BIENNALE DU DESIGN GRAPHIQUE 2027

Lilas Travers B2
Tendance graphisme

Aujourd’hui, une grande partie des images que nous voyons sont pensées pour fonctionner rapidement :

↪ *attirer l’attention ,*
↪ *être lisibles immédiatement ,*
↪ *performer sur les réseaux ,*
↪ *s’adapter à tous les formats.*

Cette logique d’optimisation influence progressivement les codes du graphisme contemporain.
On retrouve souvent :

↪ *les mêmes compositions ,*
↪ *les mêmes hiérarchies ,*
↪ *les mêmes typographies ,*
↪ *les mêmes systèmes visuels.*

À force de vouloir être efficaces et universelles, certaines images deviennent presque i nterchangeables.

À travers ce projet, j'ai voulu questionner cette standardisation visuelle en imaginant un système d'affiches qui pousse ces logiques d'optimisation jusqu'à l'absurde.

Marshall McLuhan
“Le médium est le message.”
Le support et la forme influencent autant le message que le contenu lui-même.

La Société du spectacle
Livre de Guy Debord
Réflexion autour d’une société dominée par les images et les représentations médiatiques.

LE GRAPHISME COMME FILTRE



Comment le graphisme influence-t-il notre manière de regarder une information ?

Concept

Pour ce premier axe, je me suis intéressée à la manière dont le graphisme peut orienter notre regard et influencer notre lecture d'une image.
Aujourd'hui, nous sommes constamment confrontés à des systèmes visuels pensés pour guider notre attention : *interfaces numériques ; publicités ; réseaux sociaux ; affiches ; médias*.

À travers : *la hiérarchie ; le cadrage ; les contrastes ; la taille des éléments ; ou encore les parcours de lecture ;*

Le graphisme peut déjà modifier la manière dont une information est perçue.

Ce qui m'intéresse dans cette piste, c'est de rendre visibles ces mécanismes visuels souvent invisibles au premier regard.



Inspirations & références

David Carson

Je me suis inspirée de son travail pour les compositions déconstruites et les lectures volontairement perturbées.

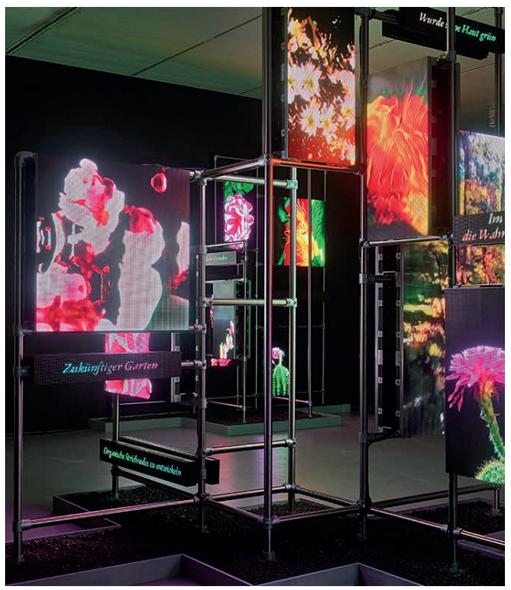
Hito Steyerl

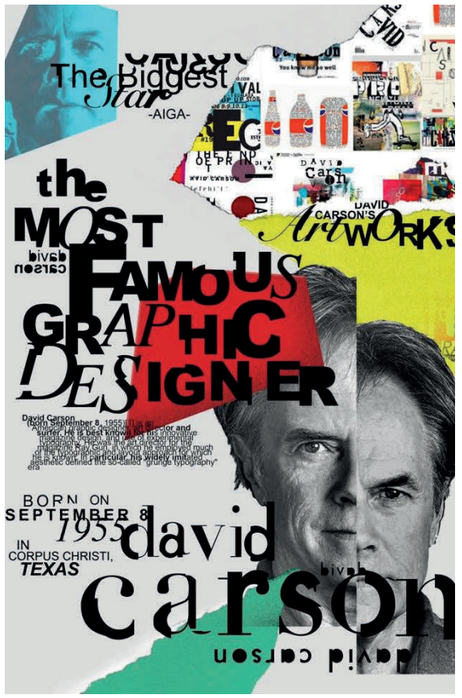
Pour ses réflexions autour des images numériques, de la visibilité et de la circulation de l'information.

