

# When is Graphic Design?

## Quelques remarques nominalistes sur la définition d'une discipline

Vivien Philizot

*Tombolo*, septembre 2014

En 2010, comme chaque année depuis 1994, le 21<sup>e</sup> festival international de l'affiche et du graphisme de Chaumont organisait un concours d'affiches ouvert aux étudiants, visant à récompenser la réponse la plus pertinente à une problématique particulière<sup>1</sup>. Cette 21<sup>e</sup> édition était cependant marquée par des circonstances exceptionnelles, la direction artistique du festival, assurée depuis de nombreuses années par les anciens membres de Grapus cédant la place au directeur de la revue *Étapes*, Étienne Hervy. On devinait alors derrière ce changement de tête(s) la progressive ouverture à des formes contemporaines de graphisme, d'un festival ayant historiquement envisagé l'affiche comme seul support de prédilection. Le projet du Centre international du graphisme, chargé de missions très diverses – conservation et présentation des collections, aide à la création, formation... – commençait par ailleurs à prendre forme. Et de la même manière, les sujets du concours étudiant étaient appelés à évoluer vers des questions dont le public s'interrogeait légitimement sur leur capacité à rafraîchir les habituelles problématiques très « grapusiennes », de plus en plus critiquées pour un angélisme encourageant des réponses un peu convenues<sup>2</sup>. Prenant acte de l'épuisement de cette longue série de sujets, et certainement désireuse de faire connaître ses nouvelles orientations artistiques, la direction du festival propose alors en 2010 la question suivante : « Le graphisme qu'est-ce que c'est ? ». Le texte soumis aux candidats, appelant de ses vœux, selon les mots de Michel Wlassikoff, « l'extension du domaine du graphisme », invitait également à ouvrir et à faire comprendre au « public profane », une discipline méconnue dont

---

<sup>1</sup> Ce concours intitulé « Étudiants, tous à Chaumont ! », n'est thématique que depuis 2002.

<sup>2</sup> On peut citer à ce titre les sujets suivants : « Drogue » (2003), « Discrimination » (2004), « Derrière la révolte des banlieues » (2006), « Le réchauffement de la planète » (2007).

la survisibilité des productions reste à la mesure de l'invisibilité des producteurs. Ce sujet n'a cependant pas marqué l'histoire du festival par sa nouveauté, mais plutôt par la réaction du jury<sup>3</sup>, décidant de ne distinguer aucune réponse, sous prétexte que « Dans leur majorité, les affiches reçues ne reflètent pas la qualité de la réflexion et de la création produites dans les écoles. »<sup>4</sup> Il fût alors décidé d'exposer l'intégralité des 1200 affiches envoyées par les étudiants, en les classant selon des thématiques formelles : yeux, mains, couleurs, processus, etc. La virulence des réactions fût à la hauteur de la violence didactique d'un procédé visant ouvertement à faire l'exposé critique d'une communauté de *réflexes* – plus que de réflexion – dans la production étudiante. « Avons-nous été bien compris ? » s'interrogeait Étienne Hervy dans sa lettre envoyée aux participants.<sup>5</sup>

