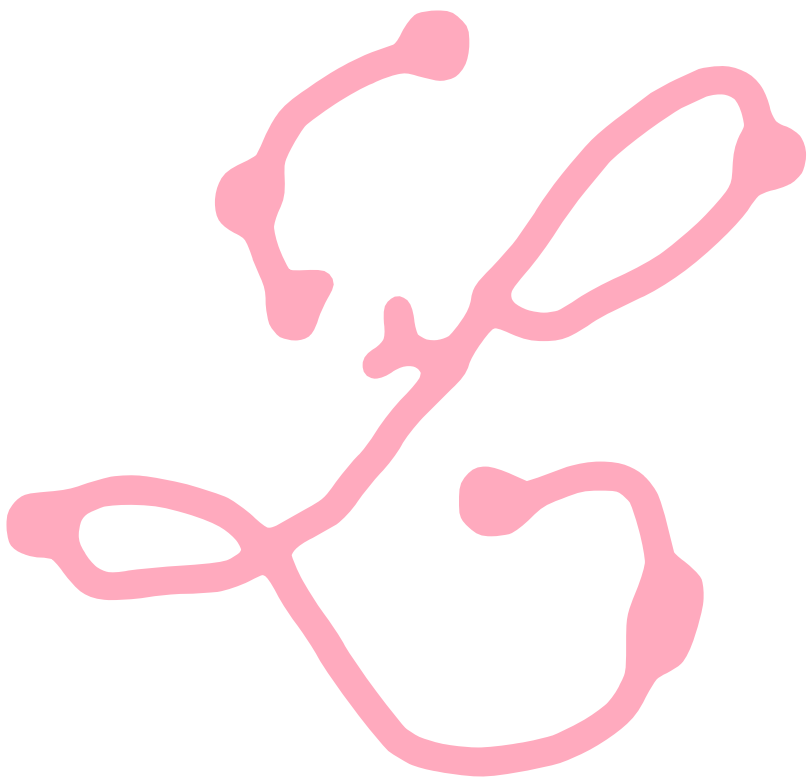


Organismes typographiques



*Vers une écologie
vivante de la lettre
à l'ère numérique*



**Organismes typographiques,
Vers une écologie vivante
de la lettre à l'ère numérique**

**Livia Fraval
Mémoire de DNSEP
ÉSAD Amiens 2025-2026**

Introduction 011

I 017

**La lettre n'est plus dessinée :
vers une typographie générative
et mutable**

Du plomb à la plasticité 018
numérique

La lettre comme matériau libre : 025
open source et partage

La typographie variable : 033
interpolation, mutation, continuité

II 045

**Faire confiance au processus :
l'expérimentation comme méthode
vivante**

Créer dans un environnement 046
standardisé : libérer le vivant

La lettre comme lieu de 051
déséquilibre fertile d'une forme en devenir

La lettre sensible à son 058
environnement comme un organisme vivant

III	067
Résistance douce : standardisation, usage et écosystèmes typographiques	
La ligature comme relation vivante	069
Modifier l'intérieur : quand l'utilisateur devient co-auteur	077
Les collectifs comme micro-écosystèmes typographiques	086
Conclusion	091
Entretien	097
Remerciements	143
Bibliographie	145
Colophon	148

Introduction

Au début de cette recherche, je pensais que le numérique éloignait la typographie du vivant. J'ai découvert qu'il pouvait, au contraire, en reproduire les rythmes. Dans la typographie expérimentale, les processus, les codes et les formes rejouent des dynamiques écosystémiques, comme si la machine abritait son propre milieu. C'est ainsi que j'ai compris que les lettres racontent autre chose que ce qu'elles écrivent : elles racontent le monde qui les produit.

La typographie contemporaine évolue dans un monde traversé par des crises écologiques, sociales et techniques qui modifient profondément les conditions d'existence des formes. Dans un environnement dominé par la standardisation numérique, la vitesse de calcul, l'uniformisation des outils et la normalisation des usages, la lettre risque d'être réduite à un signe fonctionnel, optimisé et reproductible. Pourtant, comme le montrent les pratiques étudiées, la typographie reste un organisme capable de mutation, de plasticité et de résistance.

C'est dans ce paysage instable qu'aujourd'hui, la typographie expérimentale prend une place particulière, notamment sur les réseaux-sociaux. Souvent perçue comme marginale, elle constitue pourtant un terrain d'observation privilégié pour comprendre les mutations du graphisme contemporain. Elle révèle la manière dont les outils numériques ont déplacé les pratiques, en rendant possible non plus seulement la variation de styles, mais la transformation même des structures qui composent les lettres. Les expérimentations ne se limitent plus à des jeux de formes extrêmes, elles interrogent les systèmes qui produisent ces formes, les manières

de générer, de paramétrer ou d'altérer un signe. La typographie expérimentale devient alors un observatoire des tensions entre contrôle et imprévu, entre automatisation et geste, entre calcul et perception. Cette tension est formulée avec précision par Benjamin Dumond. « La plupart du temps, ce qu'on désigne par « expérimental », ce sont des caractères destinés à marquer une excentricité stylistique, des caractères dont certaines caractéristiques visuelles diffèrent des normes, là où des caractères « non expérimentaux » s'inscrivent davantage dans une logique esthétique et une continuité historique. Cette vision réduit l'expérimental à une pratique sans influence, tenue à l'écart du champ de la typographie sérieuse, historique et commerciale¹. »

C'est également dans cet esprit que s'inscrit mon travail, dans une création contemporaine qui ne se contente plus d'appliquer des outils numériques, mais qui cherche à comprendre ce que ces outils produisent comme imaginaires et comme limites. La structure même de ce mémoire participe de cette démarche. Loin d'une approche purement théorique ou historique, il s'ancre dans une prise directe sur le présent. Il prend la forme d'une enquête menée sur le terrain de la typographie expérimentale, au contact des designers, artistes, codeurs et chercheurs qui renouvellent aujourd'hui nos rapports aux formes.

Rencontrer ces acteurs et actrices, converser, écouter, comprendre leurs gestes et leurs méthodes, constitue une manière d'entrer dans un milieu vivant, mouvant, traversé de tensions et de tentatives. Cette position d'enquêtrice m'a permis de saisir la typographie autrement que comme objet fini. Ce qui m'intéresse ici, ce sont les gestes, les doutes, les tentatives,

[1]

Benjamin Dumond, « La typographie comme labyrinthe », *PlainText*, n° 1, 2025.

les abandons, les chemins détournés. Chaque entretien, chaque échange révèle une manière singulière d'habiter les outils, de contourner leurs limites ou d'en explorer les brèches. Cette dimension processuelle est essentielle pour comprendre la typographie expérimentale, car elle déplace la création du résultat vers le processus. Elle donne à voir la lettre non comme un produit mais comme un devenir, une matière en cours de formation. Entrer dans ces pratiques m'a permis de comprendre que la vitalité typographique réside autant dans ses formes finales que dans les forces qui les ont traversées.

Ce refus de la standardisation ne peut se comprendre sans considérer le contexte dans lequel il s'inscrit. Nous vivons un moment de crise environnementale profonde, où chaque discipline est appelée à repenser ses méthodes, ses outils et ses responsabilités. La question de l'impact écologique du numérique n'est plus marginale, tout comme celle de la fabrication, de la circulation ou de la consommation des images. Dans ce paysage troublé, quel rôle peut jouer le designer graphique. Quelle attitude adopter face à un monde où les temporalités naturelles se déséquilibrent, où les ressources s'amenuisent, où les espaces de vie se fragilisent. Pour moi, l'avenir du design ne peut se dissocier des territoires et des milieux qui le portent. Je crois profondément qu'une pratique de la typographie, pour demeurer pertinente, doit être responsable, attentive à l'environnement qui l'entoure, mais aussi respectueuse de l'humanité qui la traverse. Je parle ici d'humanité au sens large, celle qui tient aussi à nos imaginaires, à nos histoires, à nos cultures. Dans un contexte où la vitesse et l'optimisation dominant, il me semble urgent de renouer avec des formes de lenteur, d'attention et de responsabilité. C'est aussi ce qui fonde ma posture d'étudiante en design graphique. Ce mémoire est né d'un questionnement intime sur la manière dont les formes typographiques

peuvent témoigner d'un temps. Le design graphique permet d'associer le sensible à la technique tout en intégrant plus que jamais la question du respect de notre environnement. Il m'apparaît que la typographie nous engage dans une réflexion sur nos rapports au vivant, à la lenteur, à la transformation et à la mémoire. Cette réflexion résonne directement avec ma propre posture de designer. Ce mémoire est une lecture personnelle de ce paysage, par une étudiante qui a toujours été fascinée par les formes d'écritures et les signes sans savoir vraiment pourquoi. Il est un état des lieux subjectif mais attentif, qui cherche à témoigner d'une création radicale, née des bouleversements technologiques et écologiques, mais toujours habitée par le désir de relier. Car loin d'une uniformisation numérique, il existe encore des faiseurs d'images qui choisissent l'incertitude, l'expérimentation, le vivant. Des créateurs qui détournent les outils, non pour standardiser, mais pour libérer.

Pour poursuivre cette réflexion, il est essentiel d'éclaircir un choix terminologique. Tout au long de ce mémoire, j'emploie le mot lettre plutôt que signe typographique. Je ne parle pas de chacun des signes graphiques dont l'ensemble constitue un alphabet servant à transcrire une langue², ni du caractère en tant qu'unité codée, mais d'une forme habitée par un geste et par un milieu. La lettre désigne ici ce qui se dessine, ce qui prend corps, ce qui porte une mémoire et se transforme. Elle n'est pas une abstraction mais un organisme graphique, traversé par des tensions, par des usages et par des accidents. Adopter ce terme permet d'affirmer que la typographie n'est pas un système neutre, mais un champ de forces où cohabitent tradition, innovation, technique et sensibilité.

[2]

CNRTL, Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, entrée lettre, consulté en 2025, disponible sur : <https://www.cnrtl.fr/definition/lettre>.

C'est précisément dans ce contexte instable que surgissent deux questions centrales : comment concevoir une typographie attentive aux crises contemporaines, capable d'intégrer dans son processus les notions d'écosystème, de transformation et de relation qui traversent aujourd'hui la discipline ? Et quel avenir peut prendre la typographie expérimentale lorsque les formes, loin d'être des objets figés, deviennent des matières vivantes, sensibles à leurs environnements, ouvertes à la collaboration et aux usages ? En interrogeant la lettre comme entité en mouvement, nourrie par les milieux techniques, sociaux et culturels qui la façonnent, ce mémoire explore la possibilité d'une écriture qui ne cherche plus à se stabiliser, mais à cultiver sa propre vitalité.

Explorer ces pistes implique de ne plus considérer la lettre comme une entité stable, mais comme une matière sensible qui évolue au contact des environnements où elle circule. Cette perspective renverse notre rapport traditionnel à la typographie. Elle invite à envisager les formes comme des organismes pris dans des dynamiques sociales, techniques ou biologiques, plutôt que comme des figures closes destinées à être reproduites. La typographie expérimentale, dans ce contexte, ouvre un espace de réflexion sur ce que pourrait être une écriture capable d'absorber le changement, d'accueillir la diversité, de résister à l'homogénéisation. Elle révèle que la lettre n'est jamais seule, mais toujours liée à des systèmes, à des gestes, à des pratiques qui la transforment. Pour explorer ces enjeux de manière structurée, ce mémoire se déploie en trois temps. La première partie explore la manière dont les lettres peuvent muter et se transformer, en s'intéressant aux typographies variables, aux logiques génératives et aux systèmes paramétriques qui réinventent la notion même de forme. La deuxième partie observe la lettre comme un processus organique, traversé par l'expérimentation, l'accident et

la matière. Elle interroge des pratiques qui brouillent la frontière entre numérique et biologique, entre code et geste. Enfin, la troisième partie analyse comment les lettres agissent et réagissent dans leur contexte d'usage. Comment elles cohabitent avec d'autres lettres, avec des outils, avec des corps. Comment elles peuvent devenir écosystèmes, résistances, relations.

Ce mémoire n'est donc pas seulement une étude sur la typographie. Il est une tentative de comprendre comment la lettre peut devenir un lieu d'attention au vivant, un espace de transformation et une manière de prendre position dans un monde qui change.

I

La lettre n'est
plus dessinée :
vers une
typographie
généralive
et mutable

Du plomb à la plasticité numérique

«L'évolution des supports, de la gravure lapidaire aux écrans en passant par les surfaces encrées, a influencé notre conception des lettres³.» Avec cette citation, l'essayiste, poète et critique d'art américaine, Johanna Drucker met en évidence que la forme typographique est historiquement conditionnée par son médium. Elle a notamment étudié l'impact des nouvelles technologies informatiques sur l'écriture et la diffusion de l'écrit, montrant que chaque mutation technique reconfigure non seulement la forme des signes, mais aussi les pratiques sociales de la lecture et de l'écriture. La lettre n'est jamais un invariant : elle est façonnée par la matérialité de son support, par les gestes qui la produisent et par les appareils techniques qui la transmettent. «Les technologies et le contexte technique contribuent à construire notre compréhension de la notion de lettre⁴» rappelle-t-elle, soulignant que l'histoire de la typographie ne peut être pensée indépendamment des supports et des outils qui l'ont portée.

Dans sa thèse, *Composer avec les technologies du web*, Julie Blanc, designer graphique et développeuse CSS, insiste elle aussi sur la dimension matérielle de la lettre. L'imprimerie à caractères mobiles a établi une économie de la standardisation : chaque glyphe était fondu dans un alliage métallique (le plomb) puis imprimé au sein d'une composition sur le papier. Elle note : «L'impression des textes se fait à partir de la pression

[3]

Johanna Drucker, «De la lettre à l'écran : la migration des caractères»,
Back Office, n° 2, Éditions B42, 2018.

[4]

Ibid.

des caractères encrés sur le papier. Ces quelques siècles sont marqués par l'apparition progressive des formes graphiques propres au livre imprimé tel qu'on le connaît aujourd'hui⁵». Le plomb a ainsi cristallisé l'idée d'une lettre stable, reproductible à l'identique, et donc garante d'une forme de permanence, figée littéralement dans le plomb. La typographie devenait le lieu d'un ordre visuel qui semblait inaltérable. Mais cette stabilité était aussi le produit d'un contexte social et corporel spécifique. La composition manuelle exigeait un savoir-faire technique, une vitesse et une précision qui faisaient des ouvriers typographes une élite artisanale. « Le salaire des ouvriers typographes est directement proportionné au travail accompli et donc à la rapidité d'exécution [...] Ils sont considérés comme les "aristocrates de la classe ouvrière"⁶ ». Le geste de composition, codifié et répété, incarnait une conception de la lettre typographique comme matériau noble, produit par une communauté professionnelle restreinte.

La photocomposition, à partir du milieu du xx^e siècle, introduit une rupture radicale. Les lettres ne sont plus fondues, mais projetées par lumière, fixées sur film. Ce basculement transforme la matérialité des caractères et le rapport au travail typographique. « La photocomposition signe un bouleversement et une remarquable promotion socio-professionnelle. [...] En sortant définitivement des ateliers d'imprimerie, [les graphistes] parachèvent la mutation organisationnelle du travail typographique⁷ ». La lettre n'est plus seulement

[5]

Julie Blanc, *Composer avec les technologies du web. Approche critique et expérimentale des outils de mise en page numérique*, thèse de doctorat en design, Université Paris 8 – Vincennes Saint-Denis, 2024, p. 54, téléchargée sur <https://phd.julie-blanc.fr> le 15 août 2025.

[6]

Ibid., p. 55.

[7]

Ibid., p. 67.

un objet technique, mais aussi une image, et cette mutation annonce déjà la dématérialisation numérique à venir. Elle illustre combien la typographie est traversée par des réorganisations profondes, à la fois matérielles, symboliques et sociales.

Avec l'arrivée de l'informatique et du web, la transformation s'accélère. La lettre devient calcul, code, paramètre. Elle n'est plus gravée dans le métal, ni photographiée, mais générée par un ensemble d'instructions. Julie Blanc souligne que «les technologies informatiques ne sont pas des simples outils, elles définissent les conditions mêmes de production et de réception des textes⁸». Cette mutation entraîne une nouvelle compréhension de la typographie : dans l'environnement numérique, la lettre est moins une empreinte qu'une variable.

Cette évolution n'est pas seulement technique, mais aussi culturelle. Alors que la composition au plomb réservait la pratique typographique à un corps d'ouvriers spécialisés, et que la photocomposition ouvrait le champ aux graphistes, l'informatique démocratise les gestes de mise en page. «L'organisation du travail éditorial est bouleversée par l'arrivée des interfaces numériques qui mettent à disposition des fonctions autrefois réservées à des spécialistes⁹». Le logiciel redistribue les rôles : l'auteur, l'éditeur, le lecteur, voire le simple usager d'un traitement de texte deviennent tous, à leur manière, producteurs de formes typographiques. La lettre perd de son exclusivité professionnelle pour devenir une matière manipulable par chacun.

Ce processus révèle un aspect essentiel : les lettres ne se contentent pas de migrer d'un médium à l'autre, elles doivent être recréées à chaque fois. Comme le

[8]

Ibid., p. 71.

[9]

Ibid., p. 76.

formule Johanna Drucker, « Les lettres n'ont pas migré du "A" vers l'écran : en dépit de leur fonctionnement "atomiste", de leur constitution distribuée et de leurs aspects formels, elles ont encore dû être reconstituées et recrées dans leur nouvel environnement¹⁰ ». Autrement dit, la lettre numérique n'est pas l'héritière directe des formes anciennes, mais une reformulation spécifique, inscrite dans les logiques propres du code et des interfaces. Chaque environnement reconstruit la lettre selon ses contraintes et ses possibles. Ainsi, du plomb à l'écran, la typographie ne cesse de se transformer. L'histoire que retrace Julie Blanc montre que cette transformation ne signifie pas une rupture totale, mais une continuité d'une logique de plasticité.

Cette plasticité formelle et sociale s'est également exprimée dans des expérimentations radicales, où le code lui-même devient générateur d'instabilité. En 1990, Erik van Blokland et Just van Rossum, réunis sous le nom de LettError, conçoivent *Beowolf* • Fig. 1 à 3, première police à intégrer une fonction aléatoire dans son dessin. Exploitant la nature même des polices PostScript, non pas comme formes fixes mais comme ensembles d'instructions mathématiques, ils introduisent une variable aléatoire qui altère les contours des glyphes à chaque composition et impression¹¹ • Fig. 4. Dès lors, une même lettre ne se présente jamais deux fois de façon identique : elle se déforme, se décompose, parfois jusqu'à la perte de lisibilité¹². Derrière la prouesse technique, *Beowolf* révèle une conception radicalement nouvelle

[10]

Johanna Drucker, *op. cit.*

[11]

LettError, The Innovative Dutch Design Duo, Frieze, 6 mars 1995, consulté à <https://www.frieze.com/article/lettererror>, le 20 août 2025.

[12]

Benjamin Dumond, *op. cit.*

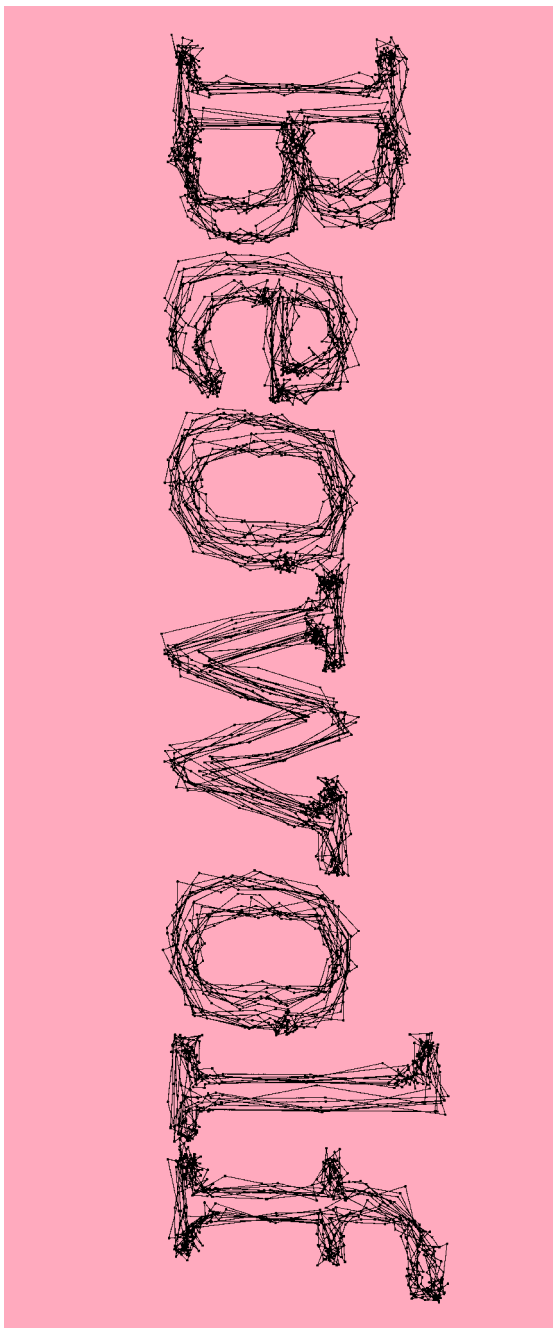
Beowolf, R20

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

FF Beowolf, R24

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Fig. 1 à 3
Beowulf, LettError
(Erik van Blokland
et Just van Rossum),
1990.



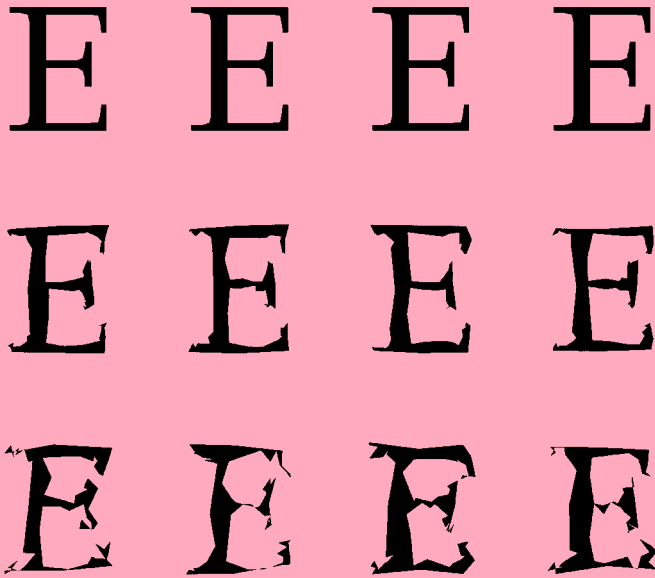


Fig. 4

Beowulf, LettError, 1990
Altération de la lettre "E".

de la typographie numérique : la lettre n'est plus un objet stable mais un organisme instable, dont l'imprévisibilité peut évoquer la mémoire fragmentée, la folie ou l'inéluctable dégradation des formes.

Chaque étape, illustre combien la lettre n'existe qu'à travers un médium, et que ce médium la reconfigure en profondeur. Mais le numérique ne se contente pas de modifier la matérialité des signes. Il bouleverse aussi leurs modes de circulation et d'appropriation. À travers les logiciels libres et les pratiques open source, les lettres deviennent des matériaux communs, susceptibles d'être partagés, détournés, enrichis. La plasticité de la lettre s'accompagne désormais d'une plasticité sociale : elle se construit collectivement, au rythme des contributions et des usages. C'est cette dimension relationnelle et collaborative que met en lumière la culture du libre, ouvrant la typographie à de nouvelles formes de transmission et d'expérimentation.

La lettre comme matériau libre : open source et partage

La culture du logiciel libre s'affirme comme une résistance douce aux logiques propriétaires, en ouvrant la typographie à des usages collectifs et émancipés. Loin d'être un objet fini et figé, la lettre devient un matériau ouvert, disponible pour être partagé, transformé et enrichi. Comme le souligne Julie Blanc, «le logiciel libre favorise la circulation des savoirs, des pratiques et des outils. Les contributions individuelles s'agrègent dans un commun qui excède la somme des parties¹³». Cette logique bouleverse la conception classique de l'auteur et de l'œuvre : au lieu d'un créateur unique donnant

[13]

Julie Blanc, *op. cit.*, p. 88.

naissance à une forme close, c'est un collectif mouvant qui peut faire vivre la lettre, en multipliant ses variations et en prolongeant son usage.

Ainsi, pensée à travers le prisme de l'open source, la typographie n'est plus seulement une marchandise numérique prête à l'emploi, mais un processus à expérimenter et à faire évoluer collectivement. « Un logiciel libre n'est jamais figé : il peut être forké, révisé, amélioré, adapté à d'autres contextes. Cette plasticité déplace la notion d'auteur et de produit fini, au profit d'une dynamique collective et évolutive¹⁴ ». L'exemple des fonderies comme Velvetine illustre parfaitement cette démarche : chaque caractère est conçu comme une forme ouverte, vivante, soumise aux bifurcations des multiples contributeurs qui s'en emparent. Plus largement, cette culture excède le seul cadre de la production formelle : elle engage une vision politique et idéologique. « La culture du libre défend l'idée que la valeur se situe moins dans l'objet en soi que dans les relations, les échanges et les usages qui le traversent¹⁵ ». Dans ce sens, une police libre n'existe pas dans un temps clos, mais se nourrit en permanence des pratiques, les projets libres se transforment au rythme des contributions, bifurquent selon les besoins, et leur histoire reste toujours ouverte.

Cette vision s'inscrit directement dans l'héritage posé par Richard Stallman au milieu des années 1980, lorsqu'il définit les principes fondateurs du logiciel libre : « d'abord, la liberté de copier un programme et de le redistribuer à vos voisins afin qu'ils puissent l'utiliser autant que vous ; ensuite, la liberté de modifier un programme, afin que vous puissiez le contrôler au lieu qu'il

[14]

Ibid., p. 91.

[15]

Ibid., p. 95.

vous contrôlez ; pour cela, le code source doit vous être rendu accessible¹⁶. » En 1989, Stallman rédige la GNU General Public License (GNU GPL), une licence destinée à encadrer juridiquement ses logiciels et à préserver le projet GNU contre ce qu'il considérait comme un usage abusif des lois sur le copyright.

Ce texte fondateur repose sur quatre libertés essentielles accordées aux utilisateurs : la liberté d'exécuter le programme pour n'importe quel usage (liberté 0) ; la liberté d'étudier son fonctionnement et de le modifier afin qu'il accomplisse les tâches que vous souhaitez (liberté 1), à condition d'avoir accès au code source ; la liberté de redistribuer des copies pour aider les autres (liberté 2) ; et enfin, la liberté de diffuser des versions modifiées (liberté 3), offrant à la communauté entière la possibilité de profiter de vos améliorations¹⁷.

C'est pourquoi Julie Blanc insiste sur la dimension d'infrastructure que représentent les outils libres : en rendant visibles les règles de fonctionnement, en offrant la possibilité d'agir sur le code, ils encouragent la réappropriation technique et l'autonomie créative. À l'inverse, certaines pratiques et logiques (Apple et la suite Adobe) peuvent enfermer la création dans des règles rigides et empêchent les usages de se renouveler. « L'ouverture du code, la possibilité d'accès et de modification, s'opposent aux logiques propriétaires qui verrouillent l'usage et l'évolution des outils¹⁸ ». La lettre, au sein de ce nouvel horizon, apparaît alors comme un organisme plastique, qui évolue, se déploie et survit grâce aux regards et aux gestes successifs qui la prolongent.

[16]

GNU's Bulletin, Volume 1, N°1, février 1986.

[17]

Free Software Foundation, « Qu'est-ce que le logiciel libre ? »

Projet GNU, s. d., consulté le 15 août 2025

à <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.fr.html>

[18]

Julie Blanc, op. cit., page 100

Le projet *Fungal* de Raphaël Bastide, distribué aujourd'hui par Velvetyne, incarne cette vision de la typographie et rend hommage par la même occasion à cette culture du libre •Fig. 5. Né en 2022, ce projet est une réponse à l'invitation de Hato Press pour réaliser un des numéros de sa série de fanzines. Avec l'aide de Jérémy Landes, Raphaël Bastide va faire pourrir et fermenter une police de caractères en ode à Wikipédia. En effet pour lui, qui a toujours eu une fascination pour l'un des plus grands sites du World Wide Web, « [Wikipédia] représente aussi un exemple réconfortant de ce que l'humanité est capable de faire : collaborer bénévolement au plus grand projet de partage de connaissances de notre histoire. Je considère Wikipedia comme l'héritière des encyclopédistes des Lumières et du mouvement du logiciel libre. Un tel projet, fait par le peuple et pour le peuple, demeure l'un des plus beaux vestiges de l'utopie du Web originel. ».

Fungal est basée sur *Bitstream DejaVu* et conserve la même licence open source, une police très répandue sur les systèmes Linux. Le fanzine présente l'interface de l'encyclopédie comme laissée à l'abandon par l'humain, une ruine en pleine mutation. On y observe une page remplie de figures biomorphiques qui envahissent l'espace comme si la typographie était en pleine expansion. Au fur et à mesure, le lecteur découvre comment les éléments graphiques se propagent à la manière d'un mycélium, créant un réseau graphique ornemental. Ces ornements organiques affectent l'intégralité de l'interface, jusqu'au logo de Wikipédia •Fig. 6 et 7. Une version web, vivante et consultable en ligne, prolonge cette expérience ou l'on est témoin de ce vestige post-humain. Ce projet de typographie expérimental témoigne d'une part de la souplesse et de la richesse de l'open source

[19]



Fig. 5
Fungal, Raphaël Bastide
et Jérémy Landes, 2022.

Hypa

This article is about fungal structures. For the ~~pronounced~~ slang term and hip-hop subculture, see *hippy*.

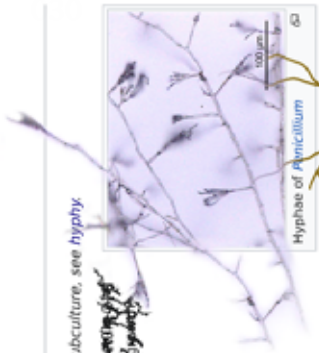
Ein Hyphe ist ein fadenförmiger, zellulärer Fortsatz, der sich von einer Zelle aus in alle Richtungen ausbreiten kann. Er besteht aus einem Zellkern, einem Zellplasma und einer Zellwand. Hypen sind die Grundbausteine der Mycelien vieler Pilze und sind für die Verbreitung von Sporen und die Nährstoffaufnahme verantwortlich.

