



# **Crises et dissonances,**

manifestations dans  
le design graphique

Andéol Aubert-Moulin  
DSAA Design Graphique  
Mémoire de recherche  
2020 — 2022

Dis, Sonance...  
T'es con, Sonance ...?

*Tous mes remerciements vont à  
Justine Francioli et Bernard Gabillon pour leur  
accompagnement et précieux conseils ;  
Juliette Ramelli pour son éternel soutien et sa positivité ;  
mes amis de DSAA pour leur présence et précieuse compagnie.*



# Introduction

p. 08

## Attitude moderne et avant-garde

p. 14

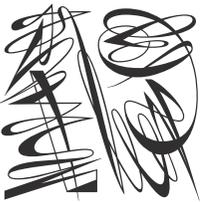
- Nouveauté Prospective — p. 16
- L'art de metre en crise — p. 18
- Le saumon de Chaumont — p. 20
- Boucles, cycles et recommencement — p. 28



## Formes et manifestations

p. 30

- Esthétique de la dissonance — p. 32
- Outils et procédés — p. 34



## Réception et perception

p. 38

- Design, art et auteur — p. 40
- Accessibilité et valeurs — p. 44

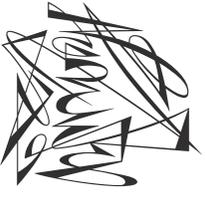


## Conclusion

p. 48

## Galerie iconographique

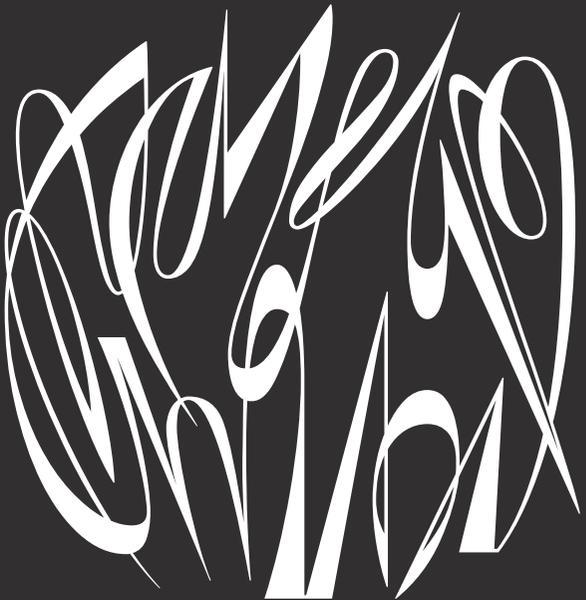
p. 52



## Bibliographie

p. 60

# Introduction



Partie n°

# Introduction

Lorsque vous vous sentez à l'aise avec vos croyances, sens et perceptions, une certaine harmonie structure la façon dont vous évoluez au quotidien ; résultant d'une conformité entre vos actes, paroles et idées. Vous vous sentez bien. Il y a dissonance lorsque quelque chose perturbe votre consonance, remet en question votre pensée, votre confort et vous met mal à l'aise. Vous vous sentez dans une situation inconfortable, et vous vous dites : « Mais, que diable se passe-t-il?! »

La dissonance témoigne principalement de la perte d'une harmonie conçue et perçue, manifestée à travers de nombreux domaines et essentiellement basée sur des notions de normes, de culture ou d'esthétique. Si la consonance définit une harmonie agréable à l'oreille, à la vue ou à l'esprit, la dissonance induit alors une notion de dysharmonie, de divergence ou encore de rupture. La dissonance est ce qui met en crise votre quiétude, vos acquis.

Cette dissonance fait écho à certains courants de la musique progressive <sup>1</sup>, avec des artistes tels que Gentle Giant, Jun Fukamachi ou Van Der Graaf Generator ; pour la plupart issus des années 1970-1980 et jouant avec les codes musicaux et leurs structures. Continuellement dans une démarche d'expérimentation, ils ont exploré ce que signifient les notions d'harmonie et de dissonance. Comment les éléments interagissent-ils entre eux ?

Qu'est-ce qui structure un ensemble dit « harmonieux » ? Ici, la dissonance est travaillée, utilisée, réfléchie, dans le but de transmettre une expérience ou des émotions. La dissonance révulse tout comme elle séduit par son expressivité. Mais alors, si la dissonance plaît, devient un repère personnel musical ou esthétique, est-elle encore qualifiable de dissonante ? La dissonance peut-elle intervenir seule, de manière isolée, ou s'agit-il d'interaction ?

Convoquer la dysharmonie au sein d'un visuel et la discorde sur le spectateur ne peut-il pas s'apparenter à une forme d'impolitesse, de vulgarité, de corruption du graphisme, des arts, en dérogeant aux normes, règles, et réduisant l'accès au graphisme ? Une production visuelle doit-elle nécessairement convaincre, briller pour être efficace ?

<sup>1</sup> *Courant musical se développant vers la fin des années 1960 caractérisée par ses expérimentations rythmiques, harmoniques, et instrumentales. Le style s'attache à offrir une forme musicale plus libre, ne se limitant pas aux caractéristiques et usages dominants.*

Si l'on parle de dissonance, c'est toujours par rapport à un existant, une norme. Définir cette norme semble essentiel mais peut devenir complexe, surtout dans une discipline comme la nôtre où tout visuel formel peut être acceptable (il s'agit ici exclusivement de l'image formelle, sortie de tout contexte). Dans la pratique du design graphique, il est commun de chercher la différenciation, la nouveauté, l'exclusivité. Là où la dissonance peut prendre place, c'est dans une relation avec tous les autres éléments interagissant avec la production, dans son contexte, son émission, sa réception, sa démarche... Je me demande ainsi quelle est la place de la dissonance dans notre discipline et comment elle structure notre pratique, basée avant tout sur des besoins.

Ainsi, le cœur de mon questionnement est le suivant : **un travail d'avant-garde, dissonant de ses contemporains, est-il compatible avec la part fonctionnelle du graphisme ?**

La dissonance peut intervenir en toutes choses et à tout moment. Mais quelle est sa nature première ? Vient-elle troubler un naturel merveilleusement bien établi, ou au contraire, se rapporte-t-elle à une essence brute et primaire ? Par nature, Cuvier montre que dans la nature, il n'y a que dissonance. Il y a ici un renversement dialectique, ce qui était second devient premier (harmonie / dissonance). La dissonance ne vient plus troubler l'harmonie, mais la renvoie à son concept arbitraire et humain. L'homme est venu ordonner et classer la nature selon ce qui lui était pratique, utile, et ce de façon complètement artificielle. Ranger ce qu'il percevait comme désordre, en s'enfermant dans le langage et la culture. Ici, la dissonance —s'opposant donc à une harmonie arbitrairement établie— renverrait donc à l'essence chaotique de la nature, à l'expression même de l'univers. Elle illustre surtout que nous sommes les seuls à la ressentir, c'est une perception humaine se manifestant dans un contexte, une culture.

Cette vision de la nature bouleverse tout le système de pensée établi jusqu'au XVII<sup>e</sup> siècle, où l'harmonieuse beauté de celle-ci était présentée comme le fruit d'une divine création, ayant soigneusement rangé chaque atome en ce monde, et, grâce aux mathématiques (et au nombre d'or), établi les règles qui le régissent. Cette image de la création, encore présente de nos jours, érige alors la dissonance comme une anomalie surnaturelle, venant troubler une heureuse quiétude. Elle ne peut être ici que le résultat d'une expression humaine, surnaturelle ou encore paranormale, mettant alors en crise un naturel en trouble.

Ces deux visions peuvent être appliquées au paysage humain aujourd'hui surchargé d'images afin de questionner la vision de la dissonance dans le graphisme. Convoquer la dissonance au sein de cet environnement peut être perçu comme un trouble à l'encontre d'un environnement établi et normé. Comme faire tache au milieu de bâtiments et œuvres architecturales naturellement et harmonieusement agencés, comme fleurissant dans nos villes. Ici, la dissonance perturbe, trouble et met en crise un existant consonant à l'humain : son propre habitat, l'environnement qu'il s'est bâti.

Seulement, dissoner dans ces environnements peut également être perçu comme une volonté de ramener de l'expressivité, du naturel et du brut dans un milieu complètement transformé et contrôlé. La dissonance renverrait à l'origine de toutes choses, son impalpable bouillonnement, sa créativité chaotique.

# Attitude moderne et avant-garde

- Nouveauté  Prospective
-  art de  ctire en Crise
-  e saumon de  haumont
-  oucle,  cycles, et  e recommencements

# 7

Partie n°

# a) Nouveauté prospectrice

La modernité est le geste qui consiste à rompre avec une certaine condition ; à dissoner avec une tradition qui est en crise. La modernité renvoie d'abord à une attitude. C'est un phénomène qui est apparu bien avant la période historique qu'il délimite et reste toujours d'actualité. Elle ne s'inscrit pas dans un instant T historique, mais définit une attitude trans-historique qui peut conduire l'humanité vers une évolution délibérée ; c'est-à-dire, issue d'un désir de la faire grandir. Il y a ainsi une différence fondamentale entre cette attitude moderne et le mouvement moderne observable de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle jusqu'au XX<sup>e</sup> siècle ; cette attitude étant par exemple déjà présente lors de *La querelle des Anciens et des Modernes* <sup>2</sup>.