La communauté des graphistes, enseignants et étudiants, bloggers et critiques s'est beaucoup interrogée sur ces rebondissements, sans pour autant trouver de réelle explication à cette incompréhension manifeste. Mais si les réponses à « Le graphisme, qu'est-ce que c'est ? » n'ont pas été convaincantes, on peut aussi bien se dire que la question n'est tout simplement pas la bonne. On pourra se pencher sur une discipline voisine pour se convaincre des difficultés engendrées par ce type de question : l'esthétique, tout aussi mal à l'aise avec l'hétérogénéité de ses objets, s'est bien rendue compte au sujet de l'œuvre d'art, qu'aucune « propriété stable » ne permettait plus de la caractériser comme telle (qu'il s'agisse des matériaux et la technique utilisés, la nature de ses médiums, ses caractéristiques formelles, fonctionnelles, etc.) C'est bien ce qu'a pu démontrer la critique du formalisme, illustrée par Arthur Danto, George Dickie, et en premier lieu Nelson Goodman, en conditionnant le statut ontologique de l'œuvre non plus à la définition de ses propriétés substantielles, mais plutôt à ses modes de signification, au contexte, à la convention ou encore aux usages. Dans un article très médiatisé, Goodman proposait ainsi de substituer à « Qu'est ce que l'art ? » la question suivante : « Quand y a-t-il art ? » (*When is Art?*)<sup>6</sup>. Au regard d'un tel changement de paradigme, on est bien évidemment tenté de se demander si la question qu'auraient pu poser les organisateur du concours ne serait pas plutôt « Quand y a-t-il design graphique ? »... car comme le précise Goodman lui-même, « La question suivante, cherchant à définir une propriété stable en termes de fonction éphémère – le “ce que” en termes de “quand” –, ne se limite pas aux arts, elle est tout à fait générale, et c'est la même quand on cherche à définir ce qu'est une chaise ou ce que

---

<sup>3</sup> Composé de Renaud Huberlant, Coline Sunier, Jean Marie Courant, Maria Arnold, Anne Gallet, et Julian Legendre.

<sup>4</sup> Étienne Hervy, dans une lettre envoyée aux participants, juin 2010.

<sup>5</sup> Finalement, le jury décida de distinguer trois affiches, suscitant à nouveau, autant par la rapidité de ce revirement de position que par la nature des projets sélectionnés, l'indignation générale.

<sup>6</sup> Nelson Goodman, « Quand y a-t-il art ? », *Manières de faire des mondes*, op. cit, p.87-105. Cet article est initialement paru sous le titre « When is art? » dans *The Arts and Cognition*, The Johns Hopkins University Press, 1977.

sont les objets d'art. Le registre des réponses trop rapides et inadéquates est aussi pour une grande part identique : qu'un objet soit de l'art – ou une chaise – dépend de l'intention ou du savoir qu'il fonctionne, parfois ou habituellement, toujours ou exclusivement, comme tel. »<sup>7</sup> S'il y a une chose qu'a fait apparaître la typologie des affiches ainsi exposées à Chaumont, c'est bien l'impossibilité de circonscrire la nature même du design graphique, d'extraire une propriété commune à ses objets pour en donner une définition normative. En désavouant les réponses, le jury ne désavouait-il pas la question ? Plutôt que de chercher le graphisme dans la substance de ses objets, la voie indiquée par Goodman invite au contraire à le rapporter à ses contextes de fonctionnement, à la manière du mot que l'on replace au sein de sa phrase. Goodman le rappelle lui-même, « J'ai fait valoir un trait saillant de la symbolisation : qu'elle peut aller et venir. Un objet peut symboliser différentes choses à différents moments, et rien à d'autres. »<sup>8</sup> Mais si le design graphique n'est pas dans la quadrichromie, ni dans les outils, dans l'œil qui l'observe ou la main qui le trace, et encore moins dans les supports ou les fonctions qu'on lui attribue... où est-il, où plutôt, quand advient-il ? Et si la question de Goodman fonctionne au sujet de l'art et même du design, est-elle toujours applicable à des objets « graphiques » qui sont bien souvent *au sujet de...* ? Le site web est au sujet de telle association, le livre est au sujet de ce qu'exprime son auteur, le logotype est au sujet de l'institution, de la marque, de l'entreprise, et l'affiche du 21<sup>e</sup> concours étudiant est au sujet de *ce qui est au sujet de...* Une étrange mise en abîme qu'avait déjà invoqué Frédéric Teschner en 2008 pour la 19<sup>e</sup> édition du festival, en mettant en scène un personnage tenant une affiche le représentant en train de tenir cette même affiche... *ad infinitum*.

