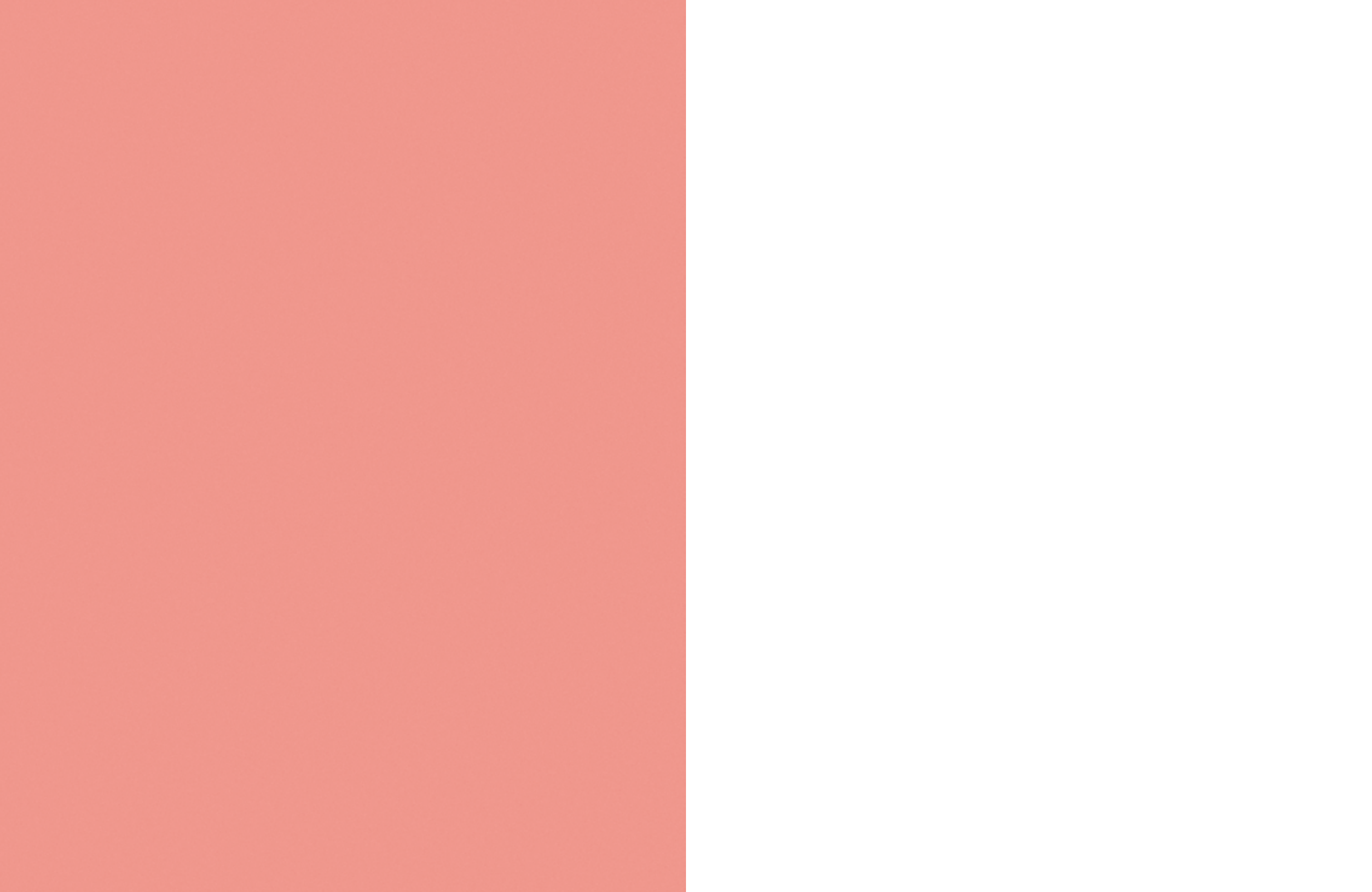


# Design graphique et transformations technologiques

- Fiche Arts, technique et civilisation
- Fiche de lecture

Jean-Alexis BONNET





## Arts, technique et civilisation

### Résumé des évolutions dans le domaine de la création visuelle publicitaire.

*Le métier de graphiste et le terme de design graphique n’ont été définis comme tels, qu’à partir de 1922 dans l’article « New Kind of Printing Calls for New Design » (une nouvelle technique d’impression appelle un nouveau genre de design), publié dans le Boston Evening transcrit le 29 août 1922. Le designer William Addison Dwiggins utilise pour la première fois le terme design graphique pour décrire son rôle dans la structuration et la gestion des visuels des livres. Jusque là, les graphistes avaient toujours eu beaucoup de mal à expliquer au commun des mortels en quoi consistait leur métier exactement. Mais les métiers liés à la création de visuels et d’informations imprimés existent depuis très longtemps. Nous verrons qu’au travers des évolutions technologiques, ils se sont transformés, certains ont quasiment disparu, d’autres sont apparus pour répondre à de nouveaux besoins. Cela pose la question de l’éternel changement des outils de communication ayant un même but, celui de transmettre un message.*



