Design
Arts
Médias

Entretien avec David Bihanic (2019)

Yann Aucompte

2023-06-19

Yann Aucompte[1] : L'époque de vos études était un peu une période dorée de l'art numérique et du design multimédia ?

David Bihanic[2] : Je le crois, en effet. Aux États-Unis les choses avançaient très vite comme vous le savez. En France, une dynamique de recherche – laquelle embrassait notamment le numérique – commençait encore lentement à « infuser » la pratique du design, et inversement. La perspective d'une union véritable entre création et recherche en design semblait possible : s'agissait-il alors de traiter de sujets « autres », disons à certains égards plus appliqués, sans rien concéder de l'exigence conceptuelle, théorique. A noter que les techniques et technologies du web gagnaient alors en maturité/capacité/possibilité, des « ouvertures »créatives nouvelles pointaient presque chaque jour. Des personnalités ou figures comme John Maeda[3], Yugo Nakamura[4], Joshua Davis[5] étaient très inspirantes pour moi. Ils dévoilaient de nouveaux registres d'interaction à l'écran ; la programmation apparaissait tel un terrain de jeu absolument formidable. C'était exaltant, enthousiasmant… Macromedia Director, Flash[6] ensuite… Une révolution à cette époque… Je me permets une anecdote : avec un ami, nous étions encore étudiants aux Beaux-Arts de Rennes, nous avions été chargé de faire le site de l'architecte Jacques Rougerie en *Full Flash*. L'agence en charge de la mission n'avait pas trouvé d'autres plus capables que nous pour le faire [sourire]. Nous y avions travaillé jour et nuit et avions livré un site assez audacieux pour l'époque. Nous avions 0 contrainte, presque *No-Brief*. Tout nous semblait alors possible sur ce grand « terrain vague » que représentait le Numérique [sourire]. J'en discutais, il y a peu, avec mes collaborateurs et amis du studio Trafik[7], Joël et Pierre Rodière ; nous avons quasiment le même âge. Nous emportons, par certains côtés, une même nostalgie de cette période d'effervescence…

Y.A : Votre formation est artistique ? Vous semblez très inspiré par le modernisme et le fonctionnalisme ?

D.B : Le terrain de ma pratique plastique au Beaux-Arts de Rennes m'a amené à fréquenter des domaines/champs assez différents. François Perrodin était mon directeur de diplôme à cette époque ; avec le recul, je mesure son influence, trouvant aujourd'hui à mon tour à m'inscrire, en un certain sens, dans la filiation de l'art concret, des modernes : de Theo van Doesburg à François Morellet, à Aurelie Nemours, Vera Molnár, en passant évidemment par Max Bill… Les architectes modernes n'étant évidemment pas très loin ; j'ai toujours été admiratif de l'œuvre de Mies van der Rohe, également de Tschumi, de Louis Kahn, de Perret plutôt que de Le Corbusier, de Mallet-Stevens et Prouvé, etc.… Je viens de là, en quelques sortes. Je veux dire que ma formation, mes références reposent sur ce qui aura fondé ces modernités artistiques en Europe et aux US… J'avais une sensibilité au minimalisme à la Judd. Je conserve un attachement pour l'épure, la forme nette… Une certaine économie des formes, en somme…

Y.A : Quelle est la place des théories philosophiques dans votre travail ?

D.B : Je découvre à cette époque la philosophie analytique et celle de Goodmann. Ce sont des pensées/travaux importants pour mon travail encore aujourd'hui. Je rencontre alors, à Rennes toujours, Roger Pouivet[8], le traducteur de Goodman. Je le lisais avec beaucoup d'intérêt et d'appétit. J'ai également beaucoup lu Heidegger à cette même période. Il y avait par ailleurs des textes d'auteurs qui étaient pour moi des points de réflexions et des points d'appui théorique. Il y a aussi tous les textes orientés sur le métier et la conception qui sont arrivés plus tardivement. Mon regard critique n'était pas encore bien formé, aussi avais-je le sentiment d'y trouver des descriptions justes sur la conception-création et la mise en forme, en particulier sur le respect des équilibres. Encore aujourd'hui je ne me sens pas pleinement théoricien mais praticien participant d'un effort de théorisation de son propre champ/domaine. Je suis impliqué dans une pratique qui s'accompagne ou s'appuie sur de la théorie et, se faisant, parviens à y contribuer... En ce moment je suis sur des textes qui essayent de donner un cadre de réflexion théorique à des pratiques de design d'avant-garde ou résolument contemporaines. J'ai l'impression que c'est la pratique qui m'offre des terrains théoriques, non l'inverse. À cette époque, je n'étais pas encore dans l'analyse

