création graphique

PHILIPPE QUINTON

1 Variations professionnelles autour de l'adjectif *graphique*

2 Graphique et graphisme

3 Conceptions de la création

4 Création, créativité, innovation : la question des changements

5 La création artistique

6 Quelle épistémologie pour la création graphique ?

Problématiques de la création graphique

DÉFINITION DES PRATIQUES

- Quelles nuances entre : créativité, création, graphisme, design graphique, communication, art ?
- Identité du design graphique, du graphisme :

  création graphique à vocation communicationnelle.

QUESTIONS LIÉES AU CONTEXTE SOCIO-PROFESSIONNEL:

- Exigence de liberté de création, promotion de la créativité...
- Affirmation / valorisation / revendication de la démarche artistique (artistes, auteurs d'œuvres originales...)
- Quels enjeux de création?

1 création graphique

variations professionnelles autour de l'adjectif *graphique*

PHILIPPE QUINTON

graphisme

design graphique

art graphique

arts graphiques

conception graphique

communication graphique

infographie

publicité

DES CHAMPS D'ACTIVITÉ	DES PRATIQUES ET DES MÉTIERS
graphisme	*graphiste*
design graphique	*designer graphique*
art graphique	*artiste, illustrateur, plasticien…*
arts graphiques	*artisan… typographe, imprimeur*
conception graphique	*concepteur graphique*
communication graphique	*?*
infographie	*infographiste…*
publicité	*créatif, directeur artistique*

auteur

artiste

artiste-auteur

concepteur *réalisateur*

pigiste *free-lance*

salarié *gérant*

- ART, CULTURE...
- ORIGINALITÉ, CRÉATIVITÉ, INITIATIVE...
- INVENTION, NOUVEAUTÉ, INNOVATION...
- POSTURE CRITIQUE, RÉFLEXIVITÉ...
- ENGAGEMENT, RESPONSABILITÉ SOCIALE
- UTILITÉ PUBLIQUE, DURABILITÉ
- COMMUNICATION NON-MARCHANDE
- COMMERCE ÉQUITABLE...

2 création graphique

Graphique, graphisme ?

La notion de graphique

Catégorie générique opératoire

en rapport avec :

une INSCRIPTION sur un SUPPORT

Rappel : inscription / support

- **Pas d'écriture** (image matérielle) **sans support**

- **INSCRIPTION ET SUPPORT**

  forment un tout indissociable .

inscription ET support

Un tout constitué par :

- **un OBJET**

forme et substance de l'inscription et de son support

- **une PRATIQUE**

acte d'inscription, champ d'activité, genre d'expression,

de communication... manière de faire... dans un contexte

- **une RELATION**

intention, proposition de quelque chose...

inscription ET support

Une inscription peut avoir deux états :

- **VIRTUELLE** (ex.: un fichier numérique sur le disque dur)

= la MATRICE, le programme

- **ACTUALISÉE** (le document affiché à l'écran)

= l'EMPREINTE, le PRODUIT graphique visible

inscriptions sur des supports

Question de DESIGN =

- projet (dessein) et mise en forme (dessin)

- approche communicationnelle des designs

(recherche d'effet, construction de relation, médiation).

La notion de graphique

Question d'écriture, d'image,

de signification, de pratique…

INSCRIPTION = OBJET + ACTIVITÉ

(processus et résultat)

Ex.: à la fois un trait de crayon sur une surface (un "graphisme")
ET la pratique/contexte qui le rendent possible.

Ne pas confondre avec la graphie

Manière de mettre l'écrit en image (*ductus*)

= L'ÉCRITURE D'UN MOT

Base de l'écriture, qui est toujours une image

Ex.: calligraphie, typographie, photographie,vidéographie, infographie…

La notion de graphique

GRAPHIQUE =

ce qui est inscrit sur un support

+

la qualification de cette inscription

par un humain

La notion de graphique

Parler de

FAIT GRAPHIQUE

La notion de graphique

FAIT GRAPHIQUE = TRACE + REGARD

Une trace visuelle constatée par quelqu'un

Quelle que soit la cause ou l'origine de l'inscription

Question d'INTENTION, de CONSTRUCTION, de TRANSFORMATION

DANS LE REGARD

La notion de graphique

FAIT GRAPHIQUE

Distinguer :

OBJET GRAPHIQUE

SYSTÈME GRAPHIQUE

ARTEFACT GRAPHIQUE

DISPOSITIF GRAPHIQUE

La notion de graphique

OBJET GRAPHIQUE :

une entité graphique construite

disposée intentionnellement sur un support.

Ex.: caractère typo, pictogramme, logotype, vignette…

La notion de graphique

SYSTÈME GRAPHIQUE :

des objets graphiques en relation entre eux,

sur un/des supports.

Ex.: système signalétique, système d'identification visuelle…

Égypte... Tablette de Hathor Maat - Système d'écriture

La notion de graphique

ARTEFACT GRAPHIQUE :

un objet matériel autonome

fabriqué par l'homme.

= le produit matériel fabriqué

Ex.: dépliant, affiche, carte, panneau, écran web, vidéo…

RATP SNCF

SECTION URBAINE

NEP. A

C2CL

00064871 I

RER M BUS T

La notion de graphique

DISPOSITIF GRAPHIQUE :

un artefact en contexte

avec ses/son utilisateur.

= la relation et l'usage

Ex.: affiche dans la rue, écran en utilisation sur un bureau…

La notion de graphique

engage des ressources diverses :

- imaginaires, arts, cultures, modèles…
- modalités techniques et technologies,
- matériaux, savoir-faire, procédures,
- processus de conception, fabrication, diffusion, circulation
- stratégies d'usage

La question du regard

Dans le domaine de la création, du design,

de la communication visuelle, du graphisme…

Les choses ne valent que par le **REGARD**

que l'on porte sur elles

La question du regard

Quelque chose est GRAPHIQUE

parce que quelqu'un le dit.

