Mani¶ pulation(s).¶ Camille¶ Esayan.#

Som¶
maire.#

Intro duction. 19

21 Aux origines des manipulations.

23 Manipulations graphiques.

Du geste à l'esprit. 25

29 La main, une composante indissociable de l'évolution de l'humanité.
29 La main fait l'homme.
29 Le triptyque main, bouche, cerveau.

31 La main, instrument du faire, du penser et du créer.
31 Le faire.
33 Le penser.
35 Le créer.

37 Le design, ou le dialogue implicite permanent de la main et du cerveau.
37 Le mot design.
37 Le geste de design.
39 Les rôles de la main dans le design.
41 La main et ses limites.

Manœuvres et mises en œuvre. 45

47 Un design manipulatoire ?
47 La ruse du designer.
51 Le design : entre schizophrénie et champ de tensions.
55 L'œil du designer graphique.

59 Du caractère inexorable de la manipulation.
59 Se manipuler soi-même : l'image et l'imagination.
65 Manipuler autrui : l'art de la rhétorique.
67 Être manipulé : le pouvoir de l'autorité.

71 Manipulations appliquées.
71 L'éthique du design.
75 Le design, entre de « bonnes » et « mauvaises » mains.
83 La part des interprétations.

Reprise en main. 87

91 Lâcher-prise (en main).
91 La main invisible.
93 Les hasards du geste.
95 Les préméditations de la main.

99 La main et ses manières.
99 La main et la subjectivité.
101 Styles de mains.
103 Le designer auteur.

105 Vers un design co-main.
105 Possible(s) design.

107 Des usages, des usagers.
111 La main dans la main.

Conclusion. 115

Bibliographie. Webographie. Filmographie. 119

Remerciements. 131

Colophon. 135

Intro¶ duction.#

Manipulation(s). Toute l'ambivalence du titre de ce présent mémoire peut être résumée par ce « s » entre parenthèses. Avec celui-ci, nous affichons clairement notre volonté de traiter de plusieurs manipulations. Quelles sont-elles et pourquoi ?

Aux origines des manipulations.

Nous ne pouvons d'abord faire l'économie d'une approche linguistique du mot et par là même de découvrir qu'une seule et même terminologie ne sous-entend pas qu'une seule acception. Ainsi, en confrontant les différentes définitions que nous proposent trois dictionnaires de la langue française que sont le *Littré*[1], le *Trésor de la Langue Française informatisé*[2] ainsi que *Le Petit Robert*[3], nous pouvons en extraire deux sens principaux.

De par son étymologie, du latin *manipulus* « poignée », *manus* « la main » et *manipulare* « conduire par la main », la manipulation désigne d'abord l'action de tenir, prendre dans ses mains, conduire et utiliser certains produits ou appareils afin d'effectuer une opération déterminée, comme par exemple le maniement en vue d'une opération scientifique ou technologique. Il renvoie par extension à la branche de la prestidigitation reposant sur la seule habileté des mains, conférant au prestidigitateur une grande dextérité et la faculté de faire apparaître ou disparaître des objets en leur en substituant d'autres, afin d'induire en erreur le spectateur, le tromper, mais toujours et avant tout dans le but de le divertir, le surprendre.

Ces formes d'illusions peuvent prendre un caractère péjoratif quand il est question, comme nous l'indique le sens figuré du mot manipulation, de la falsification de quelque chose pour masquer ou déformer une réalité, la truquer, lui faisant subir des modifications plus ou moins admissibles. Lorsque l'on manipule quelqu'un, il s'agit d'amener l'individu à conformer son opinion et sa conduite à ce que l'on souhaite, en agissant sur son esprit et en faisant appel à sa sensibilité et ses émotions, en ayant recours pour cela à des moyens détournés, à d'adroites manœuvres organisées à son insu.

Dans les deux significations du mot, la main fait office de dénominateur commun, symbolisant, comme le montre Christian Godin[4], une prise de pouvoir sur les choses (la manipulation au sens propre) et sur les êtres (la manipulation au sens figuré). Néanmoins il est intéressant de remarquer que la langue française, à la différence des autres langues — comme par exemple l'anglais, qui de par ses deux terminologies nuance le vocable à l'origine, employant *handling*, au sens propre et *manipulation*, au sens figuré — ne nous propose dans le dictionnaire qu'une entrée à « manipulation ».

---

1. *Littré* [en ligne]. (Consulté le 07 septembre 2014). Manipulation. <http://www.littre.org/definition/manipulation>.

2. *Trésor de la Langue Française informatisé* [en ligne]. *CNRTL*, 2012. (Consulté le 07 septembre 2014). Manipulation. <http://www.cnrtl.fr/definition/manipulation>.

3. *Le nouveau Petit Robert. Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française.* Nouv. éd. mise à jour, 2001. Paris : Dictionnaires Le Robert, 1993. Manipulation, p. 1510.

4. GODIN, Christian. *Dictionnaire de philosophie.* Paris : Fayard/Éditions du temps, 2004. Main, p. 756.

Au-delà du simple jeu de mot sur l'ambiguïté du terme, nous avons délibérément choisi de ne pas privilégier une manipulation au détriment d'une autre. Nous nous emploierons ainsi dans le développement de notre propos à démontrer de la complémentarité de ces deux définitions. Dans notre discours comme dans nos expérimentations graphiques et plastiques, la main se trouvera ainsi toujours en filigrane.

Manipulations graphiques.

Pourquoi cependant, en tant que designer graphique, nous intéresserions-nous à ce mot qui, dans l'imaginaire collectif, n'existe avant tout que par la connotation négative qu'on lui prête ? Tout simplement parce que le graphiste, en tant que créateur — et non pas uniquement consommateur — de signes (qu'ils soient typographiques, iconographiques etc.) détient un véritable pouvoir de manipulations. Au sens propre, car il possède et manipule des codes, et nous pouvons légitimement avancer qu'il « voit » d'une certaine manière mieux que les autres. Au sens figuré, car il peut donc potentiellement manipuler à son tour et à loisir le message qu'il a entre les mains, avec de bonnes ou de mauvaises intentions, c'est-à-dire pouvant pratiquer un bon comme un mauvais design[1]. Le designer peut alors tantôt revêtir les atours d'un artisan, ceux d'un magicien ou encore d'un pervers — au sens de l'étymologie latine des mots *per* et *vertere* que l'on peut traduire par « en tournant », « tournure », « avec contournement, retournement » — même si cette dernière figure peut sembler antinomique avec ce que nous pouvons attendre a priori du design et de ses designers.

Toutes ces interrogations quant au graphisme se cristalliseront au sein d'une seule et même problématique, qui constituera le fil conducteur de notre exposé. Ainsi, en quoi les manipulations sont-elles inhérentes au design graphique et quelles peuvent en être les limites ?

Nous nous intéresserons dans le premier volet de notre réflexion intitulé *Du geste à l'esprit* à l'importance de la main dans tout ouvrage de manipulation. Nous montrerons comment celle-ci en fait la caractéristique de l'humanité, en quoi elle est indissociable de la pensée et, enfin, comment le design célèbre le lien qui existe implicitement entre les deux. Dans un second temps, avec *Manœuvres et mises en œuvre*, nous nous pencherons sur l'inéluctabilité et la nécessité des manipulations, au sens figuré du terme, dans le design et plus largement dans la vie quotidienne. Nous développerons plus en profondeur les différents mécanismes sur lesquels elle peut s'appuyer, ainsi que les motivations d'une telle entreprise. Enfin, dans *Reprise en main*, nous nous demanderons en quoi la manipulation au sens premier du terme peut venir en perturber le sens figuré et ainsi déjouer ce dernier, en faisant intervenir aussi bien la main du graphiste que celle du destinataire[2]. Cette troisième et dernière partie aura le mérite d'affiner notre positionnement et de mieux cibler les enjeux que nous mettrons en place dans le champ du design graphique à la suite de l'écriture de ce mémoire.

1. Ces affirmations, qui à première vue peuvent sembler péremptoires, seront amplement nuancées au fil de notre raisonnement.

2. Au sein de nos préoccupations, le destinataire est le récepteur d'un message visuel, graphique.

Du geste à l'esprit.

Tous les hommes manipulent. Tous, sans exception, car ils possèdent des mains. En effet, comme nous l'avons esquissé dans notre introduction, manipuler, dérivé du latin *manipulus* « poignée », *manus* « la main » et *manipulare* « conduire par la main », signifie en premier lieu tenir, toucher, saisir dans et par ses mains mais aussi conduire et utiliser certains produits ou appareils, d'outils venant donc en extension de la main, dans un but déterminé, comme par exemple le maniement en vue d'une opération scientifique ou technologique. Dans ce premier chapitre, nous focaliserons notre réflexion sur la main et ses caractéristiques et nous nous demanderons en quoi elle est partie prenante de tout processus de manipulation, au sens propre. Nous organiserons notre pensée selon trois idées clés en envisageant d'abord la main comme une composante indissociable de l'évolution de l'humanité, puis comme un instrument du faire, du penser et du créer, où nous nous positionnerons alternativement d'un point de vue

anthropologique et philosophique. Pour finir, nous nous remettrons dans la perspective du design graphique et analyserons celui-ci sous l'angle d'un dialogue implicite permanent entre la main et le cerveau.

La main, une composante indissociable de l'évolution de l'humanité.

La main fait l'homme.
Qu'entendons-nous par le mot main ? Un détour par le dictionnaire s'impose. Étienne Souriau[1] définit la main comme étant la partie du corps prolongeant le bras, faite d'une paume et de cinq doigts divisés en phalanges, au pouce opposable.

De tous les êtres vivants, seuls les hommes et les singes peuvent revendiquer cette particularité anatomique, l'employant néanmoins à des fins très différentes, voire divergentes. Chez l'homme, la main lui permet d'abord d'être au monde — ce monde pour lui hostile de prime abord — et de trouver sa place en son sein. Elle est l'organe du toucher et de la préhension, l'un des plus innervés de notre corps réagissant à la pression, à la douleur, au chaud et au froid, du fait de l'existence de récepteurs sensoriels particuliers que sont les corpuscules de Ruffini et de Krause. La main joue donc le rôle capital d'un intercesseur entre l'homme et son environnement. Henri Focillon met l'accent sur ce point : « L'homme a fait la main, je veux dire qu'il l'a dégagée peu à peu du monde animal, qu'il l'a libérée d'une antique et naturelle servitude, mais la main a fait l'homme. Elle lui a permis certains contacts avec l'univers que ne lui assuraient pas ses autres organes et les autres parties de son corps[2]. » Ainsi, la main fait partie intégrante de son développement moteur, physiologique. Aristote insiste sur cette caractéristique proprement humaine ; l'homme de par son évolution acquérant la station debout avance-t-il, n'a « aucun besoin de jambes de devant : aussi, au lieu de ses jambes, la nature lui a donné des bras et des mains[3] ».
À André Leroi-Gourhan d'ajouter :
« Tous les fossiles connus aussi étranges soient-ils que l'Australopithèque, possèdent la station verticale. Deux autres critères sont corollaires du premier : ce sont la possession d'une face courte et celle d'une main libre pendant la locomotion[4]. » Ces transformations progressives constituent pour l'anthropologue, les caractères fondamentaux de l'humanité, qui fait de la main le véritable apanage de l'homme, l'éloignant d'ores et déjà de sa parenté avec le singe.

Le triptyque main, bouche et cerveau.
Selon André Leroi-Gourhan, la main, qui ne sert désormais plus à se mouvoir — et donc, comme le dit Henri Focillon plus haut, « est libérée d'une antique et naturelle servitude[5] » — préfigure chez l'homme l'émergence de la parole. Allant plus en avant dans son raisonnement, il cite Grégoire de Nysse, qui déjà, en 379 apr. J.-C, avait

1. SOURIAU, Étienne. *Vocabulaire d'esthétique.* Paris : PUF, 2004. (Quadrige). Manipulation, p. 971.

2. FOCILLON, Henri. *Éloge de la main* (1934). In *Vie des formes*, suivi de *Éloge de la main.* 7e éd., 1981. Paris : PUF, 1943. (Quadrige, Grands textes), p. 107.

3. ARISTOTE. *Les parties des animaux.* Paris : Le livre de Poche, 2011. (Classiques), p. 239.

4. LEROI-GOURHAN, André. *Le geste et la parole, tome 1. Technique et langage.* Paris : Albin Michel, 1964. (Sciences d'aujourd'hui), p. 32.

5. FOCILLON, Henri. *Op.cit.*, p. 107.

pressenti cette relation : « Pourtant c'est avant tout pour le langage que la nature a ajouté les mains à notre corps. Si l'homme en était dépourvu, les parties du visage auraient été formées chez lui, comme celles des quadrupèdes, pour lui permettre de se nourrir : son visage aurait une forme allongée, amincie dans la région des narines, avec des lèvres proéminentes, calleuses, dures et épaisses, afin d'arracher l'herbe ; il aurait entre les dents une langue toute autre que celle qu'il a, forte en chair, résistante et rude, afin de malaxer en même temps que les dents les aliments : elle serait humide, capable de faire passer ces aliments sur les côtés, comme celle des chiens ou des autres carnivores, qui font couler les leurs au milieu des interstices des dents. Si le corps n'avait pas de mains, comment la voix articulée se formerait-elle en lui ? La constitution des parties entourant la bouche ne serait pas conforme aux besoins du langage. L'homme, dans ce cas, aurait dû bêler, pousser des cris, aboyer, hennir, crier comme les bœufs ou les ânes ou faire entendre des mugissements comme les bêtes sauvages[1]. » Cette association de la main et du langage énoncée par Grégoire de Nysse n'est donc pas accidentelle, elle témoigne bel et bien d'une relation de cause à effet, la main permettant l'affranchissement des organes faciaux, rendus disponibles de ce fait pour la parole. Cependant, poursuit André Leroi-Gourhan, celle-ci ne saurait exister sans l'action coordonnée et coordinatrice d'une activité cérébrale, partagée entre la face et la main. Le langage trouve sa source dans le cerveau, qui permet de le modéliser, de l'organiser, alors que la bouche ne fait qu'en assurer la bonne retransmission ; l'origine du langage ne se situe donc pas dans la mandibule mais dans la tête, en dépit du fait que crâne et mandibule entretiennent un rapport organique. De la même façon, la main se conjugue de manière inséparable avec le système nerveux central[2].

Finalement, alors que chez le singe, elle répond à des besoins d'attaque, de défense, de locomotion ou encore de préparation alimentaire — les organes faciaux jouant essentiellement un rôle de déglutition et de mastication — chez l'homme la face est l'instrument de la phonation alors que la main a vocation à être un organe de fabrication. Celle-ci du fait de son déterminisme technologique permet l'équilibre et la création de la parole, le couple main-outil et langage étant liés neurologiquement. C'est ce qu'André Leroi-Gourhan appelle la « triple libération[3] » et qui résume pour lui le sens de l'existence humaine. On assiste alors à l'émancipation de la main pour la technicité, du cerveau pour la pensée et de la bouche pour la phonicité.

La main, instrument du faire, du penser et du créer.

Le faire.

En effet, si Aristote affirme que « ce n'est pas parce qu'il a des mains que l'homme est le plus intelligent des êtres, mais parce qu'il est le plus intelligent des êtres qu'il a des mains[4] » c'est bien parce que la main suppose une certaine acuité, ingéniosité, mise au service de son utilisation. Seul l'homme, puisqu'il pense, est à même de se servir de ses mains et d'exploiter tout le potentiel qu'elles sous-tendent. Car la main n'est pas un seul outil, comme le fait remarquer le philosophe, mais bien plusieurs, et confère ainsi à l'homme une nette supériorité face aux autres êtres vivants. Il n'est en rien « le moins bien

1. NYSSE, Grégoire de. In LEROI-GOURHAN, André. *Op.cit.*, p. 55.

2. Cf., le paragraphe suivant, intitulé « La main, instrument du faire, du penser et du créer » sur cette page.

3. LEROI-GOURHAN, André. In GUÉRIN, Michel. « Le geste de penser ». *Appareil* 8, 2011 [en ligne]. Mis en ligne le 11 avril 2011. (Consulté le 17 septembre 2014). <http://appareil.revues.org/1338>.

4. ARISTOTE. *Op.cit.*, p. 239.

partagé des autres animaux[1] », car sa main et tous les outils qu'elle implique remédient amplement au fait qu'originellement il lui manque des chaussures, qu'il soit nu et n'ait pas d'armes pour combattre, comme le souligne Aristote.
Grâce à elle, il peut avoir le moyen de défense qu'il souhaite et en changer à tout moment, car la main peut devenir alternativement « griffe, serre, corne ou lance ou épée ou toute autre arme ou outil[2] ».

L'homme, du fait de cette distribution de prime abord inégalitaire, est en quelque sorte « condamné » à se servir de sa main, pour reprendre une expression sartrienne[3], cela relève de son essence, sa main le détermine et lui-même la détermine. Hannah Arendt le confirme : « La parole et l'action sont les modes sous lesquels les êtres humains apparaissent les uns aux autres, non certes comme objets physiques, mais en tant qu'hommes. Cette apparence bien différente de la simple existence corporelle, repose sur l'initiative, mais une initiative dont aucun être humain ne peut s'abstenir s'il veut rester humain. Une vie sans parole et sans action […] est littéralement morte au monde[4]. » Il ne suffit pas à l'homme de vivre, il lui faut bien exister[5], habiter le monde au-delà de sa simple réalité physique et avec cela mesurer les actions de sa main.
Le faire, le *poïen*, cher à Aristote, s'impose donc par l'entremise de la main comme un réflexe de survie mais ne saurait s'en contenter, ce faire, du latin *facio* signifiant selon le Gaffiot, « la réalisation d'une chose du point de vue matériel comme du point de vue intellectuel[6] ». Faire avec la main est donc inséparable de penser par son biais.

Le penser.
En effet, « entre l'être et le connaître, il y a le faire[7] », nous dit Paul Valéry, c'est-à-dire que la main permet l'(ap)préhension du réel, à la fois souveraine à toute manipulation et référentiel du monde extérieur (elle est émetteur), elle rend possible sa compréhension en retour (devenant ainsi récepteur). La main participe donc de l'aventure cognitive humaine. Du fait qu'elle possède un *antikheir*, c'est-à-dire une contre-main, ce pouce qui s'oppose aux autres doigts et permet de tenir, de prendre et par là même de comprendre, apprendre et entreprendre, la main a autant à faire avec l'esprit que le corps. Jean Brun le fait remarquer à raison : « L'homme peut se démener comme il le voudra, ses mains, partout dans ce qu'il fait et pense, se trouvent en cause[8]. »

Mais quelle est alors la relation qu'entretient la main avec le cerveau ? Le cerveau commande-t-il la main ou inversement la main téléguide-t-elle le cerveau ? Pour Henri Bergson, « l'intelligence remontera de la main à la tête[9] ». La main, en tant qu'organe sensible est à même de déclencher des stimuli par l'entremise de la peau et déclencher ainsi la coordination de réponses au sein du système nerveux. Pour Henri Focillon, par elle, « l'homme prend contact avec la dureté de la pensée[10] » sollicitant l'esprit tout en l'entraînant. La main est souveraine à l'intelligence car elle semble l'organiser mais, c'est au travers de celle-ci que la main s'illustre de la plus belle façon.

Précédée par le cerveau, la main se trouve alors mise au service d'une intention, pour le meilleur comme pour le pire, nous le verrons dans notre

1. .ARISTOTE. *Op.cit.*, p. 239.

2. *Ibid*, p. 240.

3. Cf., la philosophie existentialiste de Jean-Paul Sartre.

4. ARENDT, Hannah. In SENNETT, Richard. *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat.* Paris : Albin Michel, 2010, p. 14-15.

5. Nous reviendrons sur cette nuance dans le chapitre *Manœuvres et mises en œuvre*, dans le paragraphe « L'éthique du design », p. 71.

6. *Le Gaffiot numérisé* [en ligne]. (Consulté le 10 octobre 2014). Facio. <http://www.prima-elementa.fr/Gaffiot/Gaffiot-0648.html>.

7. VALÉRY, Paul. In SUBRA, Renaud. *La main, siège de l'esprit créateur ? Une préoccupation valéryenne suspendue* [en ligne]. UFR Humanités, Master II Arts Recherche. Bordeaux : Université Bordeaux 3, 2012, p. 46. (Consulté le 14 octobre 2014). <http://www.cryrs.com/downloads/LAMAIN_VALERY_LIGHT.pdf>.

8. BRUN, Jean. *Ibid.,* p. 16.

9. BERGSON, Henri. *Ibid.,* p. 40.

10. FOCILLON, Henri. *Op.cit.*, p. 103.

Fig. 02. Écriture chinoise. *Tien-k'i-teng.*

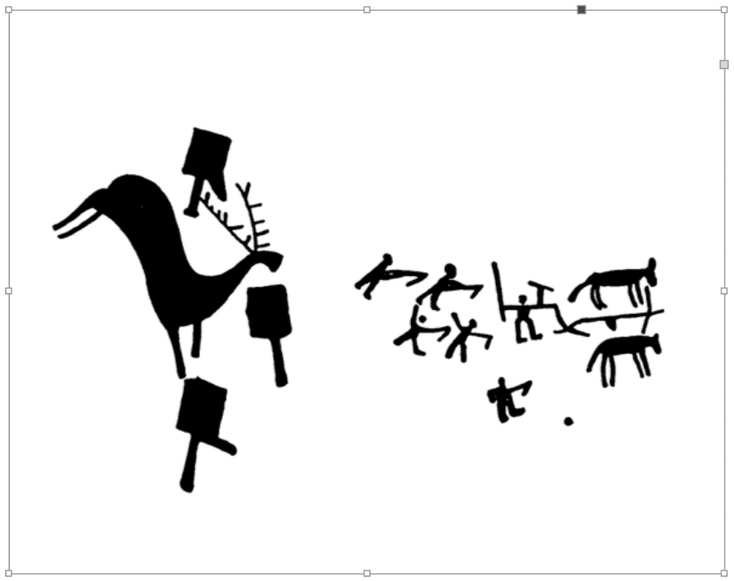


Fig. 01. Gravures rupestres proto-historiques du Val Camonica (Italie).

deuxième chapitre. Tête et main se livrent ainsi à un dialogue sans fin et permet à Paul Valéry d'affirmer bel et bien que « l'esprit commence et finit donc "au bout des doigts[1]" ».

Le créer.

La motricité simultanée de la face et de la main œuvrant à la construction de la pensée permet, selon André Leroi-Gourhan, l'émergence du symbole graphique. Alors que la face est libérée pour la parole et l'audition, la main, associée à la vision, s'applique à définir les contours du graphisme, fixant de fait la pensée humaine sous une forme matérielle. Loin d'opérer une scission, l'apparition de ce nouveau mode d'expression tend à établir un parallélisme entre la main et la face, le langage verbal faisant le pont entre les deux.

En effet, le geste graphique reste solidaire de la parole, il restitue seulement au langage la dimension de l'inexprimable en le secondant, en l'interprétant grâce à des symboles visuels directement accessibles, « parlant » d'eux-mêmes. Il lui donne, de plus, une réalité spatiale, car, intrinsèquement, son et parole n'existent que dans le temps.

Dès les débuts du graphisme, avec l'art pariétal, que l'on peut situer à partir de 35 000 années avant notre ère et relatif à l'apparition des pigments — l'ocre et le manganèse — ainsi que des objets de parure, celui-ci n'est donc pas reproduction servile du réel mais production de formes abstraites, comme le rappelle l'anthropologue : « Il est transposition symbolique et non calque de la réalité, c'est-à-dire qu'il y a entre le tracé dans lequel on admet de voir un bison et le bison lui-même la distance qui existe entre le mot et l'outil[2]. » Les figures du réel (scènes de chasse, animaux, êtres humains) sont traduites directement en figures infra-verbales (triangles, quadrilatères, lignes, points), des « mythogrammes[3] » comme les appellent André Leroi-Gourhan, auxquels ont peut conférer nombre d'interprétations, notamment magiques ou religieuses **(fig. 01)**. Alors que la plupart des langues ont ensuite évolué dans leur représentation vers un graphisme linéaire et alphabétisé plus restrictif pour la pensée[4], le chinois, encore aujourd'hui, fait exception et n'en demeure pas moins l'avatar le plus remarquable. Dans l'écriture chinoise, chaque signe représente non pas un phonème mais un signe, un référent visuel. André Leroi-Gourhan donne à ce propos l'exemple du *Tien-k'i-teng* **(fig. 02)**. Pour le sujet parlant, il désigne une lampe électrique. Cependant, pour celui qui observe plus attentivement la juxtaposition des signes qui le composent, c'est-à-dire l'association des sons « éclair-vapeur-luminaire » le mot s'illumine de pléthore d'autres significations, comme « la foudre sortant d'un nuage de pluie pour le première caractère ; la vapeur montant au-dessus de la marmite de riz pour le second caractère ; le feu et un récipient ou le feu et l'action de monter pour le troisième[5] ». Ainsi, entre le son noté et sa notation fourmillent des images, propres à de sempiternelles associations d'idées. De plus, le rythme des mots est balancé par celui des lignes, la main faisant naturellement le trait d'union entre langage et graphie.

Au-delà d'être l'outil de tous les outils et de toutes les manipulations, la main se trouve finalement investie d'une dimension profondément créatrice. Ainsi, pour Martin Heidegger, « toute pensée est *Handwerk*, œuvre de la main. Les mains pensent et la pensée manie ;

1. VALÉRY, Paul. In SUBRA, Renaud. *Op.cit.*, p. 3.
2. LEROI-GOURHAN, André. *Le geste et la parole. Op.cit.*, p. 266.
3. LEROI-GOURHAN, André. *Ibid.*, p. 268.
4. Nous le verrons dans le chapitre *Manœuvres et mises en œuvre*, dans le paragraphe « L'œil du designer graphique », p. 55.
5. LEROI-GOURHAN, André. *Le geste et la parole. Op.cit.*, p. 286.

c'est l'humanité même de l'homme[1] ». La main est alors à son paroxysme, devenant tour à tour, de concert avec le cerveau, à la fois source et vecteur de la créativité humaine.

