



#1 Faire avec

Éditorial

55% **Logiciel culturel**
Lev Manovich

100% **Photoshop, un
synthétiseur visuel?**
Manon Bruet

10% **Culture hacker
et peur du WYSIWYG**
Eric Schrijver

0% **Re-typographe**
Thomas Bouville
& David Vallance

100% **« Merci, monsieur Adobe ! »**
Entretien avec
Etienne Robial

50% **L'outil et la méthode**
Pierre-Damien Huyghe

0% **Faire franchir un pas à une
technique**
Entretien avec
Pierre-Damien Huyghe

100% **Œuvrer avec les machines
numériques**
Sophie Fétro

100% **Licencier ès lettres**
Frank Adebliaye

34% **Turbulences dans
le cloud**
Nicolas Taffin

0% **Muriel Cooper,
Information Landscapes**
Noiwenn Maudet

67% **Monoïde**
Entretien avec
Raphaël Bastide

100% **Atelier #01 — Vecteurs**
Entretien avec Signes

0% **Workshops libres**
Entretien avec
Outils Libres Alternatifs

Glossaire

Colophon



BACK OFFICE

1

DESIGN
GRAPHIQUE
ET PRATIQUES
NUMÉRIQUES
GRAPHIC DESIGN
AND DIGITAL
PRACTICES

Back Office

Une revue annuelle entre design graphique et pratiques numériques, publiée par les Éditions B42 et Fork Éditions.

Qui?

E+K —

Élise Gay & Kévin Donnnot

Anthony Measure

Pourquoi une autre revue ?

Pourquoi « Back Office » ?



BACK COVER

DESIGN GRAPHIQUE, TYPOGRAPHIE, ETC.
GRAPHIC DESIGN, TYPOGRAPHY, ETC.
Yorgo Tloipas | Roland Barthes | Pierre Bernard
K Records | M/M (Paris) | Masanao Abe | Benoit Bonnemaison-Fitte
Otl Aicher | Marula | Matthieu Cortat, etc.



Quoi ?

**DESIGN
GRAPHIQUE**

**DESIGN
GRAPHIQUE**

**INTERFACES
HOMME/MACHINE**

**DESIGN
GRAPHIQUE**

**ARCHÉOLOGIE
DES MÉDIAS**

**INTERFACES
HOMME/MACHINE**

**DESIGN
GRAPHIQUE**

**ARCHÉOLOGIE
DES MÉDIAS**

TYPOGRAPHIE

**INTERFACES
HOMME/MACHINE**

**DESIGN
GRAPHIQUE**

**ARCHÉOLOGIE
DES MÉDIAS**

OPEN SOURCE

**INTERFACES
HOMME/MACHINE**

TYPOGRAPHIE

**DESIGN
GRAPHIQUE**

**ARCHÉOLOGIE
DES MÉDIAS**

OPEN SOURCE

**INTERFACES
HOMME/MACHINE**

**TYPOGRAPHIE
HUMANITÉS
NUMÉRIQUES**

**DESIGN
GRAPHIQUE**

**ARCHÉOLOGIE
DES MÉDIAS**

**RAPPORT CODE/FORME
OPEN SOURCE**

**INTERFACES
HOMME/MACHINE**

**TYPOGRAPHIE
HUMANITÉS
NUMÉRIQUES**

**DESIGN
GRAPHIQUE**

**ARCHÉOLOGIE
DES MÉDIAS**

**RAPPORT CODE/FORME
OPEN SOURCE**

HISTOIRE DU DESIGN

**INTERFACES
HOMME/MACHINE**

TYPOGRAPHIE

**HUMANITÉS
NUMÉRIQUES**

**DESIGN
GRAPHIQUE**

**ARCHÉOLOGIE
DES MÉDIAS**

**RAPPORT CODE/FORME
OPEN SOURCE**

**OUTILS
DE CRÉATION**

**HISTOIRE DU DESIGN
INTERFACES
HOMME/MACHINE**

**TYPOGRAPHIE
HUMANITÉS
NUMÉRIQUES**

DESIGN
GRAPHIQUE

ARCHÉOLOGIE
DES MÉDIAS

RAPPORT CODE/FORME
OPEN SOURCE

OUTILS
DE CRÉATION

HISTOIRE DU DESIGN
INTERFACES
HOMME/MACHINE

TYPOGRAPHIE

HUMANITÉS
NUMÉRIQUES

PHILOSOPHIE DE LA
TECHNIQUE

DESIGN
GRAPHIQUE

ARCHÉOLOGIE
DES MÉDIAS

RAPPORT CODE/FORME

OPEN SOURCE

DE CRÉATION

LOGICIEL LIBRE

HISTOIRE DU DESIGN

INTERFACES

HOMME/MACHINE

PHILOSOPHIE DE LA
TECHNIQUE

OUTILS

TYPOGRAPHIE

HUMANITÉS
NUMÉRIQUES

DESIGN
GRAPHIQUE

PROGRAMMATION
ARCHÉOLOGIE
DES MÉDIAS

RAPPORT CODE/FORME

OPEN SOURCE

DE CRÉATION

LOGICIEL LIBRE

HISTOIRE DU DESIGN
INTERFACES
HOMME/MACHINE

OUTILS

HUMANITÉS
NUMÉRIQUES

TYPOGRAPHIE

PHILOSOPHIE DE LA
TECHNIQUE

DESIGN
GRAPHIQUE

PROGRAMMATION
ARCHÉOLOGIE
DES MÉDIAS

RAPPORT CODE/FORME
DE CRÉATION

OPEN SOURCE
LOGICIEL LIBRE

HISTOIRE DU DESIGN
INTERFACES
HOMME/MACHINE

OUTILS
HUMANITÉS
NUMÉRIQUES

TYPOGRAPHIE

INTERACTIVITÉ

PHILOSOPHIE DE LA
TECHNIQUE

DESIGN
GRAPHIQUE

PROGRAMMATION
ARCHÉOLOGIE
DES MÉDIAS

PÉDAGOGIE

TYPOGRAPHIE

RAPPORT CODE/FORME
DES MÉDIAS

OPEN SOURCE

DE CRÉATION
OUTILS

HUMANITÉS
NUMÉRIQUES

LOGICIEL LIBRE

HISTOIRE DU DESIGN

INTERFACES
HOMME/MACHINE

INTERACTIVITÉ

PHILOSOPHIE DE LA
TECHNIQUE

DESIGN
GRAPHIQUE

PROGRAMMATION
ARCHÉOLOGIE
DES MÉDIAS

PÉDAGOGIE

TYPOGRAPHIE

RAPPORT CODE/FORME

OUTILS

HUMANITÉS

NUMÉRIQUES

OPEN SOURCE

DE CRÉATION

HUMANITÉS

NUMÉRIQUES

ESTHÉTIQUE

LOGICIEL LIBRE

INTERACTIVITÉ

HISTOIRE DU DESIGN

INTERFACES

HOMME/MACHINE

PHILOSOPHIE DE LA
TECHNIQUE

Ouverture internationale

Quel type d'auteurs ?

CRITIQUES

CRITIQUES

TYPOGRAPHES

DESIGNERS

CRITIQUES

TYPOGRAPHERS

DESIGNERS

CRITIQUES

INVENTEURS

TYPOGRAPHERS

DESIGNERS

CRITIQUES

INVENTEURS

TYPOGRAPHERS

INGÉNIEURS

DESIGNERS

CRITIQUES

INVENTEURS

PHILOSOPHES

TYPOGRAPHERS

INGÉNIEURS

DESIGNERS

CRITIQUES

PHILOSOPHES

TYPOGRAPHERS

INVENTEURS

HACKERS

INGÉNIEURS

DESIGNERS

CRITIQUES

INVENTEURS

HACKERS

PHILOSOPHES

TYPOGRAPHERS

SOCIOLOGUES

INGÉNIEURS

DESIGNERS

DÉVELOPPEURS

CRITIQUES

PHILOSOPHES

TYPOGRAPHERS

INVENTEURS

SOCIOLOGUES

HACKERS

INGÉNIEURS

DESIGNERS

DÉVELOPPEURS

CRITIQUES

PHILOSOPHES

TYPOGRAPHERS

INVENTEURS

HACKERS

JOURNALISTES

SOCIOLOGUES

INGÉNIEURS

**HISTORIENS
DESIGNERS**

DÉVELOPPEURS

CRITIQUES

PHILOSOPHES

TYPOGRAPHERS

INVENTEURS

HACKERS

JOURNALISTES

SOCIOLOGUES

INGÉNIEURS

**HISTORIENS
DESIGNERS**

DÉVELOPPEURS

CRITIQUES

PHILOSOPHES

TYPOGRAPHERS

INVENTEURS

ANTHROPOLOGUES

HACKERS

JOURNALISTES

SOCIOLOGUES

INGÉNIEURS

**HISTORIENS
DESIGNERS**

DÉVELOPPEURS

ARTISTES

CRITIQUES

PHILOSOPHES

TYPOGRAPHERS

INVENTEURS

ANTHROPOLOGUES

HACKERS

JOURNALISTES

SOCIOLOGUES

INGÉNIEURS

**HISTORIENS
DESIGNERS**

DÉVELOPPEURS

ARTISTES

CRITIQUES

PHILOSOPHES

TYPOGRAPHERS

ENSEIGNANTS

INVENTEURS

ANTHROPOLOGUES

HACKERS

JOURNALISTES

SOCIOLOGUES

INGÉNIEURS

**HISTORIENS
DESIGNERS**

DÉVELOPPEURS

ARTISTES

CRITIQUES

PHILOSOPHES

TYPOGRAPHERS

ENSEIGNANTS

BRICOLEURS

INVENTEURS

HACKERS

JOURNALISTES

SOCIOLOGUES

ANTHROPOLOGUES

HACKERS

JOURNALISTES

INGÉNIEURS

**HISTORIENS
DESIGNERS**

DÉVELOPPEURS

ARTISTES

CRITIQUES

PHILOSOPHES

TYPOGRAPHERS

ENSEIGNANTS

BRICOLEURS

INVENTEURS

**HACKERS
JOURNALISTES**

SOCIOLOGUES

ANTHROPOLOGUES

**INGÉNIEURS
ÉDITEURS**

Types d'articles

- 5 articles de fond

LEV MANOVICH

**ARTISTE,
PROGRAMMEUR,
THÉORICIEN DES NOUVEAUX MÉDIAS**

« LOGICIEL CULTUREL »

ETIENNE ROBIAL
GRAPHISTE
ET DIRECTEUR ARTISTIQUE

« MERCI, MONSIEUR ADOBE ! »

NOLWENN MAUDET
DESIGNER D'INTERACTION
ET DOCTORANTE
EN INTERACTION
HOMME-MACHINE

« MURIEL COOPER,
INFORMATION LANDSCAPES »

ERIC SCHRIJVER

GRAPHISTE,
ARTISTE
ET DÉVELOPPEUR

« CULTURE HACKER
ET PEUR DU WYSIWYG »

SOPHIE FÉTRO

MAÎTRE DE CONFÉRENCES EN DESIGN

« ŒUVRER AVEC LES
MACHINES NUMÉRIQUES »

Types d'articles

- 5 articles de fond
- 1 texte historique + un entretien

PIERRE-DAMIEN HUYGHE

PHILOSOPHE,
THÉORICIEN DU DESIGN,
PROFESSEUR DES UNIVERSITÉS

« L'OUTIL ET LA MÉTHODE », 1988

PIERRE-DAMIEN HUYGHE

PHILOSOPHE,
THÉORICIEN DU DESIGN,
PROFESSEUR DES UNIVERSITÉS

ENTRETIEN « FAIRE FRANCHIR
UN PAS À UNE TECHNIQUE »

Types d'articles

- 5 articles de fond
- 1 texte historique + un entretien
- 4 focus

NICOLAS TAFFIN

DESIGNER D'APPLICATIONS

« TURBULENCES DANS
LE CLOUD »

THOMAS BOUVILLE
ET DAVID VALLANCE
DESSINATEURS DE CARACTÈRES
ET DESIGNERS GRAPHIQUES
« RE-TYPOGRAPHE »

MANON BRUET
DESIGNER GRAPHIQUE

« PHOTOSHOP,
UN SYNTHÉTISEUR VISUEL ? »

FRANK ADEBIAYE

SPÉCIALISTE DU DOCUMENT NUMÉRIQUE,
DESSINATEUR DE CARACTÈRES

« LICENCIER ÈS LETTRES »

Types d'articles

- 5 articles de fond
- 1 texte historique + un entretien
- 4 focus
- 3 comptes rendus de workshops

OUTILS LIBRES
ALTERNATIFS

**ASSOCIATION
POUR LA PROMOTION
DU LOGICIEL LIBRE**

ENTRETIEN

« WORKSHOPS LIBRES »

SIGNES

ASSOCIATION
À L'INITIATIVE DE PROJETS

TRAITANT DE L'HISTOIRE DU GRAPHISME
ET DE LA TYPOGRAPHIE

ENTRETIEN

« ATELIER #01 — VECTEURS »

RAPHAËL BASTIDE

DESIGNER GRAPHIQUE,
DÉVELOPPEUR
ET ARTISTE

ENTRETIEN
« MONOÏDE »

Types d'articles

- 5 articles de fond
 - 1 texte historique + un entretien
 - 4 focus
 - 3 comptes rendus de workshop
- + un avant-propos

Types d'articles

- 5 articles de fond
- 1 texte historique + un entretien
- 4 focus
- 3 comptes rendus de workshop

+ un avant-propos

+ un éditorial

Types d'articles

- 5 articles de fond
- 1 texte historique + un entretien
- 4 focus
- 3 comptes rendus de workshop

+ un avant-propos

+ un éditorial

+ un glossaire technique

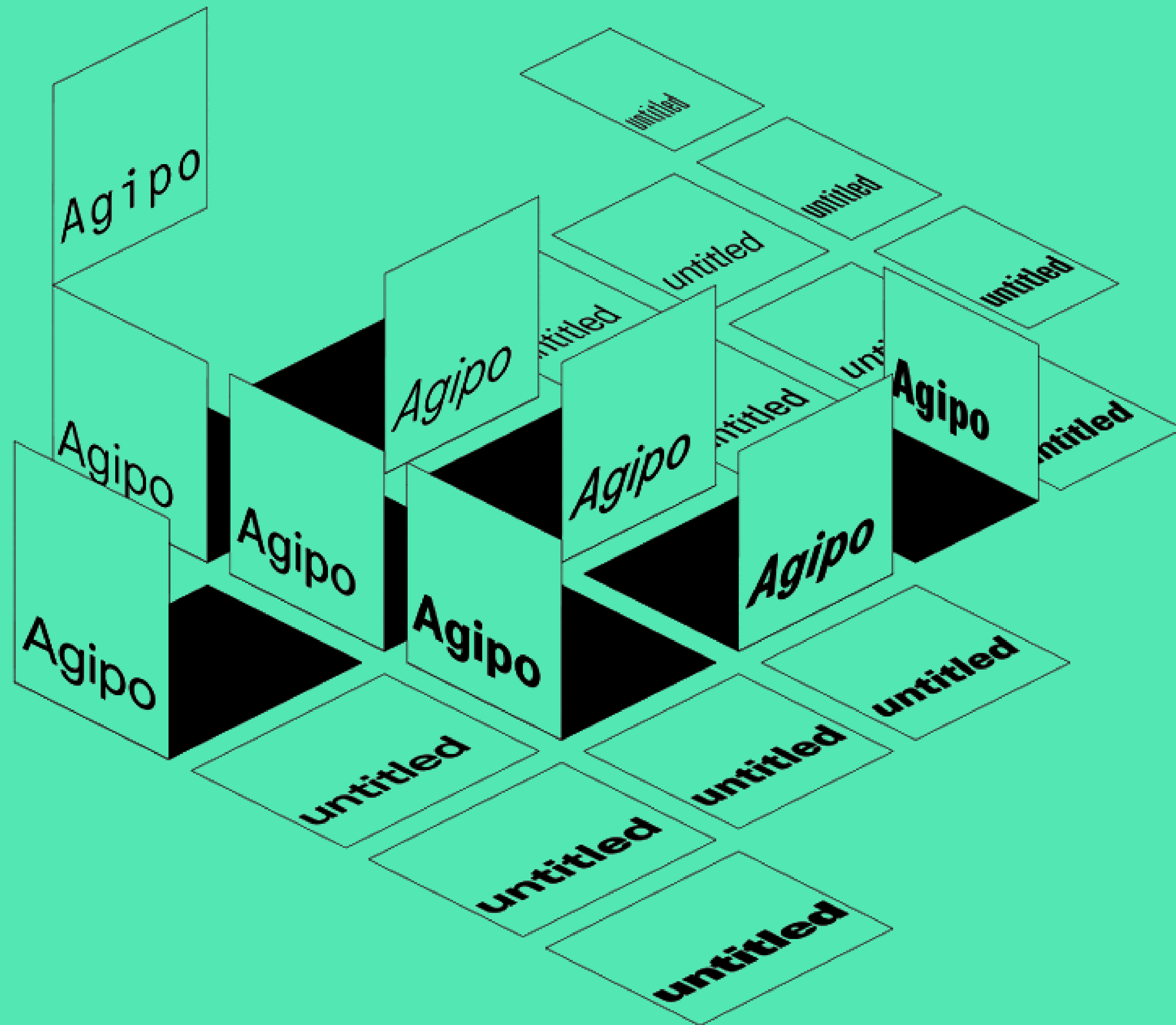
Comité de lecture

18 membres

(théoriciens, designers, enseignants,
artistes, développeurs, etc.)