GRAPHIQUE = fabriqué, pensé, voulu, construit,

désigné comme tel...

Qu'est-ce que le graphisme ?

Activité *graphique* d'un **sujet**

et ce qui en résulte, matériellement,

socialement, et symboliquement.

= toutes formes d'inscriptions sur tous types supports

pour toutes catégories d'individus dans tous contextes...

graphein

action d'écrire et de dessiner.

graphisme : pas seulement un ***état*** constaté

(la trace) ou une forme de trace (la graphie)

mais aussi un ***processus***,

- **mouvement d'inscription** matériel et symbolique
- matérialisation visuelle sur un support;
- création de relations spécifiques visuel / verbal...

Qu'est-ce que le graphisme ?

À la fois :

- **ACTIVITÉ D'EXPRESSION**
- **PROCESSUS DE PRODUCTION**
- **PRATIQUE SOCIALE DE PRODUCTION**

Qu'est-ce que le graphisme ?

- **ACTIVITÉ D'EXPRESSION GRAPHIQUE**

gribouillage, dessin, écriture, graffiti...

Concerne tous les âges, tous contextes, tous supports...

FINALITÉ = EXPRESSION DE SOI

Qu'est-ce que le graphisme ?

- **PRODUCTION GRAPHIQUE :**

mise en œuvre de ressources matérielles, symboliques et sociales
pour aboutir à un objet sémio-technique

Caractérisable : **processus, états, objectifs, tâches...**

manières de faire, démarches, postures,

modèles, cultures, paradigmes, normes...

FINALITÉ = l'OBJET, L'ŒUVRE...

Qu'est-ce que le graphisme ?

- **PRATIQUE SOCIALE DE PRODUCTION**

manière de mettre un graphisme précis

en relation avec la société

Intention d'effet, instrumentalisation,

manière de faire ou de dire, prise de position, engagement...

FINALITÉ = LA CAUSE, L'IDÉE, l'OBJECTIF...

le graphisme comme activité pro ?

"faire du graphisme"...

doxa professionnelle, cadre interprétatif,

- manière de revendiquer une posture auctoriale

(originalité, création), une expression personnelle

- sur la défensive communicationnelle (*a priori* anti-pub),
- affirmer un rapport avec des objets, des causes, des commandes,
- revendiquer une pratique voisine de l'art
- défendre des objectifs éthiques...

Pour le centre du graphisme :

graphisme :

activité de création graphique

pratiquée par des enfants, adolescents ou adultes;

des amateurs comme des professionnels,

avec diverses finalités

expressives, artistiques ou communicationnelles.

Pour le centre du graphisme :

- actions de soutien à cette diversité de pratiques

- sensibilisation au graphisme utile à la collectivité

- mise en visibilité dans des expositions locales, nationales et internationales,

- pour tous les acteurs de la production graphique créative

- sensibilisation critique à l'image graphique, au design,

sa compréhension et son utilité sociale.

Rapport entre graphisme et création

ACTIVITÉ D'EXPRESSION, PRATIQUE SOCIALE DE PRODUCTION, PROCESSUS DE PRODUCTION

- Posture, démarche, production ou objet qualifiés ou revendiqués comme "création".

- relation avec l'ORIGINALITÉ

- Dans tous les cas (même dans l'art):
un TRAVAIL génère un PRODUIT.

- Ce travail est un PROCESSUS DE PRODUCTION
qui peut être nommé ou revendiqué comme
CRÉATION, INVENTION, INNOVATION, CRÉATIVITÉ...

- le produit (état ou processus) qui en résulte peut être
qualifié de CRÉATION, INNOVATION, INVENTION,
ŒUVRE, IDÉE ORIGINALE...

- il dépend d'une instance de production et de qualification

3

création graphique

Conceptions de la création

PHILIPPE QUINTON

création

Pour le SPECTACLE :

La *création*

est la première présentation devant le public.

Le travail de préparation est considéré comme

un "processus de création" qui génère l'œuvre

présentée.

LE CRÉATEUR est un AUTEUR, ACTEUR, METTEUR EN SCÈNE...

Il ÉCRIT, INTERPRÈTE...

création

Pour l'ART :

C'est à la fois

- le processus : **la création artistique**

- le produit (*opera*) : **la création, l'œuvre**

- le milieu/contexte…

création

Pour l'ART :

différentes conceptions

esthétique : génie, talent… mystère de la création

cognitive : processus intellectuel

éthique : valeurs morales, expérience esthétique

création

La CRÉATION ARTISTIQUE :

Liberté des formes et des finalités

Développer son imaginaire, son univers intérieur…

Approfondir une œuvre

S'inscrire dans le champ de l'art

création

LE CRÉATEUR est un ARTISTE

GÉNÈRE, CRITIQUE, INVENTE...

La CRÉATION ARTISTIQUE :

obligation d'originalité

N'explicite pas les codes de sa réception

Démarche individuelle, parfois collective

Mode d'intervention sociale

Posture de RUPTURE

Problématique esthétique, critique...

Centrée sur le créateur (l'artiste et son œuvre)

création

Pour la PUBLICITÉ :

La ***"création"***

est le résultat visuel et sonore

issu du travail stratégique,

sémiotique et graphique de l'agence.

La ***création publicitaire*** est un composite :

de production + idée de vente + stratégie + "concepts"

+ images, + produits spécifiques…

création

La CRÉATION PUBLICITAIRE :

≠ sur les OBJECTIFS

sous contrainte, à la commande,

«art appliqué » à finalité commerciale

obligation de résultat, efficacité, pertinence…

explicite les modèles, les codes de sa réception

Démarche collective

Posture de CONFORMITÉ

pas de souci du « beau» mais du rentable.