Le design, ou le dialogue implicite permanent de la main et du cerveau.

Le mot design.
Main et pensée sont consubstantielles, nous l'avons vu précédemment, et c'est certainement dans le design que cette corrélation trouve sa plus belle expression. Regardons de plus près la définition du mot design. En tant que substantif, le rappelle Vilém Flusser[2], il signifie « projet, plan, dessein, intention, objectif » alors que le verbe *to design* veut notamment dire « ébaucher, esquisser, donner forme ». Nous retrouvons dans le substantif la dimension intellectuelle, réflexive du design, tandis que le verbe implique la transposition matérielle, et donc nécessairement manuelle d'une pensée. Le design emploie ainsi la main comme un outil de préfiguration d'une œuvre ou d'une idée. Littéralement, il s'agit d'un dessin au service d'un dessein.
Main et cerveau, pensée et signe visuel, fonctionnent, une fois encore, main dans la main.

Le geste de design.
Le design dans sa poïétique est donc un geste créateur, employant simultanément la main et la tête. Ce geste peut se décomposer en deux dimensions néanmoins parfaitement imbriquées dans le processus de design, que Stéphane Vial, reprenant les expressions de Tim Brown[3], appelle *design thinking*, « le geste de penser » et *design doing*, « le geste de faire ».
Le *design thinking*, pouvant se traduire mot à mot par un « design qui pense », signifie la pensée en train de se former, de se conceptualiser. Elle se subdivise elle-même en « pensée qui pense », c'est-à-dire une pensée d'ores et déjà orientée vers un projet, qui tend à le conceptualiser, à envisager mentalement quelle matérialité il pourrait prendre, quels en sont les scénarii, en parallèle d'une « pensée pensante[4] », qui s'applique à replacer le projet dans une réalité, un contexte sociologique, politique ou philosophique. Le design est donc, pour Stéphane Vial, « par excellence une chose qui pense[5] ». Le *design doing*, quant à lui, considère le design comme un art du faire, du fabriquer. Cette conception du design est alors héritière de l'étymologie latine du mot, là où *designare* signifie « marquer d'un signe distinctif, dessiner, indiquer » et où *signum* désigne « la marque, le signe ». En même temps qu'il se pense, le design se fait, façonnant des formes, les assignant, les définissant. Le design est donc un art de la modélisation, par le biais d'un dessin en deux dimensions et/ou d'un prototype en trois dimensions, préliminaires indispensables à la réalisation de l'objet[6] finalisé. Ainsi, quand Georg Wilhelm Friedrich Hegel affirme que « c'est dans le mot que nous pensons[7] », Stéphane Vial lui répond qu'en design, « c'est dans la forme que nous pensons[8] ». Ce parallélisme se justifie tout à fait, car, pour Georg Wilhelm Friedrich Hegel, la pensée n'est pas dissociable des mots : « On croit ordinairement, il est vrai, que ce qu'il y a de plus haut, c'est l'ineffable. Mais c'est là une opinion superficielle et sans

1. HEIDEGGER, Martin. In SUBRA, Renaud. *Op.cit.*, p. 17.
2. FLUSSER, Vilém. *Petite philosophie du design.* Strasbourg : Circé, 2002, p. 7.
3. BROWN, Tim. In VIAL, Stéphane. « Design et création. Esquisse d'une philosophie de la modélisation ». *Wikicreation* [en ligne]. Mis en ligne le 22 novembre 2013, p. 4. (Consulté le 14 septembre 2014). <http://www.soft-avenue.com/wikicreation_new/readArticle.php?articleId=16>.
4. BOURDIEU, Pierre. *Ibid.*, p. 4.
5. VIAL, Stéphane. *Court traité du design.* Paris : PUF, 2010, p. 11.
6. Au sens large, qu'il s'agisse de design de produits ou de services, de graphisme, de mode ou encore d'architecture, entendons-nous bien.
7. HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. In VIAL, Stéphane. « Design et création ». *Op.cit.*, p. 5.
8. VIAL, Stéphane. *Ibid.*, p. 5.

fondement ; car en réalité l'ineffable, c'est la pensée obscure, la pensée à l'état de fermentation, et qui ne devient claire que lorsqu'elle trouve le mot. Ainsi le mot donne à la pensée son existence la plus haute et la plus vraie[1]. »

Autrement dit, il ne suffit pas seulement de penser mais penser dans et par les mots, par l'écriture (au sens général du terme) visuelle. Le design, du fait, ne déroge pas à la règle, et c'est au travers de cette écriture formelle et formalisée que le geste de design peut pleinement opérer. Au contraire d'Hannah Arendt[2] qui dissocie *l'homo faber*, « qui se demande pourquoi » de *l'animal laborans*, « qui se fixe sur la question du comment », le design se veut comme le geste d'une pensée modélisante, qui mêle le savoir-penser et le savoir-modéliser, en tant que deux entités inséparables. Stéphane Vial appelle cela le processus d'idéation, où la conception (penser pour faire) et l'exécution (faire pour penser) font corps commun. Pour reprendre une expression de Bernard Darras, le geste de design repose une « boucle de codétermination[3] » en ce sens que le faire et le penser s'influencent mutuellement. Ainsi « les uns pensent, dit-on, les autres agissent, mais la véritable condition de l'homme est de penser avec les mains[4] » écrit Denis de Rougemont, et a fortiori plus encore dans le design.

Les rôles de la main dans le design.

Cet aller-retour permanent de la pensée à la main et de la main à la pensée, et, pourrions-nous dire, cette tension qui existe entre les deux, est amplement décrite et vécue par les designers eux-mêmes. Renzo Piano, architecte, l'exprime très clairement : « Vous commencez par faire une esquisse, puis un dessin, puis un modèle, puis vous passez à la réalité — vous allez sur place — puis vous reprenez le dessin. Vous instaurez une sorte de circularité entre le dessin et la construction et inversement[5]. » Le dessin, par le biais de la main, intervient quand la parole s'essouffle, nous dit Benjamin Graindorge, il « n'est pas juste une représentation, c'est déjà une création. Pour montrer une idée, dont la forme est nébuleuse, on doit tenter de la clarifier et cela passe par le dessin. Il agit comme un premier filtre, on perd des éléments, mais on en gagne également. […] Le langage parlé ne semble jamais suffisant, le dessin est plus précis[6] ». Véritable objet de validation, de concrétisation, il est pour Naoto Fukasawa un moyen de vérifier la justesse de l'image qu'il a en tête.

L'expérience de la pensée par le dessin et donc, par la main, constituerait selon Stéphane Vial l'essence même du design, comme étant la discipline s'intéressant à la dimension du faire, du fabriquer dans l'activité humaine, c'est-à-dire une troisième voie, comme a pu le théoriser avant lui Bruce Archer[7], permettant d'exprimer ses idées autrement que par les nombres (la voie scientifique) et par la langue (la voie littéraire). Au-delà d'être une simple étape dans le processus de design, cette modélisation formelle est un outil d'anticipation, de projection, pourvu d'une réelle intention désignative. Car, comme l'énonce Alain Findeli : « Le regard que pose le design sur le monde est projectif. Entendons par là que, pour les designers-chercheurs, le monde est à parfaire, il est un projet et non seulement un objet qu'il faut

1. LE WEB PÉDAGOGIQUE. « Langage et pensée (texte de Hegel) ». In LE WEB PÉDAGOGIQUE. *Le Web Pédagogique* [en ligne]. Mis en ligne en 2010. (Consulté le 23 janvier 2015). <http://lewebpedagogique.com/philosophie-bac/langage-et-pensee-texte-de-hegel/>.
2. ARENDT, Hannah. In SENNETT, Richard. *Op.cit.*, p. 17.
3. DARRAS, Bernard. In VIAL, Stéphane. « Design et création ». *Op.cit.*, p. 5.
4. ROUGEMONT, Denis de. In [Exposition. Paris, Les Arts Décoratifs. 2009]. *Dessiner le design.* Réd. Constance Rubini. Paris : Les Arts Décoratifs, 2009, p. 129.
5. PIANO, Renzo. In SENNETT, Richard. *Op.cit.*, p. 59.
6. GRAINDORGE, Benjamin. In [Exposition. Paris, Les Arts Décoratifs. 2009]. *Dessiner le design. Op.cit.*, p. 60.
7. ARCHER, Bruce. In VIAL, Stéphane. « Design et création ». *Op.cit.*, p. 5.

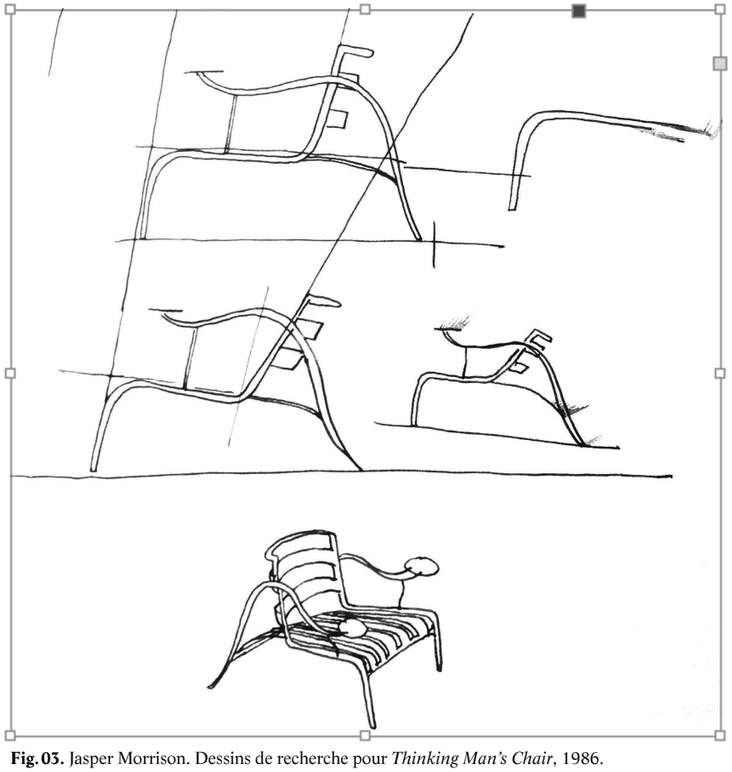


Fig. 03. Jasper Morrison. Dessins de recherche pour *Thinking Man's Chair*, 1986.

décrire, dont il faut expliquer les causes ou comprendre le sens[1]. » Il s'agit donc dans le design de « pro-jeter » devant nos yeux un idéalect, un idéal, qui doit s'incarner pour cela dans une forme. À une échelle plus réduite, c'est bien dans le faire, le manipuler que se trouvent la recherche et l'innovation car, nous le rappelle Pierre Charpin, « c'est vraiment sous l'emprise du dessin que les choses se conçoivent[2] ».
Un savoir-faire théorique, certes, mais également empirique, comme le soulignent Geneviève Delbos et Paul Jorion : « Tout ce qu'il y a à savoir ne se transmet pas : c'est ce qu'implique la notion même d'expérience comme de savoir personnel et privé[3]. » Cet apprentissage s'acquiert notamment par la répétition du geste, qui lui permet ainsi de s'affiner, se perfectionner, le dessin étant un « moteur de réflexion. […] De la feuille, l'idée revient en tête et le dessin suivant est un peu différent. La réflexion se poursuit ainsi, elle pourrait être infinie[4] » constate Jasper Morrison au regard de ses esquisses **(fig. 03)**.
Il s'agit de faire preuve d'une démarche raisonnée et constructive s'inscrivant dans le temps, de telle sorte de développer l'habileté et la sûreté du geste, continuent Geneviève Delbos et Paul Jorion : « On économise en temps et en moyens, en d'autres mots on rationalise. […] Le frayage, c'est la répétition, c'est "à force". "À force de forger" que l'on devient forgeron. Le frayage c'est aussi les raccourcis, la découverte des chemins les plus courts[5]. » En somme, pour se faire la main, il faut savoir mettre la main à la pâte.

La main et ses limites.
Mais est-ce une fin en soi que de justement toujours avoir la main ? Ne serait-elle pas dangereuse pour la créativité et l'efficacité du projet ? « Je me méfie de la main et de ses recettes formelles[6] » écrit Mathieu Lehanneur. La main pourrait-elle être à même de nous faire dévier de notre but premier ? C'est ce que semble penser Konstantin Grcic qui nous fait part de sa peur de l'esthétisation par la forme, quand il affirme que lorsqu'il a commencé à étudier le design, il a volontairement arrêté de faire de « jolis » dessins, des dessins pour le dessin, car il avait le sentiment que « de tels croquis pouvaient nous détourner de leur réel objectif et propos : l'information[7] ».

En réalité, le dessin, en tant que signe visuel et par extension la main qui l'exécute dissimule un caractère double, qui convoque la suspicion. Cette duplicité pourrait s'illustrer en un seul et même terme, la *mètis* grecque, telle que la décrivent Marcel Detienne et Jean-Pierre Vernant au sein de laquelle se combine « le flair, la sagacité, la prévision, la souplesse d'esprit, la feinte, la débrouillardise, l'attention vigilante, le sens de l'opportunité, des habiletés diverses et une expérience longuement acquise[8] », celle-ci se rapprochant « des tactiques quotidiennes par ses "tours de main, ses adresses et ses stratagèmes", et par l'éventail des conduites qu'elle embrasse, depuis le savoir-faire jusqu'à la ruse[9] ». Dans cette première définition, la *mètis* n'est pas montrée du doigt, mais, poursuivent les deux auteurs, « toutes les qualités d'esprit dont elle est faite, ses tours de main, ses adresses, ses stratagèmes sont

1. FINDELI, Alain. In VIAL, Stéphane. « Design et création ». *Op.cit.*, p. 9.

2. CHARPIN, Pierre. In [Exposition. Paris, Les Arts Décoratifs. 2009]. *Dessiner le design. Op.cit.,* p. 76.

3. DELBOS, Geneviève, JORION, Paul. In VINCENT, Fanny. *Faire avec* [en ligne]. Master II Création Industrielle. Paris : ENSCI-Les Ateliers, 2011, p. 77. (Consulté le 14 octobre 2014). <http://www.ensci.com/uploads/media/memoire_Fanny_Vincent.pdf>.

4. MORRISON, Jasper. In [Exposition. Paris, Les Arts Décoratifs. 2009]. *Dessiner le design. Op.cit.,* p. 26.

5. DELBOS, Geneviève, JORION, Paul. In VINCENT, Fanny. *Op.cit.,* p. 77.

6. LEHANNEUR, Mathieu. In [Exposition. Paris, Les Arts Décoratifs. 2009]. *Dessiner le design. Op.cit.,* p. 6.

7. GRCIC, Konstantin. In [Exposition. Paris, Les Arts Décoratifs. 2009]. *Dessiner le design. Op.cit.,* p. 10.

8. DETIENNE, Marcel, VERNANT, Jean-Pierre. In CERTEAU, Michel de. *L'invention du quotidien, I. Arts de faire.* Nouv. éd. Paris : Gallimard, 1990. (Folio essais, 146), p. 124.

9. *Ibid.*

le plus souvent rejetés dans l'ombre, effacés du domaine de la connaissance véritable et ramenés, suivant les cas, au niveau de la routine, de l'inspiration hasardeuse, de l'opinion inconstante, ou de la pure et simple charlatanerie[1] ».

La *mètis* donc, de par son caractère de ruse couplé à sa virtuosité divise. Elle inspire à la fois le mépris et la fascination du fait de sa capacité à faire illusion — c'est là que nous rejoignons la dimension « magicienne » de la manipulation manuelle, l'art de la prestidigitation reposant sur la seule habileté des mains pour tromper le regard du spectateur — et donc à manipuler, cette fois-ci au sens figuré du terme.

---

1. DETIENNE, Marcel, VERNANT, Jean-Pierre. In CERTEAU, Michel de. *Op.cit.,* p. 124.

Manœuvres¶ et·mises¶ en·œuvre.#

45

Dans cette transformation, la main devient l'esclave du manipulateur — dans notre cas, du designer — subordonnée à sa pensée, tandis que le sujet, la cible à laquelle il s'adresse, se mue en « objet » de manipulation. Ce changement de statut de la main sera le propos de ce présent chapitre, au sein duquel nous nous demanderons en quoi ces manipulations sont inévitables voire nécessaires, tant dans le design que dans la vie quotidienne, pour finalement nous interroger sur l'éthique et les visées de telles pratiques.

Un design manipulatoire ?

La ruse du designer.
La *mètis*, comme nous avons pu l'entrevoir dans notre première partie, amorce la manipulation au sens figuré du terme. Nous retraçant la genèse du mot manipulation, Fabrice d'Almeida[1] avance dans son ouvrage du même nom que, dans l'Antiquité, les Grecs considéraient deux seuls animaux doués de *mètis* : le renard, capable de feindre la mort, et la pieuvre, tapissant le fond de l'eau de son encre pour piéger ses proies. Le designer pourrait-il tantôt s'apparenter à l'un d'eux ?

Au regard une fois encore de l'étymologie du mot design, la comparaison n'a rien de capillotracté ; comme l'écrit Vilém Flusser[2], le verbe to design est également synonyme de « manigancer, simuler, procéder de façon stratégique ». Pour l'auteur, le designer « dé-signe » quelque chose, c'est-à-dire qu'il lui ôte son signe — dérivé du latin *signum* et de l'allemand *Zeichen*. L'idée de design est donc en partie liée à la ruse et la perfidie et le designer est véritablement, selon ses dires, « un comploteur perfide qui tend des pièges[3] ». Mais le design n'est pas tant une ruse qu'une fraude de la technique par rapport à la nature, nous rappelle Stéphane Vial. Comme l'énonce plus distinctement Vilém Flusser : « Tel est le design, le dessein fondateur de toute culture, de toute civilisation : tromper la nature au moyen de la technique, surpasser le naturel par l'artificiel, et construire des machines d'où tombe un dieu qui n'est autre que nous-mêmes[4]. » De manipulation d'ordre divine il est justement question dans le mythe de Prométhée, que Platon nous relate dans

1. ALMEIDA, Fabrice d'. *La manipulation.* 3e éd., 2011. Paris : PUF, 2003. (Que sais-je, 3665), p. 119.
2. FLUSSER, Vilém. *Op.cit.*, p. 7.
3. *Ibid.*, p. 8.
4. *Ibid.*, p. 10.

Protagoras[1]. En effet, après avoir façonné les êtres mortels d'un mélange de terre et de feu, les dieux confient à Prométhée et Épiméthée le pouvoir d'attribuer à chacun d'eux les qualités nécessaires à leur subsistance ; Épiméthée demande alors à Prométhée de le laisser faire seul le partage, mais, dépourvu de réflexion, il omet l'homme dans sa distribution. Voyant ce dernier nu, sans chaussures[2], Prométhée décide pour réparer cet oubli de dérober le feu dans l'atelier d'Héphaïstos et d'Athéna car, sans lui, « la connaissance des arts est impossible et inutile[3] » pour l'homme.
Ainsi, alors que l'on peut considérer qu'Épiméthée est celui qui agit en idiot — du latin *idiota* voulant dire « inexpérimenté », « inhabile » et du grec *idiôtês* que l'on peut traduire par « homme vulgaire », « sans éducation », « sot » — Prométhée est celui qui n'hésite pas à voler les dieux et donc à faire preuve de *mètis*, afin de mettre la connaissance et la technique entre les mains de l'homme. Finalement, être homme, écrit Vilém Flusser, « c'est en soi un dessein formé contre la nature[4] », la culture est une conspiration dirigée contre elle. Pour lui, le design est de la même trempe que la mécanique, la machine ou encore la technique. Le terme de mécanique dérive du grec *mêchos*, qui désigne un piège ; Ulysse, dans l'épisode du cheval de Troie, est qualifié à juste titre de *polymêchanikos*, l'homme « aux mille ruses ». *Mêchos*, lui-même, provient de la racine antique *magh*, qui se retrouve dans l'allemand *Macht* et *mögen*, prenant le sens de « pouvoir, puissance ». Une machine est donc un procédé destiné à tromper, tout comme un mécanisme a pour but de défier les lois de la nature. En ce qui concerne le terme de technique, il est issu du grec *technê* signifiant « art, artifice » et désigne la transformation de concepts en matière physique, chose que réfute catégoriquement Platon, pour lequel les artistes sont des traîtres « qui induisent avec fourberie les hommes à contempler des caricatures d'Idées[5] ». Le mot *ars*, équivalent latin de *technê* peut se traduire par « habileté, astuce ». Diminutif d'*articulus*, « l'articulation », il est un dispositif permettant à quelque chose de tourner autour d'une autre. L'artiste, et par extension le designer, l'*artifex* en latin, est donc celui qui possède le savoir-faire nécessaire pour duper ; il est un artisan mais avant tout un prestidigitateur, un charlatan. La technique, du fait de son pouvoir de fascination sur l'homme, suscite parallèlement le dédain, la méfiance. Hannah Arendt ne cache pas sa peur de cette « boîte de Pandore[6] », pouvant être employée comme outil de construction tout comme de destruction, ce qu'elle soutient dans sa théorie de la banalité du mal, selon laquelle l'inhumain, la monstruosité se logerait en chacun de nous et qui, couplée à une technique détournée de son dessein initial, aurait servi les intentions du régime totalitaire d'Adolf Hitler, occasionnant le génocide d'un peuple tout entier. Emboîtant le pas à Hannah Arendt, Richard Sennett nous rappelle ainsi que « n'importe quelle chose innocente ou presque peut engendrer ce risque chez les humains : séduits, émerveillés, excités, curieux, hommes et femmes se créent une fiction et finissent par se convaincre qu'ouvrir la boîte est un acte neutre[7] ».

Ces considérations, qui mettent en évidence le caractère foncièrement ambivalent du design, se retrouvent d'une autre manière si l'on s'intéresse au statut historique du design, à son acte de naissance pour ainsi dire, cette généalogie

1. MANON, Simone. « Le mythe de Prométhée ». In MANON, Simone. *Philolog* [en ligne]. Mis en ligne le 07 février 2010. (Consulté le 28 octobre 2014). <http://www.philolog.fr/le-mythe-de-promethee/>.
2. Nous en revenons aux propos d'Aristote.
3. MANON, Simone. *Op.cit.*
4. FLUSSER, Vilém. *Op.cit.*, p. 10.
5. PLATON. In FLUSSER, Vilém. *Op.cit.*, p. 10.
6. ARENDT, Hannah. In SENNETT, Richard. *Op.cit.*, p. 9.
7. SENNETT, Richard. *Op.cit.*, p. 10.

qui continue aujourd'hui à en spécifier la teneur. Disons-le maintenant de façon lapidaire pour mieux le développer par la suite : le design est né dans l'impureté, la contradiction tendancielle et la, ou plutôt, « les » tensions, que nous allons sans plus tarder examiner.

Le design : entre schizophrénie et champ de tensions.

Faire du design n'est pas une activité anodine, ainsi faut-il se décider à être « soit un saint, soit un designer[1] » ironise Vilém Flusser. Lorsque l'on sait que les progrès du design ordinaire sont intimement liés à ceux du design militaire, qu'un couteau pour mieux couper la viande est la résultante d'un couteau qui tranche mieux la gorge, on peut pleinement entrevoir les paradoxes du design et les responsabilités qui lui incombent.