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:44:02, depuis le 216.73.216.51

des pratiques. Ce n'est que plus tard que j'ai relié les questions pratiques et les problèmes liés à l'information. Les écrits de Heidegger m'ont permis, en effet, de mettre en exergue la question de l'être au monde, des existentiaux, du rapport à l'espace et à l'habiter contemporain, que je rapprochais, dans ma thèse, des nouvelles mises en forme cartographiques, réseautiques/réticulaires, etc.

Y.A : Ce qui peut paraître contradictoire avec la technophobie que l'on prête à Heidegger. Vous semblez plutôt manifester un intérêt pour les techniques ?

D.B : Il était en quelques sortes intéressé à la technique comme « dévoilement », touchant à sa valeur, à son essence, et résolument contre un certain devenir moderne, celui d'une toute puissance. J'y trouvais matière à réfléchir en des voies plus riches qu'une technophobie simpliste... Il y a assurément, en ressources ou matériels, dans la pensée de Heidegger de quoi penser et repenser le technologique aujourd'hui, sa place parmi nous. Quand bien même cela serait le faire penser, parfois, à l'envers, contre lui-même [sourire]. On n'est pas là dans l'accompagnement naturel, si je puis dire, que Simondon prête aux techniques. L'étant chez Heidegger est un concept qui offre de se situer, de situer également les choses et d'interroger, d'une autre manière, leurs divers modes d'existence. L'œuvre de Simondon aura, elle aussi, composé une lecture importante pour moi ; contrairement à aujourd'hui, il n'était pas tant lu durant ces années, sauf outre-Atlantique où des cercles de lecteurs existaient. En France, à part Bernard Stiegler[9], peu de gens le citaient, l'étudiaient vraiment. La mécanologie m'a marqué. Même encore aujourd'hui plusieurs de mes préoccupations s'y rattachent. Mes références théoriques pourraient vous paraître très contrastées, je préfère y voir la marque d'un certain éclectisme.

Y.A : Dans votre cursus, quels sont les théoriciens, philosophes, ou idées qui vous ont marqué ?

D.B : Je me souviens de cours sur Levinas, sur la notion ou concept « d'altérité ». J'ai lu Wittgenstein, avec beaucoup de naïveté. J'ai eu comme une phase conceptuelle. J'avais le sentiment d'y trouver des rythmiques ou des mécaniques intellectuelles utiles dans mon travail… Sorte de gymnastique de la pensée, voyez. J'étais assez admiratif de cette qualité littéraire, comme chez Pascal. Je trouvais la langue formidable. J'ai dévoré quelques textes, qui m'avaient bien fait prendre conscience qu'il existait une qualité d'écriture indispensable à la production intellectuelle. En lisant Foucault, il y a eu le sentiment d'une dureté du texte. Dureté que l'on a un peu perdue. Certains éditeurs disent qu'il n'y a plus de lecteurs pour ces livres-là. Que le texte ne se livre pas aussi facilement me semblait être l'effort nécessaire, le prix à payer. Perec et Queneau étaient peut-être plus intéressants sur l'écriture. Mais Wittgenstein c'était plutôt sur la capacité à former une pensée et le langage qui va avec (comme chez Heidegger, du reste). Il y avait des liens avec ma pratique, à l'époque il y avait ce CD-Rom sur Perec, qui résonnait avec les travaux de Muntadas[10]…

Y.A : Dans quelle mesure ces idées ont impacté votre pratique de designer ?