Centrée sur le destinataire ("la cible")

créativité

CRÉATIVITÉ PUBLICITAIRE :

- l' imagination est au service d'un marché, d'une stratégie.
- DÉMARCHE RATIONNELLE
- processus créatif organisé par le marketing
- pensée créative conditionnée, stimulée...
- recherche ÉCARTS, TRANSGRESSION.
- technique d'exploitation RATIONNELLE de l'image.

LE CRÉATIF DE PUB :

COMBINE, TRANSFORME, REFORMULE...

4 création graphique

Création, créativité, innovation: la question des changements

PHILIPPE QUINTON

CARACTÉRISER DES PROCESSUS TRÈS DIFFÉRENTS

innovation | **créativité** | **création**

PROCESSUS CRÉATIF

Démarche d'innovation ← **DÉMARCHE CRÉATIVE** → ***Démarche de création***

SOLUTIONS ← **problématisation** → **QUESTIONS**

Résolution esthétique, sémiotique, sociale, technique…

Questionnement esthétique, sémiotique, social, technique…

MÉTHODES, RECHERCHE, DÉVELOPPEMENT

MANAGEMENT DE LA CRÉATIVITÉ…

TRAVAIL ARTISTIQUE

Institutionnalisation

PRODUITS

Individualisation

ŒUVRES

Philippe Quinton

CARACTÉRISER DES PROCESSUS TRÈS DIFFÉRENTS

innovation | **créativité** | **création**

PROCESSUS CRÉATIF

Démarche d'innovation ← **DÉMARCHE CRÉATIVE** → ***Démarche de création***

Techniques créatives

Le **matériel,** les **modèles** et les **finalités** sont différents,

mais les **OPÉRATIONS et PROCÉDÉS** sont semblables

DÉMARCHE CRÉATIVE

ensemble d'attitudes, de savoirs,

de compétences et de modalités d'action

(conceptuelles, culturelles, sociales, commerciales, techniques, etc.),

propres à un individu

ou partagées par les membres d'une organisation,

qui permet de traiter d'une manière originale

des problématiques de tous ordres.

DÉMARCHE CRÉATIVE

De quoi est-elle faite ?

Qu'est-ce qui la nourrit, la favorise ?

Que met-elle en œuvre ?

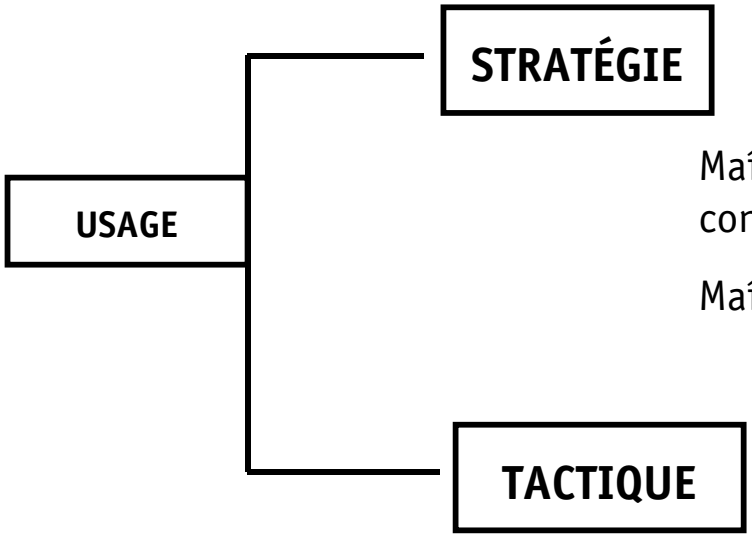
Travailler les conditions et facteurs qui la forment...

DÉMARCHE CRÉATIVE

A quel niveau agit-elle ?

Action sur les MEMBRES (tactique)

ou sur les CLASSES (stratégie) **?**



Maîtrise, travail en amont, extérieur à la classe, construction, décision...

Maîtrise du « cadre de référence ».

Dépendance, travail en aval, jeu limité du membre dans la classe...

CERTEAU (DE) Michel (1990) - *L'invention du quotidien, I Arts de faire* - Folio - Seuil

DÉMARCHE CRÉATIVE

Concerne davantage les FORMES

référentiels, modèles, opérations, principes organisateurs...