Nous l'avons dit précédemment, le design ne saurait se défaire de la technique, et avec cela, dans le cadre du monde dit « moderne », de l'industrie et de la société de consommation. En effet, le design trouve son origine dans la Deuxième Révolution Industrielle, et plus précisément, au cours de l'Exposition Universelle de 1851, à Londres, où, pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, on envisage l'association des arts, des sciences et des industries. Le design, même s'il n'est pas baptisé comme tel au départ, se situe dès lors à la croisée des chemins et n'a de cesse, encore aujourd'hui, que de se repositionner, s'ajuster, vis-à-vis des autres disciplines qu'il embrasse et lie. À juste titre, Patrick Jouin compare le designer à un funambule : « C'est aussi un équilibriste tentant d'impossibles figures où doivent s'unir des contraintes : d'un côté le marché, de l'autre l'être humain, le plastique et la nature, la fabrique et la légèreté, les pauvres et les riches. C'est infini. Voilà où réside l'intérêt de ce métier, qui tente concrètement d'apporter des solutions au réel dans ce flux d'ambiguïtés[2]. » Et à Stéphane Vial d'ajouter : « À partir du moment où ils ont commencé à assumer l'industrie, les architectes, les décorateurs et les artistes ont inventé le design. Mais, du même coup, ils ont inventé le syndrome du designer : sentiment de complicité avec le capitalisme, soumission coupable aux impératifs de la société de consommation, acceptation résignée de l'économie du marché, renoncement à l'idéal de transformation de la société[3]. »

Au regard de son histoire les propos tenus par Stéphane Vial prennent tout leur sens. Le design se veut d'abord répondre à un impératif technique ; à son commencement, la machine porte en elle l'espoir d'un monde meilleur, plus juste et démocratique, elle est l'incarnation d'une idéologie progressiste et humaniste. Néanmoins, face à la mauvaise qualité et au caractère factice des produits manufacturés issus de l'industrie, s'érige un design à la visée fonctionnaliste, indissociable de la célèbre maxime de Louis Sullivan selon laquelle *« forms follows function*[4] » (« la forme procède de la fonction »). William Morris, que l'on peut sans nulle doute considérer comme un précurseur du design tel que nous le connaissons actuellement, prête à ce qu'il appelle à l'époque les arts décoratifs une dimension curative ; au travers de ceux-ci, il caresse l'utopie de façonner une meilleure société à partir de la production matérielle d'objets, en réconciliant le beau et l'utile et en prônant la joie de créer sans aliénation de l'ouvrier. Dans la deuxième moitié du XXe siècle, le modèle industriel opère un changement : d'une société centrée sur

1. FLUSSER, Vilém. *Op.cit.*, p. 32.

2. JOUIN, Patrick. In VIAL, Stéphane. *Court traité du design. Op.cit.*, p. 9.

3. VIAL, Stéphane. *Ibid.*, p. 32.

4. SULLIVAN, Louis Henry. In MIDAL, Alexandra. *Design. Introduction à l'histoire d'une discipline.* Paris : Pocket, 2009. (Agora), p. 24.

l'industrialisation de la production on passe à une société centrée sur l'industrialisation de la consommation. Le design se pratique désormais « dans la fidélité aux désirs du consommateur[1] » souligne Alexandra Midal, et il acquiert alors une dimension économique. Raymond Loewy a tôt fait de le remarquer lorsqu'il écrit que « le plus beau produit ne se vendra que si l'acheteur est convaincu que c'est réellement le plus beau[2] ». Alors qu'il arrive à New York en 1919, il y découvre des objets lourds, encombrants, bruyants dans lesquels « il y avait une tendance générale et bien inutile au massif et au grossier. On ne percevait aucune économie rationnelle des moyens et des matériaux[3] » relate-t-il. Il proclame alors que « le "fonctionnalisme" seul n'aurait pas atteint ce but[4] », qu'il faut impérativement rechercher « la Beauté par la Fonction ET la Simplification[5] ». Le mouvement Streamline est né, et avec cela le statut du designer comme celui d'un « coach en séduction », qui nous écarte consciencieusement du caractère trop brutalement technique du design — au sens du latin *seducere*, qui veut dire « détourner l'attention de », « emprunter des détours ». Dès lors qu'il se prend à rechercher le plaisir, l'esthétique — du latin *aesthesis*, qui relève du sensible mais également du beau et, dans le cas du design, du beau au service de la fonction — dans et par les formes[6], le design est accusé de connivence avec le marketing. « Il reflète son authenticité apparente ou, au contraire, sa nature manipulatrice : c'est le jeu cynique de l'art et de la vente[7] » écrit fort à propos Deyan Sudjic. Dans son très ironique pamphlet *Tout le monde dit que je suis très méchant*, Ettore Sottsass met en exergue l'inconfort propre au statut du designer : « Parce que je suis un designer et étant donné que par définition je travaille pour l'industrie, que l'industrie est l'équivalent du Capital et que ce dernier fait la guerre, etc., ils me rendent donc responsable de la guerre du Vietnam. Ils m'accusent aussi d'être responsable des morts de la route car c'est le Capital qui produit les voitures ; et pour ces mêmes raisons, je devrais aussi assumer la culpabilité des suicides dans les villes. […] Je suis très méchant parce que je suis un technocrate. Je suis seul à connaître des choses et selon eux, je ne le devrais pas. Tous disent que je devrais en connaître d'autres afin de détruire le Capital. Mais comment peut-on détruire le Capital ? […] Comment faire une industrie sans design ? […][8] » Au travers de mouvements tels que l'Antidesign[9], cherchant à renouer avec le rôle culturel et politique du design et remettant en question les concepts de bon goût et de fonctionnalité par l'utilisation de l'ironie, du kitsch et des couleurs fortes, le design en vient à côtoyer de manière irrésistible le champ de l'art.

Dans l'écriture de son histoire, ainsi situé aux confluences de l'industrie, du marketing et de l'artistique, le design est soumis à une oscillation permanente, qui dénote son caractère éminemment schizophrénique.
Pierre-Damien Huyghe préfère, plutôt que d'envisager cet état douloureux d'un design coupé en deux (ou ici, en trois) concevoir cette diversité comme un système de forces en présence,

1. MIDAL, Alexandra. *Ibid.*, p. 143.

2. LOEWY, Raymond. *La laideur se vend mal.* Paris : Gallimard, 1990. (Tel), p. 222.

3. *Ibid.*, p. 26.

4. *Ibid.*, p.221.

5. *Ibid.* N.B., en effet, la vision du design de Raymond Loewy ne saurait se résumer seulement à la recherche du beau, mais à celle du beau indissociable d'une simplification formelle.

6. Le design est donc avant tout souci de formes, rappelle Pierre-Damien Huyghe (« Le design comme prudence séminaire ». In *À quoi tient le design.* Saint Vincent de Mercuze : De l'Incidence Éditeur, 2015, p. 65-71), cette mise en forme(s) protéiforme étant indispensable, sans quoi les productions industrielles seraient uniformes, voire même difformes.

7. SUDJIC, Deyan. *Le langage des objets.* Paris : Pyramyd Éditions, 2012, p. 62.

8. SOTTSASS, Ettore Jr. In MIDAL, Alexandra. *Op.cit.*, p. 144.

9. Dont Ettore Sottsass était d'ailleurs le chef de file.

un champ magnétique de tensions qui constituent, pour le théoricien « le vocable d'un état où des polarités entretiennent un rapport sans se confondre entre elles et qui n'est par conséquent ni celui d'une unité ni celui d'une séparation[1] ». Le titre de son livre *À quoi tient le design* est en lui-même évocateur de cette idée que le design « tient » justement à plusieurs fils, telle une trame de fils à haute tension, qui à la fois le mettent en danger mais néanmoins le maintiennent, en suturent la substance. Ainsi, pour Stéphane Vial, la question du choix n'a même pas lieu de se poser : « Se croire obligé à un tel choix, lorsqu'on est designer, c'est faire effort pour se rendre fou. De même que le Werkbund a fini par accepter le standard, de même le design contemporain doit finir par accepter la consommation. L'avenir du monde industriel ne se fera pas sans le monde industriel. Il est temps pour le design d'en finir de naître. Il est temps pour lui d'achever d'assumer pleinement le principe d'une société industrielle qui soit aussi celui d'une société de consommation. Il est temps pour lui de voir ce qu'il peut "faire avec ça". Et de nous faire rêver "avec ça[2]". »

Au contraire, le design doit se penser en terme de relations comme l'énonce László Moholy-Naguy ; alors, pour d'autant mieux faire son travail, le designer doit parvenir à concilier, tant bien que mal, « […] les arts, les sciences et les nécessités sociales et économiques de son époque[3] » pour qu'ainsi « se conjuguent et se renforcent mutuellement les forces[4] » qui agissent sur lui et qu'il puisse en tirer profit.

1. HUYGHE, Pierre-Damien. « Travailler pour nous ». In *À quoi tient le design. Op.cit.*, p. 76.
2. VIAL, Stéphane. *Court traité du design. Op.cit.*, p. 52.
3. MOHOLY-NAGY, László. « Nouvelle méthode d'approche. Le Design pour la vie ». In *Peinture, photographie, film et autres écrits sur la photographie.* Paris : Gallimard, 2007. (Folios essais, 478), p. 273.
4. *Ibid.*

L'œil du designer graphique.

Du fait donc de l'origine et de la nature même de sa profession, le designer dispose d'un incontestable pouvoir de manipulation. Mais celui-ci ne s'arrête pas là. En effet, nous avancions dans notre introduction que, parce que le graphiste n'est pas seulement un consommateur de signes (qu'ils soient visuels, typographiques etc.) mais le créateur de ces derniers, il « voit » mieux que quiconque et ce savoir (ce savoir-voir dirons-nous) lui confère une inclination supplémentaire à manipuler.

Dans son mémoire, Chimène Berthe met justement en évidence cette faculté propre au graphiste, en distinguant les acteurs exerçants, du fait de leur fonction, un pouvoir sur les signes, de ceux qui possèdent les compétences pour agir directement sur ceux-ci[5]. Ainsi, quatre types d'acteurs, que sont les diffuseurs (et, plus globalement, les médias), les personnalités publiques (les institutions religieuses, les politiques, les people), les penseurs et enfin les créatifs possèdent un droit de regard sur l'image. Pour autant, poursuit Chimène Berthe, seuls les créatifs sont à même d'intervenir sur la structure même du « matériau image », sur la substance intrinsèque du signe. Nous pouvons dès lors subodorer les enjeux d'une telle exclusivité dans la conception de ces signes par le graphiste, qui, à ce titre, détient à lui seul la possibilité de manipuler, au sens propre comme au sens figuré, ces derniers.

C'est de cela précisément dont André Leroi-Gourhan nous met en garde lorsqu'il aborde le glissement de l'écriture « mythographique » au graphisme linéaire, dès l'instant où la pensée rationalisante et avec cela l'alphabet — dont l'apparition concourt avec la sédentarisation et l'émergence du commerce — prend le pas sur la pensée

5. BERTHE, Chimène. *Réanimer l'image.* DSAA Design Graphique. Roubaix : É.S.A.A.T., 2014, p. 90-94.

Fig. 04. Philippe Starck. Presse-agrumes *Juicy Salif*, 1990.

symbolique multidimensionnelle, et, de ce fait, occasionne la perte d'une certaine forme d'imagination. Ce nouveau langage audio-visuel — les lettres de l'alphabet étant dorénavant associées non plus à des images mais à des sons — « tend à concentrer l'élaboration totale des images dans les cerveaux d'une minorité de spécialistes qui apportent aux individus une matière totalement figurée [et, ajoute l'anthropologue] même préfigurée[1] ». Si le créateur d'images, le peintre, le poète ou le narrateur a toujours constitué, dès le Paléolithique, une exception sociale, son œuvre restait toujours inachevée et sollicitait l'interprétation personnelle de celui à qui elle s'adressait ; ce n'est plus le cas à compter de cette transition graphique. Les signes font l'objet d'un traitement crypté, résultante d'une technique et d'un encodage spécifiques, invisibles pour l'œil de l'amateur, car, comme le fait remarquer Françoise Richard, ancienne retoucheuse d'images à l'ère pré-Photoshop : « Si vous cherchez le travail d'un retoucheur dans un magazine, vous pouvez toujours retrouver certaines des parutions, mais vous ne saurez pas quelles photos ont été retouchées parce que c'est un travail qui était fait pour ne pas se voir[2]. » Ainsi, affirme André Leroi-Gourhan, « l'outil quitte précocement la main humaine pour donner naissance à la machine : en dernière étape, parole et vision subissent, grâce au développement des techniques, un processus identique. Le langage qui avait quitté l'homme dans les œuvres de sa main par l'art et l'écriture marque son ultime séparation en confiant à la cire, à la pellicule, à la bande magnétique les fonctions intimes de la phonation et de la vision[3] ». Autrement dit, la main du designer s'efface derrière un procédé, et avec cela un produit, un dessein, un argumentaire, que lui seul peut déchiffrer et donc, à loisir, manipuler.

Cette véritable rhétorique, à laquelle il a recours, repose sur la maîtrise conjointe de la vue et du langage — qu'il soit parlé ou écrit — tous deux régis par des conventions, que sont notamment les signes plastiques, iconiques et linguistiques[4]. En effet, le design façonne en premier lieu des formes qui visent au plaisir des yeux écrit Jean-François Lyotard : « Je veux dire : que l'objet (j'appelle ainsi le produit qui résulte du travail du graphiste) donne du plaisir au regard ; que l'objet induise chez le regardeur une disposition à se rendre (dans les deux sens : y aller, y croire) à la manifestation, à l'exposition, à l'institution, etc. que l'objet soit fidèle à la chose (l'institution, l'exposition, etc.) qu'il promeut, fidèle à sa lettre et à son esprit[5]. » Plus encore, comme l'avance Deyan Sudjic — et c'est ici que la dimension narrative du design intervient : « Le rôle des designers les plus sophistiqués d'aujourd'hui est celui de conteurs : leurs créations doivent transmettre des messages audibles autant qu'elles doivent résoudre des problèmes d'apparence externe et de fonctionnement interne. Avec une habileté et une implication plus ou moins grandes, ils manipulent ce langage pour narrer une histoire[6]. » Philippe Starck — peut-être devrions-nous même parler de la « marque » Philippe Starck — pour ne citer que lui, en est un éminent exemple, parfois même au détriment de la fonction même de l'objet[7].

---

1. LEROI-GOURHAN, André. *Le geste et la parole. Op.cit.*, p. 296.

2. FROMENT, Aurélien. « La ride et la rayure. Entretien avec Françoise Richard ». *Back Cover* n°1, été-automne 2008, p. 40.

3. LEROI-GOURHAN, André. *Le geste et la parole. Op.cit.*, p. 300.

4. Cf., JOLY, Martine. *L'image et les signes. Approche sémiologique de l'image fixe.* Nouv. éd., 2011. Paris : Dunod, 2008. 217 p. ISBN 978-2-200-27561-7.

5. LYOTARD, Jean-François. « Intriguer ou le paradoxe du graphiste ». In [Exposition, Paris, Centre Georges-Pompidou, 1990]. *Vive les graphistes ! Petit inventaire du graphisme français.* Paris : Syndicat national des graphistes, 1990, p. 5.

6. SUDJIC, Deyan. *Op.cit.*, p. 31.

7. Nous pensons ici à son presse-agrumes *Juicy Salif* (**(fig. 04)**, qui au-delà de sa dimension narrative et esthétique, est parfaitement inutilisable, ayant été pensé sans contenant pour récupérer le jus pressé.

Fig. 05. René Magritte. *La trahison des images*, 1928.

Le designer en tant qu'instigateur et interprète est, de ce fait, par déduction, un manipulateur potentiel ; il possède le pouvoir de faire dire et faire voir ce qu'il souhaite aux images et aux signes qui transitent par ses mains, pour la plus grande joie, ou au contraire, au grand désespoir, de celles et ceux à qui il s'adresse. Pour reprendre les termes d'April Greiman, le design, graphique, dans son cas, doit « séduire, donner forme, et peut-être plus fondamentalement évoquer des réponses d'ordre émotionnel[1] ». Mais, comme l'énonce Pierre-Damien Huyghe, « on ne séduit peut-être jamais sans se faire imaginer[2] ». En effet pour ce dernier, une production quelle qu'elle soit « s'installe parmi nous en raison d'une certaine imagination de son cas. En ce sens, elle ne va pas sans image[3] ».

Images et signes sont donc inévitablement affaire de sensations et d'imagination qui, relevant davantage d'humanité que de design, possèdent en eux-mêmes une certaine propension à nous manipuler.

Du caractère inexorable de la manipulation.

Se manipuler soi-même : l'image et l'imagination.

« À quoi peut bien servir un livre où il n'y a ni images ni dialogues ? » se demande fort à propos Alice dans le roman de Lewis Carroll, *Alice aux pays des merveilles*[4] ; malgré toutes les manipulations que sous-tendent l'image et le langage, nous ne saurions malgré tout nous en passer. Il se trouve en effet, dans la nature même du signe et de l'image, une manipulation inhérente et une dualité évidente, auxquelles nous (en tant qu'êtres humains) choisissons pourtant délibérément de céder. De la même façon que le signe, comme l'écrit Charles Sanders Peirce, est quelque chose « qui tient lieu pour quelqu'un de quelque chose sous quelque rapport ou à quelque titre[5] », l'image, selon Étienne Souriau[6] — du latin *imago* qui veut dire « représentation, portrait, apparence » — se caractérise par la reproduction de l'aspect visuel extérieur d'un être réel ou fictif, mais elle n'est pas cet être, elle n'en offre que l'apparence. Ainsi, le tableau de René Magritte, *La trahison des images*, a-t-il à cœur de nous le rappeler ; « ceci n'est pas une pipe », mais bien l'image, qui plus est peinte, d'une pipe **(fig. 05)**. Du fait qu'elle instaure une relation mimétique, analogique, avec l'objet qu'elle représente, on reproche par conséquent à l'image d'être un leurre, un simulacre, une illusion. « Tel est le statut de ce que j'appelle ici "image" : passer comme[7] » poursuit Pierre-Damien Huyghe. Pour Platon — qui distingue dans *Le Sophiste*[8], les icônes, autrement dit les images qui se présentent en tant qu'images, et non pas comme la réalité elle-même, des idoles, ces images à la perfection telle qu'elles finissent par en remplacer l'original — l'image idole n'a d'autre fonction que de séduire la partie la plus vile de notre âme et de nous détourner de la vérité et de l'essentiel : « Les mêmes objets paraissent brisés ou droits, selon qu'on les regarde dans l'eau ou hors de l'eau, concaves ou convexes suivant une autre illusion visuelle produite par les couleurs, et il est évident que tout cela jette le trouble dans notre âme. C'est à cette infirmité

1. GREIMAN, April. In JOLY, Martine. *Op.cit.*, p. 161.
2. HUYGHE, Pierre-Damien. « Travailler pour nous ». *Op.cit.*, p. 41.
3. HUYGHE, Pierre-Damien. « Poussées techniques, conduite de découverte ». In *À quoi tient le design. Op.cit.*, p. 48-49.
4. CARROLL, Lewis. *Alice au pays des merveilles* [en ligne]. Coolmicro-Ebook libres et gratuits, 2004, p. 4. (Consulté le 12 janvier 2015). <http://www.ebooksgratuits.com /pdf/carroll_alice_aux_pays_des_merveilles.pdf>.
5. PEIRCE, Charles Sanders. In JOLY, Martine. *Op.cit.*, p. 36.
6. SOURIAU, Étienne. *Op.cit.* Image, p. 856-857.
7. HUYGHE, Pierre-Damien. « Poussées techniques, conduite de découvertes ». *Op.cit.*, p. 49.
8. *Wikipédia, l'encyclopédie libre* [en ligne]. Fondation Wikimedia, 2003. (Consulté le 07 octobre 2014). Le Sophiste. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Sophiste>.

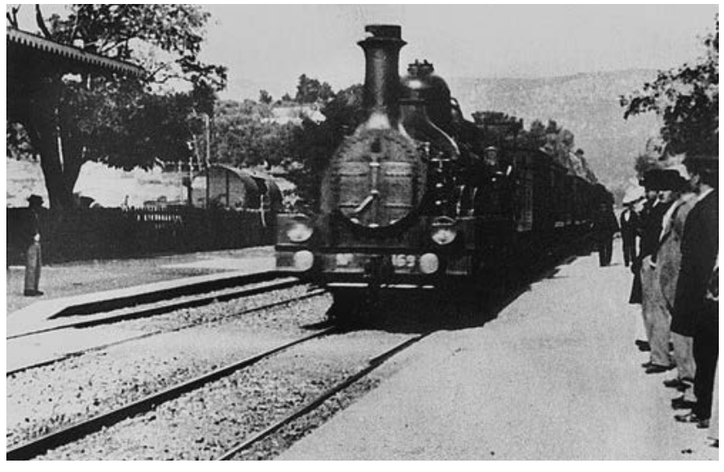


Fig. 06. Louis Lumière. *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895.

de notre nature que la peinture ombrée, l'art du charlatan et cent autres interventions du même genre s'adressent et appliquent tous les prestiges de la magie[1]. » À l'instar des peintures en trompe-l'œil de Zeuxis et Parrhasius[2] ou encore, par le biais cette fois-ci du médium cinématographique, accentuant du même coup l'effet de réel, le film *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*[3] dont l'image du train, se dirigeant à l'écran vers le public, avait terrifié ce dernier pendant la projection **(fig. 06)**, l'image peut tromper. Pour cela, nous l'incriminons, nous l'accusons de tous les maux et, souffrant des reliquats de l'historique querelle des images[4] elle finit même par se retrouver en opposition avec le langage. Ainsi Julien Gracq se demande-t-il pourquoi, « dans ce procès si longtemps ouvert entre la parole et l'image, les grandes religions monothéistes, Israël comme l'Islam ont jeté les images au feu et n'ont gardé que le livre. La parole est éveil, appel au dépassement ; la figure figement, fascination. Le livre ouvre au lointain, à la vie, que l'image envoûte et immobilise[5] ». Néanmoins, Marie-José Mondzain nous rappelle que ce n'est pas l'image, en tant que chose, qui est responsable de cela, mais la personne, la main qui l'a perpétrée[6] et, ajouterons-nous, de celui qui la reçoit et choisit d'y croire. Car c'est bien le « regardeur qui fait le tableau[7] », affirme Marcel Duchamp et Christian Metz d'ajouter : « Ce n'est pas l'image qui est polysémique mais le spectateur[8]. »

Ainsi le danger ne réside-t-il pas dans le caractère proprement fallacieux des images, mais dans l'imagination de l'homme, seule fautive. Avec ce constat, nous débouchons sur l'ultime paradoxe de l'image qui, selon Martine Joly, « prétend nous renseigner sur la réalité, et souvent sur ses aspects les plus durs (alors que nous savons que c'est la chose la plus difficile qui soit de bien vouloir accepter la réalité avec lucidité), et qui nous fait plaisir[9] ». Ce plaisir, recherché et obtenu, que nous prenons à contempler ces images nous aide-t-il cependant à mieux intégrer le principe de réalité ou nous en détourne-t-il ? L'art de la prestidigitation est, à ce titre, partie prenante de cette manipulation consentie, en ce sens qu'elle induit volontairement en erreur, grâce à la seule virtuosité des mains du magicien, le spectateur[10], lui donnant le loisir de croire à un monde surnaturel, défiant les lois de la physique et suscitant chez lui des expériences et des émotions hors du commun.
Pour Sigmund Freud, la recherche de ces illusions nous soulage tout simplement de la souffrance causée par cette réalité, elle l'atténue, nous aide à mieux la supporter, tandis que pour Madame du Châtelet, elle est tout simplement une composante essentielle à notre bonheur

1. PLATON. In JOLY, Martine. *Op.cit.*, p. 50.

2. Zeuxis et Parrhasius étaient deux peintres grecs du Ve siècle av. J.-C. qui se livrèrent, afin de se départager et désigner ainsi le plus talentueux d'entre eux, à un « duel pictural », sous l'œil d'un jury amateur. Zeuxis se présenta alors le premier dans la course et, sûr de lui, souleva le rideau qui cachait sa peinture, faisant apparaître une simple coupelle de fruits, représentant des poires et des raisins. Un oiseau se posa soudain sur la toile, et entreprit de picorer la grappe, avant de se heurter au mur et de tomber sur le sol. Quand vint son tour, Parrhasius n'eut même pas à soulever un quelconque rideau : celui-ci constituait son œuvre même, et le public, Zeuxis compris, avait été dupé par le réalisme de ce dernier. Sa victoire fut incontestée ; il avait réussi le tour de force de tromper non pas un animal, qui ne cherchait d'instinct qu'à s'alimenter, mais bien des êtres humains, qui s'attendaient du reste à être manipulés.

3. *Wikipédia, l'encyclopédie libre* [en ligne]. Fondation Wikimedia, 2003. (Consulté le 10 décembre 2014).
L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat. <http://fr.wikipedia.org/wiki/L%27Arriv%C3%A9e_d%27un_train_en_gare_de_La_Ciotat>.

4. Qui opposa, de 726 à 843 apr. J.-C. les chrétiens de l'Empire byzantin, divisés entre iconodules, partisans des icônes, et iconoclastes, prônant la destruction des images.

5. GRACQ, Julien. In FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *L'image manipulée.* Paris : Édilig, 1983. (Médiathèque), p. de garde non numérotée.

6. Et donc, dans notre mémoire, la main du graphiste.

7. DUCHAMP, Marcel. In [Exposition. Paris, RMN-Grand Palais. 2009]. *Une image peut en cacher une autre. Arcimboldo, Dali, Raetz.* Réd. Dario Gamboni, Jean-Hubert Martin. Paris : Beaux-Arts éditions, 2009, p. 7.

8. METZ, Christian. In JOLY, Martine. *Op.cit.*, p. 98.

9. JOLY, Martine. *Ibid.*, p. 196.

10. Qui, ne l'oublions pas, est lui-même complice, et désireux de se faire manipuler.

Fig. 08. Peter Weir. *The Truman Show*, 1998.

Fig. 09. Peter Weir. *The Truman Show*, 1998.

Fig. 07. Guts & Glory. *Helvetica*, 2014.

Fig. 10. Peter Weir. *The Truman Show*, 1998.

et, « malheureux est celui qui la perd[1] ». Les images donc, avec le relai de l'imagination, permettent à l'homme de se fabriquer des échappatoires, des alternatives au quotidien et au monde, l'aidant à mieux l'apprécier, le saisir[2]. Dans son livre *La guerre du faux*[3], Umberto Eco part en quête de ces univers parallèles, sillonnant la planète à la recherche de ces innombrables musées de cire, de ces reconstitutions historiques, de ces villes-parc d'attractions qui nous fascinent tant mais où la copie et le faux règnent en maître. Ce voyage, dans ce qu'il nomme « l'hyperréalité », l'amène aux mêmes conclusions que Jean Baudrillard ; l'image de ces lieux n'est plus un reflet ou un masque de la réalité, mais bel et bien un objet de substitution. Cette simulation, s'opposant à la représentation, comme l'énonce Jean Baudrillard, part d'un principe d'équivalence entre le signe et le réel, impliquant la mise à mort de toute référence : « Alors que la représentation tente d'absorber la simulation en l'interprétant comme fausse représentation, la simulation enveloppe tout l'édifice de la représentation lui-même comme simulacre[4]. » Nous pouvons l'observer dans la fable *Le bouffon et le paysan* de Phèdre[5] : l'imitation du cochon de lait à laquelle se livre le bouffon a plus de vraisemblance que celle du paysan qui en a véritablement caché un sous sa toge. Ainsi, pour Umberto Eco, le « "tout vrai" s'identifie au "tout faux[6]" » et ainsi, « l'irréalité absolue s'offre comme présence réelle[7] ». C'est précisément le sujet du film *The Truman Show*[8], où Truman, interprété par Jim Carrey, est la vedette, malgré lui, d'un show télévisé, dans lequel tous les protagonistes sont des acteurs… sauf lui-même. Prisonnier donc sans le savoir, il évolue des années durant sur un gigantesque plateau télévisé, où la société de production a la mainmise sur toute sa vie et son environnement, depuis la météo **(fig. 08)** jusqu'aux décors **(fig. 09)** en passant par les différents protagonistes qui interagissent avec lui et qui ne sont que de vulgaires truchements pour réaliser, de manière subliminale, du placement de produits à l'attention des téléspectateurs du show **(fig. 10)**. Lorsque Truman finit enfin par déjouer les rouages de cette vaste manipulation, guidé par son amour, pour le moins incontrôlable, pour Sylvia, Christof, son créateur — apparaissant à Truman comme une véritable allégorie du Dieu Tout-Puissant — le met en garde : « Il n'y a pas plus de vérité à l'extérieur qu'à l'intérieur du monde que j'ai crée pour toi, lui dit-il, mêmes mensonges, mêmes supercheries, mais dans mon monde tu n'as absolument rien à craindre[9]. » Mais Truman préfère de loin se forger lui-même sa propre « vérité », et avec cela ses propres illusions sur le monde, sans qu'elles ne soient préméditées pour lui à l'avance.

