



une étoile sur mon bureau, une fleur sur une page, des sourires dans mes messages

les petit dessins sur nos écrans: des icônes pour

comprendre

converser

s'approprier

se montrer



Coralie Dubreuil, 2021

Mémoire du DNSEP mention design graphique, à l'institut supérieur des arts de Toulouse

Il n'y a aucune vie ici, sauf pour celle que vous pouvez y mettre.

Scott McCloud, *L'art invisible*

Il est 10h27, je m'installe à mon bureau. Face à moi sur le mur, des posters, quelques post-it : des listes de choses à faire, des rappels. Sur mon bureau c'est un peu le bazar, il y a des feuilles qui traînent, certaines en boule, prêtes pour la poubelle, d'autres sont rangées dans mon classeur. Il y a aussi des crayons, des ciseaux, mon cahier, des dessins dans un coin, ma tasse à café, et ma petite lampe de bureau, toute jaune.

J'ouvre mon ordinateur, mon *autre* bureau apparaît, tout bleu : pas de fond d'écran, ici cela me déconcentre je crois. Il y a 18 dossiers, certains sont regroupés par thèmes et d'autres un peu seul, au milieu, des fichiers mal-nommés qui traînent, et quelques images. Il y a aussi quelques aides-mémoires avec des listes de choses à faire et à penser. C'est le bazar ici aussi car j'écris un mémoire. Dans ma barre d'outils, la corbeille est remplie, et 4 fenêtres de mon bloc-note

sont ouvertes. Une dizaine d'onglets sur mon navigateur ne laissent voir que leurs petits favicons divers et variés. ?

Message: Moi je suis chaud pour un petit resto mardi soir, histoire de fêter la fin de mon stage 🧐, c'est la fête, je note dans mon calendrier, et j'envoie un pouce en l'air tout en restant stoïque devant mon téléphone. J'enregistre, je glisse mon fichier texte en cours dans mon dossier MÉMOIRE, orné d'une icône « texte en feu » et je ferme mon ordinateur pour aller me faire à manger.



Je me souviens encore du jour où un ordinateur est arrivé à la maison chez mes parents, il était énorme, internet tournait avec AOL¹ et ça faisait beaucoup de bruit. Je partageais le bureau avec mes parents, mais j'avais le droit à mon dossier à moi, à mon nom, dans un dossier que je partageais avec ma soeur, avec d'autres dossiers à l'intérieur : des images que je collectionnais, des jeux, des animations (feu) Flash², des liens vers des sites, et un peu plus tard, des musiques et des films téléchargés. J'avais mis une étoile comme icône car j'adorais les étoiles. Plus tard j'ai eu mon premier Skyblog³, alors j'ai rajouté un dossier gifs⁴ pour le décorer, j'avais même essayé d'en fabriquer un ou deux. J'adorais les gifs, ça clignotait, c'était coloré, et je pouvais en envoyer à mes amis sur MSN⁵. C'était classe.

Aujourd'hui j'ai mon propre ordinateur, avec mon propre bureau, et j'ai même un téléphone que je ne partage plus avec ma sœur. Quand j'envoie des messages, j'y ajoute régulièrement des émojis, je n'utilise plus vraiment de gifs, sauf parfois pour décorer mes *stories*⁶ sur Instagram⁷. Je n'ai plus de blog, mais j'ai toujours des dossiers avec des icônes personnalisées, par coquetterie, ou par praticité peut-être.

J'ai parfois l'impression que j'ai toujours eu un ordinateur et un téléphone personnel, et qu'ils ont toujours eu la forme et l'usage qu'ils ont actuellement, jusqu'à ce que je pense à mon dossier, étoilé, intitulé **CORALIE**.

Mes deux écrans sont devenus des outils de mon quotidien. Ils sont une extension de moi-même, je ne les vois plus et je ne les pense plus :

1. AOL, originellement America Online, est une société de services internet. Elle faisait partie des premiers fournisseurs d'internet avec CompuServe, plus principalement développé en Europe.
2. Adobe Flash Player, ou Flash, désigne un ensemble de technologies logicielles permettant la manipulation de graphiques vectoriels, d'images matricielles et de scripts ActionScript en vue de créer ou utiliser des contenus multimédia (animations, vidéos, jeux, applications...). Flash Player était disponible sous forme de plugin sur la plupart des navigateurs web, mais il n'est plus pris en charge depuis le 31 décembre 2020.
3. Skyblog.com est fondé en 2002 par Pierre Bellanger, c'est à l'origine une plateforme de blog principalement utilisée par de jeunes francophones. Elle est renommée Skyrock.com en 2007 et devient un véritable réseau social avec l'ajout de fonctionnalités telles que les amis, la messagerie ou encore la possibilité d'avoir un profil.
4. *Graphic Interchange Format*, littéralement "format d'échange d'images", est un format d'image numérique utilisé sur internet. Il est mis au point en 1987 par CompuServe pour le téléchargement d'images en couleur, et offre plusieurs avantages : une image gif peut supporter un grand nombre de couleurs, elle peut prendre en compte la transparence, elle charge plus rapidement par son mode entrelacé, et peut stocker plusieurs images dans le même fichier pour les afficher successivement, créant ainsi des boucles d'animation.
5. MSN est initialement le portail web de Microsoft, mais désigne plus couramment et par déformation Windows Live Messenger (anciennement MSN Messenger), le service de messagerie instantanée produit par Microsoft de 1999 à 2013.
6. Une *story*, ou histoire, est un format de contenu au caractère éphémère, il est né en 2011 sur le réseau social Snapchat qui en faisait sa marque de fabrique. Instagram reprend le concept en 2016 en intégrant les stories de 24h à son réseau. Aujourd'hui ce mode de publication est intégré à la plupart des réseaux sociaux.
7. Instagram est une application, un réseau social et un service de partage de photos et de vidéos fondés et lancés en octobre 2010 par l'Américain Kevin Systrom et le Brésilien Michel Mike Krieger. Depuis 2012, l'application appartient au groupe américain Meta (anciennement Facebook Inc).

de la même façon que je ne pense pas au fait que j'ai des mains, je le sais et ça suffit, tout comme toutes les images qui les accompagnent, j'envoie un visage qui sourit, une main qui salue, une bouche qui embrasse. L'objet numérique disparaît peu à peu au profit de son interface, provoquant, à certains endroits, une mimétique de notre monde palpable.

Nos écrans/interfaces sont composés (entre autres) d'une multitude de dessins de petite taille, du plus utilitaire au plus décoratif. La fonction-même de ces dessins demeure très fluide et changeante dans le temps. Une poubelle pour dire je supprime, un émoji pour donner le ton, un curseur pour induire un clic, de l'ASCII⁸ art pour signer son texte/code, un gif pour rigoler ou des fleurs pour décorer son blog.

La forme et les usages de ces dessins ont changé avec l'évolution technologique des machines, et avec l'usage que nous en avons. Cela fait environ 40 ans⁹ que le numérique est entré dans nos vies personnelles, et en 40 d'existence, on a assisté à une transformation complète de son économie, et par extension, de nos usages. Et cela s'observe à travers les petits dessins que nous utilisons au quotidien, c'est ce qui va m'intéresser ici.

Interface graphique

Il y a l'homme, et il y a la machine. Entre les deux, il existe un ensemble de dispositifs qui permettent de créer l'interaction entre ces derniers. C'est ce qu'on appelle l'interaction homme-machine: IHM. L'IHM est un ensemble de disciplines qui étudient le lien avec les machines: ingénierie, sciences naturelles et sociales, mais aussi l'art et le design. Dans ces dispositifs, on trouve notamment la souris (dispositif de pointage), les commandes vocales, les commandes écrites (lignes de commande), puis des dispositifs visuels: les interfaces graphiques.

Une interface, c'est avant tout une surface. Inter/face, elle se positionne entre deux sujets, elle les sépare, donc, mais permet une communication. Une interface graphique, c'est donc cette surface séparatrice, mais communicante par le biais

8. L'art ASCII consiste à réaliser des images uniquement à l'aide des lettres et caractères spéciaux contenus dans le code ASCII: *American Standard Code for Information Interchange*.
9. C'est à dire, depuis la commercialisation des premiers ordinateurs personnels, au début des années 1980 par les entreprises Amstrad, Atari, Amiga ou Apple...

d'images et de texte. Elle se manifeste à travers un écran: les origines du mot écran seraient liées à des idées de clôture ou de paravent: on vient cacher quelque chose (ici l'intérieur de la machine) avec une surface, pour y projeter son interface: le centre de communication entre l'homme et la machine. Cacher le fonctionnement mécanique de la machine pour mieux le projeter, le comprendre et l'utiliser. La présence du dessin dans ce type d'objet est tout particulièrement ce qui va m'intéresser ici. Le dessin a une place éminente dans les interfaces graphiques, la première expérience d'interface graphique est d'ailleurs liée au dessin, puisqu'il s'agissait de *Sketchpad*, en 1963, par Ivan Sutherland, une machine qui permettait de dessiner sur l'écran via un stylet: il est intéressant de noter que la première intuition d'interface pour communiquer avec une machine s'est manifestée par le dessin.

Aujourd'hui, *Sketchpad* a bientôt 60 ans, et les interfaces graphiques que nous utilisons ne sont plus simplement une surface communicante avec la machine, mais aussi avec d'autres humains. Avec sa famille, avec son patron, avec ses amis, ses amours, des inconnus, des suiveurs et des suivis, des IA¹⁰ parfois: nos écrans nous positionnent dans un nouvel espace public hybride qui nous met en relation avec toutes ces entités à la fois. Dans notre monde palpable, il y a des objets, de la couleur, des températures, des émotions corporelles, des vêtements, des lieux déterminés et déterminants pour nous croiser, communiquer, interagir, se montrer, relationner. Dans le cadre des écrans, c'est tout un espace nouveau qu'il a fallu dessiner et qui se dessine encore pour prolonger ces interactions au sein d'une petite surface plane. On retrouve donc des dessins pour comprendre sa machine, converser avec d'autres humains à travers cette même machine, s'appropriier ses outils, et se montrer, se définir dans cet espace numérique. L'enjeu sera donc de regarder la façon dont nos espaces numériques sont dessinés afin d'en extraire leurs multiples fonctions, et de regarder qui sont les auteurs et les utilisateurs de ces petits dessins selon leur contexte d'apparition.



