CAHIER GRAPHIQUE

LE DUFF MAËL

Sommaire

Introduction 7

I. Design graphique et pédagogie 13

1. Une hiérarchie accompagnatrice 14

2. L'image : le support le plus représenté 16

II. Design graphique et pédagogie 19

1. Dans quel but ? 20

2. Comment sont-ils codifiés ? 22

III. L'accessibilité dans l'enseignement 19

1. La responsabilité du designer graphique 34

2. Les solutions 36

Conclusion 43

Merci à Hervé Le Duff, Catherine Barthelemy,
Jasmine Barriera et Walid Sanni.

INTRODUCTION AU MÉMOIRE

LES SUPPORTS DE PÉDAGOGIE ET LA PLACE DU MATÉRIEL

Quels sont et comment s'articulent les termes du sujet.

Introduction

Que ce soit la géographie et ses cartes, l'histoire et ses frises chronologiques ou encore les mathématiques et leurs graphiques, de nos jours, les enseignements sont souvent voire constamment associés à leurs ressources didactiques.

Ce qu'on définira comme ressources didactiques comprend les formats audios, vidéos, en ligne, les formats papiers et les objets[1]. Ainsi, ces différents supports permettent d'enrichir un enseignement, voire parfois élargir sa cible. La pédagogie, et c'est un fait maintenant acquis, a besoin de ces supports car c'est la matérialité de ceux-ci qui permet à un savoir d'être compris et appliqué[2]. Cette matérialité est un des domaines phares du travail du designer graphique. Dans ce mémoire, nous interrogerons la relation entre le design graphique et la pédagogie, et dans quelle mesure le design graphique peut-il être un support de pédagogie efficace.

Dans une première partie, nous nous intéresserons à la relation entre le design graphique et la pédagogie. Puis, dans une seconde nous nous pencherons sur la« codification des savoirs », et enfin dans une dernière partie, le rôle du designer graphique dans l'accessibilité à l'enseignement.

1. Zouhiri Mounia & Moulay Hadj Rabea, *L'exploitation de l'image comme support didactique dans l'enseignement du FLE*, 2015-2016, p. 11.

2. Un travail sur la compréhension de l'enfant, initié par Jean-Jacques Rousseau et Édouard Claparède puis poursuivi et développé au fur et à mesure du temps par d'autres chercheurs comme Friedrich Froebel, Maria Montessori…etc.

Kit pédagogique visant a initier les jeunes élèves de l'école élémentaire au design graphique, par la manipulation d'images, d'écriture, de calques et de formes graphiques. Paul Cox, *Le Ludographe*, CNAP, 2019

DESIGN GRAPHIQUE ET PÉDAGOGIE

PARTIE 1 : UNE HIÉRARCHIE ACCOMPAGNATRICE

Pourquoi le design graphique est-il lié à l'enseignement?

1.
Une hiérarchie accompagnatrice

Si l'on souhaite répondre de l'efficacité du design graphique en tant qu'outil d'apprentissage, on devra d'abord s'interroger sur la raison de sa présence dans la discipline de l'enseignement, quel est son intérêt ?

Selon Max Bruinsma : « Une autre idée commune est que le design sert le 'social' en adaptant les messages de ses clients à ce que les destinataires sont prêts à entendre et à comprendre. Le design, pour ainsi dire, comblerait un fossé entre l'émetteur et le récepteur.»[3].

Dans notre cas d'étude, cette idée se complexifie. En effet, on considèrera que le rôle du designer graphique et, par extension de son support didactique, est plutôt de redistribuer les savoirs. Si auparavant, les savoirs étaient condensés dans le corps même de l'enseignant, comme une« bibliothèque vivante », au fur et à mesure du temps, ce savoir a commencé à s'objectiver[4], en passant par différent stades[5], bousculant ainsi cet ordre unilatéral entre le professeur et son auditoire. La fragmentation de ces savoirs, selon Françoise Waquet permet de « démultiplier les apprentissages »[6].

