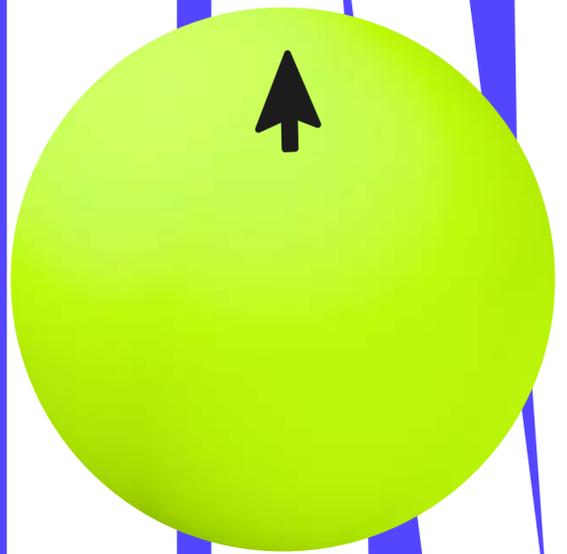




ICÔNES



L' *obsolescence* DES SIGNES GRAPHIQUES
DANS NOS *interfaces numériques*.

SOMMAIRE



1/17

ACCUEIL



INTRODUCTION



LA PERSISTANCE DES SIGNES GRAPHIQUES HÉRITÉS



ENJEUX ET TENSIONS DU CHANGEMENT ICONOGRAPHIQUE



CONCLUSION



REMERCIEMENTS





INTRODUCTION

Il y a quelque temps, je regardais le film *Jeanne Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles*, réalisé par Chantal Akerman en 1975. Ce film, composé de nombreuses scènes de vie banales de l'époque, montre l'actrice Delphine Seyrig enchaîner des actions quotidiennes : cuisiner, faire les courses, se préparer, nettoyer,... Bien que très ordinaires, ces actions m'ont marquée pour une simple raison : je me suis aperçue que tous les objets, outils, gestes et manières de faire utilisés dans ces plans n'appartenaient plus à mon quotidien.

Ce monde a disparu, ces vieilles cafetières et bouilloires, ces disquettes et combinés ne sont plus présents dans nos maisons et pourtant, de manière surprenante, leur représentation persiste. Lorsque je parle de tous ces éléments, chacun comprend de quoi il s'agit, des images apparaissent, des représentations se forment malgré la presque inexistence physique de ces objets à notre époque.





En y réfléchissant, j'ai réalisé que ces mêmes éléments se retrouvent dans les interfaces graphiques que j'utilise chaque jour. Une disquette pour enregistrer, un combiné téléphonique pour appeler, une pellicule pour représenter une vidéo,... Ce sont des signes qui n'ont jamais vraiment fait partie de mon vécu, et pourtant, leur portée m'est familière. Même si je n'ai pas pu attester de leur utilité dans le réel, je comprend instantanément ce qu'ils signifient dans une interface graphique. Ils sont devenus des symboles de concepts bien ancrés.

Cette réalisation m'a donc questionnée : pourquoi continuons-nous à utiliser ces signes qui ne font plus sens dans la réalité matérielle ? Sont-ils toujours adéquats malgré leur obsolescence évidente ? Pourquoi voudrions-nous changer quelque chose qui, à première vue, marche ? Y a-t-il un avenir, proche ou lointain, dans lequel ces signes graphiques évoluent ? Qui serait à l'origine de ces changements ?

Les interfaces numériques, en perpétuelle évolution, reposent sur un langage graphique presque universel qui traduit et simplifie des concepts parfois complexes. Pourtant, certains de ces repères, hérités d'un contexte passé, peinent à suivre l'évolution rapide des usages numériques. J'ai souhaité interroger dans ce mémoire cette tension entre repères ancrés et innovation, en me concentrant sur la question

“Quel avenir pour les signes graphiques obsolètes qui persistent dans nos interfaces graphiques ?”



DÉFINITIONS



4/17

ACCUEIL



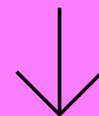
SIGNE GRAPHIQUE



OBSOLESCENCE



INTERFACE GRAPHIQUE





LA PERSISTANCE DES SIGNES GRAPHIQUES HÉRITÉS

POURQUOI AVONS-NOUS TENDANCE À NOUS
ATTACHER AUX SIGNES GRAPHIQUES EXISTANTS ET À
NE PAS VOULOIR LES CHANGER ?

Les interfaces graphiques actuelles (systèmes d'exploitation type Mac, Windows, Linux, Android,... ou encore applications comme Instagram, TikTok, la suite Adobe, Facebook, Pinterest,...) regorgent de signes graphiques qui semblent traverser le temps sans perdre leur place dans notre quotidien numérique. Pourtant, ces signes ne représentent pas toujours fidèlement notre époque, mais continuent de structurer notre rapport aux interfaces, ce qui interroge. Cette partie vise à comprendre les raisons de la persévérance des signes graphiques obsolètes.



