

FORUM DE LA DÉMOCRATIE DE L'IMAGE : LE «GRAPHIC DESIGN MUSEUM» DE BREDA

Publié dans *Septentrion* 2010/2.

Voir www.onserfdeel.be ou www.onserfdeel.nl.

Le 11 juin 2008, la reine Beatrix a inauguré à Breda le *Graphic Design Museum*, un musée du design graphique. Une belle demeure, *De Beyerd*, a été transformée en un grand musée comportant six salles d'exposition, un auditorium, un café, une librairie, un laboratoire muséal pour l'étude et la recherche, ainsi qu'un grand espace destiné à accueillir les réserves et les archives. Les enfants disposent même d'une salle dans laquelle ils peuvent découvrir de manière ludique lettres et pictogrammes.

Le design graphique fait partie de la culture moderne de l'image et concerne l'imprimerie, les médias, les bâtiments, l'espace public et même l'habillement. Le musée s'est donné comme mission de rendre accessible au plus large public l'histoire de la communication visuelle, de présenter les évolutions contemporaines et d'offrir de la documentation pouvant servir à des études, des discussions et des publications. Le rôle social du langage graphique s'impose à la vue et à la conscience dans les salles du musée. Le principe selon lequel le design graphique ne signifie rien hors de son contexte social fait justice à cette discipline et constitue la légitimation du *Graphic Design Museum*, pour la simple raison que, jusqu'ici, les musées d'art moderne ont exclusivement présenté le design graphique du point de vue de la tradition d'une collection d'art figuratif et non du contexte socioculturel dans lequel il s'est élaboré.

Le *Graphic Design Museum* fait découvrir dans une présentation permanente l'histoire du design graphique depuis sa naissance vers 1910. Le musée montre aussi, dans des ensembles plus ou moins importants, les aspects spécifiques du graphisme, les graphistes, les bureaux de création, la culture visuelle démocratisée et, dans le même esprit, la position du designer et celle du musée.



La façade du *Graphic Design Museum*, conçue par *Hans van Heeswijk Architecten*, photo L. Kramer.

IMAGE HISTORIQUE

Le sous-sol du *Graphic Design Museum* comporte trois grandes salles donnant à découvrir les cent ans au cours desquels le design graphique s'est développé à un rythme soutenu aux Pays-Bas. La présentation a été conçue et réalisée par l'historienne du design Esther Cleven, conservatrice et inspiratrice de ce nouveau musée depuis l'origine (2001)¹. Pour sa présentation, elle s'inspire des musées d'histoire naturelle ou scientifiques dans lesquels les objets ne sont pas montrés isolément, comme dans les musées d'art, mais dans leur contexte. Les salles sont dans la pénombre, car les œuvres supportent mal la lumière, et une projection de films est prévue à certains endroits de la présentation². De petits spots éclairent en douceur les objets. Dans cette lumière parcimonieuse qui favorise la concentration des visiteurs, les salles combinent imprimés, photographies, films et écrans tactiles pour présenter le rôle de l'imaginaire dans l'industrie, la politique et la culture.

Aux Pays-Bas, commanditaires et artistes n'ont jamais cessé, par la typographie et les autres formes visuelles, de placer l'économie et la société sur un plan éthique et esthétique supérieur. Nulle part ailleurs le design n'a été aussi intensément lié à l'essor de l'industrie, de l'économie, de la culture et de la reconstruction d'après-guerre. La dynamique de cette préoccupation est perceptible dans toutes les salles. La présentation comprend des vitrines de photographies et d'imprimés (dépliants, livres, papier à lettres et argent), des posters (qui pendent dans l'espace d'exposition), chartes graphiques et logos, images de films, musique, enregistrements sonores et citations de designers et de commanditaires projetées sur les murs.

L'époque postmoderne se résume dans la présentation à quelques tables équipées d'écrans visuels et tactiles à travers lesquels des graphistes (et leurs bureaux de design) comme *Studio Dumbar* (charte graphique de la police néerlandaise), Anton Beeke (posters controversés de la compagnie théâtrale *Globe*), Irma Boom (livre pour le centenaire de



Partie de l'exposition permanente *100 Years of Dutch Graphic Design*, photo L. Kramer.

SHV Holdings), Paul Mijksenaar (signalétique de l'aéroport de *Schiphol*) et Loes Koomen (rénovation de la maquette du quotidien *Het Parool*) parlent de leur commande, du cahier des charges correspondant, du commanditaire, de la réalisation et du résultat. Ils initient ainsi progressivement les visiteurs au fonctionnement de l'image. Là aussi, il est clair que dans le domaine du design graphique la représentation et la vie sont très proches l'une de l'autre.

