

BRUNO Charlotte  
DSAA Design Graphique  
2021–2022

Designer as tuner

# Tuning, ou l'exercice de la gratuité formelle.

Le tuning, qui a connu son plein essor dans les années 2000, a été un déclencheur de nombreux questionnements autour de la production d'objets uniques. Son support, la voiture, objet de consommation emblématique, est devenue un terrain d'expression fertile pour une communauté de bricoleurs au degré de compétence plus ou moins affirmé.

Le tuning a vu naître une libération des formes parfois à la limite du rationnel. Ce qui peut sembler être une pratique désinvolte dénuée de l'expertise des spécialistes, témoigne d'une réelle volonté de s'extraire d'un schéma imposé par l'uniformisation du paysage automobile. Le tuning rend le propriétaire acteur (peut-être auteur) et parachève l'œuvre du designer automobile. Le véhicule devient alors la manifestation matérielle des fantasmes de techniciens plus ou moins avisés avec en toile de fond le désir de s'approcher des modèles inaccessibles (voiture de sport, berlines allemandes, voiture de luxe,...).

Au-delà des questions esthétiques, de carrosserie et d'accessoires multiples, cette pratique vise également à l'amélioration des performances moteur. Les tuners développent des savoir-faire qui s'appliquent à l'ensemble du véhicule, dans ses moindres détails. Le tuner peut compter sur une communauté qui partagent leurs trucs et astuces, ce qui enrichit au fur et à mesure le tronc commun. C'est aussi ce qui le pousse à développer un esprit pratique et une tendance au détournement. Une générosité qui vient combler parfois un manque de compétences. Cette pratique amateur, parfois désinvolte souvent désintéressée, engage de nombreuses ruses techniques. Cela passe par le désir de briser certaines normes et conventions, et de s'approprier voire de contester les objets manufacturés. Nous allons alors interroger les liens entre cette pratique avec celle du design graphique.

Le but de ce mémoire, en prenant comme prétexte la pratique émancipée des tuners, est de questionner le statut du graphiste et le rapport qu'il entretient avec ses productions. Le postulat défendu ici est d'inclure une nouvelle relation à l'image passant par le prisme du plaisir de faire. Le but étant de légitimer une manière de faire hédoniste et gratuite, sans amoindrir la qualité de l'objet fini pour autant. C'est précisément, donner à voir la richesse qui pourrait émaner de l'adoption de ce comportement. Comme les tuner, embrasser une attitude subversive et dévouée dans une quête de différenciation et d'émancipation ou pour s'extraire des normes, etc. Quelques questions cruciales vont régir ce mémoire pour essayer de légitimer la figure de designer graphique tuner : Le designer graphique peut-il s'affranchir des carcans fonctionnels méthodologiques de la commande, peut-il s'adonner librement au plaisir de la forme et quelles pourraient être les conséquences de cette pratique de surface décomplexée ? Peut-on balayer les préceptes fonctionnalistes qui ont largement façonné la pratique du design graphique ? Peut-on envisager un graphisme inutile, qui ne servirait seulement l'épanouissement de son concepteur ?

## Résumé

Nous tentons d'y répondre au travers de cinq cas d'études qui nous permettront de disséquer à tour de rôle la pratique, la communauté, le support, les enjeux de la pratique, ses impacts, le vocabulaire et la relation du tuning face à l'industrie automobile.

*Qui sont-ils ?* propose une approche sociologique basée sur le texte de Eric Darras<sup>1</sup> dans laquelle nous mettons en lumière les stratifications sociales et méritocratiques intrinsèques au milieu du tuning.

*La voiture, un artefact inviolable ?* Cette deuxième partie se concentre sur l'analyse du support : la voiture. En quoi le tuning en s'appropriant ce support, *a priori* immuable, crée une toute nouvelle demande, celle d'avoir un véhicule qui ressemble à son utilisateur..

*Les nouveaux révolutionnaires.* En comparant le tuning et plus particulièrement le jacky tuning et le mouvement punk nous verrons comment ces pratiques font état d'un retour au faire. Nous verrons comment cette ode à la subversion ouvre de nouvelles perspectives de création.

*Technicien de surface.* Le tuning, perçu initialement comme une pratique superficielle et frivole, donne naissance à des prouesses techniques parfois incongrues. Cette partie donne à voir un tuner minutieux et attentionné dévoué à son véhicule. Nous mettrons en lumière la délicatesse du vocabulaire dans un milieu dominé par la testostérone.

*Néo-tuning.* C'est après avoir épluché toutes les strates de cette pratique que nous tenterons de mettre en avant le génie des tuners en établissant un parallèle avec avec l'exercice suprême du designer automobile : le concept car. Un tour de force qui préfigure le futur de l'automobile où l'invention stylistique se fait souvent au dépens des fonctions d'usage du véhicule. Cette dernière partie a pour but de légitimer la pratique en liberté des tuners sans l'imposer pour autant. Ce mémoire est aussi entrecoupé de différentes parenthèses plus familières qui ont pour but d'exposer des événements de pop culture ou des pratiques annexes au tuning.

Cette étude du tuning mise en comparaison avec la pratique du design graphique pose les bases d'un nouveau statut, celui de designer tuner. Un statut transgressif reposant sur l'inutilité et la gratuité. Cette hypothèse trouve écho dans les textes de Michael Rock<sup>2</sup> et Ellen Lupton<sup>3</sup> publiés dans les années 1990, et dans lesquels la question de l'auteur et de son rapport à la production y est soulevée. Ce mémoire revendique la notion de plaisir décomplexé dans la conception graphique, en acceptant l'écueil du formalisme et de la gratuité.

---

<sup>1</sup>Darras Éric, *A Working-class Work of Art. Pimp my Car*, Azimuts, n° 42, 2015, p. 24, 152 pages, ESADSE/Cité du design.

<sup>2</sup> Rock Michael, « Designer as Author », *2x4*, 1996. [en ligne]. [réf. du 03 février 2022]. Disponible sur : <<https://2x4.org/ideas/1996/designer-as-author/>>

<sup>3</sup> Lupton Ellen, « Designer as Producer », *The Education of a Graphic Designer*, New York: Allworth Press, 1998, 159-162.