***L’impression de caractères mobiles, un très long règne sur la création de visuels.***

Inventé par Bi sheng dans la province du Zhejiang en Chine en 1041, le caractères mobile a perduré de nombreux siècles avant d’être amélioré par Johannes Gutenberg en 1454 grâce à la création de la presse typographique à caractères en métal. Cette transformation permit l’impression rapide de nombreux ouvrages et la diffusion des savoirs. Ce que l’on sait moins, c’est que cette méthode d’impression fut la plus utilisée jusqu’en 1980 et que de nombreux métiers ont accompagné les procédés d’impression à caractères mobiles: le typographe créateur de typographies, le fondeur frappeur créateur des caractères en plomb, le graveur créant les illustrations en bois, métal ou plastique qui accompagnent les textes, l’ouvrier compositeur créant le texte lettre par lettre en miroir ainsi que la mise en page, l’imprimeur qui graissait les plaques, créait les encres, les appliquait, et imprimait avec l’ouvrier distribution qui lui rangeait les caractères un par un dans les cases.



***Le peintre en lettres, un artiste rigoureux.***

En parallèle de l’impression à caractères mobiles, les devantures de commerces s’ornementent elles aussi, de caractères typographiques et de visuels. On fait appel pour cela à quelques peintres en lettres de talent. Ce métier nécessite un long apprentissage des techniques spécifiques (usage des différents pinceaux, techniques diverses), une connaissance de différents styles d’écriture et de leurs possibles variations, de leur adaptation à la forme et aux dimensions du support. Le métier a peu à voir avec la typographie au sens strict, qui impose des règles intangibles, même si une connaissance de la lettre est indispensable. Cette activité a été très importante de la fin du 19e siècle à la fin du 20e siècle pour la réalisation de toutes sortes de signalétiques intérieures et extérieures, pour l’information et la publicité.

*Caractères mobiles en plomb et compositeur.*



*Peintre en lettre et canne à peindre.*



**La lithographie développe le métier d’affichiste.**

Inventée en 1793 en Allemagne par Aloys Senefelder, c’est une technique d’impression qui permet la création et la reproduction à de multiples exemplaires d’un tracé exécuté à l’encre ou au crayon sur une pierre. C’est au 18e siècle que la lithographie se développe grâce à la Chromolithographie (multiples couleurs... jusqu’à 16) et l’affiche gagne ainsi ses lettres de noblesse. Au 19e siècle, des artistes comme Jules Chéret ou Alfons Mucha acquièrent une véritable notoriété en se spécialisant plus ou moins dans la conception de ce genre de support relevant de la publicité. Tous les pays occidentaux connaissent cette même effervescence. Les premiers mobiliers urbains contribuent à l’évolution de l’affichage urbain: Colonne Morris, panneaux dans le métropolitain, affichage sur murs, etc... Dans les années 1920, l’affiche se met à la page de l’épuration qui domine l’art graphique grâce à des créateurs comme Paul Iribe ou Cassandre. Dans les années 1950, les techniques de sérigraphie vont permettre l’éclosion d’une nouvelle école qui influencera le pop art.

**Le 20e siècle, une ère de transformation technique et sociale.**

Au xxe siècle, l’industrialisation, la société de consommation, l’émergence de nouveaux médias, du marketing et de la publicité, mais aussi le développement de disciplines connexes (design et architecture) favorisent l’émergence d’un nouveau type d’emplois spécialisés dans la création graphique pour valoriser les outils de communication. Le graphiste devient alors celui qui formalise et clarifie un message de communication, puis qui le met en page graphiquement. Mettant tour à tour son intellect puis sa créativité graphique au service d’une commande, le graphiste est alors moins considéré comme un artisan.

Dès la première année du 20e siècle une transformation radicale s’opère avec l’apparition du Linotype, une machine de composition combinant machine à écrire et micro-fonderie au plomb utilisant un clavier de 90 caractères afin de produire des lignes de texte d’un seul tenant. C’est une nouvelle révolution. Les plus petits ateliers peuvent saisir de plus gros textes dans des délais raccourcis. Mais cette évolution fait disparaître les métiers d’ouvrier compositeur et d’ouvrier distributeur.