D.B : Il y a cette économie des moyens dont je vous parlais à l'instant, qui me semble très importante. Travailler en réduction. Le professeur de sculpture aux Beaux-Arts nous apprenait à retrancher la matière. Il fallait réussir à retrancher et à garder l'essentiel. J'avais le souci du maintien dans l'économie des moyens. J'ai relu des entretiens de Prouvé, que j'aime beaucoup par son rationalisme. Il prône la mise en avant de la technique pour ses capacités : ne pas s'encombrer de formes bavardes, s'environner, se distancier. Ce souci est proprement fonctionnaliste, avec un souci de la qualité spécifique des matières. Après j'ai eu des lectures comme Jacques Bertin[11], qui est un des sémiologues graphiques dans le champ du design graphique des données. D'une façon qui n'est pas fortuite, il a posé les bases de la représentation de données. On le cite souvent : Mackinlay[12], Shneiderman[13] et d'autres sont repartis des thèses de Bertin. Chez Bertin il y a une boîte à outils étonnante, un système très efficace... Des gens pour qui la dimension esthétique qui se dégage des images est la synthèse de beaucoup d'ajustements...

Y.A : Il y a comme un retour à ces théories fondatrices du design en ce moment ?

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:44:02, depuis le 216.73.216.51

D.B : Absolument et c'est tant mieux. Pour ma part, je mène actuellement un travail d'écriture traitant de l'histoire et actualité de l'enseignement du design, en référence avec le Bauhaus, les Vkhoutemas, le New Bauhaus, Ulm, ou encore l'Institut de l'environnement. Plusieurs acteurs disent aujourd'hui enseigner le design différemment parce que celui-ci a changé de missions, de rôle... Certes, mais qu'en est-il foncièrement ? Quelles sont ces changements de méthodes, de pratiques de l'enseignement ? Quelle est la part de nouveau et celle de ce qui apparaît encore fondamentale ? À quoi on tient et qu'est-ce qui tient, dirait Huyghe ? J'ai le sentiment, en relisant les textes de Gropius, d'Itten ou de Moholy-Nagy qu'il y a des choses posées, une épaisseur, une attention à la formation de l'individu, qui devrait compter aujourd'hui encore. Il y a eu des prises de position fondatrices, sur l'art et l'industrie, que l'on a mises parfois sous cloche. Nous n'avons pas pour autant approfondi, aussi largement que nécessaire, ces fondamentaux. Je pense qu'il faudrait parfois repartir de ce qui s'est fait. De ce moment moderne fondateur et lui reconnaître une influence importante sur les lignes directrices du design et ses terrains actuels. La jeune génération ne méconnaît pas ces références. En revanche, elle ne paraît pas emporter la volonté de réexaminer la dimension conceptuelle qui la soutient. Les jeunes designers sont plus directement intéressés à chercher et trouver des réponses qu'importe d'où elles proviennent, comme mus par une volonté de solutionner des problèmes d'aujourd'hui, dans l'urgence d'aujourd'hui : environnementale ou écologique. Il y a moins cette volonté de se projeter, c'est vrai que l'on n'est pas après-guerre, le monde n'est plus à construire mais à maintenir comme en l'état…

Y.A : Jean Prouvé est une figure importante ?

D.B : Prouvé est une figure importante pour moi, avec sa modestie, son talent, sa justesse et son éthique. Matali Crasset narrait il y a peu des visites qu'elle a pu faire des maisons Prouvé. Elle trouvait qu'il était admirable, dans son renoncement ou refus de pactiser avec une certaine économie. Il y a Mallet-Stevens aussi en architecture avec qui Prouvé a beaucoup collaboré. De manière générale, cette période est pour moi déterminante. Mies Van der Rohe ne parlait pas forcément en de très bons termes du design, mais il a compris tellement de choses sur l'architecture que cela éclaire aujourd'hui encore la voie du design. Il me semble qu'il fait partie des figures totémiques du champ. Parmi les pratiques contemporaines, il y a Jean-François Dingjian et Eloi Chafaï[14], dans le domaine du design produit. Ils ont une manière de dessiner les produits que je trouve d'une justesse et d'une qualité plastique forte. C'est amusant parce que Dingjian a aussi fait une formation artistique, à Saint-Étienne. Il a appris le design en école d'Art. Il était en cours avec des apprentis artistes, il n'est pas d'ailleurs pour une désunion des arts et du design. Il connaît les origines historiques du design. Il y a de la porosité, y compris dans l'apprentissage des fondamentaux...