L'attitude moderne se veut à l'avant-garde du progrès et de la mode, refuse les croyances fondamentales, les valeurs établies et vit dans le doute, cherche des réponses à ses interrogations. C'est, par essence, s'aventurer en terre inconnue, expérimenter, présager. L'activité du moderne dérange, bouscule les habitudes et questionne les traditions. Si l'histoire de l'art et de l'humanité pourrait se résumer en une succession de crises et ruptures, la dissonance produite par l'homme serait alors soit annonciatrice, soit symptomatique. Toujours dans le sens de la simple perturbation jusqu'au bouleversement. Les convictions avant-gardistes et modernes sont de pousser l'humanité vers son évolution.

*« Les artistes, hommes à imaginations, ouvriront la garde, et indiqueront la marche à suivre vers la modernité. Ils proclameront l'avenir de l'espèce humaine »* <sup>3</sup>.

La dissonance pourrait alors être observée comme une échelle, mesure. Si elle intervient naturellement dans le processus de création avant-garde, son intensité pourrait indiquer le degré de bouleversement instauré, étant ainsi annonciatrice de fluctuations, changements et crises.

Nous ne pouvons parler de dissonance sans consonance, de même que d'avant-garde sans arrière-garde.

<sup>2</sup> « Une célèbre querelle anime la fin du XVII<sup>e</sup> siècle : au modèle antique, défendu par les "Anciens", s'opposent des formes nouvelles pratiquées par les "Modernes". » *Gallica BNF*

<sup>3</sup> *Saint-Simon*, « L'artiste, le savant et l'industriel » [1824]

<sup>4</sup> *Pierre BOURDIEU*, « Les Règles de l'art : genèse et structure du champ littéraire » (1992), *Paris, Seuil*, « Points », 2015, p. 261.

*« Le vieillissement des auteurs, des œuvres ou des écoles est tout autre chose que le produit d'un glissement mécanique au passé : il s'engendre dans le combat entre ceux qui ont fait date et qui luttent pour durer et ceux qui ne peuvent faire date à leur tour sans renvoyer au passé ceux qui ont intérêt à arrêter le temps, à éterniser l'état présent ; entre les dominants qui ont partie liée avec la continuité, l'identité, la reproduction, et les dominés, les nouveaux entrants, qui ont intérêt à la discontinuité, à la rupture, à la différence, à la révolution. Faire date, c'est inséparablement faire exister une nouvelle position au-delà des positions établies, en avant de ces positions, en avant-garde, et, en introduisant la différence, produire le temps »* <sup>4</sup>.

La citation de Bourdieu introduit des enjeux sociologiques et politiques. Si la dissonance n'opère que par rapport à une norme, l'avant-garde ne peut se proclamer en avance dans un quelconque domaine s'il n'y a pas une arrière-garde entretenant pratiques et traditions. Si la rupture semble être ici une question de perpétuel renouvellement, d'une génération ensevelissant la précédente, il faut tout de même différencier l'heureuse nouveauté de la discordance.

Il y a l'avant-garde de demain, présente pour les gens, cherchant à satisfaire leurs désirs avant même de les créer ; mais également une avant-garde en dehors de toute considération sociale, déplacée à travers le temps, et ne s'inscrivant dans aucun contexte attendu ou prévisible.

Si les modernes se permettent d'exercer dissonance et discordance sur le monde, ne serait-ce justement pas à travers une relation en déphasage de celui-ci ? S'ils semblent vouloir le salut de l'humanité et redéfinir ses modes de vie, leurs productions se retrouvent parfois en décalage avec les réels besoins de la population. Leur travail, incompris ou ignoré par le grand public s'offre alors à un cercle restreint d'adeptes et de connaisseurs, à même de décrypter l'intérêt de leurs pensées.

## b) L'art de mettre en crise

Là où le modernisme atteint ses limites, c'est dans sa relation au monde, aux gens, et dans ses idéologies. Si son objectif est d'explorer les limites infinies d'une pensée libre et débridée, c'est également une volonté d'imposer au monde sa vision, ses préceptes, et ce de manière unilatérale. Symptomatique d'une pratique "supérieure", élitiste et discordante avec les gens, le postmodernisme s'est vite imposé comme le rival de cette discipline fermée et sélective.

« Si le modernisme cherchait à créer un monde meilleur, le postmodernisme accepte le monde tel qu'il est. Là où le modernisme attaquait la culture commerciale de masse prétendant savoir ce qui était le mieux pour le public, le postmodernisme rentre dans une relation de complicité avec la culture dominante. Dans le postmodernisme, la distinction hiérarchique que faisait le modernisme entre la culture "digne de ce nom" et la culture populaire "de bas étages" s'écroule - les deux deviennent des possibilités égales. L'érosion des vieilles frontières permet à des formes hybrides de s'épanouir <sup>5</sup> [...] »

La dissonance opérée par les artistes n'est plus une exploration inédite et prospectrice, mais se permet de puiser dans le passé, dans l'existant, de parodier, se référer... La puissance du postmodernisme réside plutôt dans sa force subversive et populaire, dans sa capacité à inclure la culture et la société dans ce qu'il crée.

Le postmoderne n'évolue plus dans une idée d'art suprême voulant servir l'humanité. Il s'accorde une place plus humble au sein de la société, tout en se nourrissant d'elle pour innover, et inversement. Il cherche à redonner de la valeur au récepteur, à l'inclure directement dans ses œuvres et dans ses réflexions. Le postmodernisme pensait

« que nous avons besoin d'autant de références que possible pour déterminer nos propres conclusions subjectives et individuelles. [...] Le postmodernisme voulait défier le public et le forcer à se poser des questions. [...] obliger la société à se demander pourquoi les choses sont ce qu'elles sont, et pourquoi elles ne le sont pas <sup>6</sup>. »

<sup>5</sup> Rick POYNOR, « Transgression : Graphisme et post-modernisme » [1er édition], traduction par Marie-Josèphe LEVADOUX, Paris, Pyramid, 2002, p.11.

<sup>6</sup> OpenLearn from The Open University « History & the Arts – Postmodernism : Design in a Nutshell (6/6) » [2013], consulté le 29/01/2022, traduit de l'anglais LearnfromTheOpenUniversity

C'est ainsi que le postmodernisme utilise la dissonance afin d'établir une relation avec son récepteur, lui redonner son libre-arbitre, son droit au jugement. Le créateur est davantage complice que guide, proposant au public un temps de réception critique sur son travail, mais également de remise en question sur tous les sujets qu'il puisse traiter (politiques, sociaux, économiques, culturels, philosophiques...)

Le graphisme contemporain a hérité de ces nombreuses caractéristiques postmodernes, prônant une liberté et remise en question constante de tout ce qui l'entoure. Il s'est construit sur cette base résolument dissonante, lui permettant un constant renouvellement. Si le modernisme a vu naître la philosophie du « Less is more <sup>7</sup> », c'est le postmodernisme qui va introduire le « Less is a bore <sup>8</sup> », une invitation à une création débridée et émancipée.

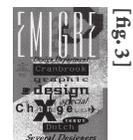
Si à l'apparition du postmodernisme, cette rupture dans la conception des domaines était avant-gardiste, elle continue toujours, de par sa nature, à se renouveler. À l'image de son père moderniste, le postmodernisme incarne également une attitude, celle de ne jamais se complaire dans une vision, certitude.



[fig. 1] Hans NEUBURG, *Konstruktive Grafik*, 1958



[fig. 2] Josef MÜLLER BROCKMANN, *Viva Musica*, 1970



[fig. 3] Rudy VANDERLANS, *Emigre* no. 10, magazine, 1988



[fig. 4] Wolfgang WEINGART, *Kunstcredit* 1977-78, Kunsthalle Basel, 1977

S'il est difficile, voire impossible d'identifier une avant-garde contemporaine sans le recul nécessaire, il existe tout de même un événement majeur dans le graphisme actuel : le Festival international de l'affiche et du graphisme de Chaumont ; qui se veut un bastion de la recherche et de l'avant-garde dans le domaine.

# c) Le Saumon de Chaumont

Comment une affiche annonçant le festival chaumontais de design graphique, peut-elle être à l'origine d'autant de controverses ? D'apparence simple et composée de seulement 3 éléments distincts, cette production fut, le temps d'une année, par sa fonction, l'icône internationale d'une discipline et d'un événement. Son rôle est d'autant plus important que sa responsabilité est lourde ; qu'a donc à offrir l'image à ses récepteurs ?

Un saumon, un scanner et une typographie manuscrite brouillonne ; trois éléments simples composant une nature morte graphique, la vanité moderne d'une profession. Si au premier coup d'œil l'affiche ne semble pas faire sens, on peut tout de même remarquer un effort burlesque, un jeu de mots entre le festival de Chaumont et le poisson ici exposé. La couleur de la typographie renvoie dans un premier temps à la chair du défunt poisson, mais également à l'artiste l'ayant choisie. Il s'agit d'une couleur signature de Christophe JACQUET -dit Toffe- rappelant ainsi subtilement l'auteur.