Le musée aimerait profiter de la dynamique qui se dégage de la rétrospective pour montrer par de courtes présentations les thèmes et le design graphique d'aujourd'hui.

CONSCIENCE DE LA RÉVOLUTION NUMÉRIQUE

Mieke Gerritzen dirige le *Graphic Design Museum* depuis janvier 2009. Conceptrice multimédia elle a reçu sa formation à la *Rietveldacademie*, travaillé à la chaîne de télévision VPRO et été responsable pendant plusieurs années des études de master en design graphique au *Sandberg Instituut* à Amsterdam. Formée et entrée dans la vie active vers la fin des années 1980, donc juste avant le règne de l'ordinateur, elle connaît aussi bien l'*ancien* que le *nouveau* monde de la communication visuelle.

L'usage de l'ordinateur s'est généralisé en 1991, puis le numérique s'est imposé au design et les premiers sites Internet ont vu le jour. Consciente de l'impact produit par ce bouleversement, Mieke Gerritzen a lancé en 2001 la *All Media Foundation* qui, par ses films, ses publications et ses congrès, a donné le ton au débat sur les nouveaux médias. Dans ses publications, elle a évoqué les conséquences incalculables de cette révolution qui faisait que les rôles traditionnels du graphiste et du musée, jusque là autorités en matière d'images, semblaient avoir fait leur temps.

Mieke Gerritzen tient à ce que le *Graphic Design Museum* demeure vivant et soit à la fois une interface et un centre d'information de la culture visuelle démocratisée.



Dutch Design Database: installation présentant le développement du design graphique aux Pays-Bas depuis 1945, photo T. Esthuis.

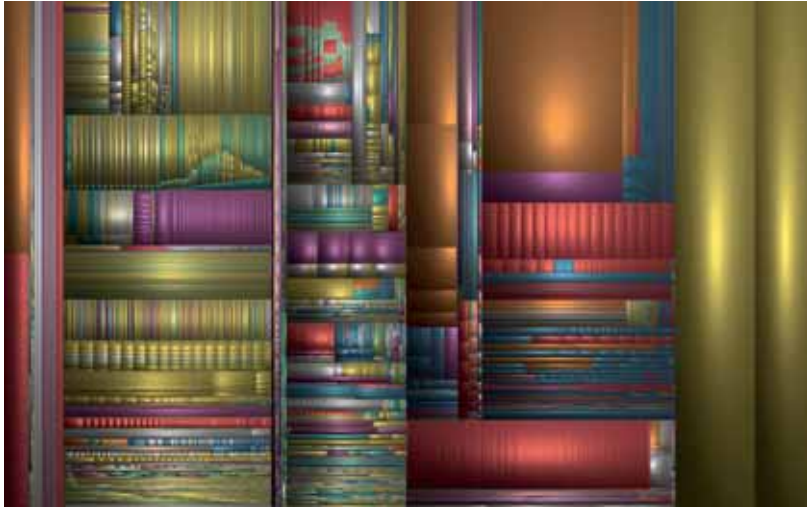
CONSERVATION ET GESTION

À partir de 1990, lorsque *Apple* a lancé sur le marché le premier programme de conception graphique convivial, les designers ont pu élaborer avec leur ordinateur des créations directement exploitables. Ils ne dépendaient plus des ateliers de composition, des systèmes photolithographiques et des programmeurs. La communication visuelle a dû relever un nouveau défi avec l'abandon du papier et la possibilité de combiner immédiatement des images fixes, des images mobiles et une très grande interactivité. Le public a pu être directement sollicité, voire manipulé.

Des problèmes d'un tout nouveau genre sont alors apparus: le design numérique générait des fichiers numériques et aucune solution n'avait été prévue pour leur conservation. On est donc parti du principe que chaque graphiste pouvait facilement les conserver sur disquette. Mais ces archives personnelles ont été mal gérées tant par les graphistes que par les bureaux de graphisme. Depuis 2009, le *Graphic Design Museum* développe donc, en coopération avec d'autres institutions patrimoniales comme le *Reclamearsenaal* et le NAGO³, une base de données à grande échelle visant l'exhaustivité, la *Dutch Design Database*⁴. Tout graphiste, professionnel ou amateur, peut y déposer ses fichiers numériques.