Caractère typographique

Agipo, Radim Peško, 2014



Le logiciel, ou le moteur des sociétés contemporaines

Les moteurs de recherche, systèmes de recommandation, applications de cartographie, outils de blog, outils d'enchères, clients de messagerie instantanée, et, bien sûr, les plateformes permettant de concevoir de nouveaux logiciels — iOS [2008], Android [2008], Facebook [2004], Windows [1985], GNU/Linux [1991] — sont au centre de l'économie, de la culture, de la vie sociale, et, de plus en plus, de la politique mondiale. Et ce « logiciel culturel [*cultural software*] » — culturel au sens où il est directement utilisé par des centaines de millions de personnes et qu'il transporte des « atomes » de culture (des médias et des informations, mais aussi des interactions humaines autour de ces médias et de ces informations) — n'est que la partie visible d'un univers logiciel bien plus vaste

Software, or the Engine of Contemporary Societies

Search engines, recommendation systems, mapping applications, blog tools, auction tools, instant messaging clients, and, of course, platforms which allow others to write new software—iOS [2008], Android [2008], Facebook [2004], Windows [1985], GNU/Linux [1991]—are at the center of the global economy, culture, social life, and, increasingly, politics. This “cultural software”—cultural in a sense that it is directly used by hundreds of millions of people and carries “atoms” of culture (media and information, as well as human interactions around these media and information)—is only the visible part of a much larger software universe.

Software controls the flight of a smart missile toward its target during war, adjusting its course throughout the flight. Software runs the

Support papier

144 pages

195 × 280mm

128 pages, noir + Pantone
+ 16 pages, quadrichromie

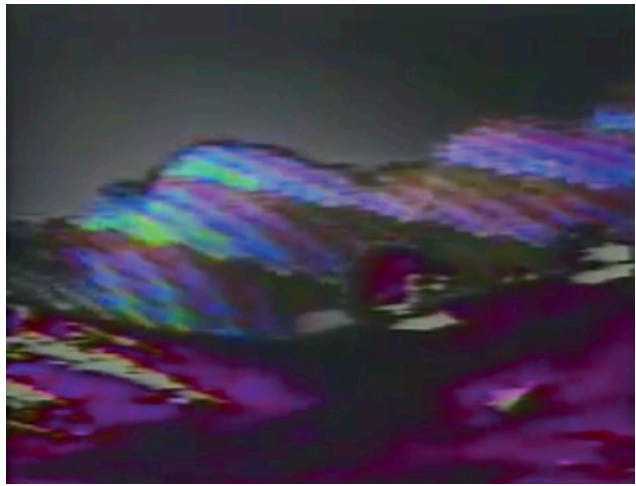
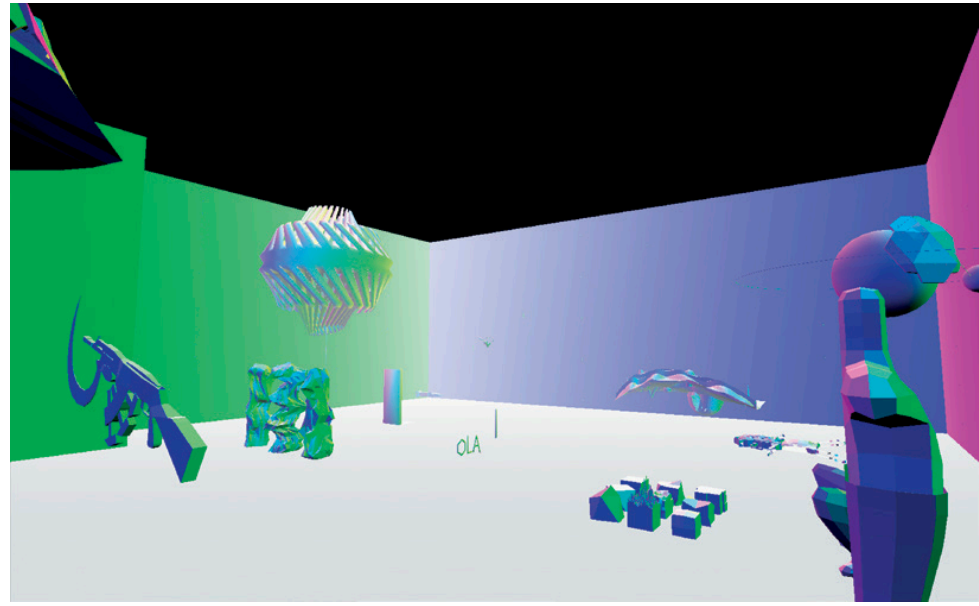
Couverture souple

Dos cousu collé

1500 exemplaires

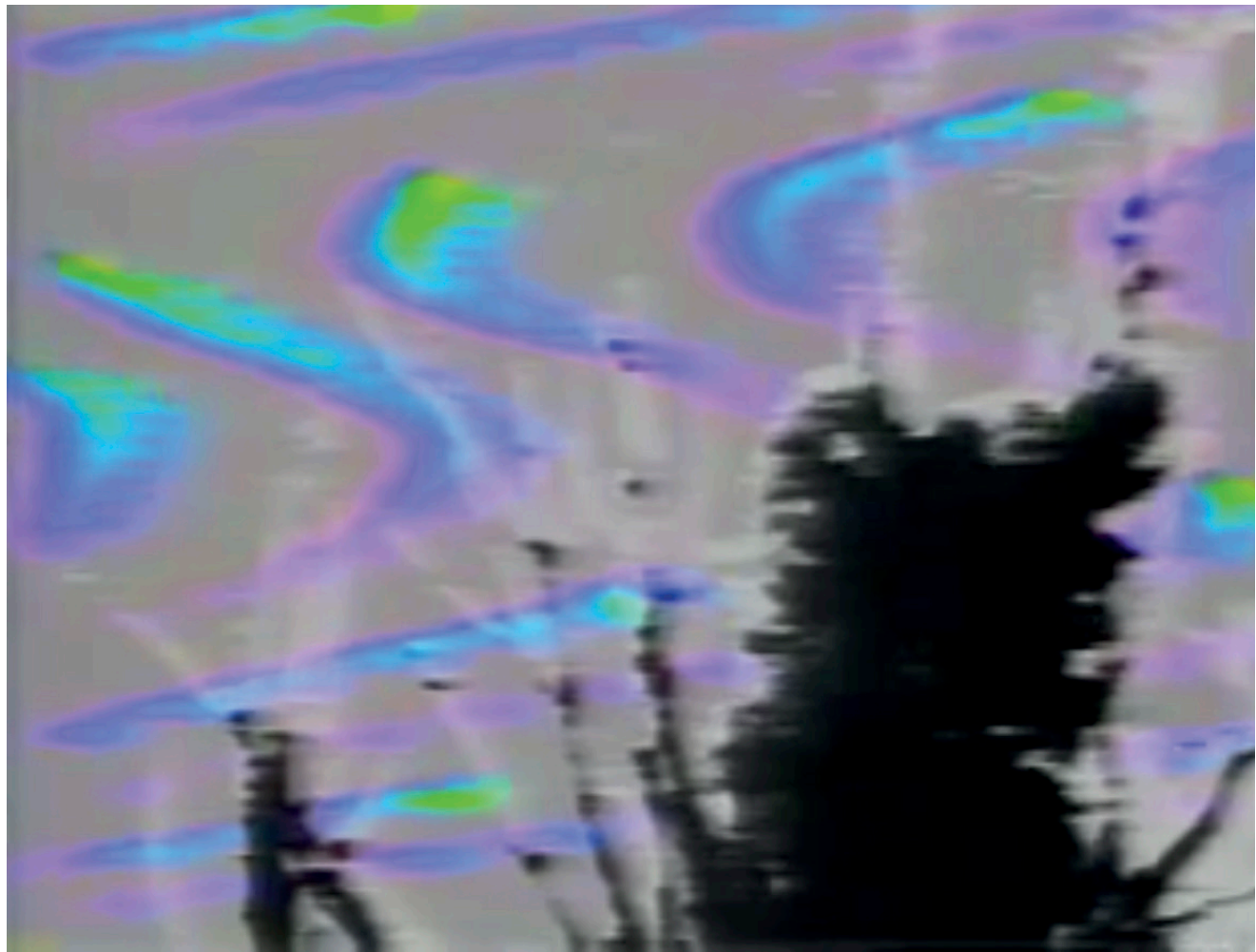
22 euros

3



4

5



3
Workshops libres
Free Workshops
 p.128 (fig. c, d)

4, 5
Photoshop,
un synthétiseur visuel?
Photoshop,
a Visual Synthesizer?
 p.32 (fig. c, d)

6
Atelier #01 — Vecteurs
Workshop #01— Vectors
 p.123

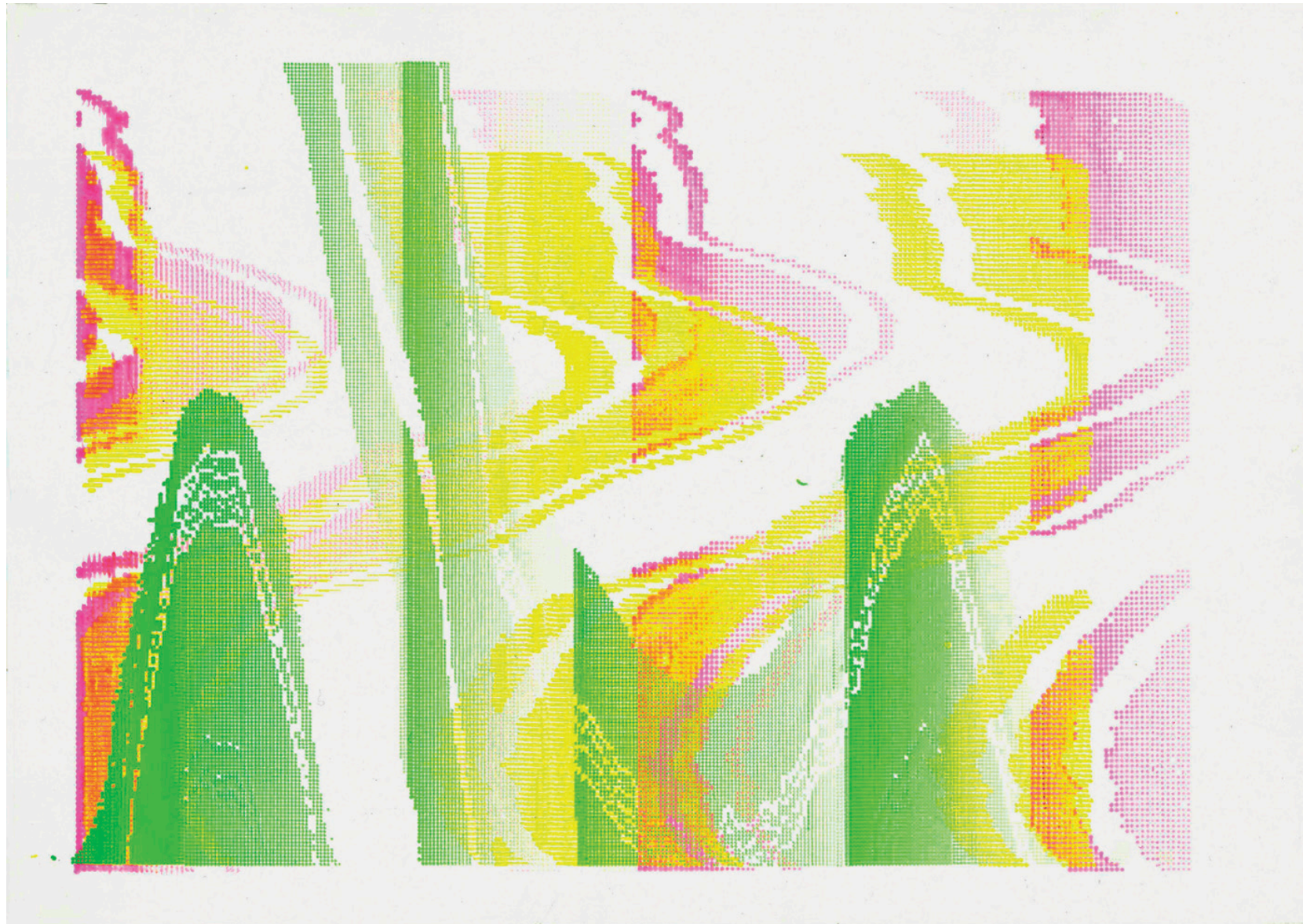
7
Muriel Cooper, Information
Landscapes
 p.104 (fig. b)

2

Back Office #1

Introduction visuelle
Visual Introduction

6



7



3

Back Office #1

Introduction visuelle
Visual Introduction



30

31

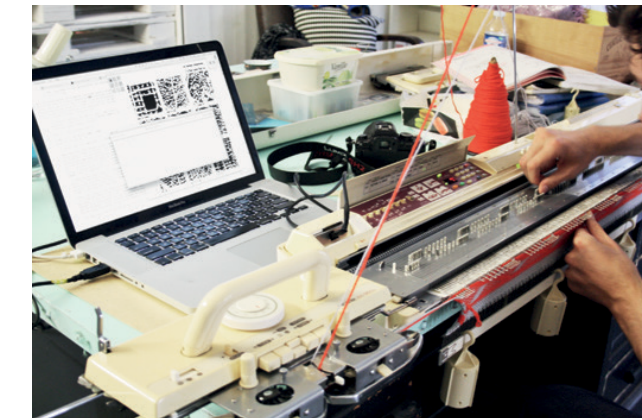
30, 32, 33, 34
Cœuvrer avec les machines numériques
Working with Digital Machines
 p.86 (fig. g, i, b, e)

31
« Merci, monsieur Adobe ! »
"Thanks for Nothing, Adobe!"
 p.50 (fig. e)