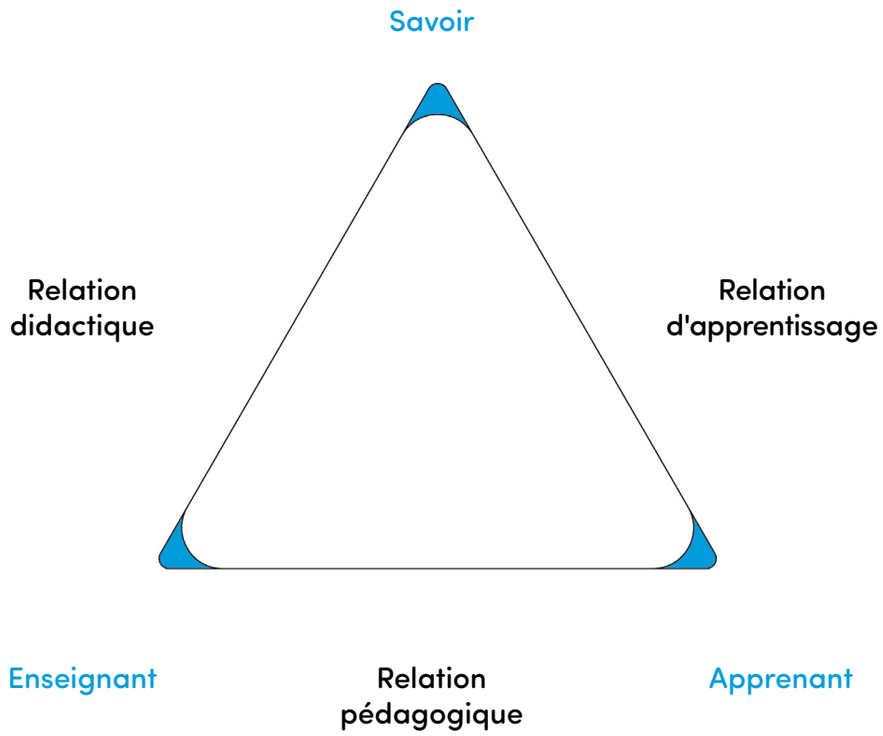
Le design graphique ne« comble » donc pas un savoir, mais« l'injecte » et le répartit, afin d'améliorer et multiplier sa transmission.

3. Bruinsma Marc, « Le design est-il social ? », *Graphisme en France N°27*, Montreuil, CNAP, 2021, p. 7.

4. Le terme« Objectiver » est un terme utilisé par Éloïsa Pérez dans : *La salle de classe, un objet graphique ?*, désignant la manière dont un savoir est matérialisé à travers un objet.

5. « Peu à peu, le savoir s'objectiva : d'abord dans des rouleaux, sur des vélins ou parchemins, supports d'écriture; puis, dès la Renaissance, dans les livres de papier, supports d'imprimerie; enfin, aujourd'hui, sur la Toile, support de messages et d'information ». Michel Serres, *Petite Poucette*, Paris, Le Pommier, 2012, p. 18.

6. Françoise Waquet, *L'ordre matériel du savoir*, Paris, CNRS Éditions, 2015, p. 112.



Reprise du *Triangle pédagogique*, Jean Houssaye, 1998

2.
L'image : le support le plus représenté

Si le designer joue ce rôle de redistribution à travers les supports qu'il conçoit, il est raisonnable de s'intéresser au support le plus courant : l'image ; et pourquoi elle ?

Le langage étant déjà une traduction codifiée afin de communiquer, expliquer le visuel et le sensitif via le verbal peut parfois s'avérer contreproductif. Prenons l'exemple des couleurs : il est impossible de les expliquer car leur nom découle de leur vue. Il est donc parfois plus pertinent d'associer un discours à une imagerie.

La pédagogie par l'image est basée sur l'observation et l'analyse de ses contenus[7], favorisant le développement de l'esprit critique et demandant moins d'efforts d'abstraction.

Si l'image est autant utilisée, c'est qu'elle constitue un support polyvalent. En effet, grâce à ses formes, sa composition, ses formats, sa disposition et sa manière d'interagir avec l'extérieur, l'image peut jouer des rôles pédagogiques très variés. En fonction du contenu, des stratégies didactiques différentes seront alors proposées, faisant de l'image le support le plus adaptable.

7. Éloïsa Pérez,« Les affichages scolaires, supports graphiques pour une pédagogie par l'image », *Étapes: N°266*, Étapes: Éditions, 2022, p. 95.

LA CODIFICATION DES SAVOIRS

PARTIE 1 : DANS QUEL BUT?

Comment les savoirs sont visuellement codifiés et dans quel but?

1.
Dans quel but?

On sait désormais que les supports, comme l'exemple de l'image vu précédemment, répondent à des logiques visuelles précises selon les sujets traités. Mais on se demande alors : Comment les savoirs sont visuellement codifiés et dans quel but ?

Si les savoirs sont codifiés, c'est parce que la transmission de chacun d'entre eux est différente et nécessite un système graphique à part en tiers pour répondre à ses problématiques.

La « matérialité pédagogique »[8], sera le centre de construction de ces codes, mais aussi la cause de leur création. Cette matérialité est nécessaire à la découverte, l'expérimentation et l'accès aux savoirs. Grâce à leurs caractéristiques, les objets facilitent la compréhension concrète des savoirs, ils matérialisent les notions, favorisant l'accessibilité aux savoirs abstraits. Ils jouent des rôles de supports mais aussi des moyens d'acquisition de connaissances[9].

Mais ces supports, aussi différents soient-ils, se doivent de provoquer un usage précis, en tenant compte des contraintes de chaque sujet.

Pierre Mœglin dépeint un espace éducatif composé de cinq strates[10] d'outils et médias, qu'il désignera comme « panoplie »[11], où la classe serait un écosystème, qui ferait coexister ces strates et influerait sur leurs manières de communiquer.

8. « Désigne l'ensemble de supports et d'artefacts impliqués dans les activités éducatives, qu'elles se pratiquent ou non dans le cadre scolaire. Elle comprend une pluralité d'objets conçus pour la transmission d'un savoir ou investis d'une dimension pédagogique par sa propre matérialité. »

Éloïsa Pérez, Le discours des formes : supports et enjeux de la transmission des savoirs à l'école, *Graphisme en France N°27*, Montreuil, CNAP, 2021, p. 62.