Ivan Sutherland, *Sketchpad*, 1963.

10. L'intelligence artificielle (IA) est l'ensemble des théories et des techniques mises en œuvre en vue de réaliser des machines capables de simuler l'intelligence humaine.

un dessin conversationnel





comprendre
converser

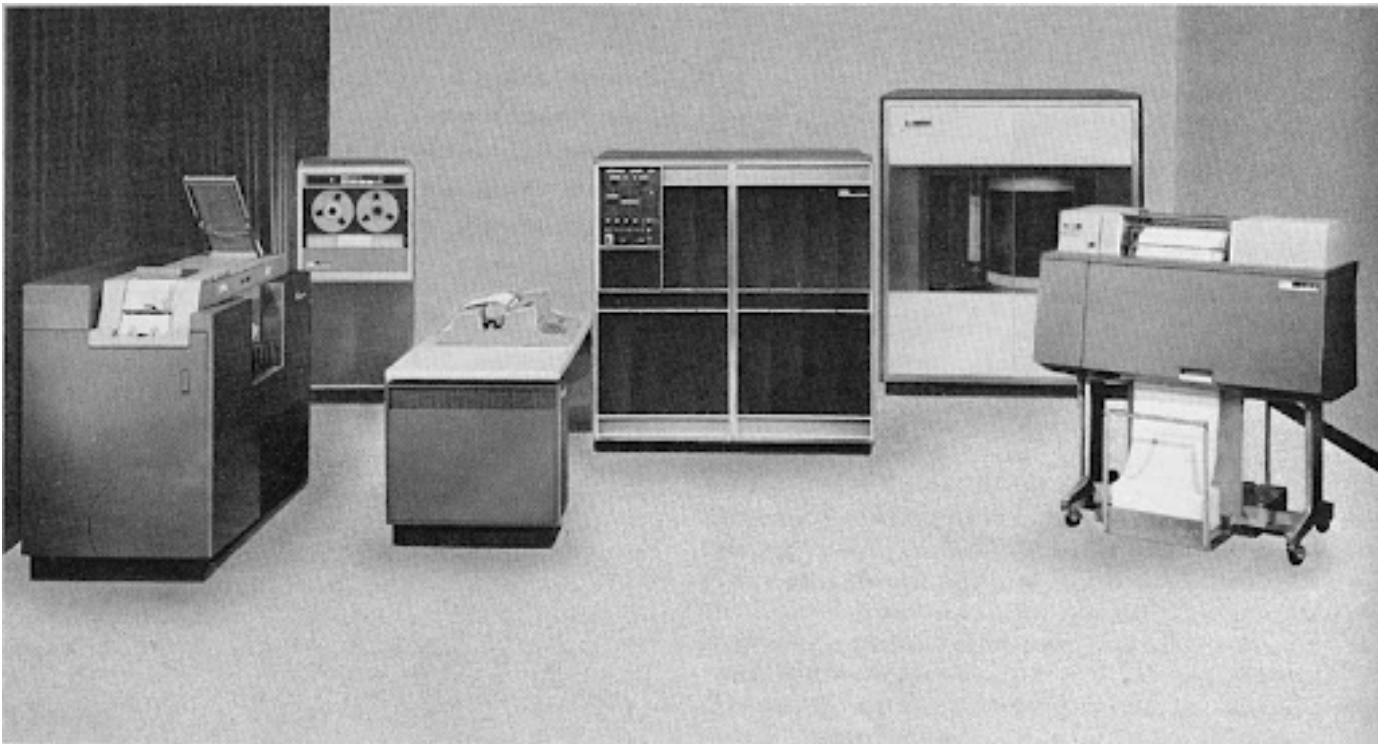
En mettant des machines entre les hommes, il a fallut apprendre d'une part à utiliser la machine, puis à communiquer à travers celle-là.

comprendre

J'allume mon ordinateur. Ça charge. Mon bureau apparaît. Il a presque tout d'un vrai: des dossiers, des feuilles de bloc-note, des images, une corbeille. Que ce soit sur mon bureau, dans ma barre d'état ou dans ma barre de tâche, tout est représenté par un petit dessin, un pictogramme. Une loupe pour chercher, un engrenage pour régler. Tout semble limpide : d'une part parce que j'ai un ordinateur depuis très jeune qui relevait déjà du paradigme de l'environnement de bureau¹¹, d'autre part, car chacun de ces dessins représente des objets de mon quotidien, qui évoquent naturellement des fonctions, des actions, une nature. L'environnement de bureau est donc une métaphore du réel, en action depuis les tout premiers cas d'ordinateur personnel.

Pour comprendre la force et la conception du dessin dans ces interfaces, il est nécessaire de regarder les ordinateurs avant qu'ils n'aient des interfaces graphiques, et même avant qu'ils n'aient d'interfaces tout court. Ici je ne vais pas regarder le tout premier ordinateur, un objet sûrement trop expérimental, mais plutôt les ordinateurs qui ont commencé à se répandre dans les bureaux et ainsi rentrer dans le quotidien de tout un chacun. Par exemple, un des premiers succès commerciaux d'ordinateurs, c'est l'IBM 1401¹². Dans la série documentaire *Jurassic Web, Une préhistoire des réseaux sociaux*¹³ de Arte, Robert Garner, qui travaille au Computer History Museum, qualifie ces machines de "blocs d'acier très bruyant". Ces ordinateurs avaient la taille d'un homme, si ce n'est plus grand, et n'avait pas encore d'interface graphique. Et pourtant, naturellement, les opérateurs des ces machines ont commencé à expérimenter avec celles-ci, en faisant de la musique via des petites radios qui émettaient des sons au contact de l'ordinateur. Des grosses machines qui faisaient de la musique et à qui on prêtait des caractéristiques humaines, au

11. L'environnement de bureau est un logiciel qui permet de manier l'ordinateur à travers un interface utilisateur qui a l'aspect d'un bureau.
12. L'IBM 1401 permettait de réaliser des opérations plus rapidement. En 1965, 10 000 unités avaient été installées, représentant la moitié du parc informatique des États-Unis la même année.
13. *Jurassic Web, Une préhistoire des réseaux sociaux*, Web Série documentaire de Chris Eley, co-produite par Arte et Darjeeling, 2020 [<https://www.youtube.com/watch?v=mLEbi2MAoL8>].

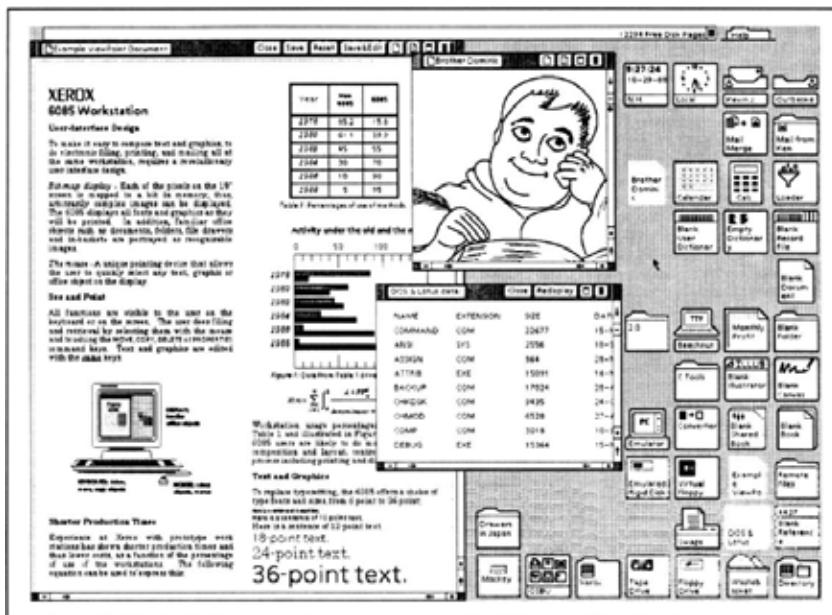


L'IBM 1401, composé de ses diverses unités.

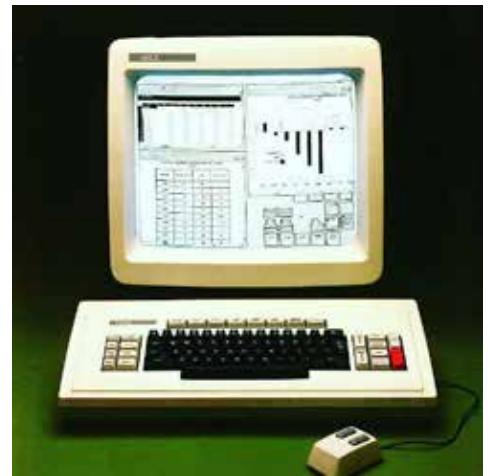
point que le premier IBM 1410 à être débranché aie eu le droit à des funérailles: "Sur ces notes, nous disons adieu à notre vieil ami, l'IBM 1401". Cet espèce de grand bloc d'acier devient un ami par l'interprétation de son fonctionnement par l'homme. Il y a donc déjà une ambiguïté entre un objet mécanique et la projection de caractéristiques humaines et vivantes.

Puis arrivèrent les premiers systèmes d'écran et d'interface, dans lesquels le fonctionnement de l'ordinateur était activé par le texte, c'est ce que l'on appelle interface en ligne de commande: l'utilisateur écrit une demande d'opération via le clavier dans le langage de l'ordinateur, et l'ordinateur exécute et donne le résultat de l'opération. Ce mode de communication existe encore, mais il est plutôt destiné aux programmeurs ou passionnés et non au grand public. Et à l'époque, c'était également le cas: les ordinateurs n'étaient pas destinés à tous car trop compliqués à comprendre et utiliser.

