



MAÇONNERIE TYPOGRAPHIQUE

BÂTIR DES COMMUNAUTÉS : TM-CITY ET LE PALAIS DU DESIGN GRAPHIQUE

RICHARD NIESSEN

La relation existante entre architecture et design graphique est clairement visible dans l'œuvre de Hendrikus Theodorus Wijdeveld, architecte visionnaire et designer graphique.

Les relations entre l'architecture et le design graphique, abordées par l'artiste sous le jour d'une «maçonnerie typographique», permettent de faire «jouer» entre eux les signes collectifs et symboliques d'un langage visuel devenu dès lors vecteur de lien, créateur de communauté.

Notamment dans son approche de la typographie, lorsqu'il formait des lettres sur une façade et construisait avec des caractères de plomb et des ornements de métal de la même façon qu'un architecte avec des briques. Il devint la cible des fonctionnalistes qui critiquèrent négativement son travail, le décrivant comme de

la «maçonnerie typographique». En 2002, lors de la rétrospective au musée Meermanno de La Haye, je fus tout de suite frappé par son œuvre.



Trois-quarts de siècle plus tard, l'œuvre d'Hendrikus Theodorus Wijdeveld a conservé sa fraîcheur originelle, sans doute parce qu'il existe un lien entre elle et maint questionnement contemporain. C'est ainsi que j'empruntai les termes – le sobriquet – de « maçonnerie typographique » pour qualifier mes propres œuvres. Je continuai à travailler dans cette optique architecturale. Je bâtis même une ville, TM-City, en 2007, à partir de mes « designs graphiques », dans laquelle était en germe le futur « Palais du design graphique ».

La question est de savoir par quoi se crée l'architecture. En tant que commissaire, Rem Koolhaas dédia l'Exposition internationale d'architecture de la 14^e Biennale de Venise à ses éléments fondamentaux les plus universels : le plancher, le mur, le plafond, le toit, la fenêtre, la façade, le balcon, le couloir, la cheminée, les toilettes, l'escalier, l'escalator, l'ascenseur, la rampe. « *Nous avons bon espoir de dégager la profession de son esprit de gravité* », dit-il, considérant que l'architecture est une discipline souvent traitée avec trop de sérieux, alors qu'en réalité c'est un art dynamique, à la vie palpitante. En mettant l'accent sur les simples éléments structurels, comme s'il s'agissait des pièces d'un jeu, Rem Koolhaas démystifiait l'architecture et la transformait en une action humaine et ludique.

LES CARACTÈRES TYPOGRAPHIQUES COMME JEUX DE CONSTRUCTION

Tout langage est un système de relations dynamiques dont l'unité de base est le signe. C'est un jeu de construction dont les pièces peuvent être constamment réinventées. De nos jours, lorsque l'impression se fait sur écran, en offset, ou en numérique, le designer typographique

peut transformer n'importe quoi en caractères de plomb pour bâtir son édifice. En offrant de telles pièces de jeu, vous octroyez à l'utilisateur le pouvoir absolu de construire un monde dans un style tout en fluidité, avec ses liaisons et ses allitérations.

L'œuvre d'art intitulée *Postoffice Beatrix* (2006), faite en collaboration avec Jennifer Tee et Gabriel Lester à Culemborg, est un simple lieu relationnel pour les occupants du « Centre de soins reine Beatrix ». Ce centre garde l'ambiance nostalgique d'une association. Les occupants peuvent y utiliser du papier à lettres, des enveloppes, des cartes et des timbres spécialement conçus à leur intention afin qu'ils puissent envoyer en exclusivité du courrier soit aux autres membres soit à leurs proches. À l'intérieur, la Poste contient la bibliothèque de toute une littérature épistolaire. L'horloge en est l'objet central qui passe du bleu au rouge à chaque minute. D'autres objets, d'une veine similaire, sont exposés dans des vitrines.