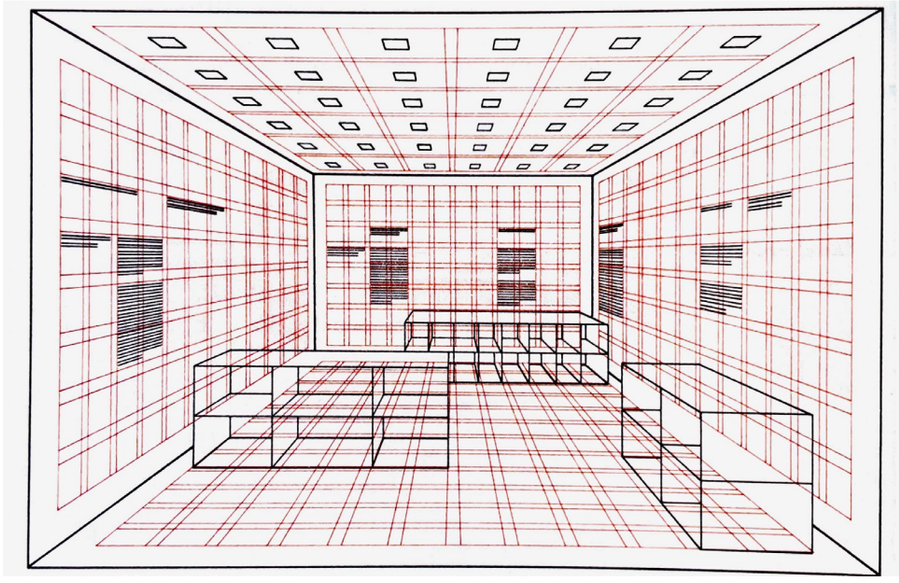
9. Éloïsa Pérez, *La salle de classe, un objet graphique ?*, Lyon, Éditions 205, 2021, p.20.

10. La première regroupe ceux « qui font entrer le monde à l'école, tel quel ou par ses représentations », la deuxième ceux qui « visent au contraire à rendre compte du monde, à en percer les secrets, à en comprendre l'ordre et la raison », la troisième, ceux qui sont indispensables à l'activité éducative et qui participent de l'acquisition des moyens de la connaissance, la quatrième ceux qui « assistent l'école dans sa propre construction, comme un monde en marge du monde », et enfin dans la cinquième strate figurent ceux qui « conduisent l'école à se donner en représentation à elle-même et au monde ».

Pierre Mœglin, *Outils et médias éducatifs*, Grenoble, PUG, 2005, p. 43-57.

Ainsi, chaque objet de cette « matérialité » est classé selon une des dites « strates », et joue un rôle précis dans son écosystème :

« Ils structurent le temps et la vie de classe, en découpant l'espace tels des blocs de texte répartis sur l'espace architecturé d'une double page »[12].



Josef Müller-Brockmann « La grille dans l'espace tridimensionnel avec esquisse d'éclairage, de revêtement de sol, de mobilier, de textes et d'images », extrait de *Grid Systems in Graphic Design*

11. Pierre Mœglin, op. cit. p. 58-60.

12. Éloïsa Pérez, *La salle de classe, un objet graphique ?*, Lyon, Éditions 205, 2021, p. 20.

2.
Comment sont-ils codifiés?

L'historienne d'art Anick Lantenois définit le design graphique comme« l'un des outils dont les sociétés occidentales se dotent, dès la fin du XIXe siècle, pour traiter, visuellement, les informations, les savoirs et les fictions »[13].Ainsi considéré comme un outil, le design permet« l'agencement d'éléments visuels tels que les formes, les couleurs et les signes en des compositions qui transmettent une information, orientent le regard, organisent un contenu, provoquent un usage. »[14]. Cet usage, qui sera provoqué par le support et son designer est donc pensé, réfléchi, ou encore« codifié » en amont.

Mais on se demandera, quels sont ses outils ? Avec quelles armes le designer graphique peut-il faire jouer un rôle si précis à son support ?

Le premier choix de celui-ci est toujours le format. Soyons clair, on ne parle pas de« format » en tant que dimensions mais en tant qu'objet. Cet objet, dans le cadre de l'enseignement, on le découpera en trois cas de figure : Les objets sensoriels, les livres et les affichages[15].

Les objets sensoriels, joueront un rôle d'« atelier », de transmission. Ils sont supports et moyens d'acquisition[16], on parle de pédagogie active, basés sur la compréhension des besoins de l'enfant[17].

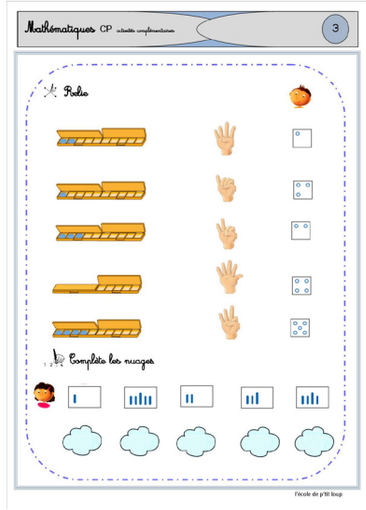
13. Annick Lantenois, *Le Vertige du funambule. Le design graphique, entre économie et morale*, Paris, B42, 2010, p. 11.

