalauréat, j'avais l'impression que mon rôle de designer était davantage orienté vers des fonctions industrielles et commerciales. Ainsi, une fausse perception des *cadres* de la discipline met de l'avant la dynamique de *fabricantes d'images* (Hollis, 2002) en design graphique.

⁷⁴ Consulté le *DES1210 Design graphique : problématique*, donné par Lyne Lefebvre sur le site internet de l'UQAM. Consulter le cours : <https://etudier.uqam.ca/cours?sigle=DES1210> Consulter le profil Lyne Lefebvre : <https://design.uqam.ca/professeur/lyne-lefebvre/>

Cette fausse perception a contribué au conflit qu'il existait entre mon *cadre professionnel* (de *fabricantes d'images*) et *les expérimentations autour des cadres de projet* (sans cliente, sans mandat, et sans thématique). Dans les faits, il n'y avait aucune raison de rejeter mes esquisses exploratoires, puisqu'elles concordaient avec les trois (3) *cadres* choisis au début du projet (sans cliente, sans mandat, et sans thématique).

Ma directrice de recherche avait souligné que mes esquisses exploratoires sont plutôt intimes, organiques, et moins finies (*Journal de pratique [Miro], 2022*). Cette observation m'a permis de comprendre que mes esquisses exploratoires montrent un côté plus expressif et spontané de ma pratique du design. De ces gestes plus expressifs et spontanés, l'univers narratif a été généré (ex. par les taches et le collage d'éléments).



FIGURE 15 : La seconde esquisse (Bolduc, 2022)

J'avais, donc, réussi à explorer un rôle différent de celui du *fabricant d'images*, c'est-à-dire un rôle permettant de concevoir des esquisses exploratoires avec un langage graphique plus intime et plus personnel (plus proche de l'expression du soi). Ces *expérimentations de cadres* dirigeaient le projet vers des *cadres* plus personnels, dû au fait qu'il n'y avait pas de cliente déterminée autre que la recherche et moi-même. Le résultat de cela fut un projet réalisé par moi-même pour moi-même, ce qui confrontait mon *cadre professionnel* (celui de créer pour répondre aux besoins des autres). À ce moment-là, d'après mon *cadre professionnel*, pour qu'une affiche soit considérée comme étant une affiche, elle doit minimalement avoir une fonction commerciale ou industrielle. Ainsi, les esquisses exploratoires ne semblaient pas correspondre aux références apprises antérieurement.

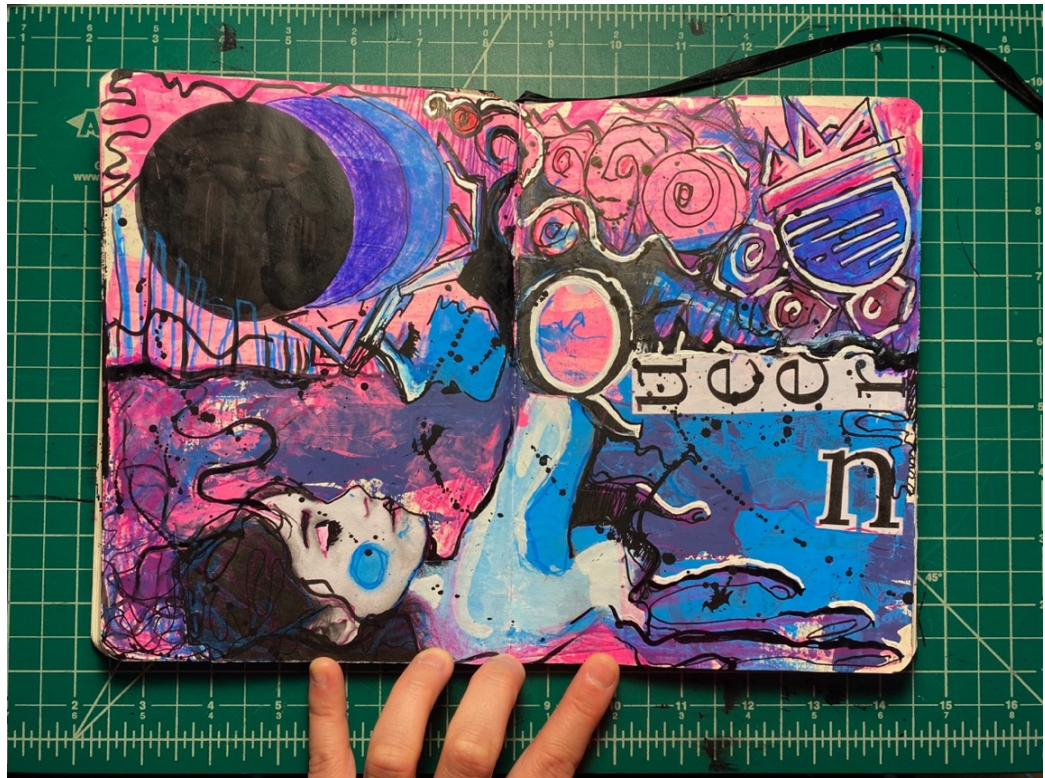


FIGURE 16 : La première esquisse (Bolduc, 2022)

Comme l'univers narratif avait un aspect plutôt intime et issu de mes *cadres personnels*, j'avais l'impression que je devais *recadrer* le projet, afin que, visuellement, il soit plus proche de ce qui est attendu du design graphique. Autrement dit, plus accessible à un plus grand nombre de personnes souhaitant voir cette affiche. C'est pour cette raison que je cherchais à éliminer toute trace d'expression du soi. Alors, très rapidement, tout ce qui semblait issu de mes *cadres personnels* devait être éjecté du projet.

Pourtant, dans l'histoire de l'affiche, il existe des mouvements dans lesquels le langage graphique n'est pas aussi léché et épuré que sur les affiches publicitaires de *Calvin Klein* ou de *Yves St-Laurent*. Je pense, entre autres, aux affiches du mouvement punk en Angleterre. Ces affiches défendent des idéaux politiques de l'époque : « À Londres, le mouvement punk se caractérisait par une culture de rue provocante et rebelle » (Hollis, 2002, p. 188). Malgré mes connaissances de ces types d'affiches, je me suis entêtée dans mes idées : je voulais absolument que l'affiche en *réalité mixte* corresponde à un type d'affiche publicitaire. Celui davantage vu dans le métro de Montréal, par exemple. Il semblerait que dans ma vision des choses, les *cadres personnels* n'appartiennent pas au rôle de la designer, mais plutôt à celui de l'artiste. Dans ce cas-ci, je n'étais pas du tout en *conversation réflexive avec la situation*. J'étais, encore, inconsciente de mes *cadres*.

En résumé, cette problématique des *cadres*, liée au langage graphique personnel, révèle des *cadres* paradoxaux dans ma pratique du design. D'un côté, j'ai appris à conceptualiser des projets ayant des directives précises répondant au rôle du *fabricant d'images*. De l'autre côté, j'ai appris à prendre position. C'est-à-dire que ma voix de designer a un impact dans la conceptualisation des projets. De cette manière, je me retrouve avec deux (2) voies possibles pour mon *cadre professionnel* : choisir entre la société de consommation et l'engagement social. En plus, ce questionnement des

cadres m'a permis de voir que j'avais déjà des outils me permettant de remettre en question mon propre rôle de designer graphique.

Afin de résumer cette seconde partie, les *cadres de projet*, les *expérimentations sur les cadres* et le *cadre professionnel* jouent un rôle déterminant sur ma pratique du design. Le fait de les avoir perçus et compris m'a permis de me questionner sur les *cadres* (appris antérieurement à la maîtrise). Aussi, j'ai été en mesure de réfléchir à savoir d'où provient cette confusion des *cadres* discutés dans cette sous-section. Ainsi, le fait de me rendre compte qu'il y avait des *cadres* « paradoxaux » m'a permis de questionner ce que je connaissais sur mes *cadres* et les *cadres* de la pratique du design graphique. L'ensemble des conflits présentés m'empêchait de donner une direction artistique précise, car je favorisais mon *cadre professionnel*. Ainsi, les *cadres de projets* comme les *expérimentations autour des cadres* ont été négligés, voire ignorés.

4.3 Être réflexif sur le processus de design

Au cours de cette recherche-crédation, je suis devenue *réflexive* sur ma pratique du design graphique. C'est alors que j'ai compris que les anciens *cadres* appris (au premier cycle) et les nouveaux *cadres* appris (au deuxième cycle) se sont contredits lors de la création. Ainsi, je montrerai en quoi je suis devenue *réflexive* durant le *processus de design* de l'affiche en *réalité mixte*. J'exposerai mes réflexions sur mes *cadres* paradoxaux grâce à la théorisation en design graphique.

Lorsque j'ai déterminé la nature de l'*objet de design* (une affiche en *réalité mixte*), mes anciens *cadres* ont créé des tensions au sein de mon *processus de design*. L'objet de design possède de nouveaux *cadres* créant, ainsi, une incidence déstabilisante sur mon *cadre professionnel*. Je me trouvais face à une première impasse, celle d'une situation *unique* et *incertaine* (Schön, 1983).

Au point zéro de la création, je n'étais pas *réflexive*. Pourtant, les théories de Schön (1983) ont été étudiées et comprises, lors de mon parcours, à l'École NAD-UQAC⁷⁵. Ceci montre que j'étais consciente du modèle de la *praticienne réflexive* d'après Schön (1983) avant même de commencer cette recherche-crédation. En principe, avoir compris ce modèle m'aurait permis d'être une *praticienne réflexive* dès cet instant. Dans les faits, je me suis retrouvée dans *une conversation avec la situation* jusqu'à ce que je constate que je n'appliquais pas les théories de Schön (1983) dans la création.

En *analysant mes cadres* (Schön, 1983), j'ai compris que je devais réfléchir à la provenance de cette confusion des *cadres* discutée auparavant dans ce chapitre. J'ai longtemps pensé que cela provenait uniquement du baccalauréat dans lequel j'ai étudié à l'UQAM. En fait, j'ai l'impression que le problème provient plutôt d'une coexistence des modèles anthropologiques et épistémologiques en design graphique. Tel que vu dans *le Chapitre 1 : Revue de littérature*, Frascara (1988) a démontré que le design graphique est à la fois intuitif et rationnel. De plus, tel que déjà exposé, le modèle anthropologique et épistémologique de la designer intuitive correspond au modèle de l'École des Beaux-Arts, et celui de la designer rationnelle correspond au modèle de l'acte rationnel (Bousbaci, 2020).

À partir de cela, mon impression est que les modèles anthropologiques et épistémologiques coexistaient, aussi, dans le Baccalauréat en design graphique à l'École de design de l'UQAM. Durant les cours d'Alfred Halasa, j'ai appris à créer des esquisses de manière spontanée en additionnant ou en soustrayant plusieurs éléments à la composition. J'ai, aussi, appris à *recadrer* mes concepts en choisissant des sections fortes de ces compositions aléatoires. Ainsi, A. Halasa nous apprenait à concevoir des images de manière spontanée et intuitive, pour ensuite, *recadrer* la *situation*. En fait,

⁷⁵ Voir les cours enseignés par Dave Hawey Ph. D. (professeur et chercheur) et par Laureline Chiapello Ph. D. (professeure et chercheuse).

une phrase que monsieur A. Halasa nous a dit, en classe, a marqué mon imaginaire créatif. Il nous avait dit que nous étions « moins bons que des enfants de cinq ans ».

À l'époque, l'une de mes connaissances avait de jeunes enfants. Cette phrase a pris tout son sens lorsque j'ai vu un de leur collage au mur. En fait, au début du cours d'Alfred Halasa, les étudiantes cherchent à concevoir des artéfacts graphiques parfaits correspondant à ce qu'il est attendu de l'*objet de design* graphique. Quant aux enfants, ils sont dans la spontanéité et l'intuition ; ils créent selon ce qu'ils ont envie de créer. Ainsi, dans ce cours, nous apprenions à sortir du *cadre* des stéréotypes visuels afin de mieux *recadrer* le projet (donner une certaine « rigueur »).

Voici un exemple dans lequel j'ai *expérimenté sur les cadres de projets* de manière spontanée, intuitive et réfléchie. Un soir, la lumière du lampadaire extérieur passait à travers les vénitiennes du salon où je me trouvais. C'est alors que j'ai eu l'idée de photographier ce lieu. J'ai aperçu des zones d'ombre et de lumière créant une ambiance chaleureuse. D'abord, j'ai transformé la photographie originale en noir et blanc de sorte que je puisse observer les formes géométriques générées par cette ambiance lumineuse. Cette transformation m'a permis de mettre en évidence le contraste de lumière. De cela, j'ai été en mesure de ressortir des formes géométriques. Puis, à l'aide de papier calque, j'ai cherché à comprendre les espaces créés par les ombres et les lumières. Ensuite, j'ai interprété ces formes se trouvant face à moi. À partir de ces images, j'itétais les formes et les lignes produites.