La typographie raconte également une histoire, celle d'un malade perdant peu à peu ses facultés intellectuelles, aux portes de la mort. Des caractères atrophiés, malades, flirtant avec l'écriture asémique ont été tirés de ses carnets, et exploités pour l'affiche de Toffe<sup>9</sup>. Cette nature morte prend alors une autre densité, le tableau semble comme hanté par l'esprit du malade et d'un macabre maintenant frappant. La mort imprègne cette affiche, à l'image de fluides corporels du salmonidé, souillant l'innocente pureté de la vitre du scanner, soulignant le contraste entre les rejets naturels et l'outil conçu par l'homme. Cette vanité moderne -représentation allégorique de la mort, du temps qui passe, de la vacuité des passions et activités humaines- représente alors la mort d'un graphisme, celui qui a été conçu et pratiqué jusqu'ici. Si certains peuvent y voir une interprétation plus personnelle à l'auteur : la mort de son activité de graphiste, symbole représentant alors sa dernière affiche (cf : Frédéric Wecker) ; je ne peux pas m'empêcher d'y voir également une signification moins égocentrique. En rappelant que sa production porte

<sup>9</sup> Selon Frédéric WECKER et Thierry CHANCOGNE sur Tombolo.  
Il peut s'agir d'une interprétation.

<sup>10</sup> Frédéric WECKER, Tombolo.

l'image du festival international de graphisme, cette vanité pourrait être comprise comme une critique de la discipline, sa mort, et annonce son renouveau. En portant l'événement regroupant plusieurs graphistes, artistes et graphistes-auteurs, il porte également une attitude, celle d'une modernité ré-explorant sans cesse différents domaines, concepts et pratiques, re-définissant chaque année le graphisme.

Cette année-là, l'affiche délivra un message très fort. Soulignant avec vigueur le fossé séparant les graphistes-auteurs et les techniciens. Les uns, parfois incompris et promouvant perpétuellement nouveauté, exploration et conceptualisation de leur productions ; et les autres exécutant chaque commande avec ferveur, ayant pour aboutissement la satisfaction de leurs clients, et la fonctionnalité de leur travail. Le festival de Chaumont, avec cette affiche, s'est encore plus éloigné des pratiquants obéissants, parfois obsédés par les conventions et réalités professionnelles. Frédéric Wecker écrit alors sur Tombolo :

« Ce sont les propriétés perceptuellement non saillantes qui font souvent la différence dans l'art dit contemporain entre les œuvres pertinentes et les œuvres anecdotiques. Pourquoi n'en serait-il pas de même dans l'art graphique contemporain ?<sup>10</sup> »

Christophe JACQUET questionne ainsi sa profession, hybridant les arts appliqués avec les beaux-arts, la fonction de transmission maintenant relayée au second plan, et le sens distillé dans les images, prêt à s'offrir à qui sait les déchiffrer.

L'image peut fédérer comme diviser. Ici, la dissonance s'exerce sur différents plans : de prime abord, c'est la graphie malade et l'insolence du visuel qui sont les plus frappants. Nous sommes loin d'un travail graphique léché et technique comme pourraient l'attendre certains, et c'est là que Toffe nous pose une première question : le designer graphique doit-il forcément répondre par un travail graphique ? Certains s'offusquant devant la "pauvreté graphique" de cette affiche dissimulent à leur insu toute la partie conceptuelle de notre profession.

La réponse de Christophe JACQUET au festival de Chaumont est un symbole, une démarche, une position. C'est ainsi qu'il questionne à son tour le statut de l'affiche, frôlant dorénavant l'œuvre d'art contemporaine, résolument moderne, nécessitant d'être décryptée, expliquée. Finalement, sa démarche s'installe dans un contexte ambigu, celle d'un festival international de graphisme, moderne contemporain et expérimental, mais se voulant ouvert à tous. Ici Toffe a pris un parti fort, s'éloignant d'une simple expérimentation graphique ou démonstration technique. Il a davantage fourni un travail de composition et conceptualisation là où aucun élément présent sur l'affiche n'a été directement créé par lui -frôlant le *ready-made*- ; il revendique ainsi un statut d'artiste, en contradiction totale avec la nature fonctionnelle du designer.

Si l'affiche a beaucoup fait parler d'elle, ce n'est pas forcément en bien. Beaucoup ont trouvé ce travail dysfonctionnel, défaillant, indigne du festival qu'il incarne : la date et le nom de l'événement ne sont pas intelligibles, le sujet difficilement saisissable, alambiqué, et le visuel d'ensemble jugé insolent, subversif. Sa richesse conceptuelle et sémantique justifie-t-elle cette défaillance relative ? Si l'affiche cherche à redéfinir son statut, elle inhébe alors totalement son rôle originel, cherchant presque à rompre avec le design graphique. Tout cela est finalement relatif : l'image a su séduire une certaine cible, faire parler d'elle et du festival. Sa singularité et la dissonance produite au sein de la discipline ont pu alors être retentissantes, bien que décryptables par seulement quelques adeptes. Sans le brief et l'intention du commanditaire, nous ne pouvons pas savoir si les objectifs sont remplis : attirer le grand public en ouvrant le design graphique à tous, ou diviser les pratiquants et récepteurs, ne regroupant que les adeptes d'un graphisme particulier.

Avec du recul et neuf ans plus tard, on peut dire que le travail de Christophe JACQUET a commencé à redéfinir le design graphique, ou, du moins, à ouvrir la conception que nous en avons. Son image n'est plus aussi disruptive qu'à sa sortie, elle s'intègre désormais dans une histoire graphique moderne, enseignée aux pratiquants en devenant. Le saumon devient désormais lentement une norme, comme l'un des symboles d'un mouvement d'avant-garde graphique français. La dissonance n'opère plus aussi violemment, n'atteignant plus que les hermétiques au milieu artistique.

[fig. 5] Christophe JACQUET, affiche du Festival de Chaumont 2013, 24ème édition du festival



[fig. 5]

# Espace Commentaires

**Audrey**

23 Mai 2013

Ah mais c'est sérieux ?

Quand je l'ai vu la première fois sur le net, je croyais que c'était une blague. >\_<



**John's Graphisme**

23 Mai 2013

Je ne sais pas s'il existe une compétition entre les créateurs des affiches de la fête de la musique et ceux du festival de Chaumont, mais à un moment il va falloir arrêter.

Quand je regarde les affiches qui ont été réalisées pour les précédentes éditions du festival, je vois un véritable travail graphique qui est en place. Mais pour cette nouvelle année, qui a fait ça et pourquoi. Je voudrais vraiment avoir des explications sur ce sujet. Ma fille de 4 ans est capable de produire la même typographie quand elle utilise mon ordinateur. Alors pourquoi ?? Et vous qu'en pensez-vous ? Vous trouvez ça normal ? Personnellement je suis très déçu, car c'est tout de même l'affiche du festival de Chaumont, festival qui parle d'affiches et de graphisme, so ?

**Jibedo**

23 Mai 2013

J'aurais bien aimé entendre son argumentaire lors de la présentation de son œuvre (si présentation il y a eu... j'en doute !!) Après on s'étonne quand même que les graphistes sont pris pour des charlots et que tout le monde s'improvise graphiste !!! Une honte cette affiche !

**Fabien**

30 Mai 2013

Bullshit, bullshit et re bullshit.

Son affiche, c'est de la merde et c'est tout. C'est moche et le prétendu « sens » n'y est pas une seconde.

Quoi qu'il puisse rentrer comme post-rationalisation bidon, il est à côté de la plaque. Une affiche qui a besoin d'explications pour être comprise est une mauvaise affiche.

**B#**

30 Mai 2013

Et surtout parce que le saumon est un poisson gras – phiste ?...

On se demande quand il va éclater de rire...  
Pfff branlette à la française !

Commentaires tirés des sites [graphism.fr](http://graphism.fr) et [jonathan-menet.fr](http://jonathan-menet.fr)

<https://www.jonathan-menet.fr/blog/2013/05/23/chaumont-2013-une-affiche-quelle-est-belle/>

<https://graphism.fr/comprenez-laffiche-du-festival-de-chaumont-2013-le-statut-du-saumon-celui-de-laffiche-mme-combat/>

## Aubertin

23 Mai 2013

L'affiche est très bien, conceptuelle, décalée et c'est un visuel qu'on croisera que rarement. La question du design n'est pas technique, nous ne sommes pas des artisans d'arts mais des designers, nous cherchons à explorer des concepts qui peuvent être servis par un savoir technique et non le contraire. Cette affiche à un concept, un but, un sens, un parti pris très fort et marche bien mieux qu'une affiche avec un typo bien léchée, qui amène de la précision est parfois de l'ennui. Ce visuel est dynamique même si le travail graphique est peu présent car ce n'est pas le but recherché.

## Morskoul

23 Mai 2013

@aubertin, Un "visuel dynamique" ? Non mais sans déconner...  
Pourquoi une truite sur un scanner ? Pourquoi une typographie faite par un "graphiste" à 4 grammes et de la main gauche à la souris ? Est-ce un "S" barré devant le "C" de Chaumont comme un remord orthographique ou est-ce que ça veut dire "At" ?  
Quel est le concept général de l'affiche ? Moi qui suis graphiste je peine à comprendre (et je ne suis vraiment pas contre les concepts décalés...), est-ce que c'est évident pour le public ? N'est-ce pas le principe même du graphisme de faire passer un message haut et clair (et éventuellement esthétique, mais les goûts et les couleurs...) et compréhensible immédiatement par le plus grand nombre grâce à une expertise ?... Je me perds en conjectures sur ce concept-là, et j'aimerais bien pouvoir lire le petit texte en bas à gauche, peut-être éclairer-il plus sur les intentions de son auteur, mais j'en doute, on n'écrit pas un texte de justification des partis pris graphiques sur le médium communicant que l'on réalise, ou alors j'ai vraiment dormi pendant les cours aux Zarbos...