Contents [hide]

- 1. Aufbau
- 2. Funktion
- 3. Verbreitung
- 4. Beispiele
- 5. Literatur
- 6. Weblinks
- 7. Quellen

Structure (edit)

Die Hyphe ist ein zellulärer Fortsatz, der sich von einer Zelle aus in alle Richtungen ausbreiten kann. Er besteht aus einem Zellkern, einem Zellplasma und einer Zellwand. Hypen sind die Grundbausteine der Mycelien vieler Pilze und sind für die Verbreitung von Sporen und die Nährstoffaufnahme verantwortlich.



Hypae of *Penicillium*



Fungal Hyphae Cells 1- Hypha wall 2- Septum 3- Foot endline 4- Vacuole 5- Ergosterol crystal 6- Ribosome 7- Nucleus 8- Endoplasmic reticulum 9- Lipid body 10- Plasma membrane 11- Spitzkörper 12- Golgi apparatus



- [Hyphe](#)
- [Gonion](#)
- [Compositae](#)
- [Sarcosporidia](#)
- [Agaricomyces](#)
- [Chytrium](#)
- [Diptera](#)

Contribute

- [Help](#)
- [Learn to edit](#)
- [Community support](#)
- [Request an account](#)
- [Guidelines](#)

Tools

- [What links here](#)
- [Recent changes](#)
- [Help](#)
- [Special pages](#)
- [Permanent link](#)
- [Page information](#)
- [Cite this page](#)
- [What links here](#)

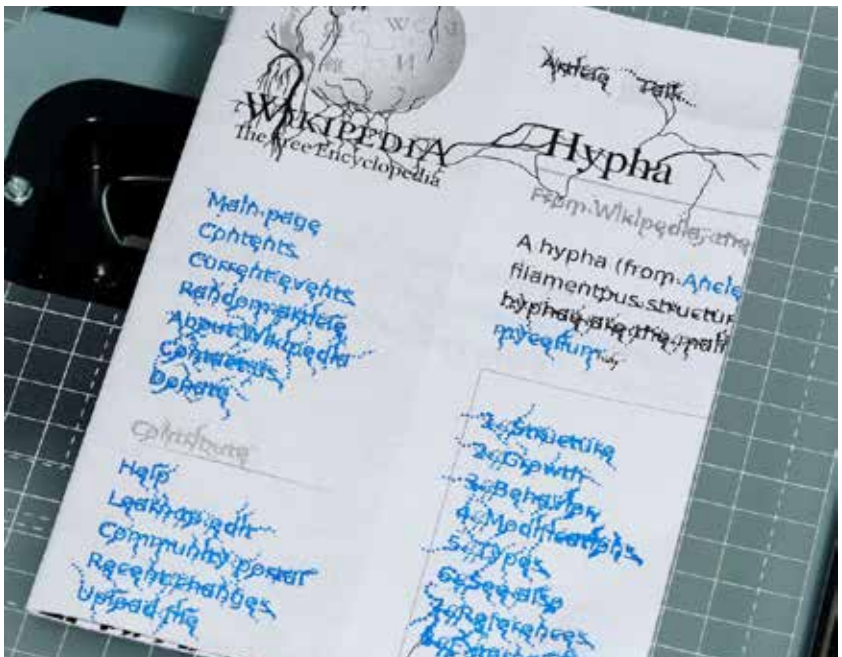
Print/export

- [Download as PDF](#)
- [Printable version](#)

In other projects

- [Wikimedia Commons](#)

Fig. 6 et 7
Prolifération des figures
biomorphiques sur
l'interface Wikipédia.



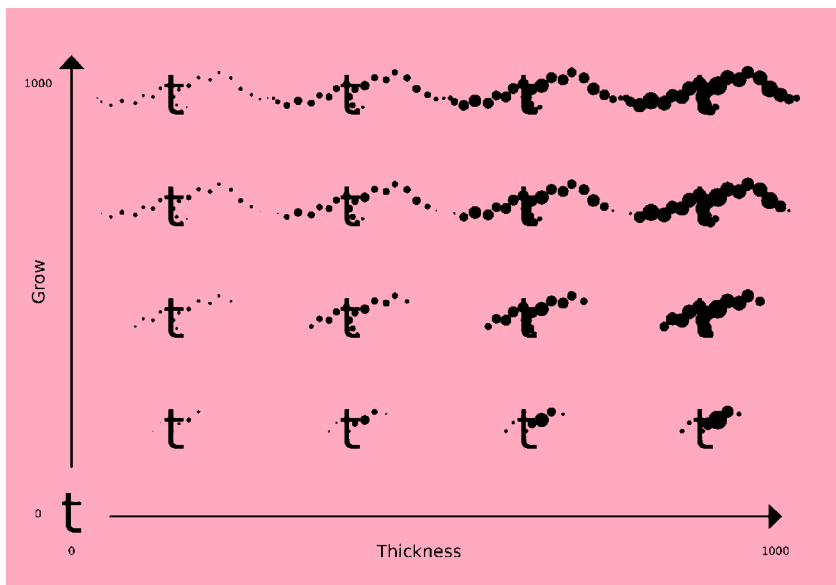


Fig. 8 et 9

Variabilité de la propagation des glyphes organiques en longueur et en épaisseur.

et d'une autre part de la manière dont l'organisation et la propagation de ses glyphs organiques peuvent être calqué sur le fonctionnement d'un champignon, en l'occurrence le mycélium. Les hyphes du mycélium qui s'échappent de chaque glyphe peuvent être contrôlées à la fois dans leur longueur (axe Grow) et dans leur épaisseur (axe Thickness), ce qui permet d'ajuster finement la densité du réseau rhizomatique qui se développe sur la page, tout en modulant la lisibilité du texte •[Fig. 8 et 9](#). Mais si la police peut ainsi croître de cette manière sur la page web c'est aussi grâce à son design variable. Avec cette liberté, la typographie devient alors en quelque sorte un matériau « vivant » qui substitue dans le temps, à travers les mains et les regards des autres pour évoluer et continuer d'exister.

La typographie variable : interpolation, mutation, continuité

Aujourd'hui on qualifie une typographie variable²⁰ comme une famille de caractères dont les formes ne sont plus figées dans des instances prédéterminées, mais définies par des axes de variation continus. Elle se situe à mi-chemin entre le dessin fixe et la génération dynamique : un seul fichier peut contenir un spectre infini de formes, modulables en temps réel par l'utilisateur ou par un programme. Cette plasticité ouvre la voie à des écritures réactives, capables de s'adapter à leur contexte d'affichage ou d'interagir avec des données externes, rendant la lettre instable, mouvante, presque vivante.

[20]

OpenType Font Variations (Variable Fonts), spécification introduite en 2016 par un consortium comprenant Microsoft, Apple, Google et Adobe, permet de regrouper plusieurs styles dans un même fichier, avec interpolation continue entre les instances. Peter Constable, "Overview of OpenType Font Variations," Microsoft Typography Documentation, 2016.

Dans certaines approches typographiques, notamment avec les typographies variables ou plus largement avec le design génératif, la lettre n'est plus ni dessinée, ni conçue comme fixe, mais comme le résultat d'un système de paramètres appliqués à un même squelette de base. Par squelette de base, j'entends la structure fondamentale d'une lettre, ses proportions et ses points clés. À cela s'ajoutent les paramètres, qui sont toutes les variables ajustables : poids, contraste, largeur, hauteur d'*x*, inclinaison, arrondi des terminaisons. En combinant ces paramètres et en les faisant varier de manière continue, on peut générer une infinité de versions d'une même lettre, sans jamais redessiner depuis zéro, c'est ce qu'on appellera la logique paramétrique.

L'avènement des technologies paramétriques a profondément transformé notre rapport à la lettre dès les années 1980. Donald Knuth, un informaticien, mathématicien et pédagogue américain, s'est intéressé à la dimension algorithmique de la forme typographique, en cherchant à la décrire par des règles mathématiques. En 1982, il publie dans la célèbre revue *Visible Language*²¹ un article intitulé « The Concept of a Meta-Font ». Avec Metafont, il ne définit plus un caractère comme une forme fixe, mais comme un ensemble d'instructions modulables. « Une Metafonte ne contient pas les dessins d'un caractère typographique, mais des descriptions abstraites des signes. Un ensemble de paramètres variables peuvent être appliqués, qui vont en déterminer l'aspect : les proportions, la graisse, la chasse, le contraste, le type d'empattements, etc²². » La forme

[21]

Donald E. Knuth. The Concept of a Meta-Font, in *Visible Language*, Vol. XVI, n°1, 1982, pp. 3-27.

[22]

Thomas Huot-Marchand, « Knuth vs Hofstadter », Systèmes : logiques, graphies, matérialités, *Revue Design Arts Médias*, avril 2022, consulté à <https://journal.dampress.org/issues/systemes-logiques-graphies-materialites/>.

Modern Roman No. 8A with SMALL CAPS and *Italic*
Computer Modern Metafont
Computer Modern Metafont
Computer Modern Metafont
Computer Modern Metafont
Computer Modern Metafont
Computer Modern Metafont
Computer Modern Metafont
Computer Modern Metafont
Computer Modern Metafont
Computer Modern Metafont
Computer Modern Metafont
...

Fig. 10

Computer Modern, métafente développée par Donald Knuth sur la base du Monotype Modern 8A.



Fig. 11

Planche tirée du catalogue Letraset 1981, utilisée par Douglas Hofstadter pour montrer la diversité morphologique des caractères typographiques.

devient ainsi un espace de possibilités, où la lettre peut être en puissance infinie variations : « Avec un nombre suffisant de paramètres, une Métafonte contiendrait, en puissance, toutes les fontes possibles²³. » •Fig. 10.

Knuth lui-même nuance pourtant cet enthousiasme algorithmique : « La capacité de manipuler de nombreux paramètres peut être intéressante et amusante, mais quelqu'un a-t-il vraiment besoin d'une police de caractère de 6 points $\frac{1}{4}^\circ$ et se situant à un quart de la distance entre Baskerville et Helvetica ». Ce questionnement ouvre un débat toujours actuel : faut-il remplir tout l'espace des formes possibles ou privilégier un geste de conception plus identitaire ?

Quelques mois plus tard, Douglas Hofstadter, un chercheur américain, commente le travail de Knuth dans un article de *Visible Language* « Metafont, Metamathematics, and Metaphysics : Comments on Donald Knuth's Article "The Concept of a Meta-Font"²⁴ ». Il y voit dans la modélisation algorithmique des lettres une « perspective alléchante » : celle de pouvoir unifier toutes les polices grâce aux ordinateurs. Mais pour Hofstadter, la réponse ne se trouve pas uniquement dans la géométrie paramétrique. Si l'on peut imaginer une infinité d'« A », leur essence ne se réduit pas à leur construction vectorielle : « J'ai le sentiment que remplir tout l'espace défini par une catégorie telle que « A » est un acte de créativité infinie et qu'aucune entité finie (mécanisme inanimé ou organisme animé) ne sera jamais capable de produire tous les « A » possibles, et rien que des « A »²⁵ » •Fig. 11. La lettre ne serait donc pas une

[23]

Ibid.,

[24]

Douglas Hofstadter. « Metafont, Metamathematics, and Metaphysics : Comments on Donald Knuth's Article "The Concept of a Meta-Font ».
Visible Language, Vol. XVI, n°4, 1982, pp. 309-338.

[25]

Thomas Huot-Marchand, *op. cit.*

somme de segments, mais un archétype mouvant : « De mon point de vue, l'essence platonicienne qui se cache derrière une lettre concrète est composée de "rôles" conceptuels plutôt que de parties géométriques²⁶. »

Malgré son ingéniosité et sa révolution mathématique, *Metafont* a échoué à s'imposer car sa complexité technique et son approche très abstraite rendaient son adoption difficile pour les designers, qui préféraient des outils visuels plus intuitifs. Ainsi, entre la vision de Knuth, pour qui la lettre est un espace paramétrique à explorer, et celle de Hofstadter, qui en souligne la dimension conceptuelle et culturelle, la typographie variable apparaît non pas comme un simple outil technique, mais comme un territoire où se rencontrent la mathématique, la perception et l'imaginaire. Hofstadter insiste notamment sur l'« essence » qui persiste malgré la variation des formes, ce qui rejoint l'idée de transformation sans perte d'identité.

Dans la création de typographies variables, les lettres ne sont donc plus conçues comme des formes figées, mais comme des objets dynamiques, définis par un ensemble de points, de vecteurs, et de courbes de Bézier. Chaque glyphe est alors une structure malléable, modifiable en temps réel selon des paramètres préétablis. La lettre s'inscrit dans un système de transformation continue, où toute variation est calculée, fluide, et réversible.

Cette logique rejoint le principe fondamental de la physique formulé par Lavoisier dans cette citation apocryphe : « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme. » Dans ces systèmes génératifs, une forme n'est jamais détruite : elle mute, elle migre, elle évolue dans l'espace paramétrique. Elle devient la trace d'un état intermédiaire, toujours susceptible de revenir en arrière ou de poursuivre son évolution. Lavoisier écrit à ce sujet

[26]
Ibid.,

dans son *Traité élémentaire de chimie*, en 1789 : « On voit que, pour arriver à la solution de ces deux questions, il fallait d'abord bien connaître l'analyse et la nature du corps susceptible de fermenter, et les produits de la fermentation; car rien ne se crée, ni dans les opérations de l'art, ni dans celles de la nature, et l'on peut poser en principe que, dans toute opération, il y a une égale quantité de matière avant et après l'opération [vecteurs et points]; que la qualité et la quantité des principes est la même, et qu'il n'y a que des changements, des modifications²⁷. »

Prenons par exemple le cas du caractère *Exposure* dessinée par Federico Parra Barrios en 2022 pour illustrer notre propos •Fig. 12. Le concept de création d'Exposure emprunte à la photographie, l'exposition lumineuse. Cette typographie s'étend ainsi sur un spectre de -100 (sous-exposé) à 100 (surexposé), ce qui pourrait correspondre en typographie à la graisse des caractères. À zéro, la lettre est précise et lisible, mais plus on monte plus la lettre est surexposée, massive et les contres-formes disparaissent visuellement. Au contraire, plus on descend, plus la lettre paraît sous-exposée, en effet la lettre semble s'effacer, laissant petit à petit les déliés disparaître •Fig. 13 à 15, une trace de ce qu'elle était, maintenant presque illisible. Et c'est bien en cela que ce projet est non seulement une prouesse technique remarquable mais aussi le témoin formel que rien ne se perd, tout se transforme. Puisqu'en effet à -100, on distingue clairement plusieurs formes composer une seule lettre, mais à 100, elles se sont réunies pour n'en former plus qu'une. En d'autres termes, les lettres surexposées sont probablement construites avec plusieurs formes superposées ou fusionnées, étant donné que pour que

[27]

Antoine Lavoisier, *Traité élémentaire de chimie*, Paris, Cuchet, 1789, p. 140–141.

Exposure
Length
Measured
Shades
Highlight
Seconds
Model
Lighting
Cycles

Fig. 12
Exposure, Federico Parra Barrios, 2022.

Vivantes

Vivantes

Vivantes

Fig. 13 à 15

Variation de -100 à +100.

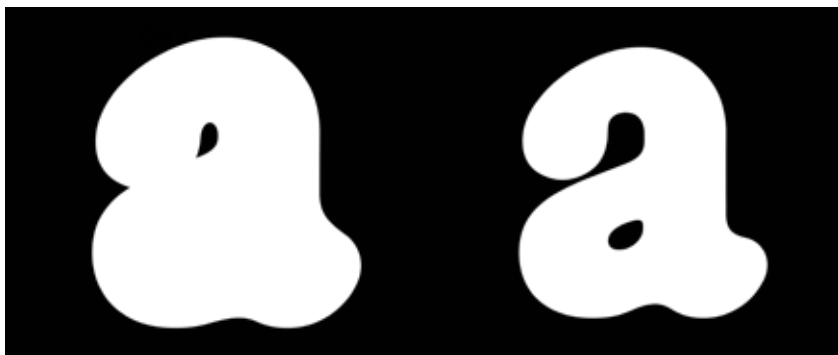


Fig. 16 à 19

Variation du A, de -100 Fig. 15,
à +100 Fig. 18.



l'interpolation fonctionne, il faut le même nombre de points, de vecteurs et par conséquent de formes fermées dans les deux masters dessinés. Les quatre formes qui constituent le a bas de casse à -100 ne disparaissent pas pour former qu'une seule forme à zéro, elles se transforment. A l'inverse, ces mêmes formes qui constituent le a minuscule à -100, ne se créent pas toute seules, elles sont déjà présentes dans le master du a à 100 • Fig. 16 à 19.

Le point d'ancrage devient cellule, le vecteur devient muscle : la lettre n'est plus dessinée, elle est animée, transformable, vivante. La lettre devient une matière en mouvement, une entité vivante inscrite dans un cycle, un organisme en perpétuelle mutation.

II

Faire confiance au processus : l'expérimentation comme méthode vivante

Si les outils numériques ont profondément transformé notre manière de concevoir les formes, ils ont aussi fait naître un paradoxe. D'un côté, ils permettent une créativité inédite : typographies génératives, interpolations infinies, interactions en temps réel... Le champ des possibles s'élargit, de manière technique mais aussi sensible. De l'autre, cette puissance algorithmique peut engendrer une certaine standardisation, en automatisant les choix formels, en optimisant les courbes, en privilégiant la fonctionnalité au détriment de la singularité.

Pourtant, à l'intérieur même de ces systèmes, il est possible de se réapproprier ce langage numérique. De nombreux designers se saisissent de ces outils pour détourner les usages attendus, injecter de la lenteur, de l'imperfection, du vivant. Ils démontrent qu'il est possible de produire une typographie qui, tout en étant numérique s'éloigne des logiques de rationalisation pour devenir un espace critique : une forme de résistance douce à la machine. Ces pratiques révèlent une forme d'intelligence du processus : une création qui n'obéit plus à la logique de rendement mais à celle de la transformation. En suivant le flux du code ou de la matière, le créateur de typographie devient observateur de ce qui advient, plutôt que maître du résultat.

Créer dans un environnement standardisé : libérer le vivant

Les designers Lucas Descroix et Benjamin Dumond développent une approche singulière de la typographie, à la croisée du collectif Bonjour Monde et de la fonderie indépendante Plain Form, qu'ils fondent en 2022. Ces deux structures, bien que distinctes, partagent une même volonté : redonner une dimension expérimentale, ouverte et sensible au dessin de caractère. Bonjour Monde explore le code, l'aléatoire et l'interaction comme terrains de jeu graphiques ; Plain Form, quant à elle, prolonge cette philosophie dans le champ typographique, en plaçant le processus et la collaboration au cœur de la création. Chez eux, la lettre devient un organisme à part entière, façonné par la discussion, l'erreur et la lenteur du geste.

« Il y a quelque chose d'un sentiment de « savant fou » dans le fait de donner vie à une lettre, ce réceptacle de contenu, de sens et de culture, surtout lorsqu'on travaille avec des formes extrêmes, qu'il s'agisse

de complexités organiques ou, au contraire, de surfaces géométriques épurées²⁸. » Lucas Descroix reprend l'idée anthropomorphique selon laquelle on donne véritablement naissance à une lettre, comme si le signe possédait sa propre vitalité. Cette vision de la lettre comme porteuse de mémoire et d'histoire se traduit par une expérimentation formelle radicale, oscillant entre naturel et artificiel, entre geste raisonné et pulsion instinctive. Elle suggère que créer une typographie, c'est accepter une part d'imprévisibilité et de déraison dans un champ souvent gouverné par la norme et la régularité.

Dans cette perspective, la collaboration devient un moyen privilégié de maintenir ce souffle vital, en confrontant les points de vue et en réintroduisant du désordre fertile dans un environnement de production standardisé. Comme il continue de le souligner : « Collaborer m'a toujours fait progresser, notamment avec Bonjour Monde ou simplement avec Benjamin. Ça me permettait de remettre en question mes certitudes. Surtout dans le dessin de caractères, où l'on peut facilement se laisser bercer par des règles établies depuis des siècles. Collaborer avec Benjamin m'a évité de toujours choisir la facilité. On a des conversations longues, obscures, parfois absurdes sur les lettres et le langage. Puis, cinq minutes après, on rigole comme des gamins le matin de Noël, en jouant avec des outils qu'on comprend à moitié et en produisant des objets parfaitement inutiles²⁹. » Ce propos illustre la collaboration comme un véritable moteur de remise en question des

[28]

Lucas Descroix, « Meet Plain Form, the foundry whose type families are far from plain », *It's Nice That*, 2023, consulté le 28 août 2025, <https://www.itsnicethat.com/articles/plain-form-discover-graphic-design-280323>

[29]

Lucas Descroix, « Lucas Descroix and Benjamin Dumond collaborate on their experimental typeface Ready to celebrate the launch of type foundry Plain Form », *Collide24*, 2022, consulté le 28 août 2025, <https://www.collide24.org/typography/lucas-descroix-benjamin-dumond-collaborate-on-typeface-type-foundry-plain-form/>

conventions typographiques. Bien que ce soit une pratique ancienne, elle met en lumière un processus vivant, fondé sur le dialogue, l'échange et le jeu, plutôt que sur la recherche d'efficacité ou de productivité. Loin d'une approche rationalisée ou automatisée, la création y apparaît comme un espace d'expérimentation partagée, où l'erreur, l'absurde et le rire deviennent des forces créatives. Le ton informel et sincère du témoignage souligne une conception sensible et profondément humaine du travail typographique, envisagé non comme une production normée, mais comme une expérience relationnelle et organique. Cette conception du dessin typographique rejoint la logique de l'écosystème : chaque geste, chaque regard, chaque échange vient influencer la forme, comme un organisme collectif en mouvement.

Enfin, cette vitalité s'exprime aussi dans le temps même du processus dans la résistance du vivant à la vitesse imposée par le numérique. Face à la logique industrielle du flux continu, certains créateurs revendiquent la lenteur, l'incertitude et la résistance du geste. Leur démarche s'inscrit à rebours du perfectionnement technique : elle cherche moins à accélérer qu'à éprouver le temps de la forme, à rendre perceptible la part organique de la machine. Dumond l'évoque à travers la lenteur nécessaire à la génération de *Ready* • **Fig. 20** : « Lancer les scripts pour générer les différentes variantes de *Ready* et traiter les dessins prenait des heures. Nos ordinateurs n'étaient pas assez puissants pour gérer des calculs aussi complexes, ce qui transformait de simples tests en tâches laborieuses. C'était comme dans un rêve où tu veux courir, mais tu avances au ralenti³⁰. » La lenteur imposée par le

[30]

Benjamin Dumond, Lucas Descroix and Benjamin Dumond collaborate on their experimental typeface *Ready* to celebrate the launch of type foundry Plain Form, *Collide24*, 2022, consulté le 28 août 2025 sur <https://www.collide24.org/typography/lucas-descroix-benjamin-dumond-collaborate-on-typeface-type-foundry-plain-form/>.

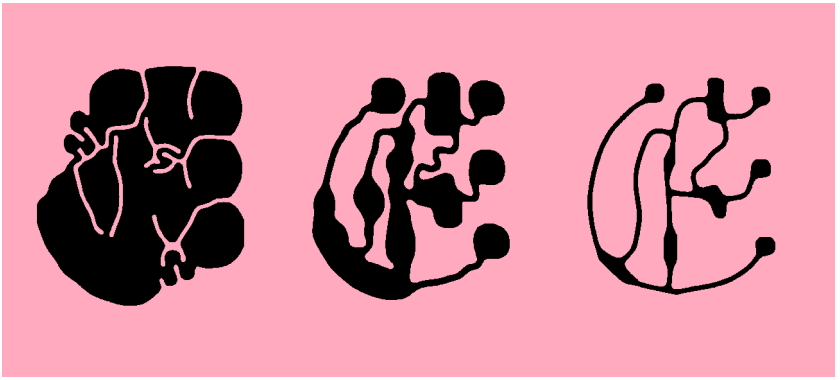


Fig. 20

Ready, Lucas Descoix et Benjamin Dumond, 2022



processus technique est ici presque contre-nature dans un monde numérique fondé sur la vitesse et la performance. L'image du rêve au ralenti évoquée par Dumond traduit avec justesse cette temporalité suspendue : une typographie qui avance à son propre rythme, qui résiste à l'instantanéité. Ce ralentissement devient alors une matière à part entière dans la création typographique, un espace d'observation et de maturation où la forme se construit lentement, par couches et par essais. Il entre en parfaite résonance avec l'idée d'une typographie comme organisme, une lettre qui croît, se transforme et s'adapte, non pas malgré le temps mais grâce à lui en s'enracinant dans un sol parfois contraignant.

Cette lenteur imposée par la matière numérique, révèle une autre dimension du vivant : celle du temps, de la respiration et de la transformation lente. Le philosophe Jacques Derrida écrivait déjà qu'une parole supposément vivante puisse se prêter à l'espacement dans sa propre écriture, c'est ce qui la relie originairement à sa propre mort³¹. Autrement dit, ce qui rend le langage vivant, c'est aussi ce qui le sépare de lui-même : l'espacement, le décalage, la possibilité de sa disparition. En s'inscrivant, la parole s'expose à sa propre fin ; elle survit à celui qui la prononce tout en perdant une part de sa présence. Ce parallèle entre écriture et espacement résonne fortement avec la typographie numérique : la lettre vivante s'inscrit toujours dans un décalage, une latence. Son apparente instantanéité cache une temporalité de calcul, de latence, de génération.

Cette tension entre vie et effacement, entre inscription et disparition traverse la pratique typographique contemporaine. Dans les expérimentations numériques, la lettre elle aussi s'écrit en s'altérant. Elle se

[31]

Jacques Derrida, *De la grammatologie*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1967, chap. II, p. 68-69 et p. 91-103.

transforme au fil du code, du temps de calcul, du support qui la rend visible. Comme la parole différée dans l'écriture, la forme typographique n'existe qu'en s'éloignant de son origine : elle devient trace, mouvement, variation. L'expérience du ralentissement ce « rêve où l'on avance au ralenti » fait alors apparaître la lettre comme un organisme dont la vitalité tient à son impermanence même. À cette exploration du vivant à travers le code répond une autre démarche : celle qui quitte les machines pour expérimenter directement avec la biologie.

La lettre comme lieu de déséquilibre fertile d'une forme en devenir.

Cette seconde approche fait glisser la typographie du champ du code vers celui du laboratoire, où les lettres deviennent des organismes littéralement cultivés. Si Descroix et Dumond cherchent à réintroduire du vivant à l'intérieur des contraintes du code, d'autres choisissent de quitter totalement le champ numérique pour explorer la matière biologique de la lettre, comme par exemple Alec Vivier-Reynaud. Avec ses différents projets de mycographie menés à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs à partir de 2023, il expérimente la création de caractère par l'intermédiaire de moisissure et de mycéliums, le texte devient une matière vivante qui s'essouffle, se recycle et échappe à la fixité. Selon lui « la production en série renforce cette logique. Elle ne vise pas la standardisation mais la diversité issue de la mutation. [...] la série donne à voir cette agentivité fongique. En cultivant le texte, on en modifie aussi sa finalité et sa fonction culturelle de trace, d'héritage³². »

[32]

Alec Vivier-Reynaud, « De métal et de moisissure », *PlainText 2*, 2025, p. 19.



Fig. 21 a 24

Série de mycographies en bio-impressions,
Alec Vivier-Reynaud, 2024



Ses expérimentations ont un cycle de vie, ou le temps devient constructif de son squelette et de son enveloppe •Fig. 21 à 24. Dans ce genre de pratique les accidents et les imprévus sont omniprésents. « Refuser l'imprévu ce serait réaffirmer un contrôle anthropocentré sur le vivant³³. »

Dans cette même logique d'ouverture au processus, Anne-Dauphine Borione alias DaytonaMess est une designeuse graphique et typographe française dont la pratique hybride explore les frontières entre typographie expérimentale, culture populaire et univers fantasy. Formée à TypeMedia (KABK, La Haye), elle crée des caractères expressifs, parfois monstrueux ou exubérants, où la lettre devient un terrain de jeu visuel et émotionnel. Elle s'inspire de tout ce qui l'entoure pour créer ses typographies, et développe une expérimentation numérique fondée sur la spontanéité et l'accident. Dans l'entretien qu'elle m'a accordé³⁴, elle évoque la lettre comme le fruit d'un geste immédiat, réactif et presque instinctif, un prolongement du corps à travers la machine. Pour elle, « le côté vivant, c'est la spontanéité » une manière de rappeler que l'outil numérique peut devenir un espace d'improvisation plutôt qu'un cadre de contrôle. En acceptant la part d'aléa, ces expérimentations déplacent la typographie du contrôle vers la cohabitation. Le designer devient un accompagnateur du processus plutôt qu'un auteur omnipotent. Cette posture rejoint la manière dont Borione accorde une place centrale à l'imprévu et à l'erreur, qu'elle considère comme des moments de découverte. L'accident y devient un moteur de création, une respiration dans le flux numérique. Elle parle d'assumer la bêtise comme une manière de rester

[33]

Ibid.

[34]

Voir mon entretien avec Anne-Dauphine Borione réalisé à Chaville, le 24 octobre 2025, p. 120.

sincère vis-à-vis de son travail et de soi-même³⁵. Il ne s'agit pas tant de célébrer l'aléatoire que de comprendre comment la typographie devient un lieu d'écoute du vivant, un espace d'attention plus qu'un geste de rupture.

À l'opposé de la matérialité biologique d'Alec Vivier-Reynaud, Anne-Dauphine Borione déplace l'expérimentation vers le numérique et l'émotionnel. Sa démarche repose sur la variabilité, l'aléatoire et le jeu : autant de formes de vie introduites dans la machine. « Je crois qu'on peut tout faire avec le design typographique, et qu'on peut faire de la typographie à partir de tout³⁶. » Elle décrit dans notre entretien une approche où chaque médium, du jeu vidéo à une photo de mousse peut devenir un outil de dessin typographique. Tout peut faire germer une lettre, pour peu qu'on en observe la structure ou la texture.

« Si le design typographique n'avait pour seul but que d'être lisible, je n'aimerais pas être typographe³⁷. » Chez elle, la lettre cesse d'être un outil de communication pour devenir un terrain de métamorphose. Le lisible et l'illisible se rejoignent dans une même pulsation, comme si chaque glyphe portait une charge émotionnelle, presque charnelle. Explorer la lisibilité, c'est avant tout explorer ses marges, sentir la ligne fragile où la lettre bascule dans l'illisible sans tout à fait s'y perdre. Aller jusqu'à la limite, dit-elle, permet de mieux comprendre ce qui rend une forme lisible.