1. CHÂTELET, Madame du. *Discours sur le bonheur.* Nouv. éd., 2014. Paris : Payot & Rivages, 1997. (Rivages poche, Petite Bibliothèque), p. 34.

2. Le recours à ces images, et avec cela, la nécessité, presque vitale donc, de s'imaginer, se raconter des histoires, trouvent une belle incarnation au sein du storytelling (littéralement « racontage d'histoires »), théorisé par Steve Denning dans les années 2000, qui a largement fait ses preuves au sein du management d'entreprises et dans la publicité ; celui-ci s'illustre d'ailleurs à merveille dans le parfum *Helvetica* **(fig. 07)**. Imaginé par le studio Guts & Glory, celui-ci s'est appuyé sur le mythe de la célèbre typographie suisse (reconnue pour sa sobriété et sa modernité) afin de créer un parfum inodore au packaging distingué et en édition limitée, pour la modique somme de 62 dollars. Un buzz marketing, quand on sait que le parfum est composé à 100% d'eau distillée ! Nous vivons donc indubitablement dans une ère du divertissement — au sens de *vertere* « tourner » et du préfixe *di-* « d'un autre côté », qui veut littéralement dire « détournement ». Le divertissement détourne notre attention, ce qui implique pour Pierre-Damien Huyghe que « nous imaginons beaucoup les objets avec lesquels nous vivons » (cf., « Poussées techniques, conduite de découvertes ». *Op.cit.*, p. 51), et devrions-nous rajouter, les imaginons plus que nous ne les vivons, comme c'est ici le cas avec le parfum *Helvetica*.

3. ECO, Umberto. *La guerre du faux.* Paris : Grasset, 1985. (Les cahiers rouges). 405 p. ISBN 978-2-246-78481-4.

4. BAUDRILLARD, Jean. *Simulacres et simulation.* Paris : Galilée, 1985. (Débats), p. 16.

5. GO. « Phèdre, Fables, Livre V, Fable V, Le bouffon et le paysan ». In GO. *Latin juxalinéaire* [en ligne]. Mis en ligne le 08 décembre 2008. (Consulté le 07 février 2015). <http://latinjuxtalineaire.over-blog.com/article-25570940.html>.

6. ECO, Umberto. *Op.cit.*, p. 23.

7. *Ibid.*

8. WEIR, Peter. *The Truman Show* [DVD] 1998. Levallois-Perret : Paramount Pictures France, 2000. (99 mn).

9. *Ibid.*

Manipuler autrui : l'art de la rhétorique.
Toujours est-il que la manipulation est donc, à l'image des propos de Christof, omniprésente, et même souvent nécessaire, dans notre vie quotidienne. Ne dit-on pas que « toutes les vérités ne sont pas bonnes à dire, ni à entendre » ? Ce lieu commun suppose ainsi que nous sommes tout un chacun des êtres manipulables ou des manipulateurs potentiels, cela même indépendamment de notre volonté.
Comme l'énoncent Robert-Vincent Joule et Jean-Léon Beauvois : « Il n'est guère en effet que deux façons efficaces d'obtenir de quelqu'un qu'il fasse ce qu'on voudrait le voir faire ; l'exercice du pouvoir (ou des rapports de force) et la manipulation[1]. » Cette dernière, comme nous avons pu le voir dans notre paragraphe sur la rhétorique du graphiste, s'illustre essentiellement au travers du langage, qu'il soit parlé ou visuel. Ainsi, « loin d'être une technique aride au service de la manipulation, elle [la rhétorique] est nécessaire et inévitable, parce que liée au fonctionnement même du langage[2] » écrit Joëlle-Gardes Tamine dans son ouvrage éponyme. Au travers de la figure de l'aveugle de Brooklyn, Roger Caillois dans son *Art Poétique* en souligne l'importance et le bien-fondé :
« On raconte qu'il y avait à New York, sur le pont de Brooklyn, un mendiant aveugle. Un jour, quelqu'un lui demanda combien les passants lui donnaient par jour en moyenne. Le malheureux répondit que la somme atteignait rarement deux dollars. L'inconnu prit la pancarte que le mendiant portait sur la poitrine et sur laquelle était mentionnée son infirmité. Il la retourna et écrivit quelques mots sur l'autre face. Puis la rendant à l'aveugle : "Voici, dit-il, je viens d'écrire sur votre pancarte une phrase qui accroîtra notablement vos revenus. Je reviendrai dans un mois. Vous me direz le résultat." Et le mois écoulé : "Monsieur, dit le mendiant, comment vous remercier ? Je reçois maintenant dix voire quinze dollars par jour. C'est merveilleux. Quelle est la phrase que vous avez écrite sur ma pancarte et qui me vaut tant d'aumônes ? — C'est très simple, répondit l'homme, il y avait aveugle de naissance, j'ai mis à la place : le printemps va venir, je ne le verrai pas[3]". »

La rhétorique se caractérise donc par un art de bien dire et par conséquent de bien penser ; elle commence par toute prise de parole qui ne se propose pas simplement le plaisir de converser mais celui de discourir, dans la perspective de communiquer d'une part et de persuader d'autre part. Dans l'échange agonistique tout comme dans la dialectique, on assiste à une véritable joute oratoire où les adversaires s'affrontent et s'opposent dans leur argumentaire dans l'unique but d'avoir le dernier mot ; c'est ainsi que « leur intérêt pour la vérité, qui doit sans doute être généralement l'unique motif les guidant lors de l'affirmation d'une thèse supposée vraie, s'efface complètement devant les intérêts de leur vanité : le vrai doit paraître faux et le faux vrai[4] » précise Arthur Schopenhauer. Nous sommes bien là en pleine manipulation, où l'on fait appel à des moyens détournés pour parvenir à nos fins. Dans la vie de tous les jours, plusieurs techniques sont ainsi convoquées, comme les recense le *Petit traité de manipulation à l'usage des honnêtes gens*[5] ; citons par exemple la technique du pied-dans-la-porte (qui consiste à demander peu dans un premier temps pour en demander davantage par la suite), la technique de la porte-au-nez (on en demande

1. BEAUVOIS, Jean-Léon, JOULE, Robert-Vincent. *Petit traité de manipulation à l'usage des honnêtes gens.* 2e éd., 1990. Grenoble : PUG, 1987. (Vies Sociales, 2), p. 10.

2. GARDES-TAMINE, Joëlle. *La rhétorique.* Paris : Armand Colin, 1996. (Cursus, Littérature), p. 6.

3. *Ibid.*, p. 7.

4. SCHOPENHAUER, Arthur. *L'Art d'avoir toujours raison. La Dialectique éristique.* 2e éd., 2000. Paris : Éditions Mille et une nuits, 1998. (La Petite Collection), p. 9.

5. BEAUVOIS, Jean-Léon, JOULE, Robert-Vincent. *Op.cit.*

Fig. 11. Stephen Fears. *Les Liaisons dangereuses*, 1988.

Fig. 12. Joseph Losey. *The Servant*, 1963.

trop en première instance pour en obtenir beaucoup après) ou encore la technique de l'amorçage (dans laquelle la contrainte n'est pas énoncée d'emblée, à la manière d'un mensonge par omission). Toute la réussite de ces procédés de manipulation repose sur la dimension immergée, implicite du message. En effet, pour Paul Grice, parler explicitement consiste à dire quelque chose, *« to tell something »*, tandis que parler implicitement est le fait d'amener quelqu'un à penser quelque chose, *« to get someone to think about something*[1] ». Ainsi le locuteur d'un message doit-il toujours avoir recours à des principes d'encodage de celui-ci — qu'il s'agisse de présupposés, d'insinuations, d'allusions, d'implications — afin que son propos puisse s'adapter aux compétences — linguistiques, encyclopédiques, logiques — de son interlocuteur et faire pleinement son œuvre. Car, ne l'oublions pas, une énonciation feutrée est, dans la plupart des cas, bien plus percutante qu'une formule incendiaire, qui s'expose généralement au rejet. Un bon orateur se distingue alors par sa capacité à maîtriser et s'amuser de son corps, de ses mains notamment[2], mais aussi de sa voix (*l'action*), se mettant en scène (*l'ethos*) et suscitant chez son auditoire la passion (*le pathos*), au sens d'Aristote, c'est-à-dire « ce qui, en nous modifiant, produit des différences dans nos jugements et qui est suivi de peine et de plaisir[3] ». Il s'agit de jouer subtilement, d'user, pour reprendre les termes de Roland Barthes dans ses *Fragments d'un discours amoureux*, d'une prétérition retorse, en dévoilant tout en déguisant. D'où le paradoxe[4] où il faut « en même temps que ça se sache et que ça ne se sache pas : que l'on sache que je ne veux pas le montrer : voilà le message que j'adresse à l'autre. *Larvatus prodeo* : je m'avance en montrant mon masque du doigt : je mets un masque sur ma passion, mais d'un doigt discret je désigne ce masque[5] ». Ce même mécanisme peut s'observer dans le film *Les Liaisons dangereuses*[6], adapté du roman de Choderlos de Laclos où la marquise de Merteuil (Glenn Close) et le comte de Valmont (John Malkovich) finissent par se prendre à leur propre « jeu » diabolique mais néanmoins jubilatoire de séduction (la marquise de Merteuil est en réalité amoureuse du comte de Valmont, tandis que ce dernier s'éprend de celle qu'ils voulaient au départ tromper, l'ingénue Cécile de Volanges, interprétée par Uma Thurman) **(fig. 11)**.

Ainsi, les rôles peuvent-ils s'inverser à tout moment et le manipulé devenir à son tour le manipulateur, à l'instar du film *The Servant*[7] dans lequel Hugo Barrett (Dirk Bogarde), engagé comme domestique par Tony (James Fox), un jeune aristocrate, feint d'incarner le valet modèle et conciliant, révélant par la suite sa véritable nature, tyrannique et calculatrice **(fig. 12)**. La manipulation, dans ses formes les plus extrêmes, revêt donc un caractère duel, oscillant perpétuellement entre sadisme et masochisme et pouvant aller parfois même contre toute éthique.

Être manipulé : le pouvoir de l'autorité.
C'est probablement dans l'exercice de l'autorité que cette relation de dominant à dominé atteint son point culminant, mais où, une fois de plus, la manipulation, au sens strict du terme, c'est-à-dire manœuvrer des personnes dans le but

1. GRICE, Paul. In LUNEAU, Clara. *L'angagement.* DSAA Design Graphique. Roubaix : É.S.A.A.T., 2013, p. 88.

2. Ce que Quintilien célèbre d'ailleurs dans son *Institution oratoire* (cf QUINTILIEN. In GARDES-TAMINE, Joëlle. *Op.cit.*, p.45), énonçant que « les autres parties du corps aident en effet celui qui parle ; mais les mains, j'ose presque dire qu'elles parlent elles-mêmes ».

3. ARISTOTE. *Ibid.*, p. 52.

4. Roland Barthes parle ici de l'amoureux et de ses passions qui risquent d'étouffer l'être aimé et qu'il est donc contraint de cacher tout en les laissant quand même transparaître.

5. BARTHES, Roland. *Fragments d'un discours amoureux.* Paris : Seuil, 1977. (Tel Quel), p. 53.

6. FEARS, Stephen. *Les Liaisons dangereuses* [DVD] 1988. Neuilly-sur-Seine : Warner Bros France, 1998. (115 mn).

7. LOSEY, Joseph. *The Servant* [DVD] 1963. Issy-les-Moulineaux : Studiocanal, 2010. (111 mn).

de leur faire adopter un point de vue ou une manière d'agir, peut toutefois s'avérer légitime. C'est précisément le propos de Nicolas Machiavel, dans son traité politique intitulé *Le Prince*, dans lequel il s'emploie à montrer comment devenir prince et le rester, en ayant recours, le cas échéant, à la manipulation. « Il est donc nécessaire à un prince qui veut se maintenir d'apprendre à pouvoir n'être pas bon et à en user et ne pas en user selon la nécessité[1] » écrit Nicolas Machiavel, car, poursuit-il « si l'on considère bien tout, on trouvera quelque chose qui paraîtra vertu, mais en le suivant, ce sera la ruine, et quelqu'autre qui paraîtra vice, mais en le suivant, il en résulte sécurité et bien-être[2] ». Ainsi vaut-il mieux pour le prince d'être craint plutôt qu'aimé par ses sujets, car les hommes, du fait de leur nature instable et contradictoire, ont besoin, pour être gouvernés, d'être maintenus dans la peur et dans le châtiment. Par ailleurs, le prince doit tout à la fois être lion et renard « parce que le lion ne se défend pas des filets, le renard ne se défend pas des loups ; il faut donc être renard pour connaître les filets et lion pour effrayer les loups. Ceux qui s'en tiennent simplement au lion ne s'y entendent pas[3] ». Ainsi, l'essentiel pour le prince n'est pas tant de posséder toutes les qualités que l'on attend de lui, que de maîtriser parfaitement l'art de les simuler et de les dissimuler, puisque les hommes « obéissent tant aux nécessités présentes que celui qui trompe trouvera toujours quelqu'un qui se laissera tromper[4] ». La manipulation, envisagée sous cet angle, n'est donc pas condamnable, puisqu'elle intervient pour pallier les faiblesses de la nature humaine et maintenir l'ordre et la paix au sein de la principauté ; il s'agit, en quelque sorte, d'un mensonge politiquement justifié. On peut avancer, de la même façon, que l'éducation — qu'il s'agisse de celle inculquée par les parents ou par l'école[5], ou provenant de tout autre acteur extérieur — est elle aussi une forme de manipulation. L'enfant, jusqu'à un certain âge, est inféodé à des contraintes ; il doit se résoudre à adopter des conduites qu'il n'a pas choisies de son propre chef et peut, parfois même, faire l'objet de réprimandes s'il désobéit — et, inversement, être récompensé s'il obéit — tout cela dans l'optique qu'il devienne un adulte et, plus globalement, un être social. Il est néanmoins important de garder à l'esprit sans le sous-estimer le véritable pouvoir de manipulation, cette fois-ci dans l'acception pleinement péjorative du mot, que représente l'autorité ; l'expérience réalisée entre 1960 et 1963 par Stanley Milgram[6] tend à le prouver éloquemment. Cette dernière met en scène trois protagonistes, un expérimentateur, homme de sciences qui plus est, représentant officiellement l'autorité, un élève, qui doit s'efforcer de mémoriser des listes de mots et reçoit une décharge électrique chaque fois qu'il commet une erreur et enfin un enseignant dont le rôle est de dicter les mots à ce dernier et lui délivrer si besoin et de manière exponentielle lesdites décharges. L'expérimentateur et l'élève sont, bien entendu, complices, et à aucun moment l'élève ne reçoit réellement de décharges électriques ; seul l'enseignant n'est pas de la confidence car il s'agit précisément d'étudier ses comportements ce qui rend, de ce fait, la tromperie indispensable pour mener à bien l'expérience. Celle-ci nous révèle de manière stupéfiante que dès lors qu'il est

1. MACHIAVEL, Nicolas. *Le Prince.* Paris : Le Livre de Poche, 2000. (Classiques de la philosophie), p. 119-120.

2. *Ibid.*, p. 120.

3. *Ibid.*, p. 128.

4. *Ibid.*, p. 129.

5. Exception faite de Léonide Kameneff et de son « école en bateau » qui, de 1969 à 1992, sous couvert de son statut de professeur, s'est permis d'abuser sexuellement de dizaines d'élèves, dans le cadre d'un programme pédagogique où ces derniers étaient conviés à apprendre les rouages de la vie et partir à la découverte du monde, en pleine mer, sur un voilier, en compagnie de leur instituteur.

6. MILGRAM, Stanley. *Soumission à l'autorité.* Paris : Calmann-Lévy, 1974. (Liberté de l'esprit). 270 p. ISBN 2-7021-0457-6.

Fig. 13. Camille Esayan. *Adolf Hitler : collection particulière*, 2014.

soumis aux injonctions de l'expérimentateur, l'enseignant n'a aucun scrupule à torturer un homme innocent sur une chaise électrique. Du fait de son intégration à un système hiérarchique, il se conforme aux ordres supérieurs, et par là même se déresponsabilise ; l'individu estime ne plus être la cause efficiente de ses actes. Cette idée, aussi inconcevable que terrifiante, s'illustre parfaitement sous la plume de George Orwell et préfigure l'état totalitaire qu'il échafaude dans son roman *1984*[1] : « Tandis que j'écris ces lignes, des êtres humains hautement civilisés passent au-dessus de ma tête en s'efforçant de me tuer. Ils ne ressentent aucune hostilité contre moi en tant qu'individu, pas plus que je n'en ai à leur égard. Ils se contentent de faire leur "devoir", selon la formule consacrée. La plupart, je n'en doute pas, sont des hommes de cœur respectueux de la loi qui jamais, dans leur vie privée, n'auraient l'idée de commettre un meurtre. Et pourtant, si l'un d'eux réussit à me pulvériser au moyen d'une bombe lâchée avec précision, il n'en dormira pas moins bien pour autant[2]… » Elle révèle la monstruosité inhérente à tout être humain, qu'il s'agisse de celui à l'origine de ces manipulations comme de celui qui les exécute, et rejoint en cela la théorie de la banalité du mal, soutenue par Hannah Arendt, que nous avons déjà évoquée précédemment.

Je l'ai d'ailleurs éprouvée avec mon projet *Adolf Hitler : collection particulière* **(fig. 13)**, qui s'attelait à reproduire différents croquis, natures mortes, portraits, attribués au dictateur nazi. Qui donc, face à ces innocentes peintures, aurait pu se douter qu'il s'agissait en réalité de l'œuvre d'Adolf Hitler ?

Cet évanouissement de la personnalité consciente et de la responsabilité se retrouvent lorsque l'individu est incorporé à une foule, c'est le constat que dresse Gustave Le Bon : « L'exagération, chez les foules, porte malheureusement souvent sur de mauvais sentiments, reliquat atavique des instincts de l'homme primitif, que la crainte du châtiment oblige l'individu isolé et responsable à réfréner. Ainsi s'explique la facilité des foules à se porter aux pires excès[3]. » Le meneur de ces foules peut compter sur leur servilité, leur crédulité, leur barbarisme et leur spontanéité pour leur faire accomplir les actes les plus délictueux. Les foules sont alors, plus que quiconque, sensibles aux images, et aux illusions, car, comme l'écrit Gustave Le Bon : « Le merveilleux et le légendaire sont, en réalité, les vrais supports d'une civilisation. Dans l'histoire, l'apparence a toujours joué un rôle beaucoup plus important que la réalité. L'irréel y prédomine sur le réel. Les foules, ne pouvant penser que par images, ne se laissent impressionner que par des images. Seules ces dernières les terrifient ou les séduisent et deviennent des mobiles d'action[4]. »
Les innombrables théories du complot — les illuminati, les francs-maçons, les extraterrestres, pour n'en citer que quelques-unes — émergent ainsi de ces foules, qui « ne font confiance ni à leurs yeux ni à leurs oreilles, mais à leur seule imagination[5] ». Plus que jamais donc nous avons la confirmation que l'image, et par extension les signes peuvent constituer de redoutables outils de manipulation qu'il vaut mieux ne pas laisser entre toutes les mains.

Manipulations appliquées.

L'éthique du design.
Alors que la manipulation, comme le design, appartiennent au genre humain, envisager un design qui pourrait se passer de manipulation

1. ORWELL, George. *1984*. Nouv. éd., 2008. Paris : Gallimard, 1972. (Folio). 414 p. ISBN 978-2-07-036822-8.

2. ORWELL, George. In MILGRAM, Stanley. *Op.cit.*, p. 29.

3. BON, Gustave Le. *Psychologies des foules.* Nouv. éd. Paris : PUF, 1963. (Quadrige), p. 26.

4. *Ibid.*, p. 35.

5. ARENDT, Hannah. « Hannah Arendt : « La propagande totalitaire fleurit dans cette fuite de la réalité vers la fiction ». In CONSPIRACY WATCH. *Conspiracy Watch* [en ligne]. Mis en ligne le 28 décembre 2005. (Consulté le 18 janvier 2015). <http://www.conspiracywatch.info/Hannah-Arendt-La-propagande-totalitaire-fleurit-dans-cette-fuite-de-la-realite-vers-la-fiction_a1057.html>.

n'est pas concevable, nous l'avons montré précédemment. Le designer est de fait, de par son statut, un manipulateur, dans les deux acceptions du mot. Mais peut-il pour autant s'autoriser toutes les manipulations ?

Nous touchons ici du doigt la question de la responsabilité, de l'éthique du design. Il n'est pas question de parler, en tant que telle, d'une responsabilité propre au designer, à l'instar d'une déontologie qui lui serait spécifique, mais bien d'éthique au sens général du terme, c'est-à-dire comme d'une discipline visant au bien-être et au bonheur de l'homme[1]. Celle-ci n'engage donc pas tant le métier du designer que son humanité même. Ainsi Emmanuel Kant l'érige-t-il comme un impératif catégorique : « Agis de telle sorte que tu traites l'humanité aussi bien dans ta personne que dans la personne de tout autre toujours en même temps comme une fin, et jamais simplement comme un moyen[2]. »
Le design, du fait qu'il s'adresse à un public donné et, donc, à des êtres humains, ne fait pas exception à la règle. Pour László Moholy-Nagy, le design est avant tout une attitude et non seulement une profession ; il ne peut être seulement associé à une spécialité, mais, plus globalement, « à un certain esprit d'ingéniosité et d'inventivité[3] ».
Ce dernier se doit de posséder « un sens aigu des responsabilités sociales, et une connaissance plus approfondie de l'homme[4] » dans le but que celui-ci devienne « un outil novateur, hautement créateur et pluridisciplinaire, adapté aux vrais besoin des hommes[5] » énonce Victor Papanek.
Transposant la formule kantienne au champ du design, Stéphane Vial sollicite le designer d'agir de telle sorte de traiter le marché, aussi bien dans sa personnalité de designer que dans les projets de design qu'il offre aux usagers, « toujours simplement comme un moyen, et jamais en même temps comme une fin[6] ». En effet, celui-ci a à sa disposition un certain nombre de moyens, de compétences pouvant se prêter, le cas échéant, à nous manipuler. Tout le problème est donc, pour Ettore Sottsass de « savoir ce que l'on est capable de faire avec ça quand on est un designer[7] ». Autrement dit, d'être à même de déterminer à quelles fins le designer emploie ces moyens, quelles en sont explicitement les intentions, et quels effets il entend produire.

Si l'on s'en tient alors rigoureusement à la dimension éthique qu'implique le design, nous supposons qu'un design qui prendrait le contrepied de celle-ci ne serait pas du design, ou qu'il existerait de « bons » et de « mauvais » design, comme de « bonnes » et de « mauvaises » manipulations. Ce raisonnement peut apparaître en premier lieu comme simpliste, voire manichéen, mais il trouve un écho chez les théoriciens du design. Dans son analyse de notre société contemporaine et de ses biens de consommation, Bernard Stiegler met en exergue la baisse tendancielle de ce qu'il appelle l'économie libidinale — c'est-à-dire le désir des consommateurs — au profit de l'apparition, ou tout du moins de la sollicitation systématique, d'un capitalisme pulsionnel. Qu'entend-il par là ? L'humanité de l'homme réside dans sa capacité à transformer ses pulsions primitives[8] en désir, de telle sorte que celui-ci devienne un investissement social. Dans la conjoncture actuelle « l'objet du désir est de moins en moins celui du désir, et de plus en plus celui de la pulsion

1. Là où, ne le confondons pas, la morale aspire à la vertu.

2. *Wikipédia, l'encyclopédie libre* [en ligne]. Fondation Wikimedia, 2003. (Consulté le 15 septembre 2014). Impératif catégorique. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Imp%C3%A9ratif_cat%C3%A9gorique>.

3. MOHOLY-NAGY, László. *Op.cit.*, p. 278.

4. PAPANEK, Victor. In VIAL, Stéphane. *Court traité du design. Op.cit.*, p. 40.

5. *Ibid.*, p. 41.

6. VIAL, Stéphane. *Court traité du design. Op.cit.*, p. 50.

7. SOTTSASS, Ettore Jr. In MIDAL, Alexandra. *Op.cit.*, p. 145.

8. Qu'il s'agisse, comme le distingue Sigmund Freud, de pulsions de vie, générant du vivant, ou de pulsions de mort, engendrant la destruction.

telle qu'elle constitue le dispositif de capture qu'est l'addiction : une addiction provoquée et entretenue par cet objet du désir devenu objet de consommation, c'est-à-dire, finalement, d'addiction[1] ». C'est aussi toute la différence que Pierre-Damien Huyghe fait entre l'animal, qui se comporte et l'homme, qui se conduit. Ainsi, un comportement nous inscrit dans une situation telle qu'elle a été conçue indépendamment de notre volonté, à laquelle on ne peut échapper. Dans cette économie de la pulsion, les objets de consommation agissent sur nous comme des « excitants radicaux[2] ». Une conduite, au contraire, diffère l'action de la consommation et de la satisfaction immédiate. L'objet de notre désir est alors un objet dont on peut admettre l'absence, ce qui le rend libre et nous laisse de fait la liberté nous-mêmes de nous piloter — du grec *kubernator*, et du latin *gubernator*, qui possède la même racine que le mot gouvernement — de nous gouverner.