Comment rendre intelligible une machine que personne n'a l'habitude d'utiliser à cette époque, voire jamais touché? On interprète ses commandes par des dessins. La forme d'interface graphique qui s'est donc le plus largement répandue, c'est l'interface à environnement de



Interface du Xerox Star, première interface à environnement de bureau.



Le Xerox Star, 1981

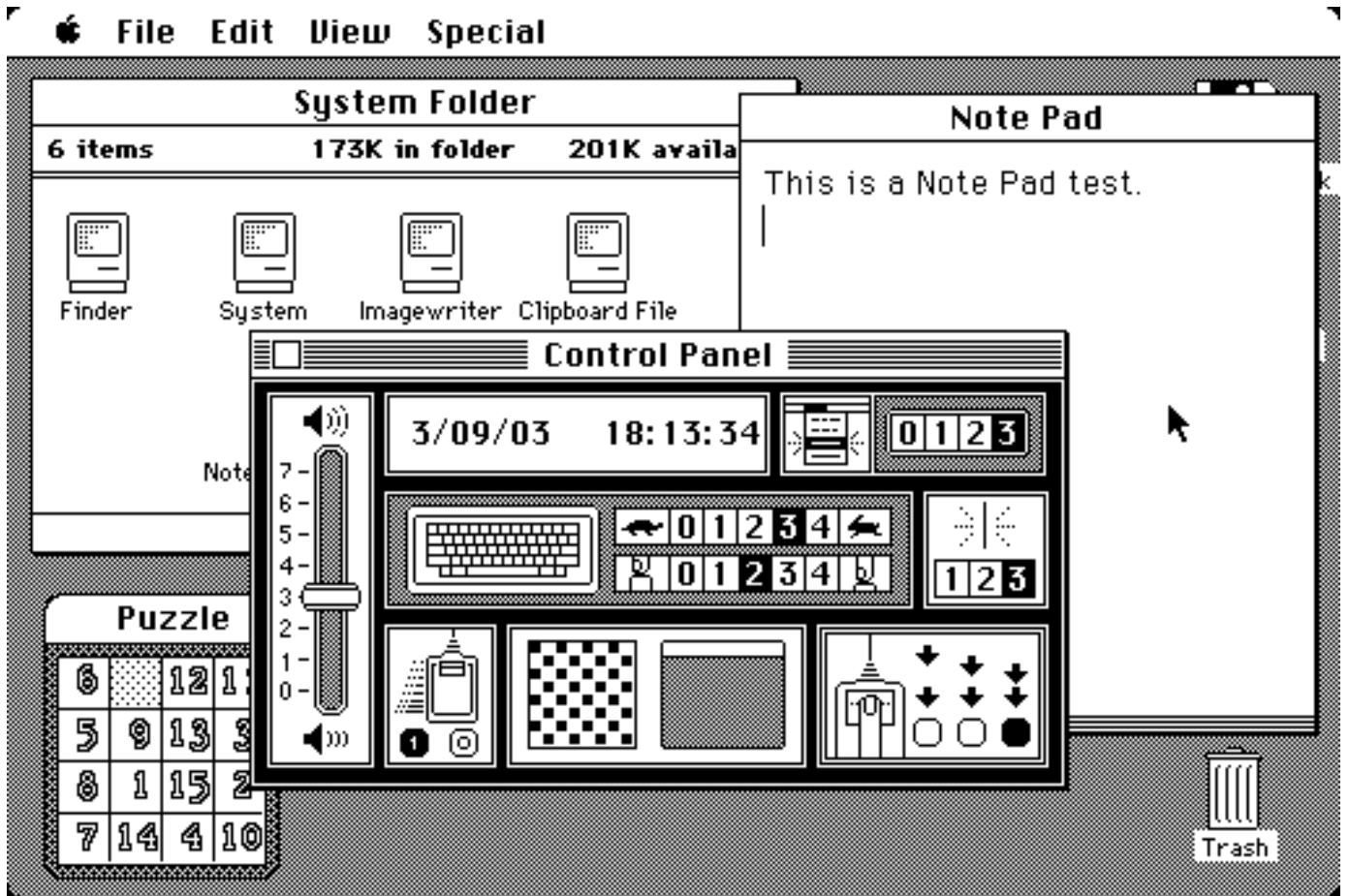
14. Xerox, aujourd'hui plutôt reconnu comme un fabricant d'imprimantes et de copieurs, était à l'origine un laboratoire de recherche, le *Xerox Palo Alto Research Center* (aujourd'hui le PARC). C'est dans ce laboratoire que l'interface graphique à fenêtre a été inventée avant d'être popularisée par Apple.

bureau. On trouve sa première apparition dans le Xerox Star en 1981, le deuxième ordinateur à interface graphique de Xerox¹⁴. On y voit la corbeille, les dossiers, des pages au bout corné, une calculatrice, un calendrier à spirales : tout y est. Ici, le petit dessin est un pictogramme fonctionnel, un signal clair et utile. Sa petite taille lui donne un air de bouton à enfonceur, j'appuie sur le petit dessin et sa fonction s'exécute. Ensemble, ces pictogrammes créent un environnement, un lieu, un grand dessin pratique : le bureau. Ce bureau est ce que l'on appelle un environnement skeuomorphique, le terme skeuomorphisme désigne un élément de design dont la forme n'est pas directement liée à la fonction, mais qui reproduit de manière ornementale un élément qui était nécessaire dans l'objet d'origine. La forme de la corbeille n'est pas nécessaire pour effacer un document, mais sa forme suggère sa fonction, par ce que l'on connaît de l'objet d'origine. On trouve également cette forme de design dans les interfaces graphiques d'Apple jusqu'à 2006 : le dessin de la spirale métal pour le calendrier, l'étagère en bois pour iBooks...

C'est d'ailleurs Apple qui conçoit l'interface à environnement de bureau la plus emblématique de l'histoire des interfaces de bureau, pour le Macintosh 128k, en 1984, sorti à la suite du Apple Lisa en 1983 . Pourtant directement inspiré du



Skeuomorphisme d'Apple jusqu'à iOS 6.



Interface graphique du Macintosh 128k.

Xerox Star, sa singularité réside d'abord dans le fait que c'est le premier ordinateur *personnel*, – c'est à dire qu'il n'est plus dédié à des espaces de travail mais a pour vocation d'être adopté par le grand public –, mais aussi dans sa conception : c'est la première fois qu'une interface est dessinée par quelqu'un dont c'est le métier, Susan Kare. L'objectif était donc de rendre un ordinateur amical, rassurant, et intuitif. Le tout sur une surface de 512x342 pixels. Au démarrage, une représentation de l'ordinateur avec un visage souriant, puis une fenêtre de texte : "Welcome to Macintosh". On nous souhaite la bienvenue dans ce nouvel espace, et avec le sourire. Ici, Susan Kare dessine non seulement ce grand ensemble pratique, mais vient aussi lui insuffler de l'émotion, de l'humour. Elle nous rappelle que la machine qui, de prime abord, peut paraître froide et étrangère, est avant tout un objet créé par, et pour des humains. Et cela, par le dessin. Par l'usage d'anthropomorphisme d'une part : en dessinant le Macintosh 128k avec un visage humain, elle permet d'interpréter ses états avec



Macintosh 128k, Apple, 1984.

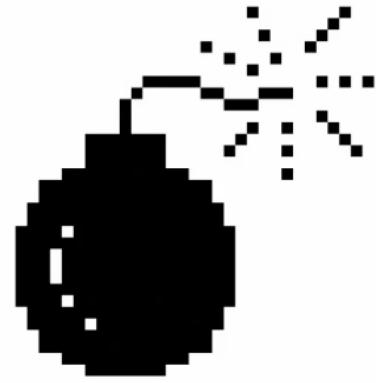


Anthropomorphisme du Macintosh 128k.

des expressions humaines. Lorsque tout va bien c'est un visage souriant, à l'inverse, s'il y a un problème, on retrouve un visage plutôt fatigué. Elle utilise aussi des symboles humoristiques, par exemple, lorsque le Macintosh *crash*, nous pouvons voir apparaître une petite bombe. Il y a aussi le bien fameux Dogcow issu de la police dingbat *Cairo*: en plus de dessiner les pictogrammes, Susan Kare était également chargée de dessiner les fontes typographiques adaptées à une telle résolution d'écran, telles que la *Chicago*, la *San Francisco*, la *New York* et autres. La *Cairo* était la police dingbat de cet ensemble, c'est-à-dire une police composée non pas de lettres, mais de pictogrammes. Le Dogcow, littéralement "chienvache" était un petit chien tacheté qui était notamment utilisé en 1985 pour illustrer l'orientation des pages lors de l'impression dans le pilote de la première imprimante laser d'Apple. L'échelle de prévisualisation était si basse que les développeurs se demandaient s'il s'agissait d'un chien ou d'une vache.

Comme dit précédemment, la question du statut de graphiste dans le dessin d'une interface est nouvelle. Ici ce ne sont ni des ingénieurs, ni des utilisateurs qui conçoivent les pictogrammes. On sent donc une forte ligne directrice dans le traitement graphique, émerge alors une famille de pictogrammes : une même main qui revient, une même feuille, un ton. Susan Kare crée un univers, et à travers ses icônes, les marqueurs d'un lieu virtuel signé. Signé mais avec une tentative d'universalité: dans le dessin de ses pictogrammes, Susan Kare avait pour ambition d'être d'abord la plus synthétique possible, mais aussi neutre dans le dessin des personnages par exemple. Elle explique justement dans sa conférence « Notes on Icons and Design with Susan Kare »¹⁵ pour *Letterform Archive*, qu'une des façons d'être neutre, c'est de faire simple. Une aubaine lorsqu'il s'agit de dessiner des pictogrammes en noir en blanc et dans une toute petite résolution. Cette neutralité dans les pictogrammes se retrouve centrale dans la question des emojis, j'y reviendrai dans la prochaine partie.

15. « Notes on Icons and Design with Susan Kare », conférence lors des *Letterform Lectures* du 5 novembre 2020, *Letterform Archive*.



Bombe en cas de *crash* de l'ordinateur.