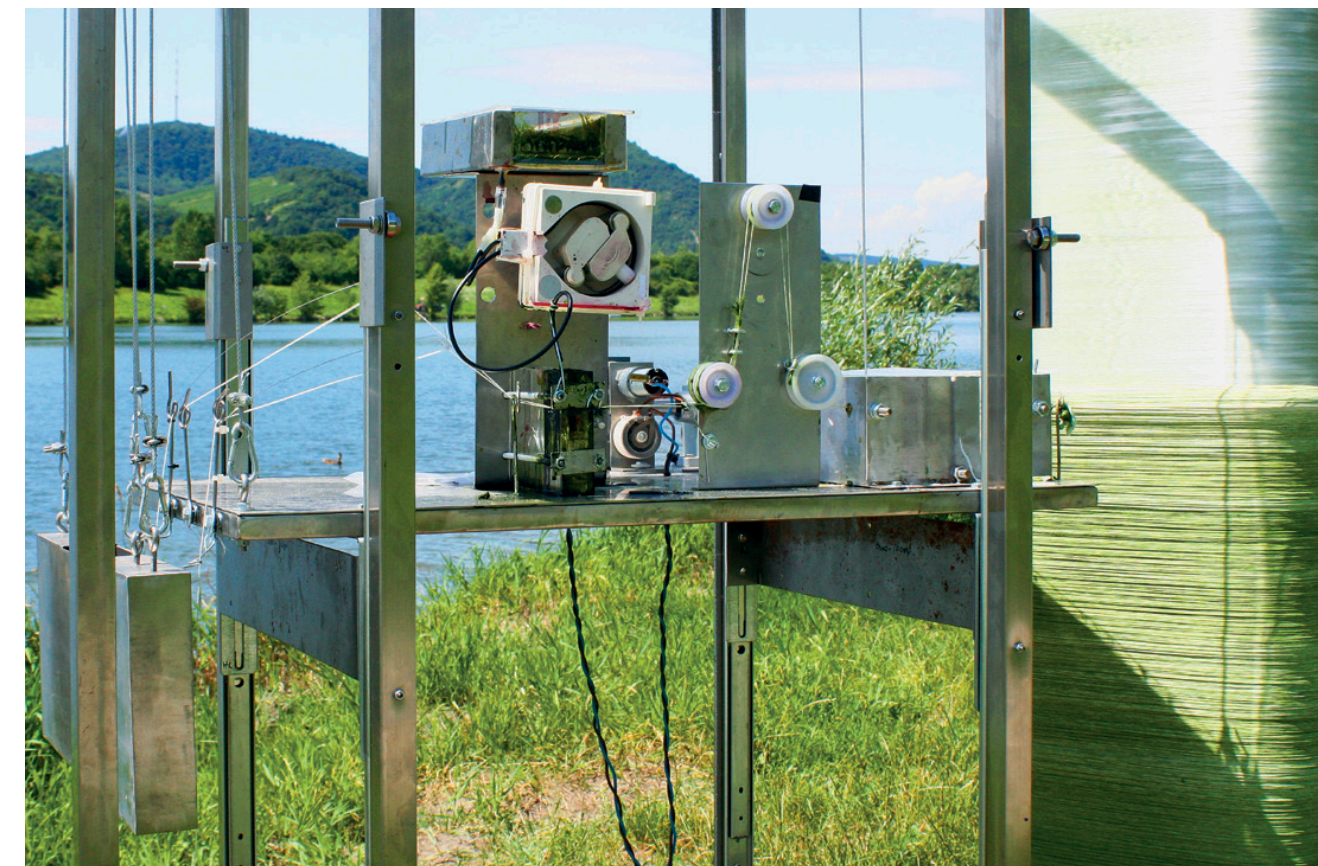
Introduction visuelle
 Visual Introduction

33

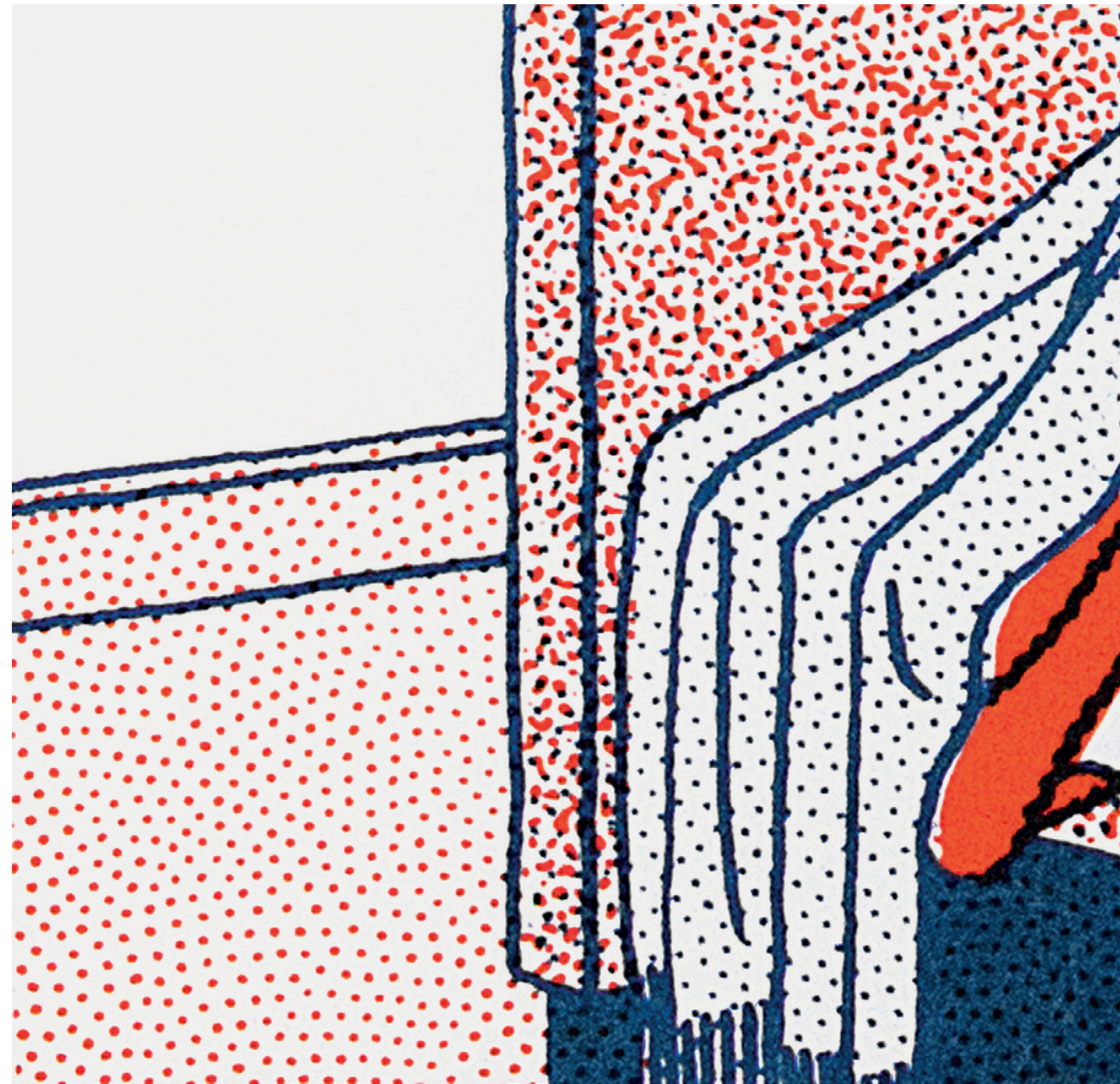


32

34



Introduction visuelle
 Visual Introduction



35
«*Merci, monsieur Adobe!*»
“Thanks for Nothing, Adobe!”
p. 50 (fig. w)

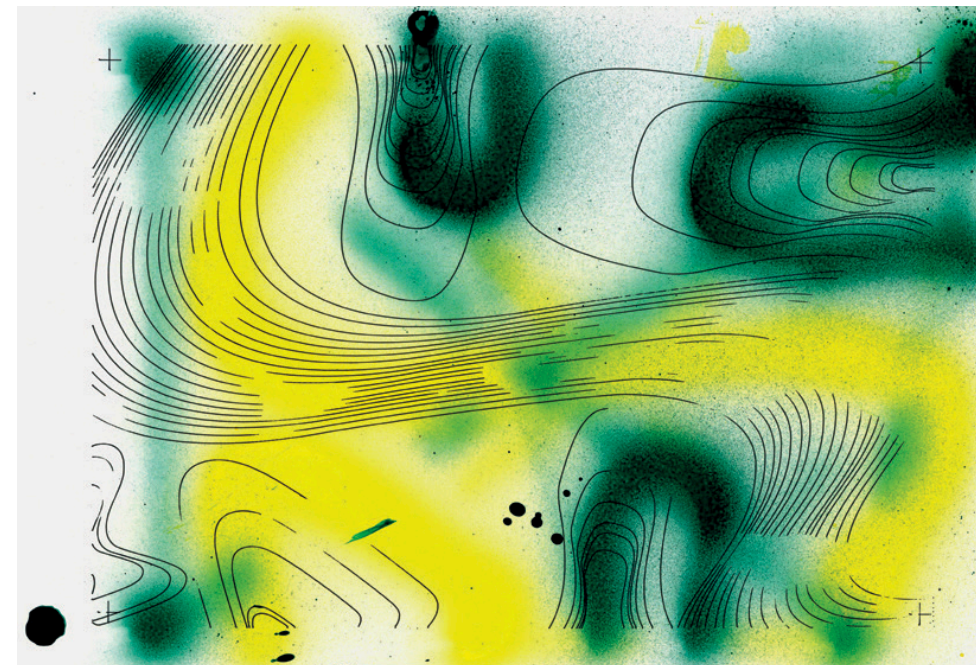
36
Photoshop, un synthétiseur visuel?
Photoshop, a Visual Synthesizer?
p. 32 (fig. c, d)

37
Atelier #01 — Vecteurs
Workshop #01— Vectors
p. 123

35



36



37

Sommaire
Contents

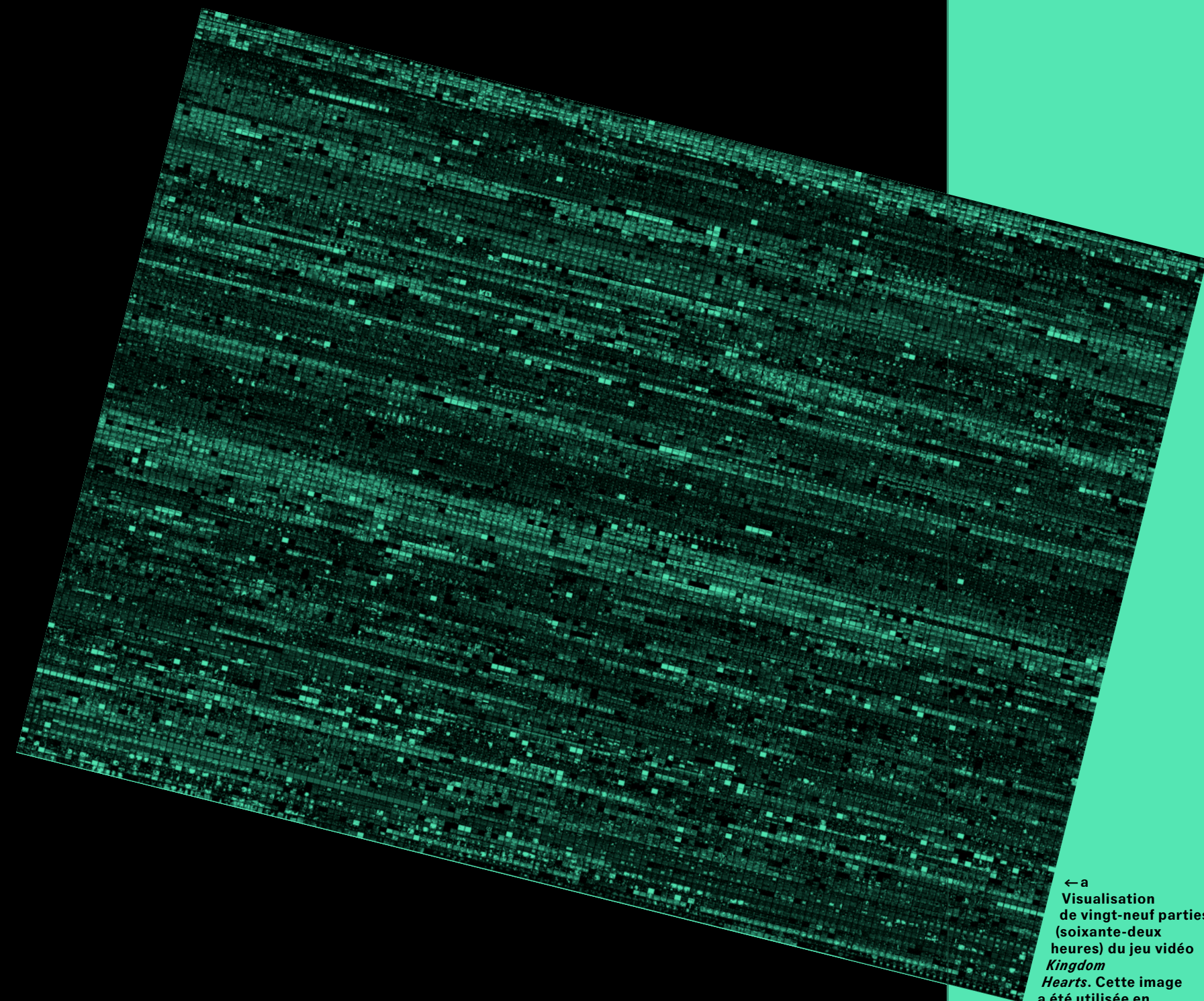
18	Éditorial	86	Œuvrer avec les machines numériques <i>Working with Digital Machines</i> Sophie Fétro
19	Editorial	98	Licencier ès lettres <i>Licenses to Heal</i> Frank Adebaiye
22	Logiciel culturel <i>Cultural Software</i> Lev Manovich	101	Turbulences dans le cloud <i>Turbulence in the Cloud</i> Nicolas Taffin
32	Photoshop, un synthétiseur visuel? <i>Photoshop, a Visual Synthesizer?</i> Manon Bruet	104	Muriel Cooper, Information Landscapes Nolwenn Maudet
36	Culture hacker et peur du WYSIWYG <i>Hacker Culture and the Fear of WYSIWYG</i> Eric Schrijver	120	Monoïde Entretien avec / Interview with Raphaël Bastide
46	Re-typographe Thomas Bouville & David Vallance	123	Atelier #01 — Vecteurs <i>Workshop #01— Vectors</i> Entretien avec / Interview with Signes
50	« Merci, monsieur Adobe! » “Thanks for Nothing, Adobe!” Entretien avec / Interview with Etienne Robial	128	Workshops libres <i>Free Workshops</i> Entretien avec / Interview with Outils Libres Alternatifs
66	L'outil et la méthode	135	Glossaire Glossary
72	<i>Tool and Method</i> Pierre-Damien Huyghe		
76	Faire franchir un pas à une technique <i>Getting a Technology to Take a Step Forward</i> Entretien avec / Interview with Pierre-Damien Huyghe		

Les termes soulignés sont définis dans le glossaire p. 135.
The underlined terms are defined in the glossary p. 135.

Logiciel culturel

Cultural Software

Lev
Manovich



Traduit de l'anglais par
Marie-Mathilde Bortolotti

← a
Visualisation
de vingt-neuf parties
(soixante-deux
heures) du jeu vidéo
*Kingdom
Hearts*. Cette image
a été utilisée en
couverture de *Software
Takes Command*.
Visualization of twenty-nine
play sessions (sixty-two
hours) of the video game
Kingdom Hearts. Image used for
the cover of *Software
Takes Command*.

Ce texte est extrait de l'avant-propos
de *Software Takes Command*, écrit par
Lev Manovich et édité par Bloomsbury
Academic en 2013.

This text is excerpted from the foreword
of *Software Takes Command* by Lev Manovich,
published by Bloomsbury Academic in 2013.