PARTIE 1

Les interfaces graphiques actuelles (systèmes d'exploitation type Mac, Windows, Linus, Android,... ou encore applications comme Instagram, TikTok, la suite Adobe, Facebook, Pinterest,...) regorgent de signes graphiques qui semblent traverser le temps sans perdre leur place dans notre quotidien numérique. Pourtant, ces signes ne représentent pas toujours fidèlement notre époque, mais continuent de structurer notre rapport aux interfaces, ce qui interroge. Cette partie vise à comprendre les raisons de la persévérance des signes graphiques obsolètes.

Les signes graphiques, tels que la disquette pour enregistrer, le dossier pour trier ou l'enveloppe pour les mails, trouvent leurs origines dans une époque où ces objets avaient une existence physique tangible. Leur adoption dans les interfaces numériques a été dictée par le besoin d'un langage visuel simple et compréhensible par tous, à une époque où l'informatique naissante devait être accessible au plus grand nombre.

Valentin Socha Susan Kare et le Macintosh, aux origines des icônes informatiques • Signes #4 (4 mars 2024). Vidéo Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=c1fDtsOg8D8>

Prenons par exemple les premières icônes conçues par Susan Kare pour le Macintosh en 1983. Pionnière du design d'icônes, elle a marqué l'histoire du design graphique en introduisant des symboles à la fois simples et durables. Son approche s'appuyait sur des objets du quotidien pour concevoir des représentations visuelles immédiatement compréhensibles, comme la disquette pour sauvegarder ou la bombe pour signaler une erreur système. Ces créations ont posé les bases d'un langage graphique encore largement utilisé aujourd'hui, bien qu'elles soient devenues anachroniques.

“Trouver le symbole qui fait sens aux yeux de tous, au point de rencontre entre l'idée et l'image”

était au cœur de son travail.

Ces signes, bien qu'ancrés dans un contexte passé, illustrent la force d'un langage visuel universel capable de transcender les époques.

« La disquette a survécu à son obsolescence et s'est imposée comme le symbole de la sauvegarde, même chez les jeunes utilisateurs. »

Ce paradoxe met en lumière comment un objet désormais oublié est devenu un raccourci visuel universel, transcendant son existence matérielle pour représenter un concept intemporel : la sauvegarde.



SKEUOMORPHISME



Le skeuomorphisme est un concept clé dans le design des premières interfaces. Il joue un rôle déterminant, car en imitant des objets réels, il facilite l'apprentissage des nouveaux outils numériques en s'appuyant sur des repères familiers. Ce principe a défini nombreuses des premières icônes sur les premières interfaces graphiques afin d'introduire le numérique au monde. Par des formes et objets connus de tous, ce nouvel environnement pouvait paraître moins impressionnant, car on y reconnaissait des éléments, créant un point de repère.



Par exemple, l'icône de dossier Windows Vista s'inspire des classeurs physiques, ancrant les interfaces dans une esthétique reconnaissable et tangible. Ces premiers signes ont alors instauré une base, presque une première forme de norme sur laquelle tous les prochains signes graphiques allaient se baser.

Les signes graphiques hérités fournissent ainsi un cadre de référence stable dans un univers technologique en constante mutation. Leur permanence rassure face à l'évolution rapide des outils numériques, qui pourrait autrement désorienter les utilisateurs. Ces points de repère contribuent à une transition douce entre les générations de technologies, réduisant la courbe d'apprentissage.

Il s'agit d'une des raisons pour lesquelles la plupart de ces signes ne changent pas : ils permettent d'intégrer plus facilement des évolutions, puisqu'on retrouve toujours nos repères connus, on se perd alors moins en cas de changement. Par exemple, l'évolution de l'interface de Paint sur Windows : malgré des évolutions de mise en page, de couleurs,... les icônes restent sensiblement les mêmes et on s'y retrouve aisément. Les mêmes actions sont disponibles et il est facile et rapide de trouver où et comment les utiliser, car leur icône reste équivalente.

MICROSOFT. Windows Dev Center "Icônes (concepts de base de la conception)" (13 juin 2023) Disponible sur : <https://learn.microsoft.com/fr-fr/windows/win32/uxguide/vis-icons>

Technology Everything by John (25 novembre 2023) The Journey of Microsoft Paint (1985-2023). Vidéo Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=kQjPM2ZeeSI>



On peut aussi noter la nostalgie collective, qui, bien qu'inconsciente, joue également un petit rôle. Les utilisateurs développent un léger attachement aux icônes qui ont accompagné leurs premières interactions numériques. Ce conservatisme iconographique freine parfois l'innovation, les concepteurs craignant de perturber des habitudes profondément ancrées.

La formule actuelle est entièrement fonctionnelle, si on laisse de côté les différences entre interfaces qui induisent parfois des doutes, alors pourquoi changer ce qui fonctionne ?

La permanence de tous ces signes graphiques ne résulte pas seulement de la nostalgie. Les conventions existantes simplifient la navigation, augmentent la productivité et assurent une cohérence interopérable entre les systèmes.