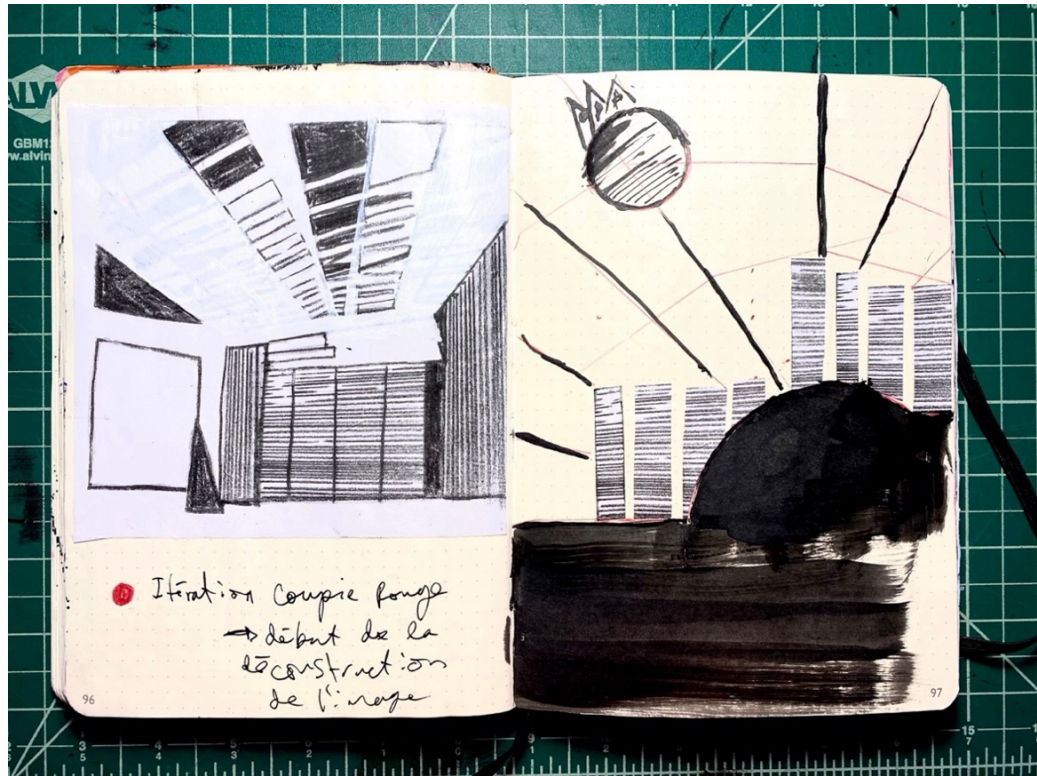


FIGURE 17 : Exploration visuelle à partir d'une photographie en noir et blanc (Bolduc, 2022)

Par la suite, je les ai intégrées dans mes esquisses (*expérimentation sur les cadres*). Par exemple, les formes rectangulaires que formaient les vénitiennes ressemblaient à des tours d'un centre-ville (soit de bâtiments architecturaux). En fait, les formes et les lignes m'ont permis d'ajouter de la texture et du détail à l'univers construit dans les esquisses exploratoires. Ensuite, j'ai additionné ces formes et ces lignes aux images trouvées sur *Unsplash* et *Pexels*. Ceci m'a permis de construire l'ensemble de mes esquisses exploratoires (exemple tiré du premier *journal de pratique*, 2022).



FIGURE 18 : Détail de la troisième esquisse montrant une expérimentation sur les cadres (Bolduc, 2022)

À la lumière de *cette analyse de cadre*, j'ai constaté que mon *cadre professionnel* était contradictoire et confus. Il essayait de répondre, à la fois, à quelque chose de plus intuitif, de plus technique ainsi qu'à une certaine « rigueur ». Cette situation crée des *cadres paradoxaux* « cachés » dans ma pratique du design. D'un côté, j'ai appris qu'il était possible de réaliser des projets de manière spontanée et intuitive. Cette méthode permet de conceptualiser de bons projets, car il est possible d'en dégager les idées (ex. sortir des stéréotypes). De l'autre côté, je pensais que cette manière de produire des images appartenait plutôt à la discipline des arts, puisque certaines designers s'en dissocient. Ainsi, le côté plus intuitif m'a permis de démarrer la production d'esquisses exploratoires, tandis que le côté cherchant la « rigueur » à plutôt rejeté *les explorations de cadres*, puisque *ces expérimentations* ne correspondaient pas à l'idée que je me faisais d'une affiche.

Afin de conclure cette troisième partie, à mon sens, devenir *réflexive* m'a permis de prendre conscience qu'il y avait des *cadres* paradoxaux dans ma pratique du design graphique. Malgré ma compréhension des théories de Schön (1983), j'ai éprouvé de la difficulté à les appliquer lors de la création de l'affiche en *réalité mixte*. Ce frein semble dû au fait qu'il y a une différence entre : comprendre quelque chose théoriquement et transposer ces nouveaux savoirs dans la pratique. En plus, grâce à *l'analyse de cadres*, j'ai réalisé que c'est seulement vers la fin de la conception de l'affiche en *réalité mixte* que j'ai commencé à devenir *réflexive*.

4.4 La transformation de mes *cadres*

Comme il est expliqué dans le *Chapitre 2 : Cadre Théorique*, Schön (1983) affirme que par *l'analyse de cadres*, les praticiennes vont comprendre et critiquer leurs *cadres*, dont celui du *rôle professionnel*. Par ailleurs, Schön (1983) établit que le *cadre professionnel* peut se construire d'après deux (2) modèles différents. Entre autres, il peut suivre un modèle déjà existant et imposer par la pratique ou suivre ses réflexions sur la pratique. Lors de la réalisation de ce projet de recherche-crédation, j'ai compris que les *cadres* peuvent se transformer et qu'ils ne sont pas figés tout au long de notre carrière. Ils vont évoluer au fur et à mesure que nous maîtrisons *l'analyse de cadres* et que nous comprenons qu'il est possible de construire notre modèle de *cadre professionnel* d'après nos réflexions. Ainsi, je montrerai en quoi mon *cadre professionnel* s'est métamorphosé à travers cette recherche-crédation. Je présenterai cette évolution à travers *l'objet de design* (celui du média de la *réalité mixte*), ainsi qu'à l'aide de la théorisation du design graphique.

4.4.1 D'après l'objet : le média de la *réalité mixte* et la transformation du *cadre professionnel*

Comme vu dans le *Chapitre 1 : Revue de littérature*, Milgram et Kishino (1994) ont démontré que la *réalité mixte* est un *continuum de virtualité* dans lequel deux (2) extrémités existent. D'un côté l'environnement réel et de l'autre l'environnement virtuel. J'exposerai, ainsi, en quoi la compréhension des *cadres* de la *réalité mixte* m'a permis de transformer mon *cadre professionnel*.

À l'aide d'un schéma inspiré de l'original créé par Milgram et Kishino (1994), je propose de mieux visualiser les *cadres* de la *réalité mixte* et ceux de ce projet de recherche-crédation.

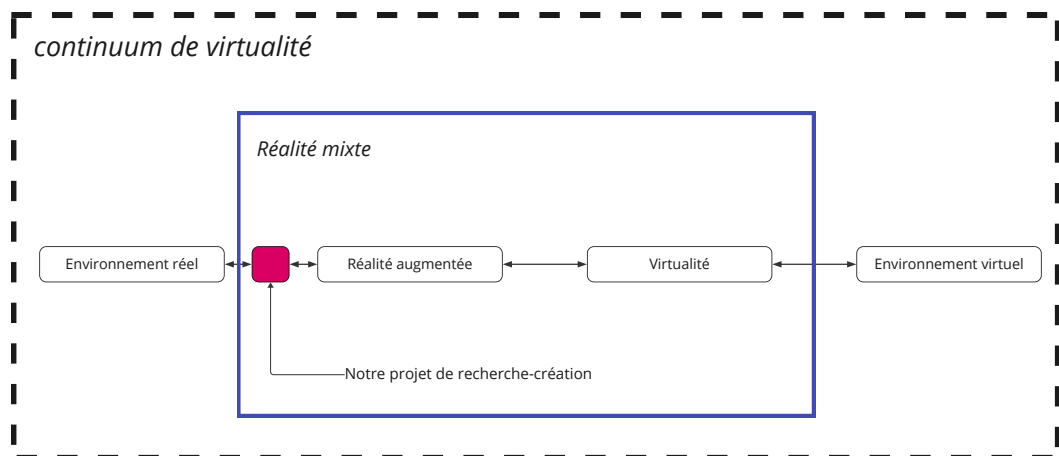


FIGURE 19 : La *réalité mixte* d'après Milgram et Kishino, 1994 (Milgram & Kishino, 1994, adapté par Bolduc, 2024)⁷⁶

Au commencement de cette recherche-crédation, j'ai réfléchi à comment je devais appliquer le concept de la *réalité mixte* (Milgram & Kishino, 1994). Avant même de produire mes esquisses exploratoires, j'ai réfléchi aux *cadres* d'une affiche traditionnelle

⁷⁶ Ce schéma a été réalisé à partir de celui de Milgram et Kishino, 1994, p.3. Nous avons adapté ce schéma en y ajoutant l'emplacement de notre projet dans leur *continuum de virtualité*.

(2D), puis à ceux liés à la réalité augmentée. Cela m'a permis de comprendre comment amalgamer ces deux (2) médias de natures différentes. Toutefois, j'ai mis cette réflexion de côté pour y revenir plus tard dans la création de ce projet. C'est seulement lorsque j'étais *en conversation réflexive avec la situation* qu'il a été possible de revenir vers cette réflexion du média de la *réalité mixte*. Je devais, d'abord, comprendre le conflit des *cadres* (celui du format et de la forme, discuté plus tôt)⁷⁷.

J'ai observé que la réalité augmentée agit comme une sphère. C'est-à-dire qu'elle agit comme une pensée en 360° possédant trois (3) axes (x, y et z). En outre, j'ai observé que l'affiche traditionnelle 2D agit en aplat, c'est-à-dire qu'elle agit comme une pensée en 180° possédant deux (2) axes (x et y). Ainsi, grâce à la combinaison des propriétés de la réalité augmentée et d'une affiche traditionnelle 2D, il est possible de comprendre comment chacun des *cadres* va construire l'ensemble du projet en *réalité mixte*.

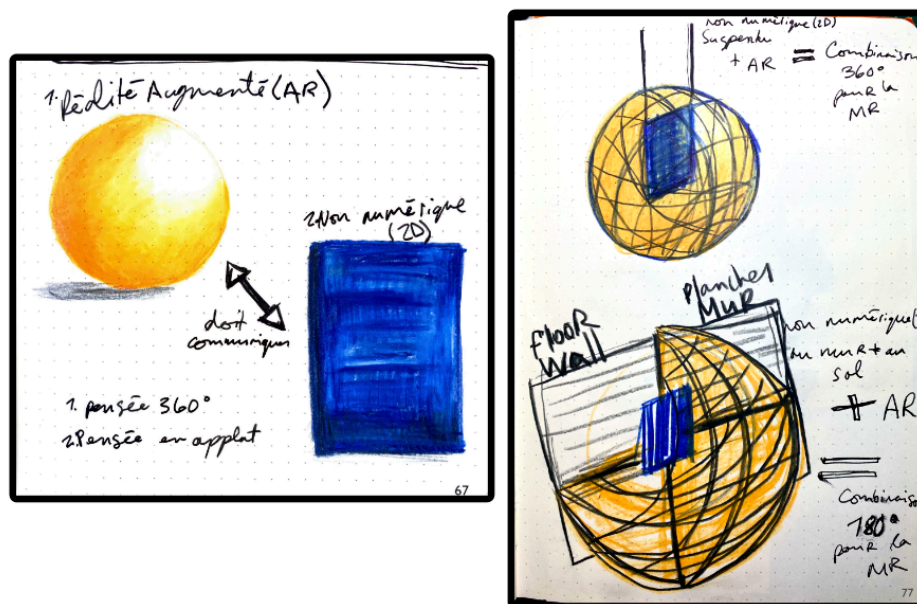


FIGURE 20 : Réflexion sur les cadres de la réalité mixte (premier journal de pratique, Bolduc, 2022)

⁷⁷ Dans mon premier *journal de pratique* (2022), je me questionnais à savoir comment amalgamer l'affiche 2D et la réalité augmentée afin de créer l'affiche en *réalité mixte*. Cette réflexion a été, complètement, ignorée.

Malgré cette réflexion sur les *cadres* de la *réalité mixte*, j'ai amorcé le *processus de design* de l'affiche comme si je réalisais une affiche traditionnelle 2D. Rejeter cette compréhension du média n'a pas été bénéfique, car je revenais vers les *cadres* connus de ma pratique. Comme vu précédemment, ces *cadres* paradoxaux empêchaient la réalisation de l'affiche en *réalité mixte*. Ainsi, ignorer les *cadres* de la *réalité mixte* a eu un impact plutôt négatif, car j'ai imposé les *cadres* d'un autre média bidimensionnel (ayant une nature complètement différente). Par exemple, le fait de produire chaque élément l'un après l'autre est plutôt conventionnel et logique dans une production en deux (2) dimensions. Cependant, j'ai compris que créer avec un média imposant une tridimensionnalité combinant deux (2) réalités (physique et numérique) comporte des *cadres* non linéaires. Un peu comme expliqué par Austin et Doust (2007) avec *les nouveaux médias*. Ces auteures expliquent que *les anciens médias* (l'impression) ont une narration linéaire, c'est-à-dire un début, un milieu et une fin (Austin et Doust, 2007). Ainsi, il est plausible de réaliser une affiche traditionnelle 2D d'après une linéarité narrative (une *expérimentation autour des cadres*). Toutefois, cette manière de créer ne concorde pas avec les *cadres* de la *réalité mixte*, car cela limite les possibilités dans la création. En fait, lors de la création de l'affiche, il aurait fallu réaliser *l'objet de design physique* en parallèle à *l'objet de design numérique*. Cela aurait permis une meilleure harmonie dans les *cadres* dès le début de la création.