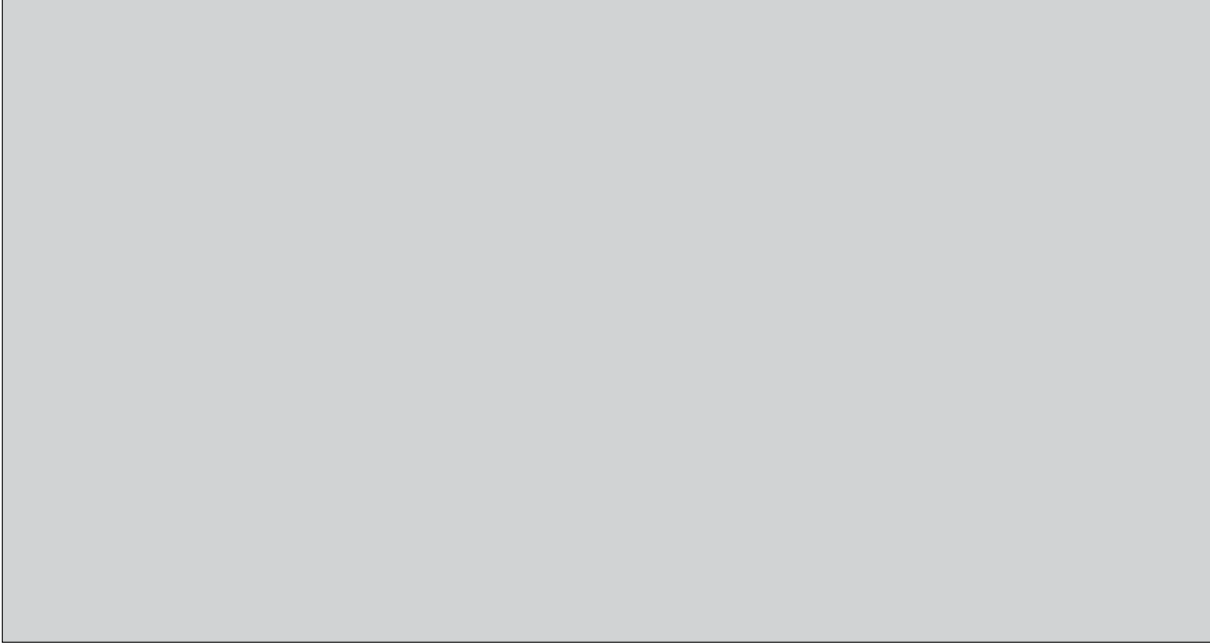
Le pigeon voyageur avec sa petite couronne (allusion à la reine) livre le courrier à divers autres oiseaux : chacun y exprime quelque chose de différent (la sagesse pour la chouette, la tristesse pour le flamant, la fidélité des perruches, le voyage du ramier, l'oiseau à la patte cassée). Les caractères typographiques sont utilisés comme des jeux de construction et jouent leur rôle sur les différents supports : l'horloge, les carreaux de céramique, le papier à lettres, les enveloppes et les douze cartes perforées différentes qui composent l'assortiment nécessaire au courrier. On y émet en outre des timbres tirés de textes divers, comme « *Betterschap* » (Guérissez vite) ou bien : « *Hoera* » (Hourrah!). En définitive, la Poste est une magnifique œuvre d'art totale (*gesamtkunstwerk*) favorisant tout un jeu d'affinités entre diverses expressions graphiques.



Vue de l'intérieur du
« Centre de soins reine
Beatrix ».



Les cartes présentées
pour l'œuvre *Postoffice
Beatrix*.



Skyline Zuid-oost (2005)
sur un des murs de
la salle du Conseil
d'Amsterdam-Sud-Ouest.

CRÉER UNE COMMUNAUTÉ

Aux beaux jours du néolibéralisme, le Premier ministre britannique Margaret Thatcher déclara : « *Il n'y a pas de société. Il n'y a que des individus.* » Or, deux crises économiques plus tard, de plus en plus de gens commencent à se rendre compte qu'ils doivent s'efforcer de recréer du lien s'ils veulent maintenir une certaine qualité de vie.

En dépit de l'érosion des grandes idéologies, des concepts tels que ceux de solidarité et de communauté sont redevenus courants et deviennent une source d'inspiration pour les designers. Au cours de la dernière décennie, à différents degrés, on a ainsi assisté au lancement d'initiatives nouvelles, qu'il s'agisse de mouvements antimondialistes ou d'associations de riverains.

Dans notre société individualiste 24 h/24, on trouve de moins en moins le temps, personnellement ou avec autrui, de s'affranchir des soucis du quotidien, afin de pouvoir souffler, penser, célébrer et se consacrer à tout autre chose. Les rituels traditionnels se meurent, remplacés par de nouveaux rites dont la plupart sont le produit d'une idéologie consumériste.

Le design graphique est donc cette forme artistique appliquée à la vie courante qui utilise des signes collectifs et symboliques analogues à ceux du langage.

Si l'on considère son invention comme le point de départ du design graphique, l'écriture a toujours joué un rôle dans toute ritualisation ou fonction cérémonielle. C'est devenu le paramètre crucial de toute interaction sociale.