« Les utilisateurs ne veulent pas être obligés de réfléchir davantage qu'il n'est nécessaire. Ils doivent pouvoir comprendre et utiliser une interface immédiatement. »

KRUG Steve, Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability, Broché, 16 janvier 2014.

Les systèmes d'exploitation tels que Windows, macOS et Linux illustrent ce compromis. Bien qu'ils aient des origines incompatibles, ils convergent aujourd'hui vers des normes communes pour assurer une interopérabilité fluide. Cette stabilité est essentielle dans un monde où les utilisateurs jonglent entre plusieurs écosystèmes.

C'est à la fois dans une certaine logique que ces standards s'établissent, mais cela entraîne aussi certaines limites à la création de nouvelles icônes. Les choix des signes graphiques ne sont plus vraiment justifiés par l'esthétique ou l'originalité, mais plutôt par la compatibilité et ces normes globales établies.

Pour les icônes de Susan Kare pour le Macintosh, étant la première à proposer de telles icônes, elle n'était pas bloquée par des normes ou limitée par des signes préétablis. Elle s'est donc inspirée d'éléments du quotidien et a aussi instauré les premiers signes représentant des actions plus abstraites, comme l'attente ou encore l'erreur.

La représentation de l'erreur par la bombe est un choix de Susan Kare très fort, démontrant sa liberté de création et l'absence de limites qu'elle avait. Aujourd'hui, dans notre société policée, il serait presque impossible de faire un choix aussi radical, ce qui instaure de nouvelles règles implicites à respecter dans la création d'icône et encourage davantage à rester dans le domaine connu et accepté de tous.



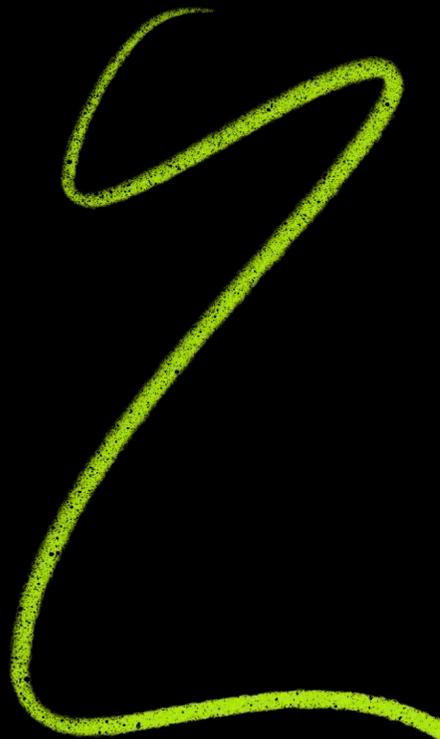


La persistance des signes graphiques obsolètes peut donc se justifier par son ancrage dans les cultures collectives, leur familiarité intuitive, le besoin de stabilité, les conventions universelles et leur capacité à apporter stabilité et repères dans ce monde en perpétuelle évolution. Tout cela peut expliquer la résilience des acteurs principaux du potentiel changement à rester dans le domaine du connu

Dans une période de perpétuelle transformation, les signes graphiques établis fournissent un sentiment de continuité et de stabilité, simplifiant la navigation dans des interfaces souvent complexes. Cependant, cette familiarité n'est pas toujours synonyme d'intuitivité.

Un signe peut être familier sans pour autant être immédiatement compréhensible pour les nouvelles générations. Prenons l'exemple de la disquette, symbole classique pour enregistrer : si elle reste largement diffusée dans les interfaces, sa reconnaissance repose davantage sur l'habitude que sur une réelle connexion avec l'objet. À l'inverse, certains écosystèmes comme TikTok ou Instagram privilégient des icônes abstraites ou simplifiées, adaptées à un public jeune et à des usages spécifiques.

Ainsi, la permanence des signes graphiques hérités pose la question de leur pertinence face à des contextes d'usage en pleine mutation. À mesure que les objets physiques qu'ils représentent disparaissent, il devient nécessaire de réinventer ces icônes pour qu'elles reflètent les valeurs et pratiques contemporaines.





ENJEUX ET TENSIONS DU CHANGEMENT ICONOGRAPHIQUE

POURQUOI, MALGRÉ NOTRE ATTACHEMENT AUX SIGNES GRAPHIQUES, LE CHANGEMENT EST-IL NÉCESSAIRE ?

Les signes graphiques hérités, bien que familiers et intuitifs, ne reflètent pas toujours les transformations technologiques et culturelles de notre époque. Tandis que l'on assiste à une dématérialisation progressive de notre environnement, la question de leur pertinence se pose. Pourquoi renouveler ces signes ? Comment faire pour qu'ils restent compréhensibles et adaptés ? Cette partie explore les tensions entre l'innovation et la continuité, les défis du changement et les compromis nécessaires pour introduire de nouvelles icônes.