De juin 2009 à janvier 2010, le musée a présenté sous le même titre, dans deux salles, avec un graphisme spatial identique de lignes noires et blanches au sol et au plafond, accompagné de citations pertinentes, les faits, les chiffres et les moments historiques depuis 1945, ainsi que sur les murs de droite et de gauche les images correspondantes. On pouvait ainsi voir comment le design graphique s'est développé chronologiquement aux Pays-Bas, du point de vue tant économique que professionnel. Art appliqué à l'origine, le graphisme est devenu une industrie qui vaut 400 millions d'euros et emploie quelque 5 000 personnes.

Cette installation, qui concernait également l'importance de l'archivage, a constitué une expérience intéressante, car tout y était structuré de manière logique et selon un chemin



Visualisation d'un disque dur à l'aide de *Sequoia-View*.

parcourable, les visiteurs faisant physiquement partie du flux d'informations historiques⁵. La base de données numériques formait un sous-ensemble de cette présentation et a intégré depuis le laboratoire muséal.

LA NOUVELLE GÉNÉRATION

Quel rôle joue le graphiste dans la culture visuelle démocratisée? Et quel sera son rôle à l'avenir? Dans des présentations de plus ou moins grande ampleur, le musée reprend les idées et les conceptions de la génération de designers d'après 1990.

La technologie est inscrite dans les gènes de ces graphistes. Ils sont nés avec et sont persuadés qu'*Apple* a toujours existé. La conception s'effectue sur des modèles permettant de passer directement, comme pour tout travail sur ordinateur, à une représentation systématique. Ces graphistes n'apprécient pas le *software* existant, ne veulent pas être dépendants et acquièrent leur visualisation du *hardware* lui-même. Cette évolution est comparable à la recherche fondamentale des arts plastiques dans les années 70 du siècle dernier, menée par des artistes comme Jan Dibbets⁶, Tomas Rajlich et Peter Struycken⁷.

Cette approche fondamentale semble aller de pair avec une recherche linguistique. La fascination de pouvoir communiquer plus vite qu'avec la parole a trouvé dans le design graphique un allié naturel dans les plans, les organigrammes, les publications scientifiques et les arbres à idées, et s'est affirmée dans les différentes formes d'*hypertexte*, de diagrammes de planification et autres moyens d'acquérir de l'information sur Internet. La visualisation des données a donc reçu une place prépondérante dans la communication visuelle. Pour l'exposition *Infodecodata*, qui dure jusqu'au 2 septembre 2010 et présente des œuvres d'artistes, de graphistes et de scientifiques, le musée s'intéresse à cette forme de logistique du sens. Jack van Wijk, professeur de visualisation à la *Technische Universiteit Eindhoven*, a mis au point *Sequoia-View*,

une méthode pour visualiser son disque dur⁸. Le stockage de données donne alors des images intéressantes et variées qui peuvent servir au graphiste. Par sa capacité de création et d'analyse visuelle, ce dernier, avec l'ingénieur informaticien, est à même de percer les standards et protocoles de la machine de manière à ce que ce ne soit plus le support mais lui qui élabore le message visuel.

Petri Leijdekkers

Historien d'art - ancien directeur de l'*Academie Minerva* et du *Frank Mohr Instituut* de la *Hanzehogeschool Groningen*.

Adresse : H.W. Mesdagstraat 47, NL-9718 HC Groningen.

Traduit du néerlandais par Jean-Philippe Riby.

www.graphicdesignmuseum.com

Notes :

- 1 Esther Cleven (° 1966) a également été professeur de design graphique à l'*Universiteit Amsterdam* de 2004 à 2009.
- 2 Tous les trois mois, un tiers de la présentation doit être renouvelé en raison de la fragilité des œuvres.
- 3 La fondation *Nederlands Archief Grafisch Ontwerpers* (NAGO - Archives des graphistes aux Pays-Bas) conserve depuis 1992 les archives des graphistes néerlandais ou vivant aux Pays-Bas, des bureaux de graphisme et des instances commanditaires. Certains fonds comme celui de *Total Design* ont été aujourd'hui transférés au *Graphic Design Museum*.
- 4 Les archives deviendront consultables sur Internet au cours de l'année 2010.
- 5 Cette installation a été réalisée d'après une idée de Mieke Gerritzen par Bas van Lier et conçue par Niels Schrader et Eric Boldt. La programmation de l'archivage numérique est due à Stijn Kuipers et à Marcel van der Drift.
- 6 Voir *Septentrion*, XXXI, n° 2, 2002, pp. 32-38.
- 7 Voir *Septentrion*, XXXVIII, n° 1, 2009, pp. 23-28.
- 8 Cette méthode est téléchargeable, dans le cadre de la présentation, sur le site Internet du musée.