## Jean Christopher

23 Mai 2013

Quand on voit la monotonie triviale de votre portfolio, on comprend que cette affiche vous offusque.  
Il l'a faite pour vous, remerciez plutôt M Toffe.  
De plus, votre comparaison entre l'affiche de la fête de la musique et celle de Chaumont reflète juste un grandiose déficit culturel.  
Changez de métier.



## Morskoul

23 Mai 2013

@Jean-Christopher,

Effectivement, je n'ai pas la prétention de révolutionner le graphisme, et ma modeste production est ce qu'elle est. Mais je suis quand même capable de réfléchir et d'analyser, si tant est qu'il y ait matière...

Et puisque vous semblez avoir une vision hautement supérieure sur ce concept de graphisme révolutionnaire, éclairez-nous donc de vos lumières...

# d) Boucles, cycles et recommencements

Au fil de l'histoire d'une pratique, des tendances apparaissent, disparaissent et réapparaissent. Ces récurrences peuvent ainsi provoquer une forme de lassitude. Là où l'humanité voit se succéder modes et courants depuis sa naissance, tout est une histoire de cycles. Au fur et à mesure qu'une pratique persiste, elle ramène une tendance, une répétition, mais aussi une lassitude.

« *Le principal danger qui menace l'Europe, c'est la lassitude* <sup>11</sup>. »

La lassitude est un vecteur de crise majeur qui, presque inconditionnellement, conduit au changement. Elle pourrait expliquer la nature de chaque mode se succédant de plus en plus rapidement, l'homme étant de plus en plus confronté à une multitude d'images, il chercherait sans cesse la nouveauté. Si Edmund HUSSERL évoquait cette lassitude dans un contexte économique et social européen complexe, son propos pourrait être rattaché aux arts picturaux et surtout, au design graphique. L'un des principaux vecteurs de nouveauté, au-delà de nouveaux besoins et problématiques, est bien l'ennui, la fatigue, la frustration.

Ces sentiments moteurs poussent à la rupture, à briser la boucle dans laquelle nous sommes coincés, nous conduisent à perdre le contrôle, user d'imprévisible ou de dysharmonie, afin d'établir un basculement. Si la dissonance est un outil afin d'identifier ce point de rupture, elle incarne également la nouveauté ; s'opposant par essence à une pratique usuelle.

« *La dissonance picturale et musicale d'aujourd'hui n'est rien d'autre que la consonance de demain* <sup>12</sup>. »

Une simple perturbation amène à la dissonance puis à la crise, redéfinissant les normes et pratiques ; puis on recommence : dissonance dans la consonance qui jadis fut dissonance. Ainsi, si l'avant-garde établit le monde de demain, ce sont à ses contemporains de suivre le changement, la transition.

<sup>11</sup> Edmund HUSSERL, « La crise de l'humanité européenne et la philosophie » [1935]

<sup>12</sup> Wassily KANDINSKY, « Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier » [1911]

Nous pourrions distinguer deux versions de chaque tendance, œuvrant en décalage : celle touchant directement les concepteurs et utilisateurs de celle-ci, puis une fois installée, celle touchant le grand public. Les deux étant co-dépendantes, elles s'installent bien à différents moments. C'est ce qui pourrait expliquer le décalage entre les avant-gardes et leurs contemporains : lorsque le renouveau s'impose, il passe en premier lieu par les créateurs, pour ensuite s'imposer largement.

Si la dissonance évoque ainsi le neuf, elle peut également se référer au passé, à ce qui ne se fait plus, ce dont nous sommes débarrassés, au profit d'habitudes résolument plus modernes. La ré-exploitation des ressources du passé, de l'existant, peut apparaître comme un usage révolu et inapproprié, ou bien comme référence retrouvée pour briser le présent.

Nous cherchons sans cesse la nouveauté, ce besoin pourrait s'expliquer dans notre discipline par la nécessité de se démarquer. Employer une technique ce n'est pas l'inventer, et dans un domaine où la concurrence est rude, il faut savoir se distinguer. Combien de créateurs ont refusé d'employer une technique, une iconographie ou un concept à la mode, par peur de tomber dans le déjà vu ou la paresse intellectuelle ? En tant que concepteurs, nous sommes soumis à une injonction à l'inédit, à la recherche et à l'innovation ; poussée non seulement par une nécessité personnelle, mais également professionnelle et sociale.

# Formes et manifestations

— Esthétique de la  Dissonance  
—  Utiles et  Procédés



Partie n°

# a) Esthétique de la dissonance

Il peut être difficile voire impossible d'identifier une esthétique de la dissonance ; cela reviendrait à codifier et normaliser cette dernière en l'encadrant de pratiques, visuels et procédés attendus. Créer une esthétique de la dissonance, c'est créer des normes, des attentes et une communauté, un public. C'est, par principe, détruire ses effets et la laisser s'en aller. Là est donc la malédiction de la dissonance : instable, fugitive et fluctuante, vouée à s'éteindre ?

On peut tout de même remarquer que beaucoup essayent de capturer son essence évasive en identifiant des courants ou communautés de pratiquants. À travers *Kitsch, bad taste, Scheiße. Une esthétique de la dissonance*<sup>13</sup>, Vivien PHILIZOT développe sa vision d'une esthétique du laid, du kitsch, de la dissonance. Ici, il est certain que beaucoup de créateurs et récepteurs recherchent cette dysharmonie. Il ne s'agit pas de penser qu'elle serait seulement parasite, indésirable, mais fait bien l'objet de convoitise.

« *La dissonance n'est cependant pas condamnée, mais bel et bien recherchée, dès lors qu'elle permet de faire se rencontrer, d'une manière très dialectique, des éléments hétérogènes.* »<sup>14</sup>

Si d'un point de vue étranger à cette pratique elle pourrait être réduite à une expérience désagréable, c'est bien pour ses effets qu'elle est convoitée. Il s'agit de vivre une expérience expressive, de questionner les pratiques, normes et habitudes. S'il existe bien une esthétique du *laid*, ce n'est pas seulement pour ses caractéristiques visuelles. Il en est de même pour la dissonance, qui à mon avis, amène à une réflexion sur les pratiques. Elle se perçoit comme un défi d'acceptation d'une manifestation étrangère ; un questionnement intérieur consistant à décrypter les médias, et à se demander pourquoi ces derniers nous paraissent dérangeants, anormaux.

<sup>13</sup> Vivien PHILIZOT, « *Kitsch, bad taste, Scheiße. Une esthétique de la dissonance* », *Revue Azimuts*, n°42, 2015

<sup>14</sup> V. PHILIZOT, page 10

<sup>15</sup> V. PHILIZOT, page 08

C'est pourquoi, je trouve important de différencier cette dissonance étrangère aux médias que nous comprenons mais n'aimons pas : il n'est pas question de se forcer à confronter un média que nous réprouvons, mais bien de découvrir une expression artistique ou naïve en essayant de comprendre ce qui nous affecte.

« *Il ne s'agit plus de trouver la forme juste mais la forme impure, qui entend rompre avec les catégories du bien et du beau. Ce déplacement, qui consiste à désaccorder plutôt qu'à accorder, est bel et bien le produit d'une transposition de formes et de pratiques dans un contexte étranger.* »<sup>15</sup>

Ainsi, si créer cette esthétique de la dissonance revient à la cerner et la codifier, il peut devenir improductif de rester en son sein, évoluant en terrain connu et confrontant une gentille dissonance factice, confortable et devenue normale. S'il existe une grande communauté autour d'une esthétique du laid, c'est qu'elle s'est créée son propre environnement où évoluer ; soit par nécessité soit par envie, mais certainement en lien avec un besoin d'identification, d'appartenance ou de codification. C'est pourquoi je trouve cela plutôt contre-productif de parler d'esthétique, ce à quoi je préférerais les notions de fascination, d'attrance.

Cela nous amène à nous demander si la dissonance est condamnée à rentrer dans la norme. Il existe bien un phénomène d'acclimatation à la dissonance, s'exerçant sur la durée ainsi que sur la répétition. La question est ici de savoir à quel moment et pourquoi l'objet discordant n'opère plus, devenant une coquille vide s'éloignant du présent.

## b) Outils et procédés

S'il y a un vecteur principal de crises, changements et dérèglements à identifier, ce serait bien l'outil, la nouveauté. La création d'avant-garde et de dissonance se ferait spontanément via l'outil et les nouveaux moyens de production, amenant au changement, à la création de nouvelles méthodes de création et de conception d'une discipline. Avec l'apparition de nouveaux outils, on voit naturellement émerger de nouvelles pratiques mais aussi de nouvelles visions par rapport à un domaine. L'exemple le plus important est sûrement l'apparition de l'outil numérique, avec la création assistée par ordinateur, amenant un nouveau genre de visuels, en raison de ses caractéristiques et limites techniques. Wolfgang WEINGART, James STOECKER et Jeffery KEEDY (fast forward), Muriel COOPER, Wim CROUWEL... et autant de graphistes qui, à partir des années 1960, ont su s'approprier et explorer ces nouveaux moyens de création. Leurs expérimentations sont rentrées dans l'histoire du design tout en le faisant évoluer.

L'apparition de nouveaux moyens de production amène ainsi naturellement à une rupture, ou du moins à des questionnements sur les traditions régissant nos pratiques. L'outil questionne notre rapport au médium, à la création, mais également à notre position. La dissonance que peuvent produire ces nouvelles réalisations vient d'abord de cet effet de nouveauté, mais également de subversion bousculant nos habitudes graphiques et artistiques ; l'idée d'être confronté à un médium actuel renvoyant vers le passé toutes nos conceptions.