[35]

Ibid.,

[36]

Anne-Dauphine Borione, « Anne-Dauphine Borione (aka Daytona Mess): "You can make type from everything" », *Type Today*, consulté le 3 septembre 2025, <https://type.today/en/journal/daytonamess>

[37]

Anne-Dauphine Borione, Fantasy-lover Daytona Mess is beating the final boss: text typefaces, *It's Nice That*, consulté le 3 septembre 2025 sur <https://www.itsnicethat.com/articles/daytona-mess-typemedia-graphic-design-project-290524?>

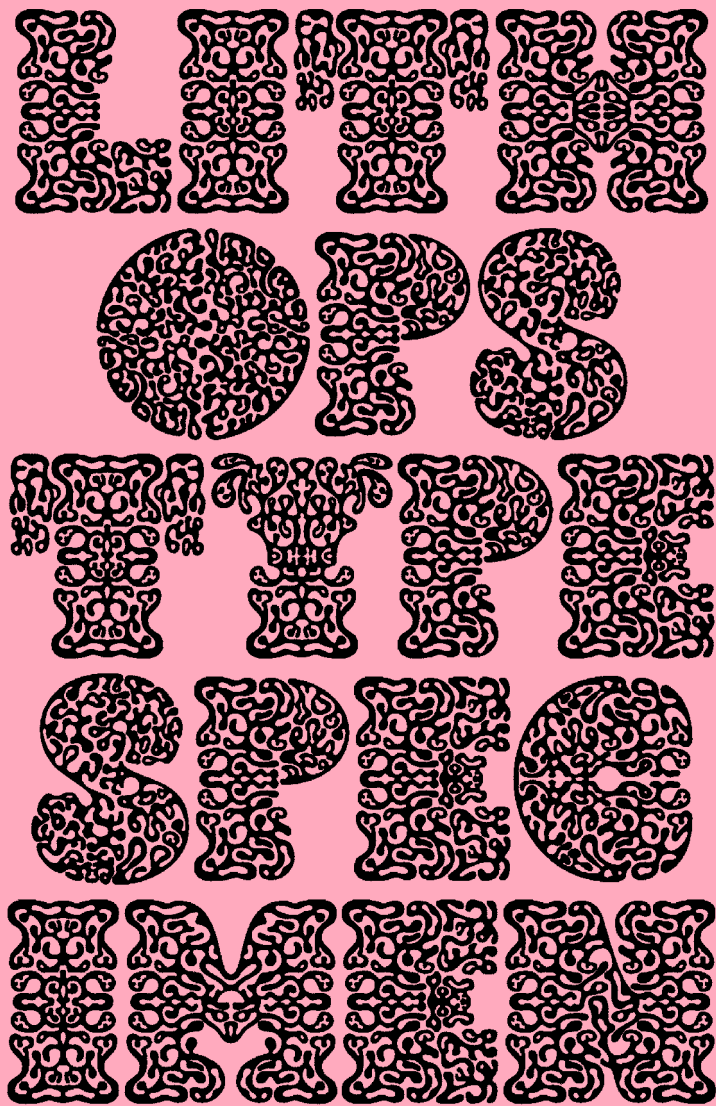


Fig. 25

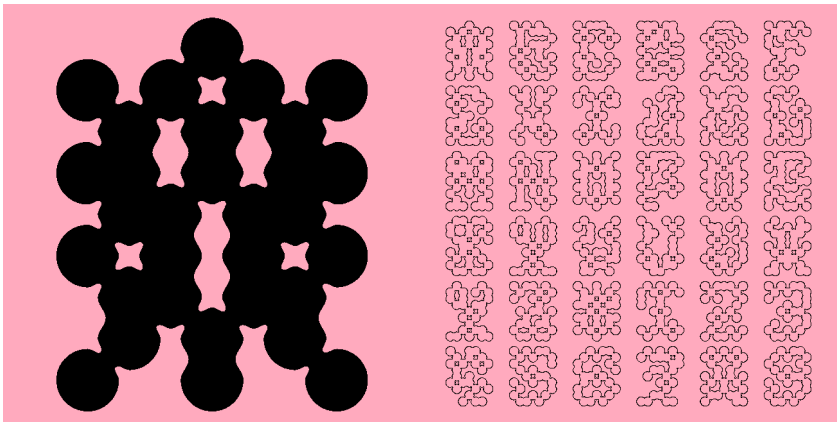
Lithops, Anne-Dauphine Borione, 2024

C'est dans cette zone grise, ni claire, ni confuse, que son travail prend vie. Certaines de ses typographies, comme *Lithops* •Fig. 25 ou *Plasmid* •Fig. 26 à 28, jouent précisément sur cette frontière : elles demeurent lisibles pour certains, illisibles pour d'autres, mais toutes cherchent à éprouver cette vibration subtile où la forme devient langage à part entière. La lisibilité n'y est pas un objectif, mais un état mouvant, toujours à redéfinir. Cette tension lui permet de questionner la relation entre forme et sens : faut-il qu'une lettre soit lisible pour communiquer ? Pour elle, la réponse dépend du contexte et de l'intention. Là où un texte fonctionnel réclame la clarté, un texte poétique, au contraire, gagne à s'aventurer dans l'opacité, à faire ressentir plutôt qu'expliquer. L'illisible devient alors un outil d'expression, une autre manière de dire. Elle parle d'un « amour du texte et de la communication à l'état pur », non pas comme transmission transparente, mais comme échange sensible : chaque fonte, par sa texture, son rythme et sa respiration, traduit une émotion, une nuance de voix, un point de vue sur le monde. Entre un *je t'aime* en Helvetica et un *je t'aime* en Arial, il existe déjà un écart d'affect et d'intention. C'est précisément dans cet écart que se loge le vivant : dans la possibilité pour la lettre de signifier autrement, de s'éloigner du code pour toucher à la perception. Ainsi, chez Anne-Dauphine Borione, la lisibilité n'est pas une fin mais un processus. Elle ne définit pas ce qui est correct ou incorrect, mais ouvre une réflexion sur la manière dont la typographie parle et émeut.

De cette exploration du lisible à l'illisible naît une autre forme d'ouverture : celle du partage. La typographie n'est plus un territoire réservé, mais un terrain commun où les formes, les outils et les idées circulent librement. Chez Borione, le vivant n'est pas seulement dans les lettres qu'elle dessine, mais dans les relations

ដំរីដំរី រូបរាងដំរី
ដំរីដំរី រូបរាងដំរី
ដំរីដំរី រូបរាងដំរី
ដំរីដំរី រូបរាងដំរី
ដំរីដំរី រូបរាងដំរី

Fig. 26 à 28
Plasmid, Anne-Dauphine Borione, 2024



qu'elle entretient avec celles et ceux qui les prolongent. Comme elle le résume elle-même «je trouve que ça ne sert à rien de gatekeep [...]. Tout le monde peut faire de la typo³⁸.»

Là où Borione revendique la liberté absolue du geste, Ayasha Khan explore la fragilité du médium numérique : comment retrouver la texture sensible d'un geste humain à travers l'écran ? «La majeure partie de mes recherches porte sur la frustration que la typographie peut engendrer³⁹.» Ayasha Khan est une graphiste française dont le travail interroge le passage des formes typographiques historiques à la communication numérique moderne. Elle s'interroge souvent sur les évolutions des modes de traduction visuelle de l'information par l'humanité. Elle passe ces images à travers des logiciels numériques en les scannant, en appliquant des filtres et en altérant leurs caractéristiques. Son projet *Émomania* • Fig. 29 à 31 s'articule autour de la création d'un caractère typographique inspiré par les émotions dans nos communications virtuelles. Elle y interroge la manière dont l'usage massif et standardisé des mêmes émojis appauvrit la diversité expressive des utilisateurs. Le fanzine qui accompagne cette expérimentation devient manifeste : il rassemble des extraits de textes théoriques, notamment la thèse de Chloé Léonardon sur l'émoticonne comme signe de ponctuation⁴⁰, ou encore des citations de Benoît Melançon sur les limites

[38]

Entretien avec Anne-Dauphine Borione, p. 132.

[39]

Ayasha Khan, Ayasha Khan's clean design investigates the evolution of information, from medieval script to emojis, *It's Nice That*, 2023, consulté le 24 août 2025 sur [https://www.itsnicethat.com/articles/ayasha-khan-discover-graphic-design-150223?.](https://www.itsnicethat.com/articles/ayasha-khan-discover-graphic-design-150223?)

[40]

Chloé Léonardon, *L'émoticonne comme signe de ponctuation : approche sociolinguistique et diachronique d'un corpus de tweets*, thèse de doctorat en sciences du langage, Université Paris Nanterre, 2017.

Emomania Regular

set of faces

98 pt



Emomania Regular

set of faces

98 pt



Fig. 29 à 31

Emomania, Ayasha Khan, 2021, diffusé par la collective Solitype.



de la communication digitale. Les contre-formes des lettres accueillent des visages, des fragments d'expressions, donnant littéralement vie aux caractères. Image et texte s'y confondent, transformant la lecture en une expérience affective, presque incarnée. « J'aime les accidents que ces techniques peuvent produire⁴¹ », explique-t-elle. En effet, là où il est possible de froisser du papier et de faire baver l'encre parce qu'on pleurerait au moment de l'écriture, n'est pas envisageable avec un email. La machine pourrait en pâtir, et, quand bien même nous embrasserions l'écran avec du rouge à lèvres, ce ne serait pas visible sur l'écran de l'autre. Avec un clavier, un doigt suffit. Là où l'écriture manuscrite contribue à développer notre personnalité, l'écriture électronique amène une standardisation, du moins formelle. Ce glissement met en évidence un enjeu fondamental de la typographie contemporaine : réintroduire de la singularité dans un environnement de plus en plus lisse, où chaque caractère tend à devenir identique à l'autre. C'est justement dans cette tension entre machine et milieu que la lettre devient un véritable organisme : capable de ressentir, de réagir, de s'adapter à ce qui l'entoure.

La lettre sensible à son environnement comme un organisme vivant.

Si les approches biologiques permettent de penser la lettre comme un corps, les dispositifs interactifs la font réagir comme un être vivant. La typographie ne se contente plus d'être façonnée par le contexte : elle devient contextuelle, réactive, sensible à ce qui l'entoure.

[41]

Ayasha Khan, *op. cit.*

De la même manière que les êtres vivants s'adaptent et évoluent en fonction de ce qui les entourent, la typographie peut aussi dépendre de certains paramètres et réagir à son environnement.

Certaines expérimentations vont plus loin encore, en faisant réagir la lettre à des données extérieures, comme le son par exemple. *Save Our Sound*, développé en juillet 2024 avec p5js en collaboration avec Bas van Brandwijk par Mike Van Der Sanden est un outil interactif où les formes typographiques se transforment en temps réel au rythme d'une musique •Fig. 32 et 33. À l'origine, *Save Our Sound* est le projet de diplôme de Bas van Brandwijk. L'enjeu était de sensibiliser à la disparition des espèces animales menacées à travers une campagne animée fondée sur le son. Les animaux participent à la bande sonore unique de notre planète. Le projet souligne l'urgence de préserver ces sons pour les générations futures. Pour créer une expérience interactive, un système de mouvement réactif au son a été développé en p5.js. Visuellement, les contours vibrent, s'étirent, s'effondrent selon la fréquence et l'intensité sonore. La typographie devient ici un capteur vivant, un organisme graphique sensible à son environnement •Fig. 34 et 35. Le son, élément immatériel et éphémère, imprime pourtant sa marque sur la forme. Au delà de devenir un capteur vivant du son, dans ce projet la typographie agit comme un élément de mémoire, elle devient témoin et laisse une trace de ses bandes sonores uniques et éphémères.

Cette logique introduit une notion d'expérience typographique : ce qui est vu (et lu) dépend de ce qui est perçu dans le moment. Ce type d'interaction ouvre une voie vers une lettre réactive, éphémère, liée au présent loin de l'idée d'un caractère reproductible et figé. Mike Van Der Sanden poursuit ensuite son travail expérimental avec *Sound Type* en 2025 •Fig. 36 à 38, où il se



Fig. 32 et 33

Save Our Sound, interface, Mike Van Der Sanden, 2024

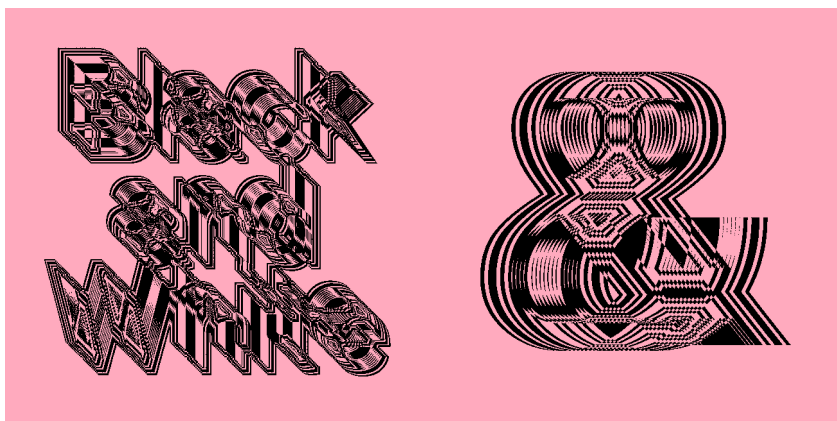


Fig. 34 et 35

Save Our Sound, Mike Van Der Sanden, 2024

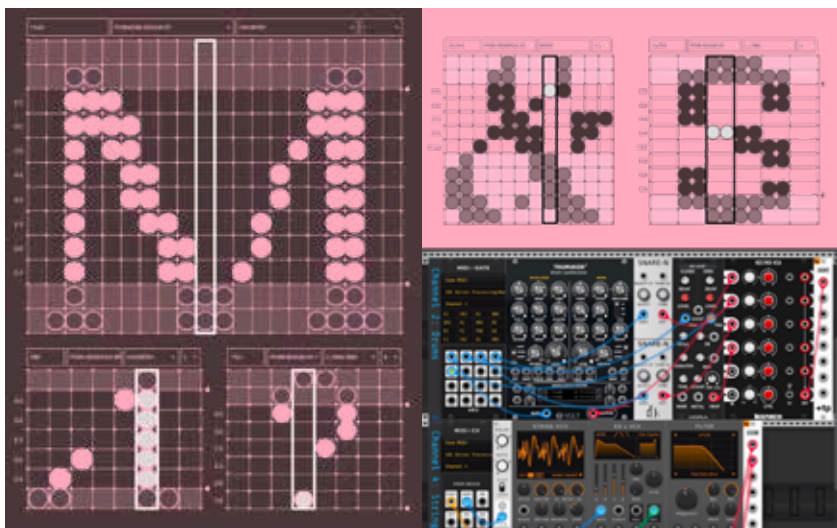
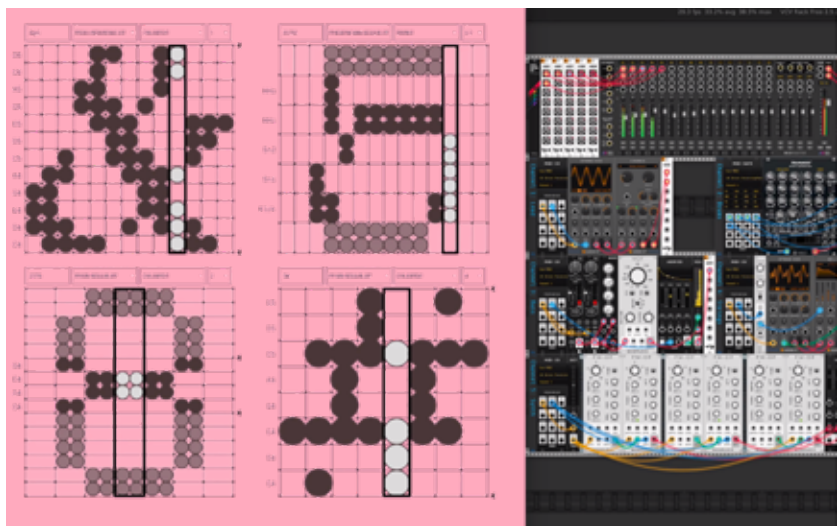


Fig. 36 à 38
Sound Type, Mike Van Der Sanden, 2024



questionne sur quelles mélodies peut-on trouver dans la typographie. Encore une fois il explore la rencontre entre typographie, musique et code, en transformant la lettre en instrument sensible. Conçu à partir d'expérimentations menées dans Ableton Live et VCV Rack, il imagine les caractères typographiques comme des notes sur un piano roll, réagissant aux stimuli sonores qui les entourent. L'idée initiale est de connecter Processing à un environnement de synthèse modulaire et de chercher à donner une matérialité auditive à la lettre, à la rendre réceptive à un contexte, à un flux, à une vibration. VCV Rack s'est imposé comme terrain d'essai, et dès les premières manipulations, la lettre a cessé d'être un signe stable : elle s'est mise à réagir, à osciller, à respirer. Techniquement, Processing envoie des données MIDI, hauteur, vélocité, gate, vers VCV Rack, où chaque glyphe devient une entité sonore. Chaque piste possède ses propres paramètres : séquence de caractères, police, tempo, étendue tonale. L'ajout de plusieurs gammes, pour l'instant toutes en do, esquisse la possibilité d'un véritable instrument typographique, où le texte se joue autant qu'il se lit. Les lettres ne sont plus des signes figés, mais des entités sonores et dynamiques, capables de vibrer, de se répéter ou de se désaccorder selon les règles de la composition musicale. *Type Sound* propose ainsi une expérience hybride et sensorielle, où la typographie devient langage sonore et la programmation, un espace d'improvisation. Le plaisir du jeu et de la découverte y tient une place centrale : la lettre y respire, non comme un code à maîtriser, mais comme une forme à éprouver.

La typographie, comme tout organisme, ne se maintient vivante que par le milieu qui la nourrit. Benjamin Dumond évoque lors de notre entretien⁴², cette idée en rappelant que l'écriture existe sous de multiples formes, mais elle n'évolue jamais d'elle-même. Elle change

parce que des gens, à un moment donné, décident de mettre en place de nouvelles pratiques. L'évolution de la lettre dépend donc de ses environnements culturels et techniques, mais aussi des gestes qui la réactivent. Ce vivant typographique naît dans l'attention portée à ses contextes, dans les interactions entre outils, langages et imaginaires. Dumond défend cette vision d'une écriture poreuse aux transformations du monde, capable de se laisser traverser par d'autres disciplines : « Ce qui m'intéresse, c'est d'explorer ces interstices entre les disciplines, là où personne n'est encore allé⁴³. »

En ce sens, la typographie devient un organisme relationnel, perméable à ce qui l'entoure, ouvert aux sciences, à la poésie, à la biologie comme à la politique. Pour lui, la recherche typographique n'a de sens que si elle continue à ouvrir de nouveaux écosystèmes de pensée : « On pense qu'on ne sait pas encore de quoi la typographie est capable, et qu'on ne fait rien pour créer un terreau fertile à de nouvelles idées. Pour y remédier, il faut expérimenter, il faut écrire, il faut ouvrir les imaginaires typographiques⁴⁴. » Certaines de ces expérimentations, comme *Ready* •Fig. 20 conçu avec Lucas Descroix, puisent dans des phénomènes naturels tels que la réaction-diffusion : des motifs générés par des équilibres chimiques qui se propagent à la manière d'un flux. Si le projet n'est pas né de l'observation du vivant, il en rejoue pourtant certaines logiques formelles : prolifération, croissance, propagation. D'où cette intuition formulée par Dumond : « On pourrait imaginer une analyse du *Ready* comme d'une typographie

[42]

Voir l'entretien avec Benjamin Dumond réalisé
à Chaville, 24 octobre 2025, p. 102.

[43]

Ibid., p. 109.

[44]

Ibid., p. 113.

champignon ; et se demander : qu'est-ce que ça voudrait dire de faire de la typographie champignon⁴⁵? »

À travers ces exemples, c'est toute une conception du vivant qui s'invite dans le champ typographique : la forme ne naît plus d'une intention unique, mais d'un réseau de relations. Ce champs devient un écosystème de signes et de gestes, en évolution constante, où chaque projet réactive la mémoire du précédent. C'est aussi comme ça que les disciplines évoluent : quand elles se laissent traverser par des idées extérieures. Cette perméabilité fait de la typographie un milieu habité, réflexif, où chaque création agit comme une respiration singulière.

[45]

Ibid., p. 112.

III

Résistance douce : standardisation, usage et écosystèmes typographiques

Après avoir exploré les manières dont la typographie peut devenir vivante à travers le processus et l'expérimentation, il s'agit désormais d'observer comment elle résiste ou se régénère dans un environnement standardisé. Dans ce nouvel écosystème, la lettre ne vit plus seule : elle cohabite avec des structures sociales, techniques et politiques qui conditionnent sa forme et sa circulation.

À la fin du XIX^e siècle, William Morris fonde la Kelmscott Press comme une réaction à l'industrialisation et à la production de masse. Pour lui, le livre n'est pas un simple support mais un organisme complet où chaque élément (typographie, papier, encre, mise en page, reliure) participe à un équilibre sensible. Il refuse la séparation entre conception et fabrication, considérant le geste artisanal comme porteur de sens. La typographie y est pensée dans son environnement : les caractères, souvent inspirés de modèles créés avant l'an 1500, dialoguent avec les illustrations gravées, la densité de l'encre et la texture du papier fait main. Cette attention aux matériaux n'est pas seulement esthétique : elle s'inscrit dans un engagement politique et social, en résistance aux logiques de standardisation et de rendement imposées par l'industrie. En ce sens, William Morris anticipe une approche écosystémique de la lettre. Sa pratique démontre que le dessin de caractère ne se réduit pas à une forme isolée, mais s'inscrit dans un réseau de relations, avec la matière, les outils, les usages, et le contexte culturel. Ce geste préfigure bien avant l'ère numérique, l'idée d'une typographie capable de porter une vision critique et d'incarner une philosophie de création. Cette attention au milieu, trouve aujourd'hui un nouvel écho dans les pratiques contemporaines où la lettre n'est plus pensée comme une unité stable, mais comme un élément en interaction constante avec son environnement.

À mesure que la typographie se dématérialise et s'ouvre aux logiques du code, du collectif et du vivant, la notion même de lien devient centrale. Le caractère typographique cesse d'être un objet isolé pour devenir le produit d'une relation : entre formes, gestes et contextes. C'est dans cette perspective que de la ligature devient le symbole d'un passage entre technique et symbolique, entre fusion matérielle et relation organique.

La ligature comme relation vivante

« Un mot que j'aime beaucoup utiliser, c'est la morphogénèse. [...] Les formes émergent de leur matrice. Quand je fais de la typographie, je code la matrice qui va générer la forme. [...] Penser en termes de morphogénèse, c'est réfléchir à la manière dont la forme peut se créer elle-même⁴⁶. » Cette réflexion d'Ivan Murit, artiste designer, déplace la conception classique de la lettre vers une approche par le processus. La forme typographique n'est plus une entité figée, mais le résultat d'un devenir, d'une dynamique interne où le code agit comme matrice générative. En typographie, une ligature désigne la fusion de deux ou plusieurs lettres en un seul signe. Elle naît historiquement d'une contrainte matérielle et d'une recherche de fluidité : à l'époque du plomb, certaines combinaisons (comme “fi”, “fl”, “œ”, “æ”) étaient fondues en un seul caractère pour éviter les collisions entre les hampes et les points, améliorer la lisibilité et accélérer la composition⁴⁷. Au-delà de cette fonction technique, la ligature a aussi pris une dimension

[46]

Entretien avec Ivan Murit, p. 133.

[47]

Camille Circule, *La typographie post-binaire, au-delà de l'écriture inclusive*, Edition B42, 2023, p. 35-37.

esthétique, devenant un moyen d'harmoniser le rythme visuel du mot et de créer une continuité entre les formes. Étymologiquement, le terme vient du latin *ligare* signifiant lier, attacher, soulignant son rôle d'articulation entre les lettres : un geste de jonction qui, dans une perspective contemporaine, peut être lu comme une relation vivante entre des entités graphiques, une tension entre fusion et distinction. Appliquée à la ligature, cette idée de morphogénèse révèle la puissance d'un lien qui ne se limite plus à relier deux signes existants : il devient le lieu de leur émergence commune, un processus vivant où la relation précède la forme. Les caractères s'y engendrent mutuellement, se déforment, se recomposent, et témoignent d'une écriture en mouvement, où chaque trace est issue d'une interaction plutôt que d'une intention formelle.

Penser la ligature à travers le prisme du vivant, c'est la voir comme une zone de contact où les formes s'influencent, se contaminent et parfois se heurtent. Elle agit comme une greffe typographique : un point de suture entre deux lettres qui partagent un fragment d'espace et de matière. Là où la tradition typographique en faisait un signe d'harmonie et de fluidité, elle peut aussi révéler des tensions, des déséquilibres, voire des liens toxiques. Certaines ligatures semblent fusionner sans problème, d'autres laissent paraître la cicatrice de leur union, comme si chaque jonction gardait la trace d'un ajustement, d'une négociation entre deux corps graphiques. C'est le cas du "æ", né de la fusion du "a" et du "e" dans le latin médiéval, ou de son héritière "œ" dans des mots comme *cœur*, *sœur* ou *œuvre*. Ces ligatures sont les témoins d'un passage, d'une adaptation entre deux époques de la langue, d'une transformation de la matière sonore en forme écrite. On pourrait dire que lire cœur aujourd'hui, c'est aussi entrevoir ce passé inscrit dans la matière du mot, une cicatrice discrète du temps où *cœur* s'écrivait *coeur*, puis *cuere*, puis *cor* en

latin. La ligature, ici, devient le signe d'une évolution du vivant linguistique, un point où la langue et l'écriture s'entrelacent, où la typographie se souvient de son propre devenir, puisqu'elle est finalement la seule trace de notre langue parlée. À l'image des plantes hybrides qui partagent leurs tissus, leurs racines et parfois leurs faiblesses pour engendrer une forme nouvelle, la ligature unit sans effacer. Comme les cernes d'un arbre révélant les saisons traversées, les lettres gardent dans leur structure les marques discrètes du temps, les traces de leurs métamorphoses successives. Elle compose un organisme commun, né de l'interaction entre deux formes qui s'influencent et se transforment mutuellement. De cette tension entre fusion et persistance naît une écriture organique, marquée par la mémoire de ses transformations⁴⁸ : chaque mot devient une surface vivante, un palimpseste où les lettres portent les marques de leurs attachements successifs. La ligature, en reliant et en altérant tout à la fois, fait de la typographie un langage de la relation, où les formes s'écrivent dans la continuité du vivant, entre croissance, fragilité et mutation.

La lettre n'est plus conçue comme un dessin abouti, mais comme le résultat d'un processus en devenir. Cette vision du signe comme entité vivante, générée par son propre système, trouve un prolongement dans d'autres approches qui, tout en s'éloignant du code, interrogent la portée politique de cette vitalité. Camille Circlode, chercheuse et graphiste, déplace la question vers le champ social et symbolique : que signifie, aujourd'hui, faire vivre une typographie ? Peut-on penser cette vitalité comme une manière de résister aux normes, d'ouvrir des espaces d'émancipation à travers la forme même du texte ? Si la lettre peut être envisagée comme

[48]

Ibid., p. 64-65.

un organisme, peut-on y voir aussi un outil d'émancipation? Elle avance que «le dessin de caractère nourrit les imaginaires collectifs» et qu'il participe à la «fabrication collective d'une autre épistémologie du corps humain vivant⁴⁹». Par cette idée, la typographie cesse d'être perçue comme un simple langage visuel pour devenir un terrain où s'expérimentent de nouvelles manières d'habiter le monde. Elle relie le vivant au politique, le geste typographique au geste social. Mais que veut-on dire quand on qualifie une lettre de vivante? Est-ce une forme d'attention à la matière, un refus de la fixité, ou une véritable reconfiguration des rapports de pouvoir? Camille Circlude en fait une proposition concrète lorsqu'elle écrit : «Typographiquement, cela se traduit par une proposition de passer du point médian à la ligature [...], pour ne pas être dans la division, l'opposition, la séparation, mais la symbiose, la liaison, le fluide, le fondu : faire coexister sans pour autant les isoler⁵⁰» •Fig. 39 à 41. Cette idée de symbiose déplace la typographie vers une vision plus organique du signe : la ligature ne relie pas seulement deux lettres, elle relie des corps, des identités, des récits. En cela, le geste typographique devient politique : il cherche à inventer une grammaire où le lien prime sur la séparation, où les formes traduisent une coexistence plutôt qu'une hiérarchie •Fig. 42. Mais cette fluidité, présentée comme un idéal de réconciliation, soulève aussi des doutes. La symbiose ne risque-t-elle pas d'effacer les tensions, les conflits et les fractures qui font aussi partie du vivant? En remplaçant le point médian, symbole de coupure, par une ligature fondue et continue, ne rejoue-t-on pas une autre forme d'homogénéisation?

[49]

Ibid., p. 42.

[50]

Ibid., p. 32.

VIF·VE
COIFFEUR·SE
HEUREUX·SE
DOUX·CE
AUTEUR·ICE
FRANC·HE
BELLE·AU

VIFÛVE
COIFFEURŞE
HEUREUXŞE
DOUXÇE
AUTEURİCE
FRANÇHE
BELLEAU

Fig. 39 à 41

Les trois versions d'*Adelphes* : *Adelphes Germinal*,
Adelphes Floréal et *Adelphes Fructidor*, Eugénie Bidaut,
Genre et typographie, redessiner les lignes,
2020-2021, ANRT.