Barbara Kruger

Pour son utilisation du texte comme élément de pouvoir visuel et son rapport très direct aux médias.



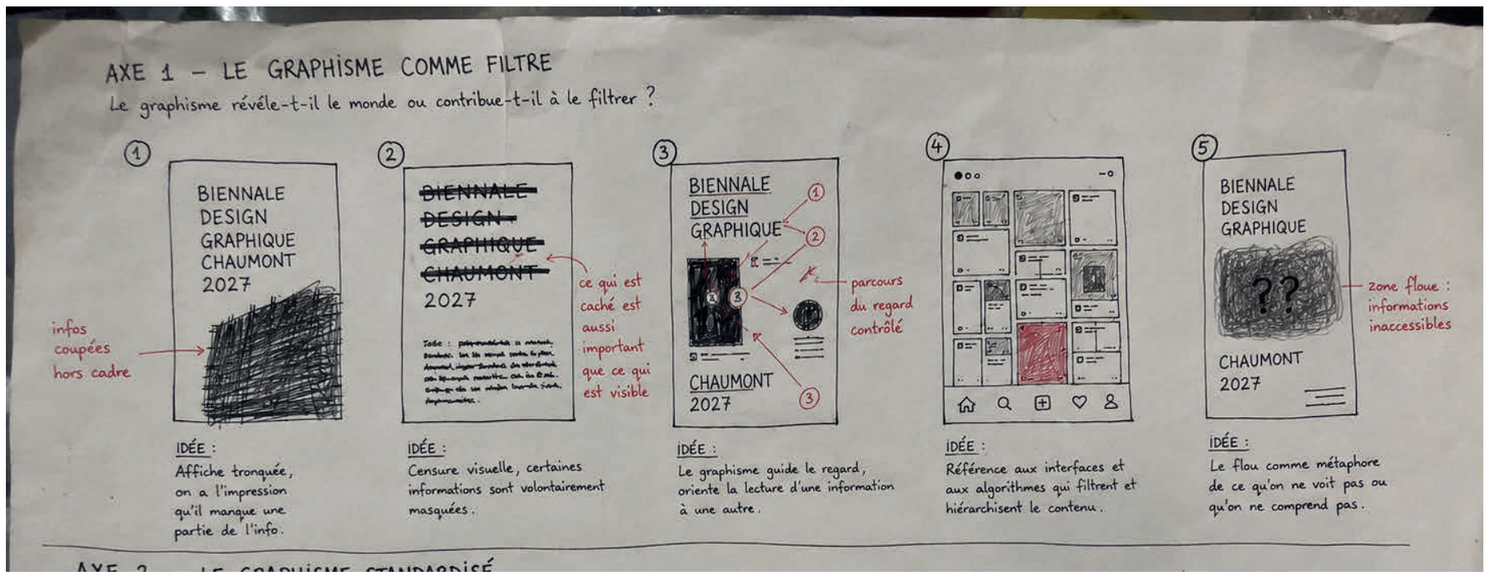




LE GRAPHISME COMME FILTRE

Comment le graphisme influence-t-il notre manière de regarder une information ?

Intentions graphiques



Les premiers croquis explorent plusieurs pistes autour du regard et de la hiérarchie visuelle.
J'ai commencé à tester : des compositions inspirées des interfaces numériques ; des systèmes de lecture visibles ; des parcours visuels guidés ; ou encore des affiches où certains éléments attirent volontairement l'attention plus que d'autres.

Ces premières recherches me permettent d'explorer la manière dont le graphisme peut influencer notre perception d'une information

Intentions graphiques

Pour cette piste, j'aimerais travailler autour :
des parcours visuels ; des systèmes de hiérarchie ; des regards guidés ; des interfaces ; des compositions éditoriales ; des annotations graphiques.

Je voudrais aussi intégrer des éléments qui montrent visuellement la manière dont l'œil circule dans une image :
flèches ; repères ; lignes ; zooms ; éléments mis en avant.

L'objectif serait de créer des affiches qui donnent la sensation d'une lecture dirigée ou contrôlée.

LE GRAPHISME OPTIMISÉ



Comment le graphisme pensé pour être efficace et universel finit-il par produire des images standardisées et interchangeables ?