[fig. 6]



[fig. 7]

[fig. 6] Muriel COOPER avec David SMALL, Suguru ISHIZAKI et Lisa STRAUSELD, « Still from Information Landscapes », 1994

[fig. 7] Wim CROUWEL, *New Alphabet*, 1967.

S'il y a un phénomène annoncé depuis quelques années déjà qui est censé bouleverser le monde de la création, c'est bien l'utilisation de l'intelligence artificielle. Elle intrigue, effraye et fascine, mais surtout évoquerait un changement radical dans notre rapport à la conception : l'IA ferait

un travail de recherche et technique, comme collègue à part entière au graphiste. Et si nous sommes encore loin d'un tel scénario, les intelligences artificielles peuvent d'ores et déjà concevoir une infinité de visuels dont nous serions incapables. Les résultats sont souvent très reconnaissables, en raison de leur singularité, anormalité et parfois absurdité. Très souvent, ces visuels intriguent, détonnent et, à la manière d'une peinture surréaliste, nous montrent quelque chose d'encore inédit.

Un autre élément très important dans la perception dissonante d'un travail créatif est bien son processus de création. À la manière de l'art concret et contemporain, c'est l'intention et la conceptualisation qui prime sur la forme ; et si dans le design graphique nous faisons constamment face à des produits finis, formels, il ne faut pas oublier une partie primordiale du travail réalisée en amont — et je pense qu'il en est de même pour toutes les disciplines artistiques et créatives —. Si une œuvre paraît classique, conventionnelle et normée, c'est alors peut-être dans sa création et dans la démarche de son auteur qu'ont pu intervenir des procédés dissonants. Si la dissonance semble invisible ou absente au sein d'un produit fini, cela ne veut pas dire qu'elle n'ait pas été actrice dans sa conception.

Le processus créatif est ainsi très important dans la démarche et la conception, donnant au travail une valeur autre, une profondeur allant au-delà du visuel. Cela évoque un concept important de la recherche : l'idée de pensée convergente et divergente. L'une dédiée à donner une réponse précise à un problème, analyser et penser les choses ; l'autre à ouvrir son esprit. Penser de manière divergente, c'est confronter des pensées et éléments hétérogènes, hétéroclites de manière décomplexée ; envisager l'impossible en toute liberté, faire confronter et résulter des objets imprévisibles ; avoir une expérimentation brute, un lâcher prise. C'est accepter de perdre le contrôle. Ces deux modes de pensée sont très souvent complémentaires, l'un permettant d'ouvrir les possibilités, et l'autre de faire un choix, préciser et ramasser des éléments de réponse. La phase divergente est souvent la plus riche créativement et permet la création soit

d'éléments singuliers et inédits, soit la construction d'un univers cohérent. Nous pouvons ainsi reprendre la main à un moment donné, et ce sera alors le travail en amont qui sera dissonant, et la réception de l'œuvre nécessitera alors les clefs nécessaires à sa compréhension, réception. À la manière de n'importe quelle pratique, le design graphique est une discipline qui nécessite parfois un certain savoir, certains acquis afin de comprendre ce qu'il veut transmettre.

Ces démarches expérimentales sont devenues part entière du design graphique, comme un moyen de générer toujours plus d'idées inédites dans une discipline où nous cherchons sans cesse le renouvellement. Et si ces pratiques majoritaires conduisent souvent à la création d'objets singuliers, il peut être difficile de vraiment parler de dissonance. Dans la création et avec cette idée de conception dissonante, je pense souvent à l'improvisation. C'est un terme que l'on retrouve majoritairement dans la musique, là où dans les arts picturaux nous pourrions davantage parler d'instinctivité, de spontanéité. Seulement, une part importante de l'improvisation réside dans cet engagement physique avec son médium, dans la nécessité d'avancer et de provoquer des éléments. Jouer le jeu de l'improvisation, c'est accepter sa condition, son niveau de maîtrise et de compétence, forcer un résultat sans le planifier. C'est embrasser une expressivité parfois dissonante, mais pure et instinctive ; c'est accepter nos erreurs et intuitions en les incluant à part entière dans notre travail. La dissonance côtoie ici l'incontrôlé, son intervention peut être due à une non-maîtrise, à l'accident où à l'expression d'un lâché prise personnel et détaché de toutes contraintes. C'est bien l'artiste et l'instant présent qui deviennent les sujets principaux, la démarche comme ancrée dans l'œuvre. Je crois que la dissonance émane d'une énergie, d'une force à extérioriser. L'implication entière du corps et de l'esprit dans une impulsion.

On retrouve beaucoup ces notions dans les peintures d'*action painting*<sup>176</sup> de Jackson POLLOCK dans l'abstraction américaine, mais également dans le travail de Pablo PICASSO ou Wassily KANDINSKY par exemple, à travers sa série

<sup>176</sup> *Tendance apparue au début des années 1950 issue de l'expressionnisme abstrait où les gestes et l'implication physique des artistes occupent une place centrale dans le processus de création.*

<sup>177</sup> *Mouvement de design graphique apparu au début des années 1950. Voir galerie -mouvement polonais-*

[fig. 8] Roman KALARUS, *Dni Swedzkie*, 1999

[fig. 9] *Grapus*, exposition musée de l'affiche, Paris, 1982,

[fig. 10] Henryk TOMASZEWSKI, Witold GOMBROWICZ, *History, a poster for New Theatre in Warsaw*, 1983, courtesy of Filip Pagowski

[fig. 11] Julien PRIEZ, alias *Boogy Paper*. *Expériences et improvisations calligraphiques / typographiques*, 2014-2016.

[fig. 12] Julien PRIEZ avec Bureau Brut, « *Boogy Brut* », 2020, typographie en 9 styles.

<sup>178</sup> *Expression esthétique musicale, le free jazz apparaît aux États-Unis au début des années 1960, dans un contexte politique agité. Cette New Thing, traduction musicale de ce vent du changement, a pour projet de libérer la musique improvisée afro-américaine des schémas musicaux et sociaux établis. Les musiciens ont tenté d'altérer, d'étendre ou de rompre les conventions du jazz, bien souvent en se défaussant de ses caractéristiques jusqu'ici immuables.*

« improvisation ». Partie également importante de l'expressionnisme, et du mouvement polonais<sup>177</sup> en design graphique, c'est ainsi toujours dans ce but d'expressivité spontanée, mais surtout de personnalité, de laisser place à l'individu, et plus seulement au sujet.



[fig. 8]



[fig. 9]



[fig. 10]

C'est à travers cette conception qu'opéra le grand bouleversement de l'impressionnisme à l'expressionnisme : accepter la place de l'artiste, sa condition et ses émotions ; le sujet perd sa vision sacrée en déplaçant l'intérêt de celui-ci vers l'artiste. Ces idées de lâcher prise, d'improvisation et d'expérimentation peuvent nous évoquer une part importante dans la recherche : l'accident. Nous pouvons parfois avancer à l'aveugle, dans l'espoir de la sérendipité, de découvrir des choses géniales par erreur ou d'accepter un imprévu pouvant se révéler très fructueux.



[fig. 11]



[fig. 12]

Cela nous renvoie à un questionnement important : est-ce qu'il est nécessaire d'avoir une grande connaissance de son sujet pour entreprendre la dissonance ? Est-ce seulement une question de crédibilité sociale ou bien de capacité ? Dans des disciplines telles que le *free jazz*<sup>178</sup>, le postmodernisme ou l'art brut, il est courant de penser que la pureté presque naïve de nos émotions dirige nos créations, leur insufflant une âme, un réel intérêt. Ce que nous cherchons n'est pas simple disruption, mais bien l'expressivité ; mais est-ce bien compatible avec le design graphique, domaine où l'on vend un savoir-faire, une expertise ? La pureté de la création peut-elle seulement rivaliser avec la nécessité de la fonction ?

# Réception et perception

— **M**ocsign, **M**rt et **M**uteur  
— **M**ocessibilité et **M**alours

# 91

Partie n°

# a) Design, art et auteur

Le design graphique est-il de l'art ?

Question très importante car on assimile souvent le graphisme aux arts picturaux, tant dans la forme que dans ses procédés ; mais cela sous-entendrait que l'on serait aussi libre dans le graphisme que dans l'art, et surtout, libre de s'échapper de sa nécessité fonctionnelle. La fonction est selon moi une composante primordiale dans le design graphique, définir ce dernier renverrait directement aux arts appliqués : l'art appliqué à des besoins, problématiques, activités. S'il est aujourd'hui possible d'identifier un design graphique affranchi de tout commanditaire : créations engagées, bénévoles revendicatrices, ce sont bien à partir de besoins -parfois même personnels- qu'ils apparaissent.

La première idée serait de dire que l'art, au contraire du design, serait autosuffisant, se nourrissant exclusivement d'artistes et d'œuvres d'art de façon autonome ; tandis que le graphisme serait trop dépendant et reposerait même uniquement sur son rôle, son commanditaire. Cependant, la commande n'est pas spécifique au design, mais appartient également à part entière au monde de l'art : commandes, mécènes, visée politique ou politico-culturelle...

Depuis toujours l'art a su embrasser sa puissance, servant divers intérêts. Une différence serait tout de même présente dans la nature même de ces deux disciplines : Art et Arts Appliqués.