Cette compréhension du média de la *réalité mixte* a été possible grâce à l'acceptation des nouveaux *cadres* et à la transformation de mon *cadre professionnel*. C'est le passage du *cadre professionnel* de *fabricant d'images* (Hollis, 2002) vers un *cadre professionnel* enrichi qui favorise la création d'un *objet de design* ayant une narration réfléchie. La transformation de mon *cadre professionnel* m'a permis, aussi, d'ajuster le *processus de design* en fonction des capacités de l'application *Adobe Aero*.

Ici, l'application m'empêchait de composer d'après l'idée originale. En fait, *Adobe Aero* ne comprend pas que les objets dans le monde réel sont opaques. J'aurais aimé

créer un jeu visuel où certains calques 2D auraient été visibles dans un angle précis, et d'autres auraient été cachés par le contre-plaqué. Voilà pourquoi j'ai dû modifier le positionnement des calques et privilégier un seul côté de l'*objet de design physique*.

J'ai, donc, *recadré* l'idée originale qui était de positionner en 360 degrés la réalité augmentée autour de l'*objet de design physique*. De ce fait, les *expérimentations autour des cadres* ont été choisies en fonction de ce que l'application permet de concevoir. De plus, cela m'a permis de mieux positionner mon *cadre professionnel* par rapport aux *cadres de projet* et par rapport aux *expérimentations de cadre* dans une *situation*. C'est aussi cela la *conversation réflexive avec la situation*, c'est savoir être conscient de tous les *cadres* et de *poser une action* réfléchie sur la *situation unique et incertaine*.

En conclusion, ce projet avait des *cadres* importants liés à cette double pensée (pensée en aplat ; pensée en 360 degrés). Le fait de les avoir négligés partiellement a fait stagner cette transformation du *cadre professionnel*.

4.4.2 D'après l'objet : le transfert de connaissances d'un *cadre professionnel* à un autre

Devenir réflexive m'a permis de comprendre d'où provenaient mes *cadres* appris et de questionner leur importance. À la fin de la création, j'ai compris que nous pouvons transformer tous les *cadres* relatifs à l'*objet de design*, et ceux relatifs au *processus de design*. Cela m'a permis de proposer une affiche en *réalité mixte* cohérente. J'ai, aussi, compris que nous pouvons construire notre *cadre professionnel* en nous inspirant d'autres disciplines. J'exposerai en quoi j'ai été en mesure de transposer des connaissances antérieures provenant d'autres disciplines, à ma pratique du design graphique.

Tel que mentionné précédemment, je souhaitais conserver une verticalité de l'objet afin de satisfaire mon *cadre professionnel*. J'ai commencé à réfléchir à un procédé

me permettant d'expérimenter avec les *cadres* du projet sans trop nuire au *cadre professionnel*. J'ai, donc, redimensionné les esquisses exploratoires. Dans l'objectif de les redimensionner, j'ai fabriqué un outil en m'inspirant de mes connaissances acquises en photographie (celle de cadrer⁷⁸ avec le viseur de l'appareil photo et celle de recadrer⁷⁹ dans *Adobe Photoshop*). En d'autres termes, j'ai construit un viseur à partir de papier et de ruban à peinture (pour la solidité de l'objet). Concrètement, le viseur de l'appareil photo permet de cadrer la scène se trouvant devant nous avant de la prendre en photo. Ce viseur est, en fait, une forme de passe-partout ayant des proportions verticales, longues et étroites⁸⁰. Ce passe-partout me permettait d'examiner mes esquisses exploratoires dans l'objectif d'en dégager une composition verticale satisfaisante. De ces compositions, j'ai obtenu des esquisses avancées.

⁷⁸ Cadrer au sens de la photographie et non au sens de Schön (1983). Selon Antidote 11 : « photographie, cinéma, télécommunications – Mettre en place les éléments de l'image. Cadrer un plan, une image, une scène » (Druide informatique inc., 2024b)

⁷⁹ Recadrer au sens de l'anglais : « *crop* » et non au sens de Schön (1983). Notre traduction du mot « *crop* ».

⁸⁰ À des fins pratiques, je vais utiliser le terme passe-partout, lorsque je vais parler du viseur que j'ai créé.



FIGURE 21 : Passe-partout montrant la zone à privilégier de la première esquisse (Bolduc, 2022)

Cette *expérimentation du cadre* était, d'abord, pour conserver un format vertical. Cependant, cette dernière m'a permis de sélectionner les meilleures zones des esquisses exploratoires⁸¹, celles où les éléments de la composition étaient évocateurs de sens (ex. la composition, le contraste, la lumière et les formes).

Une fois que je suis devenue réflexive, les parties ciblées par le passe-partout sont devenues des éléments graphiques avec lesquelles j'ai pu composer mes deux (2) parties de l'affiche. J'ai, donc, réalisé que mes *cadres*, même ceux appris dans une autre discipline (ex. la photographie) ne disparaissent pas d'un projet à l'autre. Tous mes *cadres* et mes *expérimentations de cadres* antérieurs peuvent contribuer à concevoir un

⁸¹ J'ai, d'abord, positionné le passe-partout (à la verticale) sur mes esquisses exploratoires. Puis, j'ai photographié mon *journal de pratique* avec le passe-partout aux endroits désirés. De plus, j'ai *recadré* la photographie afin de conserver la partie intérieure du passe-partout. Ensuite, j'ai réalisé des esquisses avancées et finales à partir des sections choisies. Ainsi, j'ai réalisé trois (3) affiches au format vertical dans l'application *Procreate*.

nouveau projet graphique, peu importe la nature de celui-ci ou le média utilisé. Alors, j'ai eu l'idée de combiner des savoirs provenant de multiples disciplines (celles que j'ai étudiées par le passé). Cette fusion des *cadres* m'a permis de *cadrer/recadrer* le projet vers une forme finale, complète et non prototypale.

Une fois revenue vers l'horizontalité (de *l'objet de design physique*), j'ai créé un jeu graphique entre deux (2) éléments de la composition générale de l'affiche en *réalité mixte*. Dans deux (2) parties de l'affiche se trouve une reine de cœur en couleur. Je me suis retrouvée avec deux reines de cœur en couleur n'ayant pas la même apparence d'un objet à l'autre dû à ma technique de conception de l'image. Sans être réflexive sur la situation, j'aurais probablement rejeté, à nouveau, ces éléments, puisqu'il y a un manque de « rigueur » et de technique dans l'exécution (*cadre professionnel* avant d'être réflexive).

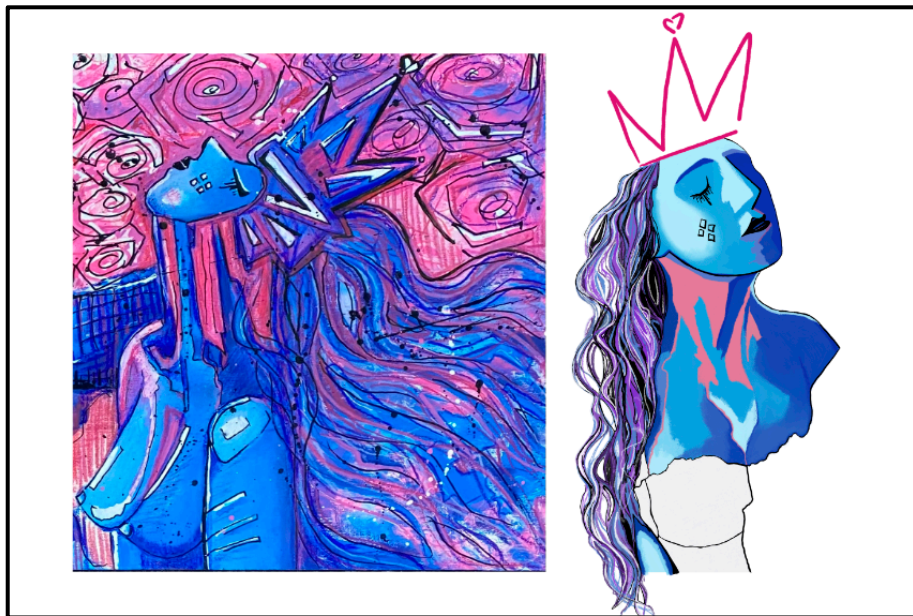


FIGURE 22 : La reine de cœur en couleur. À gauche, celle sur le contre-plaqué, et à droite, celle dans l'anamorphose 2D (Bolduc, 2022)

Donc, j'ai dû réfléchir à la manière dont je pouvais *cadrer* cette différence visuelle due à ma technique de conception de l'image. Autrement dit, j'ai dû *cadrer l'objet de design physique et numérique* en fonction de mes aptitudes à créer de nouvelles images (à partir d'images existantes). Tout cela, en conservant une cohérence entre tous les objets de cette affiche en *réalité mixte*. Par exemple, j'ai ajouté quatre (4) losanges noirs sur le visage de la reine de cœur en couleur. Cet élément permet au public de comprendre qu'il s'agit du même personnage sur le contre-plaqué et en réalité augmentée.

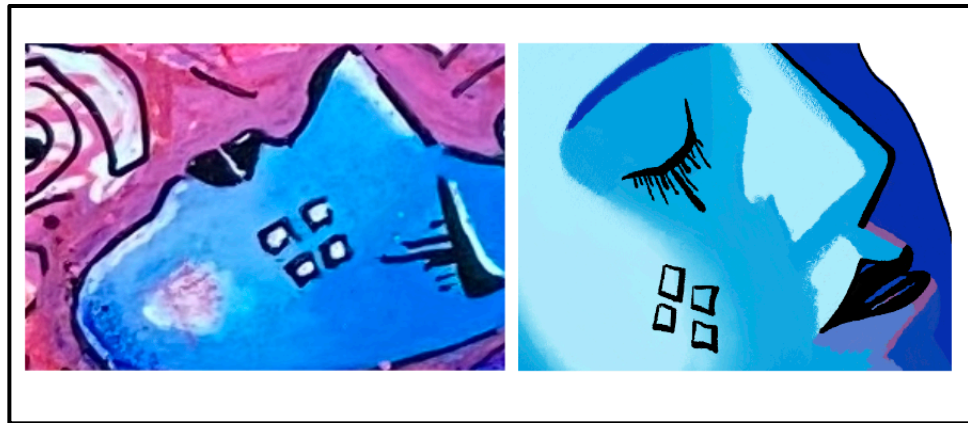


FIGURE 23 : Les losanges dans le visage de la reine de cœur en couleur. À gauche, celle sur le contre-plaqué, et à droite, celle dans l'anamorphose 2D (Bolduc, 2022)

Ce jeu graphique donne l'occasion de réfléchir aux *cadres de projet*, et d'*expérimenter (tester les cadres)* autour d'un récit. Le fait de conserver une différence visuelle entre les deux (2) versions de la reine de cœur en couleur (celle sur le contre-plaqué et celle dans la réalité augmentée) permet de réfléchir à la notion de temps dans cette composition de l'affiche.

Le fait de réfléchir et d'*expérimenter autour de mes cadres* contribue à solliciter mes capacités à comprendre les images et leur symbolique. Ici, je sollicite mes connaissances faisant appel à mon *cadre professionnel* de designer graphique et de

photographe. Après réflexion, je me suis rendu compte que j'ai utilisé considérablement mon *cadre professionnel* de photographe et mon *cadre professionnel* de designer.

À l'aide de mon *cadre professionnel* de photographe, j'ai été en mesure de mettre côte à côte mes esquisses avancées, dans l'objectif de raconter une histoire. Lorsque j'ai étudié la photographie (au cégep), j'ai appris à composer des séries d'images à la Robert Doisneau, Saul Leither et Walker Evans (pour ne nommer que quelques photographes de rue). Ce transfert de connaissances, de la photographie au design, m'a permis de transformer mon *cadre professionnel* de designer. De plus, ces connaissances sont compatibles les unes avec les autres. Je peux, donc, combiner certains *cadres* antérieurs. Par exemple, en design graphique, j'ai appris à positionner des images en créant un sens entre elles (ainsi qu'avec la typographie). De ce fait, l'idée de combiner des choses (la mise en page) existe sous une forme différente, d'une discipline à l'autre. Autrement dit, ce *cadre* est transférable et ajustable selon les besoins du projet.

Un nouveau transfert de connaissances s'est produit, lorsque j'ai sollicité mes connaissances apprises en design de l'environnement. J'ai développé une bonne compréhension de l'espace, et de ce qui m'entoure. Ces aptitudes à comprendre l'espace m'ont été utiles dans ce projet.