14. Éloïsa Pérez, Le discours des formes : supports et enjeux de la transmission des savoirs à l'école, *Graphisme en France N°27*, Montreuil, CNAP, 2021, p. 61.

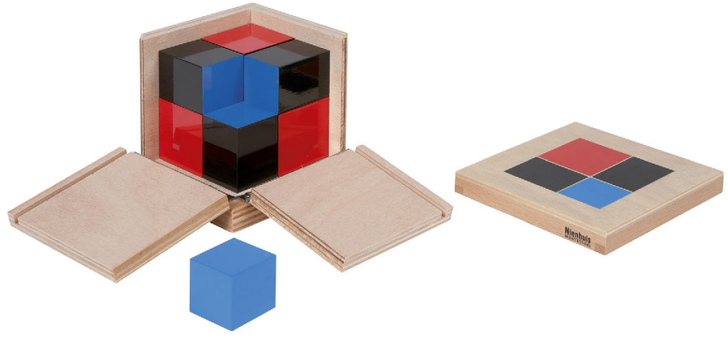
15. Décomposition des supports menée par Éloïsa Pérez, Le discours des formes : supports et enjeux de la transmission des savoirs à l'école, *Graphisme en France N°27*, Montreuil, CNAP, 2021, p. 64.

16. Éloïsa Pérez, *La salle de classe, un objet graphique ?*, Lyon, Éditions 205, 2021, p.21.

17. André Berge, *Pour l'éducation nouvelle*, Nancy, Berger-Levrault, 1968.



Rémi Brissiaud, *Picbille*, 1991



Maria Montessori, *Cube Montessori*, 1907

Les livres eux, sont à mi-chemin entre l'objet sensoriel et l'affichage scolaire. Il veut suivre une méthode d'enseignement qui tend plutôt vers l'individualité, comme les objets, mais conserve l'aspect observation et analyse que l'on retrouve dans les affichages scolaires. Les livres sont un support d'accompagnement individuel a une séance collective. Il ne marque pas de pause, mais permet une visualisation d'accompagnement personnel pour l'apprenant[18]. Cependant, dans le jeune âge, les livres sont souvent au croisement de l'objet sensoriel et du livre, leur permettant de suffire à-eux même en tant qu'objet.

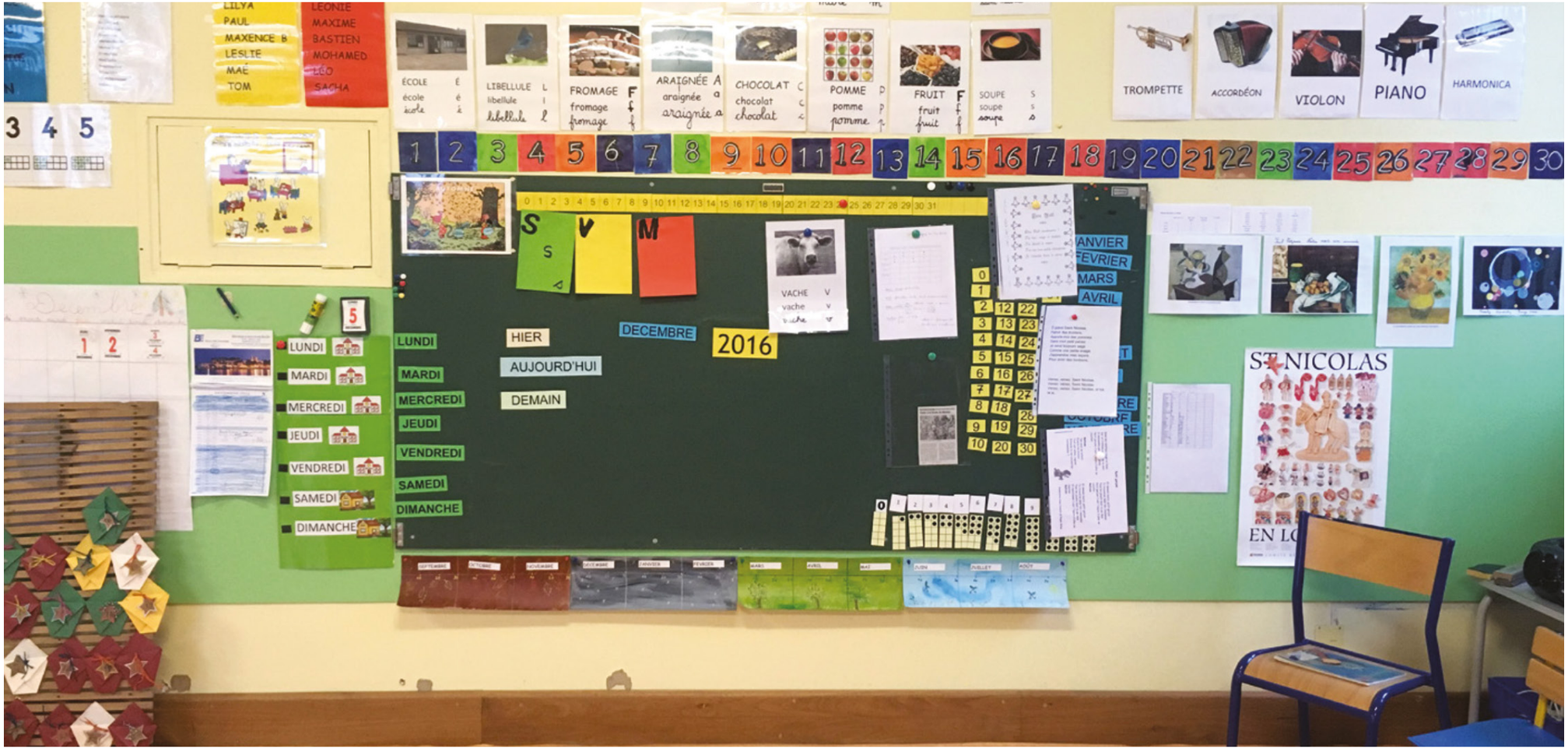
Enfin, les affichages scolaires, qui eux, misent sur deux types de pédagogie différentes selon leur emploi : une approche collective ou une approche d'arrière-plan[19]. En effet, selon leur agencement spatial et le temps utilisé, le support peut favoriser un travail en commun, focalisant l'attention de tous les élèves sur un même support. Ou alors une pédagogie d'arrière-plan, par une fréquentation visuelle régulière du support, affiché dans la salle de classe, l'écosystème où évoluent l'ensemble des supports. Ces usages sont complémentaires des autres supports[20].