Fontes dessinées pour le Macintosh 128k.



Cairo, la police dingbat dont est issu le Dogcow.



Le Dogcow, ou *chienvache*.

Aujourd'hui, les outils numériques se fondent dans nos quotidiens, l'enjeu de notre époque n'est plus d'apprendre à communiquer avec ces derniers. Et pourtant l'environnement de bureau a la peau dure: 40 ans après sa première apparition, nous rangeons encore nos documents dans des dossiers qui flottent sur la grande

surface de notre écran d'ordinateur. Mais l'évolution technologique de nos objets fait que la distance entre nous et la machine s'amincit, les ordinateurs deviennent moins encombrants, moins bruyants, nos téléphones deviennent plus fins, plus connectés à notre corps (tactile, reconnaissance digitale, reconnaissance faciale, montre connectées à notre pouls...). Et cela impacte les interfaces, qui tendent à s'effacer peu à peu. Après la tendance du skeuomorphisme, le flat design s'est développé en opposition, et ces dernières années, on voit apparaître le neumorphisme, l'enfant hybride du skeuomorphisme et du flat design, des interfaces où l'on voit un retour du relief. Beaucoup évoquent le charme des interfaces skeuomorphiques, même si elles peuvent paraître parfois kitsch, elles nous semblent plus chaleureuses, avec ses effets de boutons à enfoncer.

On voit donc, dès les premières interfaces, naître un grand ensemble de dessins qui, malgré leur but fonctionnel de départ, s'échappent vers des horizons plus poétiques, humoristiques et décalés.

converser

Réussir à communiquer avec sa machine c'est bien. Mais que se passe-t-il lorsque que l'on connecte plusieurs machines entre elles ? Pour comprendre nos usages des petits dessins et leurs formes actuelles dans nos communications et pratiques en ligne, il faut regarder les premières expériences de mise en réseaux d'ordinateurs, et par extensions, d'humains usagers d'ordinateurs.

Les premières expériences de mise en réseau ont surtout eu lieu de 1965 à 1975 dans des universités aux États-Unis. La raison était la suivante : mettre en commun les recherches de différents universitaires pour créer un savoir collectif plus riche. Cela s'est fait d'abord au sein d'un même campus (PLATO¹⁶), puis entre des campus aux 4 coins des États-Unis (ARPANET¹⁷). Il était alors donné aux étudiants un média nouveau pour communiquer, à une époque riche de manifestations et de mouvements

16. *Programmed Logic for Automatic Teaching Operations*: système informatique créé en 1960 qui permettait aux utilisateurs d'accéder à un ordinateur central par le biais de terminaux informatiques, rendant possible des connexions simultanées.
17. *Advanced Research Projects Agency Network*: premier réseau à transfert de paquets de données conçu en 1969 aux États-Unis.



Le Community Memory, mis en place en 1973 à Berkeley par Efreem Lipkin, Mark Szpakowski, Lee Felsenstein et Jude Milhon.



sociaux, où la communication était la clé pour s'organiser dans une démarche militante. S'esquissent alors les premiers chatrooms et autres posts en ligne. Quand des humains ont entre leurs mains des machines connectées entre elles, instinctivement, ils communiquent, même lorsque ce n'est pas le but premier. On peut souvent le constater : une technologie entre sur le marché, elle est utilisée, parfois à côté de ce pourquoi elle a été conçue, puis est repensée en adaptation avec les usages observés. Le Minitel¹⁸ démontre bien ce phénomène : appareil à l'origine distribué gratuitement aux français pour leur donner accès à diverses informations telles que la météo, l'annuaire, ou encore la presse, il devient un véritable outil de communication via les messageries instantanées qui se développent alors. Ce sont les usagers qui créent – en partie –, les outils numériques. Et la pratique du dessin n'y échappe pas. On peut par exemple citer l'expérience du Community Memory, le premier bulletin board system¹⁹ informatisé et public, où la fonction de départ – échanger des informations, petites annonces et autres posts –, se voit être détournée par les usagers qui partagent des contenus auxquels les créateurs de la machines ne s'attendaient pas, comme des poésies, des débats philosophiques, mais aussi des dessins fait avec une machine à écrire, comme un ancêtre de l'art ASCII. Mais de ces communications textuelles à distance, naît



Proto-ASCII art sur le Community Memory.

18. Le Minitel (pour « Médium interactif par numérisation d'information téléphonique ») est un type de terminal informatique destiné à la connexion au service français de Vidéotex baptisé Télétext, commercialement exploité en France entre 1980 et 2012.
19. Un *bulletin board system*, littéralement système de bulletins électroniques, consiste en un serveur équipé d'un logiciel offrant les services d'échange de messages, de stockage et d'échange de fichiers, de jeux via un ou plusieurs modems reliés à des lignes téléphoniques.

un type de petit dessin/signe bien particulier : l'émoticône.

Le terme émoticône est la contraction de émotion et icône. Il s'agit, comme son nom l'indique, d'une représentation graphique de petite taille, d'une émotion, d'une ambiance ou d'un état d'esprit dans un contenu textuel généralement informatisé. Le premier cas d'émoticône dont on a gardé la trace se trouve en 1982 dans une université aux États-Unis, il s'agissait des célèbres :-)) et :-(. Cette possibilité de s'envoyer des messages textuels courts et instantanés est toute nouvelle dans l'histoire des communications. Alors que dans une conversation orale, la voix, le ton ou encore les expressions faciales laissent deviner les nuances dans l'intention de parole, dans un message texte, on doit se contenter de quelques signes de ponctuation, parfois insuffisants dans les subtilités du langage conversationnel. Aujourd'hui, on utilise plus couramment la forme graphique de l'émoticône : l'émoji, un terme japonais qui signifie image + lettre. Ici, sa petite taille permet de se glisser dans un flux de texte, au même titre qu'un mot ou qu'un caractère spécial. Il est donc dessiné en fonction de cela : une image lisible et compréhensible sur une petite taille et à une vitesse de lecture. Cependant, nous verrons en seconde partie que l'explosion des émojis a provoqué un glissement de ses fonctions, et donc, de ses formes.

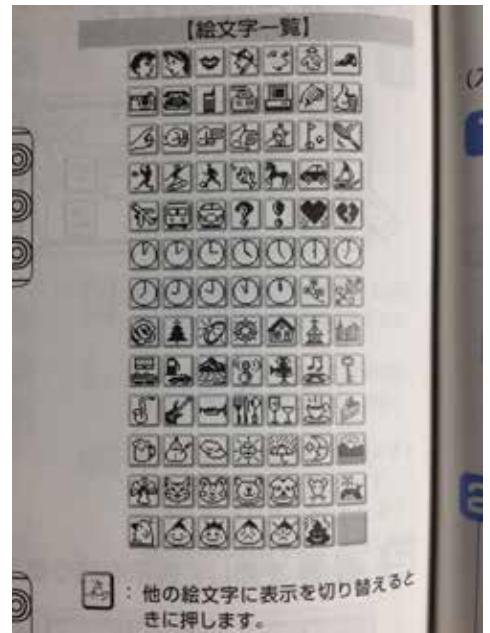
Il est difficile de trouver la première trace d'émoji, mais il semblerait que ce soit au Japon, sur le DoCoMo pocket bell, un bipéur sur lequel on trouvait un cœur ♥ et un téléphone ☎²⁰. Apparus au départ pour simplement remplir un trou dans les possibilités du clavier, le cœur, particulièrement, a eu un grand succès. Le premier véritable set d'émoji voit le jour en 1997 pour la société SoftBank, une courte série de petites images en pixels noirs, toujours au Japon. Cette origine a une forte présence dans les émojis d'aujourd'hui, on trouve de nombreuses spécialités culinaires japonaises, mais aussi divers symboles liés à la culture japonaise. Entre le premier émoticône trouvé en 1982 et aujourd'hui,



Le DoCoMo Pocket Bell.

		2回めに押すボタン											
		12	22	32	42	52	62	72	82	92	02		
1回めに押すボタン	12	あ	い	う	え	お	A	B	C	D	E		
	22	か	き	く	け	こ	F	G	H	I	J		
	32	さ	し	す	せ	そ	K	L	M	N	O		
	42	た	ち	つ	て	と	P	Q	R	S	T		
	52	な	に	ぬ	ね	の	U	V	W	X	Y		
	62	は	ひ	ふ	へ	ほ	Z	?	!	-	/		
	72	ま	み	む	め	も	¥	&	☎	☎	☎		
	82	や	(ゆ)	よ	*	#	(注1)	♥	(注2)		
	92	ら	り	る	れ	ろ	1	2	3	4	5		
	02	わ	を	ん	*	*	6	7	8	9	0		

20. Colin M. Ford, "A familiar face: Emoji design over time", Conférences des Rencontres du 3e Type *Écrire avec des images* Atelier national de recherche typographique/ENSAD Nancy (France) 19-20 février 2018 [https://vimeo.com/showcase/5063013/video/260775597].



Le premier véritable set d'émojis, conçus par SoftBank en 1997.

on a pu voir un très large spectre de petites images ajoutées dans nos communications. L'évolution technologique des écrans notamment, a fait évoluer les possibilités de façon exponentielle : une meilleure résolution pour plus de détails, la couleur, ou encore de l'animation.

L'usage des émojis s'est massivement étendu à tous les espaces conversationnels d'écran, provoquant ainsi un élargissement de ses fonctions, et donc, de ses formes.