PARTIE 2



L'âge d'or des signes graphiques pourrait correspondre aux années 1980-1990, lorsque des icônes skeuomorphiques comme celles de Susan Kare offraient un équilibre entre lisibilité, simplicité et pertinence. Ces signes facilitaient la transition vers le numérique, alors encore nouveau pour la plupart des utilisateurs. Cependant, cet équilibre était contextuel et limité. Aujourd'hui, la rapidité des évolutions technologiques impose une réinvention constante. Plutôt qu'un apogée, le design iconographique suit des cycles, conciliant tradition et innovation dans un processus d'adaptation continue.

Depuis le skeuomorphisme des débuts, où l'objectif était d'imiter le réel pour rassurer les utilisateurs et assurer une certaine intuitivité, le design graphique a évolué vers des formes plus abstraites et épurées, comme le flat design, avant d'arriver au Material Design de Google.

Le flat design, d'abord, exprimait un besoin de simplification et de cohérence visuelle en éliminant toute référence superflue au réel. Le passage au Material Design, en revanche, a réintroduit des éléments de profondeur et de réalisme subtil, cherchant à imiter l'interaction avec des objets physiques tout en conservant une approche fonctionnelle. Ce dernier revirement démontre le besoin des utilisateurs de s'ancrer au réel, donc le besoin grandissant d'adapter les signes à l'époque. Chaque transition graphique soulève donc des tensions entre l'innovation et la perte de repères.

L'utilisation prolongée de signes déconnectés de leur contexte d'origine peut créer des malentendus. Sur le long terme, cette inertie peut freiner l'innovation et limiter la capacité des interfaces à refléter la diversité des pratiques numériques modernes. Il devient alors presque indispensable de penser à de nouveaux changements et à intégrer de nouveaux signes graphiques.

Par exemple, les réseaux sociaux comme TikTok ou Instagram ont introduit des icônes simplifiées ou abstraites, mieux adaptées à leurs usages et représentant de nouvelles tâches adaptés aux besoins contemporains. C'est le cas des cœurs, pour la notion de "j'aime" et d'interaction, ou encore de nouvelles formes d'enregistrement tel que les marques-page ou signets. D'autres signes pour remplacer la disquette existent déjà, dans le système Mac, ou encore sur des applications type Pinterest, où l'idée même de l'icône est abandonnée pour un texte explicite.



Télécharger l'image





À mesure que les objets physiques disparaissent, le défi est de choisir des représentations adaptées aux nouvelles technologies, sans perdre en lisibilité. Cela soulève une question cruciale : doit-on chercher à inventer des signes entièrement nouveaux, ou transformer subtilement les anciens pour les actualiser ?

Ce choix revient aux acteurs principaux, pouvant instaurer les potentiels futurs signes. Ce renouvellement n'est pas un hasard. Il s'agit d'un équilibre entre innovation, stratégies commerciales et attentes des utilisateurs. Ces choix pouvant impacter le visage de nos interfaces futures sont menés par :

- Les entreprises majeures : Apple, Google, Microsoft ou Adobe jouent un rôle central en définissant des normes graphiques globales. Le Material Design, par exemple, a été une initiative stratégique très impactante, de même que le glassmorphism développé par Mac en 2013 avec iOS7.
- Les graphistes et infographistes, qui explorent différentes idées et créent des solutions graphiques innovantes pour répondre aux besoins des clients, comme l'a fait Susan Kare au début de l'ordinateur.
- Les chercheurs et designers pionniers : Les laboratoires comme Xerox PARC, ou des personnalités comme John Maeda, influencent ces transformations en proposant des concepts comme la simplicité, une combinaison de simplicité apparente et de complexité fonctionnelle.
- Le public cible : Les utilisateurs finaux influencent indirectement les choix iconographiques par leurs besoins, leurs habitudes et leurs réactions face aux nouveautés.

Pour changer les signes graphiques actuels, il faut trouver le dosage subtil pour ne pas déstabiliser les utilisateurs et créer une transition progressive.





Historiquement, les systèmes de signes évoluent lentement. L'exemple des alphabets, qui sont passés de représentations picturales à des symboles abstraits, sans changement abrupt, illustre une évolution constante mais progressive. Les signes numériques, à première vue, suivent une logique similaire, bien qu'ils soient soumis à des cycles de changements plus rapides.

Cependant, on peut noter parfois certaines évolutions plus radicales, correspondant à un changement de paradigme et provoquant une nécessité de métamorphose plus rapide.

C'est le cas par exemple, de la notion de sauvegarde sur cloud. Ces données ne restent pas sur un objet que nous pouvons prendre en main comme un disque dur ou une clé USB, mais dans des data centers, qui semblent loin de nous et presque irréels puisque nous ne nous y rendons pas.

Ceux-ci sont à présent représentés par des icônes de nuage, sur le principe très opposé à ces gigantesques hangars remplis de machines polluantes. On aperçoit ici une volonté, en plus de créer un signe plus abstrait que nos originaux et moins dans le skeuomorphisme, de faire passer un message de légèreté, de naturel pour représenter un élément qui ne l'est pas. Le signe ici, essaye donc de transmettre des valeurs propres à une action, qui ne les porterait pas sans cette représentation.





