

Garcia Jason

Le design graphique, entre cryptage et partage.

Le designer graphique peut-il accompagner une initiation aux pratiques numériques ?

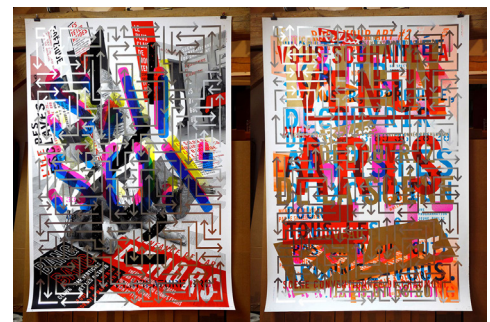
Le graphisme est une discipline qui consiste à créer, choisir et utiliser des éléments graphiques (dessins, caractères typographiques, photos, couleurs, etc.) pour élaborer un objet de communication et/ou de culture. C'est une manière de représenter. Chacun des éléments est symbolique et signifiant dans la conception du projet, selon les axes définis éventuellement avec d'autres intervenants du domaine de la communication, dans le but de promouvoir, informer ou instruire.

Selon Annick Lantenois, « le design graphique peut être défini comme le traitement formel des informations et des savoirs. Le designer graphique est alors un médiateur qui agit sur les conditions de réception et d'appropriation des informations et des savoirs qu'il met en forme. » Selon ses domaines d'intervention (illustration, affiche, communication d'entreprise, presse, édition, packaging, publicité, design web, signalétique, identité visuelle, etc.), il fait partie de la chaîne graphique liée à l'imprimerie ou à d'autres médias.

Le designer graphique doit-il intriguer ou révéler, encoder ou décoder ?

Le designer graphique est souvent appelé à décrypter, rendre lisible, expliquer un ensemble d'informations à un public. Ainsi il crée des récits et des mythologies du quotidien. La recherche postmoderne se détache du style international qui entendait conclure l'histoire et proposer une manière « ultime » de faire du design graphique pour promouvoir la recherche, l'expérimentation et les particularismes géographiques.

Le designer graphique Vincent Perrottet a dit : « Une affiche pour toucher l'autre ne doit pas chercher à communiquer mais à subvertir avec bonheur le regard ». Il cherche dans son travail à s'éloigner de la lisibilité immédiate et de la compréhension instantanée pour créer des énigmes visuelles, il séduit par l'interrogation.



VINCENT PERROTTET

Comprendre les codes du design graphique pour jouer avec et s'en détacher.

Selon Vivien Phillizot, jusqu'au milieu du XX^{ème} siècle la production typographique était un milieu hermétique, réservé aux seuls imprimeurs mais la démocratisation des outils de production et des nouveaux codes esthétiques a changé cet état de fait. Dès lors, de nouvelles possibilités typographiques sont apparues du fait des créations de «profanes». De nouveaux codes de lectures, esthétiques et sémantiques ont émergé, le signe se détache progressivement de ses usages normés pour en acquérir d'autres.

«Si la lecture savante d'une œuvre requiert la maîtrise d'un code, c'est-à-dire, la capacité à percevoir et à comprendre tout ce que ne fournit pas le signe linguistique (connotation, références à l'histoire et au contexte de création, citation), il ne faut pas oublier que la consommation d'une œuvre peut tout aussi bien se passer de cette compétence.» Ainsi la réception de la création graphique, sa portée significative est dépendante du lecteur, dans le cas de la création publicitaire le sens est intentionnel, il doit orienter la lecture du récepteur (R.Barthes), la réaction seule du public ne suffit pas. Le code peut être ainsi considéré comme outil de discrimination sociale car les clefs de lecture culturelles ne sont pas les mêmes dans un public hétérogène, le designer graphique doit jouer entre références communes et particulières, il code et décode.

«La typographie est tout ce qui accompagne l'écrit et qui ne relève plus de la lecture.»

Vivien Phillizot - Usages sociaux du caractère typographique.