que les SUBSTANCES

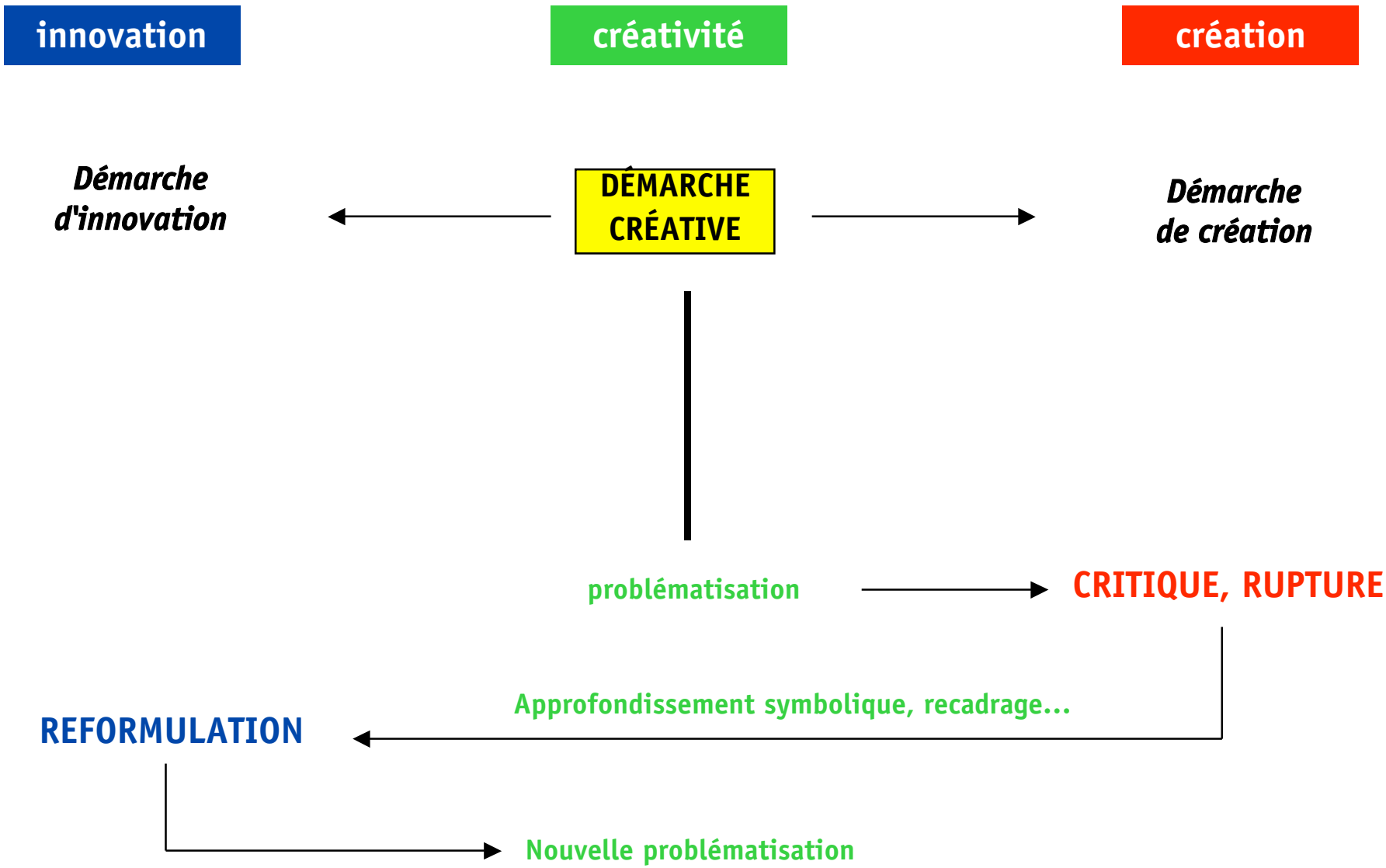
Matériaux, matérialités, composants...

L'usage courant promeut l'inverse :

création graphique = un agencement esthétique et habile de substances

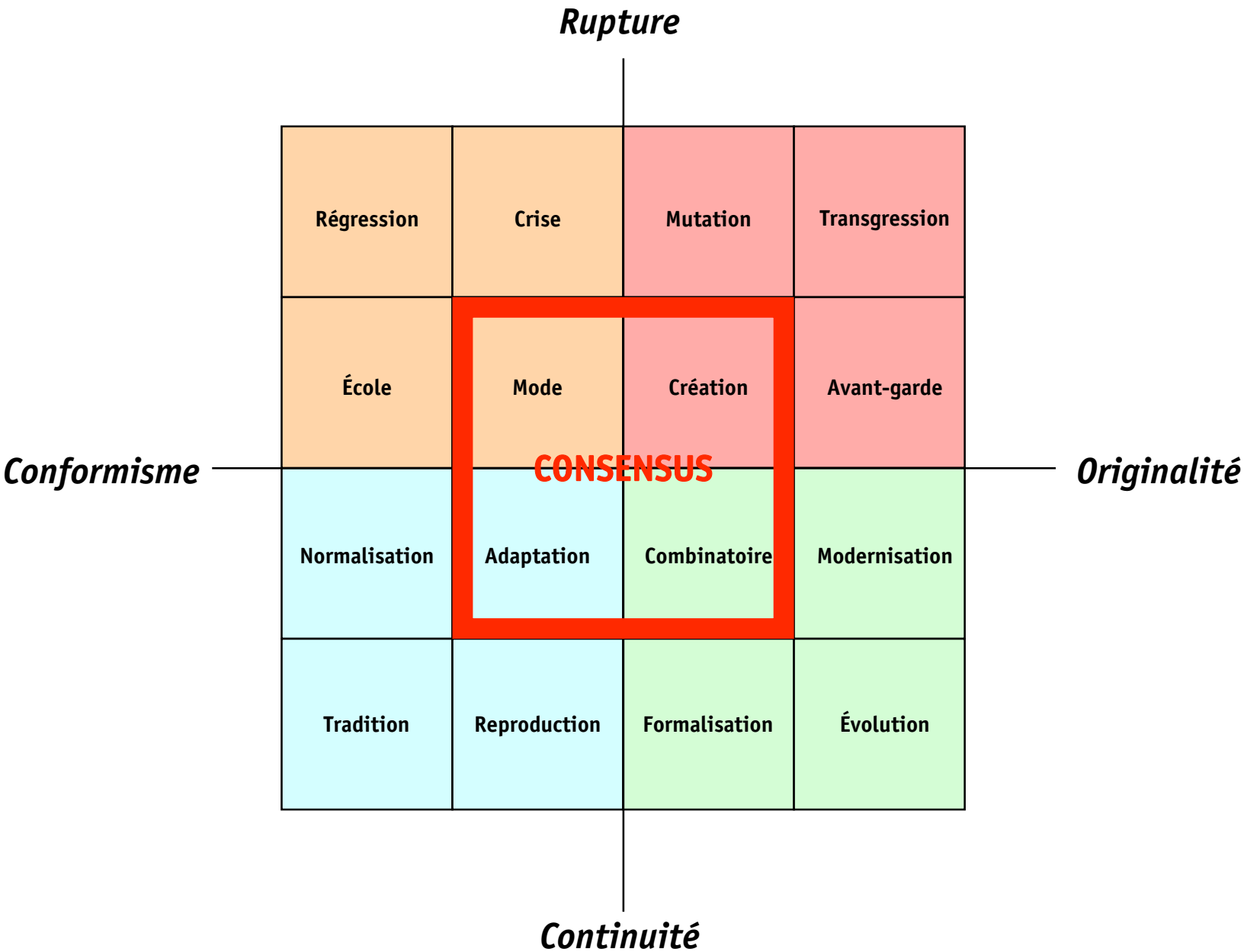
(effets graphiques, visuels...)