Certaines ruptures technologiques sont tellement importantes qu'elles imposent des changements radicaux. Par exemple, le passage des écrans cathodiques aux écrans plats a nécessité de repenser les représentations graphiques des ordinateurs.

La période que nous vivons est sans cesse alimentée de tels changements et il faut arriver à désigner lesquels sont si importants et révolutionnaires qu'ils modifient notre vision des choses et nécessitent une évolution adaptée des signes graphiques.

L'évolution des signes graphiques devient de plus en plus nécessaire. Mais si ce renouvellement est indispensable pour accompagner les transformations technologiques et culturelles, il reste soumis à des contraintes d'accessibilité, de compréhension universelle et d'interopérabilité. L'accélération du développement numérique redéfinit profondément notre rapport aux représentations visuelles, en poussant les icônes héritées vers leurs limites.

Ce basculement marque une transition d'un univers encore ancré dans des références tangibles vers un environnement totalement dématérialisé. Dans cet espace numérique en mutation rapide, de nouveaux codes graphiques doivent émerger pour répondre à des besoins inédits tout en conservant une fonction intuitive et universelle. Ces enjeux reflètent la complexité d'un processus où chaque choix graphique est aussi un choix social, technologique et culturel.





CONCLUSION

Les signes graphiques hérités et obsolètes occupent une place clé dans nos interfaces numériques, offrant des repères stabilisants grâce à leur ancrage culturel et leur familiarité. Cependant, tandis que nos réalités numériques et sociales évoluent, ces signes manifestent une inadéquation croissante avec les usages contemporains. Ce décalage reflète une perte d'adéquation entre les signes et la réalité qu'ils représentent, accentuant la nécessité de révision.

Nous sommes ainsi dans une phase transitoire où les signes historiques persistent malgré leur obsolescence, tandis que leurs éventuels successeurs peinent à s'imposer.

Face à cette problématique, l'avenir des signes graphiques dépendra d'un équilibre entre continuité et innovation. Maintenir les repères culturels tout en adoptant des solutions visuelles pertinentes pour les générations futures s'avère essentiel. Ce processus dépasse la seule question de fonctionnalité : les futurs signes graphiques redéfiniront non seulement nos interactions numériques, mais aussi la manière dont nous percevons et structurons notre environnement digital.

L'étude de ces petites icônes révèle alors un paradoxe : à travers des signes apparemment simples, se dessinent des changements de paradigmes qui redéfinissent notre manière d'interagir avec le numérique.





REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mes professeurs, Monsieur Nivet, Monsieur Jeandenand et Madame Buisson, pour leur aide, leur accompagnement et leurs conseils tout au long de ce projet. Ils m'ont éclairé quand j'avais des doutes et ont su me guider avec bienveillance à chaque étape.

Un grand merci également à mes camarades de classe pour leur soutien et leur bonne humeur. Notre entraide a été précieuse et a rendu cette expérience beaucoup plus enrichissante et agréable.





A - THE LAWS OF SIMPLICITY



B - FLAT DESIGN VS. SKEUOMORPHISM



C - ÉVOLUTION DES ICÔNES MAC



D - GOOGLE MATERIAL DESIGN



E - L'ARTISTE QUI A FAIT PARLER LES ORDINATEURS



Sitographie

MICROSOFT. Windows Dev Center “Icônes (concepts de base de la conception)” (13 juin 2023) Disponible sur : <https://learn.microsoft.com/fr-fr/windows/win32/uxguide/vis-icons>

Scott Oliveri “The Floppy Disk Save Icon: Visual Language of an Era Long Gone”. UX Collective [en ligne]. 4 décembre 2018. Disponible sur : <https://uxdesign.cc/the-floppy-disk-save-icon-visual-language-of-an-era-long-gone-93f74efc9f9>

Bibliographie

KRUG Steve, *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*, Broché, 16 janvier 2014

HICKS, John. *The Icon Handbook*. Royaume-Uni : Five Simple Steps, 2012.

Vidéographie

Valentin Socha Susan Kare et le Macintosh, aux origines des icônes informatiques • Signes #4 (4 mars 2024). Vidéo Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=c1fDtsOg8D8>

[Technology Everything by John] (25 novembre 2023) The Journey of Microsoft Paint (1985-2023) [vidéo] Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=kQjPM2ZeeSI>

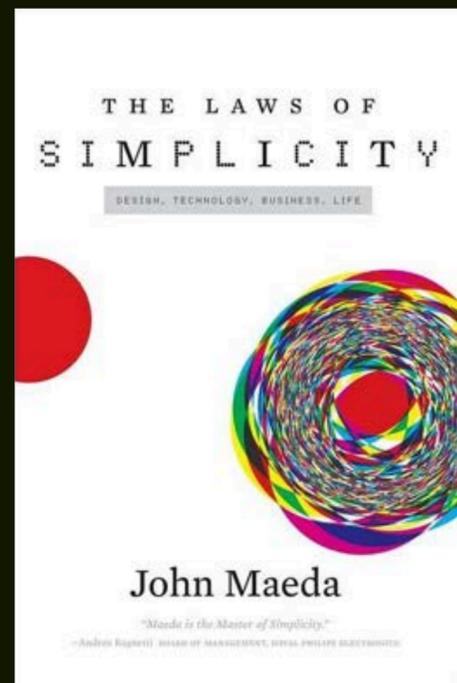
ANNEXE-A

MAEDA JOHN. THE LAWS OF SIMPLICITY.
THE MIT PRESS : 7 JUILLET 2006.