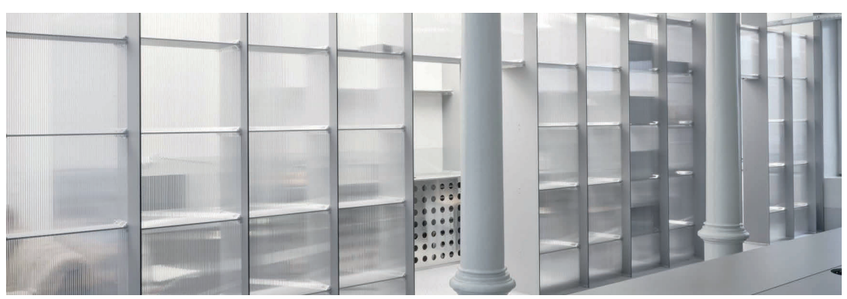
Concept

Pour ce deuxième axe, je me suis intéressée à quelque chose qu'on retrouve de plus en plus dans les images contemporaines : **la recherche permanente d'efficacité visuelle.**

Aujourd'hui, beaucoup de visuels sont pensés pour :
fonctionner rapidement ; capter l'attention ; être lisibles immédiatement ; performer dans les flux numériques ; s'adapter à tous les formats.

Cette logique produit progressivement des systèmes graphiques très similaires :
mêmes grilles ; mêmes compositions ; mêmes hiérarchies ; mêmes codes inspirés des réseaux sociaux et des interfaces numériques.

Ce qui m'intéresse dans cette piste, c'est de pousser cette optimisation jusqu'à l'absurde afin de montrer comment un graphisme pensé pour être universel peut finir par perdre sa singularité.



Inspirations & références

Wim Crouwel

Pour son travail autour des systèmes, des grilles et des compositions rationnelles.

Bureau Borsche

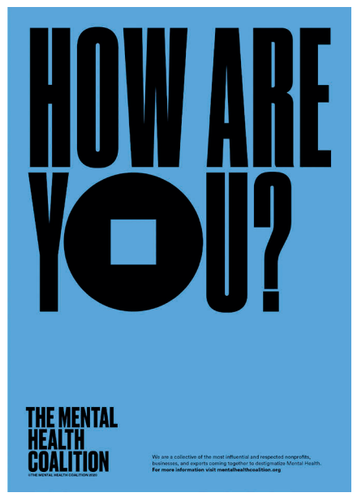
Pour l'esthétique graphique contemporaine très codifiée et minimaliste.

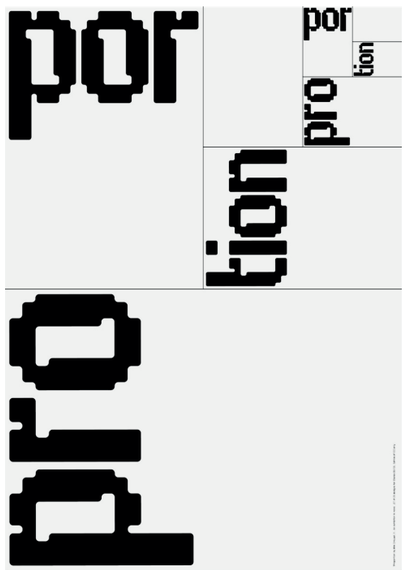
Pentagram

Pour les systèmes graphiques très structurés et universels utilisés dans la communication actuelle.

Stefan Sagmeister

Pour son approche plus expérimentale et humaine du graphisme.