VIFVE
COIFFEURSE
HEUREUXSE
DOUXCE
AUTEURICE
FRANGHE
BELLEAU

aine-ain	ainl	lorrainne <i>lorainl</i>	une-un	yl	chacune <i>chagoyl</i>
aise-ais	ail	landaise <i>landail</i>	aité-ait	ail	distraine <i>distrail</i>
at-atte	ax	déplomaté <i>déplomatx</i>	ulle-ul	ux	nulle <i>nur</i>
ale-al	x	national·e <i>natio·xax</i>			
ande-and	andl	flammand·e <i>flammandl</i>			
ante-ant	antl	indépendant·e <i>indépendantl</i>	un / une	yn	
arde-ard	al	batard·e <i>batarl</i>	il / elle	ol	
asse-ard	x	connard·se <i>connarx</i>	ils / elles	ols	
aude-aud	aul	chaud·e <i>chaul</i>	le / la	lo	
é·e	a·	voité·e <i>voit·a</i>	les	les	
elle-eau	ol	beau·elle <i>beol</i>	mon / ma	mo / m'	
elle-el	x	universelle <i>universelx</i>	ton / ta	to / t'	
eme-en	el	président·e <i>présidentel</i>	son / sa	so / s'	
ette-et	k	muet·te <i>muetk</i>	ce / celle	cel	
esse·e	k	poète·se <i>poetik</i>	ceux / celles	ceulx	
eusc·eur	eul	camionneur·se <i>camionneur</i>	lui / elle	ly	
eusc·eux	eul	heureux·heureuse <i>heureul</i>	au / aux / à la	al	
if·ive	x	naïf·ve <i>naïfx</i>	du / de la	del	
ie·i	il	meurtre <i>meurtreil</i>			
ienne·ien	iol	citoyen·ne <i>citoyenl</i>			
ière·ièr	iol	ouvrier·e <i>ouvrièr</i>			
ie·il	x	puérile <i>puérilx</i>			
ine·in	inl	coquise <i>coquinl</i>			
ique·ic	ix	publique <i>publiq</i>			
ite·it	il	maudite <i>maudit</i>			
oise·ois	oil	bruxelloise <i>bruxelloil</i>			
onne·on	ol	wallonne <i>wallonl</i>			
otte·ot	k	manchote <i>manchok</i>			
trice·teur	eul	présentateur·ice <i>présentateur</i>			
ur·ue	ul	inconnue <i>inconnul</i>			
ure·ur	x	rachare <i>racharx</i>			

Liste des terminaisons, pronoms
et articles
gender neutral

Fig. 42

ACADAM grammaire non-binaire développée
par Bye Bye Binary lors du workshop.
Des imaginaires possibles autour d'une typographie
inclusive, novembre 2018, Bruxelles.

Cette vision d'une typographie vivante et collective ouvre un champ d'expérimentation, mais elle interroge surtout la capacité du dessin de caractère à agir sur le réel. Si la typographie est un espace où s'inscrivent des luttes, elle devient aussi un outil critique, une technologie politique à part entière. Circlode dit d'ailleurs : « Certaines formes d'art peuvent être l'expression d'un contre-pouvoir ; reste à savoir si un outil émancipateur dans les mains de tous n'est pas une certaine forme d'art⁵¹ ». En d'autres termes, la typographie post-binaire ne se contente pas de représenter des identités : elle fabrique des conditions d'existence pour ces identités en redéfinissant les structures matérielles de l'écriture. L'outil, en se rendant accessible et modifiable, devient une œuvre collective en mouvement, un espace de circulation et de résistance.

On peut alors se demander si penser la lettre comme vivante revient à reconnaître sa puissance politique : celle de faire advenir des formes d'expression encore inassignables, de rendre visible ce qui, jusque-là, n'avait pas de place dans le texte. Cette réflexion trouve une prolongation concrète dans les initiatives collectives qui cherchent à inscrire ces formes vivantes et politiques de la lettre au cœur même des infrastructures numériques. Car si la typographie peut incarner une pensée du lien, encore faut-il que ces liens puissent exister matériellement dans le langage des machines qui régit la diffusion du texte. C'est précisément sur ce terrain que se situe la *Queer Unicode Initiative*, portée par la collective *Bye Bye Binary*⁵². En investissant le consortium Unicode, l'organisme qui définit les standards d'encodage des caractères à l'échelle mondiale,

[51]

Ibid., p. 123.

[52]

Bye Bye Binary, Site officiel du collectif de recherche typographique post-binaire, consulté le 14 septembre 2025, <https://www.byebinary.space>

QUNI détourne un espace hautement normatif pour y introduire d'autres possibles typographiques et identitaires. Là où l'uniformisation du code tend à figer les formes et à exclure tout ce qui échappe à la norme, cette initiative cherche à ouvrir la typographie à la pluralité des genres et des expressions. Il ne s'agit plus seulement de créer de nouvelles lettres, mais de repenser les conditions mêmes de leur existence numérique. En proposant un système d'encodage commun pour les fontes post-binaires, QUNI transforme la technologie en outil d'émancipation et redonne à la typographie sa dimension politique première : celle d'un langage en devenir, capable de se réinventer pour accueillir d'autres corps et d'autres voix. La Queer Unicode Initiative peut être envisagée comme une prolongation naturelle de cette pensée de la ligature, non plus dans la forme du signe, mais dans son système d'existence. Là où la ligature connecte des lettres, QUNI relie des mondes : celui des pratiques militantes, du design et des infrastructures numériques. En intervenant au cœur du code, la collective déplace la question du lien vers une dimension systémique, où le vivant s'exprime dans la capacité du langage à s'adapter, à accueillir de nouvelles formes. Cette démarche ne cherche pas à figer une écriture post-binaire, mais à créer les conditions d'un dialogue permanent entre identités, outils et usages.

Si la ligature incarne le lien organique entre les formes, la question se déplace aujourd'hui vers les outils capables de rendre ce lien actif. Ce n'est plus seulement dans la forme du signe que la relation s'écrit, mais dans les dispositifs qui permettent à la lettre de se transformer, de circuler et d'être réinterprétée par d'autres. L'enjeu devient alors celui de la co-création : comment les systèmes typographiques contemporains, du code aux interfaces, prolongent-ils cette vitalité relationnelle en donnant à l'utilisateur un rôle d'auteur ?

Modifier l'intérieur : quand l'utilisateur devient co-auteur

«Le premier moment génératif, c'est le code. [...] Le deuxième moment génératif, c'est si tu fais un outil et tu le donnes à d'autres gens : ils vont faire des trucs auxquels tu ne t'attends pas. Et donc, il va y avoir du génératif, de l'émergence⁵³.» Cette phrase d'Ivan Murit résume l'esprit du projet *LivingPath* •Fig. 43, un logiciel expérimental développé en 2025, qui aborde la typographie comme un organisme en évolution plutôt qu'un ensemble de formes figées. Plus qu'un outil de dessin, il fonctionne comme une matrice générative : Murit y «code la matrice qui va générer la forme», selon ses mots, en s'appuyant sur le principe de morphogenèse. Le projet se situe à la frontière du design et de l'art numérique : il ne dessine pas les lettres mais il met en place les conditions de leur apparition. Chaque glyphe est alors le résultat d'une transformation, d'un calcul, d'un glissement algorithmique. L'esthétique de *LivingPath* est profondément inspirée du vivant. Comme il dit lui-même lors de notre entretien «ce que je vois dans la nature m'inspire énormément. En fait, c'est vraiment la base de ce qui nourrit mon travail : les formes du vivant, directement issues de mes expériences en contact avec la nature⁵⁴.» Ivan Murit réemploie des algorithmes issus de modèles scientifiques servant à étudier la croissance ou la déformation d'organismes naturels. Comme dans ses travaux précédents (*TexTuring*, 2015-2017 et *Gothic Lab*, 2017), il s'intéresse aux comportements émergents, aux formes qui se développent selon leurs propres règles.

[53]

Entretien avec Ivan Murit, p. 138.

[54]

Ibid., p. 141.

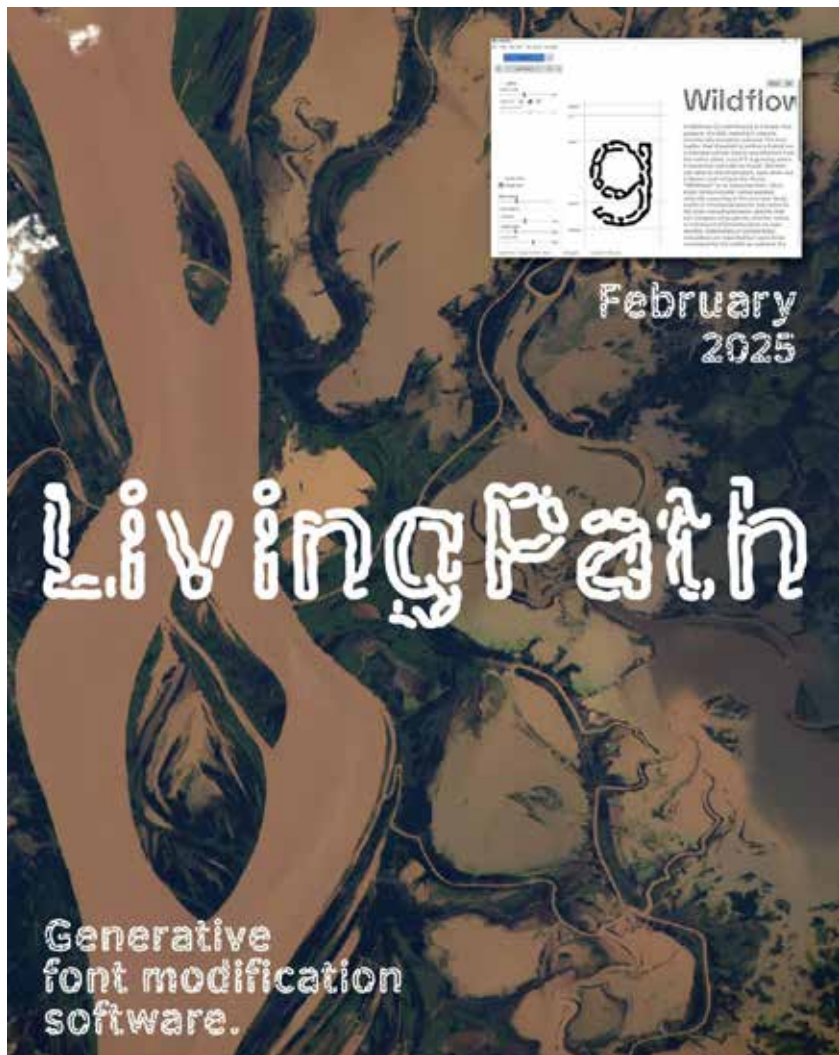


Fig. 43
LivingPath, Ivan Murit, 2025

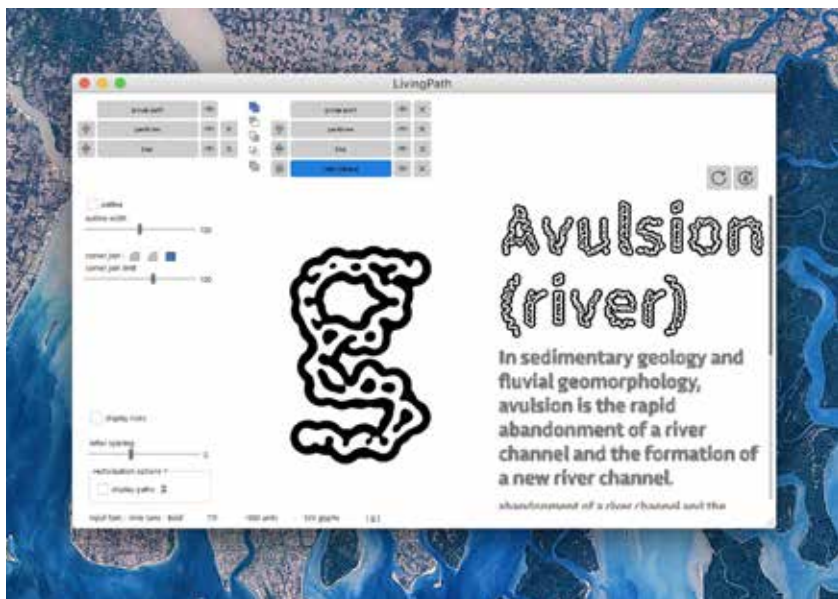
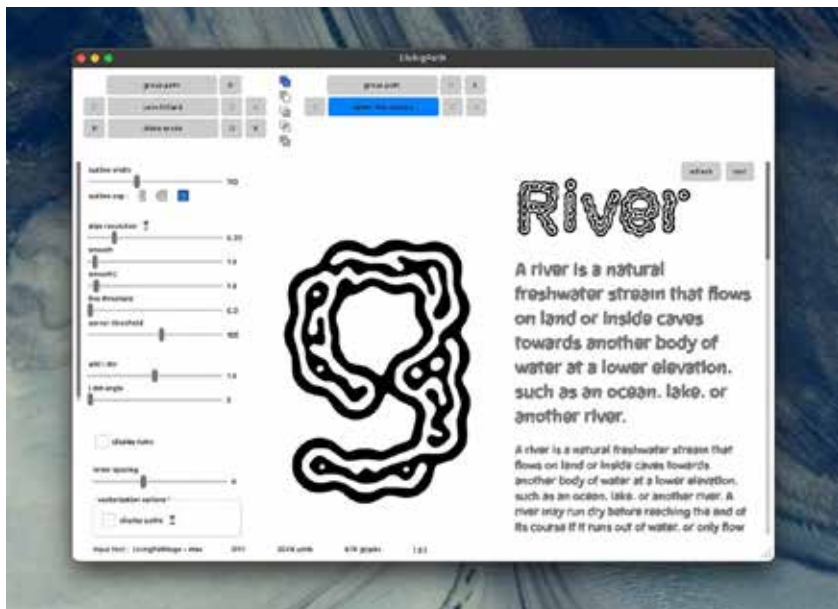


Fig. 44 et 45
LivingPath, Interface

Ce type de réflexion pour un logiciel se distingue aussi par son accessibilité. Contrairement à de nombreux outils réservés à un cercle d'initiés, il ne requiert ni maîtrise du dessin typographique ni connaissance du code : chacun peut s'en emparer pour modifier, altérer ou générer de nouvelles formes. En cela, il agit comme un outil didactique et ouvert, qui redonne du pouvoir aux utilisateurs en brisant la frontière entre créateur et spectateur • [Fig. 44 et 45](#). Cette ouverture prolonge le geste de partage qui traverse aujourd'hui de nombreuses pratiques typographiques : la circulation des formes libres, les reprises et les réappropriations comme autant de prolongements d'une même matière vivante.

On pense par exemple à la manière dont Max Lilo a repris la fonte *Nudles* • [Fig. 46 à 48](#) d'Anne-Dauphine Borione pour y créer des ligatures inclusives, publiées chez Bye Bye Binary⁵⁵. Ce type d'initiative illustre bien cette dynamique collective : un caractère devient un terrain de jeu partagé, un matériau commun qui se transforme selon la sensibilité de chacun. Ivan Murit parle ensuite d'un « deuxième moment génératif » pour désigner ce passage : après le code, ce sont les usages qui font vivre la lettre. L'outil devient alors un milieu vivant, un espace d'expérimentation où les formes se métamorphosent selon les gestes et les intentions de ceux qui les manipulent. L'expérience n'est pas tournée vers la production efficace, mais vers l'exploration libre. On n'est plus sur un outil performatif qui répond à une logique de rendement ou d'efficacité, mais sur un espace d'expérimentation où l'utilisateur peut prendre le temps d'explorer, de tester et de se tromper.

[55]

Entretien avec Anne-Dauphine Borione.



Fig. 46 et 47

Nudes, dessinée par Anne-Dauphine Borione,
caractères inclusifs par Max Lillo distribué
par Bye Bye Binary, 2025

Cette approche rentre dans cette logique d'open source et de circulation des savoirs. Elle prolonge la réflexion de Julie Blanc et d'Anne-Dauphine Borione sur le partage du processus et sur l'idée que « tout le monde peut faire de la typo⁵⁶ ». *LivingPath* rend visible ce principe : la typographie n'est plus un domaine purement professionnel, mais devient un terrain commun où chacun peut expérimenter, détourner et transformer. En rendant le code et la forme accessibles, Murit propose une typographie perméable, participative et vivante, où la création se construit à plusieurs mains.

D'autres outils comme *SkeleText* de Vera Van Deseyp, •Fig. 49 à 54 permettent de modifier l'intérieur d'un fichier .otf en intervenant sur le squelette du caractère. Cette possibilité transforme profondément la relation aux formes typographiques, car elle rend visible et manipulable une structure qui, habituellement, reste cachée derrière la surface dessinée. En donnant accès à cette ossature, le fichier n'est plus seulement un objet fini transmis d'un auteur vers un utilisateur. Il devient une matière ouverte, prête à être ajustée, prolongée, parfois même détournée. Cette accessibilité introduit une dimension d'instabilité productive. La lettre ne se clôt plus au moment de sa distribution. Elle continue d'évoluer selon les gestes, les intentions et les contextes de celles et ceux qui la manipulent. La typographie circule alors comme un organisme modifiable qui se transforme au contact de son environnement. Ce déplacement révèle un changement plus large dans les pratiques contemporaines. L'usage n'est plus une étape finale mais un moment actif du cycle de vie des formes. La standardisation typographique, au lieu d'imposer une fixité, devient un cadre souple où les variations, les bifurcations et les réappropriations trouvent leur place.

[56]

Ibid., p. 132.

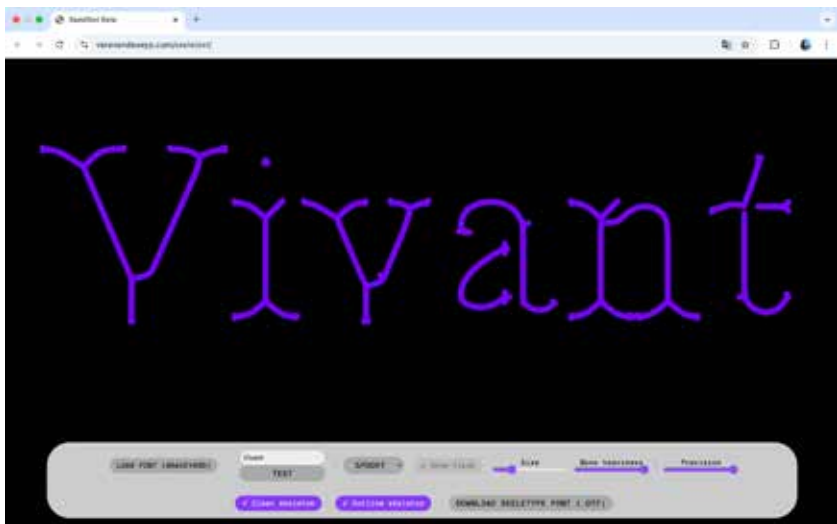
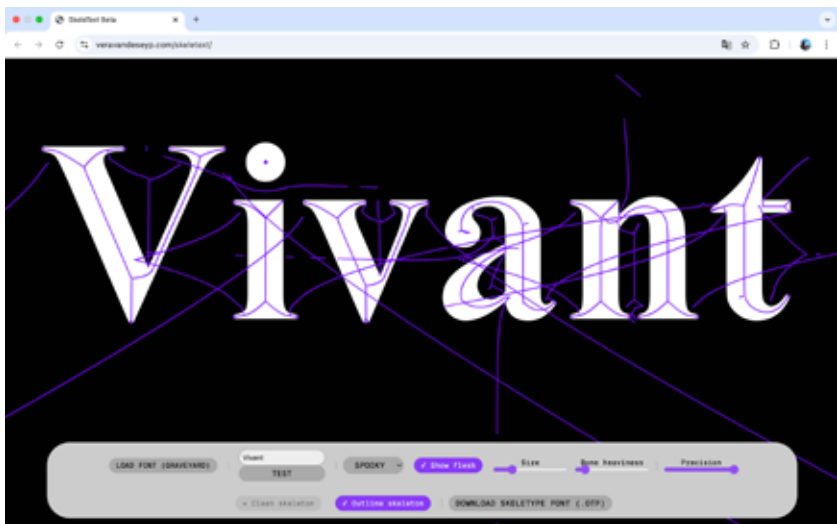


Fig. 49 et 50
SkelType de Vera Van Deseyp, 2024.



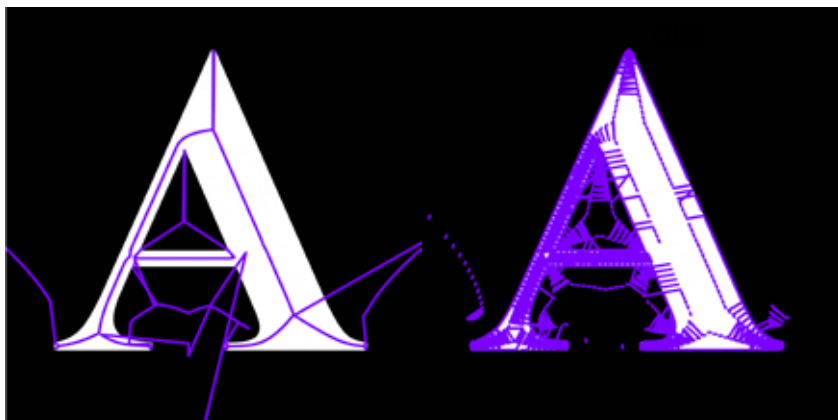
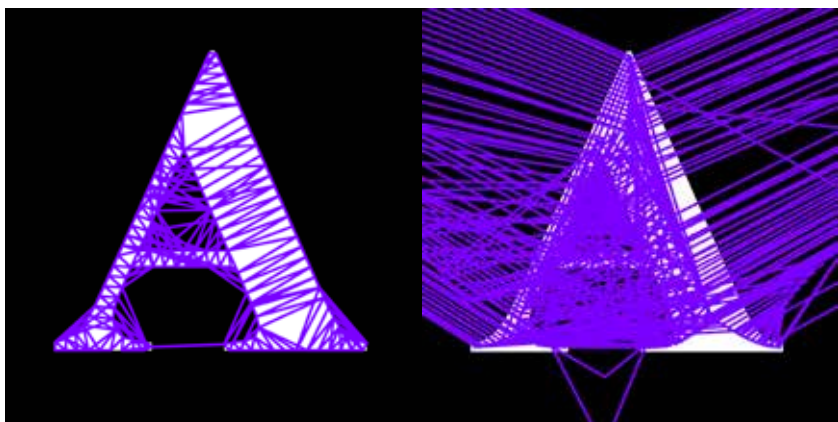


Fig. 51 à 54

Expérimentations autour du A avec l'outil SkeleText.



En rendant visibles les logiques de partage et de transformation, ces outils ouvrent la voie à une création collective, où la lettre évolue au rythme des échanges, des bifurcations et des usages partagés.

Les collectifs comme micro-écosystèmes typographiques

Historiquement, le dessin de caractères s'est longtemps inscrit dans une pratique individuelle et hautement spécialisée. Depuis l'émergence des premières fonderies, la figure du graveur de poinçons s'est imposée comme celle d'un artisan ou d'un auteur maîtrisant seul l'ensemble du processus de création. Des créateurs comme Claude Garamont, John Baskerville ou Giambattista Bodoni ont incarné cette tradition d'une typographie, associée à un nom propre, à un style, à une main⁵⁷. Cette conception s'est prolongée jusqu'à l'ère numérique : même si les outils ont changé, l'idée d'un geste d'auteur singulier est restée forte dans la culture typographique, renforcée par le modèle de la fonderie indépendante, ces dernières décennies, où design et commerce sont menés par la même personne, voire une petite équipe. La typographie était perçue comme un travail de précision, exigeant un savoir-faire technique et une autorité visuelle, parfois teintée d'une dimension quasi hiérarchique entre créateur et utilisateur. Même si la tradition typographique a longtemps valorisé la figure solitaire du créateur, de nombreux exemples montrent qu'en réalité la collaboration a toujours été présente, mais souvent de manière plus discrète. Derrière des caractères emblématiques, on trouve un travail collectif mené au sein d'équipes de production complexes.

[57]

Robin Kinross, *La typographie moderne. Un essai d'histoire critique*, Paris, éditions B42, 2019, p. 29-37.

Le projet de recherche *Women in Type* (dirigé par Fiona Ross avec comme chercheuse principale Alice Savoie) s'inscrit précisément dans cette perspective de dévoilement des dynamiques collectives derrière la typographie. Lancé à l'Université de Reading, il se donne pour objectif d'«une histoire sociale du rôle des femmes dans les ateliers de dessin de caractères, 1910-1990⁵⁸». En explorant les archives des bureaux de dessin de la Monotype Corporation ou de la Linotype & Machinery Ltd., ce travail met en lumière une main-d'œuvre souvent invisible mais essentielle à la production typographique, notamment dans les phases de dessin, de réglage, voire d'industrialisation⁵⁹. En réintroduisant ces multiples actrices dans la chaîne de production, souvent reléguées au rang de techniciennes, assistantes ou «dessinatrices de chiffres», le projet interroge la figure traditionnelle de l'auteur masculin solitaire. Il montre que la typographie, bien avant l'ère numérique, a déjà fonctionné comme un écosystème où se croisent différents savoir-faire, hiérarchies, spécialités et conditions de travail.

Ce retour critique sur l'histoire contribue à repenser la standardisation typographique non pas seulement comme l'initiative d'un seul nom-auteur mais comme le résultat d'une organisation collective, et à ouvrir des pistes pour une typographie plus consciente de ses racines sociales et matérielles. Adrien Frutiger, par exemple collaborait étroitement avec des dessinateurs, graveurs, ingénieurs et techniciens des fonderies Deberny & Peignot puis Linotype, chacun contribuant

[58]

Fiona Ross, *Women in Type*, University of Reading, consulté le 19 novembre 2025 sur <https://www.women-in-type.com/>

[59]

Alice Savoie, *Women in Type* — Publications et travaux de recherche, University of Reading, consulté le 19 novembre 2025 sur <https://research.reading.ac.uk/women-in-type/author/a-savoierreading-ac-uk/>

à affiner les courbes, ajuster les proportions ou traduire les formes dans les contraintes matérielles du plomb puis du phototype⁶⁰. La conception d'une famille typographique comme *Univers*, avec ses vingt et une variantes coordonnées, relevait d'un véritable travail d'atelier, proche de l'ingénierie typographique.

Cette dimension collective s'est accentuée au ^{xx}e siècle, avec la montée de la production industrielle et l'apparition de nouvelles technologies de composition. Si le nom d'un seul designer restait souvent mis en avant pour des raisons de reconnaissance ou de cohérence commerciale, la réalité du processus tenait davantage du travail partagé, mêlant recherche, ajustement et expérimentation. Ce qui change aujourd'hui avec les collectifs contemporains, c'est que la collaboration n'est plus seulement une étape technique invisible, mais devient une valeur revendiquée, un geste esthétique et politique à part entière.

Les collectifs et fonderies indépendantes comme ByeByeBinary, Plain Form ou encore Velvetyne bousculent cette image en favorisant une création typographique collaborative, où les formes naissent d'échanges continus entre plusieurs sensibilités. Ils s'inscrivent dans une logique proche des communs typographiques : les ressources sont mutualisées, accessibles, et peuvent être réutilisées ou détournées. La lettre devient un bien partagé, nourri par une intelligence plurielle. Cette vision contemporaine de la création décloisonne la pratique de sa conception traditionnelle. En opérant en dehors des logiques propriétaires, ces groupes proposent une alternative aux modèles dominants de production typographique. Ils s'autorisent des formes non

[60]

Michel Wlassikoff et Anthony Masure, « Divertissements typographiques : des épreuves de caractères aux spécimens animés », *Back Office*, n°4, Editions B42, 2021.

standard, explorent des langages visuels inclusifs ou expérimentaux, et résistent à la normalisation imposée par les formats techniques ou les plateformes commerciales. Ces pratiques reposent sur un réseau d'interactions : un membre peut amorcer un dessin, un autre en écrire un script de variation, un troisième l'adapter à un contexte culturel ou linguistique précis.

Ces pratiques collectives incarnent une forme de résistance douce, à la fois politique et poétique. À l'instar de William Morris et du mouvement Arts and Crafts, qui opposaient à la production industrielle la lenteur du geste et la valeur de la matière, elles refusent la vitesse, la rentabilité et la logique de rendement. Mais leur résistance n'est plus celle du retour à l'artisanat : elle agit au sein du numérique, par contamination, par dérive, en réintroduisant de la fragilité dans les systèmes de production standardisés. Cette écologie s'inscrit dans une temporalité longue, celle de la transformation discrète, des gestes partagés et des circulations ouvertes. Lucas Descroix, évoque cette tension entre l'héritage et l'invention : l'abeille prélève dans la tradition comme la fourmi, mais transforme la matière collectée en une substance nouvelle, vivante et collective⁶¹. C'est précisément dans cette lente distillation que réside la force de leur résistance. Benjamin Dumond prolonge cette idée lorsqu'il appelle à « redonner un rapport joyeux à l'écriture » : pour lui, la typographie souffre encore d'un certain élitisme, d'un « gatekeeping » qui la coupe du public⁶². En réouvrant ce champ, en donnant envie d'expérimenter, de créer des « typographies champignons »,

[61]

Lucas Descroix, « Fourmis, Araignées et Abeilles », *PlainText 2*, 2025, p. 75-76.

[62]

Entretien avec Benjamin Dumond, p. 117.

ces pratiques réinventent la discipline sans la rompre, comme un organisme qui se régénère en silence. Ainsi, la résistance devient soin : une manière d'entretenir les milieux de la lettre, de préserver leur diversité et leur vitalité.

Conclusion

La typographie apparaît comme un territoire vivant, un champ où les formes ne cessent de se déplacer, de se recomposer et de se régénérer. À travers l'histoire des techniques, des outils et des pratiques, ce mémoire montre que la lettre n'a jamais été un simple objet graphique. Elle est un organisme traversé par des forces multiples, un point d'équilibre instable entre matière, geste, technologie et usage. La lettre révèle toujours une tension entre ce qui cherche à la fixer et ce qui la pousse à se transformer. Elle témoigne des milieux qui la portent, des imaginaires qui la projettent, des récits qui l'activent. Penser la typographie comme un écosystème, c'est reconnaître qu'aucune lettre ne vit isolément. Chaque caractère est traversé par des flux de savoirs, de gestes, de techniques et de récits qui le dépassent. Il naît d'un milieu, interagit avec d'autres formes, se transforme au contact des usages et des contextes qui l'abritent. La typographie révèle un même principe d'interdépendance : elle vit de ses relations. L'écosystème typographique n'est pas un modèle stable mais un champ d'échanges continus, où la forme devient un vecteur d'attention et de transmission. Résister à la standardisation, c'est donc préserver cette diversité, entretenir la capacité de la lettre à muter, à accueillir d'autres voix, d'autres corps, d'autres temporalités. Dans cet espace mouvant, la typographie cesse d'être un objet à produire pour devenir un organisme à cultiver, un milieu vivant où la création se confond avec le soin porté aux liens qui la font exister.