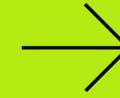
Dans cet ouvrage, John Maeda propose dix lois pour atteindre la simplicité dans un monde de plus en plus complexe, notamment dans le domaine du design.

Il explore les principes fondamentaux permettant de créer des expériences intuitives et épurées, tout en répondant aux attentes des utilisateurs. Parmi ces lois, certaines trouvent une résonance particulière dans le design des interfaces graphiques : Réduire, pour simplifier l'information, et Concrétiser, pour associer des formes compréhensibles aux actions. Maeda met également en lumière l'importance de la simplicité apparente, qui masque une complexité maîtrisée, un concept clé pour comprendre pourquoi certains signes graphiques hérités, bien qu'obsoletes, persistent : ils offrent une lisibilité immédiate malgré leur anachronisme.

Cet ouvrage fournit un cadre théorique essentiel pour analyser la tension entre l'évolution des icônes et leur fonction intuitive. Il met en perspective les enjeux liés à l'adaptation des signes graphiques dans un contexte où la simplicité et l'efficacité restent des priorités.



ANNEXE-B

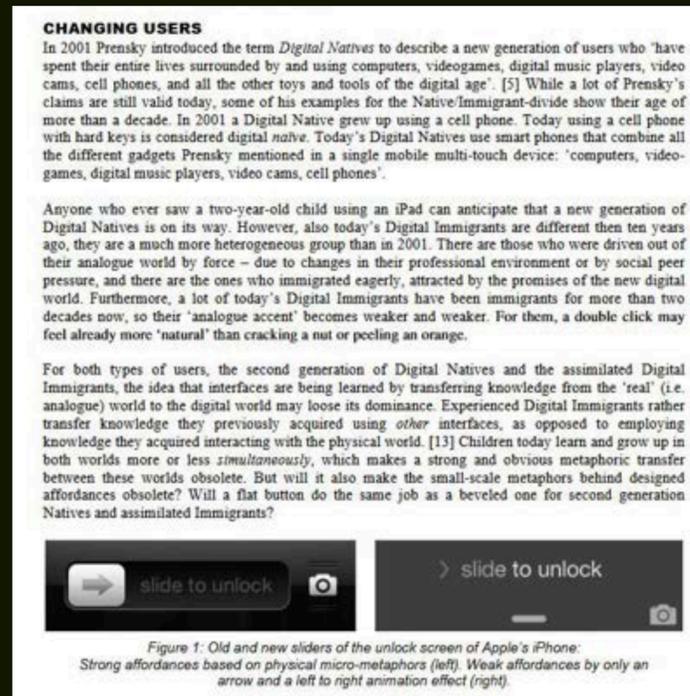


OSWALD DAVID ET KOLB STEFFEN. FLAT DESIGN VS. SKEUOMORPHISM - EFFECTS ON LEARNABILITY AND IMAGE ATTRIBUTION IN DIGITAL PRODUCT INTERFACES. UNIVERSITÉ DE TWENTE, PAYS-BAS : JANVIER 2014.

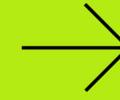
Cette étude explore l'impact du flat design et du skeuomorphisme sur la compréhension et l'attribution de sens dans les interfaces numériques. Le skeuomorphisme, en imitant des objets physiques, facilite la reconnaissance intuitive des fonctions, tandis que le flat design privilégie une esthétique épurée et moderne, parfois au détriment de l'intuitivité.

Les résultats montrent que si le flat design est apprécié pour sa clarté visuelle, il peut être moins efficace pour les utilisateurs novices. Le skeuomorphisme, en revanche, est plus accessible, mais tend à vieillir plus rapidement en raison de sa forte dépendance au contexte culturel et technologique.

