

Web et design

Tribault Junca

DNSEP Design graphique  
mention Multimédia,  
ESAD Pyrénées, 2022

Introduction →



# Introduction

## Le web

J'ai pendant longtemps associé le web à un lieu étrange et désorganisé, rempli de sites dysfonctionnels à l'esthétique datée. Savoir comment était réalisé un site ou bien ce qu'est le web ne m'avait jamais traversé l'esprit. Internet et le web me semblaient être des termes interchangeables, une sorte de bazar gigantesque et hétéroclite où seule une « élite » pouvait intervenir. C'est en découvrant la pratique du web design, et par extension celle du code, lors de ma deuxième année d'études en design graphique que ma vision a commencé à évoluer. En trois ans ma compréhension du web a bien changé et j'ai vite compris que cette première impression était totalement fautive. Le web s'avère être un lieu ouvert et collaboratif où tout le monde peut intervenir, regorgeant de sites aux esthétiques et fonctions diverses et variées. Il connaît une évolution rapide et constante favorisée par un large réseau de développement, de nouvelles technologies et utilisations sont en effet fréquemment ajoutées. De plus, de par son caractère libre, ouvert et interopérable, le web s'avère être un lieu propice à l'expérimentation ainsi qu'à la collaboration.

## Le Design graphique





Un web fait main

1 2 3 4

Document URL : http://web-fait-main/les-enjeux-lies-au-web.php

---

## Les enjeux liés au web

---

Pour commencer, il me semble nécessaire d'expliquer ce qu'est le web ainsi que de poser certaines étapes de son histoire. La première version du web est créée en 1989 par Tim Berners-Lee, alors chercheur au CERN [3], et permet de relier les pages les unes aux autres via des liens hypertextes. Ces liens sont créés d'Internet ; au même titre que les courriers électroniques et le transfert de fichiers, ils utilisent Internet pour fonctionner. Les pages web ne sont pas hiérarchisées, ce sont les liens hypertextes qui permettent de passer d'une page à une autre, les personnes écrivant les pages choisissant à l'avance quelles pages sera relié leur site. Le web permet une utilisation d'Internet extrêmement simple, le rendant accessible à un plus large public. Cette simplicité d'utilisation est notamment due aux navigateurs web permettant de se déplacer de page en page sans avoir à connaître l'adresse de la page à laquelle on veut aller. À l'origine, Internet a été créé pour les besoins des universités (scientifiques et militaires) et n'a pas été conçu pour un usage grand public. Avec le web, Internet est devenu accessible à tous et échappe à ses créateurs [4].

Le développement actuel du web est le résultat d'un choix du CERN. Le 30 avril 1993, Tim Berners-Lee renonce à ses droits sur le

[3] Abréviation de Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire. Institution intergouvernementale vouée à la recherche nucléaire mise en place par 12 États européens en 1954.

[4] Dominique Cardon, *Culture Numérique*, 2019 : Presses de Science Po.







Police de caractère :

Sans sérif  Sérif

Taille du texte :

Image :

Oui  Non

Couleurs :

Oui  Non

Format :



Le web2  
print ou  
comme  
nt repe  
nser les  
objets i  
mprimé  
s





Des expériences  
singulières : un  
web performant



# Conclusion

Cette réunion entre le web et le design graphique fait ainsi émerger de nombreuses caractéristiques spécifiques amenant à repenser leurs pratiques respectives. Dans la création de site, œuvrer avec les spécificités du web permet de créer des sites expérimentaux, radicaux et uniques. Ces types d'approches permettent de renouveler l'espace visuel et les expériences de navigations, rendus homogènes par l'utilisation massive de templates et amènent à considérer la conception Web comme une forme d'art.