Les pratiques contemporaines le montrent avec une évidence nouvelle. Qu'il s'agisse de détourner la machine, d'en ralentir la cadence, d'introduire de l'aléatoire dans la courbe ou de cultiver littéralement la lettre dans la matière organique, les designers révèlent aujourd'hui ce qui animait la typographie depuis toujours : sa capacité à accueillir le changement. En introduisant de l'erreur, du bruit, du hasard ou du mycélium dans la

forme, ils déplacent la lettre vers des régimes d'existence qui échappent à la fixité. La lettre devient surface de croissance, lieu de contamination, espace d'instabilité. Elle laisse apparaître ce qui habituellement reste caché dans la fabrication typographique : les forces qui la modèlent, les cycles qui la traversent, les tensions qui lui donnent sa dynamique propre.

Cette vitalité n'est pas qu'une question d'esthétique ou de forme. Elle engage un rapport au monde. Les collectifs, les licences libres, la circulation des outils et la réappropriation du code dessinent une typographie fondée sur le partage plutôt que sur l'autorité. La lettre cesse d'être un produit figé pour devenir une matière commune qui circule, s'altère et se prolonge dans les mains de chacun. Dans ces pratiques collaboratives, la lettre n'existe plus seulement en tant qu'objet graphique. Elle devient un espace relationnel, un terrain où s'éprouvent la transmission, l'attention et la transformation collective. La lettre vivante n'est pas celle qui est biologiquement animée, mais celle qui reste perméable aux gestes, aux environnements et aux récits qui la traversent.

Si ces transformations relèvent d'abord du geste ou du code, elles touchent aussi à la manière même de penser la typographie. Défaire les habitudes de lecture, interroger ce que l'on croit aller de soi, déplacer les cadres de pensée : autant de pistes qui permettent de reconsidérer les structures les plus conventionnelles de l'écriture. Cette capacité à réinventer les cadres ne concerne pas uniquement la forme. Elle touche à la manière d'en parler. Multiplier les imaginaires typographiques, c'est aussi multiplier les discours qui les accompagnent. La forme d'une lettre peut naître autant d'un essai théorique, d'un fragment fictionnel ou d'un texte poétique que d'un dessin vectoriel. L'écriture sur la typographie devient un geste qui élargit le champ de ce qu'elle peut faire, de ce qu'elle peut raconter, de

ce qu'elle autorise. Ce déplacement critique permet de comprendre que la typographie n'est pas un langage figé. Elle est une construction culturelle, un théâtre d'usages, un ensemble de conventions que l'on peut décaler, questionner ou subvertir. Comme pour le genre, il est possible de prendre conscience des règles qui fondent notre rapport à l'écriture et de jouer avec elles, non pour abolir toute convention, mais pour explorer les espaces qu'elles ouvrent lorsqu'on les manipule avec attention.

Face à cette diversité de transformations, la question qui demeure est celle du cycle de vie de la lettre. Une typographie n'est pas seulement créée. Elle émerge, se répand, s'altère, se déforme, s'use, disparaît parfois ou se réactive ailleurs. Elle possède un temps propre, fait d'évolutions lentes, de bifurcations, de dérives. Pourtant ce temps n'est que rarement rendu visible. Les outils numériques cherchent l'optimisation, les standards cherchent l'unité, les interfaces cherchent la stabilité. Tout semble conçu pour effacer la temporalité de la lettre au profit de sa reproductibilité. Une partie du vivant disparaît dans cet effacement : la capacité d'une forme à témoigner du passage du temps, à porter les traces de ce qui l'a modifiée, à se transformer en cours d'usage.

C'est dans cette perspective que s'inscrit mon projet personnel. Explorer la typographie comme un organisme vivant, c'est rendre perceptible ce temps de la forme : croissance, maturation, instabilité, dégradation, recomposition. Mon travail cherchera à concevoir une typographie dont les états successifs sont autant de moments d'existence. Une typographie qui pourrait vieillir, se densifier, se miner, se régénérer. Une typographie envisagée comme un milieu, un corps, un être qui traverse des phases successives. Une lettre qui naît, se développe, s'abîme, se transforme et parfois se

recombine. Une écriture qui montre son vieillissement, qui porte ses cicatrices, qui manifeste son passage d'un état à l'autre. Une lettre qui n'est plus pensée pour durer, mais pour évoluer.

Dans cette typographie, les ligatures deviendraient des ponts organiques, des lieux de symbiose plutôt que de fusion fonctionnelle, des zones où les lettres construisent ensemble un espace partagé. Ce sont des ligatures relationnelles qui n'unissent pas pour homogénéiser, mais pour raconter la manière dont deux formes cohabitent, se déplacent, se négocient. Une écriture où les unions typographiques deviennent des événements, des gestes chargés d'une intention, révélant une compréhension élargie de ce que peut être l'écriture. La métaphore biologique ouvre alors un champ fertile : observer comment une forme peut croître comme un filament, se dissoudre comme un pigment, se fragmenter comme une coquille, se régénérer comme une plante. Mon projet de diplôme cherchera à explorer cette zone de rencontre.

Cette démarche s'inscrit dans un désir plus large : proposer de nouveaux cadres de pensée pour la typographie. Imaginer des formes qui ne naissent pas d'une seule intention mais d'une interaction. Accepter la multiplicité des discours qui peuvent en émerger. Offrir des récits et des expérimentations qui permettent à chacun de se réappropriier l'écriture. Concevoir des caractères concrets, tout en décalant les manières de concevoir le texte. Ce projet n'a pas pour ambition de s'extraire du réel, mais de l'élargir. Il s'agit de faire émerger une typographie qui accueille la transformation comme condition d'existence, qui assume sa fragilité comme une forme de vérité, qui valorise le lien plutôt que la norme.

En imaginant cette typographie vivante, il s'agit moins de produire un objet fini que de créer un cadre d'expérimentation où le temps, le geste et la matière

deviennent moteurs. Ce projet s'inscrit dans la continuité des réflexions menées dans ce mémoire: la lettre comme organisme, la forme comme processus, l'écriture comme milieu en transformation. Il prolonge cette intuition selon laquelle la typographie ne doit plus être seulement pensée comme un outil de communication, mais comme une forme de vie, c'est à dire une manière d'habiter le monde, de le percevoir et de le transformer. Ainsi cette conclusion n'achève pas la réflexion. Elle ouvre au contraire le champ des possibles. Car si la typographie est un vivant, alors chaque nouvelle expérience devient une étape de son cycle. Et c'est précisément dans cet espace de devenir, dans cette zone d'incertitude fertile, que commence désormais mon propre travail. Ce mémoire n'est qu'une étape dans cette recherche. Les formes continueront de vivre au-delà de ces pages.

Entretien

Benjamin Dumond

Entretien du 15 octobre 2025

à Amiens

LF — Comme tu le sais je suis entrain d'écrire mon mémoire. Et j'avais quelques questions aussi à te poser. Surtout, je dirais par rapport au processus de création, peut-être. Et à ton approche, mais peut-être aussi à votre approche avec Plain Forme. Avec Lucas, et Bonjour Monde aussi, pourquoi pas.

BD — Ça remonte un peu au début, on est moins actifs Bonjour Monde. Bonjour Monde, c'est le nom de la structure. Mais en fait, tous les gens quasi de Bonjour Monde, je continue à les voir tous les jours. Donc c'est juste qu'on n'a plus trop de projets sous le nom de Bonjour Monde. Mais il y a beaucoup de choses qui continuent à se faire. Notamment avec Lucas et qui ont bossé dans Plain Form, c'est quelques-uns de Bonjour Monde. Tout s'est entremêlé un petit peu, quoi. Et effectivement, des process, je pense, de création de Bonjour Monde ont clairement été à la base de la manière dont on s'en est allé faire de la typo après avec Plain Forme. Concernant PlainForme, c'est un ancien projet Bonjour Monde qu'on n'avait jamais fini et qu'on est en train de remanier, quoi.

LF — Dans un premier temps, qu'est-ce qui vous pousse à faire de la typographie expérimentale ? On aime tous faire ça, mais est-ce qu'il y a une envie, soit une curiosité, soit une envie de casser les codes particulière ?

BD — Cette question-là, c'est vraiment, je pense, la base de nos réflexions, c'est pourquoi est-ce qu'on aime faire ça ? En tout cas, c'est une des questions auxquelles on veut répondre.

Pas forcément à travers les typos en elles-mêmes, même si ces typos, du coup, de fait, elles participent à ces questionnements-là. Mais avec Plain Text, en tout cas, et puis avec les discussions qu'on a entre nous, c'est une question qui revient beaucoup et qui a été vraiment à la source de beaucoup de choses. Parce qu'on a un peu l'impression que c'est une question dont on parle pas très souvent en typographie, de pourquoi est-ce qu'on fait ça exactement ? Qu'on le cache un peu sous la réponse de... Comment dire ? C'est une pratique de design, et du coup, il faut faire des formes pour le texte, et puis, point barre.

Je pense que nous, assez rapidement, on a développé une vision presque un peu métaphysique de l'écriture, un rapport poétique. Et même dans un objet de design, à première vue plutôt

fonctionnaliste, comme on perçoit souvent la typographie contemporaine, on voyait qu'il y avait quand même quelque chose d'un peu magique. Magique dans ce qu'est le texte en tant qu'outil, c'est un outil millénaire, c'est quelque chose que l'humain a inventé, et on oublie presque qu'on est partie prenante de son invention, qu'on est partie prenante de ses bifurcations. La manière dont l'écriture existe est aussi le reflet de philosophies, de sociologies, de la société. Ce n'est pas simplement une histoire des techniques. Ce n'est pas juste une chronologie où l'on serait passé du plomb à des caractères plus fins, puis au bois pour faire des choses plus audacieuses, puis au numérique qui ouvre de nouvelles possibilités. Nous, on croit beaucoup plus au fait que les manières qu'ont les alphabets, les typographies, par extension, d'exister, sont des reflets de philosophies de vie, presque, qu'on décide de mettre en place.

Comme tu pourrais dire, par exemple, que le côté presque un peu très fonctionnel et froid d'une certaine frange de la typographie aujourd'hui pourrait être découlé d'une vision néolibérale de la typographie, par exemple, ou des choses comme ça. Je balance ça un peu comme ça, c'est pas très développé, mais tu vois ce que je veux dire. Et donc, nous, on est partis du principe de dire qu'on peut proposer des contre-discours sur la typographie, et qu'il y a une infinité de contre-discours qu'on peut avoir, déjà pour commencer, avant de dire ce qu'il serait intéressant d'aller.

En tout cas, on pense qu'il y a une multiplicité de discours sur la typographie à avoir qui seraient intéressants et qui pourraient modifier en profondeur la manière de penser des familles, penser tous les aspects de la typographie. Tu parles dans tes textes de ligatures, par exemple. On a une manière de les voir en général, dire que la ligature, ça sert à ça, c'est comme ça, bref. Soit c'est des obligations syntaxiques de la langue, soit c'est du décoratif, soit c'est à l'ancienne, des fois un peu, pour régler des longueurs de lignes, des choses comme ça. Mais tu pourrais dire, bon, cette idée qui est de manière pratico-pratique, le fait de faire faire deux choses à deux lettres ensemble, ou plus de deux lettres, qu'est-ce qu'on peut lui faire faire à d'autres, ou quelle intention on pourrait mettre derrière qui serait différente de ce qu'on a jusque-là. Et cet état d'esprit-là global fait qu'on peut raconter tout un tas de choses sur la typographie, c'est ce qu'on essaie de faire avec la revue, dire qu'on peut multiplier l'imaginaire lié à la typographie, et que proposer ça, c'est pas simplement dire qu'on va faire des lettres un peu fantasy, ou comme nous, ce qu'on aime bien faire, des trucs très illisibles. C'est de dire qu'on pense des cadres de pensée inhabituels, et ces cadres peuvent

donner naissance à des caractères typographiques utilisables, des OTF, des trucs concrets, mais qui viendraient décaler certaines manières de concevoir le texte.

LF — Est-ce que tu penses qu'en typographie, on a encore du mal à déconstruire notre rapport à l'écriture et à sortir d'une approche trop normative ?

BD — Je pense qu'il y a un gros blocage sur ça, en général, dans la typographie, c'est qu'on a du mal à déconstruire notre rapport à l'écriture, et déconstruire comment l'écriture fonctionne. Il y a plein de choses qu'on pense qui vont de soi, et qui ne vont pas du tout de soi, qui sont une construction sociale de la lecture, sans dire qu'on ne peut pas aller à contre-courant des constructions sociales. Je pense que toute la théorie du genre contemporain montre bien ça. C'est-à-dire qu'il y a une construction sociale du genre. Tu peux te mettre en retrait de ces constructions de genre-là. Ou, de manière peut-être plus pragmatique, tu peux avoir conscience de ces constructions de genre et jouer avec le genre. C'est-à-dire te mettre en décalage à certains moments, accepter certaines parties, comprendre selon les situations comment tu joues de ça. Il y a donc une forme de manipulation dans ce grand théâtre du genre.

Et je pense que par rapport à l'écriture, il y a un peu de ça aussi, de se dire, bien sûr qu'on ne peut pas dire « nique toutes les conventions, on n'en a rien à foutre » mais par contre on peut dire « comment est-ce qu'on vient jouer avec ces conventions ? ». Mais même plus que ça, parce que juste jouer ça ne suffit pas, c'est « quel nouveau truc ça débloque par rapport à l'écriture, de jouer avec ces conventions-là, et d'explorer ces choses-là ? ». C'est vrai que je pense qu'en typographie expérimentale, il y a beaucoup de trucs là aussi de simplement faire un truc bizarre, et de dire « voilà, je vais faire un truc bizarre, et puis basta ». Avec Plain Form et Plain Text, on essaie aussi d'écrire sur ce qu'on fait. Ça peut prendre plusieurs formes : parfois quelque chose de concret, parfois de la fiction, ou encore des essais poétiques. Des discours différents sur l'écriture. On n'a pas du tout envie d'imposer notre manière de voir la typographie. On en a une, bien sûr, mais on pense surtout que tout le monde aurait à y gagner si chacun pouvait se réapproprier l'écriture pour produire des choses particulières et différentes. C'est très large comme réponse.

LF — Mais du coup, tu dirais que l'outil dans cette démarche-là, il arrive vraiment comme un moyen de mettre en forme vos idées, ou c'est quelque chose que tu prends en compte dès le début de la réflexion, et ça fait part de ton processus, et tu fais des allers-retours plutôt ?

BD — Quand tu dis l'outil, tu parles de quoi ? Tu parles de la typographie ou des outils qu'on utilise pour faire de la typographie ?

LF — Non, des outils pour faire de la typographie.

BD — Ça, je crois qu'il n'y a pas vraiment de règles particulières. Si j'observe comment ça s'est passé concrètement sur les projets, la plupart du temps, ça part un peu comme chez beaucoup d'autres personnes : on fait des recherches empiriques, on teste des choses un peu au hasard, guidé par des envies intuitives.



Quand j'ai fait le *Michaud*, c'est juste qu'à l'époque, je ne savais pas dessiner de typographie, je ne sais toujours pas maintenant d'ailleurs, mais de toute façon, là, c'était vraiment le tout début. Je me disais, comment je fais ? Et je commence à faire du code, et je me suis dit, je vais générer des signes au hasard. Puis après, je me suis dit, je vais prendre dans ces signes au hasard des trucs qui ressemblent à des lettres, et j'ai fait une typo. Le projet de base, théoriquement parlant, ne dépasse pas cette expérimentation-là, qui est une expérimentation purement formelle. Par contre, le *Michaud*, je me le suis traîné pendant longtemps. C'est un caractère que j'ai fait la première fois quand j'étais à Valence, en 2012. Je l'ai refait récemment pour PlainForm, donc j'ai refait une version vraiment de zéro, mais c'est un caractère que je n'ai jamais distribué.

Et pendant tout ce temps, je revenais dessus, je le regardais, je me disais, mais en fait, c'est quoi exactement ce qui se passe dans ce caractère ? Chaque graisse était différente, il n'y a aucune

Michaux Light
 Michaux Regular
 Michaux Bold

redondance, dans aucune lettre. C'est inspiré des dessins d'Henri Michaud. Henri Michaud, il se qu'il racontait sur l'écriture, etc. C'est un truc qui s'est fait presque dans un second temps, un petit peu au début, parce que pour Valence, j'écrivais un peu sur le caractère, mais c'était très timide. Et je crois beaucoup à ça, je crois beaucoup au fait qu'on peut post-analyser beaucoup de choses aussi, et qu'un projet n'a pas forcément besoin, même s'il peut, il n'a pas forcément besoin de se construire avec énormément de théories de base. Après, tu produis un truc, le projet est terminé, basta.

Dans PlainText, par exemple, je ne sais pas si tu as vu le numéro 1, ou le numéro 2, mais on a une partie qui s'appelle Exégèse Express, où on prend des caractères et on fait des micro-analyses en un paragraphe. On laisse un peu digresser notre imagination en disant, tiens, ce caractère-là, la personne qui l'a dessiné ne parle pas du tout de ça, mais ça nous fait un peu penser à le fait qu'une écriture pourrait être comme ci, ou comme ça, ça fait penser à ça, bref. Ça, les gens n'écrivent pas du tout dessus à la base, et on applique un peu ce truc-là à nous aussi.

LF — Tu dis que beaucoup de designers créent des caractères qui questionnent la typographie sans forcément écrire dessus. Pour toi, qu'est-ce que cela change d'écrire sur un caractère, d'en faire aussi un objet de pensée, pas seulement de forme? Vous avez eu cette démarche pour le *Ready* aussi?

BD — Le *Ready*, c'est un peu la même chose. Lucas et moi, on est bons copains avec Yvan Murit, qui est le designer à l'origine de *Texturing* et qui travaille aussi sur ces motifs de réaction-diffusion. Yvan faisait déjà ce genre de choses à Valence. Il venait de sortir, quelques années avant, une typographie réalisée avec Jean-Baptiste Levée : un caractère de titrage assez classique, un peu condensé, qu'ils avaient ensuite rempli de motifs issus des expérimentations de *Texturing*. Et Lucas me dit, mais en fait, quand même, ça serait quand même beaucoup plus rigolo si on faisait ça sur l'entièreté du glyphe, et du coup, que même l'extérieur du glyphe, il se modifie

avec ça, et de voir un peu ce que ça fait. Lucas, il développe pas du tout, donc moi j'ai dit, bah vas-y, je vais essayer de faire un truc avec ça, et donc, on fait tout le caractère. Et après, on se dit, tiens, mais en fait, ça parle vachement de notre rapport à la lisibilité, pourquoi est-ce qu'on aime autant faire des caractères lisibles? Et donc là, avec Lucas, on se met dans l'idée de dire, vas-y, on va écrire un article sur pourquoi est-ce qu'on aime les caractères lisibles, et là, on se creuse vraiment la tête à écrire pendant plusieurs jours ensemble, à essayer de comprendre et de mettre des mots sur ça. Je crois vraiment à ce côté a posteriori. Il y a une forme de réflexion qui naît du fait de faire les choses sans forcément y penser avant, dans l'action même, dans les choses faites à la main ou dans l'expérimentation. C'est vraiment notre manière de faire, on aime bien cet enchaînement-là. J'imagine qu'il pourrait y avoir d'autres approches aussi, mais en tout cas, on croit beaucoup au fait qu'il faut écrire sur les choses, que ce soit sur son propre travail ou sur celui des autres.

READY SET GO LIGHT
 READY SET GO READY SET GO
 READY SET GO READY SET GO

READY SET GO READY SET GO
 READY SET GO READY SET GO
 READY SET GO READY SET GO

READY SET GO READY SET GO
 READY SET GO READY SET GO
 READY SET GO READY SET GO

LF — Pourquoi, selon toi, la typographie expérimentale reste-t-elle encore si peu théorisée ou commentée par ceux qui la pratiquent ?

BD — Il y a plein de caractères, plein de dessinateurs de caractères, où je me dis : selon ma définition de la typographie expérimentale, ou en tout cas d'une typographie qui vient questionner la typographie, ça en fait clairement partie. Et pourtant, je sais pertinemment que ces dessinateurs-là, parce que ce n'est pas leur problème, et je le comprends, n'écriront jamais dessus.

C'est pour ça que je crois beaucoup à cette idée-là, et je pense que c'est vraiment quelque chose de sous-développé en typographie : le fait que des gens se disent « tiens, moi, je vais écrire sur tel caractère que j'aime bien ». Et pas seulement de manière descriptive, en disant « c'est un revival de tel modèle », ou « on a ajouté une italique pour aller avec », mais plutôt en réfléchissant philosophiquement à ce que ce caractère raconte sur l'écriture, et à quelles perspectives il ouvre.

L'idée serait d'arriver à abstraire les concepts, pour pouvoir dire : ces idées-là, je peux les réinterpréter ailleurs. Par exemple, le *Karloff* de Peter Bilak, que je cite souvent, est un caractère où il fait quelque chose de tout simple : une version qui ressemble à une didone, et une autre en contraste inversé. Et il dit que cette famille parle de beauté et de laideur. Quand on abstrait un peu cette idée, on se dit : construire une famille selon ce critère-là, c'est possible autrement. On pourrait l'interpréter différemment, construire une famille simplement en jouant sur le gras, le condensé, l'italique, ou sur un contraste normal contre un contraste inversé. À ce moment-là, ce n'est plus seulement une question de forme, c'est une question de forme et de discours associé à cette forme.

LF — Tu dis souvent que l'outil est central dans la création mais secondaire dans la réflexion. Qu'est-ce que ça veut dire pour toi, concrètement ?

BD — Nous, on a toujours eu cette envie de faire des choses très plastiques avec des outils un peu bizarres, beaucoup de code, énormément de code, mais aussi une vraie post-réflexion sur ce qu'on veut raconter. Et parfois, cette réflexion ne découle pas forcément des outils qu'on a utilisés. Par exemple, quand j'ai fait le *Jester* sur le site de *Griffy* à l'époque, j'avais simplement travaillé avec des algorithmes de seam carving, un type d'algorithme particulier qui vient modifier une typographie. Je me suis rendu compte que ça permettait de générer plein de déclinaisons très différentes à partir d'une même base. Et je me suis dit : tiens, qu'est-ce que je pourrais

faire avec une famille qui peut avoir facilement une vingtaine de déclinaisons? À ce moment-là, je lisais beaucoup de choses sur l'histoire de l'ésotérisme, notamment sur le tarot. Je me suis alors dit : le tarot fonctionne un peu comme ça, qu'est-ce que serait une famille typographique inspirée de cette logique? J'ai donc créé une fiction autour de cette idée. Dans ce projet, l'outil est vraiment secondaire, même si c'est lui qui donne naissance aux formes. Ce n'est pas ce qu'il produit formellement qui m'intéresse le plus, mais la fiction qu'il m'a permis d'imaginer. L'outil m'a servi à construire les formes de base, mais ce que je trouve le plus intéressant, c'est l'idée qu'il a déclenchée. Je pense qu'il faut aussi pouvoir décomposer les choses ainsi, et reconnaître que c'est parfois une erreur de trop se reposer sur l'idée que la forme produit forcément le sens. La typographie repose beaucoup sur l'outil, c'est vrai que pour moi, il est central dans la création, mais en termes de réflexion, il reste secondaire.

LF — Est-ce que tu conçois l'outil comme un partenaire, un prolongement ou un obstacle parfois?

BD — Ouais. Effectivement, peut-être que là, on revient un peu à des trucs de Bonjour Monde où, donc nous, on fait du logiciel libre avec Bonjour Monde beaucoup. Depuis le début, depuis que j'ai commencé Bonjour Monde, et même si aujourd'hui on est moins actifs, j'ai toujours travaillé avec du logiciel libre. J'adore ça. L'idée du logiciel libre, entre autres, c'est de dire que ce n'est pas fou qu'il existe des monopoles autour d'un seul outil. Un outil unique qui ferait tout, ça concentre trop de pouvoir, pas seulement sur la question de la surveillance ou du contrôle, mais aussi sur ce que l'outil permet ou empêche de faire. Le logiciel libre, au contraire, propose une multitude de petits outils qui font chacun une chose précise. Et toi, en tant qu'utilisateur ou utilisatrice, ta compétence, c'est de savoir comment les combiner : lancer ce petit outil, le coupler avec un autre, et ainsi reconstruire un processus qui t'est propre. J'aime beaucoup cette vision de l'informatique, et même en tant que graphiste ou dessinateur de caractères, de se dire qu'on utilise des outils numériques toute la journée, mais qu'on peut les réapproprier, les détourner, les articuler autrement. Ça me semble sain de dire il faut que ces espaces de création numérique qu'on utilise soient très très personnalisés ou nous ressemblent, tu vois, enfin qu'ils ne soient pas des outils génériques, génériques quoi. Ce qui est bien sûr qui n'est pas facile à faire parce que mettre en place des trucs comme ça, ça demande quand même des compétences en informatique un minimum aussi, enfin je veux dire c'est pas simple, c'est pas rendu simple. Et donc je pense que j'ai cette vision aussi des outils qui est de dire

effectivement, j'ai un rapport très sensible aux outils, très sensible à mon ordinateur en général, c'est-à-dire que même presque, je peux avoir un peu ce côté un peu animiste quoi de dire je pourrais mettre même de la, de la, de la, de la, comment dire, dans cette idée un peu que tout a une âme, tu vois, ou un truc comme ça.

J'ai un rapport un peu particulier à mon ordinateur. Pas qu'il ait une âme, mais je n'aime pas en faire un simple outil froid ou purement technique. J'aime mettre de la poésie partout, même dans mon rapport aux outils, dans ma manière de travailler avec l'ordinateur. Je dirais que je fonctionne dans un aller-retour constant avec mes outils, sans tomber dans une forme de sacralisation ou de dogmatisme. Ce qui compte avant tout, c'est ce que j'ai envie de raconter. Et pour ça, j'utilise tout ce qui est à ma portée. Parfois, il y a aussi une dimension très empirique, propre à ce qu'on faisait à Bonjour Monde ou à l'esprit du logiciel libre : prendre un outil qui n'a rien à voir avec la typographie — un programme qui sert à générer des cartes, par exemple — et se demander ce que ça donne quand on l'utilise pour faire de la typo. Ce sont des détournements, mais c'est presque aussi une curiosité métaphysique : l'idée que le monde est infini, que les possibilités de création le sont aussi. Ce qui m'intéresse, c'est d'explorer ces interstices entre les disciplines, là où personne n'est encore allé. Sur mes projets typographiques, quand je découvre un nouvel outil auquel je n'avais pas pensé, j'expérimente. J'y mets de la typo, je teste, ça génère des formes inattendues. Parfois, je trouve ça vraiment cool, mais il y a peu de chances que je publie ces formes telles quelles. J'ai plutôt envie de me demander : est-ce que ce caractère raconte déjà quelque chose en lui-même ? Et si ce n'est pas le cas, qu'est-ce que j'aimerais raconter à travers lui ? À partir de là, je réfléchis à la construction : comment créer la famille, comment penser les liens entre les caractères ? Pour moi, la création typographique ne passe pas seulement par la modification des lettres, mais aussi par la manière de concevoir les relations entre elles. Construire une famille, c'est déjà un acte créatif. Il y a des discours à inventer à cet endroit-là, et cela ne dépend pas forcément d'un outil.

LF — Quelle place occupent pour toi les bugs, les erreurs ou la surprise dans ton processus de création ? Est-ce que ce déséquilibre est quelque chose que tu recherches consciemment ?

BD — J'aime le détournement, la surprise, les petits accidents techniques. Il y a souvent des bugs, des glitches, des erreurs, et je les accueille volontiers. Je ne les cherche pas forcément, mais quand ils arrivent, ils ouvrent des pistes intéressantes. Ce qui me plaît, c'est ce déséquilibre, le fait de ne pas savoir exactement où je vais. Je n'ai pas

besoin de tout maîtriser de A à Z. Si ça n'aboutit à rien, ce n'est pas grave, je passe à autre chose. C'est une manière de créer sans peur de l'imprévu. Par contre, je ne suis pas un grand dessinateur de lettres. Je ne prends pas plaisir à passer des heures dans Glyphs à redessiner des courbes. En revanche, je peux coder pendant des heures, ou faire de la mise en page sans problème. Le dessin typographique pur, c'est trop laborieux pour moi. Dans des projets comme *Ready* avec Lucas, lui s'occupe du dessin de base, il travaille directement sur ordinateur, et moi, j'arrive ensuite avec mes scripts, mes expérimentations, mes tests. On mélange nos approches : lui par le dessin, moi par le code. Et à la fin, on obtient un caractère final. Aujourd'hui, je cours moins après les bugs pour eux-mêmes. Ils font simplement partie du processus : quand on code, il y en a forcément. Mais le plaisir de la surprise reste là. J'aime être dans ce déséquilibre créatif, dans cette zone où je ne sais pas encore ce qui va émerger. Peut-être que si j'avais plus de contraintes de temps, comme des dessinateurs de caractères plus « installés » dans le marché, j'aurais moins cette liberté. Mais pour l'instant, j'en profite.

LF — Oui, c'est ce que j'allais te demander aussi, c'est comment le temps joue sur vos formes ?

BD — J'ai remarqué un truc, en tout cas dans mon propre processus : tout gagne énormément en qualité quand je laisse reposer les choses longtemps, parfois très longtemps. Même sans parler de typographie, si j'écris un article, un essai ou une fiction, le fait d'écrire, puis de laisser reposer pendant cinq ou six mois, de passer à autre chose, et ensuite de rouvrir le texte, relance complètement le projet. D'un coup, il y a une nouvelle phase où tout avance bien, où des choses intéressantes se passent. C'est hyper agréable. Par exemple, *Le Michaud* a connu dix ans d'écart entre sa première version et celle finalisée par PlainForm. *Ready*, on a bien passé deux ans dessus. Et la typographie qu'on s'apprête à sortir existe depuis sept ans, depuis les débuts de *Bonjour Monde*. Ce temps long donne du recul, une forme de profondeur au projet que j'aime beaucoup. On tire souvent notre inspiration de domaines extérieurs au design, des romans, des textes scientifiques, de la physique, de la cosmologie... Et il arrive qu'un projet dormant depuis des années ressurgisse soudain parce qu'une lecture ou une idée vient tout à coup le réactiver. Ce lien inattendu, ce moment où quelque chose entre en résonance avec un travail ancien, c'est génial. Il y a une part de hasard là-dedans, évidemment : tomber sur un texte, une idée ou une image qui éclaire un projet qu'on avait oublié, qui lui redonne vie ou lui ouvre une nouvelle direction. Et c'est vrai que ce temps-là, cette

disponibilité au hasard et à la maturation, c'est plus difficile à avoir quand on travaille dans un cadre plus pressé, avec des commandes ou des deadlines strictes. Je vois des amis dessinateurs de caractères qui sont plus inscrits dans le marché de la typographie, et ils ont moins cette liberté-là, ce recul.

