

FICHE DE LECTURE

LE VERTIGE DU FUNAMBULE
LE DESIGN GRAPHIQUE, ENTRE ÉCONOMIE ET MORALE

~ ANNICK LANTENOIS ~

Édition B42, Cité du design et Annick Lantenois 2010.

↳



Dans cet ouvrage, Annick Lantenois mobilise ses connaissances d'historienne pour aborder les évolutions du design graphique au cours de ces 30 dernières années. Dans une introduction intitulée *Contour*, elle définit la pratique du design comme le traitement visuel des informations, des savoirs et des fictions. Il s'agit là d'une façon de projeter dans l'espace et dans le temps les conditions d'accès aux informations. Le designer graphique est un interprète qui conçoit la syntaxe d'un objet et qui ainsi détient le pouvoir de transformer les regards. Il conditionne l'accès, la transmission et la conservation du savoir.

Annick Lantenois décompose la mission du graphiste sur trois aspects essentiels :

- Rendre lisible : mettre en forme et hiérarchiser le savoir et l'information dans le but d'optimiser la compréhension
- Rendre visible : promouvoir et mettre en évidence
- Rendre possible : ouvrir son propos à de multiples interprétations.

C'est en analysant les productions graphiques de la communication publique depuis les années 80 que l'auteur met en valeur l'évolution de leur style. Cette même évolution se fait le reflet de relations qu'entretiennent les institutions avec le public. L'essor des nouvelles technologies va alors permettre de redéfinir le rôle du designer graphique dans un environnement qui s'étend au-delà du monde matériel connu jusqu'à lors, et ce par le biais des espaces numériques, poussant le designer graphique à dépasser ses limites matérielles.

CRISE DU TEMPS

Son étude commence par le passage du blason au logo dans l'identité des villes : ce changement témoigne d'une nouvelle conception de la ville et d'une volonté de rompre avec la représentation symbolique et historique du blason.

Aux formes organiques du blason viennent s'opposer les formes géométriques et épurées de logos créées par des agences. Le blason, traduit l'enracinement dans la durée, tandis que le logo tend à mettre en avant les nouvelles conceptions d'une ville dynamique en mouvement, dont les qualités s'inscrivent dans le présent.

Ce changement, Annick Lantenois, le traduit comme une crise du temps dont les conséquences se traduisent par le basculement d'un système d'identité vers un autre. François Hartog nous parle de "*Présentisme*", autrement dit le culte d'un présent perpétuel, une expérience du temps fugace marqué par le mouvement et les flux. Il s'agit là d'inventer un nouveau discours de communication, dont le but est de rendre la ville attractive. Il est nécessaire de mettre en place des projets de vie qui permettent de vivre dans le présent et de croire au nouveau monde que le designer graphique façonne.

Cette organisation du temps interagit avec l'organisation du social et modifie les règles qui régissent les relations entre individus et les règles de vie en société. Apparaît alors le terme de "*Graphisme d'utilité publique*", directement tiré de l'exposition "*Images d'utilité publique*" qui se tint en 1988, présentée par le

Centre Georges-Pompidou et le Centre de création industrielle.

Ce graphisme s'inscrit dans le présent et témoigne de la capacité des institutions à organiser le social. Par le biais d'un graphisme simple et lisible, il permet de s'adresser aux masses. Comme à l'époque du fonctionnalisme, le graphisme permet de renouer avec les valeurs de la société, il associe forme et fonction et part en quête d'une posture objective pour éviter toutes lectures partisans de la forme. Le graphisme d'utilité publique, se présente comme le détenteur de compétences objectives : ainsi, il hiérarchise les informations en éliminant un maximum d'obstacles, de façon à rendre la lecture des énoncés accessible au plus grand nombre. Or, dans les années 80, il n'est plus possible de croire en un graphisme objectif : on associe des sens aux formes, il n'existe donc plus de formes objectives dans la société. Le graphiste est un funambule qui met sa maîtrise de l'image au service des politiques, mais se doit de rester le garant du débat démocratique. Sa maîtrise du sens critique empêche toute lecture monosémique de son travail, afin d'éviter toute instrumentalisation du graphisme et toute propagande.