Le numérique s'est répandu intensément dans nos quotidiens, cette proximité de ces outils et la fréquence à laquelle nous les utilisons a déplacé quelque peu notre relation à ces derniers. Et cela s'observe dans l'utilisation de nos petits dessins.

personnalisation dans, et par le dessin





s'approprier
se montrer

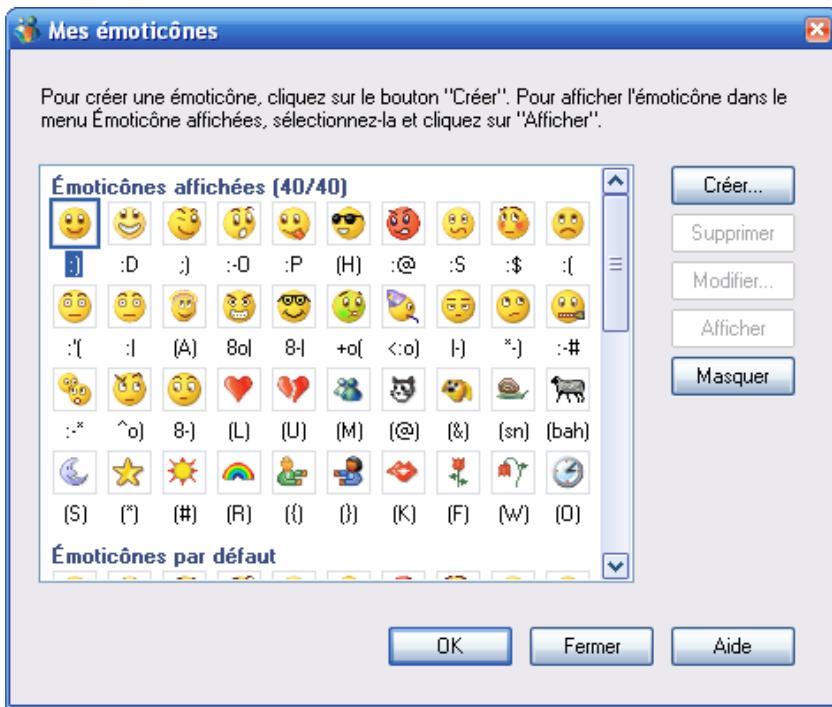
s'approprier

Au début, l'outil numérique était un objet étrange et étranger, un outil qu'il a fallu apprivoiser, apprendre, s'approprier. Puis internet. Communiquer avec des personnes qui ne sont pas dans le même lieu et instantanément. Un nouveau paradigme de conversation. Il faut s'adapter et se faire comprendre.

Quand, plus jeune, j'ai choisi de mettre une icône étoile sur mon dossier personnel, j'ai dû fouiller dans les paramètres pour accéder au spectre des possibles, je voulais faire de ce dossier, MON dossier. Il y a mille façons de s'approprier son outil, mais le biais des icônes est celui qui m'intéresse ici. La prégnance des images fait de l'icône un outil d'appropriation fort. Dans le cas de l'environnement de bureau, l'icône agit comme un signe visuel que l'on associe à ce qu'elle pointe : en un regard je sais où se situe le dossier que je cherche sans avoir à lire les intitulés. La possibilité d'organiser spatialement ses icônes sur un fond d'écran que l'on a défini est également un moyen de personnalisation, plus que des icônes, on déplace et organise des objets, des outils, sur la grande surface de notre bureau virtuel. On parle ici de personnalisation active : c'est l'utilisateur qui transforme et ajuste son outil par ses propres choix. Ce n'est pas toujours le cas; souvent la personnalisation est entre les mains de la plateforme sur laquelle on agit, et elle se fait de façon évolutive, par le biais d'algorithmes²¹ et d'intelligence artificielle qui analysent nos usages pour ajuster l'interface au mieux selon notre profil. C'est par exemple le cas de Netflix qui adapte les vignettes des films et séries proposées en se basant sur le genre de ceux que l'on a regardé précédemment. Il est question ici d'une certaine économie des plateformes, nous le verrons dans la troisième partie.

La personnalisation s'agite aussi dans nos outils de communication. La première fois que j'ai discuté textuellement via un écran, c'était sur MSN messenger. La particularité de ce logiciel (aujourd'hui encore connue pour ça) c'est la

21. À partir des années 2000, ce qui est appelé « algorithmique » est un ensemble de « boîtes noires » (autrement dit de processus informatiques dont on ne sait pas ce qu'il y a à l'intérieur) qui exploitent et influencent les comportements inconscients des consommateurs, et des électeurs.



MSN Messenger.

multitudes d'images qui étaient mises à notre disposition pour discuter : des émoticônes, des clin d'œil²², ou encore des gifs. Il y avait les émoticônes par défaut, mais aussi la possibilité d'ajouter ses propres images (fixes ou animées) et de les associer à un caractère ou groupe de caractères : les émoticônes personnalisés. Ce que l'on appelait émoticône, était un ensemble de petits dessins qui apparaissait automatiquement en remplacement d'un groupe de caractères : si j'entre ;), j'obtiens 😊 par défaut. Mais je pouvais aussi choisir d'obtenir une autre image qui évoque plus ou moins le clin d'œil, que je pouvais télécharger sur le web ou piquer à un ami. Plus on avait d'émoticônes personnalisés, plus on était *cool*. En ajoutant nos émoticônes personnalisées, on vient créer notre propre langage, une voix, un ton personnel. Cette énorme diversité d'émoticônes a, certes, rendu nos conversations clignotantes et pas toujours simples à déchiffrer, mais il y avait une forme de liberté et de singularité dans nos conversations. Et cette façon de communiquer en rébus est particulièrement liée aux usagers de MSN, les jeunes : à un âge où on apprend la socialisation, l'effet de groupe est plus qu'important, et adopter un langage singulier, compris uniquement par ses adeptes, insuffle une sensation d'appartenance.

22. Il s'agit ici d'une courte animation visuelle et sonore qui apparaissait simultanément dans la fenêtre de discussion des deux interlocuteurs.

N°	Code	Brow.	Chart	Apple	Goog.	One	Twtr.	Wind.	GMail	DCM	KDDI	SB	Name
1	U+1F600									missing	missing	missing	GRINNING FACE
2	U+1F601												GRINNING FACE WITH SMILING EYES
3	U+1F602									missing			FACE WITH TEARS OF JOY
4	U+1F603												SMILING FACE WITH OPEN MOUTH
5	U+1F604									missing	missing		SMILING FACE WITH OPEN MOUTH AND SMILING EYES
6	U+1F605										missing	missing	SMILING FACE WITH OPEN MOUTH AND COLD SWEAT
7	U+1F606										missing	missing	SMILING FACE WITH OPEN MOUTH AND TIGHTLY-CLOSED EYES
8	U+1F609												WINKING FACE
9	U+1F60A									missing			SMILING FACE WITH SMILING EYES
10	U+1F60B										missing	missing	FACE SAVOURING DELICIOUS FOOD

Aujourd'hui, les 40 émoticônes de MSN ont laissé place aux bien fameux émojis. En 2022, ils seront 3460 émojis disponibles : nous sommes loin des 40 émojis par défaut de MSN. Cependant, avec l'émoji, pas de personnalisation possible, ou plutôt moindre. C'est une personnalisation qui reste dans un cadre : je peux choisir une couleur de peau, un genre, les agrandir dans une *story* peut-être, mais le dessin est déjà tout fait. Mais ici, c'est cette standardisation qui fait la force de l'émoji et le rend universel : derrière chaque émoji se cache un unicode²³, qui permet de faire apparaître le petit dessin de notre choix (ou plutôt l'idée), peu importe la plateforme ou le système d'exploitation²⁴ sur lequel il est envoyé. Cela implique de faire le choix d'une sélection d'idées dessinées, même s'il est ambigu de parler du choix d'un dessin dans le cas des émojis. En effet, l'émoji n'est pas un dessin comme les autres, il trouve place à côté des autres lettres de l'alphabet, au sein d'un caractère typographique unicode. Quand j'envoie un "s" par messagerie instantanée, cela ne dit pas si c'est un "s" en garamond, corps 11, italique, couleur #f000, le corps, la graisse, la couleur, ou encore la fonte peuvent varier d'un appareil à l'autre suivant son modèle sa marque ou l'application sur laquelle

23. Unicode est un standard informatique qui permet des échanges de textes dans différentes langues, à un niveau mondial. Il est développé par le Consortium Unicode, qui vise au codage de texte écrit en donnant à tout caractère de n'importe quel système d'écriture un nom et un identifiant numérique, et ce, de manière unifiée, quels que soient la plateforme informatique ou le logiciel utilisé.
24. En informatique, un système d'exploitation (souvent appelé OS – de l'anglais *Operating System*) est un ensemble de programmes qui dirige l'utilisation des ressources d'un ordinateur par des logiciels applicatifs.



Les différents émojis selon la plateforme. Source: emojiopedia.org.

je le reçoit. De la même manière, lorsque je choisis d'envoyer un canapé, je ne suis pas sûre que ce sera le canapé bleu molletonné aux pieds en bois de mon iPhone qui sera reçu par mon destinataire. Tout repose ici sur le standard unicode, j'y reviendrai dans la dernière partie.

25. *Culture Numérique*, Dominique Cardon, SciencesPo Les Presses, 2019.

se montrer

Au-delà de la possibilité de personnaliser et s'approprier son outil numérique, les petits dessins peuvent souvent servir la mise en valeur de son identité, notamment depuis la naissance du web. Un des types d'espaces principaux du numérique en réseau, ce sont les réseaux sociaux. L'essence d'un réseau social, réside en deux fonctions: avoir une page personnelle, et pouvoir s'abonner/se mettre en lien avec d'autres utilisateurs. Il en existe de multiples sortes.

Selon ces critères, Dominique Cardon tente de dresser une typologie des réseaux sociaux dans son ouvrage *Culture Numérique*²⁵ en se basant sur plusieurs variables qui entrent en jeu: la multiplicité de notre identité, le *faire* et l'*être*, le réel et le projeté, le *voir* et l'*être vu*, formant ainsi différents types de relations, propres à chaque réseau social. Ces notions sont des piliers



Image issue de cameronsworld.net, un collage en hommage aux pages GeoCities.

dans la façon dont nous allons utiliser les petits dessins. Ici, c'est la notion de page personnelle qui m'intéresse. Il y a, dès lors, une invitation à se créer, à se montrer, à se définir au sein d'un réseau. On commence à voir naître des espaces personnels qui se dessinent lorsque le web est créé, en 1989.