*« L'art cherche à défier, exciter, provoquer une réaction, il veut même souvent pousser le spectateur à la limite, en utilisant différentes ressources qui dépendent exclusivement de l'artiste. Le design, au contraire, part d'un concept où le graphiste définit l'idée qui soutient et guide la proposition. [...] On peut dire que le graphisme se construit selon le message, tandis que l'art se construit selon l'artiste <sup>19</sup> ».*

Il n'est pas rare de voir naître des articles « l'art contemporain est une imposture », illustrant pourquoi la valeur artistique d'un artiste importe peu dans son avènement. Et si même le monde l'art contemporain ne semble pas échapper à ces

<sup>19</sup> CIG Chaumont, « Est-ce que le graphisme est un art ? » 6 août 2020, <https://cig-chaumont.com> consulté le 21.12.21

<sup>20</sup> CIG Chaumont, « Est-ce que le graphisme est un art ? »

multiples nécessités (économiques, politiques, sociales...), alors cela le rapprocherait encore plus du design graphique : plannings d'œuvres, demandes, commandes... l'artiste moderne pourrait se retrouver tout autant prisonnier de sa condition. L'art n'a pas seulement, de façon constante, une fonction de communication pratique.

Un point majeur dans la différenciation entre ces deux domaines serait les récepteurs eux-mêmes :

*« Alors que l'art a des spectateurs qui veulent apprécier l'œuvre, l'interpréter, l'examiner, le design graphique est ciblé. Cela signifie que votre audience est bien déterminée par diverses caractéristiques : intérêts, âge, localisation, etc. L'artiste ne pense pas aux futurs spectateurs de l'œuvre en le faisant, alors qu'en design graphique, c'est le plus important. Ceux qui voient la pièce graphique doivent comprendre un message clair, car la pièce a un but précis et un public spécifique. Au contraire, l'art cherche à interpeller tous ses spectateurs, à les émouvoir. Le graphisme cherche à ce que ses utilisateurs spécifiques fassent quelque chose de concret avec la pièce, que ce soit pour effectuer une action ou recevoir un message spécifique <sup>20</sup> ».*

Le design se construit ainsi selon un message, un besoin mais également une cible. Finalement, tout cela questionne surtout la place de l'auteur dans son travail. Si l'artiste peut pleinement exprimer son intuition personnelle au cœur de son travail, le designer peut parfois se sentir limité dans son implication personnelle, nécessitant la conception de choix rationnels, logiques et inconditionnels.

La notion de graphiste-auteur s'est répandue depuis le milieu des années 1990, pour concilier le designer perçu comme un organe pratique, et l'auteur, lui donnant une place et une voix privilégiée. Encore très présent aujourd'hui, ce terme peut être né d'une nécessité d'expression et de revalorisation du graphiste, comme référence dans la conception d'un projet. Cette tendance a vu naître l'idée de graphistes stars, renommés et engagés pour

la valeur de leurs réflexions, images et productions (Saul BASS, David CARSON, Neville BRODY, Paula SCHER, April GREIMAN...).

Dans *La mort de l'auteur*<sup>21</sup>, Roland Barthes exprime l'effet inverse dans la littérature ; les écrivains issus d'une tradition où l'auteur était capital à l'œuvre, sa perception et sa compréhension, se sont émancipés de cette pratique afin de redonner la création au lecteur, libre d'interprétation. « *La naissance du lecteur est au prix de la mort de l'auteur*<sup>22</sup> ». Le graphiste auteur brille par ses compétences et capacités, seulement il prend une place prédominante dans son travail, d'autorité sur son œuvre.

« *En redonnant la paternité du texte à l'auteur et en se concentrant sur la voix, la présence devient un facteur limitatif qui endigue et catégorise le travail. L'auteur en tant que source, autorité et propriétaire ultime du texte se protège du libre-arbitre du lecteur*<sup>23</sup> ».

Parfois considérés comme avant-gardistes, les graphistes auteurs ont une place d'icônes dans la discipline, mais également de guides. Beaucoup œuvrent pour la culture et l'art, se permettant recherche et expérimentation afin de questionner leur profession. C'est un milieu où la dissonance intervient fréquemment, où poussé par un devoir d'exploration, l'auteur se doit de subsister et d'évoluer. Nous pourrions ainsi nous demander si l'auteur efface le récepteur, imposant sa vision à ce dernier ; et si le graphiste est encore désigné s'il fait fi du public.

Cette dualité entre auteur et récepteur est plutôt ancienne, mais soulève toujours des questions d'actualité. Nous pourrions imaginer un idéal type extrême du pur auteur et du pur récepteur, l'un comme créateur et prescripteur suprême, l'autre comme receveur absolu. Bien qu'il soit impossible d'être pur récepteur, cela impliquerait de ne plus être en capacité de juger, réfléchir ; absorbant, sans même chercher à comprendre, ce que l'auteur nous délivre. Cela impliquerait une réception innée, sans perception ni sensation ; mais reviendrait également à justifier une autorité

<sup>21</sup> Roland BARTHES (1915-1980), « La mort de l'auteur » [1967], première publication en anglais dans le journal américain *Aspen*, no 5-6

<sup>22</sup> Roland BARTHES (1915-1980), « La mort de l'auteur »

<sup>23</sup> Roland BARTHES (1915-1980), « La mort de l'auteur »

sur ces récepteurs passifs, réduits à de simples usagers. Justifier le caractère dogmatique que prendrait le graphisme, le design et les arts ; non plus soumis à la critique, mais à la croyance et à l'obéissance de tout auteur.

Bien qu'il ne soit pas possible d'être purement auteur ou récepteur, cela souligne la relation cruciale entre la création et la critique, car sans jugement critique il n'y a plus d'individualité, plus de réflexion, et donc plus de dissonance possible puisque tout est accepté. Dissoner serait ainsi un moyen de forcer la réception au jugement, à la réflexion. Lui redonner et valoriser son existence, sa réalité.

## b) Accessibilité et valeurs

La perception de la dissonance renvoie le plus souvent à un sentiment négatif, s'opposant à une heureuse harmonie. Et si l'appréciation d'une manifestation rejetée par le plus grand nombre nous inscrit dans une minorité d'adeptes, cela tend à créer une communauté fermée ou sélective. L'idée d'une dissonance élitiste naît du sentiment qu'elle ne serait vouée qu'à ceux qui seraient à même de la décrypter, l'accepter. Il faudrait certaines clefs afin de plonger dans une manifestation qui nous repousse. Ce défi d'acceptation que j'évoquais plus haut montrerait une discipline très sélective, dont seuls les heureux triomphants de cet exercice peuvent s'exalter d'une compréhension, d'un rapport plus intime avec l'étranger.

Pour nous demander si la dissonance est systématiquement élitiste, il faut se demander si une pratique rejetée par la norme et s'opposant à celle-ci par nature l'est forcément. Cela tend à l'inclure dans une sphère fermée, encourageant la différenciation et nécessitant certains codes à son appréhension. Seulement, elle a des vertus à offrir, pour tous. Elle ne demande pas à être appréciée, mais intervient afin d'éveiller les sensations et les passions, elle a un pouvoir d'expression, de stimulation et de révélation.

Ainsi, nous pourrions nous demander si le graphisme dissonant peut être populaire. Si dissoner c'est ne communiquer qu'à une minorité, alors ce procédé ne serait applicable qu'à une cible très spécifique. Rendre la dissonance populaire serait accepter qu'elle rentre dans notre quotidien à tous, mais si l'attrait de la dissonance apparaît dans sa divergence avec la norme, sa force s'amenuiserait plus elle compterait d'adeptes. Il faudrait surtout se demander si le graphiste dissonant cherche vraiment à devenir populaire. Ce sont les effets qu'elle produit qui sont recherchés : secouer le paysage graphique, questionner les pratiques et traditions, exprimer des sensations puissantes, inclure le récepteur dans une réflexion, créer une communauté...

Il y aurait ainsi une thèse démocratique de la dissonance, considérant qu'elle n'est pas réservée à une aristocratie experte ou aux *happy fews*, mais bien que tout le monde ait

droit à la dissonance et ses vertus. Cela revient à évoquer une politique d'éducation type : « l'opéra pour tous, l'art pour tous... » ; la dissonance pour tous. La fin de l'autorité du créateur et de la hiérarchie entre le graphiste et le récepteur permettrait la naissance d'une réception plus libre, critique et moins toxique. L'idée de rendre la dissonance accessible peut être perçue comme contradictoire. Cependant, en considérant qu'elle n'est de toutes façons pas immuable et finit toujours par être acceptée, elle permettrait de suivre la société tout en l'interrogeant. Tant que la création perdurera, la dissonance pourra se confronter aux hommes, et se renouveler aussi vite qu'elle aura disparu.

Démocratique également comme dans l'attente d'un peuple à venir ; lorsque « *le peuple manque*<sup>24</sup> », sa relation avec la dissonance est à construire. C'est-à-dire que ce sont certaines productions graphiques, parfois celles trop dissonantes, impossibles à intégrer dans une norme, qui attendent leur peuple. Une dissonance messianique faisant appel à une démocratie à venir, populaire dans son exigence de peuple. Lorsque « *le peuple manque* », il peut être appelé par une production graphique.