Ainsi, un « mauvais » design serait un design qui convoquerait les besoins primaires de l'homme, le maintiendrait dans un état animal, une forme de léthargie. À l'opposé, un « bon » design parviendrait à réveiller le meilleur de l'être humain, lui offrant la capacité de s'arracher à son état basal[3] en le rendant actif, à l'initiative de ses propres décisions. Bien entendu, il n'est pas question de conférer au designer le rôle de détenteur du bien ou du mal ou de celui d'un automate contraint de trancher entre ces « bonnes » et ces « mauvaises » manipulations et de devenir ainsi un « bon » ou un « mauvais » designer. Ces manipulations, quelles qu'en soient leur nature, ne sauraient en elles-mêmes conditionner le sort de l'humanité toute entière ; il est donc d'importance de relativiser leur incidence.

S'il ne s'agit que de design, que d'images, il est néanmoins fondamental de ne pas les prendre pour argent comptant ; le graphisme n'est, de fait, pas non plus à négliger. En effet, « si le design est second, il n'est pas secondaire[4] », pour reprendre la formule de Pierre-Damien Huyghe ; penchons-nous y donc de plus près, et tentons dès à présent d'établir l'arborescence et les contours de ces différentes manipulations.

Le design, entre de « bonnes » et « mauvaises » mains.

Nous l'avons constaté, toutes les images et, par extension, les signes, sont à la fois objets (de manière immanente) et sujets (supports) de manipulations. Ceux-ci peuvent devenir, par là même, un combat politique de tous les instants ; avec la rédaction, en 2010, de sa proposition de loi à l'attention de l'Assemblée Nationale, Valérie Boyer, alors députée UMP des Bouches-du-Rhône, n'a de cesse que de nous le rappeler : « Mesdames, Messieurs, je vous présente une proposition de loi relative aux photographies d'images corporelles retouchées et je souhaite qu'une mention précise que ces photos ont été retouchées. En effet, ces images peuvent conduire des personnes à croire à des réalités qui, très souvent, n'existent pas. Il ne faut pas se limiter aux simples photographies à usage commercial et il convient de relever un champ plus large que les photographies "ayant pour objet

1. STIEGLER, Bernard. « Du design comme sculpture sociale. Nouvelle association dans les desseins du design ». In FLAMAND, Brigitte (dir.). *Le design. Essais sur des théories et des pratiques.* 2e éd. revue et augmentée, 2013. Paris : Institut français de la mode /Éditions du Regard, 2006, p. 352.

2. HUYGHE, Pierre-Damien. « À quoi tient le design (De l'Incidence Éditeur) », présenté par Olivier Koettlitz à l'É.S.A.A.T., Roubaix [novembre 2014] [enregistrement audio]. In CITÉPHILO. *citéphilo2014* [1h 51´32˝]. (Consulté le 28 novembre 2014). <http://www.citephilo.org/manif/%C3%A0-quoi-tient-le-design-de-l%E2%80%99incidence-%C3%A9diteur>.

3. C'est d'ailleurs toute la nuance que l'on peut faire entre les verbes « vivre » et « exister » ; là où le premier repose sur des pulsions, le second nous permet de sortir de notre condition originelle — du latin *ex(s)isterer*, « se dresser, s'élever » — et de construire des désirs.

4. HUYGHE, Pierre-Damien. « À quoi tient le design (De l'Incidence Éditeur) », présenté par Olivier Koettlitz à l'É.S.A.A.T., Roubaix [novembre 2014] [enregistrement audio]. *Op.cit.*

Fig. 14. Les Graphiquants. *Centre Chorégraphique National du Ballet de Lorraine*, 2012.

Fig. 15. Demian Conrad. *Art Basel*, 2014.

Fig. 16. Illusions d'optique de Taryn Simon.

d'être diffusées dans la presse écrite". Une affiche publicitaire ou une photographie figurant sur l'emballage d'un produit seraient également concernées, tout comme les photographies des affiches de campagne politique ou encore les photographies d'art[1]. » Preuve en est que l'image n'a jamais fini de (nous) tromper. Le ton est accusatoire mais il n'en est pas moins justifié. En effet, même si dans certains cas nous choisissons volontairement de céder à la « tentation de l'image », dans d'autres circonstances nous sommes manipulés par elle sans que nous en ayons conscience et, parfois, non sans conséquences. Les « bonnes » ou les « mauvaises » manipulations sont donc bien les résultantes d'intentions elles-mêmes, à l'origine, « bonnes » ou « mauvaises[2] ».

Revenons-en à la genèse de la communication visuelle. Un signe, comme une image, a fortiori dans le design graphique, lui-même visant à assurer la transmission effective d'une information d'un émetteur à un récepteur, a d'abord pour intention d'être vu, d'attirer l'œil, car c'est par ce sens qu'il manipule en premier lieu. Comme l'explicite Annick Lantenois, « le design graphique détient le pouvoir d'infléchir l'orientation que prendra la lecture et la compréhension du texte : l'infléchir car toute action matérielle, choix de la typographie, concept de mise en pages, couleurs, relation texte/image, associée au choix des médias, contribue "à structurer l'inconscient de la lecture[3]". Les formes informent le sens qui informe les formes[4] ». Ainsi, écrit Josef Müller-Brockmann, « plus la composition des éléments visuels est stricte et rigoureuse, sur la surface dont on dispose, plus l'idée du thème peut se manifester avec efficacité[5] ». Plus le graphiste est minutieux dans ses choix[6], plus la manipulation a de chance de fonctionner. Nous pouvons penser à l'affiche qu'ont réalisé Les Graphiquants pour le Centre Chorégraphique National du Ballet de Lorraine où tous les éléments qui la composent renforcent l'effet visuel et la cohérence du projet, qui s'interroge sur les genres dans la danse contemporaine (d'où l'utilisation de la bichromie bleue et rose, la photographie d'une femme en arrière-plan, les cheveux en bataille, et d'une typographie dansante, qui en épouse le mouvement) **(fig. 14)**. De la même manière, Demian Conrad, et ses affiches pour la foire d'art contemporain de Basel génèrent un impact inattendu de par la simple association sur la surface des affiches d'une couleur métallique et d'une couleur fluorescente **(fig. 15)**.

Nous sommes ainsi forcés de constater que nos yeux peuvent être aisément intrigués, séduits voire même trompés, comme nous le montre Taryn Simon de la façon la plus déconcertante qui soit **(fig. 16)**. Aussi les designers et les artistes s'en amusent-ils et n'hésitent pas à pousser l'œil dans ses derniers retranchements. Trompes-l'œil, photomontages, modélisations 3D hyperréalistes… tous prennent un malin plaisir à défier nos sens, certes, mais, dans quels buts ?

Toujours est-il que ces manipulations ont toujours été un leitmotiv dans l'histoire de l'art. Celle-ci fait d'ailleurs débuter de manière arbitraire le trompe-l'œil avec le récit de Pline L'Ancien sur le duel de Parrhasius et Zeuxis[7] au milieu du Ve siècle av. J.-C. À l'origine mural, prenant

1. ASSEMBLÉE NATIONALE, 1RE LECTURE. *Proposition de loi n°1908 du 15 septembre 2009 relative aux photographies d'images corporelles retouchées.* Renvoyée à la commission des affaires sociales à défaut de constitution d'une commission spéciale dans les délais prévus par les articles 30 et 31 du Règlement.

2. Et/ou, nous pourrions rajouter, éventuellement sans jugement d'intentionnalité, donc « neutres ».

3. MCKENZIE, Donald Francis. In LANTENOIS, Annick. *Le Vertige du funambule. Le design graphique, entre économie et morale.* 2e éd., 2013. Paris : Éditions B42, 2010, p. 7.

4. LANTENOIS, Annick. *Ibid.*

5. PINTER, Vanina. « Composition, compositeurs ». In COLLECTIF. *30 studios by étapes :* Paris : Pyramyd Éditions, 2013, p. 4.

6. Aussi infimes soient-ils, comme par exemple grossir le titre d'un texte, ou en changer la couleur.

7. Cf., note n°2, p. 61.

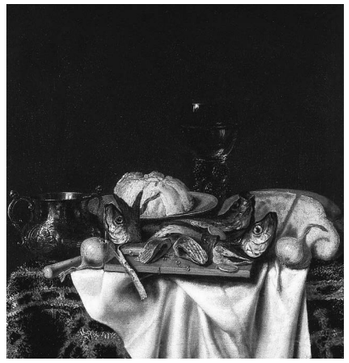


Fig. 17. Cornelis Norbertus Gysbrechts.
Nature morte aux poissons, 1667.

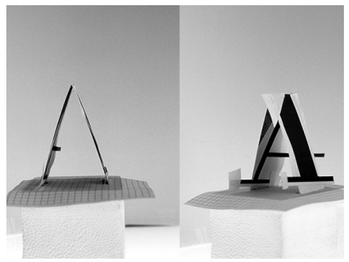


Fig. 20. Yoan De Roeck.
Typographies anamorphotiques, 2001.

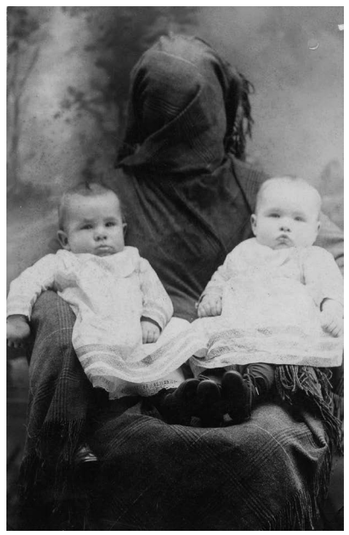


Fig. 23. Laura Larson.
Série « Hidden mothers », 2013, d'après des négatifs du XIXe siècle.

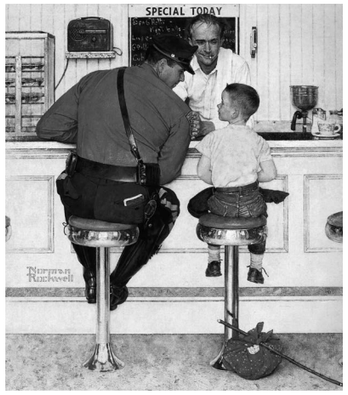


Fig. 18. Norman Rockwell. *La fugue*, 1958.

Fig. 21. Léonard de Vinci.
La Vierge, l'Enfant Jésus et sainte Anne, 1503-1519.

Fig. 24. Honoré Daumier.
La métamorphose du roi Louis-Philippe en poire, 1831.

Fig. 19. Gerhard Richter. *Betty Betty*, 1987.

Fig. 22. Guiseppe Archimboldo.
Vertumnus, 1590.

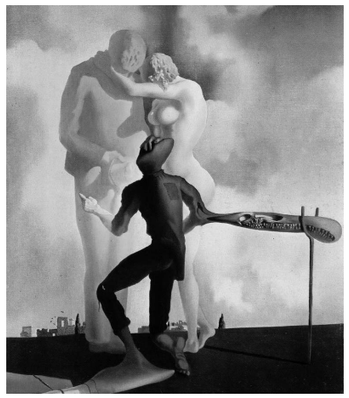


Fig. 25. Salvador Dali.
Les plaisirs illuminés, 1929.

Fig. 26. Joan Fontcuberta. *Fauna*, 1989.

la forme d'une fresque ou d'une architecture feinte, il se transpose progressivement dans la peinture de chevalet, pour trouver sa pleine consécration dans la peinture flamande du XVe siècle, se développant en France et en Italie dans le courant du XVIIIe siècle. Discrédité au XIXe siècle par les critiques d'art, le considérant comme une discipline obsolète et démodée, le trompe-l'œil finira d'être balayé par l'Impressionnisme (paradoxalement, les Américains perpétuent le genre jusqu'au XXe siècle) pour finalement être exhumé après-guerre par le peintre français Cadiou[1] qui lui redonnera ses lettres de noblesse en organisant une exposition en son honneur en 1955. La peinture en trompe-l'œil revêt initialement une dimension décorative ou simplement documentaire ; en effet, avant l'invention de l'appareil photographique, la peinture constitue le seul médium voué à la représentation du réel ; les natures mortes **(fig. 17)** sont à ce titre un exemple du genre. Même après l'apparition de la photographie, des mouvements comme l'hyperréalisme (on peut penser à Norman Rockwell **(fig. 18)** ou encore à Gerhard Richter **(fig. 19)**, dont les œuvres, bien que n'appartenant pas à proprement parler à ce mouvement pictural, peuvent être qualifiées comme telles) se plaisent à entretenir ces illusions de réalité et à toujours davantage se jouer de nos perceptions.

Si la notion de jeu, qui sous-tend malgré tout un savoir-faire et l'élaboration de règles bien définies (comme dans les typographies anamorphotiques de Yoan De Roeck **(fig. 20)**), est essentielle, elle n'est, pour autant, pas la seule cause de ces manipulations optiques. Le signe ainsi crypté permet tour à tour la reconstitution (au musée de la mine de Lewarde, dans un souci de véracité historique, on fait croire au visiteur qu'il s'enfonce à plusieurs mètres sous terre, dans une carrière de charbon, alors que l'ascenseur ne quitte pas le niveau du sol), la suggestion (à l'image du tableau *La Vierge, l'Enfant Jésus et sainte Anne* de Léonard de Vinci, dans laquelle on peut lire un vautour, **(fig. 21)**), la dissimulation (d'un message à caractère philosophique, à l'instar des compositions anthropomorphiques de Guiseppe Archimboldo **(fig. 22)**, qui révèlent la vanité de l'homme, ou, dans un tout autre registre, les « hidden mothers[2] » **(fig. 23)**), le détournement (comme dans la caricature d'Honoré Daumier, qui tourne en dérision le roi Louis-Philippe par l'hybridation de son faciès avec une poire **(fig. 24)**) ou tout simplement le contournement de la censure (pensons au tableau *Les plaisirs illuminés* de Salvador Dali **(fig. 25)**, mettant en scène tout un répertoire encodé de formes sexuelles).
Ces images contribuent non plus seulement à faire office d'images de la réalité mais deviennent des réalités elles-mêmes, des « simulacres[3] » pour reprendre la dénomination de Jean Baudrillard.
La retouche photographique, qu'elle soit réalisée à la main ou par le biais de logiciels informatique, contribue amplement au développement de ces nouvelles formes de manipulations. Au départ employée dans un unique souci de lisibilité de l'image[4], elle vient par la suite en modifier volontairement la forme et le contenu.
Afin de fabuler sur des mondes imaginaires (comme dans les photomontages de Joan Fontcuberta, qui se joue de la vérité photographique avec ses séries-fictions d'espèces d'animaux entièrement de son invention **(fig. 26)**) ou au contraire pour falsifier un produit (pensons aux hamburgers McDonald's, dont les images retouchées sont bien plus appétissantes

1. Henri Cadiou (1906-1989) est un artiste peintre français, fondateur du mouvement Trompe-l'œil/Réalité.

2. Ces mères qui, à l'époque victorienne des portraits officiels et des temps de pose très longs, apparaissent sur les photographies recouvertes d'un drap, tenant leur bébé dans les bras de telle sorte que celui-ci ne bouge pas et n'apparaisse pas flou sur le cliché.

3. BAUDRILLARD, Jean. *Op.cit.*

4. Pour remédier aux problèmes de la photogravure, dont les trames fines se bouchaient régulièrement à l'impression et saturaient le papier d'encre.

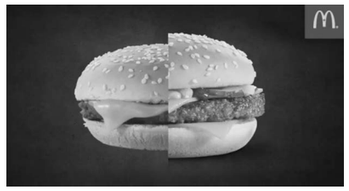


Fig. 27. Photomontages trompeurs de McDonald's.

Fig. 29. Portrait de Mikhaïl Gorbatchev.

Fig. 32. Camille Esayan. Reproductions de packaging, 2015.

Fig. 35. Affiche de propagande stalinienne.

Fig. 28. Agence Reuters. *Neue Kronen Zeitung*, 2000.

Fig. 30. Ineke Hans. *Ordinary Furniture Sets*, 1997-2005.

Fig. 31. Droog Design. *What you see is not*, 2010.

Fig. 33. Ora-ïto. Sac à dos *Back Up*, 1999.

Fig. 34. Affiche de propagande allemande cherchant à rassembler « l' Europe » contre le bolchevisme, 1945.

Fig. 36. Publicité OuiCar, 2014.

Fig. 37. Publicité 3 Suisses, 2010.

que les véritables hamburgers **(fig. 27)**) pour désinformer (à l'image de la photographie de l'agence Reuters sur les manifestations anti-Haider en Autriche en février 2000 où un des manifestants a été rapproché d'un policier pour le rendre plus agressif, sur la une du journal *Neue Kronen Zeitung* **(fig. 28)**) ou tout simplement dissimuler un élément équivoque (comme, par exemple, la tache de vin de Mikhaïl Gorbatchev qui a été gommée de son portrait officiel **(fig. 29)**). Dans le domaine plus spécifique du design produit, nombre d'objets imitent ou en copient d'autres : dans leurs textures, à l'image de la série *Ordinary Furniture Sets* d'Ineke Hans, qui reproduit le toucher et l'apparence du bois avec du plastique **(fig. 30)**, ou dans leurs formes, comme la commode trompe-l'œil *What you see is not* de Droog Design **(fig. 31)**.

Ainsi, mes reproductions des packagings des biscuits Mikado et du lait concentré Régilait voient, du fait des matériaux qui les constituent — l'un est en papier azyme, l'autre en pâte à sucre **(fig. 32)** — leurs fonctions et donc leurs manipulations d'origine modifiées.

Amusants pièges ou véritables arnaques, à l'instar d'Ora-ïto, qui s'est emparé d'identités de marques existantes afin de créer de vrais-faux objets sous leur étiquette **(fig. 33)**, nous ne sommes jamais très loin du plagiat ou de la contrefaçon (pensons au musée parisien qui lui est dédié, ou encore à Wolfgang Beltracchi, plus grand faussaire du XXIe siècle, qui, non content de reproduire des toiles de grands maîtres a semé le trouble dans le marché de l'art en en créant de toutes pièces).

Les manipulations, dans leurs formes les plus « mauvaises » sont sans aucun doute celles qui peuvent se pratiquer au travers de la propagande, au service de dangereuses intentions idéologiques, et qui se retrouvent, à plus petite échelle, dans la publicité. Particulièrement prédictives (présageant des états mentaux des personnes auxquelles elles s'adressent), elles induisent et façonnent des comportements. Ainsi, pour Alexis de Tocqueville, le despotisme publicitaire ne « brise pas les volontés mais […] les amollit, les plie et les dirige […] ; ne détruit point [mais] empêche de naître ; […] ne tyrannise point [mais] gêne, comprime, énerve, éteint, hébète et réduit enfin chaque nation à n'être plus qu'un troupeau d'animaux timides et monstrueux, dont le gouvernement est le berger[1] ». Dans la publicité comme dans la propagande, il s'agit de parler à la part inconsciente, pulsionnelle de l'être humain[2] en en appelant à des images, des concepts qui parlent d'eux-mêmes et l'incitent, de fait, à y adhérer. Dans la propagande politique[3], on a ainsi recours à un certain nombre de figures caractéristiques ; celle du soldat héroïque qui s'engage pour son pays **(fig. 34)**, de l'homme viril et sportif de la terre nourricière, du leader charismatique **(fig. 35)** ou encore du bouc émissaire. Dans la publicité, mêmes stéréotypes ; misogynie **(fig. 36)**, utilisation à profusion du sexe **(fig. 37)** ou de l'homme fort et secourable, tous les ingrédients sont rassemblés pour faire osciller le spectateur de ces images perpétuellement entre la peur et le plaisir, lesquelles n'ont de finalité autre que l'adhésion forcée ou, de manière plus sournoise, la soumission librement consentie[4]. Finalement, pour Laurent Gervereau, « manipuler le public c'est — dans sa version la plus terrible

1. TOCQUEVILLE, Alexis de. In ENTHOVEN, Raphaël. « Le despotisme publicitaire en 1949 ». *Philosophie Magazine* n°074, Souvenirs du présent, novembre 2013, p. 24.

2. Nous en revenons à la différence entre pulsion et désir, cf. le paragraphe intitulé « L'éthique du design », p. 71.

3. Ce terme de propagande, dont la racine latine *propagare* signifie « propager » n'est devenu, rappelons-le, un terme péjoratif qu'après la Première Guerre Mondiale, le terme étant employé à l'origine dans le jargon religieux, pour littéralement « faire se propager » la foi.

4. Bien entendu, le monde de la publicité ne saurait se résumer à ces stratégies pernicieuses ; l'idée sous-tendue ici n'est en rien un jugement de valeur, qui plus est accusateur. Si beaucoup de publicités jouent sur l'interaction et l'expérience-utilisateur, à des fins « positives » (mais toujours, ne l'oublions pas, dans une optique commerciale) force est de constater qu'un certain nombre de campagnes persistent à véhiculer des clichés (sous couvert généralement d'une forme « d'humour » à double tranchant) et à utiliser la manipulation à des fins, de fait, bien plus discutables.

— lui donner à admirer des idoles pendant qu'on extermine. Cet aveuglement s'est maintes fois répété au cours du XXe siècle. Il nous oblige à regarder autrement le visible et à ne pas oublier la part de l'invisible[1] ». Notre chère députée UMP avait donc bel et bien raison, au moins en partie, de s'inquiéter.

Certains terrains graphiques peuvent ainsi être plus propices aux manipulations, insidieuses ou non, que d'autres[2] et imputent à l'image un véritable pouvoir d'action qui peut, dans les cas les plus extrêmes, aboutir véritablement à l'affaire d'État ; nous faisons ici allusion aux tragiques évènements de Charlie Hebdo, dans lesquels le terrorisme radical s'est pleinement illustré au regard de provocatrices — mais non moins innocentes — caricatures.

La part des interprétations.

Incontestablement donc, le designer a un rôle à jouer dans la mise en œuvre et l'utilisation de ces « bonnes » et de ces « mauvaises » manipulations. Mais saurait-il en être autrement ?
Comme le rappelle Jean-François Lyotard, le graphisme constitue « un art subordonné, appliqué, comme on dit. Il exige du graphiste une humilité de serviteur, une humiliation peut-être. Le graphiste signe un contrat, il est maître (en principe) de choisir la chose que son objet va promouvoir. Mais le contrat stipule que l'objet doit promouvoir la chose. Il interprète donc, mais ici au sens d'un comédien, qui est un serviteur lui aussi[3] ».

Il ne s'agit donc pas là d'être moralisateur quant au « bon » ou au « mauvais » design, pas plus qu'il n'est question de verser dans l'angélisme ou dans le catastrophisme de telles pratiques, qui demeurent finalement intrinsèques à la discipline. « Il n'y a pas d'image juste, il y a juste des images[4] » disait de toute façon Jean-Luc Godard. Le designer se doit donc de trouver un équilibre au sein de celles-ci, en fonction de son éthique, d'une part, et de sa conception du design, d'autre part.
Pour Thierry Chancogne, la mission du graphiste revient à « inscrire l'énoncé d'un commanditaire, en expression, dans le cadre relationnel d'une énonciation[5] », définissant par là même un schéma de communication, un langage visuel et proposant à un public une, ou plusieurs, interprétations, par l'intermédiaire de médiations. Comme l'écrit fort à propos Dannie Abse, au regard de l'expérience de Stanley Milgram : « Alors que certains considèrent l'expérimentateur comme un fraudeur, un manipulateur, un charlatan, il est également possible vous en conviendrez avec moi, de voir en lui un dramaturge qui crée des scènes à la puissance révélatrice et les fait interpréter par des sujets[6]. »

Cette acception du design pose clairement la question du choix, de l'interprétation, de la réception, cette fois-ci du point de vue de l'usager. Quand bien même nous pouvons accuser le design, parfois à raison, de nous manipuler, « nous pouvons choisir de ne pas être persuadés. Dans quasi toutes les situations, nous avons encore le choix, et nous ne pouvons pas être sérieusement manipulés si nous savons ce qui se passe[7] » rappelle Vance Packard. Il poursuit : « Des personnes que j'ai rencontrées, quoique parfaitement au courant des opérations des

1. GERVEREAU, Laurent. *Un siècle de manipulation par l'image.* Paris : Somogy éditions d'Art, 2000, p. 138.

2. Pensons à la diffusion radiophonique de *La Guerre des Mondes*, en 1938, dans laquelle Orson Welles avait réussi à jouer de la crédulité des auditeurs et à leur faire croire à une véritable attaque des extraterrestres.

3. LYOTARD, Jean-François. *Op.cit.*, p. 12-13.

4. FORMES VIVES. « Hypothèses de travail ». In FORMES VIVES. *Formes Vives* [en ligne]. Mis en ligne le 08 décembre 2008. (Consulté le 23 juillet 2014). <http://www.formes-vives.org/atelier/?pages/Hypoth%C3%A8ses-de-travail>.

5. CHANCOGNE, Thierry. « Mots compliqués#3. L'auteur ». In TOMBOLO PRESSES. *Tombolo Presses* [en ligne]. Mis en ligne le 12 janvier 2009. (Consulté le 16 décembre 2014). <http://www.t-o-m-b-o-l-o.eu/meta/mot-complique-3-lauteur/>.