Le web, ou World Wide Web²⁶, c'est une application d'internet qui repose sur le lien hypertexte entre différentes pages, accessibles avec un navigateur. À ses débuts, il fut un espace de liberté et de création important pour ses usagers: grâce à GeoCities²⁷ par exemple, chacun pouvait habiter son petit espace, le composer avec ses passions, sa vie, des liens vers les espaces de ses amis. C'était un espace de pratiques amateurs et d'échanges. Le terme d'*espace* est ici lourd de sens: chaque page était comme une nouvelle pièce d'une maison à aménager, un jardin à cultiver, une chambre à décorer, et les hyperliens des portes, des ponts, des chemins. Dans sa chambre, on colle des posters de son groupe préféré sur le mur, dans son jardin, on plante des tulipes le long de l'allée, sur sa page web, on décore et compose avec des images et des dessins. Ces images, on les chinait en naviguant de page à page, sur les

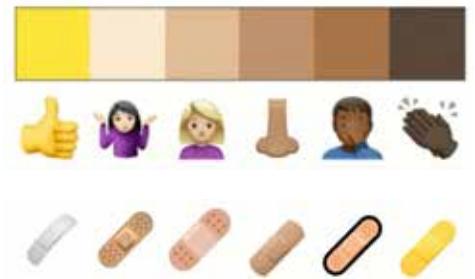


Gifs Under Construction.

26. Inventé en 1989-1990 par Tim Berners-Lee, le web permet de naviguer entre diverses page à l'aide d'un système d'hyperliens.
27. GeoCities était un service d'hébergement Web gratuit fondé par David Bohnett et John Rezner fin 1994. Le site fut racheté par Yahoo! en janvier 1999.



Apperçu des possibilités permises par l'*emoji modifier sequence* et l'*emoji ZWJ*.

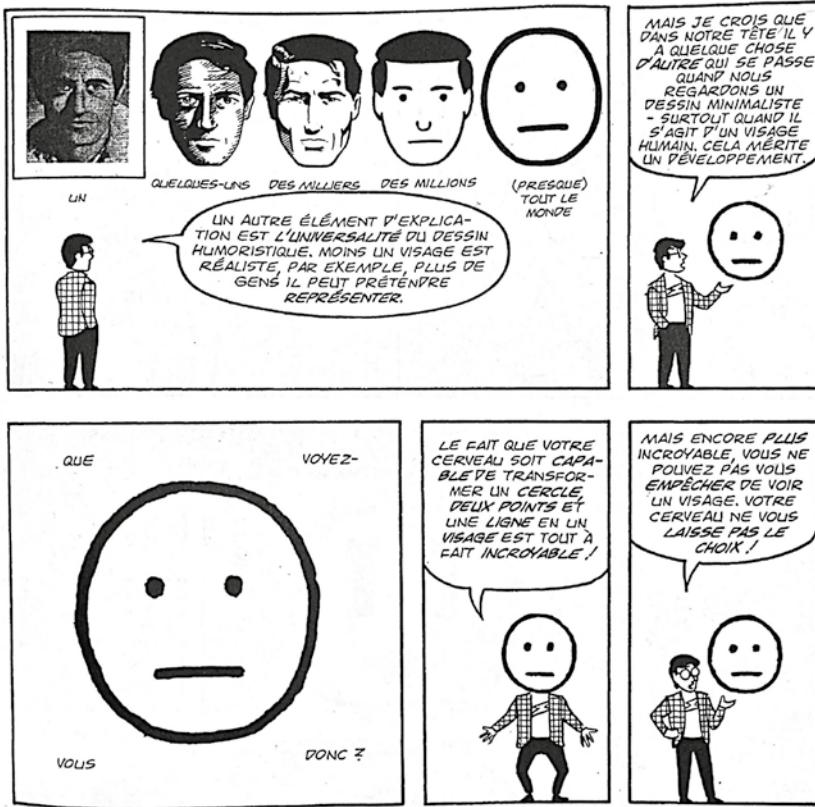


Exemple des limites du *modifier*, la couleur neutre dans certains objets reste le beige.

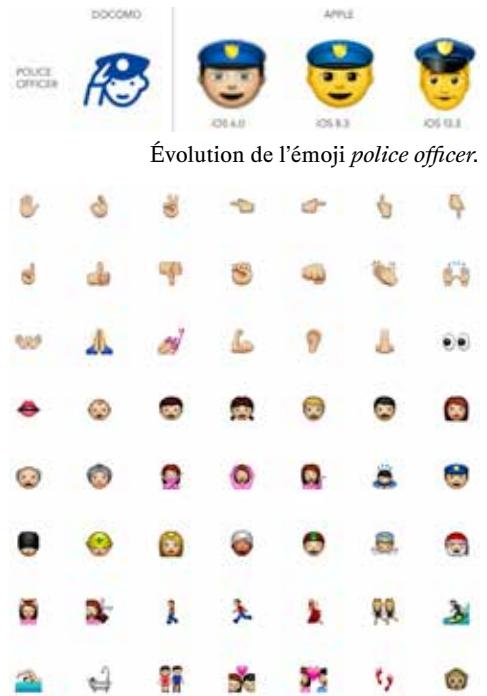
banques d'images et de gifs, pour enrichir son petit espace à soi. Pour continuer avec l'analogie de la maison, on retrouvait d'ailleurs une grande quantité d'images faisant référence aux travaux sur des sites en cours de construction. Ici il n'est pas seulement question d'une personnalisation pratique d'un outil, mais de donner image à sa personne, son univers, pour le partager à d'autres.

L'affirmation de son identité n'a jamais été aussi forte qu'aujourd'hui, les forts mouvements de luttes progressistes notamment ont pu donner la parole à des personnes que l'on entendait peu, ou pas du tout, et cette prise de parole nouvelle invite les minorités à être fières de leur identité, et cela passe notamment par des symboles forts. En 2015, le Consortium Unicode²⁸ ajoute l'*emoji modifier sequence*²⁹, permettant la personnalisation des émojis humains (mains, visages ou corps entiers) à l'aide d'une palette de 5 couleurs de peau. L'unicode *Zero Width Joiner*³⁰ (initialement prévu pour créer un emoji en les combinant par 2 ou plus) permet également une personnalisation poussée des émojis par la personnalisation du genre dans les émojis représentant plusieurs individus : couples, familles, etc. Cette fuite en avant dans la personnalisation des emoji pour épouser au mieux les identités de chacun, a de nombreux aspects bénéfiques, mais Jennifer Daniel, directrice du sous-comité emoji du consortium unicode, en émet les limites dans

28. Le Consortium Unicode est une organisation privée sans but lucratif qui coordonne le développement du standard Unicode.
29. Les caractères emoji peuvent être modifiés en utilisant l'undescinqmodificateursde teint. Chaque ton est basé sur l'échelle Fitzpatrick. Une séquence de modificateurs emoji est créée automatiquement lorsqu'un caractère modificateur est inséré après un caractère emoji de base pris en charge, ce qui donne un seul emoji avec un teint de peau.
30. Une séquence *Emoji ZWJ* est une combinaison de plusieurs émojis qui s'affichent comme un seul emoji sur les plateformes prises en charge. Ces séquences sont jointes avec un caractère *Zero Width Joiner*.



L'art invisible, Scott McCloud, 1993, p31.



Évolution de l'emoji *police officer*.

Premier set d'emojis de Apple, sur l'iphone OS 2.2.

sa conférence *Race is Not a Skin Tone. Gender is Not a Haircut*³¹. En effet, l'inclusion par le dessin est souvent une affaire de neutralité, de simplicité. Ces questions de couleurs de peau par exemple, se sont posées – assez logiquement – lorsque Apple a publié, en 2008, le premier set d'emoji en couleurs. Tous les emojis humains représentaient des personnes blanches. En plus de la couleur, ce set d'emoji propose pour la première fois un dessin beaucoup plus détaillé, obligeant ainsi Apple à faire des choix de genre dans la représentation de certains emojis : un homme policier, une femme qui va chez le coiffeur. Dans sa conférence pour *Letterform Archive*, Susan Kare cite notamment le livre *L'art invisible*³² par Scott McCloud, qui met en avant le potentiel d'universalité d'un dessin lorsqu'il est simplifié, notamment dans le dessin de personnage. De la même manière qu'un cercle avec deux points et un trait pour la bouche peut représenter n'importe qui, cette universalité s'applique également aux autres catégories plus légères d'emojis : prenons l'exemple de la *boisson chaude*. DoCoMo, dans son premier set d'emojis, représente une simple tasse, qui

31. Jennifer Daniel, *Race is Not a Skin Tone. Gender is Not a Haircut*, 16 Octobre 2020 [<https://www.youtube.com/watch?v=kaucJce8hhE>].
32. *L'art invisible*, Scott McCloud, 1993.



Hot beverage.

pourrait contenir n'importe quelle boisson chaude. Mais lorsque l'on passe à la couleur et à une haute résolution, les choses se précisent. Aujourd'hui, *hot beverage* correspond plutôt à une tasse de café avec sa coupelle et sa couleur sombre, poussant ainsi la création du verre de lait, du bol avec cuillère, de la tasse de thé sans anse, et du maté. Ce changement dans la précision du dessin amène un changement dans son utilisation donc. Nos identités se précisent, mais aussi des situations, des goûts. Le degré d'iconicité entre alors en jeu. Il est à noter que plus un dessin se précise dans son traitement, plus le nombre de sujets qu'il représente se restreint, créant ainsi la nécessité de varier les sujets. Le degré d'iconicité est, comme nous l'avons vu plus haut, intimement lié avec le taux de détail dans le dessin. Nous sommes entourés d'images et autres pictogrammes, que ce soit bien sûr, sur nos écrans, dans la signalétique, dans les livres, à la télévision, sur le menu d'un restaurant, dans les magasins, au sein même de notre alphabet, sur des pancartes en manifestations, et j'en passe. Chacune de ces images possède un niveau d'abstraction/figuration, et d'iconicité variable. On pourrait par exemple considérer que les icônes de type "symbole" sont à un haut niveau d'abstraction, alors qu'une icône pour représenter le burger que je vais commander au fast food va être plus figurative. Le degré d'abstraction/figuration dans les émojis est intéressant à regarder car souvent ambigu. Dans *L'art invisible*, Scott McCloud considère le texte écrit comme le plus haut degré d'abstraction, puisqu'il évoque uniquement l'idée sans vraiment la représenter. Cela peut parfois être contestable, mais je trouve la théorie intéressante dans le cas des émojis, car derrière chaque émoji se trouve un *idée*, un terme textuel et fixe, que chaque système d'exploitation et autre plateforme doit

interpréter par le dessin, en gardant en tête qu'il doit parfois pouvoir se substituer à l'idée textuelle. L'emoji doit alors être à la fois : une idée iconique et universelle, un petit dessin stylisé qui trouve sa place dans l'alphabet visuel d'une marque, et un dessin capable d'épouser au mieux les identités de chacun.