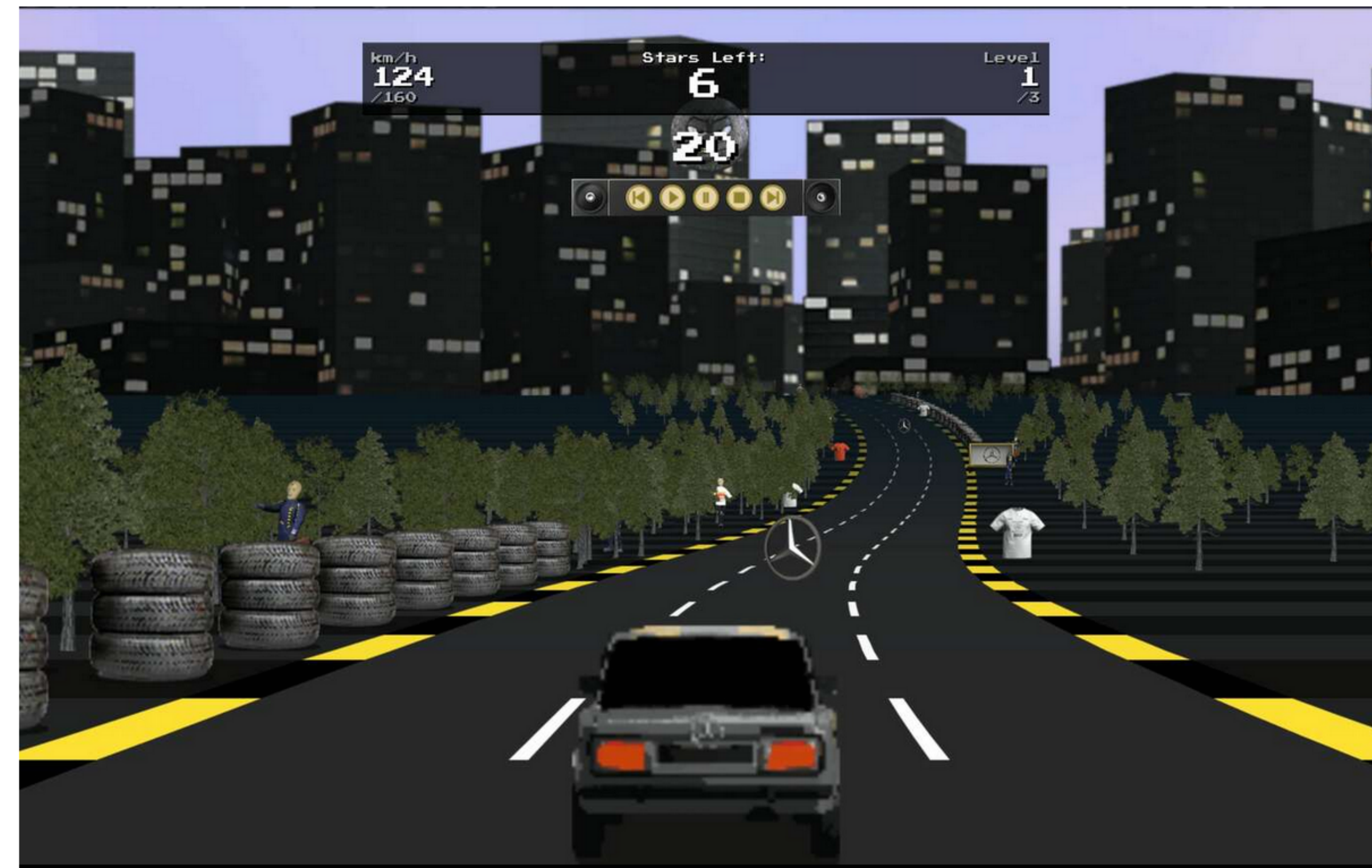
Son ouverture, couplée à son interopérabilité, permet au web de s'insérer dans des domaines pour lesquels il n'est pas pensé à l'origine. Il s'insère notamment dans le champ de l'édition imprimée à travers les principes du web2print et permet de repenser nos manières de créer, produire et collaborer à travers son caractère décentralisé. Il est ainsi possible d'imaginer une émancipation d'une production de masse centralisée au profit d'un modèle à la demande et fait main. De plus, le caractère expérimental et interactif du web permet de penser des éditions personnalisables et protéiformes, venant s'adapter aux besoins des lecteurs.