Le designer graphique Stéphan Muntaner s'est occupé de la communication d'un pop-up store nommé Moblur au printemps 2015, pour ce faire il a imaginé une typographie cryptée où parties verticales et horizontales du dessin de la lettre sont séparées, suite à cela il a mis en scène un jeu de piste sur les réseaux sociaux où le public devait décrypter les informations, ainsi le designer graphique tease, pose des questions, place du plaisir dans la complexité.

Cette démarche peut être intéressante en lien avec des outils numériques pour rendre interactif le processus de décryptage. Voir le visuel codé et décodé, valoriser le résultat de la réflexion du récepteur.



MOBLURLAND
STÉPHAN MUNTANER

Quels enjeux ?

jouer sur les relation entre le codé et le révelé permet de créer des liens entre entre l'ésotérique et l'exotérique à savoir ce qui est voué à rester dans un cercle d'initiés et ce qui pour vocation d'être partagé avec le plus grand nombre, le point intéressant est de trouver quel rôle le designer graphique peut jouer en tant que pivot entre ces deux notions.

Créer une communauté d'initiés autour d'une compétence technique.

Car le secret est source de pouvoir; Il crée un nouveau milieu : la société secrete où les rites et l'initiation renforcent le sentiment d'appartenance et la cohésion sociale. Le but est d'envisager le design graphique comme le moteur d'une activité sociale et collaborative et non comme une pratique fermée et aut centrée.

Une pédagogie des savoirs : domestiquer le numérique.

Rendre accessible un milieu qui dépasse la majorité de la population qui ressent un sentiment de méfiance à son égard et qui s'en désintéresse. Renverser l'opposition sensible/ Numérique. Montrer l'art numérique comme un pont entre hardware et plaisir. S'approprier les savoirs faire appris en DSAA et les partager.

Une communication sous la forme d'un jeu de piste.

Le récepteur est aussi un acteur du processus de décryptage et permet la création d'interactions et de partage via le design graphique. Le rôle de médiateur du graphiste est pertinent aujourd'hui avec la transmission des outils numériques, il peut transvaser un milieu technique et hermétique vers le profane comme un outil d'ouverture et de partage. Cette vulgarisation technologique est un enjeu démocratique du partage des savoirs.

Des objets de design tels que les affiches tactiles, la réalité augmentée, le tracking peuvent constituer des ponts entre les domaines, peuvent combler les clivages, les préjugés, initier les gens au numérique.

Créer des gestuelles de décryptage via kinect, des affiches tactiles qui lient un medium imprimé crypté et son équivalent digital interactif.

Tester ces expérimentations dans un cadre de médiation artistique (Atelier Dinosart) en recueillir les impressions, valider ou infirmer des hypothèses, voir avec des graphistes la pertinence d'un design graphique crypté, comment le mettre en place, le rendre viable. (Stéphan Muntaner)

LEXIQUE

-ESOTÉRIQUE: Mot d'origine grecque, définit ce qui a vocation à rester au sein d'un cercle d'initiés comme les mystères d'Eleusis, il comporte aujourd'hui une connotation mystique et religieuse. Il s'oppose au terme exotérique

-EXOTÉRIQUE: Ce qui a vocation à être partagé universellement. Doctrine portée par Aristote en opposition à l'esotérisme

-HERMÉTISME: Doctrine esotérique d'étude de mystères, les formules codées des alchimistes hermétiques du moyen-âge ont donné sens courant qui désigne ce qui est incompréhensible au profane.

-CODER: Cacher le sens d'une information par un procédé de substitution.

-CRYPTER: transformation à l'aide d'une clé d'un message clair en un message incompréhensible pour celui qui ne dispose pas de la clé de déchiffrement. S'opère via des algorithmes.

-MEDIATION: La médiation est une pratique ou une discipline qui vise à définir l'intervention d'un tiers pour faciliter la circulation d'information, éclaircir ou rétablir des relations.

BIBLIOGRAPHIE :

- Le signe, Umberto Eco.
 - Interstices Vincent Ricard.
 - Histoire et pouvoirs de l'écrit, Henri-Jean Martin
- www.theoriedesigngraphique.org
www.wikipedia.org