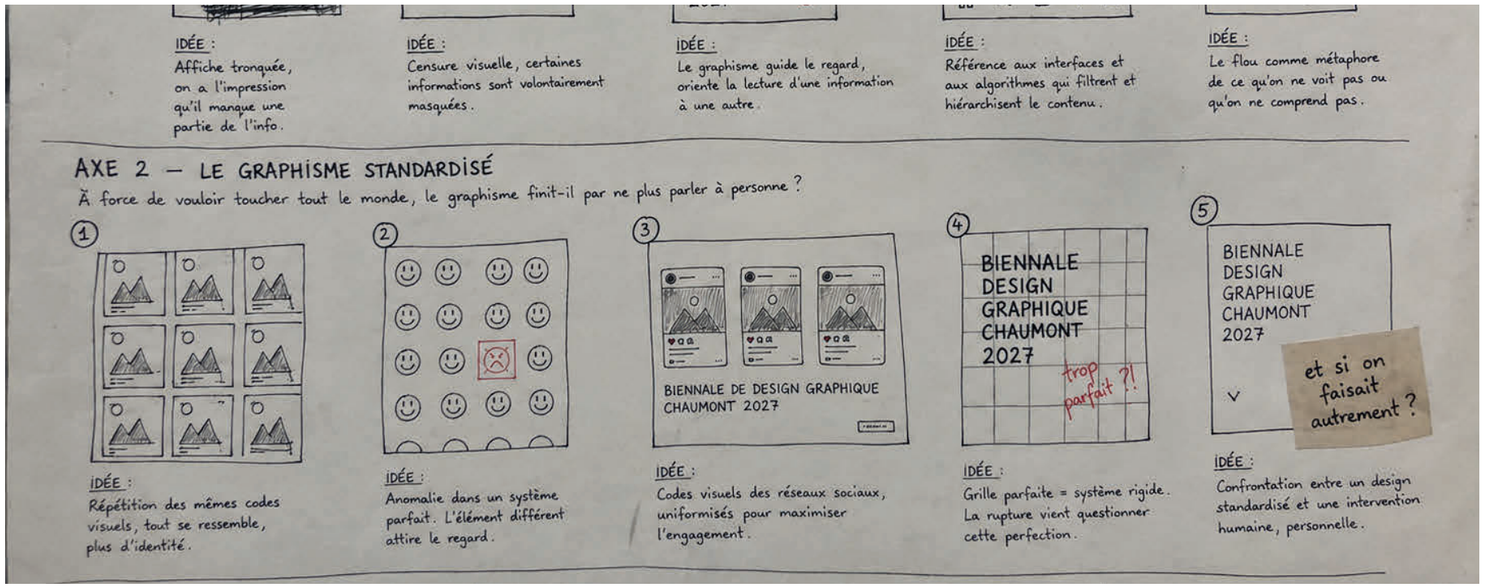




LE GRAPHISME OPTIMISÉ

Comment le graphisme pensé pour être efficace et universel finit-il par produire des images standardisées et interchangeables ?

Intentions graphiques



Les premiers croquis tournent autour de compositions répétées, de systèmes modulaires et d'interfaces qui se ressemblent toutes.

J'ai commencé à tester :
des affiches construites comme des templates ; des structures très rigides ; des répétitions visuelles ; ou encore des compositions volontairement trop propres et trop optimisées.

L'idée est ensuite d'introduire une rupture dans ces systèmes :
une erreur, un bug, un élément manuscrit ou une anomalie visuelle qui vient perturber l'ensemble.

Intentions graphiques

Pour cette piste, j'aimerais travailler autour de *la répétition; des grilles rigides; des systèmes modulaires ; des templates ; des compositions très propres et très optimisées.*

L'idée serait de reprendre les codes graphiques qu'on voit constamment aujourd'hui :
réseaux sociaux ; publicités digitales ; interfaces ; identités très minimalistes.

Puis de les pousser progressivement vers quelque chose de plus absurde, mécanique ou répétitif.

Je voudrais aussi intégrer des anomalies :
erreurs ; éléments manuscrits ; bugs ; ruptures dans les grilles ; perturbations visuelles.

**Ces ruptures permettraient de casser l'impression de
perfection et de montrer les limites de cette optimisation
graphique.**

RECHERCHES NUMÉRIQUES

axe 1 : créer des affiches qui manipulent la lecture.
axe 2 : montrer la répétition et casser le système.

INFORMATION FILTRÉE

Certains éléments attirent immédiatement l'attention pendant que d'autres passent au second plan.