Enfin son aspect protéiforme, couplé à son ouverture et son interopérabilité, permet au web d'accueillir des projets hybrides et uniques. Son interactivité permet d'impliquer l'utilisateur tout en l'incitant à prendre le temps de la découverte tandis que la multiplicité des médiums qu'il supporte permet de créer des expériences singulières





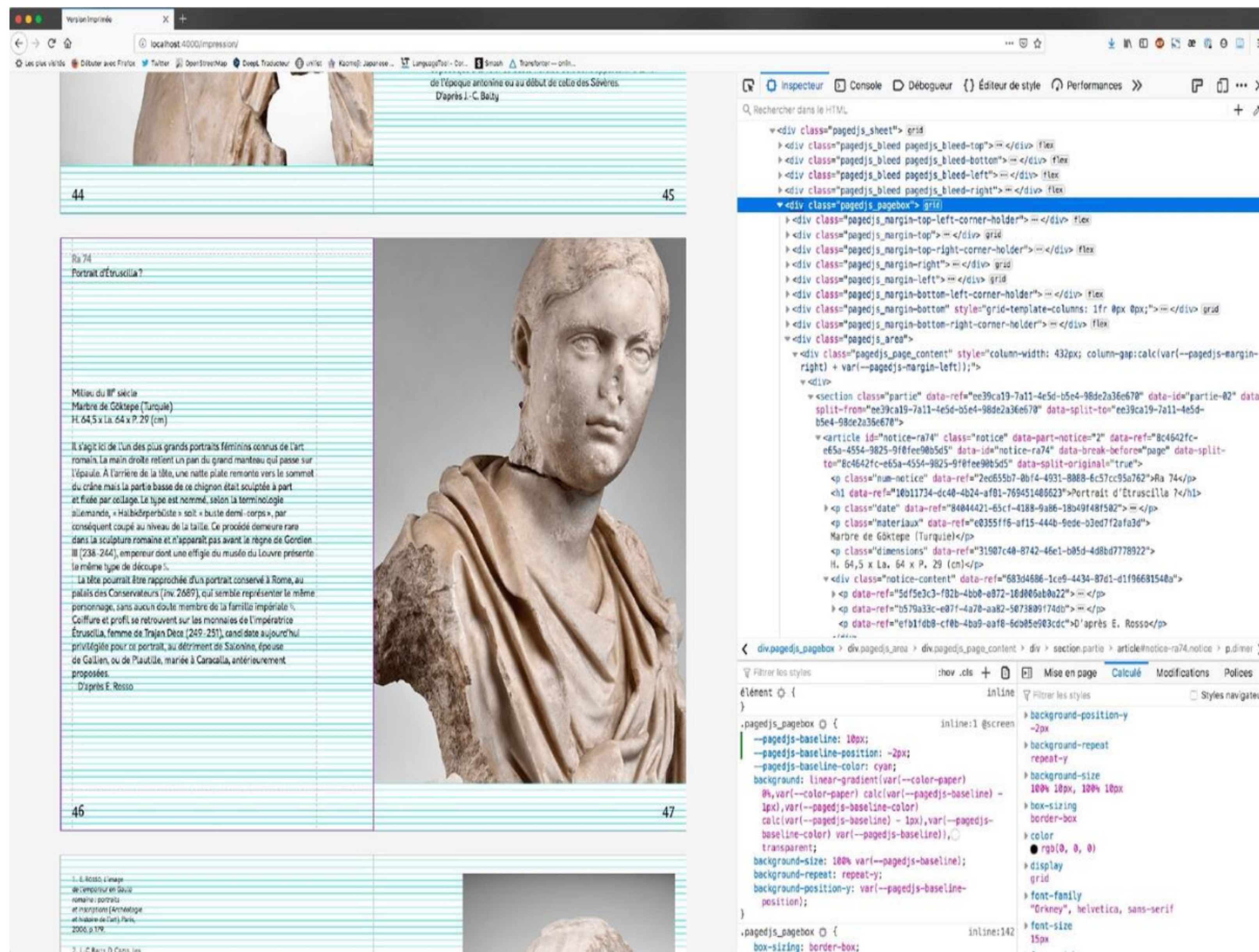
AWGE, AWGE, 2017, site web :  
Page "pictures" du site de AWGE



AWGE, AWGE, 2017, site web :  
Jeux vidéo de la rubrique "A\$AP ROCKY"