LF — Quand tu dis que ces éléments extérieurs, vous influencent, c'est formellement ou conceptuellement ou les deux ?

BD — Non, conceptuellement. Formellement, enfin, je réfléchis. Oui et non, je dis conceptuellement, oui et non. Si je prends le Michaud à la base, c'est vraiment issu des dessins d'Henri Michaud. *Le Ready*, c'est issu des formes de réaction-diffusion, il n'y avait pas forcément de grosses théories derrière. C'est juste qu'on a des phases d'inspiration formelle, mais on a aussi beaucoup de phases d'inspiration très théorique, très conceptuelle. Comme je dis, de toute façon, tous les projets qu'on sort, on a toujours envie qu'ils aient autre chose que de la forme dedans. Des fois, ça va être théorique, conceptuel, pas universitaire, mais dans cette direction-là. Comme il y a des fois où ça va être de la pure fiction, comme avec le *Jester*. Mais du coup, pour moi, ce côté-là de fiction, c'est de la conceptualisation de ce qui est en train de se passer aussi. Et peut-être que la conceptualisation, ce qu'on lit, nourrit aussi la pratique de manière plus large. Notre approche de la typographie dépasse le moment où l'on fait concrètement de la typo, ne serait-ce qu'avec PlainText, par exemple. On éditorialise une revue, on invite des gens, on écrit des articles pour la revue, mais on écrit aussi sur le boulot d'autres personnes. Parce qu'on n'a pas envie d'avoir une écriture qui est simplement une écriture descriptive, on n'a pas envie juste de dire la personne a fait ci, la personne a fait ça, après elle a fait ci, après ça, et basta. Nous, on a toujours envie d'écrire en conceptualisant ce qui est en train de se passer. Ça, on a besoin de le nourrir, parce que si tu ne le nourris pas, soit tu tournes en boucle sur deux références, soit tu tombes à court de nourriture de réflexion. Ce n'est pas de l'écriture purement documentaire, on va dire. Du coup, je dirais oui, c'est inspiration visuelle et conceptuelle. En général, l'aspiration visuelle va vraiment plutôt servir à commencer un projet, par contre, qui va le nourrir tout au fur et à mesure. Ça peut plutôt être une des références conceptuelles. Après, c'est notre manière à fonctionner aujourd'hui.

LF — Je ne sais pas comment ça se passe, mais c'est vrai que c'est marrant, parce que j'ai regardé juste un peu avant sur le site de PlainForm, vous avez pas mal d'images de références, il y a un poisson, il y a un gros champignon. J'ai un peu fait le

même travail pour une édition qui doit accompagner notre mémoire, où je mets à chaque fois en relation un caractère ou une expérimentation, et quelque chose de vivant qui, pour moi, formellement y ressemble, même s'il n'y a aucun rapport de base. Je voulais savoir est-ce que vous partiez vraiment de ces éléments un peu vivants qui n'ont rien à voir avec la création typographique, ou c'est après coup, que vous avez vu qu'en fait, inconsciemment, on a des formes dans notre environnement qui nous influencent ?

BD — C'est vrai que c'est un peu aussi ma collaboration avec Lucas. Il a ce côté-là où lui va être quand même plus axé autour de... Enfin, pas plus axé, mais il va plus faire ce travail que moi de mise en relation avec des images. Toutes les images de PlainForm, c'est Lucas qui les trouve, c'est lui qui s'en occupe, pas moi. Après, je pense qu'on ne peut pas... comment dire ? Par exemple, si tu prends les champignons, ceux que tu évoques, tu peux dire que le Ready, dans sa forme, fait un peu penser à une sorte de moisissure qui grandit, quelque chose comme ça. On pourrait, et c'est peut-être ce que fait le site d'une certaine manière, créer simplement un rapprochement graphique. On n'a pas vraiment écrit sur ce texte-là, mais on pourrait imaginer une analyse du Ready comme d'une typographie champignon. Et se demander : qu'est-ce que ça voudrait dire de faire de la typographie champignon ? Nous, il y a déjà cette idée de construction organique, mais on pourrait aller plus loin. Par exemple, si on lit d'autres choses sur les champignons, on découvre que ça parle aussi des spores, de leur dissémination. Alors on peut se demander : qu'est-ce que serait une typographie pensée sous l'angle des spores ? Ou encore : les champignons créent des réseaux souterrains, ils ne se développent que dans certaines conditions précises d'humidité ou d'environnement. Qu'est-ce que ces principes pourraient traduire, conceptuellement, en typographie ? Souvent, et je le sais pour Lucas aussi, quand il choisit des images, il y a d'abord un rapprochement formel. Mais dans un coin de notre tête, on se dit toujours : « Oui, mais conceptuellement, ça veut dire quelque chose aussi sur la typographie. » Et je trouve ça hyper chouette comme pratique, parce que ça permet de prendre du recul sur la typographie elle-même. Typiquement, on pourrait se dire : « Et si les ligatures fonctionnaient comme des spores de champignons, qu'est-ce que ce serait ? » Et en fait, des questions comme ça, on peut en créer une infinité. C'est sans fin. Là, on parle des champignons, mais on pourrait faire le même exercice avec n'importe quel sujet, dans n'importe quelle discipline.

LF — Selon toi, comment peut-on encore faire de la recherche en typographie à une époque où beaucoup pensent que tout a déjà été fait ? Tu penses qu'il reste encore des choses à explorer ou à questionner ?

BD — Cet été, j'étais à l'équivalent des Rencontres de Lure, mais en Autriche : le symposium de typographie. Pendant une conférence, quelqu'un a levé la main et a posé cette question : « Est-ce que toutes les questions n'ont pas déjà été posées en typographie ? Est-ce qu'il reste encore des choses auxquelles on doit répondre ? » Et ça, pour moi, c'est une question aberrante. Parce qu'en réalité, une question, ça se construit. Un problème, ça se formule. Tu poses toi-même les termes de ton problème, de ta question, et tu y réponds par la typographie, de manière très concrète. On n'est pas en train de faire du simple lettrage, qui n'aurait qu'une matérialité artistique. Et ça ouvre énormément de perspectives : on ne sait jamais ce qu'une idée peut devenir. Un jour, une étudiante fait un projet sur les ligatures et les spores de champignons ; ça reste un sujet de diplôme, et puis quelques années plus tard, quelqu'un va le reprendre, le réinterpréter, l'élargir. Qui sait quelles idées peuvent devenir hégémoniques ou avoir une influence inattendue ? On ne peut pas le savoir.

Le problème, c'est qu'aujourd'hui, des expérimentations comme ça, il y en a trop peu. Comparé à la production typographique globale, ça ne représente presque rien. C'est tué dans l'œuf, sans réelle existence dans le milieu de la typographie. Et donc, notre perspective avec la revue, avec Lucas, c'est vraiment de partir de ce constat. On pense qu'on ne sait pas encore de quoi la typographie est capable, et qu'on ne fait rien pour créer un terreau fertile à de nouvelles idées. Pour y remédier, il faut expérimenter, il faut écrire, il faut ouvrir les imaginaires typographiques. Par exemple, cette idée de ligature-spore, entre nous, on se comprend : tu écris aussi dans cette veine-là, donc tu vois où je veux en venir. Mais beaucoup de gens, avec une vision plus classique de la typographie, trouvent ça inutile, ou rigolo à faire quand on est étudiant, avant de « faire de la vraie typographie ». Nous, on postule l'inverse : si on parle de recherche en typographie, c'est ça, la recherche en typographie. Le reste, c'est l'application des traditions typographiques qu'on répète depuis deux siècles. Mais ce n'est pas comme ça qu'on ouvrira ce que la typographie pourrait devenir demain.

LF — C'est marrant, parce que c'est un peu ce que je voulais faire pour mon diplôme. Je suis arrivée avec l'idée de créer une typographie qui vit, dans le sens où, justement, on avait parlé des familles typographiques et je voulais que la mienne

soit pensée comme un cycle de vie. Une typographie qui naît, qui meurt, puis qui renaît. On m'a un peu prise, je ne dirais pas pour une folle, mais disons que cette idée surprenait. J'étais vraiment dans cette logique de m'inspirer d'un écosystème, de la manière dont les choses du vivant se construisent, pour imaginer ma propre typographie. J'ai mis du temps à convaincre mes tuteurs, ou du moins à leur faire comprendre ma démarche.

BD — Et c'est un peu déprimant. Avec Lucas, je dis ça même pas par rapport à ce que tu racontes, mais c'est une conversation qu'on a tout le temps avec Lucas. Tout le temps, nous, on est toujours un peu hyper excité par nos trucs ou de dire, regarde ce truc-là, trop intéressant ou quoi. Et souvent, c'est toujours un peu un soufflet qui redescend et nous, on peine à trouver des interlocuteurs avec qui on se dit, ok, on est sur la même longueur d'onde sur ce truc-là.

LF — Mais tu ne trouve pas qu'il y a un nouveau souffle justement dans la jeune génération ?

BD — Je suis, entre guillemets, rassuré de voir que parmi les étudiants, il y en a plusieurs, pas des millions, mais chaque année quelques-uns, qui m'écrivent pour me parler de leurs projets. Par exemple, une fois, au DSAA Typo, quelqu'un voulait faire une typographie autour du concept de rhizome chez Deleuze. Une autre fois, quelqu'un travaillait sur la question de l'improvisation en jazz, transposée dans un caractère typographique. Ce sont des questions très singulières, mais justement passionnantes. C'est pour ça que mon cheval de bataille, dans les années à venir, c'est d'arriver à clarifier à quoi tout ça sert. Parce que si on n'arrive pas à l'expliquer clairement, c'est inentendable pour beaucoup de gens. Certains prennent ça de haut, ou considèrent que c'est un travail qu'on peut faire pour un diplôme, mais qui ne vaudra plus rien après. Et ce n'est pas simple. Je suis vraiment content que tu aies réussi à convaincre tes tuteurs. Il faut avoir confiance dans cette démarche, parce qu'elle est totalement légitime. Pour moi, il y a même quelque chose d'assez anti-scientifique dans le fait de rejeter ce type de recherche, de dire « je ne vois pas à quoi ça sert ».

Il y a vraiment quelque chose qui me frappe : c'est de ne pas se rendre compte que l'écriture est une construction culturelle. On oublie qu'elle a existé selon une multitude de modalités, très différentes de celles qu'on connaît aujourd'hui, celles issues du latin classique et des modèles hérités de la Renaissance, qui, au fond, n'ont pas tellement bougé depuis le ^{xvi}e siècle. C'est un peu la même chose avec les standards de lecture en typographie :

on continue à reproduire des schémas établis depuis des siècles. Pourtant, si on regarde l'histoire de l'écriture, il y a eu énormément de rapports différents à elle. Certaines époques entretenaient un lien beaucoup plus magique avec l'écriture. Certains systèmes fonctionnaient sur d'autres logiques : il suffit de regarder les écritures mayas ou japonaises, les jeux qu'elles permettent, les structures qu'elles inventent. L'écriture existe donc sous de multiples formes, mais elle n'évolue jamais d'elle-même. Elle change parce que des gens, à un moment donné, décident de mettre en place de nouvelles pratiques.

LF — Mais comment elles naissent du coup ces formes «devenues évidentes» et qu'on considère aujourd'hui comme naturelles?

BD — Tu vois, l'italique, par exemple. L'italique, ce n'est pas tombé du ciel. On a tendance à le considérer comme un standard, mais à l'origine, c'est un geste, une invention située. Il y a d'abord eu Francesco Griffo et Alde Manuce qui l'ont dessinée. Mais eux, ils n'ont pas «inventé» l'italique : ils ont simplement proposé une écriture nouvelle, un dessin particulier qui, ensuite, a été repris comme standard. À l'époque, leur démarche ressemblait un peu à celle de Paul Renner pour le *Futura* : ils se demandaient à quoi pouvait ressembler une écriture contemporaine. Et puis, ce sont les usages qui ont fait le reste. Des éditeurs ont commencé à mettre côte à côte le romain et le gothique, ou le romain et cette nouvelle écriture italienne. Les pratiques se sont multipliées, et au bout d'un moment, l'italique est devenue un modèle admis. Mais si personne n'expérimente, si personne ne teste de nouvelles voies, la discipline s'épuise. Elle devient figée, morte, incapable d'évoluer.

LF — Comment on fait alors pour continuer de faire évoluer l'écriture aujourd'hui?

BD — Parfois, je me demande si ces gens-là, ceux qui rejettent les expérimentations typographiques, se posent seulement la question de ce que pourrait être la typographie dans 200 ou 300 ans. Parce que si on regarde 300 ans en arrière, elle ne ressemblait en rien à ce qu'elle est aujourd'hui. Au début, il n'y avait qu'un romain droit, ou un gothique. Et puis, petit à petit, des idées se sont combinées : on a inventé le gras, par exemple, pour mettre un mot en valeur, une idée toute simple, mais qui a profondément transformé la lecture. Chaque avancée vient de ce genre d'agrégat d'expérimentations, d'intuitions. C'est pour ça qu'il faut continuer à multiplier les expériences : on ne sait pas ce qui pourrait émerger demain. C'est une façon de contribuer à l'histoire de l'écriture, de participer à son mouvement vivant.

LF — Tu penses que cette résistance au changement freine la recherche typographique contemporaine ? Comment la création peut-elle contribuer à rouvrir ces imaginaires ?

BD — Mais pour ça, il faut déconstruire le rapport très conservateur qu'on entretient avec le texte. Il y a quelque chose de profondément réactionnaire dans cette idée que l'écriture ne doit pas bouger, comme dans le rejet de l'argot, ou de la réforme orthographique. Tout le monde, d'une manière ou d'une autre, juge les autres sur leur manière d'écrire. Et dès qu'on propose de modifier la langue ou sa forme, ça devient presque un sacrilège. Pourtant, les écrivains l'ont toujours fait. Les grands auteurs inventent des langues dans la langue. Alors pourquoi ne pourrait-on pas faire la même chose avec la forme de l'écriture ? C'est pour ça que ton projet me semble essentiel. Tu proposes une famille typographique qui fonctionne différemment, avec des ligatures qui ont leur propre logique. C'est une vraie recherche expérimentale, une manière de repenser comment la typographie peut évoluer. Là où beaucoup attendent simplement qu'une typo « ait l'air de quelque chose » des plantes, des pierres, des algues, toi, tu déplaces la création sur le terrain des idées, de la conceptualisation même de la lettre.

LF — Je reste quand même sur des références très contemporaines, même si je vais parfois piocher ailleurs. En fait, je fais beaucoup d'allers-retours. Par exemple, à un moment, je me suis mise à réfléchir à la manière dont fonctionnent les typographies variables. Quand j'ai compris que chaque version devait avoir exactement le même nombre de vecteurs et de formes, sinon la matrice se dérègle, ça m'a fait penser à des principes physiques. À partir de là, j'ai commencé à faire un parallèle avec la phrase de Lavoisier : rien ne se perd, tout se transforme. C'est un peu devenu un point de départ. Je me suis demandé si, avec le code et les outils génératifs, on ne se rapprochait pas, finalement, de la manière dont le vivant fonctionne.

Au début, j'avais un parti pris inverse : je pensais que la digitalisation nous éloignait du vivant. Mais en creusant, notamment en discutant avec des personnes dont la pratique est plus expérimentale, je me suis rendu compte que c'était presque l'inverse. On va chercher, dans la machine et dans le code, à répéter des mécanismes déjà présents dans la nature. On n'invente pas forcément de nouvelles formes, mais on rejoue des schémas qui existaient déjà, qu'on n'avait simplement jamais pensé à transposer graphiquement. Ce constat m'a beaucoup guidée par la suite. Du coup, j'intègre

parfois des références un peu scientifiques ou physiques, qui viennent s'intercaler entre deux analyses typographiques.

BD — Je ne me rends pas forcément compte de tout ce qui se fait, des travaux de Maurizot ou d'Andonara, par exemple. Mais c'est vrai que, comme je le disais, dans nos projets, on a souvent ce double rapport : à la fois des références un peu théoriques, presque universitaires, et en même temps cette volonté d'abstraire certains principes du vivant pour les transposer ailleurs. Par exemple, si on prend la phrase de Lavoisier, rien ne se perd, tout se transforme, je trouve que relire la typographie variable à travers ce prisme-là change complètement la manière de la percevoir. Ça lui donne une dimension plus organique, plus vivante. Et surtout, ça permet de sortir d'une vision purement technicienne, très d'ingénieur, où on dirait simplement : « il faut que le nombre de vecteurs soit le même, sinon ça bug ». Là, on ouvre la réflexion, on montre aussi à des gens qui ne sont pas du tout du milieu que la typographie, ce n'est pas un domaine déconnecté, c'est quelque chose qui peut dialoguer avec d'autres champs, d'autres façons de penser le vivant.

LF — Enfin, je trouve que ça rattache aussi nos pratiques à des choses plus conceptuelles. Et c'est aussi plus facile d'expliquer à des gens, par exemple, qui ne sont pas du tout de ce milieu, que c'est des choses aussi factuelles et on ne dessine pas juste des lettres comme ça.

BD — Et puis, de manière générale, il y a aussi la question d'arriver à intéresser les gens à l'écriture. J'ai l'impression que la typographie souffre encore beaucoup de cette idée d'un milieu fermé, presque gardé par les dessinateurs eux-mêmes. Il y a un côté gatekeeping, comme si c'était un domaine réservé aux initiés. Certains typographes aiment bien rester dans l'ombre, dire : « les gens ne savent pas que la typographie, c'est quelqu'un qui la fait, mais en fait, c'est moi ». Alors qu'au contraire, je pense qu'il y a tout à gagner à ce que chacun puisse se réapproprier un rapport à l'écriture. On a souvent une attitude un peu autoritaire, à juger ce qui est une « bonne » ou une « mauvaise » typo, à dire qu'il ne faut pas utiliser Comic Sans, qu'il faut respecter telle ou telle règle. Mais si tu racontes à quelqu'un : « j'ai créé une typographie champignon, qui pousse et fonctionne comme un organisme vivant », là, tout de suite, c'est excitant. Ça donne envie, ça crée un rapport de jeu avec la langue.

Pour moi, le vrai problème, ce n'est pas que les gens manquent de culture typographique, c'est qu'ils manquent d'un rapport joyeux à l'écriture. Il faut qu'on arrête de leur reprocher leur manière d'écrire ou de parler, et qu'on leur donne envie d'expérimenter,

d'essayer, de tester des choses. Des projets comme le tien participent à ça : ils rendent la typographie vivante, curieuse, accessible. J'espère sincèrement que tu continueras après ton diplôme et que tu pourras en vivre, bien sûr, mais surtout que tu garderas cette perspective-là, qui rend la création typographique beaucoup plus enthousiasmante.

LF — Je me suis aussi posé la question du contexte de crise environnementale. Parce que ça a un impact sur énormément de domaines, y compris l'édition, avec la crise du papier, la raréfaction des ressources, ou encore le passage de plus en plus massif vers le numérique. Tout ça influence forcément nos pratiques. Et je trouve que, pour l'instant, la typographie reste assez à l'écart de ces réflexions. Du coup, je me demande dans quelle mesure ce contexte, cette sorte de climat d'inquiétude, de transformation, se retranscrit dans les formes qu'on produit aujourd'hui. Dans les projets étudiants, par exemple, ou chez les jeunes designers qui sortent des écoles, je remarque souvent un retour vers des formes plus organiques, plus souples. J'y vois comme un souffle écologique, une envie de renouer avec le vivant. Et je me demande s'il n'y a pas là une piste à explorer, une autre manière de créer, moins tournée vers le rationalisme et la standardisation, et plus attentive à des formes sensibles, mouvantes, inspirées du vivant.

BD — Pour moi, ce que tu fais, c'est justement assumer une position d'auteur dans ta pratique de la typographie. Là où le modèle dominant reste celui du designer neutre — celui qui se met au service d'un client, d'une commande ou d'une fonction, en concevant des outils censés être transparents —, toi, tu t'autorises à injecter des questions plus larges, qui dépassent la typographie elle-même. Tu prends en compte le contexte du vivant, les bouleversements climatiques, la manière dont on habite le monde. Et forcément, ta pratique ne peut pas être décorrélée de ces réflexions : elles viennent nourrir tes formes, ta façon de concevoir les lettres. C'est quelque chose que je trouve très juste, et que nous faisons aussi, d'une certaine manière. On a un rapport d'artiste à la création, dans le sens où la typographie devient un support de réflexion, un espace pour penser. On utilise notre savoir-faire professionnel, mais au service d'un discours, d'un imaginaire, d'une mise en perspective. C'est aussi comme ça que les disciplines évoluent : quand elles se laissent traverser par des idées extérieures. C'est d'ailleurs ce que montre très bien un projet que j'aime beaucoup et dont je parle dans PlainText 1, le *Arlt* d'Alexandro Losasso, un dessinateur argentin. Il a conçu un caractère inspiré de l'écrivain Roberto Arlt, qui

écrivait sur les rapports de classe entre la bourgeoisie et le prolétariat en Amérique du Sud. Losasso s'est demandé comment traduire ces tensions sociales dans la typographie. Il a créé un caractère de labour classique, avec italique, petites capitales et ornements, puis une version appelée *Seven Locos*, qui utilise les mêmes algorithmes que le *Beowolf* de LettError, venant altérer les tracés. Les deux versions incarnent deux langages : l'un normé, celui de la bourgeoisie lettrée ; l'autre, plus instable, qui évoque l'argot, le patois, la voix populaire. C'est une invention typographique qui naît d'une question politique et culturelle, et je trouve ça passionnant. Ton projet, à sa manière, s'inscrit dans cette même logique. Il prend des enjeux contemporains, écologiques, vivants, sensibles, et les transpose dans la typographie. C'est exactement le type de démarche qu'on essaie de soutenir avec PlainText et PlainForm. On réfléchit d'ailleurs à de nouvelles manières de médiatiser ces recherches : j'aimerais créer une interface en ligne qui rassemble des projets de typographie expérimentale, pour qu'ils ne restent pas isolés sur des disques durs ou dans des mémoires d'école, mais qu'ils puissent se rencontrer, dialoguer.

C'est important de construire cette visibilité collective. Et pour le coup, je trouve ton approche vraiment intéressante. Ta note d'intention est claire, bien écrite, déjà très pensée dans sa manière d'abstraire la lettre. C'est un projet que j'ai hâte de voir se concrétiser, parce qu'il témoigne d'une manière nouvelle de faire de la typographie : une manière habitée, consciente, vivante. Et n'hésite pas si tu veux me montrer aussi des trucs en cours de route, des trucs plus de dessin, ou que tu te reposes d'autres questions par rapport à ce qu'on est en train de faire. Je garantis pas à 100%, mais si tu me redis, on peut en discuter. Et potentiellement, si jamais tu viens, on peut se voir à Fonts and Faces à Paris.

LF — Oui, je passerai aussi. Merci beaucoup pour cet échange et de participer à mon enquête, et pour la suite du projet !

Anne-Dauphine Borione

Entretien du 24 octobre 2025

à Paris

LF — Je vais te présenter rapidement ce que je fais. Ensuite, j'aurai quelques petites questions sur ton travail, si tu veux bien y répondre. Je suis en deuxième année de master à l'ES-AD d'Amiens, et en ce moment, j'écris mon mémoire sur la typographie expérimentale et son rapport au vivant. J'y fais des parallèles entre ma propre pratique et ce que je trouve intéressant aujourd'hui dans la typographie expérimentale. Contrairement à l'idée souvent répandue, que j'avais moi-même au départ, selon laquelle elle serait uniquement numérique ou ultra technologique, j'essaie de montrer qu'il existe en réalité des processus très organiques, même à l'intérieur de la machine. Les typographies s'y organisent parfois comme de véritables organismes vivants. Dans la continuité de ce travail, pour mon projet de diplôme, j'aimerais concevoir une typographie vivante, une fonte qui aurait un cycle de vie. Plutôt qu'un simple panel de graisses ou de largeurs, j'aimerais imaginer une famille qui traverse différentes phases : la naissance, la floraison, la dégradation, puis la mort de la lettre. J'en suis encore au tout début, mais c'est la direction que j'aimerais explorer.

Dans mon mémoire, je parle un peu de ton travail, notamment de tes processus de création. Sur Instagram, on voit que tu expérimentes avec beaucoup d'outils différents, et je trouve ça vraiment intrigant. Du coup, je me demandais comment tu fonctionnes concrètement dans ton processus de création typographique ?

ADB — Merci beaucoup de m'expliquer un peu ton processus aussi, parce que c'est trop bien. C'est super intéressant. Je vais répondre à tes questions juste après, mais je voulais juste te poser une question. Est-ce que tu penses à la variabilité pour ton projet ?

LF — Oui !! surtout pour la présentation de diplôme. J'aurais bien vu des choses qui sont mouvantes, etc. Projeté en grand, je ne sais pas encore, mais j'ai une petite idée dans ma tête assez cool.

ADB — C'est très bien, parce que le truc du cycle, je trouve que ça correspond vachement bien aussi pour les variables. Pour répondre à ta question, c'est une question très large.

LF — Oui, on peut resserrer. Pour commencer, comment définirais-tu ton approche expérimentale du design graphique et/ou de la typographie ?

ADB — Je ne sais pas, parce que j'ai plein de processus de création. J'ai plein de façons d'aborder la lettre. Et ce qui est intéressant pour moi, en type design, c'est la variété de façons d'aborder ça. Le fait que c'est quasiment infini. Pour moi, le côté vivant, ça se transcrit par la spontanéité. Par exemple, je vais prendre une chanson que j'écoute à un moment donné, coup de cœur sur la chanson, je me dis, qu'est-ce que cette chanson donnerait si c'était une lettre déjà, et si ensuite c'était un système qui s'inscrit dans un album, la chanson qui s'inscrit dans un album, la lettre qui s'inscrit dans une fonte, etc. Et pareil, si c'est un jeu vidéo, si c'est un personnage de jeu vidéo, si c'est une série, peu importe, un truc de pop culture, parce que c'est vraiment mon truc, mais ça pourrait être tout à fait autre chose. La spontanéité, c'est vraiment important pour moi. L'idée de, je pense à ça, j'ai envie d'en faire une fonte. Le fait aussi d'avoir un processus différent pour chaque, qui soit adapté à chaque inspiration que j'ai. Donc, je ne pourrais pas t'expliquer quel est mon processus de création. Il y a des trucs qui se retrouvent assez souvent dans mon style, j'ai envie de dire, même si j'hésite encore à dire que j'ai un style, mais de fait, j'ai quand même des trucs qui se retrouvent assez souvent. Par exemple, j'adore prendre une fonte pixel ou basée sur les composants et cacher des choses à l'intérieur d'un carré.

Donc, c'est un pixel, je dis toujours que c'est carré. Moi, je vais prendre ce pixel et je vais essayer de cacher le plus de trucs possibles à l'intérieur et avec la variabilité, faire exploser ça ou faire respirer ça, ce qui est vraiment intéressant pour toi aussi. Par exemple, le truc qui a un mouvement avant, après, en gros. Donc ça, je dirais que c'est un processus qui me ressemble pas mal. Je suis assez fan de la variabilité aussi. Je trouve qu'il y a quelque chose d'un point de vue conceptuel et narratif qui m'intéresse beaucoup. L'idée que tu puisses raconter quelque chose, non seulement avec les mots qu'écrit la fonte, mais avec la fonte elle-même, avec la fin des lettres et la mouvance des lettres. C'est absolument fascinant. C'est marrant parce que quand tu dis vivant et processus de création, personnellement, j'ai tendance à croire que c'est, par exemple, quelque chose qu'on dessine vraiment à la main, quelque chose qui est conceptualisé à l'écrit à la main, par la calligraphie, par quoi que ce soit. Et pour moi, je dirais que c'est pas vraiment le cas. Je prends plus l'ordinateur comme un carnet de recherche. C'est-à-dire que ça fait partie de mon processus aussi.

C'est exactement ce que je te disais, je prends une chanson, je dessine des trucs en écoutant la chanson, c'est ce qui arrive le plus souvent. Ou je joue à un jeu vidéo, tout d'un coup je m'arrête, je vais au jeu vidéo, et après je vais dessiner sur glyphes, des trucs random. C'est ça qui est vivant aussi, je pense. Quand j'ai un truc en tête, je ne l'ai pas dans les pieds. Je vais vraiment y aller tout de suite. Je ne peux pas supporter l'idée qu'une idée de fonte me reste dans la tête. Il faut que je la dessine absolument tout de suite. Et parfois aussi, je n'ai pas d'idée. Je sais juste que j'ai envie de dessiner une fonte, ou des lettres même. Et du coup, je vais juste prendre Glyphs et dessiner. Parfois, je le fais à l'iPad aussi. Mais le plus souvent, c'est directement sur Glyph. Très très très souvent, je commence juste par une fonte pixel. Et que je viens juste défoncer les pixels, et je viens appliquer des scripts qui me permettent de tout défoncer de façon random et tout, mais voilà. Du point de vue général, c'est ça. Mais je ne sais pas si tu as des questions plus particulières.

LF — Du coup, tu utilises pas mal le code aussi, c'est ça que je me demandais.

ADB — Ouais, par contre, je vais être extrêmement honnête. Je suis un peu une fraude. C'est-à-dire qu'on m'a pris un tout petit peu à coder quand j'étais à TypeMedia. Mais en fait, je n'ai pas le temps et j'ai trop d'idées. Et du coup, malheureusement, j'utilise pas mal l'intelligence artificielle. Uniquement pour les scripts. J'essaye de faire très très attention à ne jamais utiliser l'IA pour la création. Par contre, vraiment, je me force. Il faut déjà que j'ai une idée en tête. Et après, je n'ai pas le temps de la faire. Souvent, c'est très très très très complexe ce que je veux faire. Et du coup, je lui demande juste d'écrire le script pour moi. Mais je ne suis pas à l'aise avec cette approche de ma pratique. J'aimerais pouvoir m'en passer. C'est juste que j'ai besoin de sous. Et parfois, j'aurai aimé apprendre le code pendant deux mois, mais c'est compliqué. Donc oui pour conclure, j'utilise pas mal le code.