Quand, à l'origine, l'emoji existait pour pallier le manque de ton dans un message texte, il devient aujourd'hui un marqueur d'identité.

L'emoji tend aujourd'hui vers une image qui devrait nous ressembler, marquer notre identité, montrer qui nous sommes et ce que nous aimons avec précision. Gagnant en autonomie, ces petites images restent-elles uniquement de l'ordre du conversationnel ?

D'où viennent ces dessins et où vont-ils?





le web a laissé place
aux plateformes
création et circulation
des petits dessin

Aujourd'hui, qui utilise encore régulièrement le web, si ce n'est pour accéder majoritairement, à des sites plateformes³³? En 20 ans d'existence, l'économie d'internet a bien changé, et ses contenus avec. Petit à petit, certaines entreprises ont gagné un certain monopole dans l'espace numérique, non sans impact sur nos usages. Alphabet (Google, Youtube), Apple, Meta (Facebook, Instagram, Whatsapp), Amazon, et Microsoft: les GAFAM, ces 5 entreprises dominant le marché du numérique, et pour certaines, la bourse dans sa globalité³⁴. Comment est-on passé du web de GeoCities³⁵ et des multitudes de blogs et sites personnels, à un nombre restreint d'espaces numériques basés sur l'économie et les algorithmes (que l'on pourrait appeler "plateformes") et quelle incidence cette reconfiguration a eu sur ces petits dessins, dans leur forme et leur circulation?

le web a laissé place aux plateformes

Le web n'est pas mort, mais il s'est considérablement transformé. Du web 1.0, ou web statique, nous sommes passés au web 2.0, le web participatif et social, celui de l'intelligence collective.

En 1999, Geocities est le troisième site web le plus populaire du monde. Il s'agissait d'un hébergeur³⁶ gratuit de page web, et la même année, il en contenait 38 millions. Le système de l'hébergeur se basait sur un système de quartier et de voisinage, on choisissait une ville (nommée d'après des villes réelles) pour y construire sa page. Le choix de la ville ne se faisait pas par hasard, par exemple, les pages sur des thématiques informatiques se trouvaient référencées dans la Silicon Valley. On trouvait tout type de page sur GeoCities, des pages personnelles, des pages dédiées à une passion, des pages de fans, mais ce qui était commun à toutes ces pages, c'était l'amateurisme. Il n'y avait pas de professionnels à cet endroit, pas de personnes dont le métier consiste à gérer l'existence d'entreprises ou d'institutions en ligne, uniquement des particuliers curieux et/ou

33. J'entend par là, un service qui existe au-delà du web, qui ne dépend pas du web pour exister.
34. Le 2 août 2018, Apple devient la première entreprise privée de l'histoire à atteindre une capitalisation boursière de 1 000 milliards de dollars.
35. GeoCities est fondé en 1994 par David Bohnett and John Rezner, et est officiellement fermé en 2009, 10 après le rachat du site par Yahoo!.
36. Un hébergeur web est une entreprise qui fournit l'hébergement sur Internet de systèmes informatiques divers, tels que sites web, stockage d'information, messagerie électronique, etc. à des personnes, associations, projets ou autres entités qui ne désirent pas le faire par leurs propres moyens.

passionnés, souhaitant partager leurs vies et leurs passions et apprendre à construire sa page avec l'aide des autres internautes amateurs. L'aspect collaboratif y était donc très fort. Le contenu était composé avec une grande liberté, dans la limite, bien sûr, des possibilités techniques. Il y a eu GeoCities, puis peu à peu les premiers blogs, qui laissent entrevoir des premières structures un peu plus fixes dans la constructions de nos pages (blocs sémantiques, système de colonne) puis les premier réseaux sociaux, dans lesquels c'est l'interaction sociale qui est au premier plan. Dans ce nouveau paradigme, il n'y a plus de pages personnelles, mais un profil à remplir selon les codes du réseau. Il n'y a plus de navigation de profil en profil, mais une navigation dans un fil d'actualité. Toutes les identités doivent pouvoir trouver leur place harmonieusement au sein d'un même espace, souvent blanc et nu. On a vu naître et mourir une quantité de réseaux sociaux et autres hébergeurs de blogs, mais parmi ceux-là, quelques-uns résistent, se transforment, et par leur ancienneté, gagnent en force et arrivent à monopoliser des secteurs entiers. La concurrence est quasiment impossible, par exemple, pour le cas de Google, l'entreprise a plus de 20 ans de données et donc de *machine learning*³⁷, rendant son algorithme indétrônable.

En parallèle de tout cela, l'économie du numérique se développe à une vitesse jamais égalée. Non seulement les entreprises directement liées au numérique se développent, mais d'autres corps de métiers les utilisent pour développer leurs propres entreprises. Cela nous emmène dans une économie de l'attention, dans laquelle les diverses plateformes se battent pour capter l'attention des consommateurs et ce, par le biais d'algorithmes et dispositifs de design. Chaque plateforme est donc modulée, pensée, réglée dans ce but. Cela nécessite des cadres, des règles, un univers pour le plus grand nombre, et donc une écoute des utilisateurs/consommateurs. Et cela n'est pas sans impacter l'évolution et la circulation des petits dessins.

37. L'apprentissage automatique, apprentissage artificiel, ou apprentissage statistique est un champ d'étude de l'intelligence artificielle qui se fonde sur des approches mathématiques et statistiques pour donner aux ordinateurs la capacité d'apprendre à partir de données, c'est-à-dire d'améliorer leurs performances à résoudre des tâches sans être explicitement programmés pour chacune.

création et circulation des petits dessin

Les petits dessins mentionnés au long de cet écrit, sont donc sélectionnés (on peut facilement le deviner, avec attention) avant d'apparaître dans ces nouveaux espaces plateforme. C'est le cas des émojis: nous les voyons partout aujourd'hui, mais d'où viennent-ils, qui décide de leur entrée dans nos claviers? Cela passe par le Consortium Unicode. Le Consortium Unicode est une organisation privée à but non lucratif qui développe le standard unicode. Ce standard vise au codage de chaque caractère de n'importe quel système d'écriture en leur associant un nom et un identifiant numérique, lisible sur n'importe quel appareil ou plateforme. Il est né d'une nécessité lors de la mise en réseau de différents appareils, pour qu'un texte soit lisible tant sur un ordinateur A, qu'un téléphone B. Les émojis, donc, entrent dans ce classement unicode et possèdent chacun leur nom et leur identifiant numérique. Mais pour ce qui est de leur forme, elle est variable. C'est donc cette organisation qui décide de l'entrée de nouveaux émojis dans la liste déjà active, et cette sélection est faite collectivement d'après plusieurs facteurs et critères. Tout d'abord, il y a une actualité sociale, culturelle, politique, il y a des tendances à observer, des débats d'idées qui peuvent faire émerger de nouveaux émojis ou bien en modifier certains. La crise du covid-19 a transformé la seringue en vaccin, la prise de parole des personnes LGBTQ+ de plus en plus forte (notamment en ligne) leur a valu, en 2016, l'ajout du drapeau arc-en-ciel, symbole de leurs luttes. Tendances culinaires également, avec, par exemple, l'emoji bubble tea qui apparaît en 2020 après le développement de la boisson dans les pays occidentaux. Il y a aussi les questions de genre et de race qui sont les plus actuelles dans la conception des émojis; le Consortium unicode se veut de plus en plus inclusif comme nous l'avons vu précédemment, avec les *emoji modifier sequence* pour la couleur de peau, ou le *zero width joiner* pour le genre notamment.



Le *rainbow flag* est une séquence ZWJ combinant l'emoji *rainbow* et l'emoji *white flag*, en 2016.



Émoji *seringue*, en 2016, puis en 2021.



Émoji *boba tea*, 2020.



IconBAZAAR, iconbazaar.com.

Ce consortium n'est donc pas étanche à des demandes collectives, mais les grands décisionnaires lors de ces consortiums restent les grands groupes du numérique: une certaine centralisation dans les décisions donc.

Cette centralisation des décisions, on la trouve aussi dans l'usage d'un autre type de petit dessin: le gif. Sur les pages GeoCities, on en trouvait toute une quantité, ils étaient scintillants, clignotants et colorés pour beaucoup. De nombreux utilisateurs avaient leur propres galeries en lien sur leurs pages, des collections comme Icon Bazaar, ou des créations personnelles comme Karine's GIF Art. De la même manière que l'on venait récolter des émoticônes personnalisés sur MSN, ici, on récoltait des gifs pour les utiliser sur notre page web. Le gif, Graphics Interchange Format, est un format fait pour le web. Il appartient au web. C'est ce que nous rappelle Olia Lialina dans son article «GIFs ou JPEGs animés?»³⁸ dans la revue *Back Office*: bien qu'aujourd'hui on considère simplement le gif comme une image animée, à sa création, il s'agissait d'une image propre à son lieu d'affichage: le web. Une des caractéristiques principales du gif, c'était son potentiel de transparence, lui permettant une

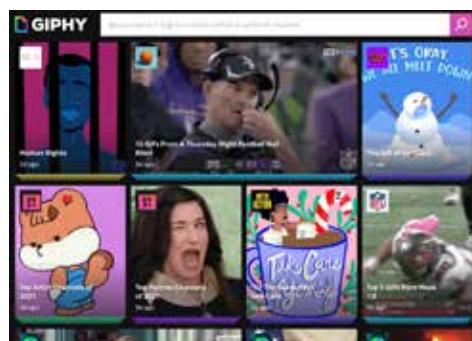


Karine's GIF Art, gifart.free.fr.