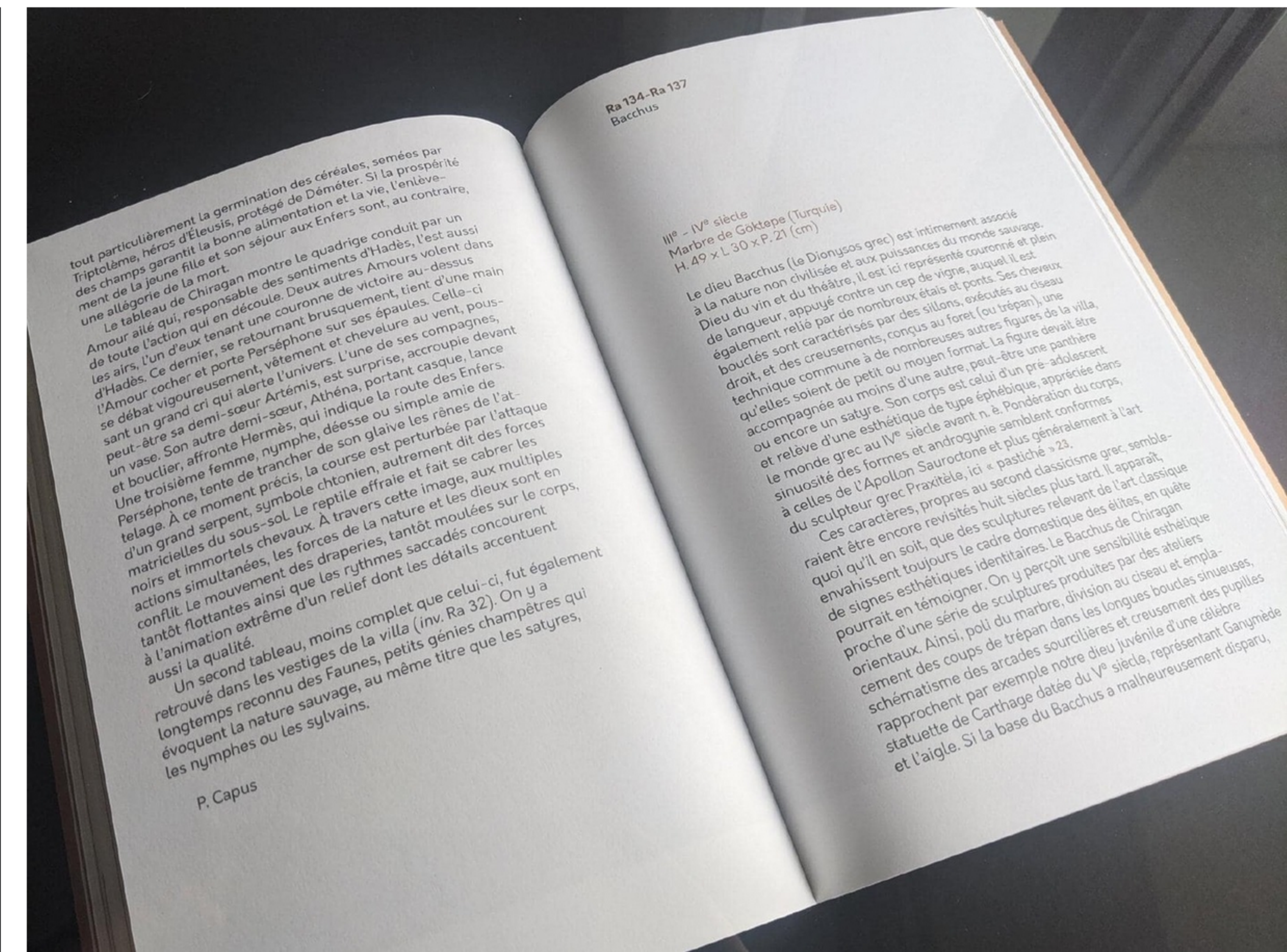
AWGE, AWGE, 2017, site web :  
Page "artists" du site de AWGE



Julie Blanc et Antoine Fauchié, *Les sculptures de la villa Chiragan*, 2018, site web et édition :  
Préparation du document pour l'impression



Julie Blanc et Antoine Fauchié, *Les sculptures de la villa Chiragan*, 2018, site web et édition :  
Couverture de la version imprimé



Julie Blanc et Antoine Fauchié, *Les sculptures de la villa Chiragan*, 2018, site web et édition :  
Intérieur de la version imprimé