Y.A : Que pensez-vous du graphisme d'auteur ?

D.B : Je ne dirai pas que j'ai une pratique de graphiste, mais le graphisme est partie constituante de mon travail. J'ai principalement investi le champ de la représentation-visualisation de données, du data design, qui reste un espace particulier. Cela m'offre un point de vue de biais sur la discipline tout à fait particulier. Il n'y a pas de projet que je mène dans lequel je ne me sens pas investi personnellement ou individuellement. Je n'ai pas là de revendications d'auteur, reste que je revendique faire des choix affirmant une large part de subjectivité. Notamment le travail que j'ai mené sur le trafic aérien, où j'ai choisi délibérément les lignes des plus grands volumes de fret, et qui abstrait un grand nombre de vols invisibles, pour privilégier les vols qui ont un volume plus important. Or le centre du monde est placé en Asie, pour accentuer un point de vue qui dirait que le centre du monde n'est pas là où l'on croit. A priori, il y a une vision déformée par rapport aux données et j'assume cette distance par rapport aux faits. Qui me fait mettre à part des données en avant au détriment d'autres, une position critique au regard de certaines autres représentations du monde. Les graphistes (et éditeurs graphiques) du Huffington Post, du NYT (R&D) sont de plus en plus minimalistes dans leurs infographies. Ils n'ont pas besoin d'appui textuel ou d'appui de commentaire. Ce sont des expressions simplifiées, dans des formes graphiques qui donnent à voir et à comprendre le monde. Elles ne nous disent pas tout, mais de manière indicielle nous montrent quelque chose sur le monde. Il y a un geste ou une posture qui pourrait sans doute s'apparenter à

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:44:02, depuis le 216.73.216.51

celle d'auteur dans cette organisation minimale des éléments. Parfois ce n'est presque rien, c'est juste un geste qui émane d'un principe d'objectivité. Une sorte d'équilibre qui consisterait à trouver un contexte d'exposition neutre mais, le choix n'est jamais neutre. En ce qui me concerne c'est à tous les niveaux, dans les jeux de données où je mets en évidence certaines données plutôt que d'autres. C'est aussi un geste d'auteur d'une certaine façon, y a-t-il du design qui ne serait pas soutenu d'une démarche et posture que je dirais subjectives alors revendiquées ? C'est quasiment indissociable du geste de design. Il y a une trajectoire donnée du projet en design qui ne va pas de soi, qui ne suit aucune ligne proprement projectile. Le concept même de signe est une dérivation du sens, donc une interprétation. C'est une inflexion auctoriale donnée : la construction du sens est une construction de la subjectivité. Partons du principe qu'il n'y a pas de pratique de design sans appropriation subjective. Donc partant de cette idée, peut-il y avoir des pratiques en design qui mettent à l'écart ces postures d'auteur, mais qui reconnaissent une pluralité d'acteurs, donc de sujets, du projet ? Question ouverte…

Y.A : Que pensez-vous du Libre et du travail sur l'Open source dans le design graphique ?