Le logiciel, ou le moteur des sociétés contemporaines

Les moteurs de recherche, systèmes de recommandation, applications de cartographie, outils de blog, outils d'enchères, clients de messagerie instantanée, et, bien sûr, les plateformes permettant de concevoir de nouveaux logiciels — iOS [2008], Android [2008], Facebook [2004], Windows [1985], GNU/Linux [1991] — sont au centre de l'économie, de la culture, de la vie sociale, et, de plus en plus, de la politique mondiale. Et ce « logiciel culturel [cultural software] » — culturel au sens où il est directement utilisé par des centaines de millions de personnes et qu'il transporte des « atomes » de culture (des médias et des informations, mais aussi des interactions humaines autour de ces médias et de ces informations) — n'est que la partie visible d'un univers logiciel bien plus vaste.

En situation de guerre, un logiciel contrôle la trajectoire d'un missile intelligent jusqu'à sa cible, ajustant celle-ci tout au long du parcours. Des logiciels font fonctionner les entrepôts et les chaînes de fabrication d'Amazon, de Gap, de Dell et de nombreuses autres entreprises en leur permettant d'assembler et de distribuer des objets matériels dans le monde entier de façon quasi instantanée. Les logiciels permettent aux magasins et aux supermarchés de réapprovisionner automatiquement leurs rayons, ainsi que de déterminer automatiquement quels articles devraient être soldés, à quel prix, quand et où dans les magasins. Mais les logiciels sont aussi, bien sûr, ce qui organise Internet: ils acheminent les emails, envoient les pages Web, assurent la commutation du trafic réseau, attribuent des adresses IP et affichent les pages Web dans les navigateurs. Écoles et hôpitaux, bases militaires et laboratoires scientifiques, aéroports et villes — tous les systèmes sociaux, économiques et culturels de la société moderne fonctionnent grâce à des logiciels.

Les logiciels sont la colle invisible qui assure la cohésion de l'ensemble. Si les divers systèmes de la société moderne parlent chacun des langages différents, et poursuivent chacun des objectifs différents, ils partagent tous la même logique de syntaxe: des instructions de contrôle « *if/then* » [« si/alors »] et « *while/do* » [« tant que/faire »], des opérateurs et types de données renfermant des caractères et des nombres à virgule flottante, des structures de données comme des listes, des conventions d'interface comprenant des menus et des boîtes de dialogue.

Software, or the Engine of Contemporary Societies

Search engines, recommendation systems, mapping applications, blog tools, auction tools, instant messaging clients, and, of course, platforms which allow others to write new software—iOS [2008], Android [2008], Facebook [2004], Windows [1985], GNU/Linux [1991]—are at the center of the global economy, culture, social life, and, increasingly, politics. This “cultural software”—cultural in a sense that it is directly used by hundreds of millions of people and carries “atoms” of culture (media and information, as well as human interactions around these media and information)—is only the visible part of a much larger software universe.

Software controls the flight of a smart missile toward its target during war, adjusting its course throughout the flight. Software runs the warehouses and production lines of Amazon, Gap, Dell, and numerous other companies, allowing them to assemble and dispatch material objects around the world, in almost no time. Software allows shops and supermarkets to automatically restock their shelves, as well as automatically determine which items should go on sale, for how much, and when and where they go in the store. Software, of course, is what organizes the Internet, routing email messages, delivering webpages from a server, switching network traffic, assigning IP addresses, and rendering webpages in a browser. The school and the hospital, the military base and the scientific laboratory, the airport and the city—all social, economic, and cultural systems of modern society—run on software.

Software is the invisible glue that ties it all together. While the various systems of modern society speak in different languages and have different goals, they all share the syntaxes of software: control statements “if/then” and “while/do,” operators and data types, including characters and floating point numbers, data structures such as lists, and interface conventions encompassing menus and dialog boxes.

Paradoxically, while social scientists, philosophers, cultural critics, media and new media theorists have by now seemed to cover all aspects of the IT revolution, creating a number of new disciplines such as cyberculture, Internet studies, new media theory, and digital culture, the underlying engine which drives most of these subjects—software—has received relatively little direct attention. Even today, when people are constantly interacting with and updating dozens of apps on their mobile phones and other computer devices, “software” as a distinct theoretical category is still invisible to most

Si des fac-similés mis à disposition sur des plateformes en ligne comme Gallica ou Project Gutenberg sont parfois associés à des documents textes issus d'une reconnaissance automatique de contenus textes (OCR), ces derniers sont détachés de leur forme typographique initiale. Partant du constat que les technologies actuelles de numérisation d'ouvrages anciens dissocient le contenu de la forme, le projet Re-typographe¹ a pour ambition de créer un programme informatique capable de vectoriser dynamiquement la typographie d'ouvrages de la Renaissance. Re-typographe est mené depuis 2013 par l'ANRT Nancy² en partenariat avec le LORIA³. Coordonné par Thomas Huot-Marchand et Bart Lamiroy, il a d'abord été pris en charge par Thomas Bouville en 2013-2014, puis par David Vallance pour l'année 2014-2015. Cet article fait état des premières recherches concernant la reconstitution et la numérisation des caractères utilisés, aspect qui recèle les enjeux les plus complexes.

Quelle distance adopter ?

Retranscrire une forme typographique ancienne pour la rendre disponible dans un standard technologique actuel est une pratique courante dans le domaine du dessin de caractères.



← a
Deux approches différentes de la numérisation d'une source imprimée. À gauche : *Historical Allsorts Felotypes* (1992) par Hoefler & Frere Jones. À droite : *ITC Galliard* (1978) par Matthew Carter. Two different approaches to the digitization of a printed source. Left: *Historical Allsorts Felotypes* (1992) by Hoefler & Frere Jones. Right: *ITC Galliard* (1978) by Matthew Carter.

- 1 <http://b-o.fr/retypographe>
- 2 Atelier national de recherche typographique.
- 3 Laboratoire lorrain de recherche en informatique et ses applications.

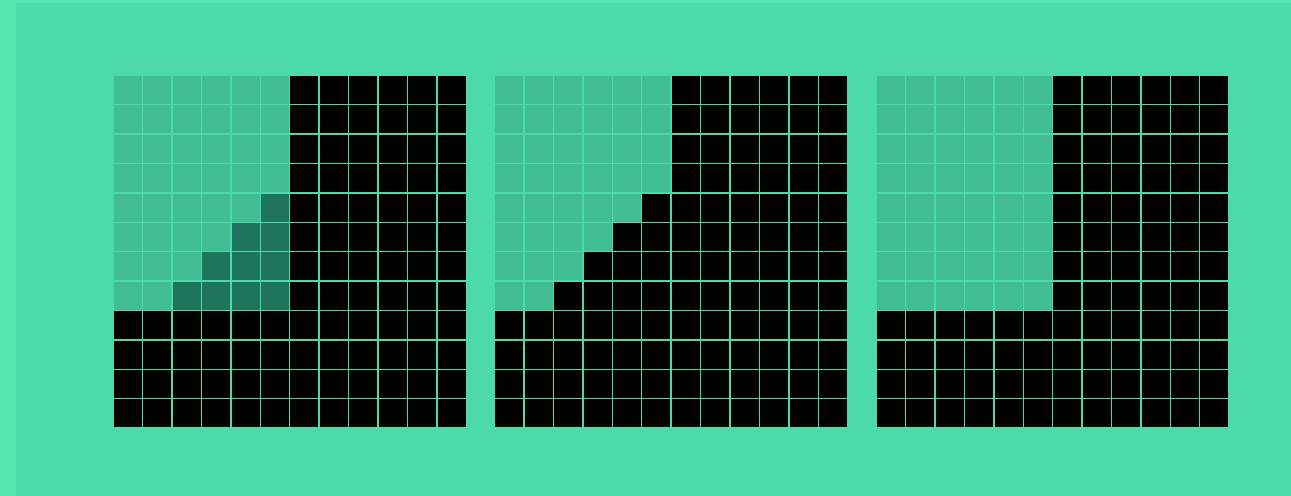
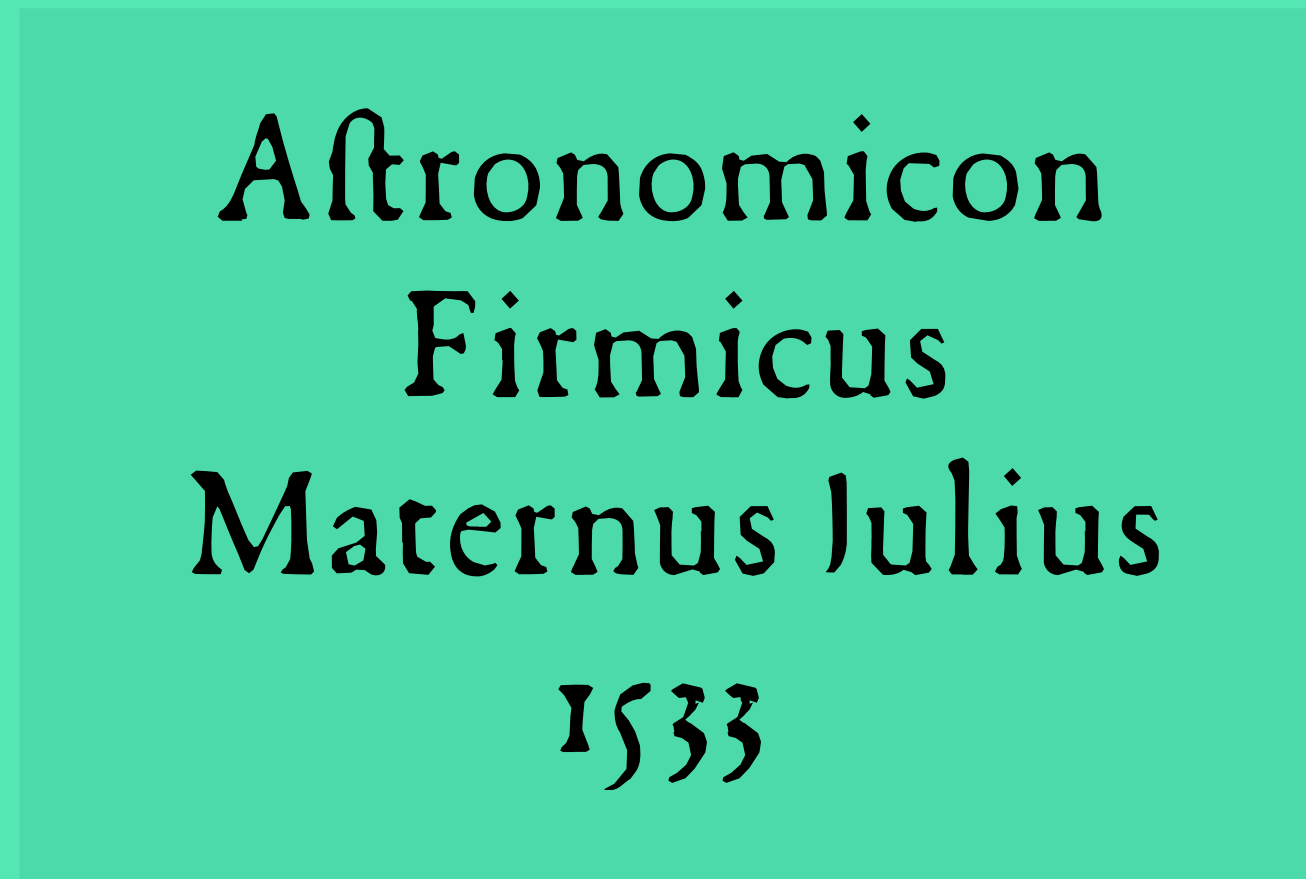
Facsimiles made available on online platforms like Gallica and Project Gutenberg are sometimes associated with text documents generated by optical character recognition (OCR) software, however such documents are removed from their initial typographical format. Considering that current digitization technologies for recording old books dissociate content from form, the aim of the Re-typographe¹ Project is to create a computer program capable of dynamically vectorizing the typography of Renaissance books. Since 2013, Re-typographe has been in the hands of the Nancy ANRT² in partnership with the LORIA.³ Coordinated by Thomas Huot-Marchand and Bart Lamiroy, it was initially directed by Thomas Bouville from 2013–2014, then by David Vallance from 2014–2015. This article describes the initial research regarding the re-creation and digitization of the characters, an aspect of the work that tackled a series of very complex challenges.

A Question of Distance

Transcribing an old typeface and rendering it in a current technological standard is a common practice in the field of type design. Homage, restoration, resurrection, adaptation, imitation and reinterpretations are some of the many ways of approaching and relating to the original that affect reproduction.⁴

→ b
Numérisation automatique de la forme moyenne de chaque glyphe. Automatic digitization of the average form of each character.

↓ c
L'image de gauche montre la superposition de plusieurs occurrences d'un même caractère. On observe, en gris, les variations formelles. L'image du milieu et celle de droite montrent les formes issues de deux méthodes de calcul du contour moyen d'un glyphe. The image on the left shows the superposition of several occurrences of one and the same letter. We see the formal variations in grey. The image in the middle and the one on the right show forms coming from two methods of calculating the average outline of a character.



4
John Downer dresse une typologie des postures que peuvent entretenir les designers avec les sources historiques dans le spécimen du caractère *Tribute* (fonderie Emigre), voir : John Downer, « Call It What It Is », *Introducing « Tribute » — a family of 8 fonts by Frank Heine, released by Emigre Fonts*, Sacramento, Emigre, 2003. John Downer draws up a typology of the positions that designers can take with historical sources in the type specimen booklet for *Tribute* (Emigre Foundry), see: John Downer, « Call It What It Is », *Introducing « Tribute » — a family of 8 fonts by Frank Heine, released by Emigre Fonts* (Sacramento: Emigre, 2003).

Hommage, restauration, résurrection, adaptation, imitation, re-interprétation sont autant de niveaux de proximités possibles par rapport à l'original⁴ qui influencent la nouvelle production. Dans tous ces cas, l'exercice est nécessairement teinté d'un fort niveau de subjectivité de la part de l'interprète^{→ a}. Dans Re-typographe, la reconstitution respecte la topographie du texte (ses éléments visuels et leurs emplacements), et l'absence de certains glyphes (k, w, @, etc.) dans les alphabets d'époque, tandis que les imperfections de l'impression au plomb sont supprimées.

Si ce contexte de travail balise déjà la distance que doit entretenir le résultat du programme avec la source, celle-ci reste tout de même relative. Que considère-t-on comme « imperfections » ? Que faire des écarts d'encrages entre les lignes ? Comment gérer les lettres mal imprimées ou dont le poinçon était cassé ? Ces questions ont été explorées suivant deux méthodes de numérisation des caractères ayant chacune comme base un regroupement des caractères similaires par proximité formelle.

In all these cases, the exercise is necessarily tinged by a conspicuous degree of subjectivity on the part of the interpreter.^{→ a} In Re-typographe, re-creation respects the topography of the text (its visual elements and their placement) and the absence of certain characters (k, w, @, etc.) in period alphabets, while imperfections of lead type or metal printing are eliminated.

If this work context already delineates the distance there should be between the program's end product and the source, this nevertheless remains relative. What are we to regard as "imperfections"? What is to be done with inking differences between the lines? How are badly printed letters to be managed, and letters whose punches have been broken? These questions have been explored using two-character digitization methods, each one based upon characters grouped by formal similarities.

Refining Shapes

The first method consists in calculating the average forms of the bitmap images of each group of letters. The result provides a stable image,

12 Qui ne produit pas des réactions photochimiques. Which does not produce photochemical reactions.

13 Également appelée « rosette », il s'agit du motif résultant de la superposition de plusieurs trames (quatre en quadrichromie) dont les orientations diffèrent. The motif resulting from the superposition of several halftone screens (four in CMYK) whose orientations differ (rosette).

BO Futuropolis est bien connue des amateurs de bande dessinée. Comment procédez-vous avec ces ouvrages ?