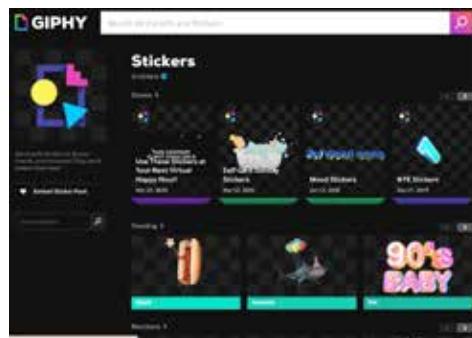
38. «GIFs ou JPEGs animés?», Olia Lialina, in revue *Back Office* n°4, *Suivre le mouvement*, 2021.

intégration au sein d'une structure, le gif était un élément de composition d'une page à part entière, on pouvait les associer ensemble, avec du texte, ou encore les placer sur un fond à motif. Aujourd'hui, ce qu'on appelle "gif", ce sont des images animées, qui d'ailleurs, sont rarement dans un format gif. C'est pour ça que Olia Lialina les appelle "JPEG animés": ils sont pour la plupart des images rectangulaires, sans transparence, et sont souvent LE contenu à part entière. Ce qui s'apparente le plus au gif d'origine, s'appelle désormais un sticker. Aujourd'hui on les trouve principalement dans les espaces de messageries, et dans les *stories*. Ici, les gifs ne sont pas soumis à un consortium, mais ils proviennent de banques d'images: pour Meta (Facebook et Instagram), c'est Giphy³⁹ qui est le fournisseur de gifs pour ses applications. Et sur Giphy, tout le monde peut créer et importer son gif. Mais attention, *tous créateurs* ne veut pas dire *tous contributeurs*: pour qu'une création soit utilisable sur Facebook ou Instagram par exemple, il faut prouver à Giphy que son créateur est bien un artiste, en partageant un site web ou encore des preuves de création des gifs publiés. Chaque gif est également soumis aux réglementations du réseau de destination. Quand à l'époque on trouvait une multitude de galeries et collections personnelles, aujourd'hui en France, les gifs se partagent entre deux grandes banques d'images, Giphy et Tenor.

Dans ce monopole, on peut observer un resserrement dans l'espace de création de petits dessins, ou plutôt, dans son espace de diffusion. Il existe cependant des tentatives de création dans cet espace monopolisé. Là est le paradoxe d'internet aujourd'hui: plus grand est le monopole, plus grande est la multitude d'utilisateurs et par extension, de créateurs. Le numérique s'est professionnalisé, mais l'amateurisme demeure, simplement dans des formes et espaces différents. Sur Giphy, comme dit plus haut, n'importe qui peut partager sa création, de la même manière que tout le monde peut partager un dessin sur Instagram. Mais tout le monde n'aura pas le droit à la même visibilité.



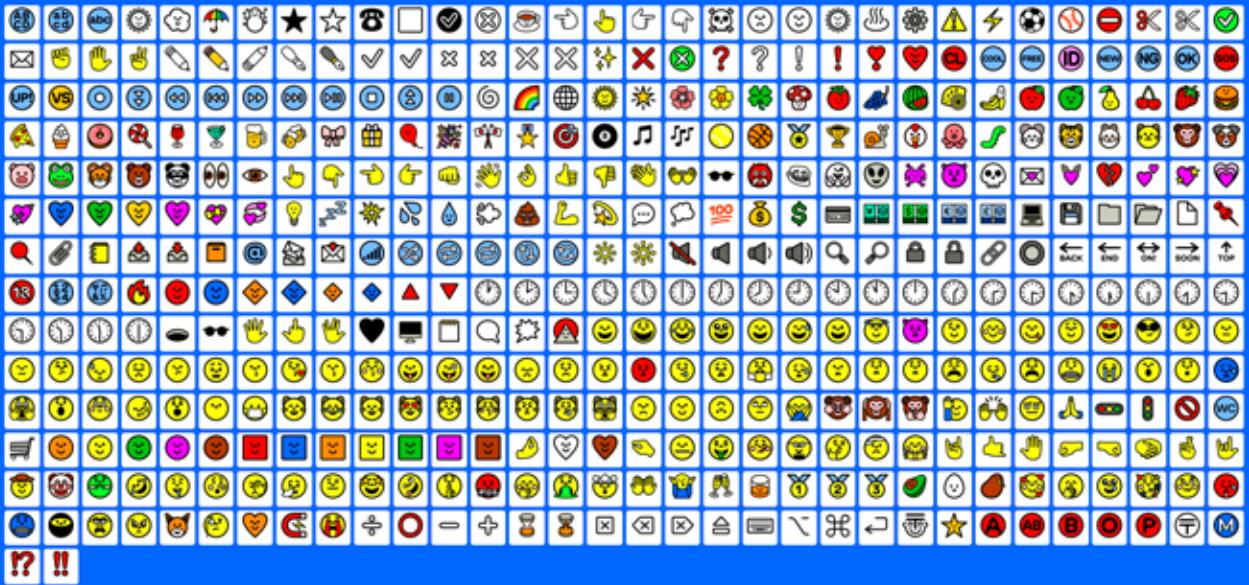
Page d'accueil de Giphy.



Section *Stickers* de Giphy.

39. Giphy est un site web américain contenant une base de données permettant la recherche, le partage et la création de GIF animés dépourvus de sons. L'entreprise Giphy Inc. est devenue la propriété de Meta le 15 mai 2020 à la suite d'une acquisition de 400 millions de dollars.

GT MARU EMOJI COLOR ENCODING



On trouve diverses tentatives de dessins d'auteurs dans cet univers. Je pense par exemple aux sets de stickers, téléchargeables sur l'app Store, comme a pu proposer la fonderie Grilli Type avec sa fonte *GT Maru*⁴⁰. En plus du développement de sa fonte, Grilli Type propose son set d'émojis, d'une part intégré à sa fonte, donc correspondant aux unicodes, d'autre part par le biais de stickers, ce sont les même dessins, mais sous le format sticker adapté aux messageries. Cela permet ici d'envoyer la même image, peu importe la plateforme de réception. On peut trouver d'autres sets de stickers dans ce genre, mais leurs utilisations restent faibles, et les initiatives ont du mal à exister dans ce grand ensemble possédé par quelques grands groupes. Ce type de production reste une production pour un public de niche et est voué à avoir de plus en plus de mal à se développer. On pourrait alors se demander quelle pierre un graphiste pourrait apporter à l'édifice des petits dessins sur nos écrans. Mais une petite pierre précieuse incrustée dans un immense mur en granit aura toujours son charme.



40. Grilli Type, *GT Maru*, 2021.

sitographie / videographie

Cameron's World, Cameron Askin, [<https://www.cameronsworld.net>]

Emojipedia, [<https://emojipedia.org/>]

“Emoji a dit _()_”, Laélia Véron, *Parler comme jamais*, Binge Audio, 2019, [<https://www.binge.audio/podcast/parler-comme-jamais/emoji-a-dit>]

Esthétique par défaut, la beauté parfum vanille, Etienne Cliquet, Août 2022 [[http://slow.free.fr/clans/pages/litterature/Esthetique_par_defaut.html#:~:text=L'esth%C3%A9tique%20par%20d%C3%A9faut%20s,de%20la%20machine%20\(serveur\)](http://slow.free.fr/clans/pages/litterature/Esthetique_par_defaut.html#:~:text=L'esth%C3%A9tique%20par%20d%C3%A9faut%20s,de%20la%20machine%20(serveur))]

iconBAZAAR, Randy D. Ralf, [<https://web.archive.org/web/19970414063211/http://www.iconbazaar.com/>]

Jurassic Web, Une préhistoire des réseaux sociaux, Chris Eley, ARTE France, Darjeeling, 2020, [<https://www.youtube.com/watch?v=mLEbi2MAoL8>]

Karine's GIF Art, Karine Sanche, [<http://gifart.free.fr/index.php>]

“Notes on Icons and Design with Susan Kare”, conférence lors des *Letterform Lectures* du 5 novembre 2020, *Letterform Archive*, [<https://www.youtube.com/watch?v=4lx9Wtd2P48>]

Race is Not a Skin Tone. Gender is Not a Haircut, Jennifer Daniel, 2020 Unicode Inc., [<https://www.youtube.com/watch?v=kaucJce8hhE>]

Rencontres du troisième type, *Écrire avec des images*, Atelier national de recherche typographique, École nationale supérieure d'art et de design de Nancy, 19–20 février 2018, [<http://iiitype.anrt-nancy.fr/>]

Under construction archive, Jason Scott, [<http://textfiles.com/underconstruction/>]

bibliographie

Culture numérique, Dominique Cardon, SciencesPo les presses, 2019.

“GIFs ou JPEGs animés?”, Oliana Lialina, Revue *Back Office* n°4, “Suivre le mouvement,” 2021

L'art invisible, Scott McCloud, 1993

Je tiens à remercier chaleureusement,

Olivier Huz pour son précieux accompagnement ce semestre,
Mes collègues Chloé, Marie-Hélène, Naji, Régine et Viviane
qui rendent l'association études-travail moins difficile, et qui m'ont
permis d'imprimer ce mémoire sur leurs machines,

Ma soeur Camille pour avoir partagé ce petit dossier sur notre
premier ordinateur familial, puis notre premier téléphone portable,

Mes parents pour leur relecture presque assidue,

Valentin pour son soutien à toute épreuve,

Mes camarades de classe, pour les échanges de regards de
compassion entre deux lignes d'écriture,

Mes amis pour les douces pauses et les encouragements,

Wikipédia, Emojipédia, et toutes les personnes et organismes
qui produisent et partagent du savoir gratuit et ouvert à tous.