18. Éloïsa Pérez, Les affichages scolaires, supports graphiques pour une pédagogie par l'image, *Étapes: N°266*, Paris, étapes éditions, 2022, p. 95.

19. Éloïsa Pérez, op. cit., 2022, p. 95.

20. Éloïsa Pérez, op. cit., 2022, p. 99.

Marion Caron, *Hello Tomato*, 2016

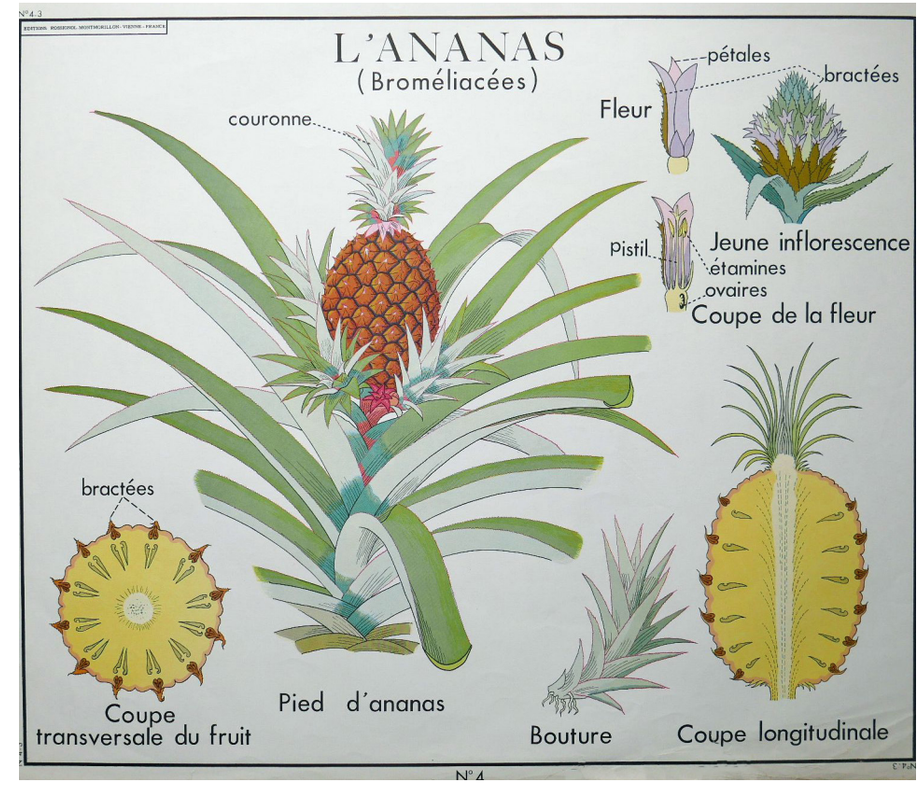


Salle de classe, école maternelle, Brin-sur-Seille, 2016

Dans un second temps, une fois son format choisi, le designer graphique choisira des dimensions. Elles seront utiles à la composition, au traitement de l'image et à la hiérarchisation avec les autres supports.