6. ABSE, Dannie. In MILGRAM, Stanley. *Op.cit.*, p. 245.

7. PACKARD, Vance. *La persuasion clandestine.* Paris : Calmann-Lévy, 1971. (Liberté de l'esprit), p. 243.

manipulateurs, persistent à agir d'une manière fort illogique. Elles avouent acheter de longues voitures d'un style coloré dont elles n'ont pas vraiment besoin et des voiliers qui, disent-elles, les attirent probablement à cause de leurs souvenirs d'enfance. […] Elles confessent qu'elles continuent à se brosser les dents une fois par jour au moment le plus illogique du point de vue de la santé des dents : juste avant le petit déjeuner. Mais elles font toutes ces choses en sachant parfaitement qu'elles se dorlotent ou qu'elles sont irrationnelles. Lorsqu'on agit irrationnellement en s'en rendant compte, cela devient une sorte de luxe[1]. »

Peu importe la nature de ces manipulations puisque nous conservons toujours notre libre-arbitre et, du même coup, notre libre volonté de nous retrouver manipulés. Le monde, et avec lui le design, ne serait-il pas de toute façon bien peu attrayant si nous devions nous passer de toutes ces manipulations, du point de vue du designer comme de ses utilisateurs ? Finalement, l'essentiel dans tout cela est de pouvoir, de près ou de loin, garder la main.

1. PACKARD, Vance. *Op.cit.*, p. 244.

Reprise¶ en·main.#

Jusqu'à présent, force est de constater justement que la main — nous parlons ici de celle du designer — a eu tendance à s'effacer, ou, tout du moins, à ne constituer qu'un moyen au service de la manipulation, au sens figuré du terme. En effet, dans le graphisme comme dans le design en général, la main du designer, et avec cela plus globalement les manipulations au sens premier du terme, sont tenues, a priori, de rester invisibles. Tous les choix — de visuels, de typographie, de composition etc. — que le graphiste opère doivent être dissimulés aux yeux du public auquel il s'adresse, sous peine que les manipulations ne remplissent pas leur office. Néanmoins, si cette troisième partie s'intitule à juste titre *Reprise en main*, c'est que nous affirmons bel et bien notre volonté de repositionner celle-ci au centre de nos préoccupations, de telle sorte de prendre le contrepied de telles pratiques et ainsi entreprendre, d'une certaine manière, de « dé-manipuler » le design, par le biais de la main. Il s'agira donc d'aborder le design sous un autre angle et de tenter d'affiner

notre positionnement quant à notre conception plus spécifique du graphisme, afin de légitimer notre démarche. Nous envisagerons ainsi dans un premier temps la main comme un outil du lâcher-prise, permettant de conférer une place plus importante à l'imprévisible au sein du design graphique. Nous nous demanderons ensuite en quoi elle peut être un moyen de réintroduire dans le travail du designer des notions telles que la subjectivité, le style ou le travail de l'auteur. Enfin, nous l'appréhenderons comme un mode d'expression à part entière à l'adresse de tous les utilisateurs du design, dans le souci d'établir un dialogue mutuel et complémentaire entre le graphiste et ses destinataires.

Lâcher-prise (en main).

La main invisible.
Avec son livre *La richesse des nations*, l'économiste des Lumières, Adam Smith, signe l'un des textes fondateurs du libéralisme économique au travers duquel il développe notamment le concept de « main invisible[1] ». Selon l'économiste, il existe donc bien une « main invisible » qui régit le marché et les lois de l'économie sans que nous autres êtres humains ne puissions intervenir. À l'instar des lois de la nature, préside un ordre — et, le cas échéant, un désordre — qui, indépendamment de toute activité humaine, s'équilibre par lui-même. Ainsi, si pour Adam Smith, les crises économiques sont inévitables, voire nécessaires, elles finissent toujours par se rétablir de façon autonome. Cette « main invisible » contribue alors, par son action, à une juste répartition des richesses, à l'instauration d'une justice immanente.

Une telle « main invisible » peut-elle avoir sa place dans le design ? Si tant est que le graphiste possède un contrôle certain sur son travail — s'employant, méticuleusement,

1. *Wikipédia, l'encyclopédie libre* [en ligne]. Fondation Wikimedia, 2003. (Consulté le 12 décembre 2014). Recherches sur la nature et les causes de la richesse des nations. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Recherches_sur_la_nature_et_les_causes_de_la_richesse_des_nations>.

à éliminer toutes les « preuves » des manipulations auxquelles il a recours, de telle sorte d'obtenir une image lissée, manipulée à la perfection — celui-ci ne saurait être total, sans quoi la notion même de créativité, au sens d'originalité, de nouveauté, n'existerait plus. « La créativité consiste à savoir quoi faire à partir du moment où les règles sont impuissantes, ou bien quand il n'y a pas de règles du tout. C'est ce que fait un bon mécano une fois que ses instruments de contrôle informatique lui ont communiqué que la transmission d'une automobile était en bon état alors que ladite transmission continue à passer la mauvaise vitesse[1] » écrit Frank Lévy.

Ainsi, pour que celle-ci puisse alors pleinement se déployer, il est indispensable que le designer accepte de lâcher-prise, d'abandonner pour un temps sa position d'expert en manipulations et les principes qu'il s'astreint à appliquer scrupuleusement pour se soumettre à des règles qui lui échappent en partie, qui ne dépendent plus entièrement de lui[2], ce qui n'est pas une mince affaire car, comme le rappelle Richard Sennett : « La prise, la saisie, pose un problème d'une importance particulière pour ceux qui ont développé une technique manuelle poussée. Il s'agit de savoir comment "lâcher[3]". »
Cette posture est néanmoins d'une importance capitale car « de la même manière, mentalement, nous avons besoin de nous détacher d'un problème, généralement à titre temporaire, afin de mieux voir de quoi il retourne, puis de nous en ressaisir d'un œil neuf. Les neuropsychologues croient désormais que la capacité physique et cognitive de "lâcher" sous-tend la capacité de se libérer d'une peur ou d'une obsession. La libération est aussi riche en implications éthiques, comme lorsque nous abandonnons notre contrôle — notre prise — sur d'autres[4] ». Il devient alors essentiel pour le designer, si tel est son but de « dé-manipuler » l'image, qu'il s'autorise, pour une fois, à être manipulé par ses propres mains[5] et ainsi, symboliquement, passer la main[6] à cette « main invisible ».

Les hasards du geste.
Même si, nous l'évoquions dans notre première partie, la main, du fait de sa capacité à reproduire et à se conformer à une gestuelle et à une pensée données peut devenir tendanciellement un instrument de contrôle et de manipulations, elle peut également constituer, à l'inverse, un formidable outil propre à susciter la surprise et l'émerveillement. Daniel de Montmollin fait apparaître ainsi le potentiel créatif de la répétition manuelle : « L'exercice répétitif fait partie de tout apprentissage manuel ou mental. Il peut être consenti ou subi. Subi, il engendre la monotonie et la passivité. Consenti, il est vécu comme le support d'un devenir. Il n'est alors répétitif qu'en apparence. Comme deux printemps qui ne se ressemblent jamais, chaque situation, chaque geste est nouveau par rapport au précédent. Le répétitif consenti caractérise tout entraînement. Rendant compétent, il éveille et rend sensible à l'inattendu. Il est le marchepied de la créativité, le garant de l'improvisation[7]. » Pour Henri Focillon, la main, forte de son expérience dans le temps, est d'autant plus apte à tirer profit des occasions fortuites : « La main semble bondir en liberté et se délecter de son adresse : elle exploite avec une sécurité inouïe les ressources d'une longue

1. LÉVY, Frank. In VINCENT, Fanny. *Op.cit.*, p. 100.

2. À la manière, dans le domaine de l'escalade, du mouvement de balancier auquel nous nous soumettons alors que nous sommes en totale lévitation, c'est finalement en prenant le risque de se jeter dans l'action — ou, dans le cas de l'escalade, dans le vide — et ainsi d'abandonner le confort de la pensée, que l'on parvient à gagner du terrain, qu'émerge un véritable geste créatif, lors du passage à l'acte.

3. SENNETT, Richard. *Op.cit.*, p. 208.

4. *Ibid.*, p. 209.

5. En toute relativité bien sûr, puisqu'il s'agit d'une manipulation volontaire, dont il est à l'initiative.

6. Comme nous le disions donc en conclusion de notre précédent chapitre, garder la main sous-entend finalement ici la perdre, délibérément.

7. MONTMOLLIN, Daniel de. In VINCENT, Fanny. *Op.cit.*, p. 49.

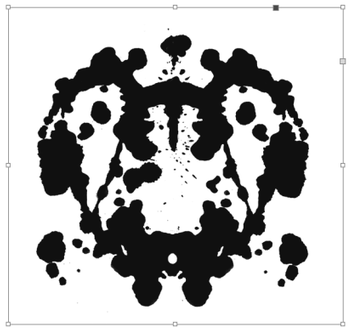


Fig. 38. Exemple d'un test de Rorschach.

Fig. 39. Une contrefaçon des rasoirs Bic. Musée de la Contrefaçon, Paris.

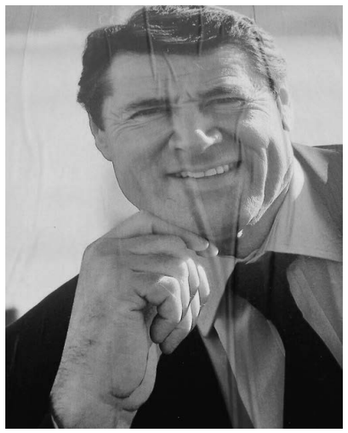


Fig. 40. Un oubli de calque Photoshop.
http://www.municiplol2014.tumblr.com.

Fig. 41. Un collage malheureux.
http://www.municiplol2014.tumblr.com.

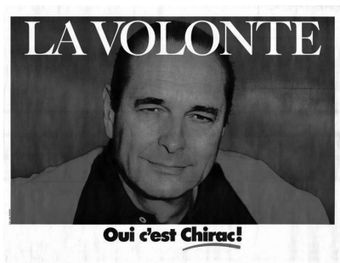


Fig. 42. Affiche présidentielle
de Jacques Chirac, 1988.

Fig. 43. Une traduction douteuse.
https://www.facebook.com/traductionsdem.

science, mais elle exploite aussi cet imprévisible, qui est en dehors du champ de l'esprit, l'accident[1]. »

Le graphiste, s'il désire un tant soit peu court-circuiter la manipulation ou, tout du moins, en révéler les limites, doit être à même de saisir les opportunités que lui offrent ses mains pour faire l'expérience au bout de ses doigts du caractère parfois contingent de celles-ci. Il s'agit ainsi pour le designer d'être attentif, sensible aux « hasards heureux[2] » du geste, ceux-ci que Sarah Troche appelle accidents[3], « qui proviennent du travail lui-même et qui surviennent à l'improviste[4] » ou encore ce geste impulsif, ce « geste épuisé » dont parle Gilles Deleuze[5]. Ceux-là même que les manipulations (au sens figuré) excluent d'emblée du fait que les impondérables du geste, autant que la spontanéité et l'erreur, même involontaires, qu'il peut engendrer, n'ont, a priori, pas droit de cité.

A priori oui, car, nous l'avons dit, les manipulations demeurent faillibles, et peuvent, dans certains cas, se prendre à leur propre piège. Le musée de la Contrefaçon à Paris est, à cet égard, une magnifique illustration de ces hasards malheureux de la main, qui viennent mettre à mal les manipulations sournoises du contrefacteur. Devant les vitrines du musée, nous sommes face à deux objets qui, de prime abord, sont en tous points semblables, mais où, en y regardant de plus près, la contrefaçon ne tarde pas à se dénoncer d'elle-même, par une différence imperceptible de nuance sur le packaging, une malencontreuse faute d'orthographe ou encore un défaut de reproduction du logo **(fig. 39)**. Il s'agit là d'exemples édifiants qui démontrent à quel point la main, si elle n'est pas employée avec rigueur et méthode[6] peut complètement décrédibiliser un travail professionnel.
Dans certains cas, même si un designer peut être à l'œuvre dans le projet, celui-ci n'est pas pris au sérieux, voire même, accusé d'amateurisme. Cette idée peut traverser notre esprit lorsqu'on se retrouve face à face avec une des affiches de campagne présidentielle de Jacques Chirac, où le graphiste a de toute évidence oublié que l'on mettait des accents sur les capitales (le slogan, du fait, se lit « LA VOLONTE » au lieu de « LA VOLONTÉ ») **(fig. 40)** ou a subitement omis de supprimer un calque sur Photoshop **(fig. 41)**. Quand ce n'est pas le pur hasard, ou la pure négligence, qui se manifestent de nouveau, à coup de traductions aussi absurdes qu'imprévisibles **(fig. 42)** ou d'associations d'idées douteuses **(fig. 43)**.

La main possède donc indubitablement un pouvoir perturbateur, faiseur de trouble au sein des manipulations.

Les préméditations de la main.
Un telle liberté de la main n'impose cependant pas au designer de verser dans la recherche systématique du hasard et de la sérendipité, dont les phénomènes ne se manifestent de toute façon que trop rarement, et d'autant moins s'il reste dans l'expectative passive qu'ils se produisent. Cette posture ne doit pas être paralysante mais féconde pour lui, rappelle Richard Sennett : « En vérité en technologie comme en art, l'artisan qui tâtonne fait plus que découvrir le gâchis : il le crée afin de comprendre les procédés de son

1. FOCILLON, Henri. *Op.cit.*, p.120.

2. Cf., PASCAL, Blaise. In HUYGHE, Pierre-Damien. « À quoi tient le design (De l'Incidence Éditeur) », présenté par Olivier Koettlitz à l'É.S.A.A.T., Roubaix [novembre 2014] [enregistrement audio]. *Op.cit.*

3. C'est le principe de la paréidolie, qui consiste à voir des formes au sein de l'informe, à l'image des tests de Rorschach **(fig. 38)**.

4. TROCHE, Sarah. In BUSSON, Caroline. *Le hasard.* DSAA Design Graphique. Roubaix : É.S.A.A.T., 2014, p. 45.

5. C'est tout le propos de la légende de Protogénès, retranscrite par Montaigne, qui raconte qu'au milieu du IVe siècle av. J.-C., un peintre grec, essayant en vain de représenter l'écume sortant de la bouche d'un chien avait fini par obtenir l'effet visuel escompté en frappant de rage la toile avec son éponge.

6. Et donc, avançant la plupart du temps, masquée.

Fig. 44. Roel Wouters. *Running With The Beast*, 2008.

Fig. 46. Atelier Tout Va Bien.
Les États du Livre, 2011.

Fig. 47. The Rodina. *Neone*, 2014.

Fig. 49. Brest Brest Brest. *History and chips*, en cours.

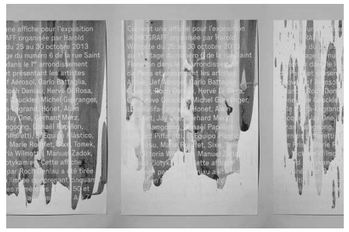


Fig. 45. Roch Deniau. *Ikonograff*, 2013.

Fig. 48. Camille Esayan. Photomontages, 2015.

Fig. 50. Jiri David. *No compassion*, 2002.

travail[1]. » Dès lors, ce lâcher-prise n'est plus justement laissé au hasard, mais bien au contraire provoqué, anticipé. Jean Dubuffet parle, quant à lui, d'un hasard « consenti, conduit[2] », en dépit du fait que cette formule soit antinomique avec la définition même du mot. Les hasards fortuitement observés sont ainsi réexploités, réinvestis sous la forme de processus reproductibles, dont les résultats peuvent être maîtrisés ou tout du moins voulus, feignant en même temps de ne pas l'être. En faisant ainsi s'affronter sur une feuille de papier deux coqs dont les pattes ont été au préalable enduites d'encre (une encre rouge et une encre bleue), Roel Wouters, dans son travail de direction artistique de l'album *Running With The Beast* du duo zZz's, met en scène un hasard circonstancié, où la main procède à des choix esthétiques et logistiques tout en accordant une part non négligeable à l'improvisation et à l'inattendu **(fig. 44)**.
La main nous apparaît alors dans sa dimension pleinement expérimentale, au regard de Roch Deniau et de son projet *Ikonograff*, qui sérigraphie des affiches en disposant sur son cadre des encres de plusieurs couleurs et qui, de ce fait, se mélangent de manière imprévisible au moment du tirage, conférant au projet une réelle spontanéité **(fig. 45)**. L'erreur y est esthétisée, recherchée et assumée, à l'image de l'affiche de l'exposition Les États du Livre, réalisée par l'Atelier Tout Va Bien, qui simule sur celle-ci une feuille froissée, pliée et déchirée et donne des indices quant au processus de création de l'image **(fig. 46)**. Ces oublis volontaires sont en effet la plupart du temps les témoignages des manipulations courantes que nous réalisons sur l'image, mais que nous choisissons, par convention, de dissimuler au moment du résultat final. Nous nous retrouvons donc face à des images qui nous semblent presque inachevées, ratées même, à l'instar du studio The Rodina, qui, pour le pop-up club Neone, élabore une identité à l'esthétique très photoshopée ; alors que les outils — la gomme, le pot de peinture et le dégradé — sont employés anarchiquement, les calques, quant à eux, se superposent de manière apparemment aléatoire, tandis que les différents curseurs de l'application jouent le rôle de signes visuels sur l'affiche **(fig. 47)**.
Loin d'engendrer chez le destinataire de ces images une désillusion, ces « dé-manipulations » deviennent ludiques, suscitant chez lui la surprise et le réenchantement et où il prend un malin plaisir, même, à trouver les failles qui se cachent derrière elles.

À la manière, comme dans mes expérimentations, d'un jeu des sept erreurs **(fig. 48)**.

Jouant la carte du bizarre, de l'absurde — c'est le cas des photomontages aux associations inattendues du studio Brest Brest Brest **(fig. 49)** — certaines « dé-manipulations » vont parfois même jusqu'à tourner en dérision et mettre très sérieusement en péril l'iconicité de certaines images, jusqu'alors intouchées et intouchables, comme dans la série photographique *No compassion* de Jiri David **(fig. 50)**, où l'on peut observer des hommes politiques en larmes. S'éloignant ainsi du caractère sclérosant et mensonger de manipulations trop bien calculées, la main au sein de ces « dé-manipulations » retrouve son caractère d'authenticité et avec cela son humanité, puisque, comme nous avons pu amplement le dépeindre dans notre chapitre *Du geste à l'esprit*, elle est une composante intrinsèque à l'homme, dont il ne saurait malgré lui se défaire.

1. SENNETT, Richard. *Op.cit.*, p. 220.
2. DUBUFFET, Jean. In BUSSON, Caroline. *Op.cit.*, p. 45.

Fig. 51. Jean-Luc Godard. *Le Mépris*, 1963.

La main et ses manières.

La main et la subjectivité.
Faire apparaître ainsi la main dans le processus de création et, avec cela, prôner une certaine transparence dans la mise en œuvre des images et des signes nous permet de nous remémorer à quel point ces derniers font l'objet d'une fabrication qui est, de fait, manipulée (et/ou manipulable) de toutes pièces. Ainsi la main réintervient-elle ici dans toute sa subjectivité et trahit d'une certaine façon la personne qui en a l'usage — n'en déplaise à François Morellet et sa conception du « hasard programmé[1] » — dans le dessein de nous rendre conscientes ces manipulations.

En nous penchant sur le théâtre et son histoire, et, notamment, en étudiant plus particulièrement deux conceptions du théâtre moderne — que sont le théâtre de la cruauté et la distanciation — nous pouvons constater que ces aspirations qui sont les nôtres font déjà l'objet d'interrogations et de théorisations dans un autre champ que celui du design, nous permettant par là même d'établir des parallèles intéressants avec ce dernier.
Le théâtre de la cruauté, tout d'abord, théorisé par Antonin Artaud en 1938, se propose d'abolir la distance qui existe entre les acteurs et le spectateur, de telle sorte que ce dernier soit entraîné dans le cercle magique de la performance théâtrale, qu'il la ressente pleinement, jusqu'à le mener à un état de transe cathartique.
L'idée d'Antonin Artaud est d'inscrire en quelque sorte le théâtre dans la vie, de le pratiquer non pas dans des lieux dédiés, élitistes, mais de le décloisonner, de le démocratiser, afin de l'inscrire dans notre quotidien, et qu'il dépeigne et induise la purgation des véritables passions de l'homme, à la manière du théâtre tragique grec. Dans sa vision donc, l'illusion et, de ce fait, la manipulation, qui découlent de la mise en scène, du jeu des acteurs, n'existent plus, ou, tout du moins, se confondent avec le réel ; elles deviennent totalement manipulables par le spectateur. La théorie de la distanciation, ainsi baptisée au début du XXe siècle par le dramaturge Berthold Brecht est, quant à elle, plus pondérée que le théâtre de la cruauté. Celle-ci consiste à faire percevoir un objet, un personnage, un processus, et en même temps à le rendre insolite, étrange. Son objectif est ainsi de défaire l'illusion théâtrale en soulignant le caractère construit de la réalité représentée. Pouvant être rapprochée de la « dénudation du procédé » des formalistes russes, auxquels Berthold Brecht a également emprunté le concept d'*ostranenie*, « d'étrangeté », elle met en œuvre différents mécanismes[2] qui ont pour but d'amener le public à prendre du recul par rapport à la mise en scène théâtrale, en le confrontant à des éléments qui entrent en dissonance avec celle-ci, d'où cet effet d'étrangeté. Ce concept a largement influencé par la suite les cinéastes des années 1960 et 1970, notamment ceux de la Nouvelle Vague. Parmi eux, Jean-Luc Godard, qui, dans son film *Le Mépris*[3], met à distance le spectateur en lui rappelant dans le générique que les personnages du film ne sont en réalité que joués par des acteurs, et qui, dans la scène finale du long-métrage, fait apparaître ouvertement la caméra en train de filmer celle-ci **(fig. 51)**. Revenons-en maintenant au graphisme… Dans sa brochure pour le Pôle Graphisme de la Ville de Chaumont, la graphiste Fanette Mellier joue de son côté

1. Au sein duquel il revendique la limitation de la responsabilité et de l'investissement de l'artiste, mettant au point des œuvres découlant de procédés mathématiquement étudiés, à l'instar de sa *Répartition aléatoire de 40 000 carrés suivant les chiffres pairs et impairs d'un annuaire de téléphone, 50% bleu, 50% rouge*, où il s'emploie à tirer au sort des pages et à remplir au pinceau une grille de 40 000 carrés selon le chiffre pair ou impair du premier numéro de la page, de telle sorte que l'action de ses mains et avec cela ses choix formels, soient les plus machinaux, les plus neutres possible.

2. Entre autres, la valorisation de l'artificialité du décor, le brusque éclairage de la salle, l'incarnation par l'acteur de plusieurs rôles simultanément.

3. GODARD, Jean-Luc. *Le Mépris* [DVD] 1963. Issy-les-Moulineaux : Studiocanal, 2007. (98 mn).

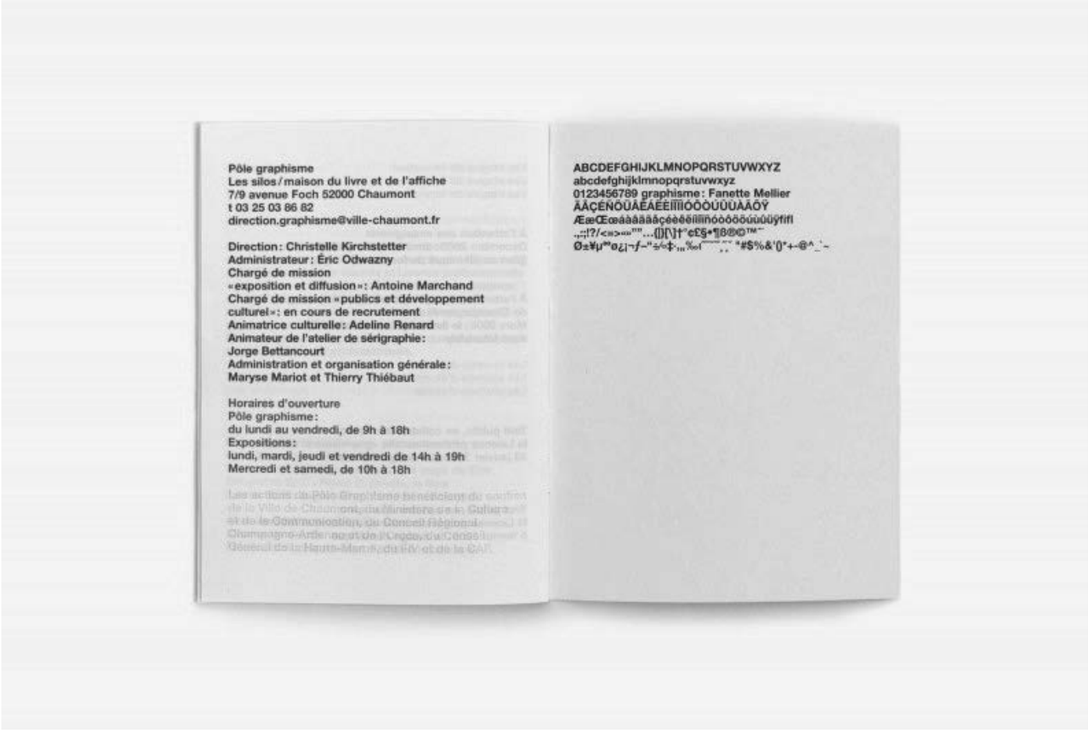
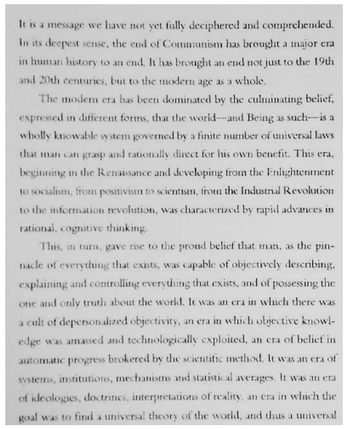


Fig. 52. Fanette Mellier. *Pôle Graphisme de la Ville de Chaumont*, 2007-2008.

Fig. 53. Collectif 5M.
Carte de vœux tricotée, 2010.