Le graphiste apportant discordance et dysharmonie au sein d'un environnement et de ses habitants ne pourrait-il pas en revanche ressentir de la culpabilité ? Créer des images fortes, retenant l'attention peut se voir comme une intrusion dans notre quotidien, et si la dissonance est perçue par une majorité comme négative, à quoi bon ? Nous pourrions penser que ses sensations négatives puissent être dérangeantes, et préserver les récepteurs à qui nous imposons déjà notre travail dans l'espace public. Opter pour un graphisme gentil ou transparent mais ergonomique, gardien et serviteur d'une harmonie présente. L'idée de conserver l'éclat d'une dissonance précieuse à un public averti, dans des lieux plus propices à son exposition. Cette thèse peut être recevable et soutenable mais reste selon moi plutôt dangereuse, car cela reviendrait à protéger et préserver la population d'une dissonance dérangeante mais essentielle. Justifier une censure

<sup>24</sup> La phrase est à l'origine celle de l'artiste Paul Klee dans sa « Théorie de l'art moderne » : « Faute d'un peuple qui nous porte », constatant les limites de l'action du Bauhaus. Hiatus entre la nouveauté en art, ou l'avant-garde artistique, et sa réception, par le peuple, sa « culturalisation » dans la société.

arbitraire et encore plus forte sur les créateurs, empêchant le peuple de se confronter à ses idées, convictions et acquis. Empêcher le développement d'un esprit critique favorisant la complaisance dans une conformité.

Ces pratiques récurrentes dans le graphisme peuvent questionner le degré, l'échelle du dérèglement : d'une légère perturbation jusqu'à une impossibilité de tolérer. Il y aurait une relation mineure / majeure entre la simple dissonance, parfois acceptable, et la crise nécessitant une mobilisation complète afin d'être traitée. Une dissonance voulue et recherchée amènerait-elle à une crise involontairement ? Mettre en crise une discipline amènerait indéniablement à son remaniement, à un basculement. Il y a également une notion de besoin à questionner ; la dissonance est-elle symptomatique d'une crise, ou bien son amorce ? Prises dans une boucle, ces notions se succèderaient pour l'éternité tant que le créateur persiste.



Partie n°

Conclusion

# Conclusion

Ce mémoire a été pour moi l'occasion de réfléchir sur le rôle de la recherche dans le design graphique, ou comment entreprendre le dissensus dans une discipline où le public est habitué à une concordance, ancré dans une norme. Cela a également questionné l'importance de la fonction dans le design graphique, et quelle place elle doit prendre. Si certains peuvent la réduire à un objectif de communication, de lisibilité et d'accessibilité, elle embrasse tout de même des objectifs pluriels, en fonction de son contexte et de sa visée. En revenant aux arts appliqués, la définition du graphisme peut être de servir un intérêt commercial, industriel, pratique, ou bien dans une vision plus grande, l'humanité dans son ensemble. Le graphisme ne sert pas uniquement les intérêts d'un annonceur, mais peut, à l'image de tout art, véhiculer des idées et des convictions. Il est l'incarnation d'une société.

En reprenant ma problématique de départ (Un travail d'avant-garde, dissonant de ses contemporains, est-il compatible avec la part fonctionnelle du graphisme ?), j'essaie finalement de savoir si la partie dissonante présente dans la recherche est conciliable avec une pratique plus courante du métier, celle de tous les jours, destinée à être la plus efficace, claire et accessible possible. Celle qui structure notre quotidien. La dissonance est une perception qui nous confronte directement à nos convictions et sensations. Son rôle est selon moi primordial dans une société en constante évolution, permettant une remise en question perpétuelle, ou du moins, une stimulation intellectuelle nécessaire. Sa compatibilité avec le design graphique est d'autant plus importante qu'elle permet de toucher n'importe qui. Elle confronte directement les récepteurs face à une perturbation, une anomalie qui vient les extraire du quotidien, mettre en crise leurs acquis.

Dissoner pour une raison, un objectif peut être très noble et finalement acceptable lorsque nous commençons à comprendre pourquoi. C'est lorsque rien ne vient la justifier, que ce soit pour une raison esthétique, politique, sociale, ou économique, qu'elle éclate d'un effet considérable,

à son apogée. C'est finalement l'incompréhension qui nous est le plus insupportable, cette mise à distance de tout discernement. Cette dernière peut ainsi questionner la gratuité de l'image, mais également la réception de tout travail. Sans les clefs nécessaires, le graphisme peut parfois paraître très hermétique.

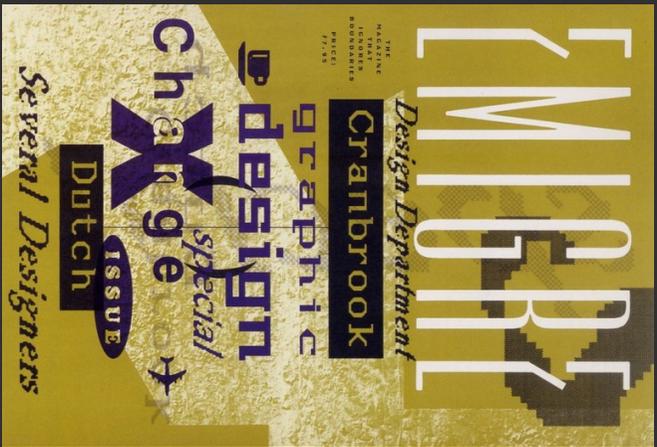
La frontière entre dissonance et consonance est très fine, c'est en cherchant sans cesse la première que nous finissons dans la seconde. Le caractère insaisissable et fluctuant de la dissonance nous préserve naturellement d'un chaos total. Il est selon moi essentiel mais également dangereux de chercher à la provoquer. Essentiel pour toutes les vertus exposées précédemment, et dangereux car trop souvent elle finit par devenir une recette. Il faut qu'elle conserve un sentiment de préciosité, reste exceptionnelle ; nous ne pouvons la faire intervenir partout, à tout moment.

Il est finalement très complexe de créer la dissonance. Elle intervient le plus souvent par accident, intuition ou par instinct ; cependant le rôle du procédé et positionnement créatif peut aider à la convoquer. L'artiste, poussé par *le rayon blanc qui féconde*<sup>25</sup>, est celui qui lutte contre les conventions et la fatalité des choses.

<sup>25</sup> Vassily KANDINSKY, « Sur la question de la forme », *Almanach du cavalier bleu*, 1911.

*A propos de La main noire et le rayon blanc qui féconde. La première étant les « voiles noirs des valeurs anciennes » que sont « les conventions représentatives » et le « le matérialisme », s'armant de « la peur de la liberté et la surdité à l'égard de l'Esprit ». Contre quoi s'élève « l'Esprit créateur, le Rayon blanc qui féconde », « la Force intérieure, la force invisible de la vie qui pousse l'homme à se libérer des ténèbres pour aller en avant et vers le haut. » « la victoire de la liberté créatrice sur la peur... ».*

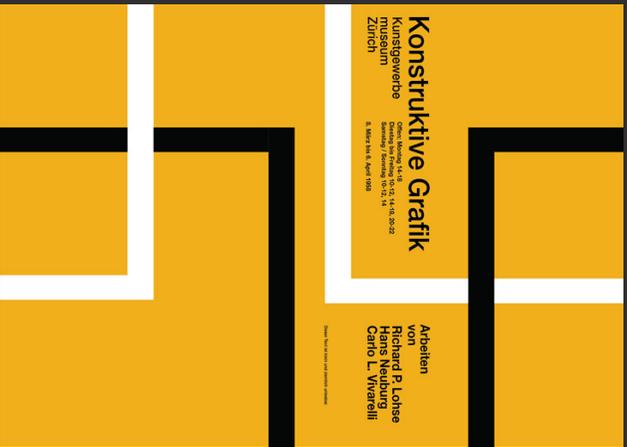
# **Galerie** iconographique



[fig. 3]



[fig. 4]



[fig. 1]



[fig. 2]

[fig. 3] Rudy VANDERLANS, Emigre no. 10, magazine, 1988

[fig. 4] Wolfgang WEINGART, Kunstkredit 1977-78 Kunsthalle Basel, 1977

«J’ai pris le “Style Typographique Suisse” comme point de départ, mais je l’ai ensuite fait exploser, sans jamais imposer un style à mes étudiants. Je n’ai jamais eu l’intention de créer un “style”. Il se trouve que les étudiants ont repris - et mal interprété - un soi-disant “style Weingart” et l’ont diffusé.»

Wolfgang WEINGART, trouvée sur [scott-mcnab.github.io](https://scott-mcnab.github.io) consulté le 27.02.2022

« Le Style International [est] un courant artistique qui a pour visée une représentation froide du réel, sans artifice. Lié au Bauhaus, le graphisme suisse repose sur la croyance en l’existence d’un style absolu, universel qui permet d’assimiler l’ensemble des informations de la composition de manière fonctionnelle. [...] Le Style connaît un fort déclin dans les années 70. Jugé trop stricte et autoritaire, il ne correspond plus au mouvement *Flower Power* de l’époque.