Dans les années 1910, les avant-gardistes allemands s’approprient les procédés photographiques, non pas pour l’aspect de la photographie argentique mais pour l’utilisation dans le domaine de l’édition. Les Dadaïstes puis les constructivistes s’approprient puis développent de nouvelles règles de compositions visuelles. On donnera le nom de Typophoto aux visuels utilisant cette technique de composition.



Affiche d’Alfons Mucha.

Dans les années 1970 la technique d’impression offset s’améliore et se développe. Il n’y a dorénavant besoin que de 4 couleurs. Ce procédé d’impression fait peu à peu disparaître les grandes imprimeries à caractères mobiles. Le métier se transforme. Il faut à présent des techniciens machines pour la gravure des plaques, la conception des encres, le calage machine.

En 1971 Xerox développe la technologie laser, c’est la naissance de l’électrophotographie (appelé à tort la xérographie), le premier procédé d’impression numérique. Cette méthode se démocratise avec l’invention de la première imprimante de bureau en 1982 et permet à n’importe qui d’ imprimer. Les graphistes s’emparent de ce procédé pour faire des copies de leurs compositions très simplement.

En 1984, le premier ordinateur personnel est inventé. C’est le Macintosh 128K. Il a tout changé. Son interface graphique a complètement transformé le monde de la création graphique.

Par la suite, les procédés de créations numériques deviennent de plus en plus présents dans la chaîne de production. Il font quasiment disparaître le métier de peintre en lettres et celui de graveur image. La composition typographique est intégrée directement dans le logiciel et les polices. L’imprimeur n’est plus que l’exécutant final de la chaîne graphique.

En 1990 Photoshop est né. La société Adobe développe et rachète de nombreux logiciels et devient peu à peu le leader mondial de la distribution de logiciels de création graphique (imprimés et numériques). Ces logiciels s’ouvrant au public néophyte et amateur, font naître de nouveaux graphistes mais ils standardisent de plus en plus le monde de la création visuelle.

En parallèle, l’évolution constante des ordinateurs et des supports numériques créent une forte demande dans le domaine de la programmation et des interfaces visuelles. De nouveaux langages se développent ainsi que de nouveaux métiers tels que les UX designer (codeur et designer d’expérience utilisateur) et UI designer (designer d’interfaces). Se pose alors une question:

### Comment le designer doit s’adapter à ces changements constants ?



Haut gauche - Machine Linotype  
Haut droite - Premier copieur Xerox  
Bas gauche - Macintosh 128K  
Bas droite - Première version du logiciel Photoshop

## Fiche de lecture :

### Annick Lantenois - Le vertige du funambule.

*Le livre commence par une approche historique du design graphique depuis la fin du 19e siècle. Ce premier chapitre fait le récit de l'instrument d'organisation des conditions du lisible et du visible. Le designer graphique pose la réflexion de ce qu'il fait voir au public. En effet, il a le pouvoir d'infléchir la manière dont l'information sera lue, par ses choix de composition typo.. etc, et toute création est indissociable de son support de lecture. Annick Lantenois explique qu'un projet de design est le fruit du mélange (réussi ou non) entre la demande (le commanditaire) et la création (le designer).*





Le livre se compose ensuite sous forme de deux hypothèses :  
«Crise du temps» et «habiter l’hyper-modernité».

Le première partie concerne les enjeux du design graphique dans le secteur public qui amorce un changement dans les années 1980. Il deviendra le graphisme d’utilité publique. Annick Lantenois parle, entre autre, de la transformation des blasons de ville (récit stratifié du paysage et de l’histoire d’une ville) en logos (signes graphiques évocateurs liant passé et horizon de cette même ville), comme pour traduire une transformation sociale, économique, démographique et culturelle que la ville devait affronter. C’est un ensemble de raisons qui peut expliquer cette crise du temps qui se traduit dans le basculement d’un système d’identité vers un autre.