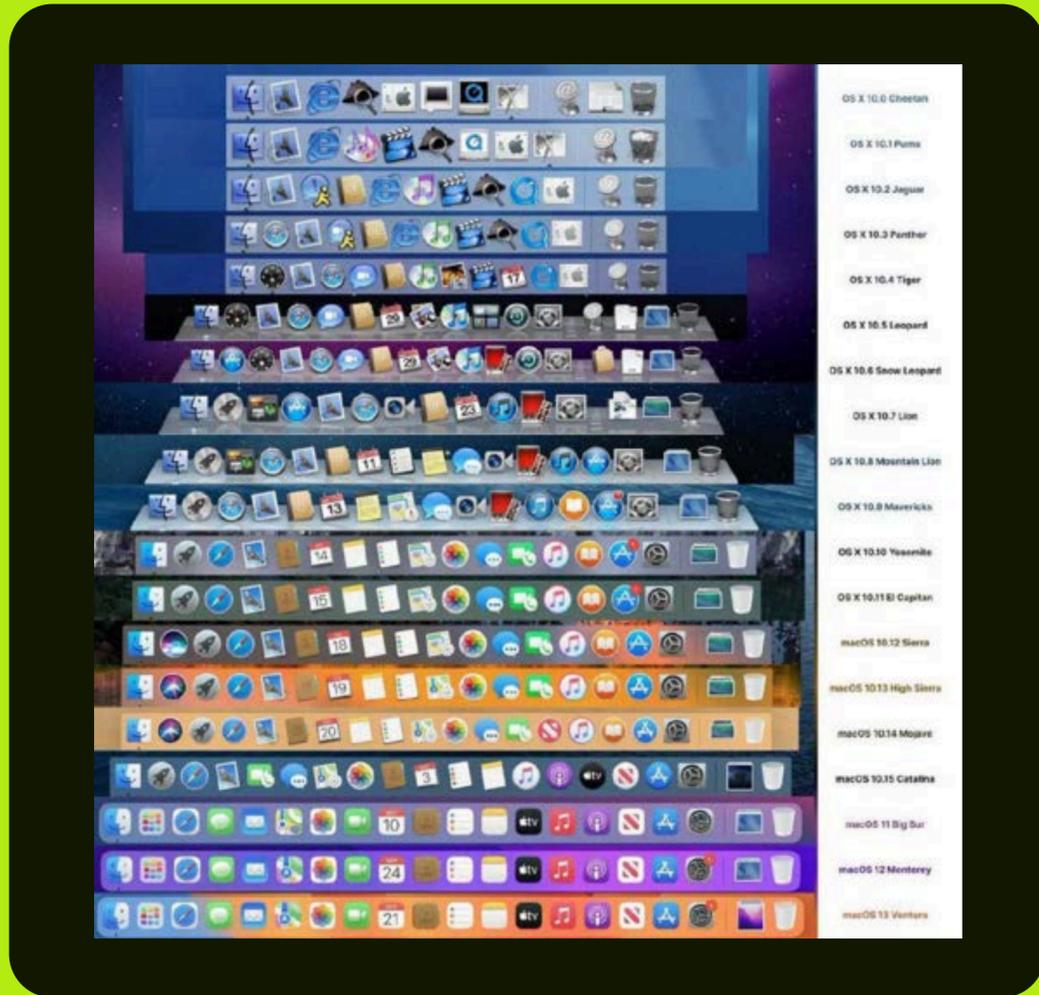
Cette analyse met en lumière les limites de l'innovation graphique lorsqu'elle se détache trop des repères historiques, offrant un éclairage sur les raisons pour lesquelles les signes graphiques hérités persistent et sur les conditions nécessaires à leur renouvellement.



ANNEXE-C



L'ÉVOLUTION DES ICÔNES DANS LE SYSTÈME MAC.



L'histoire des icônes d'Apple, depuis les créations de Susan Kare pour le Macintosh en 1983 jusqu'aux designs actuels, reflète l'évolution du langage graphique numérique. Susan Kare a introduit des symboles simples et tangibles, comme la disquette ou le combiné téléphonique, pour rendre les premières interfaces accessibles et intuitives.

Au fil du temps, Apple a transformé ces icônes pour s'adapter aux nouvelles attentes esthétiques et technologiques, notamment avec l'adoption du flat design dans iOS 7 en 2013. Cependant, certaines icônes historiques, comme celle de la disquette, restent inchangées, témoignant de leur impact culturel et de leur lisibilité universelle.

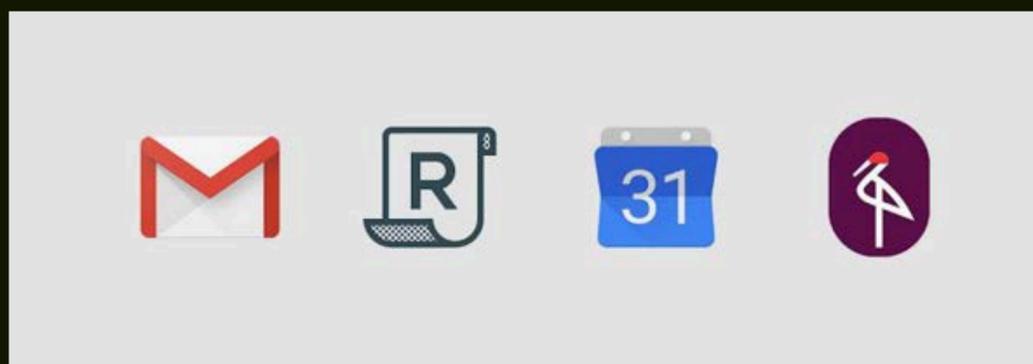
L'étude de l'évolution des icônes d'Apple permet de comprendre comment des signes graphiques "obsolètes" peuvent s'inscrire dans un équilibre entre tradition et innovation, tout en influençant les normes esthétiques du numérique. Cela démontre aussi à quel point les évolutions des icônes et changements peuvent être rapides et sans transition, mais aussi redondants et revenir malgré leur ancien remplacement.



