

DU DESIGN GRAPHIQUE

par Abraham A. MOLES

1. Le designer est un ingénieur environnementaliste. Ses champs d'action sont déterminés par :
 - a) le ou les types d'aspects sensoriels qu'il privilégie dans son action : vision, mobilité, audition, manipulation, etc.
 - b) l'échelle à laquelle il regarde les coquilles dans lesquelles l'homme est enfermé; coquilles du geste, coquilles du regard, coquille privée, zone du déplacement, etc..
2. Constructeur et intermédiaire du rapport de l'homme avec l'environnement artificiel, le designer est un démiurge modeste. Il prend en charge la trame de l'environnement de chaque jour et la mesure de son action est la Qualité de Vie.
3. Le design graphique s'inscrit tantôt dans l'espace de circulation des êtres (design signalétique), tantôt dans l'espace spécifique mais universel de la page, élément quantifié de la représentation des messages.
4. Le "designer graphique" est celui qui établit le modèle de présentation du message d'un créateur à un spectateur, pour convoier par ce modèle le maximum d'influence avec le minimum de signes. Le cadre de la page imprimée est le champ d'action privilégié du design graphique, mais, tout aussi bien, le volume de circulation de l'être, qui constitue l'espace privilégié du "design signalétique".
5. Dans la société de la copie multiple, le design des objets et des signes, se fait, ou se fera, à l'ordinateur. La tâche du designer est désormais de programmer cet ordinateur : son ouvrage n'est plus le Design d'un objet particulier, mais celui de la totalité de l'environnement à une échelle donnée.
6. La fonction du design signalétique est d'augmenter la lisibilité du monde. Le monde est un labyrinthe qu'il faut débrouiller, un texte qu'il faut déchiffrer, un contexte qu'il faut dominer, et que parcourt le regard de l'individu dans le déroulement de son projet de vie.
7. Penser c'est schématiser, et qui ne schématise pas ne pense pas. Le schéma est un modèle simplifié et abstrait du réel ; le modèle est une réduction limitée du réel particulier, il est différent de ce réel, ainsi il est essentiel à l'action sur celui-ci. Dans un monde complexe, les modèles sont les outils de la pensée pour dominer la complexité.
8. La découverte de l'écrit et sa promotion par l'imprimé a proposé, puis imposé, une dominance abusive de la pensée en ligne sur la pensée en surface fournie par le simulacre, l'image et le schéma. C'est le progrès technologique des modes de cristallisation de la pensée sur la page qui met en cause la supériorité, de fait et de tradition, de la pensée linéaire, et discursive, sur la pensée en surface synthétique et hiérarchisante, de l'image, du schéma ou tableau.
9. L'image substitue la compréhension immédiate et hiérarchisée à l'explication linéaire et logique, mais il peut y avoir autant de rigueur dans l'image que dans le texte : l'image construit l'évidence avec autant de force que la séquence logique. Ces deux modes de pensée sont désormais à égalité et le problème du designer graphique est de saisir les règles de la conviction par la pensée en surface pour les conjointre avec celles de la pensée en ligne.
10. Comprendre le monde, c'est être capable d'agir sur lui à partir de la force de l'intelligible. L'image apporte désormais un mode d'action sur le monde quotidien de la technique aussi grand que le mode de l'écrit. Le designer a pour rôle d'en tirer les conséquences.
11. Dans leurs mécanismes psychologiques, il n'y a pas de distinction fondamentale entre

publicité et éducation: elles font l'une et l'autre usage d'une stratégie de conviction pour convoyer soit par l'image, soit par l'écrit, (message scriptovisuel) des valeurs et des comportements. Le processus éducatif du livre s'affranchit de la dictature de la pensée linéaire au moment où l'ingénieur en communication peut, sans accroître le coût du message, la conjuguer avec la pensée en surface que proposent l'image et le schéma, aidés par l'ordinateur.

12, Avec la montée de la complexité du monde artificiel dans l'environnement quotidien, un domaine nouveau s'ouvre au design graphique : c'est le champ démesurément croissant des instructions qui accompagneront les objets pour assurer un usage et un maintien en état de ceux-ci qui soit au niveau de leur rôle social, en l'absence des "services" que le cadre social est désormais incapable de fournir.

Références

Bulletin de Micropsychologie, nr 16 , 1991
Autre référence inconnue - Date de rédaction inconnue

atelier@archivue.net