It is a message we have not yet fully deciphered and comprehended. In its deepest sense, the end of Communism has brought a major era in human history to an end. It has brought an end not just to the 19th and 20th centuries, but to the modern age as a whole.

The modern era has been dominated by the culminating belief, expressed in different forms, that the world—and Being as such—is a wholly knowable system governed by a finite number of universal laws that man can grasp and rationally direct for his own benefit. This era, beginning in the Renaissance and developing from the Enlightenment to socialism, from positivism to scientism, from the Industrial Revolution to the information revolution, was characterized by rapid advances in rational, cognitive thinking.

This, in turn, gave rise to the proud belief that man, as the pinnacle of everything that exists, was capable of objectively describing, explaining and controlling everything that exists, and of possessing the one and only truth about the world. It was an era in which there was a cult of depersonalized objectivity, an era in which objective knowledge was amassed and technologically exploited, an era of belief in automatic progress brokered by the scientific method. It was an era of systems, institutions, mechanisms and statistical averages. It was an era of ideologies, doctrines, interpretations of reality, an era in which the goal was to find a universal theory of the world, and thus a universal

Fig. 54. Stephen Doyle. *The End of Communism is a Message to the Human Race.*

la carte de la transparence en faisant mention du caractère et du nuancier de couleurs utilisés pour cette dernière **(fig. 52)**. Cette volonté ainsi de montrer les ficelles, les coulisses de la réalisation[1], constitue de subtils indices révélant l'existence d'un créatif à l'origine de ces choix, savamment manipulés ; ceux-ci se doivent alors de demeurer bel et bien présents.

En effet, envisager une création artistique, et, dans notre cas, un graphisme, qui serait littéralement et uniquement aux mains de ses destinataires, comme il en est question dans le théâtre de la cruauté, relèverait d'une mauvaise stratégie. Tel que le formule Michel Foucault, l'équilibre réside dans « l'art de n'être pas tellement gouvernés[2] », mais être, de ce fait, gouvernés quand même un tant soit peu. Le graphiste se doit donc de trouver un juste milieu en gardant raisonnablement la main[3], cette main même qui lui permet de s'exprimer, à proprement parler, en tant que designer.

Styles de mains.

La main est donc bel et bien le témoignage de la personne, la personnalité de l'artiste, comme le déplore Marcel Duchamp, en quête, comme François Morellet, d'une forme d'autonomie, d'objectivité de l'œuvre. Il déclare ainsi : « Je ne voulais plus rien faire avec mes mains. […] Je voulais que les choses aillent d'elles-mêmes sur une surface, sur une toile. […] Je désirais introduire dans la peinture quelque chose d'autre que le soi-disant subconscient de la main qui n'est pas du tout subconscient — c'est de l'habileté, c'est de la dextérité. Que vous peigniez mal, très finement, comme un peintre académique, ou avec des taches comme Matisse, c'est finalement la même chose. La main est toujours l'instrument, et je voulais me débarrasser de mes mains[4]. »

La main, du fait qu'elle appartient en propre à un sujet, qui plus est à l'artiste ou au designer, ne saurait se soustraire de son caractère d'empreinte, qui contribue à en faire sa marque de fabrique, son signe distinctif. Comme l'affirme Paul Valéry, « le mot art a d'abord signifié "manière de faire", et rien de plus. Cette acception illimitée a disparu de l'usage[5] ». « Manière » doit ici être entendue comme un synonyme de « façon », par le biais de laquelle l'artiste cherche à se singulariser, à communiquer au monde sa sensibilité et à ce qu'elle soit reconnue par lui, jamais cependant sans l'action de sa main, la « manière » étant somme toute la façon de la main, en tant que forme substantivée de l'ancien adjectif manier « adroit, habile » et du latin *manuarius* « que l'on tient en main », lui-même dérivé de *manus*, la « main ».

La main atteste donc de la maîtrise d'un geste, mis au service d'un dessein. Par son entremise, le designer, s'apparentant ainsi à l'artisan, fait d'abord valoir son savoir-faire, sa dextérité. C'est le cas notamment du travail du collectif 5M, qui réalise une carte de vœux grand format entièrement tricotée à la main **(fig. 53)** ou encore de Stephen Doyle qui reproduit entièrement manuellement et avec une obsessionnelle perfection chacun des caractères qui compose l'opuscule *The End of Communism is a Message to the Human Race* **(fig. 54)**.

Au-delà de la démonstration technique dont elle peut faire preuve, la main témoigne également de ses qualités purement expressives. Ainsi, pour donner plus de vivacité au livret qu'il réalise pour le théâtre de l'Odéon, et pour faire corps avec l'illustration qui l'accompagne, le studio Element-s

1. Aussi bien donc, dans les domaines du théâtre et du cinéma que dans le graphisme.

2. FOUCAULT, Michel. « N'être pas tellement gouvernés ». *Vacarme* 29, Fronts [en ligne]. Mis en ligne en juin 2009. (Consulté le 29 janvier 2015). <http://www.vacarme.org/article1388.html>.

3. Tout en la partageant parfois, nous le verrons dans notre sous-chapitre *Vers un design co-main*, p. 105.

4. DUCHAMP, Marcel. In BUSSON, Caroline. *Op.cit.*, p. 117.

5. VALÉRY, Paul. In SUBRA, Renaud. *Op.cit.*, p. 49.

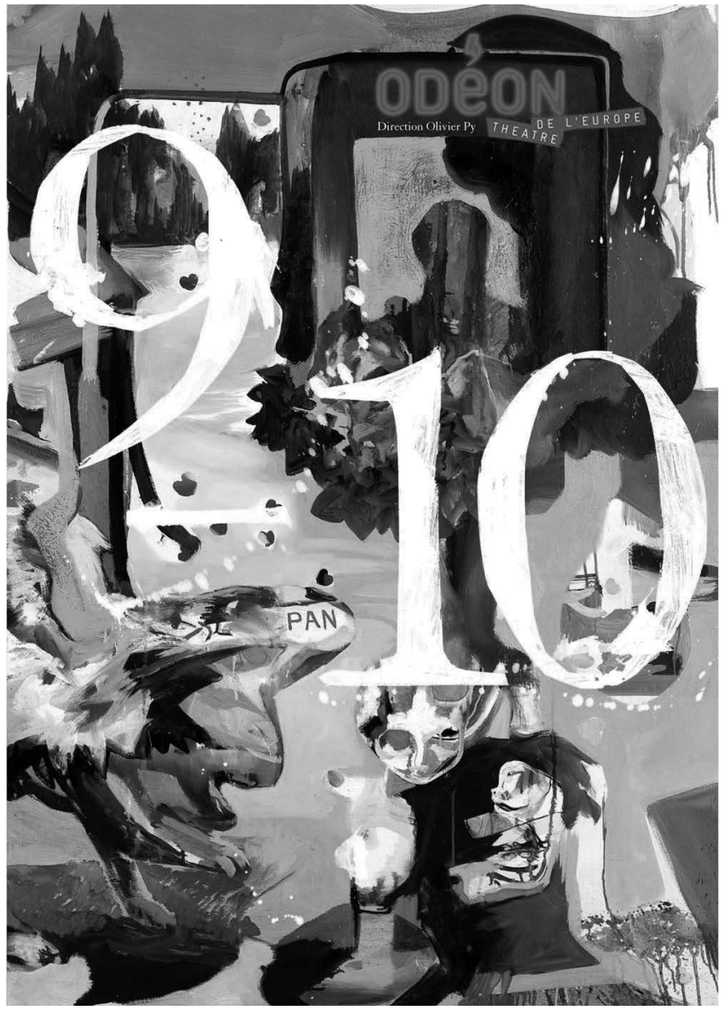


Fig. 55. Element-s. Théâtre de l'Odéon, 2009.

Fig. 56. Michel Gondry.
Soyez sympa, rembobinez, 2008.

Fig. 57. Paul Cox. Théâtre du Nord, 2014.

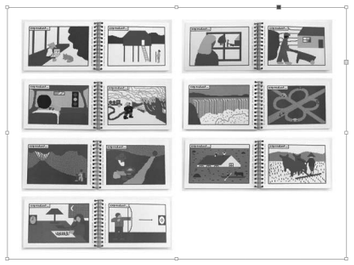


Fig. 58. Paul Cox. *Cependant*, 2002.

redessine les lettrages à la peinture en prenant soin de bien laisser la touche du pinceau visible **(fig. 55)**. L'apport de la main contribue ici à la cohérence de l'identité visuelle, et devient la signature, la « griffe » du graphiste qui le rend si reconnaissable, à l'instar du film *Soyez sympa rembobinez*[1] **(fig. 56)** : alors que Jerry (Jack Black) efface par inadvertance toutes les bandes des cassettes d'un vidéo-club du fait de son magnétisme, il décide, avec l'aide de Mike (Mos Def), de « suéder » les films c'est-à-dire de les recréer tous un à un en se mettant en scène dans une économie de moyens, en élaborant notamment tous les effets spéciaux et les décors à la main. Les résultats obtenus sont maladroits, voire même parfois naïfs mais il s'agit d'effets anticipés à l'origine, qui assoient les positionnements esthétiques et scénaristiques du créateur.

Il est néanmoins essentiel de garder à l'esprit que cette recherche délibérée (et donc, manipulée) de style ne doit pas aller à l'encontre ou prendre le pas sur la démarche globale de design et avec cela de la lisibilité et l'efficacité du projet. Dans le registre du graphisme, on peut citer à cet égard le travail de Paul Cox, qui, s'illustrant aussi bien dans l'identité visuelle **(fig. 57)** que dans l'édition **(fig. 58)** parvient toujours et avec justesse à respecter la demande de son commanditaire tout en ayant recours à son propre vocabulaire formel, à la fois si diversifié et si reconnaissable.

Le designer auteur.

Toujours est-il que le designer, bien qu'étant, comme nous l'écrivions dans les pages précédentes, l'interprète d'un message sur lequel il doit, d'une certaine manière, s'aligner, n'en demeure pas moins un auteur. En effet, Pierre Bernard croit « trop à la présence nécessaire de l'engagement personnel et artistique dans l'acte graphique pour penser qu'on puisse faire l'économie d'être auteur pour le pratiquer[2] ». Rappelons-le, la main du graphiste est, comme nous avons pu l'explorer dans notre chapitre *Du geste à l'esprit*, indissociable de l'élaboration d'une pensée, qui relève le plus souvent d'une démarche d'auteur. Mais qu'est-ce donc précisément qu'être graphiste-auteur ?

Du latin *auctur*, l'auteur est littéralement « celui qui écrit » et, plus précisément, « celui qui est réputé avoir écrit », celui auquel on associe la genèse d'un texte. L'auteur revêt à ce titre un visage identifiable, et détient sur le texte, du fait que son intention y a présidé, une forme de savoir et donc, d'autorité. De cet auteur-là, les graphistes n'ont jamais voulu ; ce fut d'ailleurs tout le combat du XXe siècle. Dans les années 1930, d'abord, où El Lissitzky affirme que « pour l'interprète moderne de la forme, la "touche personnelle" de l'artiste n'est absolument d'aucune importance[3] », puis dans les années 1960, où l'on cherche à mettre à mort la figure démiurgique de l'auteur au profit d'une œuvre participative, démocratique. Pour Roland Barthes, « donner un auteur à un texte, c'est imposer à ce texte un cran d'arrêt, c'est le pourvoir d'un signifié dernier, c'est fermer l'écriture. […] Refuser d'arrêter le sens, c'est finalement refuser Dieu et ses hypostases, la raison, la science, la loi[4] ». Mais alors, pourquoi a-t-on besoin de l'auteur ? Dans son texte *Qu'est-ce qu'un auteur ?* Michel Foucault redéfinit la notion d'auteur en en renversant la perspective classique qui l'envisage comme une source, un amont, pour au contraire le repositionner dans un aval, à la sollicitation du lecteur, qui désire un supplément « d'auctoralité[5] » (notamment pour accréditer une œuvre ou un projet). Roland Barthes écrit

1. GONDRY, Michel. *Soyez sympas, rembobinez* [DVD] 2008. Saint-Denis : EuropaCorp, 2009. (97 mn).
2. BERNARD, Pierre. In CHANCOGNE, Thierry. *Op.cit.*
3. LISSITZKY, Lazar (dit El). *Ibid.*
4. BARTHES, Roland. *Ibid.*
5. FOUCAULT, Michel. *Ibid.*

Fig. 59. Roddy Piper.
Invasion Los Angeles, 1988.

Fig. 60. Formes Vives. *Critique de la publicité*, École municipale d'arts plastiques de Fontenay-sous-Bois, 2013.

Fig. 61. Zilla van den Born. Photomontages, 2013.

Fig. 62. Camille Esayan. Pochoirs à l'huile et à la mayonnaise sur le logo McDonald's, 2015.

Fig. 63. Camille Esayan. La fonte du paquet de Petits écoliers.

Fig. 64. Action des Déboulonneurs. Lille, mai 2014.

à ce propos : « Comme institution l'auteur est mort : sa personne civile, passionnelle, biographique, a disparu ; dépossédée, elle n'exerce plus sur son œuvre la formidable paternité dont l'histoire littéraire, l'enseignement, l'opinion avaient à charge d'établir et de renouveler le récit : mais dans le texte, d'une certaine façon, je désire l'auteur : j'ai besoin de sa figure (qui n'est ni sa représentation, ni sa projection), comme elle a besoin de la mienne[1]. »
Nous avons donc besoin d'auteurs, comme autant de voix singulières qui nous délivrent de nouveaux points de vue sur le monde, à l'image du film *Invasion Los Angeles*[2], dans lequel John Nada (Roddy Pipper) trouve des lunettes lui révélant la dimension cachée de notre société **(fig. 59)**.
Là encore, il ne s'agit pas de mettre le graphisme sur un piédestal, ni d'apparenter le designer à une star ou à un prophète dont le rôle est d'éveiller les consciences ou de changer profondément la société, mais seulement d'offrir une certaine matière à penser, à voir. On peut par exemple se référer au travail de l'atelier Formes Vives, qui avec son affiche pour l'École municipale d'arts plastiques de Fontenay-sous-Bois nous éclaire avec humour et distance quant aux mécanismes implicites de la publicité **(fig. 60)**. Dans un registre moins politiquement engagé, de l'ordre plus de la farce, du traquenard, la graphiste Zilla van den Born parvient à nous faire prendre conscience du caractère illusionniste des photographies retouchées. En effet, dans le cadre de son projet de fin d'études à l'École supérieure des beaux-arts d'Utrecht, elle fait croire à toute sa famille qu'elle est partie en voyage en Asie du Sud-Est, alors qu'il ne s'agit que d'habiles photomontages qu'elle réalise depuis son salon **(fig. 61)**.

Qu'il s'agisse des détournements du logo McDonald's (suintant de mayonnaise et d'huile **(fig. 62)**) ou encore de la vidéo mettant à mal la mention « suggestion de présentation » sur le packaging des Petits écoliers **(fig. 63)**, mes expérimentations témoignent de cette même volonté de « dé-manipuler » sans toutefois verser dans le graphisme revendicatif, moralisateur et grave.

Ainsi l'auteur n'est-il plus ressenti ni comme celui qui condamne (à l'instar de la démarche des Déboulonneurs **(fig. 64)**), ni comme celui qui ordonne mais plutôt, comme l'énonce Thierry Chancogne, « comme celui qui peut autoriser. Celui qui peut permettre au sens de se déployer par le travail de la forme elle-même susceptible d'intéresser, de motiver, d'être agie par la multiplicité des spectateurs, par la multiplicité des altérités[3] ». Les auteurs sont, ajoute Michel Foucault, des instigateurs, qui de par leur capacité d'unifier, d'associer certaines zones du champ de l'invention des formes, deviennent à même d'initier de nouvelles pratiques, de nouveaux genres de discours, tout du moins qui parviennent à prendre le contrepied des formats déjà existants. Ils proposent donc, sans nous imposer.

Vers un design co-main.

Possible(s) design.
À quoi ressemblerait donc une telle conception à l'échelle du design graphique ?
Pour Pierre-Damien Huyghe, il s'agirait idéalement d'un design ouvert, dans lequel plusieurs modalisations — soulignons l'importance du pluriel — du possible seraient envisageables, justement car « le travail du design consiste à montrer qu'il y a une possibilité dans cette possibilité qui n'était pas encore travaillée, et qui va être par lui découverte[4] ». Ce possible, ou plutôt ces possibles, Pierre-Damien Huyghe l'entend au sens aristotélicien du terme, c'est-à-dire comme

1. BARTHES, Roland. In CHANCOGNE, Thierry. *Op.cit.*
2. PIPER, Roddy. *Invasion Los Angeles* [DVD] 1988. Issy-les-Moulineaux : Studiocanal, 2005. (91 mn).
3. CHANCOGNE, Thierry. *Op.cit.*
4. HUYGHE, Pierre-Damien. « Sociétés, services, utilités ». In *À quoi tient le design. Op.cit.*, p. 20.

Fig. 65. Stéphane Villard et Gaëlle Gabillet.
« Objet Trou noir », *Pièces détachables*, 2011.

Fig. 66. Stéphane Villard et Gaëlle Gabillet.
« Objet Trou noir », *Art ménager*, 2011.

ce qui peut être, et donc qui n'a à la fois aucun caractère d'obligation, qui est contingent.
Il soutient alors le design comme strictement et philosophiquement non nécessaire, l'idée étant qu'il vise plutôt à ouvrir des possibilités en faisant diverger des capacités de production.
Nous en revenons ici à notre définition du graphiste-auteur. Car pour le théoricien, « chaque fois que nous produisons sinon du nécessaire, du moins de l'obligatoire, du contraignant, nous nous affaiblissons dans notre puissance existentielle, nous nous enfermons[1] ». Ainsi, un objet qui nous contraindrait à un certain usage, ne répondant qu'à une seule fonction ou ne nous rendant qu'un seul service, nous priverait d'une part de notre liberté, de notre libre-arbitre. Nous rejoignons en cela notre paragraphe sur l'éthique du design[2] et la distinction qu'opère Bernard Stiegler entre pulsion et désir, et celle que fait Pierre-Damien Huyghe entre le comportement et la conduite. « L'objet tend alors à produire une prescription d'usage qui induit chez les destinataires un processus de désindividuation, en cela que le destinataire ne participe plus, ou tend à ne plus participer[3] » souligne Bernard Stiegler. Nous entretenons alors un rapport d'instrumentalisation avec celui-ci, à l'image du gendarme couché sur la route qui nous oblige à ralentir notre vitesse.

Il s'agit donc d'imaginer des objets qui ne soient pas assignés à des usages et des rendements déjà définis à l'avance ; ceux-là même que Pierre-Damien Huyghe nomme les appareils — mot qui, précisons-le, possède la même étymologie qu' « apparat », c'est-à-dire « qui peut s'apprêter, prendre plusieurs allures ». Ce sont ces appareils qu'Ivan Illich entrevoit comme faisant partie du socle fondateur de sa société conviviale : « Lorsque j'agis en tant qu'homme, je me sers d'outils. Suivant que je le maîtrise ou qu'il me domine, l'outil me relie ou me lie au corps social. Pour autant que je maîtrise l'outil, je charge le monde de mon sens ; pour autant que l'outil me domine, sa structure me façonne et informe la représentation que j'ai de moi-même. L'outil convivial est celui qui me laisse la plus grande latitude et le plus grand pouvoir de modifier le monde au gré de mon intention[4]. » L'appareil photo, à cet égard, en est un exemple éloquent ; celui-ci, en effet, nous laisse le temps de nous demander quelque chose, en ce sens que l'usager n'est pas préréglé par l'appareil, car c'est au contraire lui qui décide de ce qu'il va pouvoir faire, ou ne pas faire, avec l'objet. C'est-à-dire, plus spécifiquement, influer sur la sensibilité, la mise au point, la luminosité, la vitesse etc. Et donc être dans une posture d'indépendance et non pas de servilité vis-à-vis de l'objet.

Autrement dit, pour reprendre les termes de notre propos, c'est nous qui manipulons — au sens premier — l'appareil, au lieu que celui-ci nous manipule — cette fois-ci, au sens figuré.
La série « Objet Trou noir » de Stéphane Villard et Gaëlle Gabillet se positionne dans cette optique ; critiquant l'hyperspécialisation des objets, le couple de designers dessine des objets s'absorbant entre eux (d'où la dénomination d'« Objet Trou Noir »), c'est-à-dire moins nombreux mais plus qualificatifs, et qui proposent plusieurs usages, à l'instar de leur aspirateur en pièces détachables **(fig. 65)** ou encore de leur vaisselle réversible **(fig. 66)**, appropriables par ceux qui les utilisent et qui, de fait, laissent pleinement s'exprimer la main, et tout le potentiel créatif de l'usager.

Des usages, des usagers.
Cette recherche de réappropriation sous-tend conséquemment une réévaluation du statut même

1. HUYGHE, Pierre-Damien. « Sociétés, services, utilités ». *Op.cit.*, p. 23.
2. Cf., le paragraphe intitulé « L'éthique du design », p. 71.
3. STIEGLER, Bernard. *Op.cit.*, p. 354.
4. ILLICH, Ivan. *La convivialité.* 2e éd., 2014. Paris : Points, 2003. (Points, Essais), p. 44.

Fig. 67. Vincent Perrotet. *Pauvre con-sommateur*.

de ce dernier. Dès lors que l'objet n'est plus circonscrit à un usage unique, qu'une « re-manipulation » de la part du destinataire de ce dernier est possible, il n'est plus juste de qualifier l'usager comme tel.

Cette terminologie apparaît en effet comme réductrice car elle présuppose que nous n'entretenons qu'un seul rapport (commercial, fonctionnel ou esthétique) aux objets. Réduire quelqu'un à un seul nom c'est lui dire, comme l'énonce Pierre-Damien Huyghe, « tu n'es que », et avec cela injurier l'humanité qui réside en lui, cet usager qui est bien plus qu'un « con-sommateur », comme le revendiquait avec véhémence Vincent Perrotet **(fig. 67)**.

Mais alors comment le désigner ? Pour Pierre-Damien Huyghe encore, il s'agit de mettre entre les mains de ces « usagers » un certain nombre de clés, d'indices afin de stimuler le potentiel joueur, expérimentateur, de ces derniers : « La responsabilité des designers est de porter au public ce qui est en jeu dans les objets afin qu'il soit possible de jouer avec ces objets réellement, et non imaginairement. "Jouer" cela veut dire savoir ce qu'il en est des règles de jouabilité, ce qui présuppose à son tour qu'il y ait du jouable. Ce serait justement une vertu du design que de rendre jouables les situations objectives[1]. » Allant plus loin dans son raisonnement, Bernard Stiegler soutient que le destinataire de l'objet industriel de demain est véritablement un praticien, c'est-à-dire une sorte d'amateur. Il s'agit pour lui de créer au sein du design des structures participatives et dialogiques, à l'image de Linux et du logiciel libre ou encore des fablabs, qui inciteraient ces « amateurs » du design à court-circuiter, contrecarrer les schémas traditionnels et à produire ainsi en sous-main. Cette posture de détournement à des fins créatives — mais non moins subversives — peut ainsi s'apparenter à la technique de la perruque décrite par Michel de Certeau : « Accusé de voler, de récupérer du matériel à son profit et d'utiliser les machines pour son compte, le travailleur qui "fait la perruque" soustrait à l'usine du temps (plutôt que des biens, car il n'utilise que des restes) en vue d'un travail libre, créatif et précisément sans profit. Sur les lieux mêmes où règne la machine qu'il doit servir, il ruse pour le plaisir d'inventer des produits gratuits destinés seulement à signifier par son œuvre un savoir-faire propre et à répondre par une dépense à des solidarités ouvrières ou familiales. Avec la complicité d'autres travailleurs (qui font ainsi échec à la concurrence fomentée entre eux par l'usine), il réalise des "coups" dans le champ de l'ordre établi. Bien loin d'être une régression vers des unités artisanales ou individuelles de production, la perruque réintroduit dans l'espace industriel (c'est-à-dire dans l'ordre présent) les tactiques "populaires" de jadis et d'ailleurs[2]. ».

Face aux stratégies déjà mises en place, ces tactiques font dissidence car elles sont soumises aux aléas, à la surprise, à la ruse. Nous en revenons à cette fameuse *mètis*, mais cette fois du point de vue des destinataires du design, qui deviennent à leur tour des manipulateurs et donc, des acteurs à part entière[3]. Investis d'une dynamique d'action, nous pourrions alors les rebaptiser

1. HUYGHE, Pierre-Damien. « Poussées techniques, conduite de découvertes ». *Op.cit.*, p. 35.

2. CERTEAU, Michel de. *L'invention du quotidien, I. Arts de faire.* Nouv. éd. Paris : Gallimard, 1990. (Folio essais, 146), p. 45-46.

3. Il convient néanmoins de nuancer notre propos : le graphiste ne doit pas partir en effet du postulat que le destinataire est passif et que son rôle est coûte que coûte de le rendre actif. Préméditer ainsi des réponses et des états de la part du destinataire, qu'ils soient « bons » ou « mauvais », demeure toujours nécessairement une forme de contrôle, et donc de manipulation de la part du graphiste, qui, pour reprendre les termes de Jacques Rancière « présuppose toujours l'identité de la cause et de l'effet » (in *Le spectateur émancipé.* Paris : La Fabrique Éditions, 2008, p. 20). Le destinataire peut en effet choisir de ne pas opérer de modifications dans son comportement (dans un sens comme dans un autre) et le graphiste doit être à même d'accepter et de composer avec cette éventualité afin d'en tirer profit. Une fois encore, le graphiste est celui qui propose sans imposer et c'est sur cela que repose l'émancipation selon Jacques Rancière, c'est-à-dire « le brouillage de la frontière entre ceux qui agissent et ceux qui regardent ». (*Ibid.*, p. 26).

Fig. 68. Tom Henni. *Spontanéous*, 2010.