Sur un des murs de la salle du Conseil d'Amsterdam-Sud-Ouest j'envisageai un message chiffré en forme de ligne d'horizon chatoyante représentant l'identité d'un quartier cosmopolite d'Amsterdam (*Skyline Zuid-oost*, 2005). Afin d'inventer ce code, je mêlai des dessins de tissus à des éléments architectoniques. Le décor mural ne comprenait qu'une seule clé de chiffrement : chaque signe abstrait y correspondait à une lettre de l'alphabet latin. De cette manière, les secrets du décor pouvaient être très facilement décryptés.

Les formes ornementales abstraites s'inspiraient d'éléments architectoniques en provenance du monde entier. Je les recyclai dans la « fresque » afin de créer la découpe d'une ville imaginaire tout en suggérant les liens étroits qui unissent architecture et typographie.

UNE VILLE LISIBLE

Ces liens devinrent une réalité physique en 2007, lorsque je créai TM-City, exposition itinérante censée présenter mon œuvre au Festival international de l'affiche et du design graphique à Chaumont. Ce lieu urbanistique miniature, au schéma fort, trouva son origine dans la pile d'imprimés, de fichiers et d'affiches que j'avais précédemment accumulée. Plus de 150 œuvres, qui fonctionnaient en tant que briques iconiques, tours ou hauts bâtiments complexes, y croisaient à angle droit tout un réseau d'avenues nommées en hommage à mes mentors préférés : « Aldo Van Eyck », « Wiener Werkstätte » ou « Tadanori Yokoo ». Toutes ces

*Le design graphique est cette forme
artistique appliquée à la vie courante qui
utilise des signes collectifs et symboliques
analogues à ceux du langage.*

œuvres amovibles étant susceptibles d'entrer dans une nouvelle composition, cela changeait le plan de ville en plateau de jeu géant nanti d'un alphabet décoratif rendant la ville lisible.

LE NAUTILUS

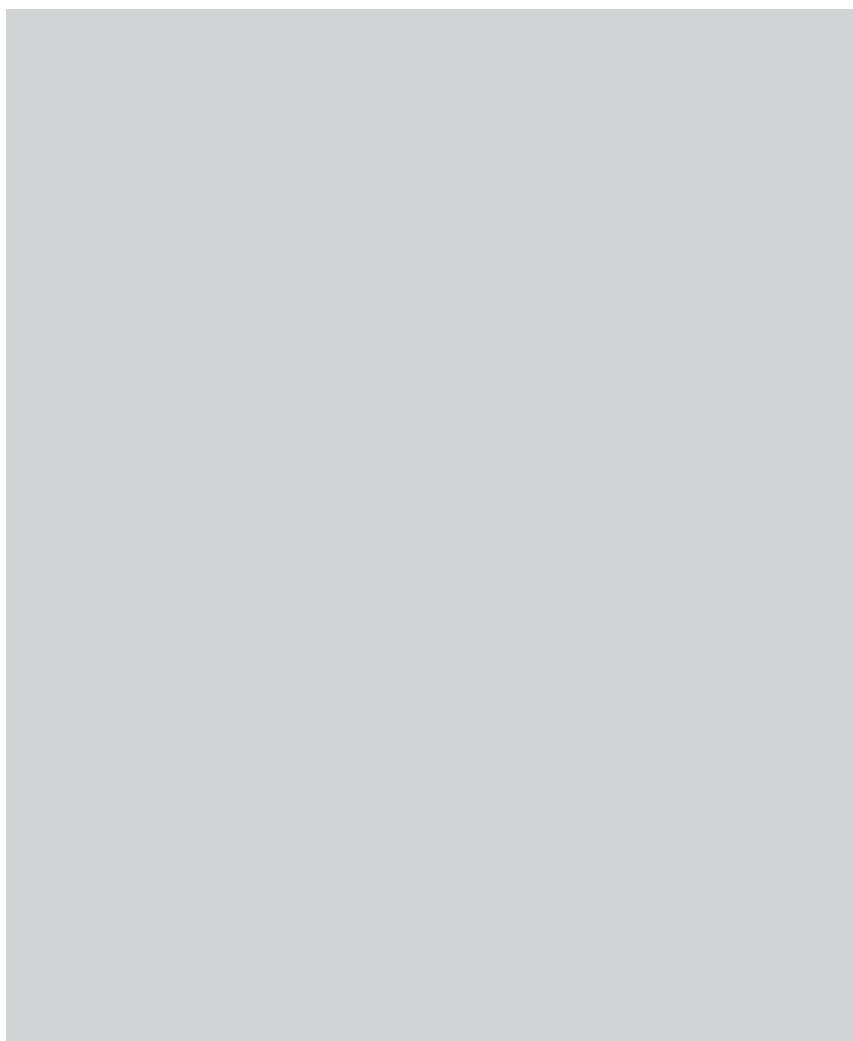
En ces jours de novembre 2014, un entrepreneur commence la construction d'un nouveau bâtiment à usages multiples sur l'îlot de Zeeburgereiland à Amsterdam : le Nautilus. Je suis un des lanceurs de ce projet, qui a reçu le soutien de 40 familles qui réalisent ainsi un complexe d'appartements, de studios et d'espaces communs sur l'île. J'ai la conviction profonde qu'une telle initiative exige un style particulier que tout futur résident pourra faire sien. Il sera à même de mieux faire connaître la progression de son projet, sur le site pour lui-même, et alentour pour autrui.