Pour réellement comprendre ce qui rend ce glissement possible, encore faut-il considérer au préalable cette idée : le graphisme ne relève pas seulement du domaine du signe – comme nous le suggérait à juste titre la publication éponyme – mais plus précisément d'un cas particulier du signe : le *symbole*. Si l'histoire a chargé ce terme de connotations variées et contradictoires, on se rappellera cependant, avec Charles Peirce, que le symbole dépend « d'une convention, d'une habitude ou d'une disposition naturelle de son interprétant ou du champ de son interprétant [...]. »<sup>9</sup> Il ne s'agit pas ici du symbole pris dans son acception ésotérique mais bien sémiotique, dans le sens que lui a donné la philosophie pragmatique américaine. Le symbole relève de l'arbitraire : sa forme n'est pas déterminée *a priori* par ce qu'il exprime : ainsi la sonorité du mot stop, de même que son expression graphique par la couleur rouge, ne doit rien à l'idée de marquer un arrêt. Relevant de la loi, du code ou de

---

<sup>7</sup> *Id.* p.104.

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> Charles S. Peirce, *Collected Papers*, *op.cit.* 8.335.

l'habitude, le symbole oblitère une relation... celle qu'instaure l'identité visuelle d'une institution par exemple, en traçant des correspondances entre des formes et des concepts.

Le symbole est ce qui permet de considérer que ce qui fait design graphique dans les objets dépend bel et bien de « l'intention ou du savoir qu'ils fonctionnent comme tel ». Et cette idée nous exonère alors des présupposés visuels et plastiques pour faire subsister une relation, seule rescapée d'une telle tentative de définition. Et c'est aussi ce que fait apparaître la métaphore linguistique appliquée au design graphique : pourquoi le comparons-nous si souvent à un langage ? Certainement moins pour ses propriétés structurelles (vocabulaire de formes, syntaxe visuelle, rhétorique de l'image), que pour son caractère conventionnel, relationnel, et par dessus tout, *symbolique*. Ce que nous dit l'expression « langage graphique », c'est que le design graphique est une activité de construction symbolique. Il faut entendre cela dans le sens d'une certaine tradition philosophique, qui, à la suite de Cassirer dans les années 1930, a commencé à considérer que notre rapport au monde n'est pas un rapport immédiat, mais qu'il passe par les « formes symboliques » que sont l'art, la science, la religion, le langage – et, serait-on tenté d'ajouter, le design. Pour Cassirer, cette médiation est nécessaire : le monde n'est pas perçu autrement que par ces différents prismes, qui nous permettent de pourvoir en sens ce qui nous environne. Et ces différents prismes, conditionnant le sens objectif du monde à l'accord entre les subjectivités par lesquelles il est appréhendé, restent attachés à des contextes sociaux déterminés, s'apparentant ainsi à ce qui est couramment désigné par le terme « culture ». Selon Cassirer, « La réalité matérielle semble reculer à mesure que l'activité symbolique de l'homme progresse. Loin d'avoir rapport aux choses mêmes, l'homme, d'une certaine manière, s'entretient constamment avec lui même. Il s'est tellement entouré de formes linguistiques, d'images artistiques, de symboles mythiques, de rites religieux, qu'il ne peut rien voir ni connaître sans interposer cet élément médiateur artificiel. »<sup>10</sup>

Ainsi, si le monde n'est jamais vu, compris et connu autrement que par les « lunettes » que sont les formes symboliques de l'art, de la science, et du design, alors le designer est un opticien : toutes les montures qu'il propose sont différentes mais elles prétendent toutes nous faire voir le monde « tel qu'il est ». Or, tous les regards sont également différents. Le design graphique tire parti de ce double biais qui dissuade de chercher une quelconque réalité première, mais incline au contraire à trouver les conditions de vérité des discours sur le monde dans les contextes de leur énonciation. Et c'est cette idée qui permet de passer du graphisme au design graphique, c'est-à-dire du dessin au dessein. Si l'on ne compte plus les

---

<sup>10</sup> Ernst Cassirer, *Essai sur l'homme*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1975, p.43-44.