Dans le même temps, l’évolution des études sociales se confronte aux enjeux du graphisme d’utilité publique. Pierre Zémor dit : «la communication publique est la communication formelle qui tend à l’échange et au partage d’informations d’utilité publique, ainsi qu’au maintien du lien social, et dont la responsabilité incombe à des institutions publiques». Les institutions culturelles sollicitent le designer graphique. Ce qui pousse à discuter de l’acceptable et du non acceptable dans un graphisme d’utilité publique. Le designer graphique devient au regard des institutions un «être éclairé devant apporter la lumière» grâce à un système de traitement et de régulation des informations et des savoirs. Les années 80 voient également une scission s’amorcer entre les fonctions de l’État et l’adoption par les politiques de la logique médiatique et publicitaire. L’utilité publique se lie à l’utilité privée. Il paraît alors urgent d’interroger l’utilité du design. Quelle utilité ? Comment ? Pourquoi ? Au tournant des années 1990- 2000, de nombreux designers graphiques posent une pratique critique des paradigmes issus du fonctionnalisme et de ceux qui fondent le graphisme d’utilité publique. Dans le même temps, l’affichage public prend une part très importante. Cette surproduction individuelle noie l’information et la communication se substitue progressivement à l’information alors qu’elle n’était que le moyen par lequel celle-ci circulait, le prolongement logique du processus de sa mise en forme. Les pratiques graphiques érodent la lisibilité au profit de la visibilité.

Dans la deuxième partie, Annick Lantenois se penche sur le début d’une transformation des pratiques du designer liée à l’évolution des nouveaux médias numériques (informatique et internet dans les années 1990-2000). Il passe d’un savoir-faire des créations manuscrites à un savoir-comprendre la logique de ces outils et de ces médias, à un savoir-concevoir selon d’autres paradigmes. Elle introduit ainsi le terme d’hyper-design face à cette hypermodernité.

Annick Lantenois fait un parallèle entre l’évolution de la pratique numérique et celle de la machine fin 19e siècle. En ces temps où l’artisan est dépourvu de son savoir-faire et devient l’ouvrier soumis au rythme de la machine. Simondon dit «si l’homme ressent souvent une frustration devant la machine, c’est parce que la machine le remplace fonctionnellement en tant qu’individu». Cette situation fait que l’humain a une certaine réticence à aller vers la machine. Mais le designer, s’il veut se dépasser, se doit de comprendre et de créer avec l’ensemble des évolutions technologiques, quelles soient réelles ou virtuelles. Une partie du graphisme se fait l’écho d’une hantise envers le numérique, en cristallisant son intérêt sur le livre (concours du plus beau livre, salons consacrés à la petite édition, enseignement privilégiant souvent le graphisme imprimé). Mais lorsqu’il se met en posture de refus et d’incompréhension des mutations, il ne répond plus au contexte actuel de la demande d’un monde dit hypermoderne, hyperindustriel ou surmoderne. Ces mêmes technologies numériques permettent l’extension de l’univers matériel dans des environnements immatériels, tels les dispositifs de simulation (jeux, imagerie scientifique) ou comme cet espace d’échange des contenus qu’est internet. Annick Lantenois nous met face à une réalité.

Il faut s’aventurer et porter une attention nouvelle à la diversité des pratiques individuelles et collectives circulant de la culture du livre vers la culture numérique et réciproquement. On se rend compte par ailleurs que la technologie permet, à priori, à tout individu de faire l’économie des compétences des experts. Chacun d’entre nous, chaque collectif, possède les moyens techniques de fabriquer un livre, une affiche, un flyer. Chacun peut faire du graphisme sans nécessairement mettre un nom sur cette pratique.

Le livre se conclut autour d’une réflexion sur l’évolution du monde numérique et surtout de l’électronique numérique (en opposition à l’électronique analogique), qui naît grâce aux programmes, aux codes et qui se sert de l’écrit pour discuter avec la machine. Dans l’utilisation quotidienne actuelle de l’informatique, ce code, ces écrits, sont invisibles aux yeux de la majorité, tout comme l’écriture qui jusqu’au 17e siècle était invisible et énigmatique aux yeux d’une majorité d’individus. Comprendre l’écriture était une détention de pouvoir. C’est la même chose qui se joue pour le designer actuel face au numérique, il ne s’agit pas d’inviter chaque designer graphique à devenir un programmeur, mais d’échapper à une nouvelle forme d’analphabétisme qui isolerait inéluctablement de ce qui constitue le terreau d’où émergent de nouvelles pratiques.



Je tiens à remercier ma mère pour son soutien et le temps consacré à m'avoir aidé dans les différentes corrections de ce mémoire.

Ainsi que mes différents professeurs depuis le baccalauréat AMA cvpm jusqu'au Dsaa, en passant par un BTS imprimés, pour m'avoir donné le goût de l'apprentissage du métier de graphiste et pour leurs encouragements.



Petit symbole graphique représentant le pseudonyme que j'emploie pour le graphisme : Lookitsgraphic  
www.lookitsgraphic.com

**Typographies :**  
Titres n°1 : Argent Pixel  
Titres n°2 : Space Mono  
Textes : Courier new

**Imprimeur :**  
Sud Graphic Imprimerie, Marseille