LES LECTURES SOCIALES



Philippe Quinton

Les processus de changement (étape 1 - 1989)



Niveau 1
continuité

Absorption
Le système absorbe la nouveauté mais ne se modifie pas

Superposition
Le système empile les couches successives

Hybridation
Mélange de deux classes

Niveau 2
rupture

Augmentation
Les nouveautés apportées au système lui ajoutent un potentiel

Génération
Le système est créé à partir de bases nouvelles

Les processus de changement (étape 3)

Pour qualifier un processus concernant un fait observé :

1 - caractériser :

- **les OBJETS (**éléments matériels ou symboliques en présence)
- **les RÈGLES (**qui structurent, commandent...)
- **les SYSTÈMES** (comme agencements, configurations d'objets)

Exemple : un Système d'identification visuelle

- **les OBJETS** : objets graphiques (logos, images, typos), objets conceptuels...
- **les RÈGLES** : les modalités d'agencement, modèles, énoncés (charte) ou non;
- **les SYSTÈMES** : l'ensemble formé par ces éléments et son fonctionnement en contexte.

Les processus de changement (étape 3)

Pour qualifier un processus concernant un fait observé :

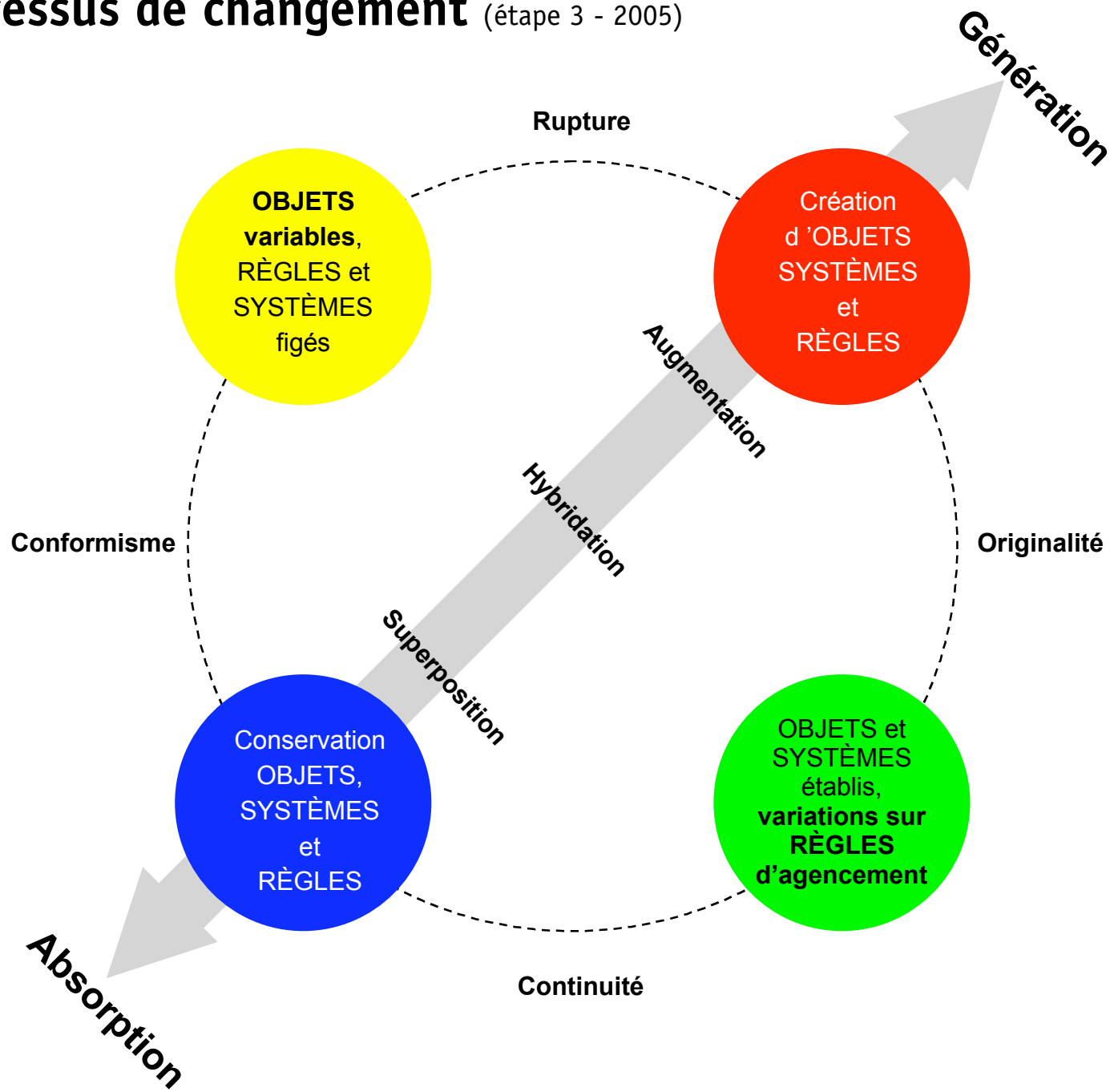
2 - identifier, repérer, définir... :

- **les MEMBRES**
- **les CLASSES**

Exemple pour la communication visuelle :

- **le membre**: logo, image, typo
- **la classe** : le SIV

Les processus de changement (étape 3 - 2005)