occurrences de cette figure imposée qui consiste à rappeler éternellement l'étymologie du terme design, il semble que ces définitions manquent un point essentiel. Le design réside non pas dans le dessin, mais dans ce qui le tient à distance du dessin : la convention, comme forme symbolique de ses conditions sociales d'appréciation. Écart symbolique, la distance entre le dessin et le dessein est aussi celle qui sépare l'objet de ce que nous en savons. Car au-delà du dessin, c'est bien la réalité elle-même que le design graphique tient à distance. Ainsi l'individu représenté par la couleur politique, le lieu représenté par la carte, l'événement représenté par l'affiche ou le tract... ces trois choses sont du design graphique en tant qu'elles tiennent les faits à distance, chacune par un procédé de prise en charge symbolique du réel : objectivité didactique de la couleur, schématisation scientifique de la carte, affect du slogan. Ce que représentaient les affiches des candidats au concours de Chaumont n'était précisément pas cette distance, mais les moyens de la parcourir. Si elles ont pu à ce point décevoir, c'est qu'elles ne pouvaient pas représenter l'écart symbolique qui seul définit en propre le design graphique, autrement qu'en exposant avec candeur les procédés par lesquels il apparaît possible de le combler.

Mais ce qui donne à cet écart symbolique tout son relief et son intérêt, c'est bien ce qu'il nous dit du rapport que nous entretenons à notre environnement culturel et social. Le skeuomorphisme par exemple, qui s'est particulièrement développé dans le design d'interfaces, n'est-il pas l'aveu d'une impuissance à symboliser, donc d'un rapport littéral et craintif à la technique ? Bien évidemment, ses défenseurs ont pu faire valoir son rôle dans l'ajustement des modes de signification, lors du passage d'un seuil technique à un autre, à la manière des premiers wagons de train dont la forme avait été directement empruntée aux diligences dans le but d'induire une pratique nouvelle en lui donnant des apparences familières<sup>11</sup>. Mais cette hypothèse n'est pas complètement satisfaisante. Designer une application d'organisation du temps en la faisant apparaître sous les traits de l'agenda, avec ses coutures et son papier déchiré, signifier l'envoi d'un mail avec un son aérien panoramique, ou bien plus communément représenter l'espace de travail informatique par un bureau, avec sa corbeille et ses outils... toutes ces choses, par la distance qu'elles visent à réduire d'avec les apparences d'objets « réels », attestent d'une même difficulté à construire une relation symbolique. On sait bien que cette difficulté n'est pas de nature technique ni plastique (il est tout à fait possible de symboliser comme le retour actuel à des formes plus « *flat* »), mais sociale et psychologique. Pourtant, le symbole n'est pas tout à fait évacué par le skeuomorphisme. Ce qui est évacué, c'est un rapport de dénotation qui consiste à accepter

---

<sup>11</sup> Effet décrit par Jacques Perriault.

qu'une page que l'on tourne sur une liseuse numérique puisse être représentée autrement que par un coin de feuille qui se déplace en projetant une ombre. Le skeuomorphisme envisage la vérité de la feuille à l'aune de l'ombre qu'elle projette, il mesure la fonctionnalité de la bibliothèque à la texture du bois de ses rayonnages, ou conditionne la solidité de la colonne au réalisme de ses marbrures. Ces différents objets semblent délaissier la symbolisation au profit d'une forme illusionniste, réaliste ou figurative assez difficile à qualifier. Mais de quelle réalité parle-t-on ? Et que faut-il voir dans ces représentations ? Ce qui définit en propre le design graphique réside bel et bien dans sa capacité de mise à distance, mais à distance de quoi ?