Les années 90 marquent la fin de ce mouvement épuré, avec un retour à l'ornementation et une mise en valeur du tracé manuscrit. Annick Lantenois voit dans ce changement de style une volonté de brouiller la lisibilité. Outre une recherche d'originalité, ce changement peut s'interpréter comme une opposition à l'uniformisation des styles, imposée par l'utilisation de logiciels de composition dont les conséquences

tendraient à un formatage esthétique mondialisé. Cette transformation correspond également à la réponse à un vide qui semble se former depuis le début des années 90. Cela démontre par ailleurs un affaiblissement de la collectivité au profit de la singularité individuelle.

HABITER L'HYPER-MODERNITÉ

Dans la deuxième partie de son ouvrage, Annick Lantenois tente de redéfinir le rôle du designer graphique face au passage d'un nouveau seuil de complexité technologique. Il se doit désormais de savoir maîtriser la logique des nouveaux outils et des nouveaux médias. Le designer graphique se confronte à la difficulté de synchroniser le rythme des machines avec son rythme, - autrement dit celui de l'homme -, l'Art et la mutation de productions industrielles.

L'homo-faber se trouve alors dépassé, la pratique de l'ornement et de l'écriture manuscrite fait place à une nostalgie. Le passage à un nouveau seuil de complexité technique entraîne un processus de défonctionnalisation / refonctionnalisation des statuts et des rôles. Ainsi se crée une nouvelle relation triangulaire alliant l'homme, la machine et le monde, qui a pour conséquence une géométrisation et un épurement des formes.

"L'homme à travers la machine applique son action au monde naturel; la machine est alors véhicule d'action et d'information, la machine étant entre l'homme et le monde"¹. Cette nostalgie

¹ Milad Doueïhi, *La Grande Conversion numérique*, Paris, Seuil, La librairie du VVI^e siècle, 2008

rappelle à notre souvenir d'anciennes méthodes de travail comme l'imprimerie.

Accepter ce nouveau seuil de complexité technologique c'est se donner les moyens de s'approprier ces nouvelles techniques. Pour cela, il est nécessaire de redéfinir le rôle du designer graphique.

Pour Annick Lantenois, le développement de la culture numérique a permis de pousser les limites du monde que nous connaissons. Nous entrons à présent dans un mode de l'immatériel qui pousse le designer graphique à repenser le système de conception des objets. Il reste préférable de parler d'une numérisation des objets plutôt que d'une dématérialisation. De cette façon, il est possible de mettre l'accent sur le processus de transformation que cette transformation induit.

D'une conception qui assimile le design graphique à un embellissement de la surface des objets, nous passons à une conception qui a pour but de repenser l'objet dans sa structure. Le design graphique aujourd'hui doit repenser les supports en s'inscrivant dans les pratiques émergentes du design telles l'interactivité. L'auteur redéfinit donc le design graphique comme "*une recherche des conditions du transfert et de la traduction de contenus en milieu complexe*". Comment redonner de la lisibilité dans un contexte de confusion?

Si le métier de graphiste doit être repensé, il faut s'approprier les nouvelles méthodes de travail et favoriser la collaboration entre graphistes et programmeurs, de la même façon que dans

les années 20, les ingénieurs ont collaboré avec les designers dans le but de créer des objets exclusifs. La fabrication passe désormais par le code, nouveau langage qu'il est désormais nécessaire d'appréhender. La collaboration interdisciplinaire permet de faire émerger des projets où la subjectivité du designer graphique n'est plus le seul référent. Le graphiste doit expérimenter, rechercher et mélanger les disciplines tels que l'art, les sciences et la technologie, afin d'enrichir sa réflexion. Ainsi Annick Lantenois redéfinit la mission du designer graphique comme celle d'organiser la lisibilité du monde actuel, en prenant en compte son extension numérique et immatérielle.

Annick Lantenois conclut son ouvrage en citant Laszlo Moholy-Nagy, une façon pour elle d'expliquer la nécessité de rééduquer la nouvelle génération du designer graphique en leur inculquant les valeurs fondamentales de cette discipline, et en ouvrant le champ d'intervention du graphisme au numérique. De cette façon il serait possible de recréer une collectivité respectant la singularité de chacun, sans tomber dans une logique concurrentielle, stimulée par le contexte économique actuel.