ER Il faut savoir que les procédés photographiques et photomécaniques étaient partout, dans toutes les agences et maisons d'édition. La plupart avaient un Repromaster^{→s}, un banc de reproduction de chez Agfa qui permet d'agrandir, de réduire ou de tramer un document. C'est un genre de chambre noire verticale avec, en bas, l'original, au milieu un gros objectif et en haut une glace qui accueille un support photosensible, film ou papier (bromure). Dans le noir, il suffit de régler l'échelle de reproduction, de faire la mise au point avec un compte-fils^{→t} sur la glace du haut et de cliquer. Avec cette machine il était pratique d'utiliser un *Proportion Scale*^{→u}, une sorte de disque pivotant en son centre qui te donne le rapport d'échelle entre deux documents. Tu te servais du Repromaster tout le temps !

Pour les albums de bande dessinée édités par Futuropolis, à la base, il y a un dessin noir et blanc à l'échelle qui est cliché sur film avec un Repromaster. Ensuite, tu fais un film pour chaque couleur (repéré avec le noir) sur lequel tu colles du film inactinique¹² qui donnera des aplats ou de la trame Benday qui te donnera des niveaux de gris^{→v}. Ces trames fixes ont un motif particulier et sont répertoriées dans un catalogue associé qui donne les équivalences de chaque densité en pourcentages de couleurs. C'est très limité : tu ne peux travailler qu'en aplats^{→w}, mais il est possible de surimprimer les trames pour en faire des mélanges. En revanche, tu gères toi-même les orientations et donc le moiré et « l'œil-de-perdrix¹³ ». Il y a aussi des trames dégradées du blanc au noir en Letraset transfert. Ça vaut environ deux ou trois euros la feuille et tu en gâches vachement. Sur des trucs comme ça, tu les cliches au banc de repro pour t'en faire des pas chers. Il m'est aussi arrivé de concevoir mes propres trames, tout est bon à prendre : tissus, motifs, matériaux, etc. Avec Joost Swarte, l'auteur de bande dessinée, on a aussi expérimenté ce que les photgraveurs d'après-guerre utilisaient pour faire des trames aléatoires, en couchant plus ou moins de gomme arabique sur une plaque de zinc plongée dans de l'acide. Plus tu mets de gomme, plus la cristallisation est bouchée et plus la trame est claire.



BO Futuropolis is well known to comic strip enthusiasts. How did you go about creating those publications?

ER It's important to bear in mind that photographic and photomechanical procedures were everywhere, in every agency and publishing house. Most of them had a Repromaster^{→s} a reproduction camera from Agfa making it possible to enlarge, reduce and screen a document. It's a sort of vertical large format camera with the original at the bottom, in the middle a large lens, and at the top a piece of glass housing a photosensitive surface, film or paper (bromide). In the dark, all you have to do is to adjust the reproduction size, focus with a linen tester on the upper glass and shoot.^{→t} With this machine, it was practical to use a *Proportion Scale*,^{→u} a kind of disk, pivoting in the middle, which gives you the scale ratio between two documents. People used the Repromaster all the time.

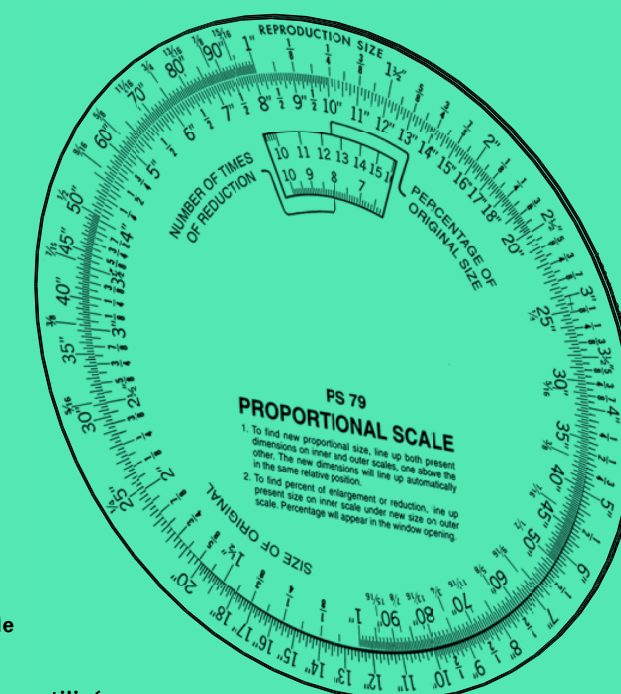
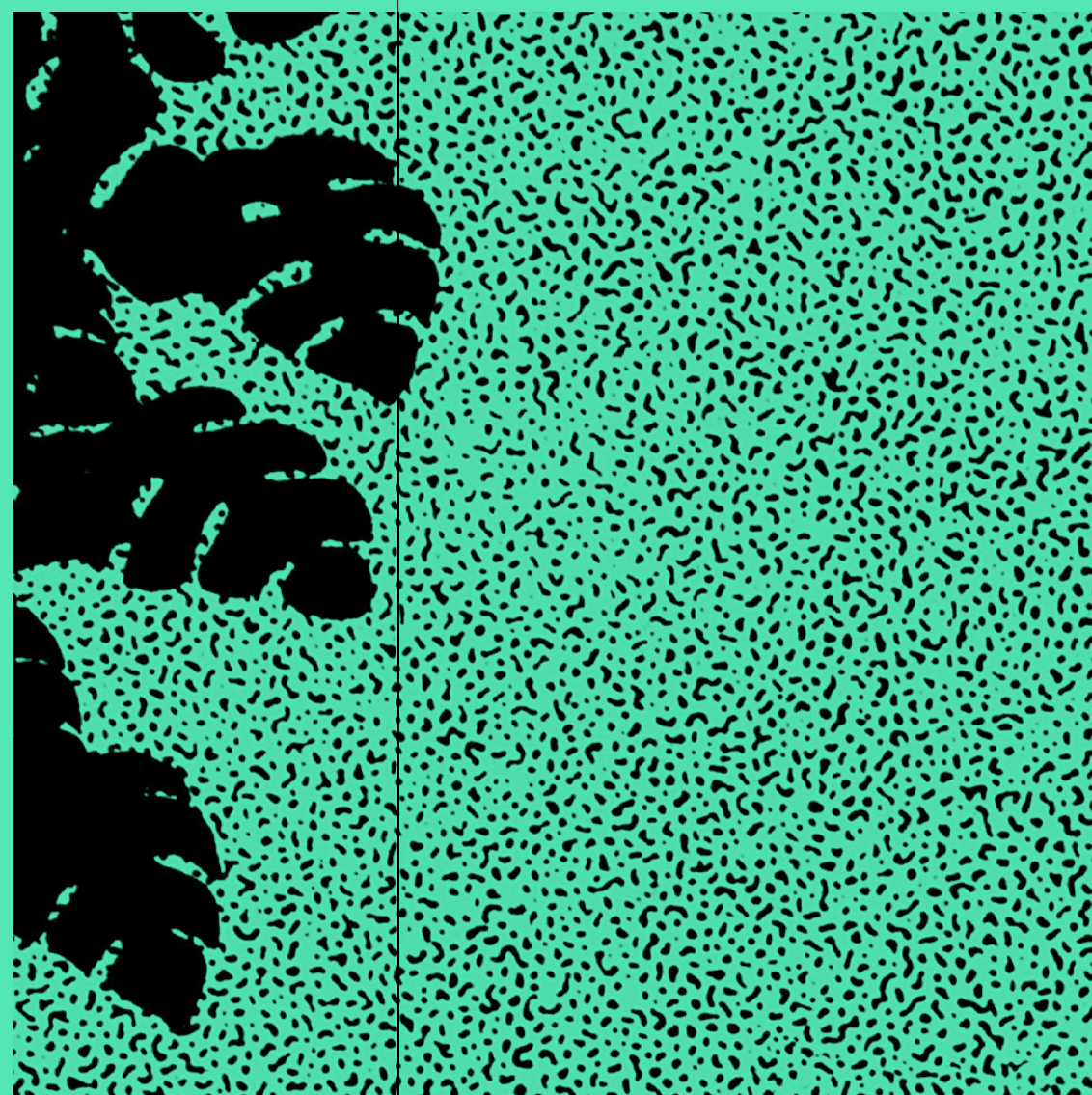
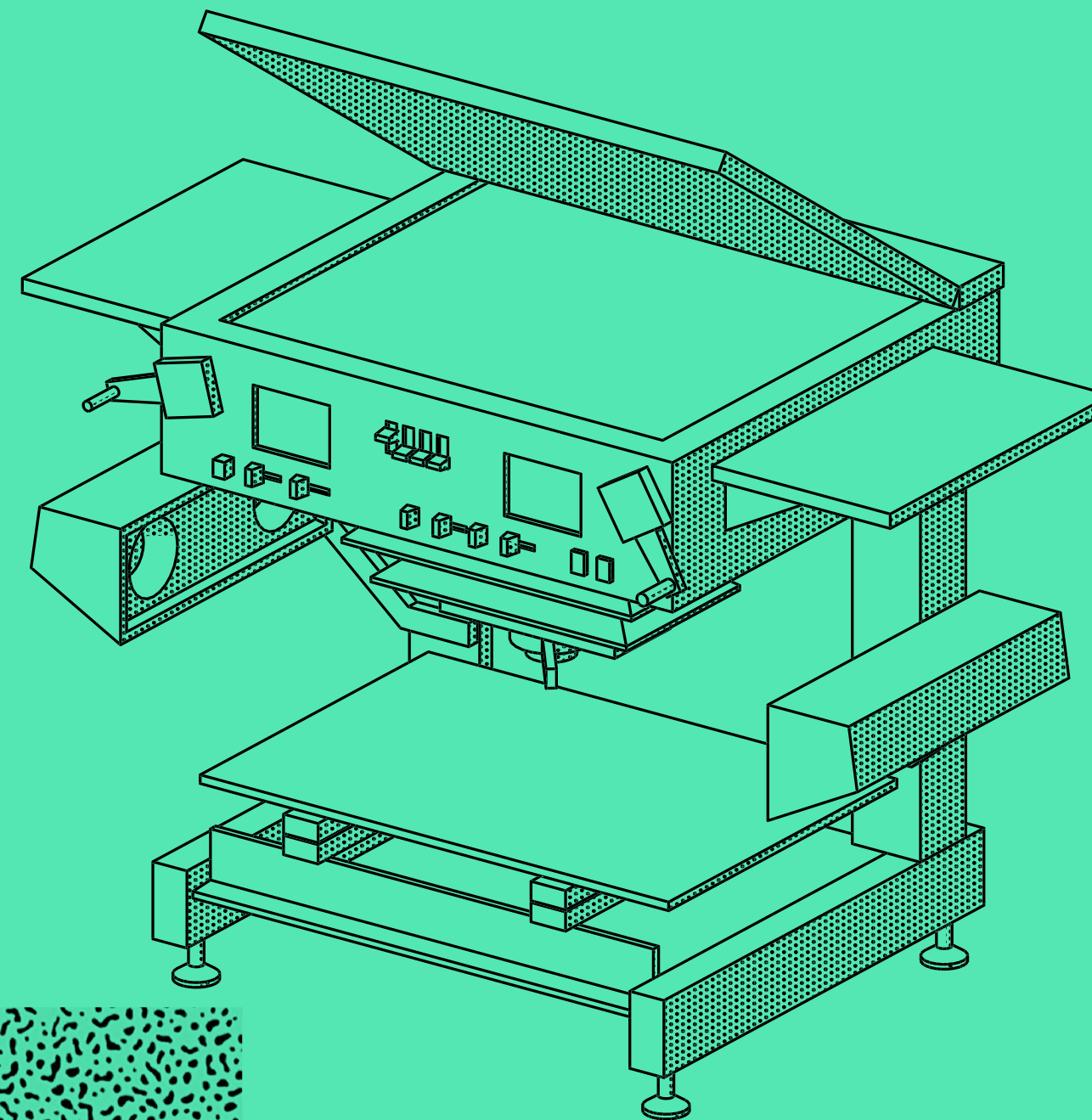
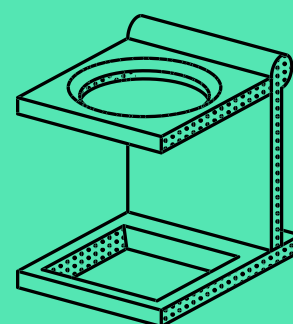
For the comic strip albums published by Futuropolis, there's basically a black-and-white drawing to scale which is exposed on film with a Repromaster. Then you make a film for each color (marked with black) on which you stick inactinic film that creates solid tints or Benday halftone screens that will give you levels of grey.^{12→v} These fixed screens have a special pattern and are listed in an associated catalogue giving the equivalences of each density in percentages of colors. It's very limited: you can only work with spot colors, but it's possible to overprint the screens to make mixtures of them.^{→w} On the other hand, you yourself manage the orientations and thus the moiré and rosette effects.¹³ There are also graded screens from white to black in Letraset transfers. They cost about two or three euros a sheet and you waste a whole lot of them. With things like that, you expose them on the repro camera so as to make cheap ones. Sometimes I've also designed my own screens, where anything and everything can be used: fabrics, motifs, materials, etc. With Joost Swarte, the comic strip author, we also experimented with what postwar photo-engravers used to make random halftone screens—laying varying amounts of gum

Entretien avec/Interview with Etienne Robial
« Merci, monsieur Adobe ! »
"Thanks for Nothing, Adobe!"

→s Agfa Repromaster

↓t Compte-fils
Linen tester

←v Catalogue Benday permettant de visualiser la surimpression de trames de différentes teintes et linéatures. Benday catalogue that made it possible to visualize the overprinting of halftone screens of differing shades of color and resolutions.



→u Proportion Scale

←w Détail d'une trame utilisée dans une bande dessinée éditée par Futuropolis. Detail of the halftone screen used in a comic strip published by Futuropolis.

Entretien avec/Interview with Etienne Robial
« Merci, monsieur Adobe ! »
"Thanks for Nothing, Adobe!"

**L'outil
et la
méthode**

**Tool
and
Method***

**Pierre-Damien
Huyghe**

*
English version
p. 72

+
Entretien avec
Pierre-Damien Huyghe
« Faire franchir un pas
à une technique »
Interview with
Pierre-Damien Huyghe
“Getting a Technology
to Take a Step Forward”
p. 76

→ Pierre-Damien Huyghe,
« L'outil et la méthode »,
Milieux, n° 33, Le Creusot,
Ecomusée du Creusot-
Montceau, 1988, pp. 65-69.
Pierre-Damien Huyghe,
“L'outil et la méthode,”
Milieux 33 (Le Creusot:
Ecomusée du Creusot-
Montceau, 1988), 65–69.



**L'OUTIL
ET LA MÉTHODE**

Pierre-Damien HUYGHE

Lorsqu'apparaît la photographie, Baudelaire s'inquiète pour l'art, en l'occurrence la peinture. Pour lui, l'art ne peut être photographique car il n'est pas de l'ordre de la reproduction. Or la photographie appartient à cet ordre, non seulement d'ailleurs par le type d'image auquel elle donne lieu, mais aussi par sa capacité à reproduire en série l'image elle-même. En ce sens, elle s'apparente à l'industrie. Or, écrit Baudelaire, « cela tombe sous le sens que l'industrie, faisant irruption dans l'art, en devient la plus mortelle ennemie, et que la confusion des fonctions empêche qu'aucune soit bien remplie. La poésie et le progrès sont deux ambitieux qui se haïssent d'une haine instinctive, et, quand ils se rencontrent, il faut que l'un des deux serve l'autre. S'il est permis à la photographie de suppléer l'art dans quelques unes de ses fonctions, elle l'aura bientôt supplanté ou corrompu tout à fait, grâce à l'alliance naturelle qu'elle trouvera dans la sottise de la multitude. Il faut donc qu'elle rentre dans son véritable devoir, qui est d'être la servante des sciences et des arts, mais la très humble servante, comme l'imprimerie et la sténographie, qui n'ont ni créé ni suppléé la littérature ». (Salon des 1859, in *Curiosités esthétiques*, Garnier, 1962, p. 319).