Cette partie du travail est très influencée par les enjeux contemporains de l'éducation, où les supports sont très dépendants des codes bureautiques actuels. En effet, l'éducation se doit de maintenir un coût relativement peu élevé, ce qui incite les pédagogues à imprimer eux-mêmes ou avec les élèves lors d'ateliers. Plaçant le pédagogue à la place de professeur et d'éditeur, et donc, devant travailler avec le matériel mis à sa disposition (imprimantes et ordinateurs personnels, photocopieurs, papiers A4, plastifieuse…) ainsi, les tailles des supports restent dans des formats rectangulaires type A et ses dérivés (A1, A2, A3…)[21], malgré la persistance de certains grand formats, hérités des maisons d'éditions scolaires comme rossignols, la MDI, …etc. qui ont marqué l'imaginaire scolaire, de par leur qualité matérielle.

21. Éloïsa Pérez, *La salle de classe, un objet graphique ?*, Lyon, Éditions 205, 2021, p.43.



Rossignol, *L'ananas*, 1959
format : 95x85cm

Enfin, le designer graphique sera face aux derniers choix : la composition et les couleurs. Les couleurs sont travaillées à partir des sémantiques culturelles des couleurs, et selon le savoir travaillé. Les couleurs se veulent également vives, saturées ou encore contrastées, pour réussir à attirer l'attention volatile de l'enfant. La composition, elle répondra à des problématiques de hiérarchie somme toute assez classiques, où les titres devront dominer les sous-titres et le corps du texte. Un gris typographique pas trop divisé pour les affichages, et des compositions de grilles tracées pour une lecture de l'œil simplifiée. Pour ne pas ressentir de difficulté de lecture qui pourrait être causée par la profusion d'éléments graphiques présents dans les salles de classes[22]. Cependant ces compositions varient et s'adaptent au savoir visé, et ce savoir, reste le premier déterminant de la composition.

22. Éloïsa Pérez, *La salle de classe, un objet graphique ?*, Lyon, Éditions 205, 2021, p.20.

L'ACCESSIBILITÉ DANS L'ENSEIGNEMENT

PARTIE 1 : LA RESPONSABILITÉ DU DESIGNER GRAPHIQUE

Quel rôle doit jouer le designer graphique dans l'accessibilité aux savoirs?

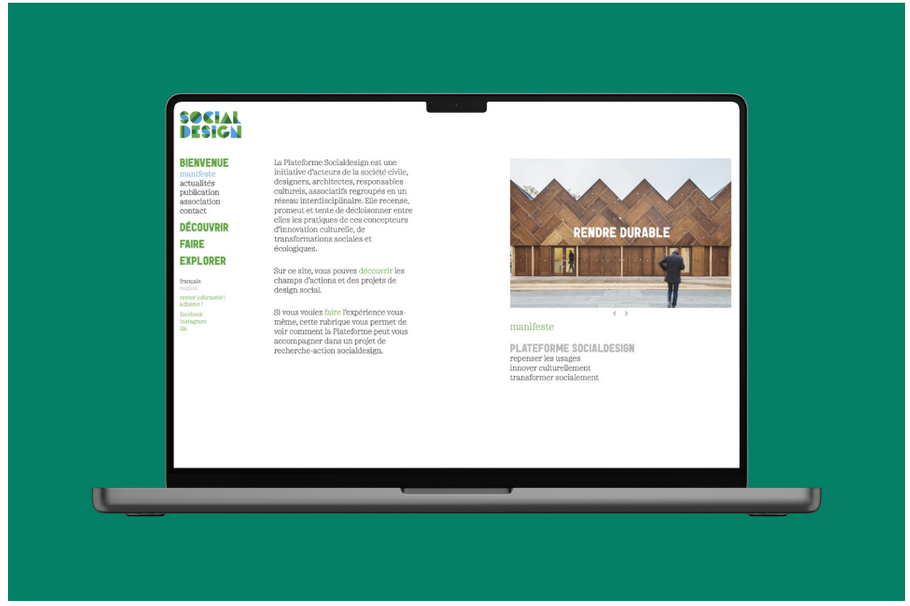
1.
La responsabilité du designer graphique

Ainsi, il est démontré que les supports répondent à certains codes, dictés par des problématiques spécifiques au domaine de l'enseignement, et au savoir que l'on souhaite transmettre. Cependant, des problématiques peuvent s'ajouter selon la cible que l'on souhaite toucher. En effet, l'enseignement scolaire étant censé être accessible pour tous de manière équitable, les supports doivent également penser à leur cible, et celle-ci dans notre cas, englobe une énorme tranche de la population, ce qui ne simplifie pas la tâche.

On se demandera donc, dans quelle mesure le designer graphique a-t-il un rôle à jouer dans l'inclusivité de ses supports, et quels types de solutions peut-il apporter ?

Dans sa thèse sur le designer et le sens des responsabilités, Mme Brunel Lafargue soutien qu'après les années 50, ou régnait un optimisme vis-à-vis du capitalisme, une remise en cause de la profession de designer s'est installée dans la société à la suite des manœuvres de propagandes, et de la diffusion massive de messages publicitaires faisant la promotion de produits nocifs pour la population. Après cela, le designer a été et reste perçu comme un acteur devant choisir entre propagande et communication décrit comme devant :« utiliser sa maîtrise des codes pour tirer la société vers le haut »[23]. Le design graphique devant donc servir une cause que son designer soutien et comprend, jugée moralement« juste », et doit être travaillé de manière responsable. Ainsi, si la cible éducative regroupe un nombre varié de personnes, le rôle du designer est de ne pas discriminer ou mettre de côté d'une manière ou d'une autre ces individus.

