

EXPOSITION DE DESIGN GRAPHIQUE EN FRANCE: RECHERCHE D'EXPÉRIENCES LUDIQUES ET SENSORIELLES (titre à changer)

INTRO:

(Première courte introduction à retravailler car comme mon raisonnement, elle reste encore nébuleuse. Je dois continuer à lire.)

Si le design graphique se retrouve à la vue de tous.tes, il est rarement exposé. Cependant, on assiste depuis quelques années à de plus en plus d'évènements pour se rassembler autour du design graphique. Que ce soit avec la Biennale de Chaumont ou des expositions au musée Georges Pompidou, le territoire français permet aux designers une autre approche de leur pratique. L'on pourra remarquer que ces expositions peuvent avoir une certaine façon d'aborder les enjeux que dévoile. En effet, l'on peut observer que le jeu est souvent mis en avant et que l'on vient impliquer le.a spectateur.ice au sein de l'exposition. Faisant ainsi évoluer ces expériences visuelles. Dans quelle mesure alors, le design graphique, lorsqu'il est exposé, s'appuie-t-il sur des mécaniques ludiques et sensorielles pour changer le statut des spectateur.ice.s de passif.ve.s à actif.ve.s ?

Cette question en pose d'autres telles que l'utilisation du design graphique en tant qu'exposé et dispositif d'exposition. Avec des enjeux de scénographie/d'accrochage comment une exposition devient un terrain de jeu que le spectateur.trice est libre d'explorer, d'intégrer et d'interpréter.

Ce travail propose d'analyser comment le design graphique, notamment en France, utilise des outils pour favoriser l'engagement du regardeur.euse et en faire un.e membre actif.ve de l'exposition.

Dans un premier temps comment le design graphique va exposer, avant d'analyser comment le jeu permet un autre engagement de la part du regardeur.euse via le jeu pour finir sur les effets sur la perception du spectateur.ice du design graphique.

I) DESIGN GRAPHIQUE

- 1) Quels outils sont mis en place (typographie, formes et couleurs) pour exposer le design graphique ?
- 2) Composition de l'espace (accrochage) pour montrer d'une autre façon le design
- 3) ex: expo play de fotokino (?)

II) JEU ET PARTICIPATION ACTIVE

- 1) Espace d'expo comme terrain de jeu
- 2) interactivité
- 3) ex: Aurélien Débat BO

III) EFFETS SUR LA PERCEPTION DU DESIGN

- 1) Encourager la réflexion via le visuel
- 2) Recontextualisation des objets de design graphique
- 3) ex : Lettres d'amour BO

CONCLUSION

OUVERTURE

Comment le fait de passer par le jeu et l'interactivité peut influencer la perception du design graphique dans des contextes d'exposition ? (est-ce que c'est la même question que ma problématique ?)

SITOGRAPHIE

(Liste courte/ incomplète, à étoffer via des recherches à la bibliothèque, au BO et à la médiathèque)

Aller à la bibliothèque pour chercher des documents sur exposer le design graphique

Aller au BO pour chercher des documents sur les expos

Lire de mémoire de Anaïs "Cuisot" demander à Corinne ou bibliothèque

Revue Design Art Média

- <https://journal.dampress.org/issues/lexposition-de-design> (page principale)
- <https://journal.dampress.org/issues/lexposition-de-design/lexposition-de-design-graphique-projet-expose-ou-projet-dexposition> (L'exposition de design graphique : projet exposé ou projet d'exposition ?)
- <https://journal.dampress.org/issues/lexposition-de-design/de-quoi-faisons-nous-au-juste-lexperience-lexposition-a-lere-de-lindistinction> (De quoi faisons-nous au juste l'expérience ? L'exposition à l'ère de l'indistinction)
- <https://journal.dampress.org/issues/lexposition-de-design/concevoir-en-portant-attention-aux-milieus-etude-sur-les-modalites-dexposition-du-design-de-la-participation> (Concevoir en portant attention aux milieux. Étude sur les modalités d'exposition du design de la participation)
- <https://journal.dampress.org/issues/lexposition-de-design/le-campus-vitra-pratiques-et-intentions-dexpositions-dun-editeur-de-design-premieres-investigations> (Le campus Vitra : pratiques et intentions d'expositions d'un éditeur de design, premières investigations)
- <https://journal.dampress.org/issues/lexposition-de-design/lexposition-de-lobjet-de-design-reflexion-sur-la-demarche-du-designer-scenographe> (L'exposition de l'objet de design : réflexion sur la démarche du designer-scénographe)
- <https://journal.dampress.org/issues/lexposition-de-design/donner-a-vivre-le-projet-en-design-perspective-pour-lexpologie-du-design> (Donner à vivre le projet en design : perspective pour l'expologie du design)

Autres

- <https://www.cnaf.fr/graphisme-en-france-n%C2%B024-exposer-le-design-graphique-2018> (PDF histoire des exposition de design graphiques)

- <https://www.enrevenantdelexpo.com/2016/01/05/play-la-regle-du-jeu-studio-fotokino-marseille-expo/> (expo play de fotokino)
- <https://www.cnap.fr/play-la-regle-du-jeu> (expo play de fotokino)
- <https://journals.openedition.org/marges/984> (un dispositif dans le dispositif-Clémence Imbart Sur les enjeux du design graphique lors d'une exposition PDF)
- <https://belordinaire.agglo-pau.fr/expositions/les-champs-semantiques> (expo les champs sémantiques de Sophie Cure se renseigner au BO)
- <https://ju-designscenographie.fr/le-graphisme-dexposition-et-ses-enjeux/> (pas sûre que ça m'aide car très concis et général mais il peut y avoir des références d'expo intéressantes)
- <https://belordinaire.agglo-pau.fr/residences/aurelien-debat-01-2022> (expo bo aurelien débat protocole qui rend le spectateur actif de l'oeuvre)
- <https://www.cnap.fr/chair-de-graphisme> (expo de la chaire)
- <https://www.itsnicethat.com/articles/the-art-of-looking-sideways> (Livre à chercher sur la façon dont les lettres peuvent être considérées comme des images ou comme de la typographie)
- Exhibition design - Dernie David 2006 (livre à chercher sur comment exposer ?)
- <https://www.lars-mueller-publishers.com/designing-design> (livre à chercher sur le design)
- https://isea-archives.siggraph.org/wp-content/uploads/2019/06/2016_Wa_The_Role_of_Eye_Contact.pdf (PDF sur la relation du regard entre le spectateur et l'exposé)