Je ne crois pas que tout ce que dit ici Baudelaire « tombe sous le sens ». La première difficulté réside dans la notion même de reproduction qu'il associe sans discussion à celle de photographie. Il n'est pas du tout évident que l'appareil photographique soit un appareil de reproduction, même si les clichés auxquels il donne lieu sont reproductibles. La reproduction et la prise de vue ne sont pas des opérations équivalentes, la prise de vue reposant inévitablement sur un regard se réalisant en cadrage et choix d'angle notamment. Dès lors, on peut douter que la photographie puisse rendre le réel avec exactitude. Baudelaire, au demeurant, en convient, lui qui raille les poses auxquels sont contraints les modèles lors de la prise de vue. Pour lui, l'exactitude photographique est un leurre dans la mesure où le cliché repose en réalité sur une mise en scène qui peut ensuite, au moment de la contemplation du produit, être ignorée ou méconnue. C'est peut-être là que se trouve la thèse la plus fermement posée par Baudelaire : le leurre photographique ne peut fonctionner que dans la mesure où le public ignore les stratagèmes de l'appareil. Mais cette ignorance n'est-elle pas à son tour ce qui, pour Baudelaire, constitue le public comme tel, c'est-à-dire comme entité distincte de l'artiste et du critique ? Il apparaît ainsi que ce que craint Baudelaire, c'est moins la photographie que l'industrie de diffusion des images qu'elle rend possible. La démultiplication de l'oeuvre est sacrilège : ce qui se « répand dans le peuple » (ibid. p. 317) perd son goût et son sens.

une impulsion qui ne sera représentée ni en soi ni en lui, mais seulement par ses traces lumineuses. Que fait d'autre l'appareil photographique ? Dans la fraction de seconde où, tous préparatifs achevés, se déclenche et s'achève la rencontre d'une idée, d'une matière et d'un support, le photographe n'est-il pas semblable à la main du peintre de Baudelaire, c'est-à-dire servile au point d'être remplacé par une machine, un objet sans pensée ni regard ? Ainsi donc l'opération si mystérieuse et si fascinante du génie artistique serait réductible à l'opération d'une petite boîte noire ? La technique menace ici de faire retour dans l'antré même que, selon une assez solide tradition, on avait défini pour un autre. En même temps, elle paraît chasser l'humanité de ce refuge artistique où, sans regarder de trop près sur la méthode, elle s'était crue à l'abri.

Baudelaire ne saurait admettre que l'appareil photographique fournisse un modèle plausible de l'activité artistique du peintre. Si le corps et les gestes de l'artiste ne renferment rien qui ne soit réductible à l'opération d'un appareil fabriqué, alors la théorie du génie s'effondre, parce qu'il n'est plus de place pour le don et l'exception. Si l'artiste agit comme un appareil, alors il est, comme l'appareil, reproductible et la manipulation de son savoir-faire sera bientôt accessible à tous. Le sacrilège de la démultiplication se profile à nouveau et Baudelaire recule : il sacrifie l'appareil et, selon ses termes, « le progrès » pour qu'il ne soit pas dit qu'entre technique et art la différence est bien mince.

Les théories du génie ont en commun ce que résume bien la phrase de Kant : « le génie consiste proprement dans un heureux rapport, qu'aucune science ne peut enseigner et qu'aucun labeur ne permet d'acquiescer » (*Critique de la faculté de juger*, 49, Vrin, 1968, p. 146). N'étant objet ni de science ni de labeur, le génie est strictement impossible à représenter. Il échappe au concept aussi bien qu'à la règle et à l'expérience instruite d'elle-même. Mise en oeuvre aveugle d'une vision ou d'une inspiration, il signifie que l'humain en sa plus haute manifestation ne saurait se saisir en une conscience réflexive. Le paradoxe est que le travail de production, souvent pensé comme activité servile et instrumentale de basse condition, peut aussi bien donner lieu à semblable analyse. Décrite comme punition, peine, tourment, souffrance, contrainte, la production des moyens d'existence paraît priver l'homme de sa perfection, le livrant à des gestes de routine exécutés sans pensée voire même, au bout du compte, aux exigences d'une machine. En cette absence de pensée, le producteur serait bien le jumeau honteux du génie : comme lui il effectuerait des gestes que la conscience, retirée dans une autre résidence, ne saurait authentifier. La reconnaissance de cette commune parenté pose donc la question du corps et des gestes comme appareils de conscience. C'est à partir d'un discours de la méthode de la conscience incarnée qu'il est possible de réexaminer la distinction entre la technique et l'art.

Il y a sans doute un labeur artistique, c'est-à-dire un travail dont le sens n'est pas la soumission du matériel à un programme, mais l'expérience de sa consistance. Ici, il ne s'agit pas que le matériel rende quelque chose qu'on pourrait décrire à l'avance sous forme de plan. Cela implique une définition particulière de l'outil. Souvent l'outil est pensé comme un intermédiaire permettant de transformer une matière première conformément à

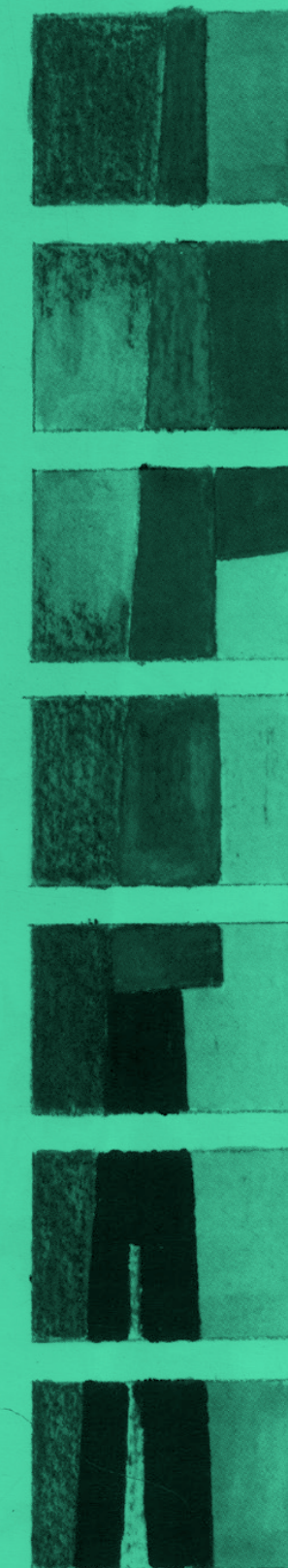
une prévision. Dans cette pensée de l'outil, on s'intéressera au bilan énergétique de l'opération, autrement dit à son rendement : l'outil sera dit d'autant plus parfait qu'il rendra un maximum de matière transformée pour un minimum d'énergie consommée. Dès lors, le travail sera pris dans les filets d'une gestion, d'une économie. Il fera l'objet d'un calcul où la mesure quantitative du temps jouera un rôle important. Dans l'expérience esthétique au contraire, le rendement et la consommation ne constituent pas des valeurs. En même temps, la description de cette expérience comme transformation d'une matière ne convient pas, pas plus que la définition de l'outil comme moyen de cette transformation. La matière, l'outil et l'humain ne sont pas nécessairement des éléments séparés susceptibles d'entrer en rapport à seule fin d'utilité ou de service. Ils peuvent être pensés comme formant une unité, une continuité ou une réciprocité, je dirais même un paysage. Notre perception du monde n'est pas celle d'un être brut contemplant une nature brute. L'outil peut être le relais indiscernable de notre regard. En tant que tel, il est bien constitutif d'un paysage dont l'artiste se propose d'explorer la consistance et d'arpenter les chemins. Cet arpentage implique le temps et le respect, non la mesure du temps, l'usage et l'usure, même s'il est vrai que, comme tout cheminement, il laisse en témoignage une marque où pourra se fonder le discours de la méthode.

Ainsi, l'outil n'est pas en soi opposé à l'art. Il peut donner consistance à une intention, un regard, un geste, bref au déplacement d'une conscience dans un monde qu'elle ne cherche ni à exploiter ni à consommer, mais plutôt à compléter par le dépôt d'une trace qui sera l'écho, le témoignage ou le monument de son passage. De ce point de vue, j'aimerais citer un texte de Merleau-Ponty évoquant l'appareil de l'écrivain et son travail : « Je dis que je sais une idée (...) lorsque j'ai réussi à la faire habiter dans un appareil de parole qui ne lui était pas d'abord destiné. Bien entendu, les éléments de cet appareil expressif ne la contenaient pas réellement : la langue française, aussitôt instituée, ne contenait pas la littérature française - il a fallu que je les décentre et les rencontre pour leur faire signifier cela que je visais. C'est précisément cette « déformation cohérente » (A. Malraux) des significations disponibles qui les ordonne à un sens nouveau et fait franchir aux auditeurs, mais aussi au sujet parlant, un pas décisif » (*Essais philosophiques*, Gallimard, 1953, éd. Idées, p. 99). Ce « pas décisif », dont l'expression même dit qu'il est moins un résultat qu'un travail d'ouverture et de recherche d'une voie, va fonder « l'installation dans la culture » (ibid.) d'un sens nouveau. Quant à l'appareil, ici la parole en tant qu'elle déploie la langue jusqu'à y faire paraître une disposition inédite, il est moins chose livrée à un usage et à une maîtrise que geste et regard. Si l'on admet que la langue est un lieu d'accueil pour les significations qu'on utilise d'habitude pour sa commodité, sans réfléchir à son agencement et à sa disposition, alors l'appareil de parole consiste à regarder et à habiter ce lieu autrement que comme un lieu de service et de confort où l'on pourrait puiser à volonté les moyens de satisfaire ses besoins expressifs. Ainsi entendu, l'appareil ne peut être séparé de l'intention qui va se prolonger et se développer en mouvement. Il n'est pas ce dont se saisit le geste pour s'accomplir et se réaliser (si tel était le cas, dans le texte de Merleau-Ponty, c'est la langue qui serait l'appareil, et non la parole). Il

est plutôt ce qui inaugure une relation entre une intention et des éléments ou ce qui instaure une intimité entre cette intention et un donné.

Quel peut être l'appareil du peintre ? D'abord, il paraît, mais paraît seulement, consister en un certain nombre d'éléments disponibles et hétérogènes qui se trouvent là et avec lesquels les peintres travaillent d'habitude. Ce matériel, il ne s'agit pas d'en tirer quelque chose, mais de lui faire passer un pas en le liant par des gestes à un regard. Dans l'analyse proposée par Merleau-Ponty, l'écrivain ne cherche pas le mot nouveau, c'est-à-dire l'agrandissement de l'outillage, mais une signification nouvelle, qu'il ne sait d'ailleurs pas se représenter a priori. Aussi prend-il la langue et cherche-t-il des tournures où elle pourra porter témoignage du monde avec lequel il pense. Le peintre fait de même : il tourne et retourne son matériel, cherchant à y fondre son regard. Ainsi la toile ou le mur deviennent-ils espace défini, dimensionné, lieu de résidence possible, format. Le format est le premier appareil, la première oeuvre du regard : c'est l'élection d'un intérieur que le peintre s'engage à apprêter.

Conformément à l'étymologie, l'appareil et l'apparat ont partie liée : l'un et l'autre renvoient au latin « apparatus », qui signifie « apprêt, préparation, préparatif ». Mais l'apprêt n'est pas un moment isolable, après quoi commencerait la production proprement dite de l'oeuvre. Il est plutôt la constitution même de cette oeuvre qui, à son tour, est la mémoire jamais close de la totalité de ses apprêts. En ce sens, il n'est pas de moment où, l'oeuvre étant considérée comme un produit fini, l'appareil pourrait être provisoirement laissé de côté en attendant un nouvel usage. Même l'exposition peut être considérée comme le déploiement actuel des apprêts. Elle est leur cérémonie commémorative et donc elle-même appareil de l'oeuvre ou dernier apprêt en date. Dès lors, elle ne témoigne pas de la fin d'un processus, elle ne livre pas une fabrication à la consommation, mais propose le recueil d'un sens dont le dernier terme se cherche encore. La décision d'exposer veut dire non pas qu'une signification a été enfermée dans les limites d'un cadre, mais qu'il importe de proposer cet espace limité de la peinture comme lieu de rencontre ou foyer de regards afin de franchir ce pas que seuls des témoins peuvent effectuer : authentifier l'oeuvre comme oeuvre d'art en l'installant dans la mémoire ou, ce qui revient au même, en inaugurant sa tradition.



Glossaire

Glossary

A

Algorithm

FR → Algorithme

A linear sequence of homogenous instructions that performs operations that transform input data into an expected output. Algorithms must be translated into computing language to be understood by machines.

Algorithme

EN → Algorithm

Un algorithme, de façon générique, est une suite linéaire d'instructions univoques permettant de transformer des données initiales en un résultat attendu. Pour être compris par une machine, un algorithme doit être traduit en langage informatique.

API

Une API (*Application Programming Interface*) a pour but de faciliter le travail d'un programmeur en lui fournissant un ensemble de fonctions, de protocoles et d'outils permettant de réaliser ou d'enrichir un programme (application, site Web, etc.) Application Programming Interface: APIs are intended to facilitate a programmer's work by providing a set of functions, protocols and tools for building or developing software (software applications, websites, etc.).

Application

Une application (*app*), ou logiciel applicatif, est un type de logiciel permettant à son utilisateur de réaliser une tâche spécifique (écrire un texte, composer de la musique, naviguer sur le Web, etc.). Il s'oppose aux logiciels dits « système » permettant de faire fonctionner la machine (pilote d'imprimante, utilitaire réseau, etc.).

An application ("app") or application software is a type of software that enables its users to do specific tasks (text writing, music composition, Web browsing, etc.), as opposed to "system" software that is designed to run the machine (printer drivers, network utilities, etc.).

Assembler

FR → Assembleur

An assembler language is, in the computer science field, a low-level programming language whose instructions remain readable by a human being (contrary to binary code for instance). This type of programming language is very close to machine hardware architecture and allows direct interactions with computer resources. Assembler languages are often used for developing programs that require high computing performance.

Assembleur

EN → Assembler

Un langage d'assembleur désigne, dans le domaine de la programmation informatique, un langage de bas niveau dont les instructions restent lisibles par un être humain (au contraire du code binaire, par exemple). Il s'agit des langages les plus proches de l'architecture matérielle des machines et qui proposent donc au développeur une prise directe avec les ressources de l'ordinateur. Ces derniers sont particulièrement adaptés à la réalisation de programmes nécessitant beaucoup de puissance de calcul.

B

Back End

Un *back end* (ou *back office*) désigne l'infrastructure technique d'administration, habituellement sécurisée avec un mot de passe, servant à faire fonctionner une interface client (*front end*, ou *front office*). A back end is a technical infrastructure, usually secured with a password, used to administer a client interface (front end).

C

Cloud

Le *cloud*, pour *cloud computing* (« informatique en nuages ») désigne l'utilisation de ressources informatiques exécutées sur des machines distantes (serveurs), la plupart du temps mises à disposition par un prestataire sous forme de contrat de location ou de paiement à l'utilisation. Cloud computing means the use of computing

resources on distant machines (servers) that are, most of the time, for rent or provided in exchange for pay-per-use charges.

CMS

Un CMS (*Content Management System*) est un type de programme permettant de saisir et d'afficher des données d'un site Web. Il est généralement installé sur un serveur d'hébergement et permet ensuite d'entrer des contenus à travers une interface d'administration (*back end*) qui sont, la plupart du temps, stockés dans une base de données puis accessible dans le navigateur Web. A CMS (Content Management System) is a program designed to enter and read data for a website. It is often deployed on a host server and allows administrators to enter content through a private interface (back end). Most of the time, data is stored in a database and "served" to the client's browser.