Grille d'évaluation de l 'innovation

GÉNÉRATION → Nouvelle classe
Nouveaux membres

Nouvelles classes majoritaires

AUGMENTATION → Apport d'une classe nouvelle

Mélange de deux classes
dont une nouvelle

HYBRIDATION → Mélange de deux classes

Combinatoire
avec des membres extérieurs

SUPERPOSITION → Même classe
réagencement des membres

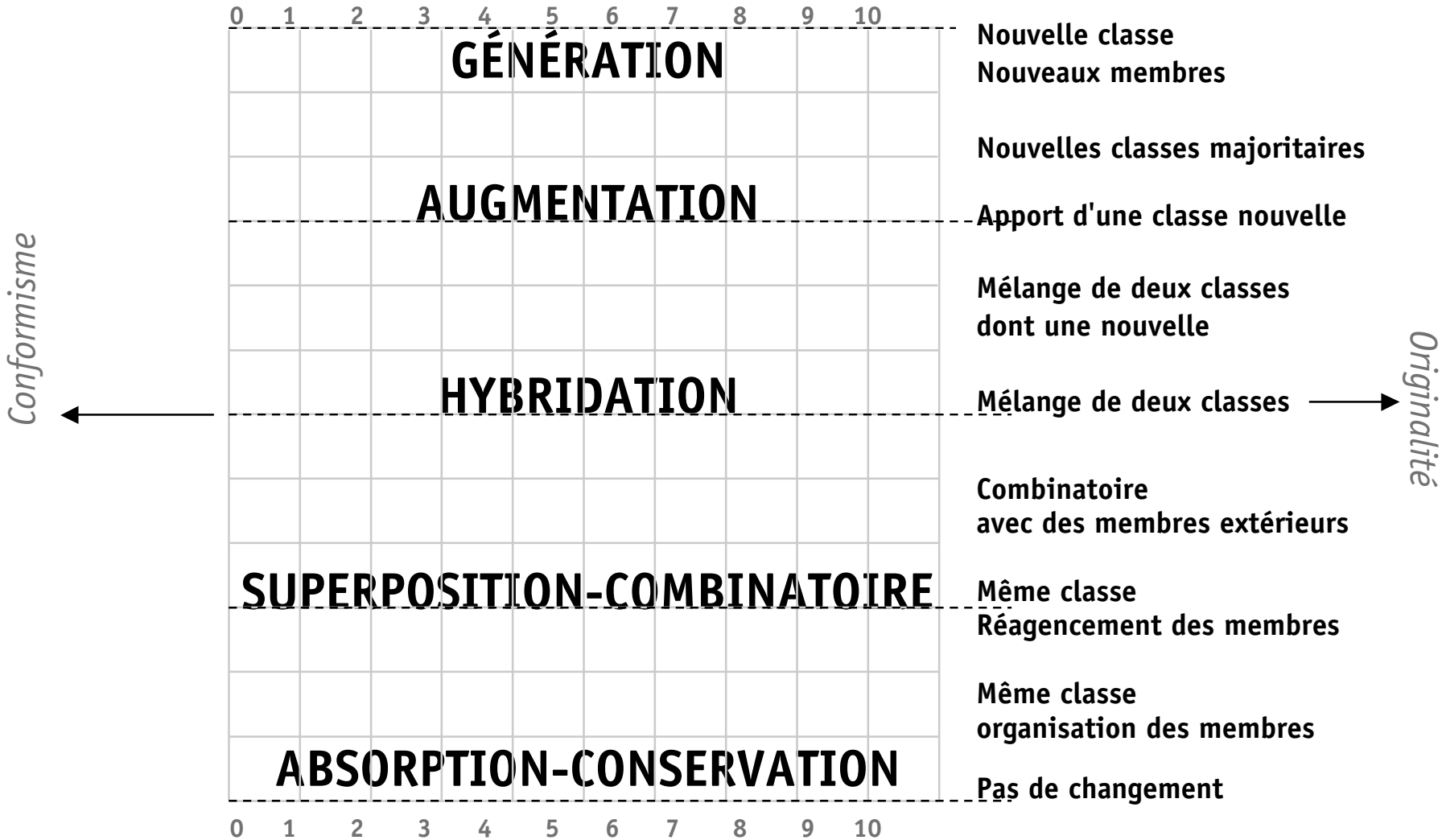
(COMBINATOIRE)