23. Karen Brunel Lafargue, *Le designer graphique et les sens de la responsabilité. Étude descriptive de la modélisation morale du praticien*, 2018, p. 63. Basé également sur les propos de A. Fuad-Luke, *Design Activism: Beautiful strangeness for a sustainable world: Earthscan*, 2009.



Plateforme *Social Design*, 2015.
Plateforme ayant pour objectif de mettre en avant la pratique responsable des métiers du design et de l'architecture.

2.
Les solutions

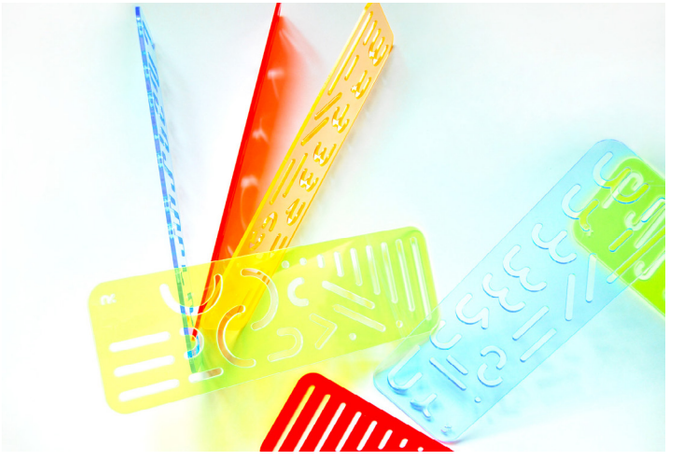
Mais alors quelles solutions le designer graphique peut-il apporter à son échelle ?

Le designer graphique ne peut solutionner tous les soucis, mais son rôle reste tout de même un rôle de conception, et il est entendu par ce terme qu'il est de son devoir de réfléchir à des solutions si toutes fois il en a à sa portée. Dans le domaine de l'éducation, l'illustratrice et auteure Pénélope a par exemple construit un objet éditorial adapté aux jeunes aveugles et sourds, qui devaient apprendre le lexique de la nature. Elle a alors fabriqué de toutes pièces et produit cet objet en association avec l'institut national de jeunes sourds et un groupe de jeunes aveugles. Un objet qui retrace ce champ lexical grâce à des illustrations imprimées en gaufrage sur un papier épais et texturé, choisi pour sa présence tactile, permettant l'insertion de ces personnes handicapées dans un sujet d'apprentissage classique, tout en conservant un aspect graphique élégant [24]. Ce n'est qu'un cas d'exemple dans lequel le design graphique répond à une problématique d'inclusion, mais ce ne sont pas les recherches à ce sujet qui manquent, un grand nombre de designers cherchent des solutions d'inclusivité pour tous types de sujets, et progressent chaque jour en apportant de nouvelles idées. Le designer graphique a donc bel et bien un rôle à jouer et des solutions à apporter dans cette accessibilité commune, que ce soit en illustrant ses propos graphiquement[25], ou en jouant sur le sensoriel de ses supports comme l'a fait l'illustratrice Pénélope.

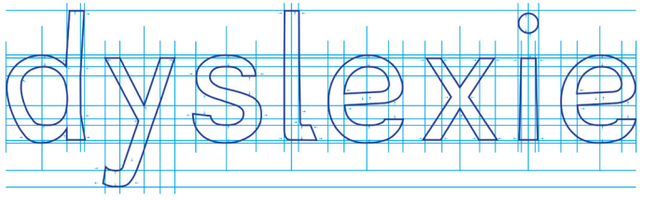
24. Pénélope, *La nature au bout des doigts*, Paris, Les grandes personnes, 2021.

25. Lors de la pandémie du Covid-19 en 2020, le gouvernement a produit des attestations de déplacement adaptées, avec des représentations graphiques pour aider les personnes ayant des difficultés de lectures à donner les raisons de leur sortie.

