

## ● MOYEN-ÂGE

Seul futur possible : l'éternité.

Les fêtes religieuses permettent de se rapprocher du **temps sacré** opposé au **temps profane**.

**Fractionnement de la journée : prière sept fois par jour.**

Discipline rationnelle : **la perte du temps est une offense à Dieu.**

## ● LUMIÈRES

Avènement des **progrès techniques** (maîtrise de la nature).

Passage du **temps cyclique** au **temps linéaire**.

L'homme se projette dans le futur et réalise ses projets.

## ● SOCIÉTÉ INDUSTRIELLE

### Productivité horaire

#### Ordre, régularité, synchronisation et vitesse

La durée mesurée et fractionnée :

le temps devient **un outil de rationalisation et d'économie**.

Division du travail, parcellisation des tâches.

Travail à la chaîne, répétition des gestes.

Élimination **des temps morts**.

#### Naissance de la ponctualité (pointage) :

La discipline horaire entre dans les mœurs, produire plus vite et quantitativement.

Répétition mécanique sans fin.

**Planification** qui pallie l'irrégularité du geste.

#### Baisse du coût unitaire du produit qui démocratise la consommation

**Électroménager accessible pour tous,**

qui effectue les tâches quotidiennes qui supposent de **libérer du temps** au profit de la contemplation.

## ● Informatique

Augmentation de la vitesse de calcul

Puissance constamment augmentée des processeurs

Gain de productivité et suppression d'emplois.

Numérisation de la société.

## ● La technologie

### Temps immédiat

le **"tout, tout-de-suite"** de la société communicationnelle hyper-compression du temps réel (distance, espace, temps)

**L'immédiateté** à laquelle nous contraint le numérique

ne coïncide pas avec celle de l'instant mais de la **réactivité** : répondre aussitôt pour pouvoir enchaîner sur une autre urgence.

multi-tâches, **simultanéité**.

## ● SOCIÉTÉ CONTEMPORAINE

### Famine temporelle, accélération

Le temps historique produit des moments à des intervalles toujours plus brefs.

La vitesse devient l'arme principale pour se défendre.

Le pouvoir de l'urgence et des réactions instantanées.

● RÉINTÉGRER LES ATTITUDES DU TRAVAIL DANS LE QUOTIDIEN  
MORCELLEMENT DES TÂCHES  
RENTABILISER LES ACTIVITÉS.

● GÉRER MON EMPLOI DU TEMPS  
PERSONNEL : AGIR AU CŒUR  
DE MON ESPACE TEMPOREL  
QUANTIFIE ET DÉMULTIPLIE LE  
TEMPS QUI LE MENACE.

● RÉINTÈGRE LES INSTRUMENTS  
DU TRAVAIL DANS LE QUOTIDIEN  
L'ORDINATEUR DEVIENT UN  
OBJET DE DIVERTISSEMENT.

La mesure du temps dépend  
des instruments dont on dispose

condamne l'oisiveté  
culture de l'efficacité

Depuis un siècle augmentation  
de la vitesse :  
communication : 107 %  
transports personnels : 102 %  
traitement de l'information : 1 010 %  
-2 heures e sommeil en moins

Culte de la Performance

## XIXe siècle

Chaos lié à la brutalité économique industrielle

urbanisation incontrôlée néfaste aux hommes et à l'économie.

> réponse : création ou «design graphique» : ordre/lisibilité

## 1920/1950

la forme suit la fonction  
répondre aux ravages de la guerre par une forme de logique programmatique.

**courant fonctionnaliste du design**

## 1990 : crise du temps

nouveau seuil de complexité technique.

## du blason au logo

affaiblissement du sentiment d'appartenance incapacité à se projeter dans le futur et l'oubli du passé vont de pair avec l'hypersensibilité au présent.

**graphisme «d'utilité publique»**

## Ornement vs lisibilité

recherche d'originalité au moment où la généralisation des logiciels de composition risquerait de conduire à une production uniformisée.

## 2010 : habiter l'hyper-modernité

L'enjeu nouveau du numérique

Nouvelle collaboration établie entre le designer et le programmeur

Nouvelle mission : organiser la lisibilité du monde actuel

étendu par les environnements numériques.

**Divertissement** permet de se détourner et fuir la pensée des maux dont l'on souffre pour mieux les supporter.

Le bonheur assuré par le divertissement est **limité** au temps qu'il dure. Moyen de **nier notre angoisse face à la mort** pour accéder à l'éternité.

Le temps ne passe plus mais **s'accumule**.

## Apparition du temps libre

Ce qui reste une fois que le devoir du travail a été accompli.

**Temps de compensation.**

besoin de **rupture avec le travail**.

## séparation vie privée - vie publique

Opposition du temps de travail (temps contraint) au temps libre (loisir)

## Vacances

Se déprogrammer de son existence.

**absence d'obligation et de restriction**.

## L'immédiateté à laquelle nous

contraint le numérique ne coïncide pas avec celle de l'instant mais de la réactivité : répondre aussitôt pour pouvoir enchaîner sur une autre urgence (**zapping**, défilement d'une tâche à une autre.)

Distractions ininterrompus pour l'œil :

**infobésité**, restreint le temps alloué à la **réflexion personnelle**.

**Multitâches : accumuler, condenser et superposer** un maximum de tâches.

Démultiplier le nombre d'activité. Rendement personnel maximal.

## L'homme hyper-actif et débordé

décuple la quantité des activités et des souvenirs pour agrandir sa **frise chronologique personnelle**.  
Goûter la vie dans toutes ses dimensions devient une aspiration centrale de l'homme.