On peut tenter de répondre à cela en observant ce que nous avons tous les jours sous les yeux. Si le fond d'écran de Windows a pendant si longtemps représenté le même paysage vallonné, inquiétant de perfection, c'est bien pour signifier une *fenêtre*, qui, tout en ouvrant sur une forme de réalité commune et archétypique, laisse cependant entrevoir un vide, qui s'apparente à ce que Morpheus dans une scène de *Matrix* appelle le *désert du réel*. Dans cette scène didactique, Néo comprend que la réalité dont nous faisons l'expérience au quotidien n'est en vérité qu'une construction vécue collectivement, entièrement déconnectée d'un réel sans substance. Si une telle proposition a pu séduire un grand nombre d'auteurs depuis la sortie du film, mis à part Baudrillard, pour qui « *Matrix*, c'est un peu le film sur la Matrice qu'aurait pu fabriquer la Matrice »<sup>12</sup>, c'est peut être parce qu'elle nous dit que ce que nous percevons du réel est bel et bien une construction, et que toute recherche d'une réalité « objective » ou première n'est pas seulement décevante (c'est l'hypothèse du film) mais bien impossible. Dès lors, l'image « libre de droits », cette image trop parfaite d'une famille blanche souriante attablée devant une dinde de Noël nous renseignerait moins sur ce qu'est une famille que sur notre rapport à l'institution familiale dans le contexte de sa représentation médiatique. Et le paysage de Windows, n'exprime quant à lui pas autre chose que le zèle que nous employons à croire à ce type de représentation.

En adoptant une position constructiviste un peu plus dure, on peut alors considérer, que c'est en fait, non pas le réel qui détermine ce que le design graphique en exprime, mais bien l'inverse : le design fabrique du réel. Il faut pour cela retrouver Goodman pour renverser le rapport hiérarchique de la réalité à sa description, et considérer qu'il n'existe pas un monde unique mais plusieurs, tous *produits* par nos manières mêmes de les décrire. La réalité est bien une construction dépendante de nos activités symboliques : écrire un article scientifique, tenir un discours sur quelque chose, peindre un tableau... ces pratiques relevant de la science, de la philosophie, du droit, et bien sûr, de l'art, produisent des versions toutes différentes

---

<sup>12</sup> « Baudrillard décode *Matrix* », *Le Nouvel Observateur*, 19 juin 2003.

irréductibles les unes aux autres. « Comment allez-vous réduire la vision du monde de Constable ou de James Joyce à la physique ? »<sup>13</sup> s'interroge Goodman. Il faut dès lors abandonner l'idée de chercher un monde original réel dont nous n'aurions que des versions, mais plutôt considérer que chacune des versions, nous apprend quelque chose au sujet du monde. « Quand nous enlevons une à une les différentes manières de *le* décrire comme autant de couches de convention, qu'est-ce qui reste ? L'oignon est pelé jusqu'à son cœur vide. »<sup>14</sup> Que reste-il de l'histoire du bus de Queneau si nous lui soustrayons toutes les versions dont elle fait l'objet ? Et que reste-il d'un caractère typographique indépendamment du style qui lui est propre ?

Les différentes lunettes du design graphique nous font voir une même chose de plusieurs manières. Il y a design graphique lorsque le paradigme – ou la correction optique, pour filer la métaphore des lunettes – est suffisamment juste pour nous faire entrevoir une chose par le discours dont elle fait l'objet, tout en faisant méconnaître les conditions de félicité de ce discours. Il y a design graphique lorsqu'il y a croyance. Car tout en tenant les choses à distance, le design graphique fait méconnaître cette distance : un des effets du symbole, c'est la naturalisation de la relation qu'il établit. Il suffit par exemple de considérer l'importance de la polarisation rose bleu dans les représentations de l'opposition masculin féminin pour comprendre les effets d'assignation symbolique de la couleur, qui, faisant méconnaître l'arbitraire des catégories qu'elle exprime, les fonde plus efficacement en légitimité. Les représentations du territoire, de l'événement, de l'individu, évoquées plus haut, sont ainsi « orientées » – dirait on en langage courant – par le design, nous éloignant alors d'une vérité première dont il faudrait faire le deuil mais qui cependant nous est constamment présentée comme telle. S'il y a un paradoxe du graphisme, c'est bien à cet endroit qu'il est à chercher. Pour lire une carte, il faut l'investir de l'autorité qu'elle présente, ne pas douter de son objectivité scientifique. Pour pleinement croire à la représentation, il faut méconnaître l'arbitraire des choix qu'a pu opérer le design, s'investir dans le jeu de langage qu'elle instaure, souscrire à l'*illusio*, à ce que décrit Bourdieu comme un principe d'adhésion aux règles tacites du jeu social, et pourrait-on dire, aux codes visuels du jeu graphique.