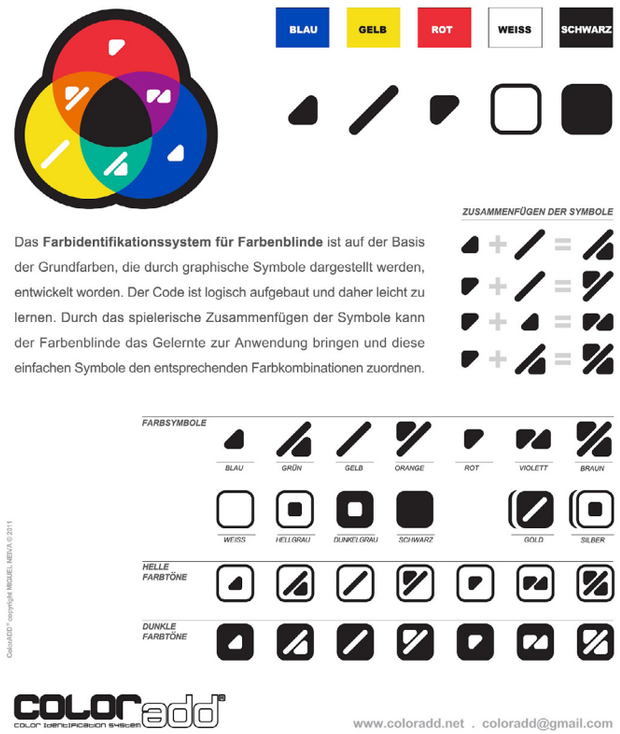
Pénélope, *La nature au bout des doigts*, 2021



Éloïsa Pérez, *Prélettres*, 2014



Christian Boer, *Le Dyslexie*, 2008



Miguel Neiva, *ColorAdd*, 2012

CONCLUSION DU MÉMOIRE

LE DESIGN GRAPHIQUE COMME SUPPORT DE PÉDAGOGIE

Réponses à la problématique
et ouverture sur le projet de diplôme

Conclusion

Le design graphique est donc un outil de transmission qui s'illustre à travers les supports dont il permet la conception et la sémantisation.

Dans le cadre scolaire il permet une bascule des hiérarchies et un accompagnement plus efficace, permettant d'adapter un enseignement selon sa cible et son message. Il permet une transmission optimisée des savoirs qu'il va traiter, et pourra guider les élèves vers l'application de ce savoir. De plus, on peut considérer le design graphique comme un des seuls outils de médiation qui serait polyphonique, permettant une lecture accessible à tous.

Cependant, on sait que le rapport à l'apprentissage est très inégalement réparti en France. Par exemple, on sait que les classes populaires souffrent plus de difficultés scolaires dans le domaine des apprentissages du verbal[26]. La question de l'apprentissage ne passe donc pas que par des rapports matériels, mais également par la distribution des ressources culturelles. Mon projet de fin d'année sert donc à montrer qu'à travers d'autres types de langages (musicaux, visuels…etc.) on peut travailler et apporter des solutions a des élèves qui sont censés être désavantagés.

26. Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire, Cohésion sociale, famille, solidarités, Décembre 2012, p. 2.

Bibliographie

Zouhiri Mounia & Moulay Hadj Rabea, *L'exploitation de l'image comme support didactique dans l'enseignement du FLE*, 2015-2016

Bruinsma Marc, « Le design est-il social ? », *Graphisme en France N°27*, Montreuil, CNAP, 2021

Michel Serres, *Petite Poucette*, Paris, Le Pommier, 2012

Françoise Waquet, *L'ordre matériel du savoir*, Paris, CNRS Éditions, 2015

Éloïsa Pérez, « Les affichages scolaires, supports graphiques pour une pédagogie par l'image », *Étapes: N°266*, Paris, Étapes: Éditions, 2022

Éloïsa Pérez, *La salle de classe, un objet graphique ?*, Lyon, Éditions 205, 2021

Éloïsa Pérez, Le discours des formes : supports et enjeux de la transmission des savoirs à l'école, *Graphisme en France N°27*, Montreuil, CNAP, 2021

Pierre Mœglin, *Outils et médias éducatifs*, Grenoble, PUG, 2005

Annick Lantenois, *Le Vertige du funambule*. Le design graphique, entre économie et morale, Paris, B42, 2010

André Berge, *Pour l'éducation nouvelle*, Nancy, Berger-Levrault, 1968.

Karen Brunel Lafargue, *Le designer graphique et les sens de la responsabilité. Étude descriptive de la modélisation morale du praticien*, 2018, p. 63. Basé également sur les propos de A. Fuad-Luke, *Design Activism: Beautiful strangeness for a sustainable world: Earthscan*, 2009.

Pénélope, *La nature au bout des doigts*, Paris, Les grandes personnes, 2021.

Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire, *Cohésion sociale, famille, solidarités*, 2012, p. 2.

Table des matières

Introduction 7

I. Design graphique et pédagogie 13

1. Une hiérarchie accompagnatrice 14

2. L'image : le support le plus représenté 16

II. Design graphique et pédagogie 19

1. Dans quel but ? 20

2. Comment sont-ils codifiés ? 22

III. L'accessibilité dans l'enseignement 19

1. La responsabilité du designer graphique 34

2. Les solutions 36

Conclusion 43

Bibliographie 46

Colophon 50

Colophon

Achevé d'imprimer et relié à en Janvier 2023 par
LE DUFF Maël, à Noisy-le-Grand, France.

Conception éditoriale, design graphique :

LE DUFF Maël
leduff.mael@gmail.com

Typographies :
La mise en page est composée avec les caractères

Sofia Soft (Titres)
Graphik (En-têtes)
Geneo Std (Corps)

Respectivement dessinées par :

GOURVAT Olivier
SCHWARTZ Christian
ELBAZ Stephane

Distribuées par :

Adobe fonts
MacOS