D'abord, lorsque j'ai positionné les calques 2D (se trouvant dans l'espace numérique), la compréhension de l'espace réel m'a permis de chevaucher les calques 2D sur le contre-plaqué. En plus de combiner ces deux (2) objets de nature différente, je devais *expérimenter (tester les cadres)* sur la distance entre *l'objet de design numérique* et *physique*, ainsi que sur la distance entre tous les calques 2D de *l'objet de design numérique*. Ce jeu de distance devait être bien réalisé pour que l'anamorphose ait lieu dans l'espace numérique, et pour que la réalité augmentée soit bien positionnée sur le contre-plaqué. Ainsi, cette façon de concevoir l'affiche, comme un objet tridimensionnel (3D) occupant un espace, est venue transformer mon *cadre*

professionnel à nouveau. Enfin, par l'acceptation des *cadres* (provenant des autres disciplines), j'ai été en mesure de générer une meilleure cohabitation au sein de chaque élément de la *réalité mixte* (et des *cadres de projet*).

En conclusion, avec cette recherche-crédation, j'ai appris à *analyser mes cadres*, à questionner mes *cadres*, et à arrêter d'enfermer mes projets dans des *cadres* spécifiques prédéterminés. Durant presque l'entièreté du projet, j'ai rejeté les *cadres* « atypiques » au lieu de les questionner et de voir leur importance pour le développement de mon *cadre professionnel*.

4.4.3 D'après la théorisation : le cadre professionnel se modifie

Tel que vu dans le *Chapitre 2 : Cadre théorique*, Schön (1983) explique que le *cadre professionnel* est imposé (d'après un modèle de la profession) ou construit (par nos propres réflexions). Lors de cette recherche-crédation, *l'analyse de cadres* m'a permis de voir que mon *cadre professionnel* s'est transformé. Il est parti d'un modèle imposé, par la pratique du design graphique, pour évoluer vers un modèle que j'ai construit. Ce modèle construit provient de mes connaissances, de la photographie, du design de l'environnement, et de mes nouvelles réflexions sur la discipline du design graphique. En me basant sur mes souvenirs de mon passage au baccalauréat en design graphique de l'École de design de l'UQAM, ainsi que sur les problèmes soulevés dans le *Chapitre 1 : Revue de littérature*, je suis en mesure de mettre en lumière mon *cadre professionnel* de pré-maîtrise. Grâce à ma compréhension des *cadres* de l'École NAD-UQAC, j'exposerai l'évolution de mon nouveau *cadre professionnel*.

Comme expliqué précédemment, le design comporte des problèmes à trois (3) échelles (*l'objet*, le rôle de la designer et l'évolution de la théorisation). Ces problèmes semblent se répercuter, aussi, sur mon *cadre professionnel* de pré-maîtrise. Le premier problème est celui où les traditions du design graphique sont plutôt orientées vers *l'objet*,

mais qu'il existe, en parallèle, des tentatives d'orienter la pratique vers *les processus* et *les utilisatrices*. Le second problème est la présence d'un double rôle de la designer (un rôle commercial et industriel vs un rôle plus soucieux de l'environnement, de l'aspect social et de la politique) dans la pratique. Le troisième problème est la présence d'une coexistence des modèles anthropologiques et épistémologiques en design graphique. Ce transfert des problèmes expliquerait mon conflit des *cadres* (*cadre professionnel vs cadres de projet vs expérimentation sur les cadres*) présents au début de cette recherche-création. Entre autres, par le fait que mes souvenirs du baccalauréat concordent avec ces multiples manières de voir le *rôle professionnel* (Schön, 1983) de la designer graphique. Ainsi, j'ai remarqué que mon *rôle professionnel* était confus et paradoxal avant mon arrivée à l'École NAD-UQAC.

En effet, mon *cadre professionnel* a commencé à se métamorphoser (de manière tacite) dès mon arrivée à l'École NAD-UQAC, car le *cadre professionnel* est différent de celui de l'École de design de l'UQAM. Par exemple, en maîtrise, nous apprenons le modèle de la *pratichienne réflexive* d'après Schön (1983). En plus, certaines personnes l'enseignent au baccalauréat. Cela permet une continuité dans l'enseignement des fondements de l'École NAD-UQAC (du premier cycle aux cycles supérieurs). L'École NAD-UQAC enseigne le design de jeu vidéo, les effets visuels et l'animation, ainsi que les expériences immersives.

C'est par ma participation aux cours de l'École NAD-UQAC que j'ai été en mesure d'explorer le design de jeu⁸², la *prévisualisation*⁸³ et le *storytelling immersif*⁸⁴. Ces cours m'ont permis de comprendre que le design graphique à l'École NAD-UQAC prend une forme différente qu'à l'École de design de l'UQAM. Provenant d'une école enseignant le design graphique, j'ai été en mesure de percevoir qu'à l'École NAD-UQAC, certains sujets que nous retrouvons en design graphique sont enseignés, de manière indirecte.

⁸² 7ART806 *Design en interactivité narrative* enseigné par Pierre Tousignant : <https://programmes.uqac.ca/7ART806>

⁸³ 7ART802 *Prévisualisation* enseigné par Benoit Melançon, Ph. D. : <https://programmes.uqac.ca/7ART802>

⁸⁴ NDES102 *Storytelling immersif* enseigné par Yan Breuleux, Ph. D. : <https://programmes.uqac.ca/NDES102>

J'ai remarqué que, parmi les disciplines enseignées à l'École NAD-UQAC, nous y retrouvons de la typographie ainsi qu'une forme de « mise en page » (ex. mettre des éléments 3D dans un niveau de jeu) appliquées à leur contexte de production. Quant à l'École de design de l'UQAM, ce sont les savoirs directement en lien avec la discipline du design graphique qui sont enseignés (ex. le dessin de caractères, la composition graphique, et la mise en page d'un livre).

En plus d'avoir participé à des cours provenant d'autres champs disciplinaires, j'ai eu la chance de rencontrer des étudiantes ayant des parcours académiques et professionnels différents du mien. Cela m'a fait réaliser que le design graphique est présent sous plusieurs formes dans des situations connexes. En effet, les principes du design graphique peuvent être appliqués afin de mettre des éléments graphiques en place dans un jeu. Par exemple, dans le jeu de ma collègue de maîtrise, Ioana Dumitrache, j'ai remarqué qu'il y a des codes et des conventions visuelles appartenant au design graphique. Son jeu en 2D comporte des illustrations et des cartes à jouer. Chaque carte possède de l'information expliquant aux joueuses l'action de la carte (concrètement, les informations inscrites sur les cartes sont de la typographie). De plus, le jeu utilise des codes visuels. Pendant la partie, l'environnement dans lequel les joueuses se trouvent est en noir et blanc. Lorsque les joueuses effectuent certains choix, cet environnement devient coloré. Ainsi, par ces codes visuels, ma collègue Ioana représente la sortie de l'anxiété par l'addition de la couleur à la fin de son jeu. À titre d'un second exemple, le design graphique pourrait être utilisé afin de créer un jeu sérieux sur l'apprentissage typographique au primaire⁸⁵. C'est-à-dire qu'il serait possible de créer un jeu avec des dessins de caractère latin ayant pour objectif la reconnaissance des lettres et l'écriture des lettres. Il serait intéressant de créer des niveaux de difficulté qui pourraient concorder avec le niveau de l'apprentissage de l'enfant. Ce jeu

⁸⁵ Dans le cours *TART806 Design en interactivité narrative* enseigné par Pierre Tousignant, nous avons exploré le concept de *jeu sérieux*.

typographique aiderait les enfants à développer leurs habiletés en français. En d'autres mots, le design graphique ne serait pas uniquement utilisé comme interface graphique, mais comme élément d'un jeu. Ainsi, j'ai compris que cette discipline est transversale, et cela a transformé l'ensemble de mes *cadres*. Plus précisément, celui du *cadre professionnel* : je perçois désormais la possibilité de construire mon *rôle professionnel* comme je le souhaite.

En plus d'avoir compris le design graphique, sous l'angle du design de jeu, j'ai, aussi, vu qu'il est possible d'appliquer le concept de la « prévisualisation » (Melançon, 2020) au design graphique. En effet, c'est durant le cours *7ART802 Prévisualisation*, donné par Benoit Melançon Ph. D., que j'ai appris à déterminer les directions plausibles que pourrait prendre mon projet grâce à la *prévisualisation* (Melançon, 2020). En bref, la *prévisualisation* nous permet d'effectuer *des expérimentations sur les cadres* de notre projet avant de le réaliser. Par exemple, les scénarimages (*storyboard* en anglais) permettent de déterminer la direction que peut prendre un film avant de le réaliser (Melançon, 2020). Ainsi, en appliquant ces connaissances, j'ai, une fois de plus, modifié mon *cadre professionnel*. La *prévisualisation* m'a, également, permis de comprendre les *cadres* présents dans ce projet. Notamment, cela m'a permis de choisir parmi les éléments graphiques (ceux ayant un potentiel narratif) explorés dans les esquisses exploratoires. Lorsque j'ai transféré ma compréhension de la *prévisualisation* à ma pratique, j'ai été en mesure de *nommer*, de *cadrer/recadrer* et d'*expérimenter autour des cadres* de mon projet graphique, d'après le sens que Schön donne dans son livre *The reflective practitioner : how professionals think in action* (1983). Dans la figure suivante, se trouve l'une des directions potentielles qu'aurait pu prendre mon projet.

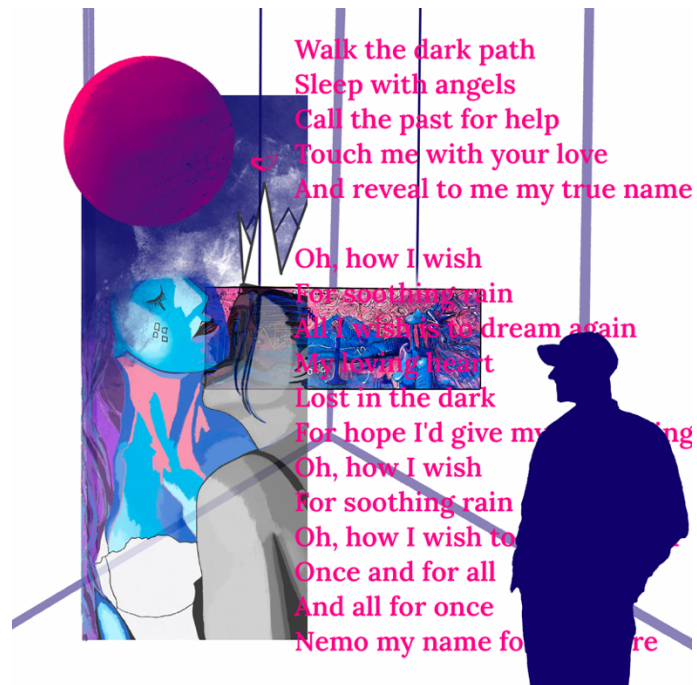


FIGURE 24 : L'une des prévisualisations de l'affiche en réalité mixte (Bolduc, 2022)

En somme, mon *cadre professionnel* s'est transformé, tout au long de mon parcours à la maîtrise de l'École NAD-UQAC. Il est passé d'un *cadre professionnel* confus et contradictoire à une version plus définie et construite. Cette contradiction provient d'un amalgame entre les problèmes de la discipline (du design graphique) et les modèles du *rôle professionnel* que j'ai adopté suite à mon passage à l'École de design de l'UQAM. Cette nouvelle version de mon *cadre professionnel* prend, désormais, en considération mes apprentissages réalisés antérieurement, ainsi que les nouveaux apprentissages. Je peux, donc, dire que mon *cadre professionnel* est hybride et enrichi. Ainsi, en explorant d'autres champs disciplinaires connexes au design graphique, mon *cadre professionnel* s'est métamorphosé. Cela a eu un impact sur l'*objet de design* créé pour cette recherche-création.

Pour résumer cette quatrième partie, il est intéressant de mentionner qu'une première transformation de mon *cadre professionnel* a été possible grâce à la compréhension de l'ensemble des *cadres* liés à l'*objet de design*, au *processus de design*, et même ceux liés à la

construction de mon *rôle professionnel* (celui de la designer graphique). Ainsi, *la réflexion sur la réflexion-en-action* (Chiapello & Bousbaci, 2022) et la maîtrise de *l'analyse de cadres* (Schön, 1983), a permis cette première transformation du *cadre professionnel*, de l'ensemble des *cadres de projet* et des *expérimentations autour des cadres*.

4.5 Conclusion des résultats

Dans l'objectif de conclure ce chapitre, je propose de revoir l'ensemble de ce *récit de pratique* (Paquin, 2017). Dans le contexte de cette recherche-création, j'ai créé une affiche en *réalité mixte* (Milgram & Kishino, 1994) comportant au moins un objet dans l'environnement réel et au moins un objet dans l'environnement virtuel. Cette affiche m'a permis *d'analyser les cadres* de ma pratique (mon *processus de design*), ainsi que ceux présents dans la pratique (la discipline) du design graphique. À travers ce *récit de pratique*, j'ai démontré qu'il existe une évolution dans l'ensemble de mes *cadres*. Cela a impacté la production de l'affiche en *réalité mixte*.

En analysant l'ensemble de mes *journaux de pratique*, j'ai été en mesure de classer mes *notes réflexives*. Par un *processus itératif* (Savoie-Zajc, 2018) *d'analyse de cadre* (Schön, 1983), j'ai compris qu'il y avait trois (3) grands axes, c'est-à-dire celui de l'incompréhension de mes *cadres*, celui où je suis devenue réflexive, et celui de la transformation de mes *cadres*. Durant cette première analyse des *notes réflexives*, je me suis rendu compte que certaines d'entre elles ne correspondaient pas à ces trois (3) grands axes. Alors que d'autres correspondaient à deux (2) axes en même temps. De cela, je peux en comprendre qu'il y a eu une évolution des *cadres*, au fur et à mesure que l'affiche en *réalité mixte* progressait.