← ANNEXE-D →



MATERIAL DESIGN. ICONOGRAPHY - PRODUCT ICONS.
2014 : [HTTPS://M2.MATERIAL.IO/DESIGN/
ICONOGRAPHY/PRODUCT-ICONS.HTML#ICON-
TREATMENTS](https://m2.material.io/design/iconography/product-icons.html#icon-treatments)



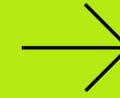
Introduit par Google en 2014, le Material Design propose un système graphique cohérent, basé sur des principes de simplicité et de réalisme subtil. Il introduit des effets de profondeur, de lumière et d'ombre pour enrichir l'expérience utilisateur sans alourdir l'esthétique. Les icônes, inspirées des formes géométriques et des matériaux tangibles, allient modernité et ancrage dans le réel.

Le Material Design marque une étape importante dans l'évolution des signes graphiques, démontrant que des changements subtils et bien pensés peuvent améliorer la lisibilité et l'ergonomie tout en restant fidèles aux attentes des utilisateurs.

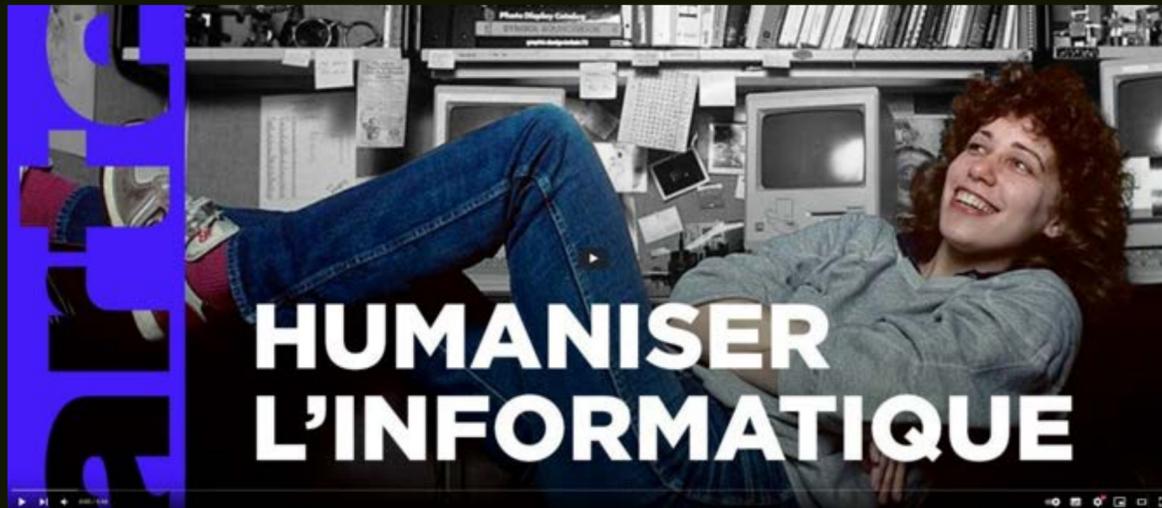
Ce modèle offre une perspective concrète sur les approches contemporaines du renouvellement des signes graphiques, tout en soulignant l'importance de la cohérence visuelle dans un écosystème numérique global. Il démontre la possibilité de rester proche du skeuomorphisme tout en instaurant une épuration et un minimalisme visuels.



ANNEXE-E



COURTS TOUJOURS. L'ARTISTE QUI A FAIT PARLER LES ORDINATEURS | GYMNASTIQUE | ARTE. 30 DÉCEMBRE 2022. VIDÉO YOUTUBE
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=PGVVER3A3U4](https://www.youtube.com/watch?v=PGVVER3A3U4)



Ce documentaire, produit par ARTE, explore la carrière de Susan Kare et son impact sur le design d'interface graphique. Il met en lumière la démarche créative qui a conduit à la naissance des premières icônes informatiques, ainsi que leur rôle dans la démocratisation de l'informatique. S. Kare a su transformer des concepts abstraits en symboles tangibles et universels, comme l'icône de la bombe ou du presse-papiers, aujourd'hui encore gravés dans l'imaginaire collectif.

Ce reportage illustre également les défis et contraintes rencontrés dans la conception d'un langage graphique universel, tout en soulignant l'importance de l'accessibilité et de l'intuitivité.

Cette analyse historique renforce la compréhension des origines des signes graphiques hérités et leur impact durable sur les interfaces contemporaines, tout en questionnant leur pertinence à l'ère du numérique dématérialisé. Il met aussi en avant le processus de création d'une icône et leur résonance aujourd'hui malgré leur ancienneté.