D.B : Ces deux notions arrivent aujourd'hui en force (libre et ouvert), en effet, même si tout était déjà là depuis fort longtemps. Cependant ces dernières années c'est plus prégnant et revendiqué. Je trouve ça encourageant. Il est sans doute aujourd'hui urgent de retrouver la voie d'une certaine capacité à innover, inventer librement (sans contraintes ou injonctions économiques) avec les technologies. Il y a une modernité quasi avortée ou mort-née qui remonte aux années 1950-1960 et dont la culture du libre apparaît comme le moyen nouveau d'en accomplir les potentiels... Cette capacité à offrir toutes les valeurs de libération, d'outils critiques pour voir et penser le monde. Cette amélioration du construire et penser ensemble, ce projet auquel beaucoup de nos contemporains ne croient plus, sans doute faut d'un accaparement économique des géants du numérique. Cette culture du libre est sans doute une manière de retrouver un certain pouvoir de faire et d'inventer (ensemble). Il en va d'une réouverture créative et re-capacitation des usagers. Logique assez bien décrite par Stiegler et d'autres. Les GAFA ont produit un modèle qui enferme et épuise toutes les possibilités… Tout l'enjeu réside, me semble-t-il, dans cette tentative de libération, dans cette échappatoire possible…

Y.A : Le design favorise les usages imposés sur la liberté et la créativité des pratiques ? Que pensez-vous de l'école du scénario d'usage ?

D.B : La notion d'usage est problématique, je crois, et ce à bien des égards, car tout objet aura été longtemps et reste encore pensé dans un rapport de prescription d'usage. Dans tout objet constitué ne s'y trouve souvent qu'une certaine programmation fonctionnelle projection de l'utile. Mais ce n'est jamais là l'ensemble des pratiques de l'objet, tout au moins pour les plus intéressants d'entre eux. Une part est impensée par le concepteur, c'est ce qui fait la qualité de l'objet. Comment penser un objet pour déterminer ce qu'il va faire ? Il est de toute manière conduit par ce chemin, sans qu'il se résume à ce qu'on attend de lui. C'est vrai que la notion de libre dans les logiciels sous-entend qu'il est censé être tout sauf ce qu'il offre d'emblée. Il est bien plus que ce qu'il offre. C'est une déclaration d'intention puisque rien n'est fait, mais tout est à faire, tout est possible. Il a aussi des outils qui parfois sont mauvais pour le design. Le scénario d'usage n'est pas vraiment un outil issu du design. Lui convient-il ? J'en doute beaucoup. Beaucoup se sont dit «on va prévoir/anticiper les usages» ou on va «imposer les usages». C'est impensable et plusieurs personnes mettent le doigt dessus aujourd'hui… Comment voulez-vous concevoir un usage ? ça n'a aucun sens. C'est le résultat d'une relation singulière, particulière avec l'objet. Ce n'est sûrement pas quelque chose sur laquelle on a une action possible ou si c'est le cas, quelque part on échoue. Sinon on fait du Google Home, on constitue des boîtes noires, on enferme des propriétés. C'est le contraire de ce que voulait faire Dieter Rams (une icône pour Apple). Dans les objets boîtes noires que va-t-on faire fonctionner ? Avec ces objets nous ne sommes pas grand-chose au regard de tout le potentiel que l'objet recèle en son sein et dont nous avons laissé la propriété… Vaste question ou problème, n'est-ce pas ?

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:44:02, depuis le 216.73.216.51