LF — Donc quand tu utilises le code, tu sais la modification que tu veux lui implanter. Parce que tu ne fais pas une expérimentation avec le code à ce moment-là? Ou si quand même?

ADB — Ecoute, ça dépend en vrai. En général, ce que je veux faire avec le code, c'est souvent la même chose. J'ai écrit des scripts dont je me sers très souvent, comme des scripts de randomisation. Par exemple, j'ai encore une fois une font pixel. Je prends le pixel et avec un script, je le fais tourner de façon random sur un axe. Je le fais bouger avec un setting particulier autour de son origine. Je lui fais faire plein de trucs. Mais ce qui est intéressant, c'est que là où vient

l'expérimentation, c'est que j'essaie de garder des paramètres un peu bougeables. Que ce ne soit pas fixe et que ce n'est pas toujours la même chose quand je clique. Vraiment, le côté random, c'est ultra important pour moi. Je suis super fan de Donjons et Dragons, de tout ce qui est vraiment jeu de rôle. Il y a le côté random qui est très présent, le côté chance. J'essaie d'apporter un peu de ça dans mon travail aussi. Je pense qu'il y a plusieurs niveaux d'expérimentation. La forme des lettres, dans le cas d'une font pixel, mais ce n'est pas forcément que pour les font pixels, les modules qui la composent. Tu as aussi la forme des modules et tu as les scripts qui peuvent modifier les modules et les bouger, etc. Et ça, ça peut être soit random, soit prédéfini. C'est ça qui fait la richesse du dessin de caractère aussi.

LF — Comment tu fais pour ne jamais être à court d'idées ?

ADB — Je pense qu'en fait, je n'ai pas le choix. Il y a trop de trucs qui sont disponibles. C'est trop bien. On a tout à portée de main et il y a vraiment de quoi expérimenter à mort. Je dirais qu'une expérimentation peut se faire à plein de niveaux, même au dernier niveau. Le script qui vient bouger les pixels, dans une font pixels, tu peux vraiment mettre des paramètres ultra extrêmes et ça va te donner des trucs ultra extrêmes. Ou au contraire, être très calme et ça va être super intéressant aussi.

LF — Tu dirais donc que l'accident, l'erreur, ou l'imprévu, joue un grand rôle dans ton processus créatif ?

ADB — De fou. Je ne sais pas si j'ai un exemple précis à te donner, mais j'ai plusieurs fontes qui sont partie de ça. Moi, j'aime bien appeler ça la bêtise de Cambrai. Le truc qui n'était pas censé arriver et qui finalement est super intéressant. Je pense que c'est vraiment assumer ça et se dire que c'est trop cool, donc pourquoi ne pas le garder. C'est un truc qui m'intéresse aussi. Je ne suis pas du genre à me dire non, c'est pas ça, c'est pas ça, c'est pas ça. Non, c'est une erreur, je n'ai pas envie de montrer les erreurs. Au contraire, j'aime bien, j'ai plusieurs postes qui montrent ça sur Instagram et même j'essaie d'être assez franche et honnête avec ça. L'erreur, l'accident, c'est aussi important pour moi que le truc ultra léché, ultra défini. Ce n'est pas donné, ce n'est pas pour tout le monde, il y a des gens qui ne sont pas du tout fans de cette approche. Mais pour moi, c'est vraiment important parce que j'ai tendance à croire que vraiment mon taf, c'est ma vie et ma vie, c'est mon taf. Et du coup, si je ne suis pas honnête du point de vue des accidents et des erreurs sur mon taf, je ne le suis pas dans la vraie vie et ce n'est pas un truc qui me plaît.

LF — Et du coup, j'avais une question aussi parce que tu as fait TypeMedia, donc tu as quand même une formation

typographique poussée. Tu faisais quand même de la typo plus traditionnelle. Je me demandais si tu as toujours eu cette envie d'expérimenter des choses plus bizarres à côté ou si c'est quelque chose aussi qui est né un peu en contre courant de ce que tu faisais là-bas. Est-ce que tu avais une envie d'exprimer ce que tu ne pouvais pas exprimer à travers une typo plus formelle ?

ADB — Écoute, c'est une bonne question. En fait, je faisais de la typo longtemps avant TypeMedia. J'ai commencé en 2015, mais je faisais des trucs vraiment académiques, du sens où c'était des exercices, tu vois. Je prenais cinq fonts, j'essayais de les mixer ensemble et voir ce que ça donnait ou des trucs comme ça. Mais très, très, très vite, vraiment très, très, très vite, j'ai commencé à expérimenter, notamment les fonds de pixels. J'en reparle parce que c'est vraiment un truc qui me fascine.

Et c'est ça qui a tout déclenché pour moi, parce que j'ai vu les tutoriels sur Glyphs de comment faire une font de pixels. Et les exemples qu'ils donnent, c'est un carré ou un rond. J'étais là, Ok, cool. Mais si ce pixel n'est ni un carré, ni un rond, mais que c'est une forme bizarre, ou c'est une feuille, ou c'est une bouteille de coca, j'en sais rien. Qu'est-ce qu'il se passe ? Si jamais tu viens appliquer les effets qu'il te disent, qu'est-ce qu'il se passe ? Si tu veux changer les paramètres des effets, qu'est-ce qu'il se passe ? C'est une curiosité que j'ai vraiment en moi. Je pense que je l'aurais dans tout, peu importe ce que je fais, je pourrais être secrétaire, je pense que je l'aurais quand même. Je trouverais un moyen d'avoir cette curiosité, cette créativité. Et je pense que je l'ai toujours eu. A TypeMedia, de base, je voulais pas du tout faire une font de texte. Je voulais faire un truc ultra display, ultra expérimental. Et c'est mes professeurs qui m'ont dit, ouais, mais en fait, si tu fais ça, tu vas faire un truc que tu connais déjà, tu vas faire un truc que tu maîtrises déjà.

Je suis profondément reconnaissante qu'ils m'aient dit ça, parce que si j'avais fait ça, j'aurais rien appris, je me serais fait chier, ça aurait été l'enfer. Alors que justement, en prenant le contre-coup, parce que personne ne s'attendait à cette fonte de texte, c'est là où j'ai mis le plus de créativité, d'inventivité, j'ai dû vraiment chercher les solutions, j'ai appris comme une folle, je me suis éclatée. Du coup, j'ai envie de te dire, pour moi, le plus important, c'est d'avoir fait d'argent à TypeMedia, tu vois. C'était une expérience. Je voulais voir ce que ça faisait de faire une font de texte. Et c'est plus un état d'esprit et une mentalité. C'est une font old school, genre qui ressemble vraiment à une fonte de texte, j'espère. Mais c'est plus une question

de la mentalité, de l'approche que j'ai eue. Je pense que c'était le plus expérimental que je pouvais faire. J'avais testé d'autres choses. J'avais testé une font avec des morceaux de papier que j'avais après fait variable. J'avais testé d'autres trucs. J'avais testé des styles display qui étaient assez balaises en expérimental aussi. Mais je pense que vraiment, j'avais une soif d'apprendre tellement intense à Type Media et je pense que c'est vraiment le truc que j'aurais dû faire et je suis contente d'avoir fait.

LF — Je reviens un peu sur tes expérimentations autour des font pixels. Ce que je me demande, c'est comment tu fais pour ne pas tourner en rond. Parce que souvent, quand on commence à expérimenter, on retombe sur des formes assez attendues, on sent tout de suite que c'est la machine qui les a produites. Alors que dans ton travail, il y a toujours quelque chose en plus, une intention particulière, un décalage, une surprise. Je me demande comment tu arrives à t'éloigner de cette standardisation des formes générées par l'outil, à trouver des chemins qui sortent un peu du cadre. Parce qu'à chaque fois, dans tes expérimentations ou tes fontes, il y a une vraie diversité, une singularité. Et je me demande comment tu fais pour entretenir ça, là où, moi parfois, quand j'expérimente, j'ai parfois l'impression de retomber toujours sur les mêmes formes, avec les mêmes outils.

ADB — Déjà, merci. C'est un compliment. J'allais te dire, ma première réponse, c'est que c'est super dur. Je ne sais pas si ça paraissait ou pas, mais c'est ultra dur de ne pas tomber sur les mêmes formes et de toujours devoir se réinventer. C'est un truc que je trouve intéressant. Je pourrais très bien me contenter de faire toujours les mêmes formes. Mais je serais sûrement très malheureuse.

LF — Tu m'as dit tout à l'heure que tu as des inspirations extérieures. Comme des feuilles, il y a des choses que tu prends dans les jeux vidéo.

ADB — Absolument, mais je dirais que les formes organiques sont moins souvent ce que j'utilise. En fait, ce que j'aime bien faire, c'est quand j'ai la base de ma font, que j'ai les letterforms, que je me dis qu'est-ce que j'en fais, qu'est-ce que je peux trouver comme truc intéressant ? J'ai la base, j'ai ma grille, j'ai mes pixels, comment je fais pour être intéressante ? Souvent, vraiment, je tourne mon cerveau off et je commence à dessiner des trucs et je vois ce que ça donne, et si c'est cool, trop bien, si c'est pas cool, je continue. Souvent aussi, je prends les formes de lettres et soit je les décompose, soit je les merge, j'applique des trucs, du Pathfinder, je les colle sur Illustrator

et là, je peux faire un milliard d'effets. Pour le coup, c'est de l'expérimentation avec un gant. J'ai un style qui se voit un peu, j'utilise souvent le truc simplifié ou lissé, etc., qu'on retrouve assez souvent dans mon travail. Et après, je reprends ces formes et je les recolle dans Glyph. Récemment par exemple, j'ai créé un script qui est assez intéressant et que je pense peut avoir un super potentiel. L'idée c'est de prendre une forme donnée, que tu appelles genre une graine, ça peut être n'importe quoi, c'est juste une forme, tu vois. Le script prend cette graine et il génère avec des paramètres que tu peux choisir, un certain nombre d'autres formes basées sur cette première graine qui sont random, vraiment des formes random.



Voilà. Je lui ai donné une forme et l'exemple que je t'ai montré, c'est vraiment tarme, tu vois, il ne se passe pas grand-chose mais si je te montre ça où j'ai mis des paramètres plus extrêmes, ça me donne des formes beaucoup plus éclatées et beaucoup plus complexes. Donc, c'est une façon que j'ai d'aborder le réinventement, j'ai envie de dire. C'est que j'essaie toujours d'aller plus loin, de me dire comment je peux générer des trucs d'une façon qui soit intéressante, pas juste la génération de formes. Et toujours garder le contrôle sur les paramètres, c'est important pour moi. Je passe pas souvent à la main, même si c'est pas vraiment intentionnel et c'est intéressant comme

résultat, souvent. Mais ouais, l'idée, c'est de prendre aussi des outils qui sont pas parfaits pour le type design, c'est un truc que j'adore faire. J'ai vu des gens qui, par exemple, faisaient des fonts en faisant pousser des trucs dans le jeu vidéo *Stardew Valley*. J'ai trouvé ça incroyable, tu vois. Elle a planté des trucs et en grandissant, ça fait des formes de lettres. C'est exactement le genre d'approche que je peux avoir. Tu prends un outil qui n'a rien à voir avec le type design et tu trouves un moyen d'appliquer des lettres. Moi, je suis vraiment partisane de l'idée que tu peux faire du type à partir de vraiment tout. Tout est un outil pour le type design. N'importe quoi. Je prends une photo de mousse que j'ai devant mes yeux, je vais trouver des trucs dans le rideau derrière toi qui va me rappeler des lettres. N'importe quoi. Je pense que c'est juste une question d'ouverture d'esprit et d'habitude aussi. Ça me facilite la vie de penser comme ça aussi.

LF — Moi aussi, j'avais travaillé un peu sur un projet comme ça une fois. J'avais travaillé sur les Hortillonnages, qui est un grand, grand parc de maraîchage à Amiens. Je travaillais sur la réduction de ces zones d'eau à cause de l'urbanisation de la ville. J'ai travaillé à partir des cartes, et je suis allée chercher des lettres dans tous les petits canaux. J'ai fait comme ça, uniquement avec des formes que j'ai trouvées dans l'eau. C'était assez marrant à faire. Chaque forme marquait la mémoire



d'un lieu précis. Chaque lettre a sa coordonnée GPS. On peut donc toujours aller se balader sur la lettre. C'était marrant.

ADB — C'est trop bien. J'adore les fonts qui ont une histoire comme ça. J'ai tendance à voir chaque font comme un personnage. J'aime beaucoup ce genre de trucs. C'est trop cool.

LF — Est-ce que ça t'arrive de faire des fonts en collaboration aussi ? Au lieu d'être en collaboration avec une machine, ça t'arrive d'être avec un autre humain aussi ?

ADB — Le call que j'ai eu juste avant, c'était quelqu'un qui me demandait une collaboration et je discutais avec lui de ça justement. Je le fais très rarement. Je l'ai déjà fait mais à l'école. Dans mon propre travail, c'est super rare. Déjà parce que je suis vraiment une control freak. J'ai besoin d'avoir la main mise sur absolument tout parce que j'ai une vision ultra claire de ce que je veux faire en général. Mais dans l'idée, je ne suis absolument pas contre. C'est juste que dans les faits, souvent j'ai aussi plein de travail sur mes propres fonts. J'ai plus de 100 fontes en cours. J'ai souvent beaucoup de trucs à régler dans mon propre dossier. Je dirais que ce n'est pas ce qui caractérise ma pratique de faire des fonds en collaboration, mais je ne suis pas contre du tout. Et les rares fois où j'ai essayé, ça s'est bien passé. J'aime bien être membre d'une équipe et tout, donc pour moi, ça passe assez bien.

LF — J'avais une question sur la lisibilité. Moi, souvent, quand je fais des trucs un peu bizarres et que j'en parle à des gens qui ne sont pas du tout dans ce milieu-là, ils me disent mais c'est marrant, les graphistes, vous aimez toujours faire des trucs qu'on ne peut pas lire. Des trucs qu'on a du mal à lire. J'ai eu pas mal de discussions et ils ne comprenaient vraiment pas d'où venait cette envie un peu bizarre. Et j'avoue que je ne sais pas quoi leur répondre, moi, quand on me pose cette question. Et du coup, je me demandais si tu avais une réponse à ce pourquoi on aime faire des forme parfois illisibles ?

ADB — J'ai une réponse qui peut t'aider, mais on peut en discuter. Pour moi, explorer les lisibilités, ça me permet de mieux comprendre ce qui rend quelque chose lisible. Et donc, plus je vais aller dans l'extrême de la lisibilité, plus je vais me dire, oh non, là, c'est vraiment la limite. Là, ça devient illisible. Avant, c'était lisible. Et moi, ce qui m'intéresse, c'est vraiment cette limite, la très fine ligne entre les deux. Plus je travaille dans la typographie, plus je commence à palper à quoi elle ressemble, cette ligne. Mais du coup, je peux mieux jouer avec l'un comme l'autre. Dans mon travail, il y a des fonts comme *Dargon*, il y a des fonts comme *Culver*, qui est

aussi une masterchef sans sérif. Il y a aussi des fonts comme *Lithops*, qui pour moi est plutôt lisible, mais il y a des gens qui l'ont trouvé illisible, c'est juste qu'elle est complexe. Il y a aussi des trucs complètement tarés, genre j'ai fait une font à la limite de l'asémique, tu vois. Mais je pense que tout ça, ça vient d'un amour vraiment de la lisibilité, du texte et de l'écriture et de la communication à l'état pur. Il y a deux approches, je dirais. Un, il y a cette question vraiment de la ligne entre lisibilité et illisibilité. Et deux, il y a la question de la communication. Est-ce que tu as besoin qu'un truc soit lisible pour communiquer quelque chose? Question ouverte.



On peut en discuter si tu veux, ou tu peux en discuter toute seule. Mais je pense que ça dépend. Si je prends un défibrillateur dans la rue et que c'est écrit en *Lithops* je ne suis pas sûre que la personne suive. Mais si je prends un défibrillateur et que c'est écrit dans une font hyper lisible, dans ce cas-là, effectivement, c'est ultra important. Mais si je veux dire un texte poétique sur la nature humaine, est-ce que j'ai besoin que ça soit dans une font ultra lisible ou est-ce qu'au contraire, je peux être un petit peu plus lâche sur la lisibilité? Et aussi, pour moi, ce que j'aime un petit peu, c'est qu'il y a un besoin. Les gens me disent toujours pourquoi il y a besoin de plus de fonts? Moi, je dis que pour chaque nuance de subtilité, de trucs que tu peux dire, pour chaque infime nuance qu'il existe dans les langues humaines, il y aurait besoin d'une font pour exprimer exactement cette nuance. Entre écrire je t'aime en *Helvetica* ou en *Arial*, ça ne

va pas dire la même chose. Mais en gros, je pense que vraiment, il y a toujours un besoin. Enfin, ça peut être justifié, pour répondre à ta question originale, par le fait de vouloir explorer mieux la lisibilité.

LF — C'est vrai, c'est super intéressant, j'ai jamais pensé comme ça.

ADB — Et après, si tu veux en rediscuter, moi, c'est une question qui me fascine aussi.

LF — C'est vrai qu'on est toujours un peu attirés par les mêmes choses. Je pense que, personnellement, ça vient aussi du fait que je n'ai pas eu de formation typographique très poussée. J'ai fait un peu de calligraphie, bien sûr, mais je n'ai pas ce bagage qui permet de dire : « Ah, là, la goutte du a, son délié, sa tension, c'est vraiment intéressant. » J'ai cette sensibilité visuelle, oui, mais pas la culture ou l'enseignement typographique traditionnel derrière. Et je crois que c'est aussi pour ça que je me tourne vers quelque chose de plus expérimental : ça me permet de contourner ce cadre, de passer un peu entre les lignes. Même si certains professeurs ou professionnels ne comprennent pas toujours cette approche, je trouve que l'expérimentation ouvre un espace de liberté. Elle permet de parler de typographie autrement, sans avoir à se justifier ou à se plier aux critères de légitimité habituels.

ADB — Je crois que je peux répondre à deux choses, sur ce que tu viens de dire. Déjà, je suis d'accord avec toi, je pense qu'en fait, je le regrette, mais la typo, c'est encore un milieu vraiment ultra élitiste et parfois un peu considéré comme étant un truc à saint par les gens qui y sont vraiment dedans en mode profond, par certains grands noms, etc. Ce que je regrette, c'est que certaines personnes n'ont pas la sensibilité ou l'ouverture d'esprit pour comprendre qu'il y a plus de choses que juste vraiment l'académisme ou les capitales romaines. Mais je voulais te parler d'une anecdote aussi qu'on a eue à Type Media. En fait, on a eu un cours par notre prof, Peter Bielak, qui s'appelait « Qu'est-ce que la beauté en typographie ? » Il nous a demandé, pour la semaine suivante, d'apporter la font la plus laide qu'on ait jamais vue, la fonte la plus cheum possible. Et donc, je suis arrivée avec *Bleeding Cowboys*, une font vraiment que je trouve super moche. Il y a des gens qui ont apporté des fonts tout à fait normales, mais qui, eux, trouvaient des subtilités absolument immondes. Il y a quelqu'un qui a apporté *Apoc* de Blaze, par exemple, etc. Et il y a une meuf qui s'appelle Nina de ma classe, qui est arrivée avec une copie d'*Helvetica*, qui était normal, mais elle a dit « moi, ce que je trouve laid là-dedans, c'est vraiment le fait que ça a été fait

genre sans aucun « care » ». Ça a été fait genre en mode sloppy, c'est mal dessiné, la personne n'en avait rien à foutre. Et pour moi, ça a tout de suite fonctionné, parce que la beauté ou la lisibilité, pour quelqu'un qui n'est pas forcément à l'aise avec ce qu'est la typographie comme peut l'être un professionnel, n'ont finalement pas tant d'importance.

Vraiment, c'est pas la lisibilité qui importe, c'est pas la beauté, c'est vraiment, pour moi et pour, je pense, beaucoup de gens dans le milieu, c'est vraiment à quel point tu fais attention à ce que tu fais, à quel point tu y mets de toi et tu essaies de faire de ton mieux. C'est ça qui rend quelque chose de beau, une fonte qui esthétiquement fonctionne. Il y a plusieurs de mes fontes que je trouve esthétiquement vraiment pas belles, mais qui sont faites avec beaucoup d'attention, et qui ont un concept, ou même pas forcément, d'ailleurs. Mais une fonte faite avec détermination sera toujours plus intéressante pour moi qu'une copie d'*Helvetica* ou une copie de *Garamond*, faite de manière un peu trash, juste pour l'argent. Peut-être que c'est aussi une manière d'entamer une discussion dans ton esprit, je ne sais pas.

LF — Et est-ce qu'au contraire, tu peux me parler d'une fonte, même une petite expérimentation, d'un truc que t'as trop adoré faire ?

ADB — Un projet que j'ai vraiment adoré faire ? C'est encore le cas aujourd'hui, mais Lithops reste pour moi la fonte la plus folle que j'aie jamais réalisée. Elle était extrêmement complexe à dessiner. J'ai tout essayé pour la recréer, c'était très difficile. J'ai parfois refait la même lettre une vingtaine de fois avant de trouver la bonne solution. J'en suis extrêmement fière, parce qu'elle est en open source, ce que je trouve très cool, et qu'elle est publiée sur Velvetyne, ce que je trouve encore plus cool. Mais surtout, parce que cette font venait vraiment de moi. C'est la première qui n'était pas un exercice de contraste ou de technique. J'avais simplement envie de dessiner, de créer des lettres folles, de voir jusqu'où je pouvais aller dans la complexité, et je l'ai fait. Et ça, je trouve ça encore très cool. Sinon, il y a aussi *Dargon*, ce qui n'est pas forcément la réponse à laquelle on s'attend, parce que ce n'est pas du tout une fonte expérimentale, mais elle est vraiment étrange. J'adore la dessiner, je m'amuse énormément, et je trouve ça très intéressant. Franchement, j'ai tellement d'exemples que je pourrais te donner, mais ils ne me viennent pas tous en tête. En réalité, c'est ce que j'aime le plus au monde : faire des lettres. Si je ne faisais pas de typographie, je serais très malheureuse. Tant que j'ai la possibilité de créer des lettres, je suis heureuse. Il y a très peu de choses que je considère vraiment ratées.

LF — Tu as déjà évoqué ton rapport au libre, mais j'aimerais que tu m'en parles un peu plus. Est-ce que tu as déjà repris des créations pour les modifier à ton tour? Ou, à l'inverse, est-ce que tu as déjà vu d'autres personnes s'approprier ton travail librement, et t'être dit : « Ah oui, ils ont fait ça avec ce que j'ai créé, je n'y aurais pas pensé » ?

ADB — Exactement, les deux me sont arrivés. En plus de mes propres fontes, il y a par exemple Max Lillo qui a repris ma fonte *Nudles*, je ne sais pas si tu la vois, et qui a créé des ligatures inclusives à partir d'elle. Elle va bientôt être publiée sur Bye Bye Binary, et j'en étais vraiment très heureuse. Ça m'a beaucoup touchée, d'autant plus que j'essaie moi-même de travailler sur des ligatures inclusives pour une de mes fontes, et c'est un exercice que je trouve très difficile. C'est d'ailleurs la seule fois, je crois, où quelqu'un a vraiment retravaillé mes lettres. Même si *Lithops* est en open source, elle est trop complexe pour que quelqu'un s'amuse à la modifier.



Par contre, quelqu'un s'en est servi pour faire une icône de tête de mort sur la couverture d'un livre, et j'étais ravie qu'ils y soient allés aussi fort. Dans l'autre sens, il m'est aussi arrivé de reprendre des fontes libres. Deux fois, d'ailleurs. Une fois, j'ai choisi exprès une fonte très simple, un peu bateau, trouvée sur Dafont, et je me suis dit : je vais la défoncer. C'est ce que j'ai fait avec ma fonte *Yelp*, celle qui s'écrit verticalement, avec cette sorte de trame. Elle vient en fait d'une fonte open source qui s'appelait Pickstyle, que j'ai forkée et complètement transformée. C'est une de mes préférées, parce que c'est sans doute la plus conceptuelle, la plus artistique. Elle n'a aucune vocation fonctionnelle ou lisible ; c'est juste un projet d'expression, une expérimentation libre, et j'adore ça. J'aimerais la finir et la publier en open source, d'abord parce qu'elle vient elle-même d'une fonte libre, mais aussi parce que j'ai envie de voir comment les gens vont se l'approprier, comment ils comprendront sa fabrication. Ce partage du processus m'intéresse énormément. On le voit de plus en plus sur les réseaux : montrer comment on construit une lettre, d'où vient une idée, les détours, les erreurs... C'est précieux. En tant que prof, j'y tiens aussi beaucoup : pour moi, c'est plus une transmission qu'un enseignement. Je ne vois aucun intérêt à gatekeeper la typographie. On est tous là parce qu'on l'aime, alors autant partager. Comme dans Ratatouille, tout le monde peut cuisiner ; tout le monde peut faire de la typo. Et c'est ça que je trouve beau : tu peux donner le même processus à dix ou mille personnes, elles n'auront jamais le même résultat. Chacun a sa sensibilité, sa manière de faire. Autant s'amuser, expérimenter, et montrer comment on crée.

LF — Je suis totalement d'accord. Je crois qu'on a un peu fini, enfin, tout ce que je voulais te demander.

ADB — De toute façon, tu sais que si t'as d'autres questions, je suis H24 sur Instagram, t'as mon mail aussi, franchement, aucun problème. Si tu veux qu'on se refasse une visio, si t'as d'autres questions. Moi, je suis archi curieuse de voir ce que tu vas donner, je vais suivre avec attention. Si tu as des problèmes techniques, conceptuels, tout ce que tu veux, au contraire, je serai ravie de pouvoir participer si je peux, avec grand plaisir. Et ouais, franchement, je me suis éclatée, là, c'était trop bien. J'adore parler de typo, donc merci beaucoup. Je pense que ça sera assez buzy, Fonts and Faces. Si je te vois, je te viendrai te dire bonjour, si tu me vois aussi, n'hésite pas. Franchement, ça va être trop bien, le line-up est incroyable.

LF — Merci beaucoup d'avoir répondu ! Merci à toi. On se voit à la fin de Fonts and de Faces.

Ivan Murit

Entretien du 27 octobre 2025 à Chaville

IM — De base, je n'ai pas un gros attrait pour la typographie, mais j'ai quand même fait un logiciel, enfin, j'ai eu une idée de logiciel de typographie : *LivingPath*. Le travail avec le Gothic Lab que j'avais fait avec Production Type, c'était un premier pas.

LF — Oui, c'est vrai que je comprends un peu.

IM — C'était un peu les prémices, et j'avais déjà eu cette envie. En fait, j'ai simplement apporté ma vision de dessiner des formes typographique. Je ne suis pas vraiment issu de ce champ, même si aujourd'hui, j'en fais partie un peu malgré moi. C'est arrivé un peu par hasard.

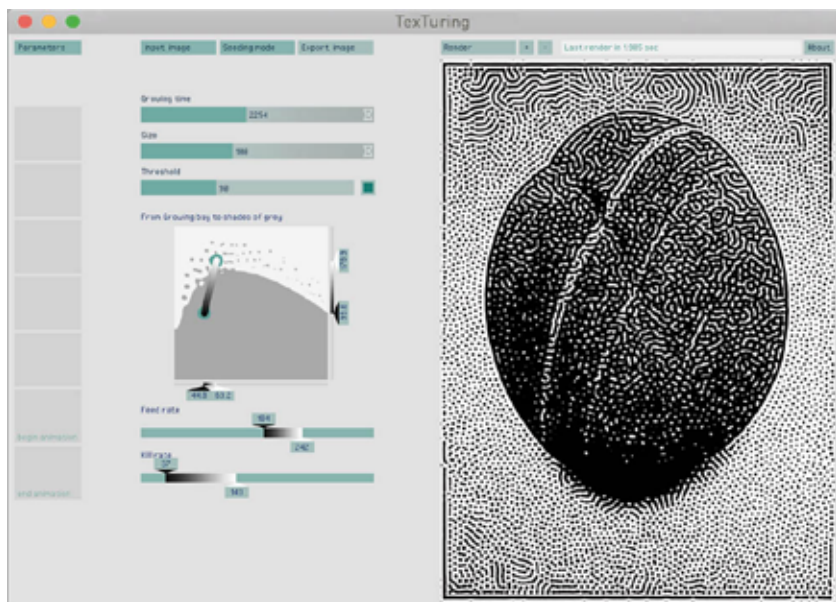
LF — En fait, c'est ça que je trouvais intéressant, le fait que ça génère des nouvelles variantes de formes plutôt que de dessiner des nouvelles formes.

IM — En fait, la jonction elle se fait là, je ne les dessine pas, je les code. Elle se fait pour moi entre dessiner et générer. C'est deux manières différentes de créer des formes. Et là, par rapport au vivant, un mot que j'aime beaucoup utiliser, c'est la morphogénèse. Tu vois ce que c'est la morphogénèse? C'est que les formes émergent de leur matrice. Quand je fais de la typographie, je code la matrice qui va générer la forme. Et oui, ça peut aussi être intéressant, dans toute l'inspiration du vivant dans le design, d'y intégrer la question de la création de formes nouvelles, de penser en termes de morphogénèse, c'est-à-dire de réfléchir à la manière dont la forme peut se créer elle-même.

LF — Mais cette forme, elle vit en fait. C'est ça que je trouve aussi intéressant, c'est qu'elle n'est pas figée. J'ai l'impression qu'elle est vue un peu comme en perpétuelle évolution.

IM — Oui, c'est ça. Et puis là, ça rejoint aussi toute la notion de l'open source. *LivingPath*, c'est aussi pour mettre, ce qui n'était pas du tout le cas avec le Gothic Lab, en avant le côté vivant des licences libres.

Le fait que ça laisse les formes libres, je l'ai beaucoup évoqué dans ma communication. Je me suis dit : mais attendez, si des typographes tombent là-dessus? Dire qu'en fait, certaines formes ont été pensées libres dès le départ, et qu'elles ont donc un potentiel fou et inattendu. Parce qu'ensuite, je fais *LivingPath*, d'autres personnes font d'autres projets, et on peut modifier les typographies très facilement.



LF — D'où ça t'es venu un peu cette idée de faire *LivingPath*?
Si tu n'as pas un gros attrait avec la typographie de base?