Le schéma suivant démontre cette évolution des *cadres*. J'ai décidé de présenter ce schéma en m'inspirant du cercle chromatique. Il se lit, d'abord, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les couleurs primaires (jaune, rouge, bleu) correspondent aux

grands axes. Les couleurs secondaires (orange, mauve, vert) correspondent aux *notes réflexives* se trouvant entre deux (2) axes. Les couleurs tertiaires ne sont pas utilisées dans ce contexte *d'analyse de cadres*. Elles démontrent plutôt une ouverture vers de nouveaux résultats plausibles dans un futur probable.

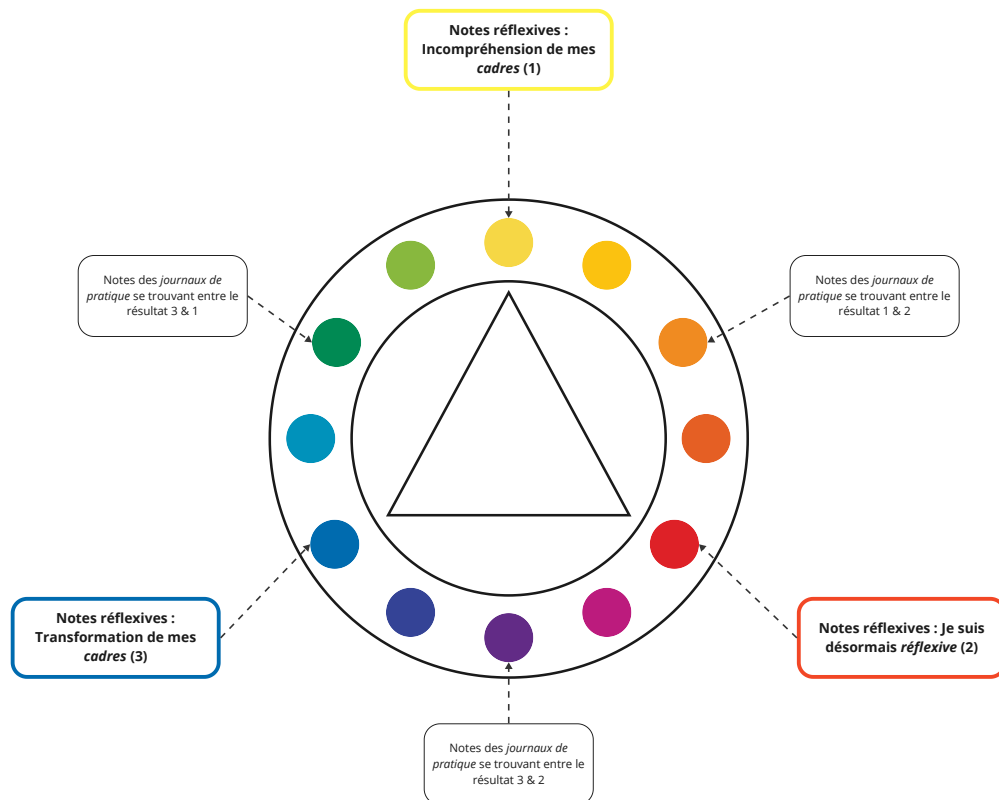


FIGURE 25 : L'analyse de mes cadres (Bolduc, 2024)

Comme démontré dans la première partie de ce chapitre, au début de la création de l'affiche en *réalité mixte*, je n'étais pas réflexive. Ainsi, je me suis retrouvée face à une *conversation avec la situation*. Dans les faits, je n'étais pas réellement consciente de tous mes *cadres*, malgré ma compréhension du modèle de la praticienne réflexive d'après Schön (1983). En plus, certains *cadres* se sont révélés comme étant contradictoires les uns avec les autres. Cela m'a occasionné des problèmes durant la création de l'affiche *en réalité mixte*. C'est à la lumière d'une deuxième *analyse de*

cadres (Schön, 1983) que j'ai compris que l'ensemble de mes *cadres* étaient paradoxaux. Comme démontré précédemment, mon *cadre professionnel* a causé la majorité des conflits avec les *cadres de projet* ainsi que les *expérimentations autour des cadres*. Entre autres, les conflits proviennent du fait que j'essayais de transférer des *cadres* de l'affiche traditionnelle en 2D vers une affiche en *réalité mixte*. Autrement dit, j'essayais d'imposer des *cadres* valides pour mon *cadre professionnel* de pré-maîtrise sans écouter les besoins de la *situation*.

Comme vu précédemment dans ce chapitre, au fur et à mesure, je suis *devenue réflexive* dans ma pratique. Cet apprentissage m'a permis de prendre conscience de mes *cadres* et de les questionner sous plusieurs angles, dont celui de *l'objet de design* (Findeli & Bousbaci, 2005), celui du *processus de design* (Findeli & Bousbaci, 2005) et celui de mon *rôle professionnel* (Schön, 1983). Ainsi, je me suis aperçue que les *cadres* antérieurs ne disparaissent pas, mais se transforment.

C'est grâce au modèle de la praticienne réflexive et au concept de *cadre* d'après Schön (1983) que j'ai été en mesure de transformer l'ensemble de mes *cadres*. Au début de ma maîtrise à l'École NAD-UQAC, mon *cadre professionnel* était contradictoire et confus. En fait, il s'agissait d'un croisement entre plusieurs disciplines apprises, dont la photographie, les arts visuels, le design de l'environnement et le design graphique⁸⁶. Une fois la recherche-crédation entamée, le *cadre professionnel* a commencé à se métamorphoser sous une forme mieux définie et construite.

Le schéma suivant est une ligne du temps permettant de retracer la trajectoire de mon *processus de design*. Il se lit de la gauche vers la droite. Les barres de couleur représentent approximativement la durée de chaque élément de la création dans le temps. Les rectangles au-dessus montrent la durée approximative de la *conversation avec la situation*, de la *conversation réflexive avec la situation*, et de la transformation

⁸⁶ Cette partie correspondait à un amalgame entre les modèles du *rôle professionnel* enseigné à l'École de design de l'UQAM et les problèmes de la discipline du design graphique.

des *cadres*. Les autres éléments en pointillé montrent, d'abord, une première période *d'analyse de cadres*, puis une seconde période *d'analyse de cadres*. En plus, ces pointillés montrent la possibilité que mes *cadres* se transforment, à nouveau, dans un futur potentiel. Le mot « fin » correspond au moment où j'ai terminé l'affiche en *réalité mixte*.

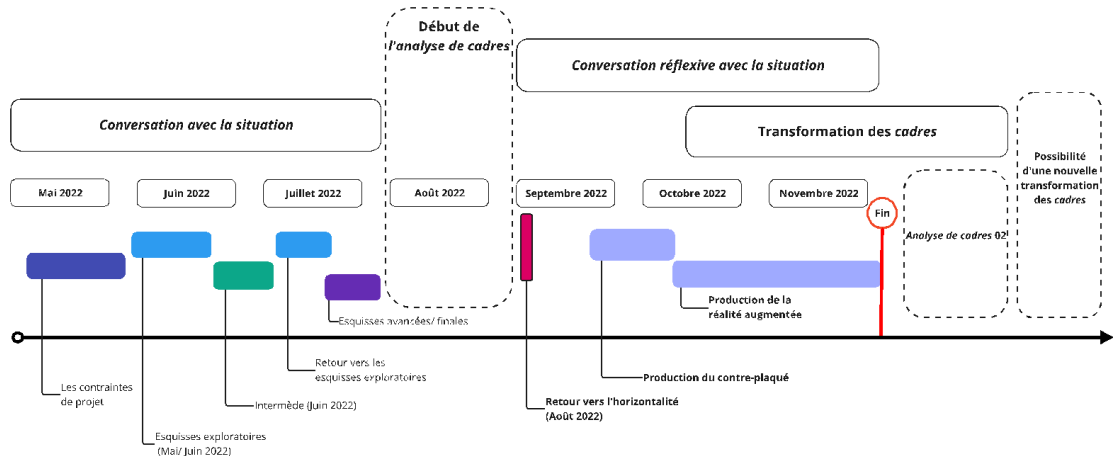


FIGURE 26 : Ligne du temps (Bolduc, 2024)

Après mûre réflexion, grâce à la pratique réflexive, aux *cadres* dévoilés et à la compréhension de *l'analyse de cadres*, je suis libre de construire mon *rôle professionnel* d'après mes réflexions exposées dans ce chapitre. De plus, je suis libre d'ajouter de nouvelles réflexions émergentes tout au long de mon évolution dans la pratique du design. Ainsi, je peux affirmer que mon *cadre professionnel* est hybride et le restera.

CHAPITRE 5 DISCUSSION & CONCLUSION

Nous commencerons ce dernier chapitre⁸⁷ avec un rappel de l'ensemble des parties de ce mémoire, et nous répondrons à notre question de recherche : **À travers la création d'une affiche en *réalité mixte*, en quoi le concept de *cadre*, d'après Schön (1983), nous permet-il d'interroger les limites du design graphique ?** Nous proposerons, ensuite, de réfléchir sur le concept de l'« habitude de penser » (Bousbaci, 2020). Puis, nous mettrons en lumière une limite importante du concept de *cadre* d'après Schön (1983) : le manque de considération des *cadres personnels*. Nous concluons ce mémoire en proposant un nouveau projet de recherche-crédation afin de donner suite à ce concept des *cadres personnels* dans la pratique du design graphique.

5.1 Conclusion du mémoire

Comme nous l'avons vu dans le *Chapitre 1 : Revue de littérature*, une problématique à trois (3) échelles a été soulevée : celle de *l'objet de design*, celle du rôle de la designer ainsi que celle de l'évolution de la théorisation du design graphique. Grâce à un corpus de textes, il nous a été possible de réaliser l'état des connaissances du design graphique. De cela, nous avons mieux compris l'étendu théorique et pratique de la discipline. Nous avons, d'abord, détecté la présence de théories à double vitesse dans l'échelle de *l'objet de design* : les designers privilégiant *l'esthétique* et celles privilégiant les théories de la *logique* et de *l'éthique*. Puis, nous avons vu que le rôle de la designer graphique est contradictoire : un rôle commercial et de consumérisme

⁸⁷ À titre informatif, le « je » sera utilisé lorsqu'il sera question de mon *terrain de recherche* (Paquin, 2017) et le « nous » de modestie sera utilisé dans les autres circonstances.

versus un rôle politique, soucieux de l'environnement et de l'aspect social. Enfin, nous avons remarqué que, dans l'échelle de l'évolution de la théorisation du design graphique, les quatre (4) modèles anthropologiques et épistémologiques d'après Bousbaci (2020) coexistent en design graphique. Il s'agit du modèle de l'École des Beaux-Arts, du modèle de l'École du Bauhaus, du modèle de l'acte rationnel ainsi que du modèle de la praticienne réflexive d'après Schön (1983).

Tel qu'expliqué dans le *Chapitre 2 : Cadre théorique*, Schön (1983) affirme qu'il existe des savoirs dans la pratique, mais que ces savoirs sont tacites. Dans ce chapitre, nous avons exposé la différence entre la *réflexion-en-action* (la conversation avec la situation) et la *réflexion sur la réflexion-en-action* (la conversation réflexive sur la situation) (Chiapello & Bousbaci, 2022). Nous avons, aussi, établi que le concept de *cadre* est une étape de la *conversation avec la situation*. Schön (1983) décrit comment les praticiennes *cadrent ou recadrent* une situation problématique. Nous avons compris qu'il existe deux (2) types de cadre : ceux dans le projet (*cadres de projet*) et celui du *rôle professionnel* (*cadre professionnel*). Nous avons établi qu'il est possible d'*expérimenter autour des cadres* et de *les analyser* (*cadre de projet et cadre professionnel*).

Comme présenté dans le *Chapitre 3 : Méthodologie*, nous nous sommes appuyées sur l'approche de recherche-création en design d'après Lysanne Lécho Hirst (2010 ; 2015). Cette approche méthodologique est compatible avec notre cadre théorique. Afin de documenter mon *processus de design*, j'ai créé une affiche en *réalité mixte* (Milgram & Kishino, 1994). De ce *terrain de recherche* (Paquin, 2017), j'ai collecté mes *notes réflexives* à l'aide de plusieurs *journaux de pratique* (Bruneau et al., 2007 p. 48). Grâce au *récit de pratique* (Paquin, 2017), il a été possible de montrer l'ensemble des *analyses de cadres* (Schön, 1983).

Comme démontré dans le *Chapitre 4 : Résultats*, mon *processus de design* a suivi une première trajectoire de *conversation avec la situation*. Au début de cette

recherche-cr ation, je n' tais pas consciente de mes *cadres* dans la pratique, malgr  le fait que je connaissais les th ories de Sch n (1983). En plus, ces *cadres*  taient contradictoires et confus. Cela a occasionn  des tensions majeures dans le *processus de design* et, de ce fait, caus  des probl mes sur la production de l'affiche en *r alit  mixte*.   la suite d'une premi re *analyse de cadres*, j'ai r alis  que je n' tais pas *r flexive* lors de la cr ation des esquisses exploratoires. Je suis devenue *r flexive* au fur et   mesure que la cr ation de l'affiche avan ait. Une fois *r flexive*, j'ai pris conscience du conflit de mes *cadres* et cela m'a permis de les questionner. Ainsi, vers la fin de la cr ation de l'affiche, mon *cadre professionnel* s'est m tamorphos .