Il n'est pas certain que l'on puisse concevoir une affiche qui puisse définir en propre ce qu'« est » le design graphique, mais ce qu'il est possible de faire en revanche, c'est bien plutôt de décrire les relations symboliques dont le design graphique est l'objet, pour mieux comprendre la manière dont il transforme les rapports de force en rapports de sens.

---

<sup>13</sup> Nelson Goodman, *Manières de faire des mondes*, Gallimard, Paris, 2006. p.164.

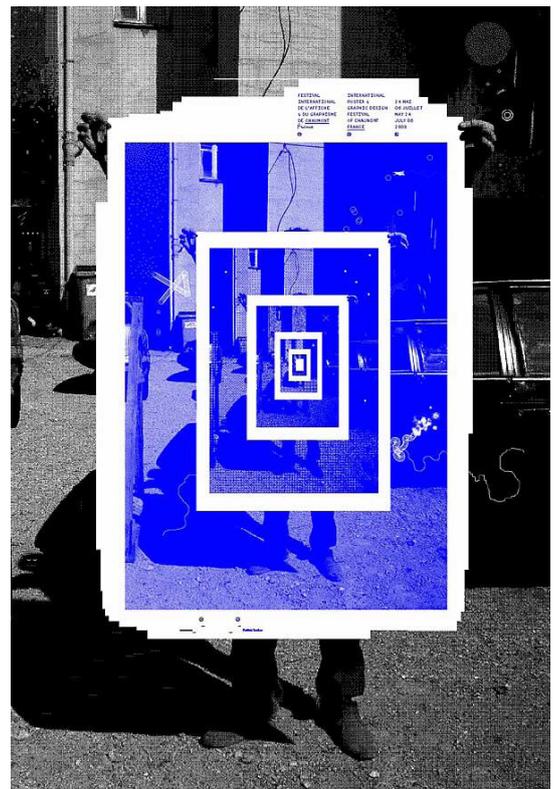
<sup>14</sup> *Ibid.*



Formulaire de participation au concours « Étudiants, tous à Chaumont ! », 2010.



Interface de l'application Delicious Library.



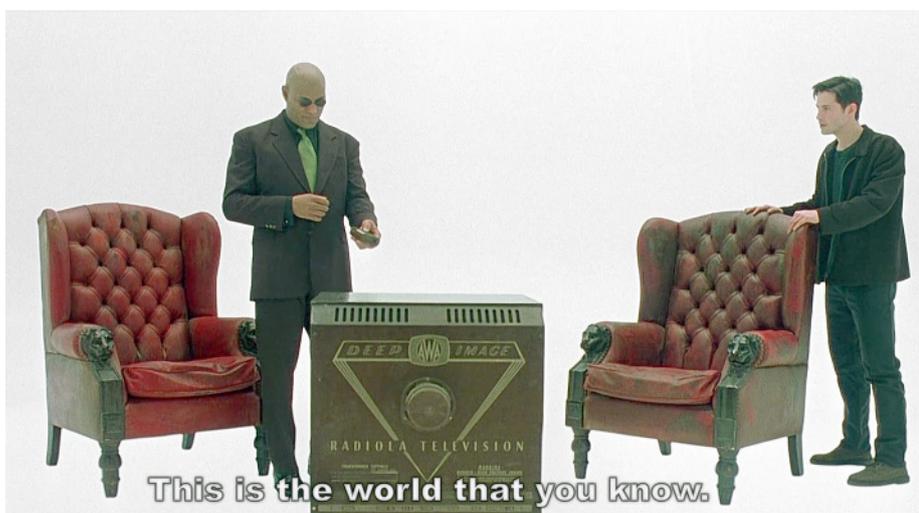
Frédéric Teschner, 2008.



Une famille à Noël, banque d'images Rex, 2009.



Bliss, fond d'écran par défaut de Windows XP.  
Photo prise en Californie par Charles O'Rear en 1996.



Matrix, Andy et Larry Wachowski, 1999.