L'affiche *Nautilus* (2011) devint le premier exemple de ce nouveau langage visuel imaginé dans le but de faire société. Les participants à ce projet s'embarquèrent toutes voiles dehors à destination de ce but commun. L'affiche marqua le commencement de leur voyage.

Ce projet-là me rendit encore plus sensible à la perte de cohésion sociale et à cette tendance continuelle de la part des organisations gouvernementales, publiques ou semi-publiques, qui ne pensent la citoyenneté qu'en termes de clientèle individuelle ou de consommateurs : ce genre d'attitude étant clairement visible dans la communication depuis les années quatre-vingt-dix. On ne s'adresse aux citoyens que dans le langage d'un marché de cible; les voies de « ce qui marche » s'érodent constamment; les stéréotypes régnants y sont répétés à satiété. Les formules simplistes et les recettes caricaturales

révèlent la médiocrité du débat démocratique. La répétition infinie des sempiternelles petites phrases traduit la volonté d'imposer une image de marque efficace en même temps que les expérimentations nécessaires à l'innovation sont repoussées à la marge.

L'affiche *Nautilus* (2011).





LES 7 RÈGLES DE LA PLANCHE À DESSIN

Le design graphique peut fonctionner comme un moyen de relier les gens entre eux et ainsi de bâtir une communauté – ce rempart qui nous protège de la cacophonie commerciale. C'est aussi comme un moyen de tisser les liens subtils d'une sorte de «fraternité invisible». Comme je m'interrogeais sur le rôle social du design graphique, je tombai sur la lecture de ce qui fut

à l'origine du mouvement anglais des *Arts & Crafts* à la fin du XIX^e siècle : *Les sept lampes de l'architecture* de John Ruskin. Je me demandai alors si ces «sept lampes» pouvaient traduire les valeurs de notre siècle et créer un nouvel espace de réflexion. Utilisant la création de cette affiche en guise «de pensée du design», les dites lampes sont devenues les supports d'expressions et de citations (désormais quelque peu surannées) tirées de la prose de Ruskin. Ces règles sont placées sur une «planche à

L'affiche *Les 7 règles de la planche à dessin* (2011).



dessin», c'est-à-dire sur l'illustration peinte ou imprimée qui décrit les divers emblèmes et symboles d'une communauté : la franc-maçonnerie les utilise comme supports pédagogiques durant les conférences qui suivent chaque degré initiatique, lorsqu'un maçon expérimenté explique les divers concepts aux nouveaux membres; ou bien encore lorsqu'un maçon plus aguerri désire rafraîchir lesdits concepts pour sa propre gouverne.

L'ABRÉGÉ HERMÉTIQUE

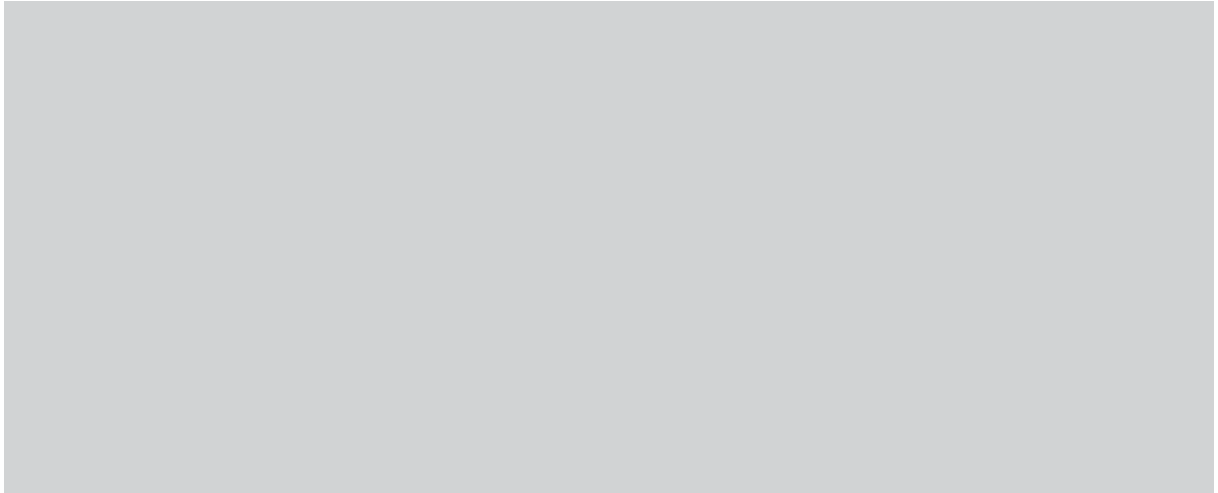
De plus en plus, je construis et déconstruis à ma guise les environnements visuels, les fonctions et les codes, comme cela fut visible lors de l'exposition «Compendium hermétique de maçonnerie typographique» que je mis au point pour *Une saison graphique* au Havre en