Même classe,
organisation des membres

ABSORPTION → Pas de changement

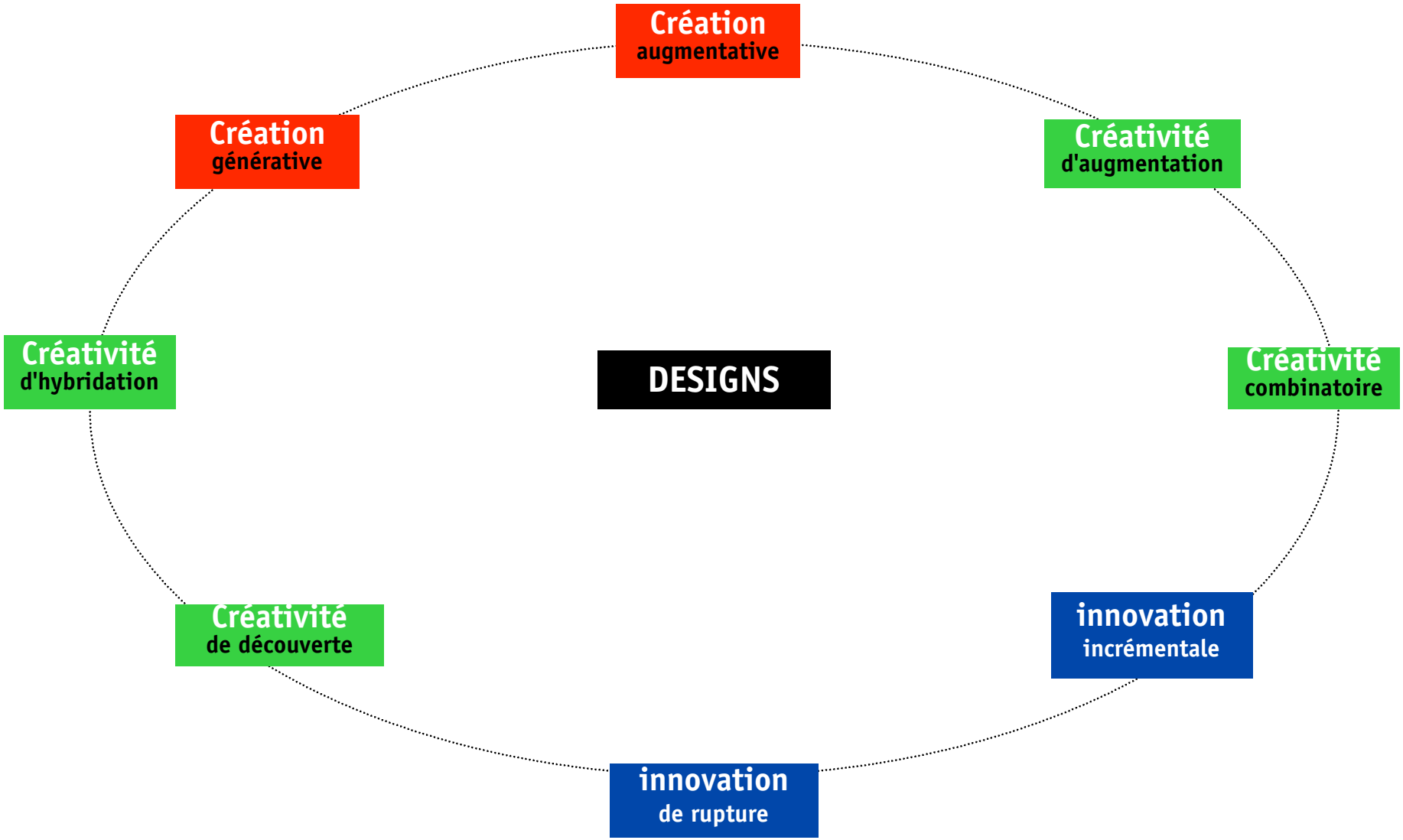
(CONSERVATION)

Grille d’évaluation de l ’innovation



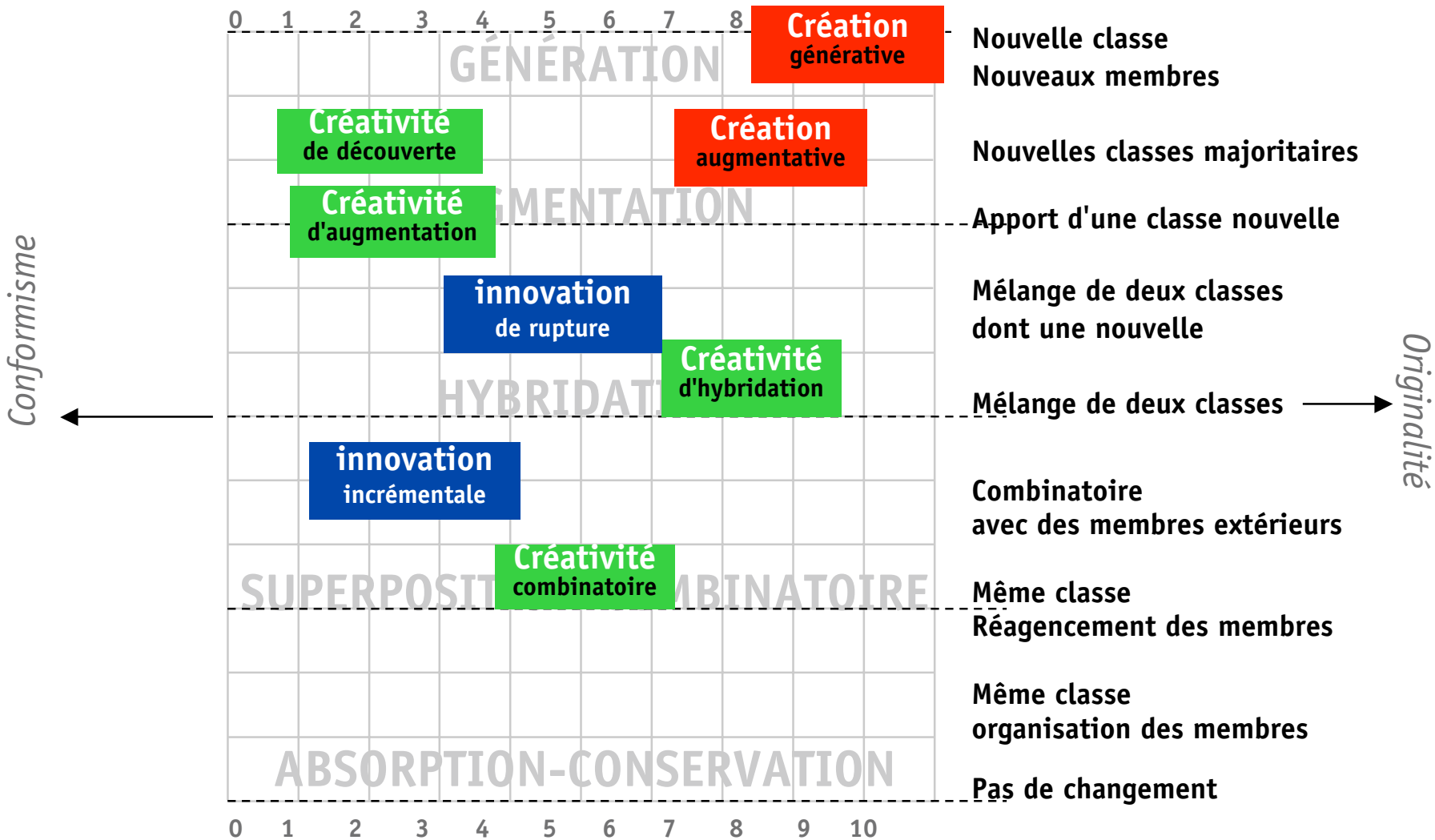
Philippe Quinton 2003

UNE AUTRE GRADATION DE PROCESSUS



Philippe Quinton

Placement des processus sur la grille



5 création graphique

Et la création artistique ?