Le concept de *cadre*, d'apr s Sch n (1983), nous a permis d'interroger les limites du design graphique. En fait, les trois (3)  chelles que nous avons d termin es (au premier chapitre de ce m moire) sont, en r alit , les *cadres* de la discipline au sens de Sch n (1983). Tel que d montr  dans le *Chapitre 1 : Revue de litt rature*, ces trois (3) *cadres* (*l'objet de design*, le r le de la designer, ainsi que l' volution de la th orisation du design graphique) apparaissent comme contradictoires, mal d finis et limit s.

Nous avons, d'abord, interrog  un premier *cadre*, c'est- -dire celui de *l'objet de design*. Nous avons compris que ce premier *cadre* est expos    une transformation gr ce   des pratiques du design graphique orient es vers, entre autres, *l' thique*. Toutefois, certaines designers continuent   privil gier une approche orient e vers *l'esth tique*. Ainsi, cela contribue   une incompr hension des limites de la discipline. Puis, nous avons questionn  un deuxi me *cadre*, c'est- -dire celui du r le de la designer. Nous avons, aussi, constat  que ce *cadre* est   la fois limit  vers un r le d fini, mais que ce r le tente de s'ouvrir vers de nouveaux horizons. Enfin, le troisi me *cadre* de la discipline que nous avons interrog  est celui de l' volution de la th orisation du design graphique. Tel que nous l'avons expos  pr c demment, le mod le anthropologique et  pist mologique propos  par Bousbaci (2020) permet de constater que l' volution de la th orisation du design graphique est mal d finie et paradoxale.

Auparavant, la discipline possédait des *cadres* limités afin de légitimer les actions des designers graphiques. Entre autres, par l'utilisation des « *patterns* » d'Alexander (1964), tel que nous l'avons montré avec Davis (2012) et Lupton & Phillips (2015). Somme toute, la discipline semble évoluer vers une discipline de plus en plus enrichie par de nouveaux modèles de pratique (ex. *la praticienne réflexive*). Ainsi, le design graphique contemporain se trouve face à une transformation majeure, et ma pratique du design graphique en est le témoin.

Comme présenté dans ce mémoire, j'ai réalisé une affiche en *réalité mixte* ayant comme sujet les relations amoureuses saphiques. De cette affiche, j'ai été en mesure de questionner les *cadres* de la discipline du design graphique. Entre autres, par l'exploration des *cadres personnels* comme apport décisionnel au projet. Cette position remet en question l'approche limitée de la designer répondant à des commandes émises par des clientes. L'apport des *cadres personnels* permet d'orienter la pratique du design graphique vers l'exploration et la recherche. En plus, elle permet d'orienter celle-ci vers une approche plus *éthique*. Cette affiche a, aussi, permis d'explorer la *réalité mixte* comme étant une *expérimentation sur l'ensemble des cadres*. Ainsi, en utilisant un média s'éloignant des traditions de l'impression, cela contribue à ouvrir et à explorer de nouveaux *cadres* dans la pratique du design graphique.

Par l'ajout des *cadres personnels* à ma pratique, j'ai réussi à m'émanciper de ce rôle commercial et consumériste répondant aux trois (3) fonctions suivantes : « *identifier, informer & instruire* ainsi que *présenter & promouvoir* » (Hollis, 2002, p.10). De cette manière, ma pratique est, désormais, axée sur *l'éthique* au sens de Bousbaci et de Findeli (2005).

À la suite de cette recherche-crédation, ma vision du design graphique s'est transformée. À la fin du baccalauréat en design graphique de l'UQAM, j'avais une perception de la pratique plutôt linéaire et limitée. Entre autres, celle où le design graphique répond, seulement, à des modes commerciales et de consumérisme. Par

conséquent, j'attribuais des tâches très fonctionnelles aux designers. Cela étant dit, j'avais une vision restreinte du *rôle professionnel*, des *cadres de projets* et des *expérimentations* possibles *sur les cadres*. Cette incompréhension de la discipline provenait, en réalité, d'une théorisation mal définie et, par le passé, peu ouverte aux changements. D'où l'importance d'interroger l'ensemble des *cadres* du design graphique.

Le schéma suivant représente cette vision linéaire et limitée du design graphique. Dans le premier rectangle de ce schéma, nous retrouvons les sous-disciplines du design en général liées entre elles, car elles sont connexes. À la droite de ce schéma, nous retrouvons la discipline du design graphique (rectangle lilas). Dans ce rectangle lilas, nous retrouvons les *sous-cadres* de la discipline. Ces *sous-cadres* sont liés entre eux. Toutefois, ils sont divisés en catégories plus ou moins fluides. Par exemple, l'illustration est une image réalisée par la designer, mais n'est pas de la mise en page. En revanche, la mise en page est constituée, entre autres, d'illustrations.

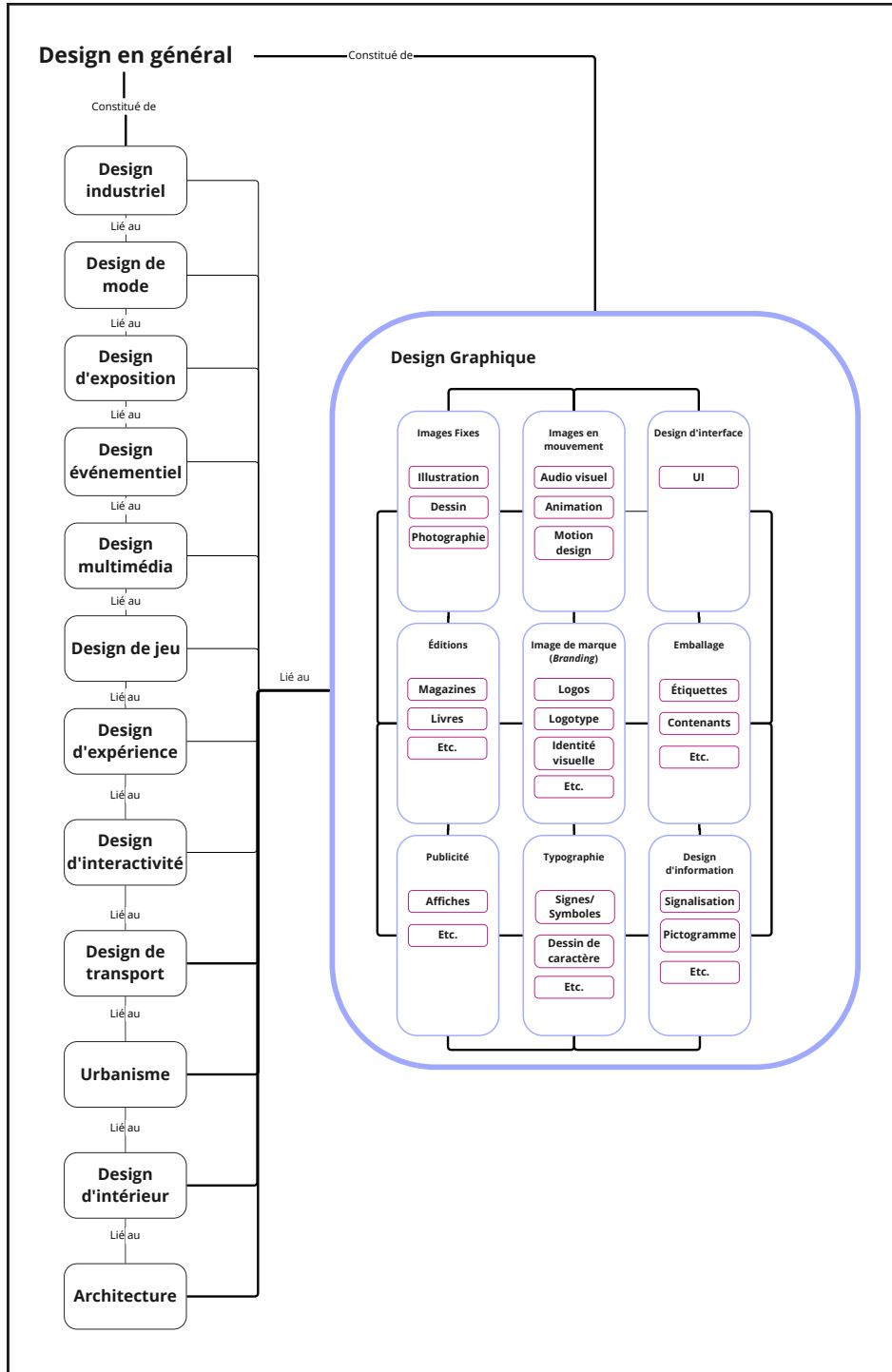


FIGURE 27 : Ma vision du design graphique avant cette recherche-crédation⁸⁸ (Bolduc, 2024)

⁸⁸ Ce schéma est basé, entre autres, sur le livre, *Design ?* (2012), écrit par Frédéric Metz (il était designer, professeur et directeur de l'École de design de l'UQAM) (savoir.média, 2022). Ce schéma est, aussi, basé sur mes connaissances de la discipline du design et peu sur le livre de Hollis (2002).

Grâce au concept de *cadre*, d'après Schön (1983), cette vision linéaire s'est métamorphosée. Je perçois, désormais, la pratique du design graphique comme étant transversale aux autres disciplines. Ainsi, les fondements théoriques se trouvent, en partie, en design en général. En somme, je ne définis plus le design graphique comme étant un objet, mais plutôt comme un processus. Le schéma suivant expose cette nouvelle vision.

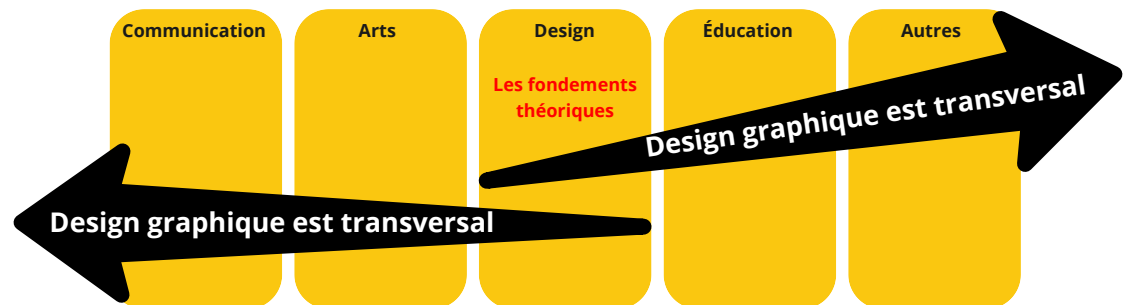


FIGURE 28 : Ma nouvelle vision du design graphique (Bolduc, 2024)

Au début de cette création, je souhaitais ignorer *l'objet de design* et orienter le projet par *des processus*, car, pour moi, la finalité de l'artéfact n'a jamais été importante. Maintenant, je comprends que *l'objet de design* est un vecteur de la création permettant de comprendre *les processus*. Autrement dit, c'est par les traces de la designer que nous observons la richesse de son travail et les particularités de chaque individu. Au début de cette maîtrise, je cherchais à comprendre ma place en tant que praticienne dans les théorisations du design graphique. Maintenant, cela n'a plus d'importance, car le concept de *cadre* (Schön, 1983) m'a permis de réaliser que nous construisons notre propre rôle dans la pratique. Ainsi, interroger le design graphique par le concept de *cadre* a complètement modifié ma vision de la pratique.

Nous avons intérêt à poursuivre nos recherches en investiguant *les processus* des praticiennes dans un contexte de pratique plutôt que de regarder uniquement les théorisations du design graphique. Cela nous permettra d'enrichir et d'ouvrir la discipline du design graphique.

5.2 Discussion

Nous proposons de réfléchir et de discuter autour du concept de *l'habitude de penser*, d'après Rabah Bousbaci (2020), venant résonner avec celui de *cadres* chez Schön (1983). Nous concluons cette discussion par une limite du concept de *cadre* d'après Schön (1983), celle où les *cadres personnels* impacteraient le *cadre professionnel*.

5.2.1 Et si les *cadres* étaient des *habitudes*

Tel que démontré dans le *Chapitre 1 : Revue de littérature*, Rabah Bousbaci (2020) présente le modèle anthropologique de la praticienne réflexive élaboré par Donald A. Schön (1983). Ce dernier explique que Schön (1983) s'est, en fait, appuyé sur la théorie de l'enquête de John Dewey (1967). Toutefois, Bousbaci (2020) reproche à Schön de ne pas avoir exploré le concept des « habitudes acquises » (Bousbaci, 2020, p.10), un concept proposé par Dewey. Pour Bousbaci (2020), ce concept de l'« habitude » est essentiel aux théories du design en général. Ce dernier propose que le *processus de design* corresponde à *l'habitude de penser* :

D'ores et déjà, nous pouvons proposer que le processus de design, c'est le "schème commun d'enquête" avec lequel les designers abordent une grande diversité de situations de projet : le processus de design incarne ainsi "l'habitude de penser" propre aux designers. (Bousbaci, 2020, p. 263)

Dans le chapitre 12 de son livre, Bousbaci (2020) montre que les designers développent, dès leur formation académique, des habitudes. C'est en réfléchissant sur l'origine des *cadres* que nous avons réalisé que notre *habitude de penser* aurait un rôle à jouer sur l'origine de ceux-ci.