1. Yann Aucompte est docteur en esthétique et sciences des arts de l'université Paris 8 est membre du collectif Arts Écologies Transitions, il est professeur agrégé de Design et Métiers d'art, DNMADe Graphisme, design du livre et de l'édition ; Narration et médiation scientifiques par le design graphique et l'illustration Lycée Jean-Pierre-Vernant, Sèvres (92), France
2. Retranscription écrite par David Bihanic. Après un Baccalauréat A3 Arts Plastiques (Lycée Grand Air à La Baule), David Bihanic entre aux Beaux-Arts de Rennes. Il sort diplômé (DNSEP) en 2000 avec un projet à la croisée des arts et du design numériques. Il poursuit ses études et obtient en 2001 un DEA à l'Université Rennes 2 (sous la direction de Jacques Sato). Il entrera en thèse la même année (2001) à Paris 1 Panthéon-Sorbonne (sous la direction de Pierre-Damien Huyghe). En parallèle, il exerça comme designer graphique et designer d'interaction en agence de design ainsi qu'à Thomson R&D.
3. John Maeda (1966—) est un designer numérique et un enseignant. Il a présidé la Rhode Island School of Design. Il est Executive Vice President/Chief Experience Officer à Publicis Sapient. Il est connu pour ses nombreuses expositions et ouvrages sur le design numérique.
4. Yugo Nakamura (1970—) est un webdesigner japonais, connu pour ses explorations graphiques produites par des langages de programmation, mais également pour ses livres.
5. Joshua Davis (1971—) est un designer et artiste numérique américain. Il s'est fait connaître avec son site *Praystation.com* qui proposait des expérimentations sur le logiciel Flash, de Macromedia, dont le code source était disponible en open-source.
6. Macromedia Flash, et Macromedia Director étaient deux logiciels de la firme Macromedia. Director était dédié à la conception de CD-Rom et Flash aux sites internet. Leurs interfaces se caractérisaient par leur grande interopérabilité entre différents métiers (développeurs, graphistes, animateurs, etc.). La facilité d'accès au développement a permis à de nombreux graphistes d'expérimenter de nouvelles modalités d'interactions sur les sites web notamment. Flash est alors utilisé pour des sites Full Flash jouant d'interactions et d'animations pas toujours compatibles avec les bonnes règles instaurées par les UX designers. L'émergence d'un web 2.0 et plus commercial, d'une faible compatibilité avec Google, les problèmes de sécurité et d'un renforcement de normes W3C a rendu le logiciel peu attractif dans le monde du développement web. En 2010, Steve Jobs confirme son hostilité vis-à-vis du logiciel, qu'il avait déjà rendu incompatible avec ses Iphones en 2007 pour cause de consommation de ressource GPU. Le logiciel est pourtant toujours utilisé pour réaliser les bannières publicitaires animées. Le plugin permettant de lire des fichiers flash est définitivement abandonné en 2017. Le logiciel est racheté par Adobe en 2005, il est aujourd'hui dans la suite Adobe sous le nom d'*Animate* et sert principalement à la réalisation de prototypes.
7. Trafik est un atelier de design graphique créé en 2007, à Lyon, par Pierre Rodière (graphiste), Joël Rodière (programmeur et développeur multimédia), Julien Sappa (graphiste) et Damien Gautier (dessinateur de caractère typographique). Ils répondent à des commandes dans le champ du design graphique, du webdesign et de l'art numérique dans le milieu de la culture.
8. Roger Pouivert (1958—) est enseignant chercheur spécialisé en esthétique et en philosophie de l'art.
9. Bernard Stiegler (1952—2020), philosophe, militant et dirigeant d'institutions français. Sa pensée traite des mutations sociales, psychologiques et politiques apportées par les systèmes techniques numériques. Il est directeur de l'Ircam de 2002-2006. Il fonde l'Institut de Recherche et d'Innovation au centre Pompidou en 2006 et co-fonde Ars Industrialis en 2005.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:44:02, depuis le 216.73.216.51

10. Antoni Muntadas (1942—) est un artiste de l'art multimedia, d'origine espagnol. Il a enseigné au MIT.
11. Jacques Bertin (1918—2010) était un cartographe qui a développé un travail de synthèse du vocabulaire graphique cartographique appelé « sémiologie graphique ». Il a travaillé avec des chercheurs en sciences humaines à l'EHESS où il devient directeur du Laboratoire de Cartographie, qu'il dirige jusqu'à sa retraite en 1985.
12. Jock D. Mackinlay (1952—), est un chercheur en visualisation de données américain. Il travaille d'abord dans l'analyse de données bancaires puis il rejoint Xerox Park en 1986 avant de devenir chercheur.
13. Certainement Ben Shneiderman (1947—), chercheur émérite en visualisation de données, interface homme-machine, et intelligence artificielle américain.
14. Jean-François Dingjian (1966—) et Eloi Chafaï (1979—), deux designers français, sont les fondateurs de Normal Studio, un atelier de design industriel. Ils travaillent autant sur des projets de commande que des projets manifestes. Ils prônent un fonctionnalisme et un minimalisme qui s'intéressent aux modes de production.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-16 01:44:02, depuis le 216.73.216.51