Fig. 70. Customisation des bouteilles Coca-Cola.

Fig. 69. Arthur Richard.
Autoproduction créative, 2012.

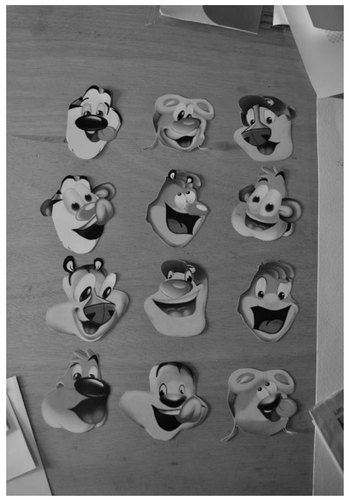


Fig. 71. Camille Esayan. Hybridations, 2015.

« manipul'acteurs », « utilis'acteurs », à l'instar des « spect'acteurs » de Pierre Barboza[1]. La boucle est bouclée…

La main dans la main.
Un design à quatre mains (au moins) serait-il donc envisageable ? Dans cette acception, le designer n'est plus le manipulateur expert qui détient le monopole du savoir visuel, mais au contraire un médiateur, qui transmet, d'une part, tout en s'enrichissant d'autre part de l'échange qu'il (s')autorise avec ses utilis'acteurs.

Cette conception, bien que très idéaliste, je peux le concevoir est néanmoins celle que j'aimerais déployer pour la suite de mon diplôme.

Il n'est plus question ici d'autorité univoque mais bien d'une réelle réciprocité, que l'on retrouve dans l'étymologie même du mot, comme nous le rappelle Pierre-Damien Huyghe :
« Le mot d'autorité est un beau mot qui peut être renvoyé à *auctoritas* en passant par sa racine latine, avec le verbe *augere*, *auctum* dans une de ses déclinaisons. Donc *auctoritas*, autorité, autoriser, etc. c'est la même racine sémantique qu'augmenter. On s'augmente, on s'autorise les uns les autres. Spinoza associait à l'augmentation la notion de joie. Quand je me trouve augmenté par quelqu'un, il y a pour moi de la joie[2]. »

Au même titre que Jacques Rancière pouvait légitimement avancer qu'il n'existe pas de théâtre sans spectateurs, le graphisme, et avec lui le graphiste, n'existent pas sans destinataires. L'un comme l'autre se nourrissent mutuellement, dans le respect des libertés et des choix de chacun[3]. Ainsi, comme l'écrit Jacques Rancière, chacun à un rôle à interpréter : « Les artistes, comme les chercheurs, construisent la scène où la manifestation et l'effet de leurs compétences sont exposés, rendus incertains dans les termes de l'idiome nouveau qui traduit une nouvelle aventure intellectuelle. L'effet de l'idiome ne peut être anticipé. Il demande des spectateurs qui jouent le rôle d'interprètes actifs, qui élaborent leur propre traduction pour s'approprier "l'histoire" et en faire leur propre histoire. Une communauté émancipée est une communauté de conteurs et de traducteurs[4]. »
Les affiches de Tom Henni réalisées à l'occasion du festival d'improvisation *Spontanéous* à Lyon sont de beaux exemples de collaboration entre le graphiste et ses utilis'acteurs. Sollicitant leur intervention à même les affiches, en leur fournissant une structure de base, le graphiste a ainsi pu concrétiser son ambition de créer des visuels diversifiés en adéquation avec l'idée maîtresse — la dimension d'improvisation — du festival **(fig. 68)**. Reprenant ce principe systémique à plus grande échelle, Arthur Richard et son projet d'*Autoproduction créative* **(fig. 69)** donne aux utilis'acteurs la possibilité de réaliser des équipements mobiliers (chaises, tables, étagères), de la conception à la fabrication, par le biais d'une plateforme dédiée, mettant à leur disposition un certain nombre d'outils (banque de formes, modélisation 3D, simulateur de coûts) et leur permettant d'interférer sur de nombreux paramètres (matériaux, couleurs, taille) allant bien au-delà de la simple « customisation[5] » ou de l'anecdote.

C'est dans le prolongement de ce projet que j'aimerais d'ailleurs ancrer mon diplôme, de telle sorte de mettre au point un générateur d'objets graphiques communs (« co-mains »). J'ai pour l'instant entrepris de procéder par hybridation de slogans et de mascottes existantes **(fig. 71)** pour, par la suite, je l'espère, aboutir à la conception d'un produit ou d'une gamme de produits dont l'identité serait entièrement modulable, manipulable, au gré des besoins et des envies du destinataire, comme des miennes.

1. LEBLOND, Camille. « Contenus numériques : les postures du spect'acteur ». In UNIVERSITÉ DE LYON. *Introduction à l'architecture de l'information* [en ligne]. Mis en ligne le 01 janvier 2014. (Consulté le 21 février 2015). <http://archinfo01.hypotheses.org/563>.

2. HUYGHE, Pierre-Damien. « Entretiens ». In *À quoi tient le design. Op.cit.*, p. 84.

3. Cf., note n°3, en page précédente.

4. RANCIÈRE, Jacques. *Op.cit.*, p. 28-29.

5. De l'anglais *to customize,* qui veut dire « personnaliser ». Nous pouvons par exemple penser à la personnalisation des étiquettes de bouteilles de Coca-Cola avec divers prénoms **(fig. 70)**.

Dans cette visée, le design constitue donc bien l'affaire de tous, et non pas seulement de ses designers, car comme le dit si justement Vilém Flusser, à qui nous donnerons le mot de la fin : « Design est […] synonyme de destin. Poser des questions, c'est tenter de prendre en main le destin, avec les autres, de le façonner en commun avec eux[1]. »

1. FLUSSER, Vilém. *Op.cit.*, p.93.

Conclu¶ sion.#

« Dans les contrées où j'habite, l'homme du commun, quand on lui pose un problème comme celui de l'œuf de Colomb, dit qu'"il ne s'agit pas d'un art, mais simplement d'une science". Cela signifie que si on a le savoir, on la pouvoir de le faire ; et c'est là ce qu'il dit de tous les prétendus arts du prestidigitateur. En revanche, il n'hésitera nullement à nommer art ce que fait le funambule[1]. »

Pourquoi donc citer Emmanuel Kant en guise de phrase introductive de notre conclusion ? Car il nous a semblé que la distinction qu'il fait entre le prestidigitateur et le funambule peut recouper, *mutatis mutandis*, celle que nous opérons entre, ce que nous avons appelé dans notre mémoire, le « bon » ou le « mauvais » graphiste, la « bonne » ou la « mauvaise » manipulation.

Si le prestidigitateur, dans une position de maîtrise absolue, dissimule parfaitement, aux yeux du spectateur, son art dans l'illusion, le funambule, quant à lui, s'avoue en partie comme un manipulateur et donne à voir à son public — qui devient son acolyte — la contingence de son entreprise. Nous nous sommes donc positionnés, tout au long de ce mémoire, en faveur d'un graphiste funambule[2], qui, en équilibre sur ses mains, manipule tout en « dé-manipulant ».

Le danger n'est-il pas cependant, en marchant sur ce fil, de tomber dans une forme de désillusion, comme lorsque nous découvrons l'extrême banalité qui se cache derrière un tour de magie ? Comme le rappelle l'illusionniste Marco Tempest, *« art is deception that creates real emotions, a lie that creates a truth[3] »* (« l'art est une supercherie qui crée de vraies émotions, un mensonge qui engendre une vérité »). Du mot « deception » en anglais à la « déception » en français il n'y qu'un pas (de côté) (ou plutôt, qu'un accent). L'art, au-delà d'être une supercherie, ne serait-il donc pas une déception, mais à l'issue positive ? Cette déception, que nous revendiquons au travers de cette posture de graphiste funambule, ne constituerait-elle pas ainsi un risque nécessaire — et, contre toute attente, salvateur — pour le design ?[4]

> Tout l'enjeu de la suite de mon diplôme sera alors de démystifier pour mieux re-mystifier, déconstruire pour mieux reconstruire, démêler pour mieux retisser de telle sorte qu'à la croisée de tous ces fils, un autre design se profile…

---

1. KANT, Emmanuel, RENAUT, Alain (dir). *Critique de la faculté de juger.* Nouv. éd., 2000. Paris : Flammarion, 1995. (Garnier Flammarion, Philosophie), p. 289.

2. Ce qui, remarquons-le, est en adéquation avec l'essence même du design, à la fois instable, qui ne tient qu'à un fil, et transversal, qui tient à plusieurs fils. Rappelons-nous d'ailleurs de la comparaison que Patrick Jouin, dans sa préface au livre de Stéphane Vial (*Court traité du design. Op.cit.*), établit entre le designer et le funambule.

3. TEMPEST, Marco. « The magic of truth and lies (and iPods) » [juillet 2011] [enregistrement vidéo]. In TED. *TEDGlobal2011* [5´07´]. (Consulté le 26 novembre 2014). <https ://www.ted.com /talks/marco_tempest_the_magic_of_truth_and_lies_on_ipods>.

4. Au sens où l'entend Pierre-Damien Huyghe quand il encourage la sécrétion au lieu du secret , sollicitant le design afin qu'il assume pleinement sa « fierté esthétique » (« Travailler pour nous ». *Op.cit.*, p. 76). Partant du constat que les inventions (incluant donc les productions du design) se glissent parmi nous avec une couverture, le rôle du design serait de découvrir, mais aussi de « dé-couvrir » celles-ci, c'est-à-dire faire en sorte qu'elles puissent paraître (et non pas seulement apparaître, sous une apparence donc, et en usant de procédés de manipulation) tout en se déployant, occasionnant par là même notre propre épanouissement, « co-mains ».

Biblio¶
graphie.¶
Webo¶
graphie.¶
Filmo¶
graphie.#

Articles de catalogues d'exposition.

[Exposition. Paris, Les Arts Décoratifs. 2009]. *Dessiner le design.* Réd. Constance Rubini. Paris : Les Arts Décoratifs, 2009. 160 p. ISBN 978-916914-15-2.

[Exposition. Paris, RMN-Grand Palais. 2009]. *Une image peut en cacher une autre. Arcimboldo, Dali, Raetz.* Réd. Dario Gamboni, Jean-Hubert Martin. Paris : Beaux-Arts éditions, 2009. 66 p. ISBN 978-2-84278-666-3.

LYOTARD, Jean-François. « Intriguer ou le paradoxe du graphiste ». In [Exposition, Paris, Centre Georges-Pompidou, 1990]. *Vive les graphistes ! Petit inventaire du graphisme français.* Paris : Syndicat national des graphistes, 1990, p. 3-14. ASIN B00OOQ289W.

Conférences (audio)visuelles.

HUYGHE, Pierre-Damien. « À quoi tient le design (De l'Incidence Éditeur) », présenté par Olivier Koettlitz à l'É.S.A.A.T., Roubaix [novembre 2014] [enregistrement audio]. In CITÉPHILO. *citéphilo2014* [1h 51´32´´]. (Consulté le 28 novembre 2014). <http://www.citephilo.org/manif/%C3%A0-quoi-tient-le-design-de-l%E2%80%99incidence-%C3%A9diteur>.

TEMPEST, Marco. « The magic of truth and lies (and iPods) » [juillet 2011] [enregistrement vidéo]. In TED. *TEDGlobal2011* [5´07´´]. (Consulté le 26 novembre 2014). <https ://www.ted.com/talks/marco_tempest_the_magic_of_truth_and_lies_on_ipods>.

Dictionnaires/Encyclopédies.

GODIN, Christian. *Dictionnaire de philosophie.* Paris : Fayard/Éditions du temps, 2004. 1534 p. ISBN 2-213-62116-0.

Le Gaffiot numérisé [en ligne]. <http://www.prima-elementa.fr/Gaffiot/Gaffiot-dico.html>.

Le nouveau Petit Robert. Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française. Nouv. éd. mise à jour, 2001. Paris : Dictionnaires Le Robert, 1993. 2841 p. ISBN 2-85036-668-4.

Littré [en ligne]. <http://www.littre.org/definition>.

SOURIAU, Étienne. *Vocabulaire d'esthétique.* Paris : PUF, 2004. (Quadrige). 1415 p. ISBN 2-13-0544010.

Trésor de la Langue Française informatisé [en ligne]. CNRTL, 2012. <http://www.cnrtl.fr/definition>.

Wikipédia, l'encyclopédie libre [en ligne]. Fondation Wikimedia, 2003. <https ://fr.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Accueil_principal>.

Dvd.

FEARS, Stephen. *Les Liaisons dangereuses* [DVD] 1988. Neuilly-sur-Seine : Warner Bros France, 1998. (115 mn).

GODARD, Jean-Luc. *Le Mépris* [DVD] 1963. Issy-les-Moulineaux : Studiocanal, 2007. (98 mn).

GONDRY, Michel. *Soyez sympas, rembobinez* [DVD] 2008. Saint-Denis : EuropaCorp, 2009. (97 mn).

JACKMAN, Hugh. *Le Prestige* [DVD] 2006. Neuilly-sur-Seine : Warner Bros France, 2007. (125 mn).

LOSEY, Joseph. *The Servant* [DVD] 1963. Issy-les-Moulineaux : Studiocanal, 2010. (111 mn).

PIPER, Roddy. *Invasion Los Angeles* [DVD]1988. Issy-les-Moulineaux : Studiocanal, 2005. (91 mn).

WEIR, Peter. *The Truman Show* [DVD] 1998. Levallois-Perret : Paramount Pictures France, 2000. (99 mn).

Lois.

ASSEMBLÉE NATIONALE, 1RE LECTURE. *Proposition de loi n°1908 du 15 septembre 2009 relative aux photographies d'images corporelles retouchées.* Renvoyée à la commission des affaires sociales à défaut de constitution d'une commission spéciale dans les délais prévus par les articles 30 et 31 du Règlement.

Mémoires d'étudiants.

BERTHE, Chimène. *Réanimer l'image.* DSAA Design Graphique. Roubaix : É.S.A.A.T., 2014. 170 p.

BUSSON, Caroline. *Le hasard.* DSAA Design Graphique. Roubaix : É.S.A.A.T., 2014. 170 p.

LUNEAU, Clara. *L'angagement.* DSAA Design Graphique. Roubaix : É.S.A.A.T., 2013. 143 p.

SUBRA, Renaud. *La main, siège de l'esprit créateur ? Une préoccupation valéryenne suspendue* [en ligne]. UFR Humanités, Master II Arts Recherche. Bordeaux : Université Bordeaux 3, 2012. 128 p. (Consulté le 14 octobre 2014). <http://www.cryrs.com/downloads/LAMAIN_VALERY_LIGHT.pdf>.

VINCENT, Fanny. *Faire avec* [en ligne]. Master II Création Industrielle. Paris : ENSCI-Les Ateliers, 2011. 124 p. (Consulté le 14 octobre 2014). <http://www.ensci.com/uploads/media/memoire_Fanny_Vincent.pdf>.

Monographies.

ALMEIDA, Fabrice d'. *La manipulation.* 3e éd., 2011. Paris : PUF, 2003. (Que sais-je, 3665). 125 p. ISBN 978-2-13-061476-0.

ARISTOTE. *Les parties des animaux.* Paris : Le livre de Poche, 2011. (Classiques). 288 p. ISBN 978-2-253-15930-8.

BARTHES, Roland. *Fragments d'un discours amoureux.* Paris : Seuil, 1977. (Tel Quel). 288 p. ISBN 978-2-02-004605-3.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacres et simulation.* Paris : Galilée, 1985. (Débats). 234 p. ISBN 978-2-7186-0210-3.

BEAUVOIS, Jean-Léon, JOULE, Robert-Vincent. *Petit traité de manipulation à l'usage des honnêtes gens.* 2e éd., 1990. Grenoble : PUG, 1987. (Vies Sociales, 2). 229 p. ISBN 978-2-7061-0291-2.

BERNAYS, Edward. *Propaganda. Comment manipuler l'opinion en démocratie.* Paris : Éditions La Découverte, 2007. (Zones). 144 p. ISBN 978-2-35522-001-2.

BON, Gustave Le. *Psychologies des foules.* Nouv. éd. Paris : PUF, 1963. (Quadrige). 150 p. ISBN 2-13-038102-2.

CERTEAU, Michel de. *L'invention du quotidien, I. Arts de faire.* Nouv. éd. Paris : Gallimard, 1990. (Folio essais, 146). 416 p. ISBN 978- 2-07-032576-4.

CHÂTELET, Madame du. *Discours sur le bonheur.* Nouv. éd., 2014. Paris : Payot & Rivages, 1997. (Rivages poche, Petite Bibliothèque). 96 p. ISBN 978-2-7436-2862-8.

ECO, Umberto. *La guerre du faux.* Paris : Grasset, 1985. (Les cahiers rouges). 405 p. ISBN 978-2-246-78481-4.

FLAMAND, Brigitte (dir.). *Le design. Essais sur des théories et des pratiques.* 2e éd. revue et augmentée, 2013. Paris : Institut français de la mode/Éditions du Regard, 2006. 440 p. ISBN 978-2-914863-27-8.

FLUSSER, Vilém. *Petite philosophie du design.* Strasbourg : Circé, 2002. 93 p. ISBN 2-84242-145-0.

FOCILLON, Henri. *Éloge de la main* (1934). In *Vie des formes*, suivi de *Éloge de la main*. 7e éd., 1981. Paris : PUF, 1943. (Quadrige, Grands textes). 131 p., p.101-128. ISBN 978-2-13-058069-0.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *L'image manipulée.* Paris : Édilig, 1983. (Médiathèque). 168 p. ISBN 978-2-85601-030-X.

GARDES-TAMINE, Joëlle. *La rhétorique.* Paris : Armand Colin, 1996. (Cursus, Littérature). 184 p. ISBN 2-200-01461-9.

GERVEREAU, Laurent. *Terroriser, manipuler, convaincre. Une histoire mondiale de l'affiche politique.* Paris : Somogy éditions d'Art, 1997. 216 p. ISBN 2-85056-249-1.

GERVEREAU, Laurent. *Un siècle de manipulation par l'image.* Paris : Somogy éditions d'Art, 2000. 143 p. ISBN 2-85056-392-7.

HELLER, Steven, MIRKO, Ilić. *Écrit à la main. La lettre manuscrite à l'ère du numérique.* Londres : Thames & Hudson, 2005. 192 p. ISBN 978-2-87811-258-0.

HUYGHE, Pierre-Damien. *À quoi tient le design.* Saint Vincent de Mercuze : De l'Incidence Éditeur, 2015. 490 p. réparties en 6 fascicules. ISBN 978-2-918193-23-4.

ILLICH, Ivan. *La convivialité.* 2e éd., 2014. Paris : Points, 2003. (Points, Essais). 158 p. ISBN : 978-2-7578-4211-9.

JOLY, Martine. *L'image et les signes. Approche sémiologique de l'image fixe.* Nouv. éd., 2011. Paris : Dunod, 2008. 217 p. ISBN 978-2-200-27561-7.

KANT, Emmanuel, RENAUT, Alain (dir). *Critique de la faculté de juger.* Nouv. éd., 2000. Paris : Flammarion, 1995. (Garnier Flammarion, Philosophie). 544 p. ISBN 2-0807-1088-5.

LANTENOIS, Annick. *Le Vertige du funambule. Le design graphique, entre économie et morale.* 2e éd., 2013. Paris : Éditions B42, 2010. 80 p. ISBN 978-2-917855-47-8.

LEROI-GOURHAN, André. *Le geste et la parole, tome 1. Technique et langage.* Paris : Albin Michel, 1964. (Sciences d'aujourd'hui). 324 p. ISBN 978-2-226-01728-3.

LOEWY, Raymond. *La laideur se vend mal.* Paris : Gallimard, 1990. (Tel). 420 p. ISBN 2-07-072013-6.

MACHIAVEL, Nicolas. *Le Prince.* Paris : Le Livre de Poche, 2000. (Classiques de la philosophie). 112 p. ISBN 2-253-06743-6.

MIDAL, Alexandra. *Design. Introduction à l'histoire d'une discipline.* Paris : Pocket, 2009. (Agora). 202 p. ISBN 978-2-266-19032-9.

MILGRAM, Stanley. *Soumission à l'autorité.* Paris : Calmann-Lévy, 1974. (Liberté de l'esprit). 270 p. ISBN 2-7021-0457-6.

MOHOLY-NAGY, László. « Nouvelle méthode d'approche. Le Design pour la vie ». In *Peinture, photographie, film et autres écrits sur la photographie.* Paris : Gallimard, 2007. (Folios essais, 478). 320 p. ISBN 978-2-07-031841-4.

MONDZAIN, Marie-José. *L'image peut-elle tuer ?* 2e éd., 2010. Paris : Bayard Centurion, 2002. (Le temps d'une question). 64 p. ISBN 978-2-227-48141-1.

PACKARD, Vance. *La persuasion clandestine.* Paris : Calmann-Lévy, 1971. (Liberté de l'esprit). 248 p. ISBN 2-7071-0781-6.

RANCIÈRE, Jacques. *Le spectateur émancipé.* Paris : La Fabrique Éditions, 2008. 145 p. ISBN 978-2-91-337280-1.

SCHOPENHAUER, Arthur. *L'Art d'avoir toujours raison. La Dialectique éristique.* 2e éd., 2000. Paris : Éditions Mille et une nuits, 1998. (La Petite Collection). 96 p. ISBN 978-2-84205-301-7.

SENNETT, Richard. *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat.* Paris : Albin Michel, 2010. 416 p. ISBN 978-2-226-18719-2.

SUDJIC, Deyan. *Le langage des objets.* Paris : Pyramyd Éditions, 2012. 256 p. ISBN 978-2-35017-261-3.

VIAL, Stéphane. *Court traité du design.* Paris : PUF, 2010. 128 p. ISBN 978-2-13-058694-4.

Périodiques/Articles de périodiques/Blogs.

ARENDT, Hannah. « Hannah Arendt : « La propagande totalitaire fleurit dans cette fuite de la réalité vers la fiction ». In CONSPIRACY WATCH. *Conspiracy Watch* [en ligne]. Mis en ligne le 28 décembre 2005. (Consulté le 18 janvier 2015). <http://www.conspiracywatch.info/Hannah-Arendt-La-propagande-totalitaire-fleurit-dans-cette-fuite-de-la-realite-vers-la-fiction_a1057.html>.

CHANCOGNE, Thierry. « Mots compliqués#3. L'auteur ». In TOMBOLO PRESSES. *Tombolo Presses* [en ligne]. Mis en ligne le 12 janvier 2009. (Consulté le 16 décembre 2014). <http://www.t-o-m-b-o-l-o.eu/meta/mot-complique-3-lauteur/>.

COLLECTIF. *30 studios by étapes :* Paris : Pyramyd Éditions, 2013. 236 p. ISBN 979-10-92227-01-7.

ENTHOVEN, Raphaël. « Le despotisme publicitaire en 1949 ». *Philosophie Magazine* n°074, Souvenirs du présent, novembre 2013, p. 24. ISSN 1951-1787.

FOUCAULT, Michel. « N'être pas tellement gouvernés ». *Vacarme* 29, Fronts [en ligne]. Mis en ligne en juin 2009. (Consulté le 29 janvier 2015). <http://www.vacarme.org/article1388.html>.

FORMES VIVES. « Hypothèses de travail ». In FORMES VIVES. *Formes Vives* [en ligne]. Mis en ligne le 08 décembre 2008. (Consulté le 23 juillet 2014). <http://www.formes-vives.org/atelier/?pages/Hypoth%C3%A8ses-de-travail>.

FROMENT, Aurélien. « La ride et la rayure. Entretien avec Françoise Richard ». *Back Cover* nº1, été-automne 2008, p. 40-43. ISSN 1964-5392.

GO. « Phèdre, Fables, Livre V, Fable V, Le bouffon et le paysan ». In GO. *Latin juxalinéaire* [en ligne]. Mis en ligne le 08 décembre 2008. (Consulté le 07 février 2015). <http://latinjuxtalineaire.over-blog.com/article-25570940.html>.

GUÉRIN, Michel. « Le geste de penser ». *Appareil* 8, 2011 [en ligne]. Mis en ligne le 11 avril 2011. (Consulté le 17 septembre 2014). <http://appareil.revues.org/1338>.

LEBLOND, Camille. « Contenus numériques : les postures du spect'acteur ». In UNIVERSITÉ DE LYON. *Introduction à l'architecture de l'information* [en ligne]. Mis en ligne le 01 janvier 2014. (Consulté le 21 février 2015). <http://archinfo01.hypotheses.org/563>.

LE WEB PÉDAGOGIQUE. « Langage et pensée (texte de Hegel) ». In LE WEB PÉDAGOGIQUE. *Le Web Pédagogique* [en ligne]. Mis en ligne en 2010. (Consulté le 23 janvier 2015). <http://lewebpedagogique.com/philosophie-bac/langage-et-pensee-texte-de-hegel/>.

MANON, Simone. « Le mythe de Prométhée ». In MANON, Simone. *Philolog* [en ligne]. Mis en ligne le 07 février 2010. (Consulté le 28 octobre 2014). <http://www.philolog.fr/le-mythe-de-promethee/>.

VIAL, Stéphane. « Design et création. Esquisse d'une philosophie de la modélisation ». *Wikicreation* [en ligne]. Mis en ligne le 22 novembre 2013. 11 p. (Consulté le 14 septembre 2014). <http://www.soft-avenue.com/wikicreation_new/readArticle.php?articleId=16>.

Romans.

CARROLL, Lewis. *Alice au pays des merveilles* [en ligne]. Coolmicro-Ebook libres et gratuits, 2004. 181 p. (Consulté le 12 janvier 2015). <http://www.ebooksgratuits.com/pdf/carroll_alice_aux_pays_des_merveilles.pdf>.

ORWELL, George. *1984.* Nouv. éd., 2008. Paris : Gallimard, 1972. (Folio). 414 p. ISBN 978-2-07-036822-8.