2014. Non seulement elle reflétait mon œuvre, mais pouvait être appréhendée comme un ensemble de clefs susceptibles de rendre intelligible tout un univers. Les blocs originels de la TM-City y voltigent dans l'air, comme en apesanteur. Le schéma orthogonal est complètement chamboulé, les avenues qui jadis étaient noires sont décorées de modèles rappelant les marques d'enregistrement des imprimeurs ou des barres de couleurs, toutes penchées selon des angles aléatoires. Cela ressemble à un mikado géant qui rend hommage aux terrains de jeux d'Aldo Van Eyck. Les 26 sérigraphies devraient être plus proprement décrites comme un alphabet de spécimens. Ce mot de «spécimen» fait référence aux échantillons produits par les fonderies de caractères d'imprimerie, ou bien, lorsque les imprimeurs mettent en vitrines leurs créations, manifestent leur savoir-faire technique et l'étendue de la production de

*Le design graphique peut fonctionner
comme un moyen de relier les gens entre
eux et ainsi de bâtir une communauté.*



Sérigraphies de l'exposition «Compendium hermétique de maçonnerie typographique».



types métalliques et d'ornements qu'ils ont en réserve. Mettre côte à côte ces aires de jeux variées, ces champs illimités d'expérimentations, ces tables à jeux imaginaires, permet de créer de nouveaux liens et d'inventer ce réseau d'où émergent trois constellations principales : le signe, le symbole et l'ornement.

LE PALAIS DU DESIGN GRAPHIQUE

Le structuraliste Ferdinand de Saussure (1857–1913), un des fondateurs de la sémiotique, nomma «langue» et «parole» les deux dimensions structurelles du langage. Par langue, il entendait l'ensemble des règles abstraites, c'est-à-dire les conventions adoptées par un groupe particulier lui permettant, en son sein, de construire et d'échanger du sens. C'est ainsi que la grammaire est un exemple de langue. La parole, pour ce qui la concerne, est l'énonciation par un seul individu du groupe; un acte individuel parmi d'autres d'une infinie variété. Afin d'expliquer ce concept, Saussure pensa analogiquement au jeu d'échec. Il compara donc la langue aux règles et aux normes du jeu et la parole aux différents mouvements de personnages que le joueur choisit d'accomplir – c'est-à-dire à tous les choix individuels pratiqués lors d'une partie.

En souvenir du «Paleis voor Volkvljijt», du «Crystal Palace» et du «Palais des Beaux-

Arts», j'intitulai «Palace for Graphic Design» une structure imaginaire, afin d'y situer mes pensées concernant le design graphique. Précisément, je choisis «palace» plutôt que plateforme, centre, voire initiative : car un «palais» c'est le plus souvent une maison à vivre ayant une fonction cérémonielle, mais il existe aussi toute une tradition des palais fantasmagoriques, incluant par exemple le fameux «Palais idéal» du facteur Cheval ou le «Palais du souvenir» de Robert Fludd.

Du fait que ce palais soit un projet pouvant assumer n'importe quelle forme, je décidai d'entamer ce travail en montrant littéralement les cinq blocs de construction : un endroit où le design graphique, tiré du quotidien, soit installé sur une scène et devienne un cadre de référence qui puisse montrer et expliquer aux divers visiteurs un paysage graphique varié et pertinent; qui puisse être un signe de reconnaissance envers celles et ceux qui avaient contribué de façon significative au développement de la profession; qui puisse enfin porter une attention toute particulière au design graphique. Les blocs de construction étaient comme en attente de ce plan, jusqu'au moment où les joueurs choisissaient les pièces et leur donnaient sens.

B:F

Texte traduit de l'anglais par Ronald Tessier.

«Le Palais du design graphique».