IM — Alors, je peux même partir du début, avec *Texturing*, qui est mon premier logiciel, qui est mon projet de diplôme de fin d'étude. Je tripais à faire des formes organiques dans tous les sens, j'étais plutôt dans le milieu du vidging. Sauf que j'étais en section design graphique, et autour de moi, il y avait beaucoup de designers graphiques, des amis passionnés. C'est mon milieu, mon contexte. Dans cet environnement, je ressentais le besoin de pouvoir accéder aux formes auxquelles j'avais moi-même accès dans mon travail artistique. Ils m'ont alors dit : « Ah ouais, ce serait trop bien si on pouvait adapter nos idées de design avec des formes, etc. » C'est comme ça que j'en suis arrivé à créer *Texturing*, un logiciel d'impression qui se veut aussi un peu expérimental. Utiliser *Texturing*, c'est explorer un algorithme aussi, avec une dimension presque ludique, proche du jeu vidéo, mais tournée vers l'exploration formelle. D'ailleurs, on me dit la même chose à propos de *LivingPath* : il y a ce côté où l'on se perd dans le logiciel, où on ne cherche pas forcément à produire quelque chose de concret ou de productiviste, mais simplement à se perdre dans la forme. Et donc, ça, c'est cool, c'est quelque chose que je recherche aussi de manière générale dans mon travail artistique :

aller chatouiller les limites de ce que peut être un outil. Ne pas penser un outil uniquement sous un angle productiviste, faire quelque chose, résoudre un problème, mais concevoir aussi des outils qui provoquent des choses quand on les utilise, qui encouragent l'expérimentation et l'exploration. C'est vraiment ma manière d'envisager les outils, et ça rejoint ma pratique artistique, où je crée également des outils qui prennent la forme d'installations. Ils sont parfois moins voués à être utilisés, mais peuvent l'être malgré tout.

LF — Comment t'es arrivé à *LivingPath* par la suite ?

IM — C'est une rencontre entre mes désirs artistiques plus profonds et le contexte dans lequel je vis : faire des thunes. Mes logiciels ça me rapporte de l'argent, alors que faire des expos de mon travail, ça ne m'en rapporte moins. Enfin, très très peu, quoi. Et si j'arrive à vivre, c'est parce que je fais aussi des outils plus grand public qui ont aussi une forme d'utilité. C'est-à-dire, je critique l'utilitarisme, et en même temps, oui, je me mets aussi dans ce truc-là de travailler un peu à l'utilité, la praticité. Typiquement, tout ce qui est design d'interface, j'en ai un peu rien à foutre dans mes outils. Je fais en sorte que ce soit pratique et c'est tout. Je ne réfléchis pas plus que ça, je prends un peu de l'interface par défaut. C'est, on va dire, un de mes angles morts, par exemple. Alors que j'ai fait un peu du web mais ça ne m'intéresse pas plus que ça. *Texturing*, pour moi, c'est simplement une manière de créer des formes parmi d'autres. Je le vois ainsi : la typographie ce sont des formes comme les autres. J'aime créer des formes, et parfois, ces formes prennent simplement la forme de la typographie.

LF — Avec Gothic Lab, tu n'as pas travaillé en tant que typographe, tu as travaillé sur le code, c'est ça ?

IM — En fait, on brouille tellement les pistes qu'on ne peut plus vraiment dire typographe, codeur ou autre. À ce moment-là, je venais de terminer *Texturing*, et Jean-Baptiste Levée, de Production Type, m'a contacté en me disant : « Ça fait quelque temps que je réfléchis à des typos... » C'était sur des références de typographies anciennes, un peu grisées, avec des sortes de trames à l'intérieur, dessinées à la main. De vieilles typos, quoi. J'aimerais bien aller revoir ce genre de choses, et avec *Texturing*, je sentais qu'il y avait moyen de faire quelque chose dans cet esprit. On a donc travaillé ensemble, en mode one-shot, sur un projet de famille typographique. Lui avait l'idée initiale, on était tous les deux à la direction artistique du projet. Moi, j'ai fait la partie générative, avec un petit logiciel que j'avais développé pour ça. Comme on peut le voir sur mon site, je travaillais avec un contrôleur MIDI, ce qui donnait un côté assez cool, presque

comme un DJ avec ses sons. C'est quelque chose de très peu commun, déjà dans le design graphique, et encore plus rare dans la typographie, de travailler avec un contrôleur MIDI. C'était super cool. Et surtout, le gros apport de Production Type, c'est qu'ils ont toute la force de frappe de leur équipe. Tous les employés ont retravaillé les courbes, veillé à ce que tout soit hyper propre, du côté technique typographique. C'est un domaine que je ne connaissais pas du tout à l'époque, un peu mieux aujourd'hui, mais à ce moment-là, pas du tout. Ils ont fait tout ce travail de nettoyage des vecteurs, pour que les fontes soient réellement utilisables, même en ligne, malgré les limites techniques des fichiers typographiques. En somme, c'était vraiment une rencontre entre des typographes et le design génératif. Et ce qui est assez fort, c'est que Production Type n'est pas spécialement tourné vers la typographie expérimentale.

LF — Oui, c'est pour ça, ça m'a étonné aussi quand j'ai vu.

IM — C'est dommage qu'ils n'aient pas refait beaucoup de projets comme ça, mais c'était un super coup. C'était un peu les prémices, même si j'avais déjà fait un peu de trucs avec la typographie quand j'étais aux Beaux-Arts, des expérimentations gratuites qui n'ont même pas donné un projet. Mais c'est sur ces bases-là que j'ai commencé à bosser avec les graphistes de Buse, à Bruxelles, où il y a eu des expérimentations typo grave cool.

LF — Oui, parce que l'objectif que tu avais avec *LivingPath*, c'était de donner un outil pour expérimenter. Quand tu as



commencé, est-ce que c'était quelque chose dont tu avais toi-même besoin, ou bien tu avais aussi envie de créer un outil pour les autres, pour qu'ils puissent jouer avec ?

IM — Alors, le fond du fond, c'est qu'il y avait plusieurs intentions, mais à la base, j'ai eu une idée trop cool, il y a longtemps, une idée qui est arrivée progressivement dans ma vie. Je sentais qu'elle avait du potentiel. Je me suis simplement dit : voilà, j'ai une idée vraiment stylée, j'ai envie d'en faire quelque chose. J'en ai discuté pendant pas mal de temps avec des designers, et à un moment, j'ai dû faire un choix : est-ce que j'en fais une installation artistique, ou est-ce que j'en fais un projet de design ? J'ai testé un peu les deux côtés. J'ai, dans les cartons, un projet où j'avais fait de la typo générative, une idée encore plus farfelue que *LivingPath*. En gros, à partir de grilles et de modules, ça générerait des combinaisons aléatoires. J'avais utilisé un OCR pour voir si les formes ressemblaient à des lettres ou non, et ça permettait ainsi de générer automatiquement un alphabet. C'était plutôt un projet artistique, tourné vers des questionnements sur la genèse de l'écriture et le côté génératif de la typographie. Et puis, je me suis aussi dit que j'avais besoin d'argent à ce moment-là. *Texturing* avait bien marché, ça représentait une partie de mon revenu, alors je me suis dit que ce serait bien de prolonger cette démarche pour continuer à ne pas être prof à temps plein ou je ne sais pas quoi. Et puis, ça me permet aussi de créer du réseau. Ça fait que des gens du côté du design viennent aussi voir mon travail artistique. Du coup, je me suis dit : entre le besoin d'argent, le réseau, et le plaisir que j'ai à programmer et à créer ce projet, autant y aller. Je suis quand même un peu designer. Je suis artiste, mais aussi designer. C'était donc l'envie de faire ce projet, avec une idée qui me semblait avoir du potentiel et pouvoir intéresser beaucoup de monde, surtout aujourd'hui, où la typographie open source commence à prendre de l'ampleur. Et puis, ça correspond aussi à ma vision de la forme, à ce côté très organique.

LF — Je me demandais pour les motifs et les textures que tu as utilisés dedans, c'est des choses que tu as repris du projet *Texturing* ou c'est des choses que tu as codé exprès ?

IM — Oui, il y en a. Il y en a, c'est des références. Je ne sais pas si tu as vu dans le about du logiciel, la *Blur*, c'est une référence à Neville Brody. Donc là, c'est assez éloigné, même des références classiques. Mais je ne sais pas, quand j'ai fait mon BTS en communication visuelle, on m'avait parlé de Neville Brody, alors que c'est quand même super loin de moi. D'ailleurs, je lui ai envoyé un message, il ne m'a pas répondu. Je ne sais pas trop à quel point il est

encore actif, mais il a toujours un studio à son nom, à Londres, en tout cas. Bref, il avait eu une idée déjà un peu générative. La *Blur*, c'est stylé, et ça avait vraiment bien marché à l'époque. Après, j'ai ajouté d'autres choses, comme les filtres pixels, qui sont des idées assez classiques. Il y a aussi des idées moins classiques, venues de *Texturing*, dont j'ai fait des variantes. Et puis, j'ai intégré de nouveaux algorithmes que j'ai découverts et qui m'intéressaient. Des amis m'ont aussi conseillé des choses, comme Benjamin Dumond. Je pense que ton travail pourrait aussi t'intéresser d'ailleurs, dans cette logique-là.

LF — Oui, j'ai parlé avec lui aussi, on s'est rencontré déjà.

IM — Ah trop bien. Benjamin Dumond, qui est un pote, m'a mis sur la piste d'un algorithme, je ne me souviens plus lequel, un truc qui déforme vraiment à fond la caisse. Du coup, je l'ai intégré au projet, avec d'autres éléments aussi.

LF — Du coup, toi, tu as eu cette phase d'expérimentation avant de proposer aux utilisateurs d'expérimenter par eux-mêmes ? Tu as fait une sélection dans ce que toi, un peu, tu avais expérimenté ?

IM — Non, parce que je n'avais pas expérimenté autre chose. J'avais vraiment l'idée du système, le fait de générer toutes les glyphes, de remplacer les glyphes dans le fichier, etc. C'est ça, le cœur de *LivingPath*. Ensuite, pour les algorithmes, c'était un peu en mode « vas-y, on en met un maximum ». Il y a même une idée de plug-in, je peux en rajouter facilement, des algorithmes, et on peut m'en commander. Je voulais te montrer une petite expérimentation, présente dans les exemples, où j'avais juste mis un alphabet dans *Texturing*. C'était un petit test que j'avais fait pendant que je travaillais sur *Texturing*. En gros, c'était simplement passer une fonte dans un algorithme. Là, je n'étais pas allé jusqu'à créer la fonte, j'avais juste pris une image de l'alphabet. Et avec *Texturing*, il y avait déjà le potentiel d'intégrer des images de typographies.

LF — Oui, c'est ça. Toi, tu donnes l'outil et après, tu laisses les gens faire leur tambouille un peu.

IM — Oui, exactement. Et c'est ce que j'aime dans le fait de créer des outils, c'est-à-dire que pour moi, je parle de deuxième moment génératif. Le premier moment génératif, c'est le code et tout le machin. Et le deuxième moment génératif, c'est si tu fais un outil et tu le donnes à d'autres gens, ils vont faire des trucs auxquels tu ne t'attends pas. Et donc, il va y avoir du génératif, de l'émergence.

LF — Mais du coup, tu voulais répondre à un manque, à une frustration, à un besoin particulier dans la typographie ?

IM — J'y connais rien. Quand je dis ça, je fais un peu de la provocation. Mais en vrai, le monde de la typo, du design graphique et tout, je ne suis pas dans ce mode de réflexion. Et je ne pense pas que *LivingPath* répondent à un manque réellement. Je ne crois pas. Je ne sais pas. Peut-être que je ne m'en rends pas compte.

LF — Je ne sais pas, peut-être qu'il y avait ce besoin un peu particulier de créer des nouvelles formes sans avoir à les dessiner.

abcdefghijklmnopqrst
 uvwxyzABCDEFGHIJK
 LMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789
 áéíóúüñÁÉÍÓÚÛÑ

IM — Je dirais plus dans la jeune création. Mais dans le champ professionnel, je ne dirais pas qu'il y ait un besoin de ça. Dans le champ professionnel, les gens sont matrixés dans Adobe, etc. Ils s'en battent les steaks. Dans le champ artistique ou parmi les jeunes générations, il y a un intérêt, mais ça reste une petite frange par rapport au gros des designers graphiques. Je ne dirais pas qu'il y ait un manque dans le champ du design graphique. Après, c'est compliqué. *LivingPath* répond à quelque chose dans l'air du temps, dans le type de création formelle qu'on voit en ce moment. Ça dialogue avec ça, mais je ne réfléchis pas forcément à tout cet aspect-là. Je ne suis pas historien, je suis dans l'histoire.

LF — Oui, parce qu'il y a souvent ce paradoxe entre le fait de dessiner de nouvelles typographies, ce besoin constant de créer, et en même temps la question de savoir pourquoi on crée toujours de nouvelles choses alors qu'on pourrait simplement créer à partir de l'existant. Je me demandais si c'était quelque chose qui avait un peu guidé le projet ou pas du tout.

IM — Ça n'a pas guidé le projet, mais c'est des réflexions que j'ai déjà entendues, effectivement, de typographes qui critiquent un peu cette inertie que les gens ont, parce que historiquement, on dessine beaucoup. Moi, avant de découvrir le code, j'ai dessiné à fond la caisse. Je n'étais pas dans le délire de la lettre, mais je dessinais à fond, je remplissais des carnets et tout. Je faisais du dessin d'invention et d'observation.

Puis j'ai découvert le code, j'ai fait « Ah putain, ça c'est mon délire, c'est beaucoup plus que le dessin » et j'ai arrêté le dessin complètement. J'ai un tout petit peu gardé la photo pour certains trucs, mais ce n'est pas mon médium. Mon médium, c'est vraiment le code. Je rebondissais juste sur ce que tu disais avant. Oui, il y a ce truc-là de ne pas créer. Je pense qu'il y a deux aspects : il ne faut pas créer trop de typos. Il y a le côté des gens qui n'ont pas l'habitude d'être dans un flux d'informations numériques. Ça peut être flippant d'avoir trop de fonderies, de fichiers typos. Ça peut être aussi un peu réactionnaire. En même temps, pour certaines gammes d'utilisateurs, ça ne sert à rien d'avoir autant de variations. Les deux côtés s'entendent, je pense.

LF — Est-ce que tu suis un peu ce que les gens font avec *LivingPath*? Est-ce que tu as eu des surprises?

IM — Ça fait peu de temps qu'il est sorti *LivingPath*. Il y a des trucs trop cool qui sont sortis, que je n'ai pas encore publiés. Sur mon site, quand tu vas sur *LivingPath*, à gauche, comme pour *Texturing*, tu as exemple où tu as les usages des gens. Pour l'instant, il n'y a que mes trucs. Mais là-dedans, j'ai marqué « Send me your use of the tool to publish it here ». J'invite les gens à m'envoyer leurs trucs. J'ai vraiment envie que les gens m'envoient leurs trucs. Souvent, je le rappelle, parce que souvent, ils ne prennent pas le temps de t'envoyer. On ne se dit pas « je vais m'envoyer ». Ce n'est pas un truc qu'on se dit naturellement, d'avoir une proximité avec les gens qui créent les outils. Ce n'est pas un truc qu'on a l'habitude.

LF — Est-ce que ça t'intéresse?

IM — Oui, carrément. Déjà, ça m'intéresse pour moi. Ensuite, ça m'intéresse pour les autres utilisateurs. Je le publie sur mon site web et ça fait que les gens, avant d'acheter le logiciel, voient un peu le genre de truc qu'on peut faire. Pour *Texturing*, ça a super bien marché. Dans les « exemple use », t'as des gens qui ont fait du vidging avec *Texturing*. Il y a des gens qui ont fait des tapis. T'as plein de trucs. C'est trop bien. Moi, ça donne le petit côté satisfaction de « ah ouais, cool, je n'ai pas fait pour rien. Vas-y, je vais faire telle mise à jour ou tel truc ».

LF — C'est intéressant qu'en même temps que les formes, l'outil soit aussi en évolution par rapport à ses utilisateurs. C'est pas quelque chose de figé, lancé comme ça.

IM — Il y a ce côté de plug-in, c'est-à-dire d'ajouter des nouveaux paramètre... Vu que j'ai pensé en termes de filtres, on peut en rajouter plein super facilement. Ça ne m'est pas encore arrivé, mais j'aimerais trop qu'il y ait des studios de design graphique qui se disent « Ah, on a un projet d'identité. On aimerait avoir une typo un peu particulière. Vas-y, on commande un nouveau filtre dans *LivingPath*. » Et du coup, je leur code. Moi, ça ne me prend vraiment pas de temps. Je leur facture une journée ou deux de travail, je leur fais le filtre et si le filtre est cool, je le publie pour les autres utilisateurs. Ça fait qu'un studio de design pour un client, pour une identité, a payé un nouveau filtre pour les autres utilisateurs. Ça peut être super cool.

LF — Ça peut être aussi intéressant pour le client, ça lui revient moins chère que de faire dessiner une typo.

IM — C'est toute la puissance de l'open source. Là, c'est amener la force de frappe de l'open source dans le champ du design graphique.

LF — Est-ce que, cette expérimentation qu'on a vu un peu à travers *LivingPath*, c'est quelque chose que tu retrouves aussi dans ton propre travail ?

IM — Oui. Sauf que la particularité de *LivingPath* et de *Texturing* dans tous les trucs que je fais, c'est que c'est uniquement du software. Alors que quand je travaille là ou je suis en ce moment, je suis en train de bosser avec des imprimantes de tickets de caisse, souvent, il y a une part matérielle aussi, que je trouve hyper importante. Et là, peut-être avec *Texturing* et *LivingPath*, c'est plus les designers par la suite qui vont faire utiliser le côté matériel quand la typo va être utilisée, imprimée, etc. Moi, j'aime trop l'impression, c'est vraiment quelque chose qui m'est super cher et que je développe dans mes projets.

En ce moment, je travaille avec des données de satellite que je fais imprimer sur des tickets de caisse, qui s'impriment automatiquement. Dans ce projet, il y a tout l'aspect de la recherche matérielle qui vient se mêler et se compléter avec le travail du code. Et pour tout ce qui touche à l'aspect organique et naturel, il y a énormément de choses à explorer. C'est trop cool.

LF — Parce que ton travail est un peu imprégné, je trouve, du vivant, du monde, tout ce qu'on disait tout à l'heure sur la morphogénèse. Comment ça se traduit ? Est-ce que des

fois, tu vois un truc et tu te dis, ok, j'ai envie de reproduire ce système graphiquement? Comment il fonctionne dans le vivant? Comment tu le transposes?

IM — Déjà, sur Instagram, je mets souvent des photos de choses que je vois quand je me balade, je fais beaucoup de rando et tout, que je vois dans la nature et qui m'intéressent. Ce que je vois dans la nature m'inspire énormément. En fait, c'est vraiment la base de ce qui nourrit mon travail : les formes du vivant, directement issues de mes expériences en contact avec la nature. C'est ce qui construit mon regard et guide mes expérimentations, avant même qu'il y ait des projets concrets. Tu vois, les photos de mousse, par exemple, c'est typiquement ça. J'ai même un autre compte où je poste surtout des photos d'insectes, de champignons ou d'autres choses de ce type.

LF — Parce que ce qui t'inspire en général c'est dans la l'esthétique du vivant ou aussi comment il fonctionne?

IM — Oui, c'est aussi une question de fonctionnement, parce que je réutilise des algorithmes qui, à la base, sont des modèles scientifiques servant à étudier le vivant. Les scientifiques produisent énormément de modèles et d'algorithmes pour modéliser le vivant, mais tout cela reste généralement dans les laboratoires et le champ de la science. Moi, je réemploie ces outils en les plaçant dans le champ de l'art et du design. Dans ce cadre, il s'agit d'utiliser leurs mécanismes, leurs logiques. Le vivant, c'est quelque chose qui m'a toujours guidé. Après, il y a eu d'autres influences aussi, plus psychédéliques ou d'un autre ordre, mais je pense que ce qui reste le plus central, c'est vraiment la question de la naturalité et du vivant.

LF — Oui, moi je travaille un peu sur la même chose. J'ai une démarche assez proche dans mon mémoire et dans un projet d'édition, où je mets côte à côte différentes manières de fonctionnement : par exemple, la façon dont un champignon ou une matière vivante se développe, et la manière dont une typographie variable fonctionne à l'intérieur de l'ordinateur ou dans le livre. Je trouve ça intéressant de voir que d'autres personnes travaillent aussi sur ces liens, parce que parfois, j'ai l'impression de voir des connexions que d'autres ne perçoivent pas du tout.

IM — Oui, ça c'est bien, c'est que tu as un truc particulier. C'est hyper intéressant d'associer des choses, de casser les frontières. Prendre quelque chose de très technique, très design, et l'associer à quelque chose de totalement opposé. C'est souvent à ce moment-là,

quand des choses qui n'ont rien à voir se rencontrent, que ça produit des résultats nouveaux et vraiment super intéressants.

LF — Ouais c'est un peu ce que j'essaye de faire. C'est ce que j'espère pouvoir continuer aussi dans mon projet de diplôme

IM — Ouais bah écoute c'est un bon projet! Bonne continuation pour la suite et n'hésite pas à m'envoyer des images. Merci, bonne journée.

LF — Merci beaucoup. Ça marche. Bonne journée.

Remerciements

Un grand merci à ma maman et mon papa, pour ce qu'ils sont, mais aussi pour la relecture, l'orthotypo ainsi que leur retour avisé sur la mise en page de ce mémoire.

Un merci à Sébastien pour avoir eu confiance en moi et m'avoir poussé dans mes retranchements, malgré mes 8 propositions de plans de rédaction. Et à Patrick pour les conseils bienveillants.

Merci à Benjamin Dumond, Anne-Dauphine Borione et Ivan Murit d'avoir répondu à mes questions avec beaucoup de gentillesse et d'avoir trouver mon travail légitime.

Un merci tout doux à mes copains et copines de l'école, mais en particulier à Tiffany, Léa, Eve, Adrien Laure, Laurianne, Lise, avec qui j'ai partagé beaucoup de mental breakdown sur le banc jaune, mais aussi beaucoup de rire.

Un merci plein d'amour à Flo, pour le soutien inconditionnel tout au long de cette année, malgré les baisses de morale et les peurs de ne pas y arriver.

À mon trio del inferno de toujours croire en moi.

Et pour finir un merci particulier à moi même, pour avoir persévéré après un DNMADe et un DNA, pour avoir fait entendre mes idées, pour être habitée par les sujets qui me passionnent, et défendre ce qui me paraît juste.

Bibliographie

Livres

- CHRISTIN Anne-Marie, *L'image écrite ou la déraison graphique*, Flammarion, 2021.
- CIRCULE Camille, *La typographie post-binaire, au-delà de l'écriture inclusive*, Éditions B42, 2023.
- DERRIDA Jacques, *De la grammatologie*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1967, chap. II, p. 68-69 et p. 91-103.
- Experimental Type 3.0, Slanted*, Karlsruhe, 2025.
- GEEL Catherine et Clément Gaillard, *Extended French theory & the design field... on nature and ecology : a reader*, T&P Publishing, Paris, 2019.
- Graphisme en France, n°31, Futur souhaitable*, CNAP, 2025.
- HOCHULI Jost, *Le détail en typographie*, Paris, Éditions B42, 2015.
- KINROSS Robin, *La typographie moderne. Un essai d'histoire critique*, Paris, Éditions B42, 2019, p. 29-37.
- LAVOISIER Antoine, *Traité élémentaire de chimie*, Paris, Cuchet, 1789, p. 140-141.
- POYNOR Rick, *Transgression, graphisme et post-modernisme*, Pyramid, 2021.
- VAN HELVERT Marjanne, *The Responsible Object*, Valiz, 2016, consulté sur <https://www.untold-stories.net/?p=The-Responsible-Object>

Articles

- BAUDIN Fernand, « EMIGRE, les "nouveaux Primitifs" du graphic design », *Communication et langages*, n°89, 1991, p. 61-72, consulté sur <https://doi.org/10.3406/colan.1991.2317>
- DESCROIX Lucas, « Fourmis, Araignées et Abeilles », *PlainText 2*, 2025.
- DRUCKER Johanna, « De la lettre à l'écran : la migration des caractères », *Back Office*, n°3, Paris, Éditions B42, 2018, consulté sur http://www.revue-backoffice.com/numeros/03-ecrire-lecran/01_drucker
- DUMOND Benjamin, « La typographie comme labyrinthe », *PlainText 1*, 2025.
- FREE SOFTWARE FOUNDATION, « Qu'est-ce que le logiciel libre ? », Projet GNU, s. d., consulté sur <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.fr.html>
- GORNY Liz, « Fantasy-lover Daytona Mess is beating the final boss : text typefaces », *It's Nice That*, consulté sur <https://www.itsnicethat.com/articles/daytona-mess-typemedia-graphic-design-project-290524?>
- HAGENDOORN Ivar, « Emigre Magazine Archive », 2022, consulté sur <https://www.ivarhagendoorn.com/blog/2022/12/30/emigre-magazine-archive/>

HINGLEY Olivia, « Ayasha Khan's clean design investigates the evolution of information, from medieval script to emojis », *It's Nice That*, 2023, consulté sur <https://www.itsnicethat.com/articles/ayasha-khan-discover-graphic-design-150223?>

HINGLEY Olivia, « Meet Plain Form, the foundry whose type families are far from plain », *It's Nice That*, 2023, consulté sur <https://www.itsnicethat.com/articles/plain-form-discover-graphic-design-280323>

HOFSTADTER Douglas, « Metafont, Metamathematics, and Metaphysics : Comments on Donald Knuth's Article "The Concept of a Meta-Font" », *Visible Language*, vol. XVI, n°4, 1982, p. 309-338.

KNUTH Donald E., « The Concept of a Meta-Font », *Visible Language*, vol. XVI, n°1, 1982, p. 3-27.

LEHNI Jürg, « Typeface As Programme », *Typothèque*, 2011, consulté sur <https://www.typotheque.com/articles/typeface-as-programme>

LETTERror, « The Innovative Dutch Design Duo », *Frieze*, 6 mars 1995, consulté sur <https://www.frieze.com/article/letterror>

MANGER Lena et Benedict Bueb, « Lucas Descroix and Benjamin Dumond collaborate on their experimental typeface Ready to celebrate the launch of type foundry Plain Form », *Collide24*, 2022, consulté sur <https://www.collide24.org/typography/lucas-descroix-benjamin-dumond-collaborate-on-typeface-type-foundry-plain-form/>

MASURE Anthony et Michel Wlassikoff, « Divertissements typographiques : des épreuves de caractères aux spécimens animés », *Back Office*, n°4, Éditions B42, 2021, consulté sur <https://www.anthonymasure.com/articles/2021-04-divertissements-typographiques>

RIECHERS Angela, « Shine A LIGHT : Exposure Sculpts Alphabets from Light and Shadow », *Eye on Design*, 2022, consulté sur <https://eyeondesign.aiga.org/shine-a-light-exposure-sculpts-alphabets-from-light-and-shadow/>

SAVOIE Alice, *Women in Type — Publications et travaux de recherche*, University of Reading, consulté sur <https://research.reading.ac.uk/women-in-type/author/a-savoierreading-ac-uk/>

SHAI DULLINA Adelina et BORIONE Anne-Dauphine, « Anne-Dauphine Borione (aka Daytona Mess): "You can make type from everything" », *Type Today*, consulté sur <https://type.today/en/journal/daytonamess>

PRODUCTION TYPE, *Case Study*, « Gothic Lab and the Algorithmic Daredevils », 2018, consulté sur <https://productiontype.com/article/gothic-lab-and-the-algorithmic-daredevils>

VIVIER-REYNAUD Alec, « De métal et de moisissure », *PlainText* 2, 2025.

Sites ou pages web

BASTIDE Raphaël, site personnel, consulté sur <https://raphaelbastide.com/>

BYE BYE BINARY, site officiel du collectif de recherche post-binaire, consulté sur <https://www.byebyebinary.space>

MURIT Ivan, *LivingPath*, site personnel, consulté sur <http://www.ivan-murit.fr/project.php?side=art&w=livingpath>

ROSS Fiona, site web « Women in Type », University of Reading, consulté sur <https://www.women-in-type.com/>

VAN DER SANDEN Mike, site personnel, consulté sur <https://mikevandersanden.com/>

VAN DER SANDEN Mike, « Save Our Sound », consulté sur <https://mikevandersanden.com/tools/save-our-sound/index.html>

Conférences

Conférence *Automatic type design 3, digital typography yesterday and tomorrow*, Atelier National de Recherche Typographique, ensad Nancy, 17–21 february 2025 <https://automatic-type-design.anrt-nancy.fr/colloques/automatic-type-design-3>

Colloque International de Typographie *Fonts&Faces #12, Nothing Else Models*, 5 Novembre 2025, Campus Fonderie de l'image

Podcasts

GOMEZ Louise, *Graphic Matters*, EP.60 – Camille Circule « je peux être actrice de changements sociétaux via ma pratique graphique », EP.53 – Julie Blanc « CSS est un langage graphique », EP.51 – Benoît Bodhuin « je ne dessine pas des caractères, je les construis », EP.21 – Morgane Vantorre « dans une lettre, il y a un héritage »

Thèses

BLANC Julie, *Composer avec les technologies du web. Approche critique et expérimentale des outils de mise en page numérique*, thèse de doctorat en design, Université Paris 8 – Vincennes Saint-Denis, 2024. Consultée sur <https://phd.julie-blanc.fr>

LÉONARDON Chloé, *L'émotivité comme signe de ponctuation : approche sociolinguistique et diachronique d'un corpus de tweets*, thèse de doctorat, Université Paris Nanterre, 2017.

Colophon

Mémoire réalisé lors de mon DNSEP, mention design graphique mené à l'École Supérieure d'Art et de Design d'Amiens en 2025-2026

Rédaction et graphisme

Livia Fraval

Caractères typographiques

ABC Otto Variable de Sam de Groot et Laura

Opsomer Mironov produit par Dinamo

Ready de Lucas Descroix et Benjamin Dumond
produit par Plain Form

Papier

100% recyclé Nautilus classic blanc, 100g

Impression

Achevé d'imprimer en décembre 2025

à l'Ésad Amiens

Impression laser, couverture à la jet d'encre.

Livia Fraval
Amiens 2025-2026