Code source

EN → Source Code

Le code source d'un programme informatique est un texte contenant des instructions rédigées dans un ou plusieurs langages de programmation. La plupart du temps, le code source est compilé en code binaire pour pouvoir être exécuté (lu) par la machine. Une fois compilé, le code binaire est impossible à modifier sans avoir accès au code source.

Compilateur

EN → Compiler

Un compilateur est un programme informatique qui transforme un code source écrit dans un langage de programmation, compréhensible par un être humain, en code binaire afin de pouvoir être exécuté (lu) par une machine.

Compiler

FR → Compilateur

A compiler is a computing program that turns source code written in a programming language, readable by a human being, into binary code that can be executed (read) by a machine.

Compositing

Le *compositing* (« composition ») est un ensemble de techniques numériques, généralement

utilisées pour la post-production cinématographique, permettant de mélanger plusieurs images ou médias afin d'en faire un seul plan ou un seul élément. Compositing is a set of digital techniques, generally used for film post-production, which allows several images or media to be mixed into one shot or one item.

CSS

Les feuilles de style en cascade (CSS, de l'anglais *Cascading Style Sheets*) désignent un langage informatique servant à décrire la présentation de document Web (généralement des pages Web). Cascading Style Sheets is a style sheet language used to describe the layout of a Web document (usually a webpage) written in a markup language.

CSS Print

Le CSS Print est un ensemble d'instructions écrites en langage informatique CSS servant à gérer l'aspect imprimé d'une page Web. Il est ainsi possible d'utiliser le Web comme un environnement de mise en page et de publication multi-supports. CSS Print is a set of instructions written in the CSS language used to manage the printed aspects of a webpage, and making it possible to use Web techniques as a multi-support publication and layout environment.

Cyberculture

Le terme de cyberculture, apparu dans les années 1990, est une tentative de synthèse des concepts de cybernétique (science du contrôle), de cyberpunk (science-fiction dystopique) et de cyberspace (modes de création, de navigation et de relation permis par le numérique). La cyberculture désigne à la fois un ensemble de productions culturelles et un nouveau rapport à la culture. The word cyberculture appeared in the 1990s.

It's an effort to merge the concepts of cybernetics (scientific study of control), cyberpunk (dystopian sci-fi) and cyberspace (design, browsing and relationship methods allowed by digital technologies). Cyberculture implies both a set of cultural productions and a new approach to culture.

D

Desktop Metaphor

FR → Métaphore du bureau

Conceptualized with the release of the Xerox Star computer in 1981, the desktop metaphor is a set of items in a virtual graphic interface which depict, through icons, the typical objects of a desktop (trash, folders, files etc.). These icons can represent actions executed by the OS (delete, copy, paste, etc.) as well as stored data (files).

Desktop Publishing

FR → PAO

Appeared in the 1980s; Desktop Publishing (or DTP) refers to the activity of designing printed documents on a personal computer with dedicated software (including page layout, type-setting, photo editing, etc.)

Digital

FR → Numérique

In the field of computer science, the word digital refers to a virtual object (number, text, image, data, program, etc.) encoded as a binary form, namely a series of bits in 0 or 1 state. More generally, this term is used to define the set of contents and activities related to computer use.

DOM

Le DOM (*Document Object Model* ou Modèle-Objet de Documents) est la structure calculée d'une page Web. Les navigateurs intègrent généralement un inspecteur DOM, un outil de développement permettant d'observer et de modifier le DOM en cours de consultation. A DOM or Document Object Model is the calculated structure of a webpage. Web browsers generally include a DOM Inspector, which is a development tool used to observe and edit the DOM during page consultation.

E

EPS

Le format de fichier EPS (*Encapsulated PostScript*) décrit un type de document permettant d'encapsuler des fichiers PostScript qui décrivent des documents imprimés. Il est adapté aux images vectorielles et notamment utilisé dans le logiciel Illustrator.

The EPS (Encapsulated PostScript) file format describes a type of document that can embed PostScript files which describe printed documents. It is suitable for vector images and is especially used in Illustrator.

F

Flash

La **technologie propriétaire Flash** vise à **enrichir les pages Web d'éléments animés et interactifs créés dans le logiciel éponyme**. Elle fut **rendue publique en 1996, à un moment où les langages standard du Web ne permettaient que des interactions très sommaires**. L'affichage des objets Flash (*.SWF*) dans le navigateur Web nécessite l'installation du *plug-in* Flash player. Critiquée en raison de problèmes de performance et de sécurité, Flash n'est pas supportée dans la plupart des terminaux mobiles, et tend à se raréfier au sein des navigateurs Web. The proprietary Flash technology enables the enhancement of webpages with interactive or animated items, created in the eponymous software. It was released in 1996, at a time when standard Web languages only allowed basic interactions. Displaying Flash objects (SWF) in a Web browser requires the installation of the Flash Player plug-in. This technology has been criticized for causing security and performance issues therefore it is not supported by the majority of mobile devices and is progressively disappearing from desktop Web browsers.

Fonction

En programmation informatique, une fonction (ou procédure) est une partie (objet) d'un programme qui est destinée à réaliser une opération spécifique et peut être mobilisée *ad hoc* (routine).

Fork

Dans le champ de la programmation informatique, un *fork* (fourche, ou embranchement) est un nouveau logiciel dérivé du code source d'un logiciel existant, la plupart du temps placé sous licence libre. In computer science, a fork is a new software derived from the source code of an existing

software, often released under free license.

Free License

A free license is an agreement which grants the following four freedoms to the user: free use; ability to study how it works; ability to edit and redistribute it to other users, including for commercial purposes. The most famous free license is the GPL license.

Free Software

Free software allows, in both technical and legal terms, its user to run, study, edit and redistribute it, which implies an open-source code. Contrary to proprietary software whose source code is locked, free software promotes the values of sharing and freedom.

Fonction

In computer science, a function (or procedure) is a piece (object) of a program designed to execute a specific operation and that can be used ad hoc (routine).

G

G-Code

Le **G-Code** est un langage de programmation datant des années 1960, utilisé pour définir des séquences d'instructions, géométriques ou annexes, permettant de piloter des machines-outil à commande numérique. G-Code is a programming language from the 1960s that is used to define sequences of geometrical or side instructions for driving CNC (Computer Numerical Control) machines.

GitHub

Lancé en 2008, GitHub est une plateforme d'hébergement et de gestion de codes sources basée sur le protocole de *versionning* (versionnage) Git et sur les méthodes de travail collaboratif propre à l'*open source*. Launched in 2008, GitHub is a code hosting and management platform that is based on the Git version control protocol and on open-source collaborative working methods.

GNU

Développé par Richard Stallman à partir de 1983, GNU (*GNU's not Unix!*) est un système d'exploitation libre de droits reprenant les concepts et la compatibilité du système d'exploitation propriétaire Unix, initialement développé aux Bell Labs en 1969 pour les systèmes *mainframes*. La fusion de GNU avec le noyau Linux, développé par Linus Torvalds en 1991, donnera naissance à GNU/Linux, le système d'exploitation libre le plus utilisé.

Initiated by Richard Stallman in 1983, GNU ("GNU's not Unix") is a free operating system that uses the concepts and the compatibility of Unix, a proprietary OS originally developed in 1969 at Bell Labs for *mainframe* systems. The merging of GNU with the Linux kernel created by Linus Torvalds in 1991 gave birth to GNU/Linux, the most used free OS.

GPL

Mise au point à partir de 1989 par Richard Stallman, la licence GPL (*GNU General Public License*, GNU-GPL) a pour objectif initial d'établir les conditions légales de distribution de GNU et du logiciel libre en général. Les termes et les conditions de la GPL permettent à toute personne de modifier le projet, de l'étudier et de le redistribuer, y compris sous une forme dérivée. Finalized in 1989 by Richard Stallman, the GPL (GNU General Public License, GNU-GPL) license's fundamental goal is to establish the legal terms of distribution of GNU and free software. The terms and conditions of GPL allow anyone to edit, study and redistribute a GPL-licensed project, including under a derived form.

Graffiti

Graffiti est un programme de reconnaissance d'écriture manuscrite développée par l'entreprise Palm au début des années 1990, utilisé dans des assistants personnels mobiles (PDAs). Graffiti is a handwriting recognition software developed by the Palm company at the beginning of the 1990s that was used in personal digital assistant devices (PDAs).

Graphical User Interface (GUI)

Invented at the end of the 1960s by the team

of American computer scientist Douglas Engelbart at the Stanford Research Institute, and developed at Xerox PARC (Palo Alto Research Center) in the mid-1970s, a graphical user interface (GUI)

is a type of interface that allows a user to interact with digital objects through icons, menus and texts represented on a screen (*e.g.* WIMP). Graphical user interfaces were conceived with the ambition of democratizing access to computers by removing the complexity of the command-line interfaces that were prevalent at the time.

H

Hacker

Un hacker (de l'anglais *hack* « bidouiller, modifier, bricoler, fouiner ») est un individu capable de comprendre et de modifier des systèmes informatiques *a priori* verrouillés. Par extension, et contrairement au pirate, il est ainsi possible de voir, dans la figure du hacker, une forme d'habileté et de curiosité dont les effets contribuent à la recherche du bien commun et à l'émancipation individuelle. A hacker is someone who is able to understand and edit locked computing systems. By extension and contrary to the derogative image of the pirate, it is possible to see in the hacker's skills and curiosity a contribution to the search for the common good and individual emancipation.

HP-GL

HP-GL (*Hewlett-Packard Graphics Language*) est un langage informatique développé à la fin des années 1970, permettant de contrôler des tables traçantes. Il est basé sur une série d'instructions représentant des commandes machines (comme lever ou baisser la plume) et des coordonnées géométriques. HP-GL (Hewlett-Packard Graphics Language) is a programming language developed at the end of the 1970s designed to drive tracing plotters. It is based on a series of instructions representing machine commands (raise or lower pencil for instance) and geometric coordinates.

HTML

Acronyme d'*HyperText Markup Language*, le HTML

est un langage de description de données structuré en balises, conçu pour décrire le contenu d'une page Web.

Il s'agit de l'une des trois inventions, avec HTTP (*HyperText Transfert Protocol*) et URL (*Uniform Resource Locator*) qui ont permis l'existence du Web. HTML (HyperText Markup Language) is a data description language which is structured with markup and designed to describe the content of webpages. It is one of the three inventions, along with HTTP (HyperText Transfer Protocol) and URL (Uniform Resource Locator) that are the foundations of the Web.

I

Inkscape

Inkscape est un logiciel libre (licence GPL) de dessin vectoriel dont la première version date de 2003. Il constitue une alternative crédible au logiciel propriétaire Illustrator édité par Adobe. Inkscape is a vector drawing software released under free license (GPL License) whose first version dates back to 2003. It offers a credible alternative to Illustrator, a proprietary software from Adobe.

Interface

Une interface agit comme une jonction entre deux objets distincts, leur permettant d'interagir par un ensemble de règles définies. Dans le champ du numérique, il peut s'agir d'interfaces utilisateurs permettant à un être humain d'interagir avec un ordinateur (en utilisant, par exemple, des représentations visuelles d'objets virtuels, *cf.* Interface graphique utilisateur), de protocoles de communication entre logiciel et périphérique matériel (pilote) ou encore entre logiciels (*cf.* API).

An interface acts as a link between two objects, allowing them to interact according to a set of defined rules. In the field of digital technology, this word could refer to user interfaces that allow users to interact with computers (by using visual representations of virtual objects for instance, see graphical user interface), communication protocols between software and hardware devices (drivers) or between softwares (see API).

Object-oriented programming language created in 1995 by Sun Microsystems for software development.

A Java program can easily be transferred from one operating system to another without dedicated compilation, thanks to a virtual machine that directly executes the code.

JavaScript

Langage de programmation orienté objet créé en 1995 par Brendan Eich. Principalement employé pour ajouter de l'interactivité aux pages Web, il trouve aujourd'hui des applications plus larges, notamment grâce à Node.js, un moteur d'exécution local. Object-oriented programming language created in 1995 by Brendan Eich. Mainly used to add interactivity to webpages, today it has broader applications, in particular with Node.js, a local runtime environment.

Internet

Internet est un réseau informatique mondial distribué, c'est-à-dire ne comportant pas de centre névralgique. Les données sont transmises de machine à machine en utilisant une série de protocoles standardisés qui sont le support de plusieurs services, comme le courrier électronique (email), les envois de fichiers en *peer-to-peer* (BitTorrent) ou le Web. Il fait suite au réseau ARPAnet créé en 1972 qui était principalement destiné à un usage universitaire et militaire.

The Internet is a global computer network which is distributed, namely without a central hub. Data is transferred from machine to machine using a series of standard protocols which provide the platform for several services, such as email, peer-to-peer file transfer (BitTorrent) or the Web. It superceded the ARPAnet network created in 1972 which was mainly used by universities and governmental agencies.

J

Java

Langage de programmation orienté objet créé en 1995 par Sun Microsystems pour le développement de logiciels. Un programme Java a la particularité de pouvoir être porté d'un système d'exploitation à un autre, sans compilation spécifique, grâce à l'utilisation d'une machine virtuelle permettant l'exécution directe du code.

Object-oriented programming language created in 1995 by Sun Microsystems for software development. A Java program can easily be transferred from one operating system to another without dedicated compilation, thanks to a virtual machine that directly executes the code.

JavaScript

Langage de programmation orienté objet créé en 1995 par Brendan Eich. Principalement employé pour ajouter de l'interactivité aux pages Web, il trouve aujourd'hui des applications plus larges, notamment grâce à Node.js, un moteur d'exécution local. Object-oriented programming language created in 1995 by Brendan Eich. Mainly used to add interactivity to webpages, today it has broader applications, in particular with Node.js, a local runtime environment.

L

Licence libre

Une licence libre garantit à l'utilisateur du logiciel les quatre libertés suivantes: libre usage; possibilité d'étude de modification et de redistribution à d'autres usagers, y compris à but commercial. La licence libre la plus célèbre est la licence GPL.

Linux

Linux (GNU/Linux) est un système d'exploitation, au même titre que Windows et macOS. Placé sous licence libre (GPL), il résulte de la fusion de la fusion du système d'exploitation GNU développé par Richard Stallman dès 1983, et du noyau Linux développé par Linus Torvald à partir de 1991. GNU/Linux est le logiciel le plus emblématique du logiciel libre et de la culture hacker.

Linux (GNU/Linux) is an operating system, like Windows and macOS. It is released under free license (GPL) and is the result of the merging of the GNU OS (developed by Richard Stallman in 1983) with the Linux kernel (created by Linus Torvald in 1991). GNU/Linux is the most emblematic software of hacker culture.

Logiciel libre

Un logiciel libre est, en termes techniques et légaux, d'être utilisable, étudiable, modifiable et redistribuable par son utilisateur, ce qui implique que son code source soit ouvert. Par opposition aux logiciels propriétaires dont le code source est fermé, le logiciel libre est porteur de valeurs de liberté et de partage.

M

Mainframe

Un *mainframe*, ou ordinateur central, est un ordinateur de grande puissance permettant le traitement centralisé de données. Contrairement à un réseau d'ordinateurs, personnels interconnectés, les utilisateurs de *mainframes* utilisent des terminaux pour interagir avec l'ordinateur central. Chaque terminal est une interface qui permet de saisir des commandes et d'en visualiser les résultats. Ce type d'architecture, principalement utilisé dans les années 1970, est toujours en service dans certaines grandes entreprises (banques et administrations. A mainframe computer is a high-power computer dedicated to centralized data processing. Users of mainframes interact with the computer through terminals, as opposed to a network of connected personal computers. Each terminal acts as an interface for sending commands and displaying results. This type of architecture, mainly used in the 1970s, is still running in some large companies (banks) and administrative entities.

Markdown

Markdown est un langage de balisage créé en 2004 par John Gruber, programmeur américain. Son but est d'offrir une syntaxe facile à lire et à écrire permettant le formatage d'un texte. Markdown is a markup language created in 2004 by American developer John Gruber. Its purpose is to provide a syntax that is easy to read and write to facilitate text formatting.