Nous sommes en accord avec la réflexion de Bousbaci (2020) en ce qui concerne le *processus de design* comme une *habitude de penser*. De plus, tout comme Bousbaci (2020), nous considérons que le concept d'« habitudes acquises » que nous retrouvons chez Dewey n'aurait pas dû être éclipsé par Schön (1983). En effet, tel qu'expliqué dans le *Chapitre 2 : Cadre théorique*, la praticienne doit être consciente de ses *cadres* avant de pouvoir les critiquer. Toutefois, les travaux de Schön (1983) ne semblent pas évoquer la provenance de nos *cadres* et comment les transformer. D'un œil extérieur, cela se produit comme par magie. Ainsi, en nous basant sur l'idée que les *cadres* sont, effectivement, des *habitudes* construites, il nous est possible de prendre conscience du fait que nous pouvons les déconstruire afin d'en reconstruire de nouvelles. D'où l'importance de questionner la provenances de nos *cadres*. Ainsi, en croisant l'*habitude de penser* de Bousbaci (2020) aux *cadres* de Schön (1983), nous constatons que cette transformation des *cadres* joue un rôle majeur sur la transformation de notre *habitude de penser*. En d'autres termes, sur notre *processus de design*.

5.2.2 Les *cadres personnels* influencent le *cadre professionnel*

Comme nous l'avons vu dans le *Chapitre 2 : Cadre théorique*, Schön (1983) fait référence à deux (2) types de *cadres* : ceux du projet (*cadres de projet*) et celui du rôle professionnel (*cadre professionnel*). Ces deux (2) types de *cadres* sont liés à la pratique professionnelle. Dans l'objectif de différencier les *cadres* de Schön (1983), nous allons les nommer « les *cadres de la pratique professionnelle* ». Les *cadres personnels* sont très peu évoqués chez Schön (1983). Le fait que Schön (1983) contourne les *cadres personnels* est problématique, car cela sépare l'être humain de la pratique. Cela étant

dit, nous allons exposer en quoi les *cadres personnels* se sont avérés plutôt centraux lors de la création de l'affiche en *réalité mixte*.

Tel que nous avons pu le voir dans le *Chapitre 1 : Revue de littérature*, Buchanan (1992) établit que, vers la fin du XIXe siècle, les designers graphiques sont orientées vers l'expression du soi dans leur production d'image (même si leur production est destinée à la société de consommation ou à la sphère scientifique). Nous pouvons donc dire que l'expression du soi est présente dans la pratique, depuis très longtemps, malgré le fait que plusieurs designers désirent s'émanciper de l'art (Hollis, 2002).

À travers cette recherche-création, les *cadres personnels* ont d'abord été rejetés, puisqu'ils ne semblaient pas correspondre au *rôle professionnel (cadre professionnel)* du design graphique. En effet, ces *cadres personnels* semblaient appartenir aux artistes et non aux designers. Pourtant, ces mêmes *cadres* nous permettent de construire notre *cadre professionnel*, de percevoir les *cadres de projet* ainsi que de diriger les *expérimentations autour des cadres*. En réalité, pour éviter de mélanger les *cadres personnels avec les cadres de la pratique professionnelle*, il faudrait avoir la capacité de se séparer en deux (2) entités différentes lors de la création. La première s'occuperait de l'aspect personnel en bloquant tout transfert vers la pratique, et la deuxième s'occuperait de l'aspect de la pratique uniquement (ex. les clientes et les livrables). Par conséquent, puisqu'il nous est impossible de nous séparer, nous ne pouvons pas complètement dissocier ces deux (2) types de *cadres*. Ainsi, l'un influence l'autre.

Il nous est possible d'observer qu'il existe trois (3) niveaux de *cadres personnels*. Le premier niveau de cadres personnels est celui de la réalité personnelle non intime. Par exemple, le fait de prendre position sur un sujet qui nous tient à cœur n'est pas une réalité personnelle intime, mais plutôt une ouverture vers les autres. Dans le cas de notre recherche-création, le choix d'une thématique *queer* a été mis de l'avant dans l'objectif de contrer plusieurs enjeux, dont celui de l'objectification des relations amoureuses entre femmes par un certain groupe d'individus (dont les hommes

hétérosexuels). Le second niveau de *cadres personnels* est celui de la vie privée. Par exemple, le choix de représenter deux (2) femmes partageant un moment d'amour (un tendre baiser où leur cœur bat à la chamade). Le troisième, et dernier, niveau de *cadres personnels*, correspond au « je » et à l'expression du soi. Par exemple, le moment où « je »⁸⁹ partage ma perception personnelle de la culture *Queer*. Entre autres, lorsque nous avons choisi de présenter les relations amoureuses saphiques, dans la douceur et la délicatesse, sous un angle positif, sensible et poétique.

Le schéma suivant nous permet de démontrer notre compréhension des différents types de *cadres personnels*. Ce schéma se lit à partir du centre. Plus nous sommes près du centre, plus nous sommes proches du « je » et de l'expression du soi. Plus nous nous éloignons du centre, plus nous sommes près d'un enjeu concernant la société.

⁸⁹ L'auteure de la création de l'affiche.

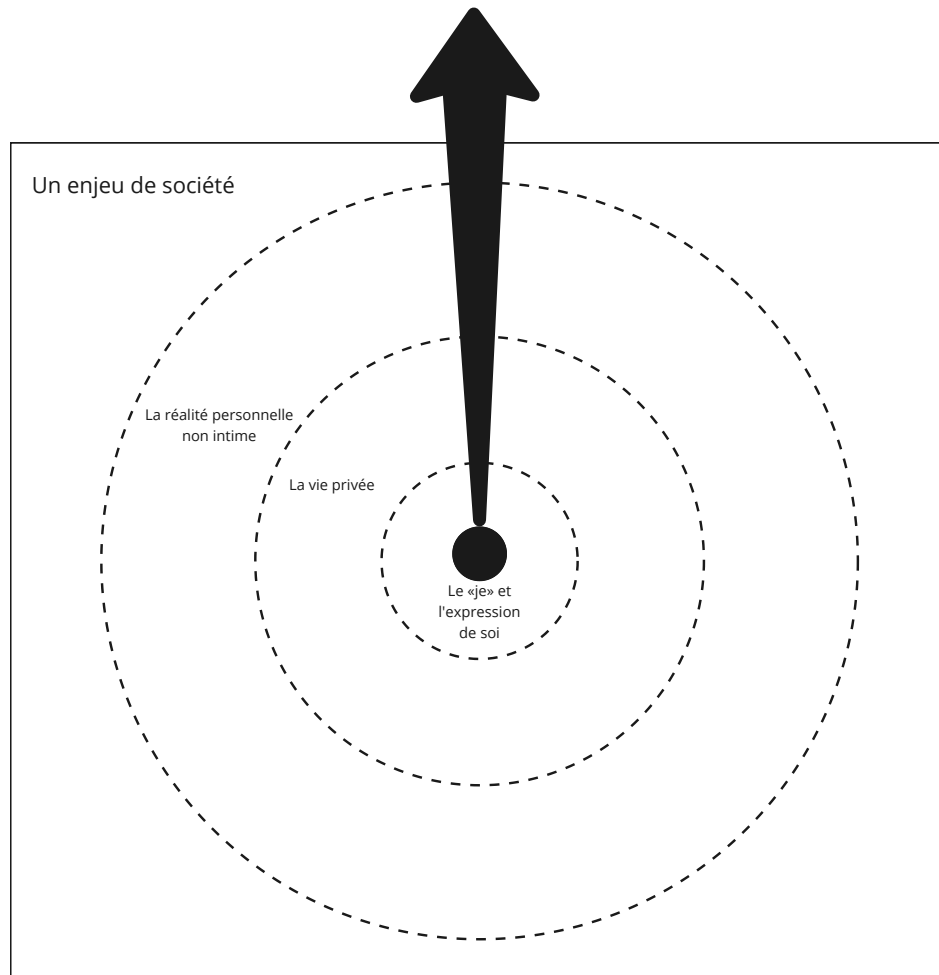


FIGURE 29 : Notre compréhension des cadres personnels (Bolduc, 2024)

En conclusion, le fait que Schön (1983) contourne les *cadres personnels* met de l'avant un paradoxe. Celui où, grâce au modèle de la praticienne réflexive d'après Schön (1983), nous sommes en mesure de percevoir les savoirs dans la pratique, tout en laissant « cachés » les savoirs personnels pouvant être transférables dans la pratique. Cela étant dit, le fait d'*analyser ses cadres* permet à la praticienne de voir qu'elle possède, en plus *des cadres de la pratique professionnelle*, des *cadres personnels*. Tel que Schön (1983) l'explique, la professionnelle est libre de construire son propre *cadre professionnel* comme elle le souhaite. À ce moment-là, l'intégration des *cadres*

personnels devient une possibilité (un choix) pour la praticienne à condition que la praticienne se rende compte qu'elle possède des *cadres personnels*.

Nous avons démontré que le concept de *cadres*, d'après Schön (1983), comporte quelques failles intéressantes à investiguer. Nous avons détecté celui de la provenance de nos *cadres* et celui concernant les *cadres personnels* présents dans la pratique de la designer. Ainsi, nous avons compris la portée d'un dialogue intérieur et de l'expression du soi à travers une pratique professionnelle du design graphique. En somme, nous avons compris que la discipline est en totale mutation contemporaine vers des théories centrées sur *l'éthique* (Findeli & Bousbaci, 2005).

5.3 Proposition d'une nouvelle recherche-crédation

Après avoir regardé le design sous la loupe du modèle de la praticienne réflexive, d'après Schön (1983), nous avons réalisé qu'il n'est pas possible de séparer les savoirs issus de la pratique de ceux issus de la vie privée (intime) de « l'être ». Dans une recherche-crédation à venir, j'aimerais regarder des théories incluant le concept de « l'être » dans l'étude des processus de design (ex. les théories provenant de la phénoménologie).

Je me souviens que, dans le cours de LINO l'illustrateur, nous avons été initiés aux théories de Maurice Merleau-Ponty (1945). Entre autres, celles concernant la différence qu'il existe entre le concept de « voir » et de « percevoir » ainsi que la différence entre le « monde extérieur » et le « monde intérieur ». Ce souvenir m'est revenu lorsque je conceptualisais le schéma sur les *cadres personnels* (Fig. 23). Nous pourrions revoir ce schéma avec les travaux de Merleau-Ponty (1945), par exemple. Entre autres, les enjeux de la société pourraient être le « monde extérieur » et l'être (le « je » et l'expression du soi) pourrait être le « monde intérieur ». Évidemment, il faudrait investiguer davantage afin de savoir si le concept de *cadres personnels* pourrait

correspondre aux travaux de Merleau-Ponty (1945). C'est l'une des raisons qui nous conduit à considérer une investigation du *processus de design* par la phénoménologie. Une des autres raisons est que Rabah Bousbaci (2020) affirme qu'il existe des « habitudes de perception » (Bousbaci, 2020, p.185). Dans cette section de son livre, nous retrouvons les travaux de Maurice Merleau-Ponty (1945), de Guillaume Garreta (2002) et de Hans Joas (1999).

Nous concluons ce mémoire avec une proposition de recherche-création. À l'aide des travaux théoriques sur les *mondes perçus* de Merleau-Ponty (*La phénoménologie de la perception*, 1945) et ceux de Kee Dorst sur le « *cadre de la création* » (*Frame innovation : create new thinking by design*, 2015), nous serions en mesure d'interroger cette liaison des *cadres personnels* et de ceux de la pratique. À travers une nouvelle création (avec les nouveaux médias), je continuerais à enquêter sur le *processus de design* (Findeli & Bousbaci, 2005). Je souhaite revenir vers les enseignements d'Alfred Halasa et explorer davantage *la recherche autour du langage visuel* (Choko & Halasa, 2014; Ducharme, 11 mai 2018; Université du Québec à Montréal, sans date B). De cette manière, il serait possible de mettre en évidence la relation qu'il existe entre les *cadres* de « l'être » et les *cadres* de la pratique du design graphique. En fait, j'aimerais investiguer cette relation des *cadres* à travers un design graphique se dirigeant vers le storytelling immersif ou vers l'environnement immersif, ou vers le design de jeu (*Walking simulator* ou jeux sérieux). Grâce à la création d'un environnement immersif (par exemple) je pourrai avoir accès aux *cadres personnels*. Je propose, ainsi, une enquête sur l'apport de « l'être » dans la pratique du design graphique à travers une création d'un « monde intérieur » de l'être neuroatypique en *réalité mixte*.

LISTE DE RÉFÉRENCES

Références primaires

2bold [Bolduc S.]. (2024). *Poster in mixed reality: Short version of a design process*. Vimeo.

Austin, T., & Doust, R. (2007). *New media design*. Laurence King Pub.

Barnicoat, J. (1986). *Posters : a concise history*. Thames and Hudson.