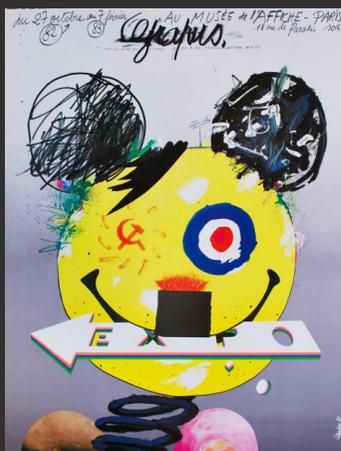
Ateliers sud, « *Le graphisme suisse : une référence à échelle internationale* », consulté le 27.02.2022

[fig. 1] Hans NEUBURG, Konstruktive Grafik, 1958

[fig. 2] Josef MÜLLER BROCKMANN, Musica Viva, 1970



[fig. comp. 1]



[fig. 9]



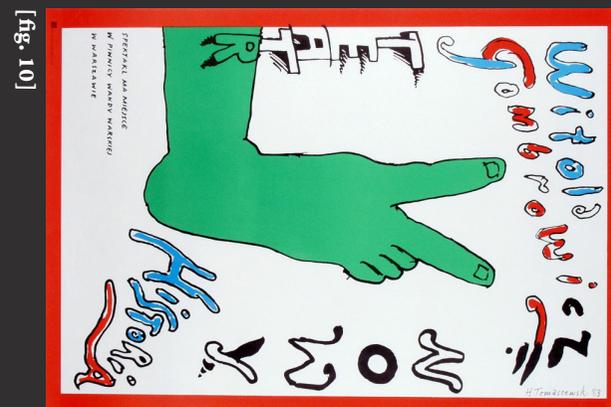
[fig. comp. 2]



[fig. comp. 3]



[fig. 8]



[fig. 10]

[fig. comp. 1] Piotr MŁODOŻENIEC, « Strajk », 1988

[fig. 9] Grapus, exposition musée de l'affiche, Paris, 1982,

[fig. 8] Roman KALARUS, « Dni Szwedzkie », 1999

« Grapus est lié aux affiches de 68, mais vient d'abord d'un élément très personnel, et qui concerne Gérard Paris-Clavel et moi : la Pologne. [...] C'est lui qui a fait connaître le graphisme polonais en France.

Une affiche, c'est la prise de possession d'un message public par un individu, artiste, ou pas artiste, technicien, mais en tout cas graphiste. C'est un objet public qui lui appartient intimement, puisque c'est sa création. C'est l'investissement individuel dans un acte d'échange collectif. »

Pierre Bernard, entretien, [2013] trouvé sur Télérama, « Pierre Bernard, conscience sociale du graphisme, disparaît à l'âge de 73 ans », par Xavier de Jarcy, Publié le 24.11.15 mis à jour le 08.12.20, consulté le 27.02.2022

[fig. comp. 2] Roman KALARUS, « Art expo, Los Angeles », 1989

[fig. comp. 3] Roman KALARUS, « Blues », 1991

[fig. 10] Henryk TOMASZEWSKI, Witold GOMBROWICZ, « Historia », New Theatre in Warsaw, 1983, courtesy of Filip Pagowski

« L'école polonaise dans le graphisme prend forme dans les années 1950 pour soutenir les activités culturelles d'une Pologne passée sous influence soviétique. [...] [ils] inventent une communication visuelle remarquable par ses qualités artistiques, son humour corrosif et une maîtrise étonnante du second degré. Ils savent s'accommoder de la censure communiste, elle-même hésitante entre nécessités politiques et désir de promotion de la culture polonaise. »

Pixel Creation, « Centre du graphisme d'Echivrolles : Affiche polonaise 1952-2018 », Paul SCHMITT, décembre 2018, consulté le 03.02.2022

# NEW ALPHABET

COOPER, MURIEL  
SMALL, DAVID  
ISHIZAKI, SUGURU  
STRAUSELD, LISA

IN  
Introduction  
for  
a  
prodigious  
typography

NEW ALPHABET  
J B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

NEW ALPHABET was my obsessive neurosis, so I began with a square and drew the letters around the square, all with the huge space between them and exactly the width of a single bar.

[fig. 7]



[fig. 6]

[fig. 6] Muriel COOPER avec David SMALL, Suguru ISHIZAKI et Lisa STRAUSELD, « Still from Information Landscapes », 1994

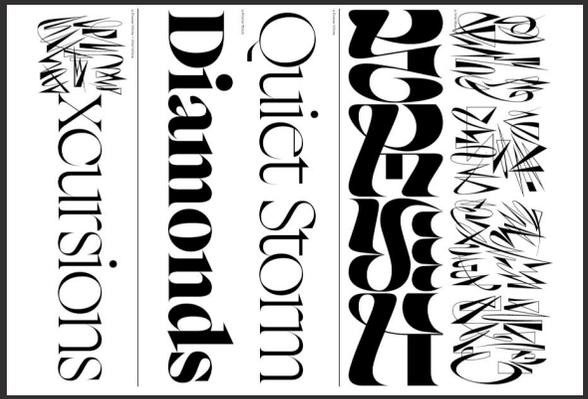
[fig. 7] Wim CROUWEL, New Alphabet, 1967.

« C'est en faisant siennes ces contraintes d'une technologie à ses débuts que Wim Crouwel crée le New Alphabet. [...] Cette police de caractères demande au lecteur un effort de concentration pour se l'approprier. Elle rompt avec les règles typographiques de l'époque. Wim Crouwel doit alors affronter nombre de contradicteurs parmi les designers de l'époque. De fait, certains glyphes se ressemblent (ainsi le 1 et le 7, par exemple). Le débat fait rage. Une police de caractères doit-elle tendre vers l'œuvre d'art au risque de perdre une partie de sa fonctionnalité ? »

Process Magazine, « Wim Crouwel, Icône retro-futuriste du graphic design », 18 Septembre 2020, Consulté le 01.02.2022



[fig. 11]



[fig. 12]

[fig. 11] Julien PRIEZ, alias Boogy Paper. Expériences et improvisations calligraphiques / typographiques, 2014-2016.

[fig. 12] Julien PRIEZ avec Bureau Brut, « Boogy Brut », 2020, typographie en 9 styles.

Sur Bureau Brut : « Les versions "sauvages" sont conçues comme des initiales : loin de la traditionnelle "recherche de lisibilité", elles se situent à la frontière du graphisme et de l'art pur. La sous-famille "Affiche", destinée à l'affichage, est comparativement plus proche des sources calligraphiques que les deux autres. La dernière sous-famille est optimisée pour la mise en page de textes en petits caractères, avec un jeu de caractères étendu. Néanmoins, ce design vibrant a hérité du fort tempérament de ses frères et sœurs, et est tout sauf classique. »

Bureau Brut, « Boogy Paper » 2020, consulté le 01.02.2022

— Paul KLEE, « *Théorie de l'art moderne* » [1924], traduction par Pierre-Henri GONTHIER, Paris, Gallimard, 1998

— Roland BARTHES, « *La mort de l'auteur* », 1967, première publication en anglais dans le journal américain Aspen, no 5-6

— Rick POYNOR, « *Transgression : Graphisme et post-modernisme* », [1<sup>re</sup> édition], traduction par Marie-Josèphe Levadoux, Paris, Pyramid, 2002

— Rick Poynor sur Design Observer, « *Did We Ever Stop Being Postmodern ?* », posté le 10.16.2011

Consulté le 03.02.2022  
<https://designobserver.com/feature/did-we-ever-stop-being-postmodern/30798>

— OpenLearn from The Open University « *History & the Arts – Postmodernism : Design in a Nutshell (6/6)* » 2013, vidéo youtube

Consulté le 29.01.2022  
[https://www.youtube.com/watch?v=lKomOqYU4Mw&t=123s&ab\\_channel=OpenLearnfromTheOpenUniversity](https://www.youtube.com/watch?v=lKomOqYU4Mw&t=123s&ab_channel=OpenLearnfromTheOpenUniversity)

— Frédéric WECKER, Étienne HERVY, Thierry CHANCOGNE, « *(S) chaumont* » 05.06.2013, Tombolo,

Consulté le 29.01.2022 — <https://www.t-o-m-b-o-l-o.eu/entrevue/schaumont/>

— Vivien PHILIZOT, « *Kitsch, bad taste, Scheiße. Une esthétique de la dissonance* », Revue Azimuts, n°42, 2015

Consulté le 03.02.2022  
[http://vivienphilizot.com/wp-content/articles/Vivien\\_Philizot\\_Esthetique\\_de\\_la\\_dissonance\\_Azimuts\\_42.pdf](http://vivienphilizot.com/wp-content/articles/Vivien_Philizot_Esthetique_de_la_dissonance_Azimuts_42.pdf)

— France culture, « *Dissonances et consonances : les avant-gardes* », épisode 4, série « Autour de 1914, nouvelles figures de la pensée : sciences, arts, lettres », posté le 11.01.2018, podcast audio

Consulté le 03.02.2022  
<https://www.franceculture.fr/emissions/les-cours-du-college-de-france/autour-de-1914-nouvelles-figures-de-la-pensee-sciences-arts-lettres-48-les-avant-gardes>

— CIG Chaumont, « *Est-ce que le graphisme est un art ?* », posté le 06.08.2020

Consulté le 21.12.2021 — <https://cig-chaumont.com>

— « *Rencontre avec Rick POYNOR* », Pyramid, Posté le 16.07.2021, interview

Consulté le 03.02.2022  
<https://pyramid-editions.com/blogs/news/rencontre-avec-rick-poynor>



*Andéol Aubert-Moulin*  
*DSAA Design Graphique*  
*mémoire d'étude*  
*2020 — 2022*

*Typographies :*  
*— Garamond Premier Pro*  
*— Boogy Brut*

*Papier : Olin Bulk 80 g/m<sup>2</sup>*  
*Impression et reliure réalisées*  
*par mes modestes soins*