Metamediun

Le concept de *metamediun*, imaginé en 1977 par l'ingénieur Alan Kay (alors en poste au Xerox PARC),

exprime l'idée que la puissance de calcul d'un ordinateur peut être mobilisée pour simuler et combiner potentiellement n'importe quel média (image, texte, son, vidéo, etc.) et en inventer de nouveaux.

The concept of metamediun, conceived in 1977 by American computer scientist Alan Kay (then at Xerox PARC) posits the idea that the resources of a computer can potentially be used to simulate and mix any media (image, text, sound, video, etc.) and create new ones.

Métaphore du bureau

Apparue avec l'avènement de l'ordinateur Xerox Star en 1981, la métaphore du bureau est un ensemble d'éléments d'interface graphique virtuelle dont la représentation évoque, au travers d'icônes, les objets d'un bureau physique (corbeille, dossiers, fichiers, etc.) Ces représentations traduisent aussi bien des actions à réaliser par le système d'exploitation (supprimer, copier, coller, etc.) que des données stockées (fichiers).

Media

Le terme de *media* désigne tout moyen de diffusion permettant la communication, de façon directe (langage, écriture, etc.) ou via un procédé technique (radio, télévision, Web, etc., on parle alors de *mass medias*). Selon le théoricien des media Friedrich Kittler, « tous les media techniques ont pour fonction soit d'enregistrer, soit de transmettre, soit de traiter des signaux; […] l'ordinateur (en théorie depuis 1936, en pratique depuis la deuxième guerre mondiale) est le seul medium qui combine ces trois fonctions ».

The word media refers to a means of transmission that enables communication, whether directly (language, writing, etc.) or through technical processes (radio, TV, the Web, etc., this is referred to as "mass media"). According to the media theoretician Friedrich Kittler, "all technical media either stores, transmits, or processes signals and […] the computer (in theory since 1936, in practice since the Second World War) is the only medium that combines these three functions—storage, transmission, and processing—[all] fully automated."

MIT Media Lab

Le laboratoire MIT Media Lab a été fondé par Nicholas Negroponte et Jerome Wiesner en 1985 au sein du Massachusetts Institute of Technology. Il est dédié aux projets de recherche relatifs aux champs du design, de l'interaction et de la technologie. De nombreuses initiatives ont trouvé leur source au Media Lab, dont la revue *Wired*, le logiciel *Processing*, ou encore le projet One Laptop per Child (OLPC). Le Media Lab a accueilli des personnalités telles que Neil Gershenfeld, Joi Ito, John Maeda, Marvin Misky et Ethan Zuckerman. The MIT Media Lab was created in 1985 by Nicholas Negroponte and Jerome Wiesner at the Massachusetts Institute of Technology. It is dedicated to research projects regarding design, interaction and technology. Many famous projects have been launched at the Media Lab, like *Wired* magazine, *Processing* software or the One Laptop Per Child (OLPC) initiative. Major figures of computer science and design like Neil Gershenfeld, Joi Ito, John Maeda, Marvin Misky and Ethan Zuckerman worked at the Media Lab.

Multimedia

Développé par Bob Goldstein (États-Unis) en 1966 et repris en France à partir de 1978 par François Billetdoux, le terme de multimédia caractérise des productions combinant une multiplicité de médias: image, son, film, vidéo, et autres contenus interactifs. Aujourd'hui, son sens a dérivé pour désigner de façon générale l'ensemble des productions et objets relatifs aux technologies numériques. Developed by Bob Goldstein (USA) in 1966 and taken up in France since 1978 by François Billetdoux, the word multimedia is used to characterize works that combine several media: image, audio, film, video and other interactive contents. Today, its meaning has expanded to include the productions and objects relative to digital technologies.

N

Navigateur Web

Un navigateur Web est un logiciel conçu pour

Versions numériques

Site Web responsive

Application iOS + Android

www.revue-backoffice.com

5 euros

Money!

—

13 000 € par numéro

Money!

- Centre national des arts plastiques (Cnap)

Money!

- Centre national des arts plastiques (Cnap)
- 258 contributeurs sur Kickstarter

Money!

- Centre national des arts plastiques (Cnap)
- 258 contributeurs sur Kickstarter
- 4 pages de publicité

Money!

- Centre national des arts plastiques (Cnap)
- 258 contributeurs sur Kickstarter
- 4 pages de publicité
- Préventes (écoles, etc.)

Money!

- Centre national des arts plastiques (Cnap)
- 258 contributeurs sur Kickstarter
- 4 pages de publicité
- Préventes (écoles, etc.)
- Ventes (librairies, salons, app stores, etc.)

Coédition

Éditions B42, maison d'édition française
axée sur le design graphique, la typographie
et l'art contemporain

Fork Éditions, structure dédiée

Diffusion

—

Les Belles Lettres (FR+BE+CH)

Idea Books (Monde)

Salons

En ligne

etc.

Licence des textes

Disponibles sous licence

Creative Commons (BY-NC-SA),

12 mois après publication du numéro

Making off

Back Office – WIP (Planning de réception et de correction des textes)

revuebackoffice@gmail.com

Fichier Édition Affichage Insertion Format Données Outils Modules complémentaires Aide Modifications enregistrées dans Drive

Commentaires

Partager

€ % .0 .00 123 Arial 7 B I U A [Color] [Background] [Text Color] [Align] [List] [Table] [Chart] [Filter] [Sum]

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	SOMMAIRE	ÉCRITURE	ENVOI COMITÉ	RELECTURE COMITÉ	INTÉGRATION COMITÉ + REECRITURE	ENVOI B42 pour relecture Victor Guégan	RELECTURE B42	DROITS ICONO	TRADUCTION	TEXTE FR PROPRE	TEXTE EN
7	Lev Manovich, Logiciel culturel	Ok				Trad. FR envoyée le 17/0/2016		pas d'icône	Modifs de trad. envoyées à Bortolotti le 25/10/2016		
8	Lev Manovich, Entretien sur le texte Le logiciel culturel	à faire						pas de droits (photos à faire par team B-O)	Bortolotti		
9	Eric Schrijver, La culture hacker et la peur du WYSIWYG	Ok				Trad. FR envoyée le 17/0/2016		À prévoir	Trad. relue par l'équipe Back Office	Ok	
10	Sophie Fétro, Œuvrer avec les machines	Modifications reçues le 16/10/16				envoyé le 9/09/2016, nouvelle version revue par l'auteur envoyée le 17/10/2016		À prévoir	Envoyé à Pleasance pour traduction le 25.10.2016	Ok	
11	Faire sans PAO, entretien avec Étienne Robial	Ok, icône intégrée (manque image coll. Futuropolice)				envoyé le 17/0/2016. Envoyé à Robial le 25.10.2016		À prévoir	Pleasance		
12	Nolwenn Maudet, Muriel Cooper, <i>Information landscapes</i>	Ok	C. de Smet, 16/05/16	Reçu	Reçus le 27/07/2016 (V4)	envoyé le 28/08/2016		À prévoir	Pleasance (reçue le 30 août 2016), à relire/repandre suite aux changements du texte FR	Ok	
13	Anne Lefebvre, Instruments, outils, machines / Simondon	En attente							Pleasance		
14	Pierre-Damien Huyghe, L'outil et la méthode					envoyé le 9/09/2016		droits inclus	Pleasance (reçue le 5 août 2016), à relire		
15	Pierre-Damien Huyghe, entretien sur le texte	coupes à valider				envoyé le 9/09/2016		pas de droits (photos à faire par team B-O)	Pleasance (texte à revoir ensemble)		
16	Manon Bruet, Photoshop, un synthétiseur visuel ?	Ok				envoyé le 17/0/2016		À prévoir	Envoyé à Pleasance pour traduction le 25.10.2016	Ok	
17	Natalya Novikova, Machines à dessiner	texte supprimé	M. Webster, 16/05/16	Reçu, 5/07/16	Corrections demandées le 5/07/2016	Annulé (mail à envoyer à l'auteur)		À prévoir			
18	Frank Adebaye, Licencié ès lettres	Ok	V. Philizot, 16/05/16	Reçu, 12/06/16	Ok	envoyé le 28/05/2016		pas d'icône	F. Adebaye reçue le 28 août 2016, à relire	Ok	
19	Nicolas Taffin, Turbulences dans le cloud	Ok	F. Adebaye, 16/05/16		Ok	envoyé le 28/05/2016		pas d'icône	Pleasance reçue le 05/08/2016, à relire	Ok	
20	Thomas Bouville et David Vallance, ...	icône partiellement ok, manque screenshots et ...				envoyé le 17/0/2016		droits inclus	Pleasance	Ok	

+ [Menu] TEXTES REVUE GOODIES

Explorer

→ c | d
 Photogrammes issus du clip vidéo réalisé par Denise Gallant et Rob Schafer en 1981 pour le titre *Snow Canon* de Steve Roach.
 Photograms from the video clip made by Denise Gallant and Rob Schafer in 1981 for the work *Snow Canon* by Steve Roach.
 Voir/See: <http://b-o.fr/snowcanon>




Le synthétiseur de Gallant et Schafer constitue un « filtre » dans l'acception propre au logiciel *Photoshop*, puisqu'il sert à « générer des effets spéciaux ». Cependant, il s'agit d'une machine analogique manipulant les ondes constitutives des images vidéo et, s'il est possible de commander grossièrement les modifications, leurs effets sont imprévisibles. Au contraire, la notion d'accident n'existe pas dans *Photoshop* : si les effets sont réglables, ils restent néanmoins des procédés algorithmiques préprogrammés.

Photoshop et ses effets

Largement inspiré des techniques photo-mécaniques, *Photoshop* a initialement été développé dans le but de rassembler et de reproduire de manière automatique les effets de certaines manipulations réalisées jusqu'alors dans une chambre noire. Dans *Software Takes Command*⁹, l'artiste et chercheur Lev Manovich s'intéresse à la dimension mimétique de ce logiciel. D'après lui, les noms des filtres sont à la fois des simulations de techniques traditionnelles et des métaphores visant à donner une idée de ce que les algorithmes vont produire. Il évoque entre autres le filtre *Soufflerie*¹⁰, censé imiter la perception de l'action du vent

Le synthétiseur de Gallant et Schafer constitue un « filtre » dans l'acception propre au logiciel *Photoshop*, puisqu'il sert à « générer des effets spéciaux ». Cependant, il s'agit d'une machine analogique manipulant les ondes constitutives des images vidéo et, s'il est possible de commander grossièrement les modifications, leurs effets sont imprévisibles. Au contraire, la notion d'accident n'existe pas dans *Photoshop* : si les effets sont réglables, ils restent néanmoins des procédés algorithmiques préprogrammés.

Photoshop and its Effects

Broadly inspired by photomechanical techniques, *Photoshop* was initially developed with the aim of bringing together and automatically reproducing the effects of certain manipulations that previously, could only be carried out in a darkroom. In *Software Takes Command*, artist and researcher Lev Manovich discusses the mimetic dimension of this software.⁹ According to him, the names of filters are at once simulations of traditional techniques and metaphors meant to give some idea of what the algorithms will produce. Among other things, he mentions the *Wind* filter, that emulates the perception of the action of the wind on an object.¹⁰ Moreover, when used at its highest degree of intensity and thus maximum automation, this process is akin to certain effects created by Gallant and Schafer in their videos. Additionally, operations such as *Posterize*¹¹ in the *Adjustments* menu, and *Solarize* and *Neon Glow* in the *Effects* menu produce effects similar to certain SVS wave manipulations.



Le synthétiseur de Gallant et Schafer constitue un « filtre » dans l'acception propre au logiciel *Photoshop*, puisqu'il sert à « générer des effets spéciaux ». Cependant, il s'agit d'une machine analogique manipulant les ondes constitutives des images vidéo et, s'il est possible de commander grossièrement les modifications, leurs effets sont imprévisibles. Au contraire, la notion d'accident n'existe pas dans *Photoshop* : si les effets sont réglables, ils restent néanmoins des procédés algorithmiques préprogrammés.

Photoshop et ses effets

Largement inspiré des techniques photo-mécaniques, *Photoshop* a initialement été développé dans le but de rassembler et de reproduire de manière automatique les effets de certaines manipulations réalisées jusqu'alors dans une chambre noire. Dans *Software Takes Command*⁹, l'artiste et chercheur Lev Manovich s'intéresse à la dimension mimétique de ce logiciel. D'après lui, les noms des filtres sont à la fois des simulations de techniques traditionnelles et des métaphores visant à donner une idée de ce que les algorithmes vont produire. Il évoque entre autres le filtre *Soufflerie*¹⁰, censé imiter la perception de l'action du vent

Annotations

Annotations de dessin

Révision

Liste des commentaires (104)

Rechercher

Zumi
 Page 1 08/01/2017 17:24:39
 Zumi 8 January 2017 17:24
 EN ROMAN :-)

Zumi
 Page 1 08/01/2017 17:24:24

Zumi
 Page 1 08/01/2017 17:24:32

Zumi
 Page 3 08/01/2017 17:38:18

Zumi
 Page 3 08/01/2017 17:36:02
 Zumi 8 January 2017 17:36
 "Posterize" "Solarize" and "Neon Glow"
 EN ROMAN avec guillemets

Zumi
 Page 3 08/01/2017 17:34:18

Zumi
 Page 3 08/01/2017 17:36:51

Zumi
 Page 3 08/01/2017 17:35:47

Zumi
 Page 3 08/01/2017 17:35:50

Zumi
 Page 3 08/01/2017 17:36:54

Zumi
 Page 3 08/01/2017 17:37:03
 Zumi 8 January 2017 17:37
 Wind



À propos du projet



Revue Back Office, design graphique et pratiques numériques

Paris, France Revues périodiques

7 635 €

engagés sur 4 500 €

258

contributeurs

Soutenir ce projet

Contribution de 10 € ou plus

- Back Office n°1 version numérique
- Remerciements sur le site Web de la revue
-
- Back Office issue 1, digital version
- Acknowledgements on the journal's website

LIVRAISON PRÉVUE :
oct. 2016

17 contributeurs

Contribution de 20 € ou plus

- Back Office n°1 version imprimée
- Back Office n°1 version numérique
- Remerciements sur le site Web de la revue
-
- Back Office issue 1, printed version
- Back Office issue 1, digital version
- Acknowledgements on the journal's website

back-office-planning-posts.xls ☆

revuebackoffice@gmail.com

Fichier Édition Affichage Insertion Format Données Outils Modules complémentaires Aide Dernière modification le 30 juin 2016, par Antoine Fauchié

Commentaires Partager

fx Date de publication
MM/JJ/AAAA HH:MM

	A	B	C	D	E	F	G
1	Date de publication MM/JJ/AAAA HH:MM	Plateforme (Kickstarter, Facebook, Twitter, autre)	Titre informel	Titre court ou texte pour Twitter (<80 caractères)	Description courte (<250 caractères)	Description longue	Nom de l'image ou vidéo (KICKSTARTER/me
3	11/05/2016 14:30	Facebook	Lancement de la campagne	Back Office lance sa campagne !	Back Office lance sa campagne de financement participatif Kickstarter ! Soutenez une nouvelle revue qui explore les processus de création en jeu dans le design graphique et les pratiques numériques contemporaines ! // Back Office lauch his Kickstarter campaign! Support a new research journal which investigates the creative processes involved in a diverse media and contemporary digital practices landscape! [url]		
4	11/05/2016 14:30	Instagram	Lancement de la campagne	Back Office lance sa campagne de souscription ! Soutenez une (nouvelle) revue entre design graphique et usages numériques! — Back Office lauch his Kickstarter campaign! Support a (new) journal between graphic design and digital practices! [url]	Une idée pour la photo ? Capture d'écran de Kickstarter ? > Ou l'image clé de la vidéo FR ?		
				Back Office lance sa campagne!			

+ Feuille1 Explorer

Merci!