Bonsiepe, G. (1994). A Step Towards the Reinvention of Graphic Design. *Design Issues*, 10(1), 47-52. <https://doi.org/10.2307/1511655>

Boogerman, M. (2019, 18 nov.). *Blade Runner 2049 "JOI Nude Advertisement" scene 4k*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=cYJwFW1gY1U>

Bousbaci, R. (2008). "Models of Man" in Design Thinking: The "Bounded Rationality" Episode. *Design Issues*, 24(4), 38-52. <https://www.jstor.org/stable/25224192>

Bousbaci, R. (2020). *L'homme comme un «être d'habitude» : essai d'anthropologie et d'épistémologie pour les sciences du design*. Les Presses de l'Université Laval.

Bruneau, M., Villeneuve, A., & Burns, S. L. (2007). *Traiter de recherche création en art : entre la quête d'un territoire et la singularité des parcours*. Presses de l'Université du Québec.

Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21. <https://doi.org/10.2307/1511637>

Chaire de recherche stratégique en design pour la cybersanté mentale de l'UQAM. (sans date-a). *La Chaire Diamant*. <https://diamant.uqam.ca/apropos/>

Chaire de recherche stratégique en design pour la cybersanté mentale de l'UQAM. (sans date-b). *Mentallys*. <https://diamant.uqam.ca/mentallys/>

Chiapello, L. (2017). Epistemological Underpinnings in Game Design Research. Dans P. L. J. Holopainen (Éd.), *Game Design Research: An Introduction to Theory & Practice* (pp. 16-33). Carnegie Mellon University ETC Press. https://www.researchgate.net/publication/322684728_Epistemological_Underpinnings_in_Game_Design_Research

- Chiapello, L., & Bousbaci, R. (2022). It's complicated : Dewey, Schön and reflection-in-action. . *Design Research Society Conference 2022, Bilbo*.
- Choko, M. H., & Hałasa, A. (2014). *Le monde d'Alfred II : 40 ans d'affiches d'Alfred Halasa*. Les Éditions de l'Homme : Éditions Infopresse.
- Choko, M. H., Lino, & Université du Québec à Montréal Centre de design. (2011). *Lino*. Alto.
- Cramsie, P. (04 août 2010). Patrick Cramsie's top 10 graphic design books. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/books/2010/aug/04/top-10-graphic-design-books>
- Cramsie, P. (2010). *The story of graphic design : from the invention of writing to the birth of digital design*. Abrams.
- Davis, M. (2012). *Graphic Design Theory (Graphic Design in Context)*. Thames & Hudson.
- DNEG. (2024). *Blade Runner 2049 : An Oscar® Winning Visual Feast*. <https://www.dneg.com/show/blade-runner-2049/>
- Dorst, K. (2015). *Frame innovation : create new thinking by design*. The MIT Press. <https://cornell-library.skillport.com/skillportfe/main.action?assetid=82609>
- Druide informatique inc. (2024a). *Anamorphose*.
- Druide informatique inc. (2024b). *Cadrer*.
- Druide informatique inc. (2024c). *LGBTQ+*.
- Ducharme, J.-F. (6 février 2024). Refonte majeure du baccalauréat en design graphique : Le programme change de nom et la structure de cours est entièrement révisée. *Actualités UQAM*. <https://actualites.uqam.ca/2024/refonte-majeure-design-graphique-experiences-visuelles/>
- Ducharme, J.-F. (11 mai 2018). Honoré par la Pologne : Le professeur Alfred Halasa reçoit une médaille pour sa contribution au développement du langage visuel et pour sa carrière d'enseignant. *Actualités UQAM*. <https://actualites.uqam.ca/2018/alfred-halasa-medaille-pologne/>
- Findeli, A. (2005). Le Bauhaus: Construire l'homme pour construire le monde. Dans J.-P. Chupin, & C. Simonnet (Éds.), *“Le projet tectonique”* (pp. 139-153). Gollion. <https://prismic-io.s3.amazonaws.com/idralainfindeli/cfd7532f-ecdd-4de6-bcf8->

[605a013c12d5_Le+projet+tectonique+Chupin+2005+-+Le+Bauhaus+-+construire+l%27Homme+pour+construire+le+monde.pdf](#)

Findeli, A., & Bousbaci, R. (2005). L'Éclipse de l'objet dans les théories du projet en design. *The Design Journal*, 8(3), 35-49. <https://doi.org/10.2752/146069205789331574>

Forlizzi, J., & Lebbon, C. (2002). From Formalism to Social Significance in Communication Design. *Design Issues*, 18(4), 3-13.

Frascara, J. (1988). Graphic Design: Fine Art or Social Science? *Design Issues*, 5(1), 18-29. <https://doi.org/10.2307/1511556>

Frascara, J. (2022). Revisiting “Graphic Design: Fine Art or Social Science?”—The Question of Quality in Communication Design. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 8(2), 270-288. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2022.05.002>

GuggenheimMuseum. (sans date). *Form Follows Function*. <https://www.guggenheim.org/teaching-materials/the-architecture-of-the-solomon-r-guggenheim-museum/form-follows-function>

Hollis, R. (2002). *Le graphisme de 1890 à nos jours* (Ed. rev. et augm.). Thames & Hudson.

IEEE Xplore. (2024). *Fumio Kishino*. <https://ieeexplore.ieee.org/author/37284006700>

Köln International School of Design (KISD). (Sans Date). *Congratulations to Gui Bonsiepe!* <https://kisd.de/en/news/der-deutsche-gestalter-gui-bonsiepe-wird-90/>

KUARdesignlab. (23 Oct. 2020). *Meredith Davis - Science and Design Research*. <https://www.youtube.com/watch?v=tQl6TmMXJDg>

Léchat Hirt, L. (2015). Recherche-crétion en design à plein régime : un constat, un manifeste, un programme. *Sciences du Design*, 1(1), 37-44. <https://doi.org/10.3917/sdd.001.0037>

Léchat Hirt, L. (2010). *Recherche-crétion en design modèles pour une pratique expérimentale*. Metis presses.

Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic Design : The New Basics* (Second edition, revised and expanded.). Princeton Architectural Press ; Maryland Institute College of Art.

MacDonald, F., & Dobrowolsky, A. Z. (2020). *Turbulent times, transformational possibilities? : gender and politics today and tomorrow*. University of Toronto Press. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uqac-ebooks/detail.action?docID=6191499>

- Margolin, V. (1998). Design for a Sustainable World. *Design Issues*, 14(2), 83-92.
<https://doi.org/10.2307/1511853>
- Melançon, B. (2020). *La prévisualisation comme activité ludique : Jouer à faire un film*. Université de Montréal.
https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/24796/Melancon_Benoit_2020_these.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Gallimard.
- Metz, F. (2012). *Design? : beauté et fonction passées au crible*. Flammarion Québec.
- Microsoft Learn. (20 mars 2023). *Qu'est-ce que la réalité mixte ?* <https://learn.microsoft.com/fr-fr/windows/mixed-reality/>
- Microsoft Learn. (27 mars 2023). *Bien démarrer avec la réalité mixte*.
<https://learn.microsoft.com/fr-fr/windows/mixed-reality/discover/get-started-with-mr>
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays. *IEICE Trans. Information Systems*, vol. E77-D, no. 12, 1321-1329.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A., & Kishino, F. (1994). Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. *SPIE 2351, Telemanipulator and Telepresence Technologies*, 282-292.
- MIT Press Direct. (2023). *Frame Innovation: Create New Thinking by Design*.
<https://direct.mit.edu/books/book/2239/Frame-InnovationCreate-New-Thinking-by-Design>
- Moment Factory. (Sans date). *Mots croisés en réalité mixte*.
<https://momentfactory.com/labo/mots-croises-realite-mixte>
- Paquin, L.-C. (2017). *Méthodologie de la recherche-création : Écriture de mes notes de cours*
http://lcpaquin.com/MethoRC_notes_de_cours.pdf
- Paquin, L.-C. (sans date). *mon « BioSketch »*. <http://lcpaquin.com>
- Paquin, L.-C., & Noury, C. (2018). *Cartographie (en cours) de la recherche-création*
http://lcpaquin.com/cartoRC/cartes/CaroRC_RechercheCreation_052018.pdf

- Paquin, L.-C., & Noury, C. (2023). *Cartographies de la recherche-cr ation Research-Creation Cartography*. <http://lcpaquin.com/cartoRC/index.html>
- Poynor, R. (août, 2021). *The Evolving Legacy of Ken Garland's First Thing First Manifesto*. <https://eyeondesign.aiga.org/why-ken-garlands-first-things-first-manifesto-keeps-getting-updated/>
- Pras, B. (Sans date). *053.Dali*. https://bernardpras.fr/pop_culture/dali/
- Quartier des spectacles Montr al. (14 avril 2024). *QUAND LES MONSTRES ENVAHISSENT LE QUARTIER DES SPECTACLES*. <https://www.quartierdesspectacles.com/fr/blogue/865/quand-les-monstres-envahissent-le-quartier-des-spectacles#>
- Rand, P. (2000). *Paul Rand, a designer's art* (Updated). Yale University Press.
- Savoie-Zajc, L. (2018). La recherche qualitative/interpr tative. Dans *La recherche en  ducation :  tapes et approches* (4e  dition revue et mise   jour, pp. 142-161). Presses de l'Universit  de Montr al. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=1919701>
- savoir.m dia. (2022). *Design graphique Fr d ric Metz* <https://savoir.media/design-saison-2/clip/frederic-metz>
- Sch n, D. A. (1983). *The reflective practitioner : how professionals think in action*. Basic Books.
- Sch n, D. A. (1994). *Le praticien r flexif :   la recherche du savoir cach  dans l'agir professionnel*.  ditions Logiques.
- Skarbez, R., Smith, M., & Whitton, M. C. (2021). Revisiting Milgram and Kishino's Reality-Virtuality Continuum. *Frontiers in Virtual Reality*, 2, 1-8. <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.647997>
- Triggs, T., & Atzmon, L. (2019). *The graphic design reader*. Bloomsbury visual arts.
- Universit  du Qu bec   Chicoutimi. (2024a). *7ART806 Design en interactivit  narrative*. <https://programmes.uqac.ca/7ART806>
- Universit  du Qu bec   Chicoutimi. (2024b). *7ART802 Pr visualisation*. <https://programmes.uqac.ca/7ART802>

Université du Québec à Chicoutimi. (2024c). *NDES102 Storytelling immersif*.
<https://programmes.uqac.ca/NDES102>

Université du Québec à Montréal. (sans date A). *Marc H. Choko*.
<https://design.uqam.ca/professeur/marc-h-choko-professeur-emerite/>

Université du Québec à Montréal. (sans date B). *Alfred Halasa*.
<https://professeurs.uqam.ca/professeur/halasa.alfred/>

Université du Québec à Montréal. (sans date C). *Lyne Lefebvre*.
<https://design.uqam.ca/professeur/lyne-lefebvre/>

Université du Québec à Montréal. (sans date D). *COURS // DES1210 - Design: problématique*.
<https://etudier.uqam.ca/cours?sigle=DES1210>

Université du Québec à Montréal. (sans date E). *Baccalauréat en design graphique*
https://etudier.uqam.ca/programme/baccalaureat-design-graphique#bloc_cours

Université du Québec à Montréal. (sans date F). *Baccalauréat en design graphique et expériences visuelles*.
<https://etudier.uqam.ca/programme?code=6659>

Zheng, L. (2021). *Your Rainbow Logo Doesn't Make You an Ally*. *Harvard Business Review Digital Articles*.

Références citées par les auteures

Alexander, C. (1964). *Notes on the synthesis of form*. Harvard University Press.

Alexander, C. (1977). *A Pattern Language*.

Bruneau, M. (2006). Une recherche de reliance, féconde dans son hybridité. Dans *Pierre Gosselin et Eric Le Coglic (dir), Recherche-cr ation : Pour une compr hension de la pratique artistique* (p. 156). Presse de l'Universit  du qu bec.

Cross, N. d. (1984). *Developments in Design Methology*. Wiley.

Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Milton, Bach, and Company.

Dewey, J. (1967). *Logique. La th orie de l'enqu te*. Press universitaire de France.

Findeli, A., & Coste, A. (2007). De la recherche-cr ation   la recherche-projet : un cadre th orique et m thodologique pour la recherche architectural. *Lieux Communs*, 10, Article 10.

Frayling, C. (1993). Research in art and design. *Research Papers*, Vol 1, no 1, 5 sq.

Garreta, G. (2002). Une r gularit  sans r p tition: l'habitude comme sch me dynamique. Dans *Christiane Chauvri  et Albert Ogien (dir.) La r gularit . Habitude, disposition et savoir-faire dans l'explication de l'action* (pp. 137-160).  ditions de l'EHESS.

Hans, J. (1999). *La cr ativit  de l'agir*. Les  ditions du Cerf.

Jones, J. C. (1981[1970]). *Design Methods: seeds of human futures*. New York : John Wily & Sons.

Polanyi, M. (1967). *The Tacit Dimension*. Doubleday and Co.

Rittel, H. (1984). Second-generation Design Methodology. Dans *Nigel Cross (dir.) Developments in Design Methodology* (pp. 317-329). Wiley. (Ouvrage original publi  en Dans The DMG 5th Anniversary Report :DMG Occasional Paper, no 1, 1972)

Simon, H. A. (1969). *The sciences of the artificial*. MIT.