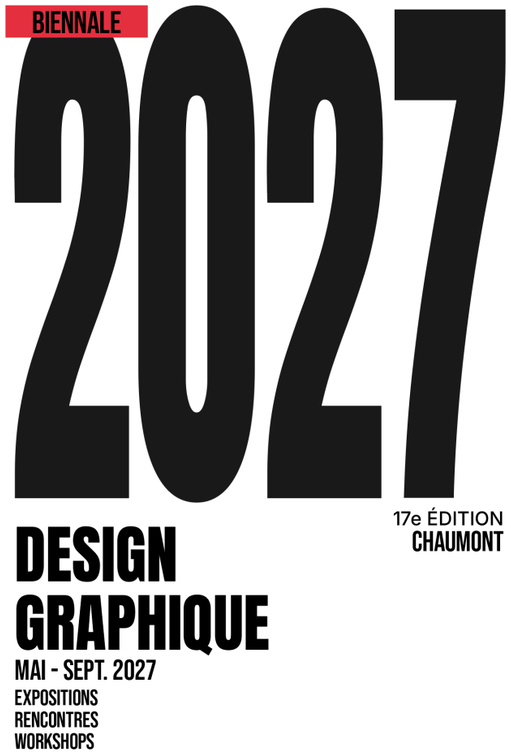
PARCOURS VISUEL

Le regard est guidé à travers la composition par différents repères graphiques qui orientent la lecture et la hiérarchie des informations.



HIÉRARCHIE FORCÉE

La composition crée une hiérarchie très forte qui influence immédiatement la manière dont l'information est perçue.

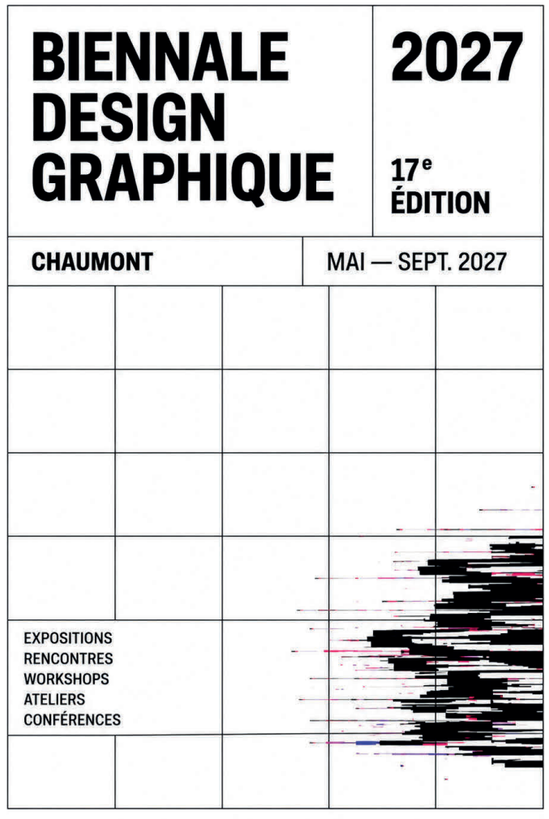


RECHERCHES NUMÉRIQUES

axe 1 : créer des affiches qui manipulent la lecture.
axe 2 : montrer la répétition et casser le système.

GRILLE

Composition construite sur une grille très stricte et rationnelle. Une erreur graphique vient casser cette impression de perfection et perturber le système visuel.



ESTHÉTIQUE OPTIMISÉE

Reprise des codes visuels très présents dans les interfaces et les visuels de startups : dégradés, grosses typographies, éléments marketing et compositions ultra lisses.



SYSTÈME RÉPÉTITIF

Création d'un système d'affiches presque identiques basé sur une même grille et une même structure graphique avec seulement quelques micro-variations.



AFFICHES FINALES

Cette affiche explore l'idée d'un graphisme devenu répétitif à force d'être optimisé pour être visible, efficace et adaptable à tous les formats.

Le système graphique est répété plusieurs fois avec différentes couleurs et quelques changements dans les textes afin de créer une sensation de surproduction visuelle et d'images qui se ressemblent toutes.

Toutes les affiches utilisent la même grille et la même structure, comme un système presque automatique.
J'ai aussi ajouté plusieurs petites variations :
couleurs ; contours ; placements ; glitches ; détails typographiques.

Ces différences permettent de simuler des bugs et des anomalies dans un système graphique trop parfait et trop contrôlé.



SYSTÈME RÉPÉTITIF

J'ai choisi l'axe **« Le graphisme optimisé »** car il questionne les codes visuels qu'on retrouve partout aujourd'hui, surtout sur les réseaux sociaux et les interfaces numériques.

J'ai créé un système d'affiches basé sur une structure répétitive, des grilles strictes et des compositions très contrôlées. Les variations de couleurs et les bugs graphiques permettent ensuite de casser cette impression de perfection et de montrer les limites d'un graphisme trop optimisé.