Création *artistique*

- deux mots = deux classes

- "création" est différent d"artistique"...

Création *artistique*

- Si une création peut être artistique...

Elle peut aussi ne pas l'être…

- "création" n'implique donc pas "artistique"...

Création *artistique*

- **envisager ce qui est création "hors l'art"**

(mais pas forcément sans art)

Création *industrielle*

Création *technique*

Création *sociale*

Création *graphique*

Conséquence... **l'art** *sans création*

- **L'art est-il forcément "création" ?**

- **"l'art" peut-il être sans création ?```**

- **Création graphique : pas forcément de l'art**

Création et *originalité*

Problème de l'originalité.

Comment la mesurer ? L'évaluer ? Réferentiels ?

Dépend de

figures, genres, modèles, pratiques, comportements

Qui appartiennent à des **répertoires**

indicateurs : **objets, systèmes et règles d'agencement**

La création comme *dispositif*

Une forme de dispositif de fabrication du sujet :

discours des acteurs, administration,

institutions, lois, techniques,

pratiques, théories, courants, etc.

La création comme *discours*

- **la création : un faire et un dire**
- **ce n'est création que quand on le dit**

Prendre en compte les discours (et les instances)

qui qualifient quelque chose de "création"

La création comme *génération*

un sens générique :

processus de génération non limité à l'art

ou à une quelconque modalité d'expression

La création comme *génération*

Éviter l'incommensurable : la ***génèse***

S'intéresser au mesurable : la ***génération***

La création comme *génération*

- Un processus mené par un humain

qui génère quelque chose (selon différents passages d'états).

- met en œuvre des ressources, compétences, modèles, matrices, répertoires, protocoles, matériaux...

- L'objet-résultat est qualifié de "création".

La création comme *génération*

Question de paternités et de filiations

- Héridité et génétique... **D'où cela vient -il ?**
- Patrimoine et héritage... **Qu'est-ce que cela transmet ?**
- Rémanence et combinatoire... **Qu'est-ce que cela change ?**

Étudier la création comme *génération*

- Observer ce qui amène ou favorise les émergences et évolutions des ***formes et pratiques artistiques***,

(contextes, cultures, problématiques, processus, technologies...)

- Comprendre les interactions entre les ***représentations du créateur*** et les ***usages***

(en production et en réception)

Ce qui ne favorise pas la *génération*

Pathologies courantes...

Cécité des pratiques et amnésie des sources

Troubles de la mémoire visuelle

Copier-coller

Recyclage de l'air du temps

Conformismes créatifs

Industrialisation des sensibilités...

La création comme *démarche*

posture critique, rupture, décalage,

transformation sensible...

- Construction d'un regard spécifique sur le monde
- idéologies, limites et pertinences de ce regard...

Cela s'apprend, se travaille, s'acquiert

La création comme *bricolage*

- **Comprendre les hybridations de la création**

  les classes d'objets, règles ou systèmes qu'elle permet de confronter, associer...

- **Considérer les stratégies de la création**

  et non pas les tactiques sommaires...

  [de CERTEAU] ex.: l'agencement de surface...

6 création graphique

Création graphique, quelle épistémologie ?

Création graphique

Dimensions...

SÉMIOTIQUES (instances de qualification) : questionnement des significations, modèles, courants, référentiels de qualification...

SOCIALES (circulation) : capacités de production/réception des diverses parties prenantes, problématiques de commande...

TECHNIQUES (production) : problématiques d'inscription, démarches, ancrages artistiques, génétique, cultures...

Approche épistémologique

Recherches sur la communication graphique

-production des messages graphiques (créatifs ou non)

-le "faire" technique, social et symbolique

-enjeu des constructions de relations.

Approche épistémologique

création graphique à l'intersection :

- **arts plastiques, design graphique et Sic**
- **pratique / théorie**
- **penser / faire**
- **intelligible / sensible.**

Approche épistémologique

- sortir les designs et la création graphique

du champ de l'art

afin de les appréhender comme communications

- Ce sont des processus de communication

  … les assumer comme tels

Approche épistémologique

• Montrer ce qu'il y a de **communicationnel**
dans les objets, artefacts et dispositifs graphiques,
quels qu'ils soient...

•valor iser la contribution des dimensions graphiques
aux relations qui se construisent *avec* et *dans*
les communications médiatées et médiatisées...

Approche épistémologique

- un processus de **création est un usage** (ressources, modèles)

- l'**usage est potentiellement créatif** (de Certeau)

- la production graphique est

- **une médiation créative** (partie prenante d'un processus de communication)

– **une réception** (créer, concevoir c'est **mettre en œuvre** quelque chose d'autre, que l'on reproduise, combine, transforme ou génère...).

Créer graphiquement...

- **Affirmer un REGARD, une DÉMARCHE**
- **Revendiquer une RELATION spécifique avec les objets et objectifs (auteur, artiste...)**
- **Maitriser ce qui encadre la "création" :**

  modalités, ressources, modèles, courants, paradigmes...

  cultures et techniques d'inscription...