

Maria Giulia Dondero

Anne BEYAERT-GESLIN, *Sémiotique du design*

Paris, Presses universitaires de France, coll. Formes sémiotiques, 2012, 256 p.

Avertissement

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

revues.org

Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le Cléo, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

Référence électronique

Maria Giulia Dondero, « Anne BEYAERT-GESLIN, *Sémiotique du design* », *Questions de communication* [En ligne], 23 | 2013, mis en ligne le 30 septembre 2013, consulté le 30 septembre 2013. URL : <http://questionsdecommunication.revues.org/8511>

Éditeur : Presses universitaires de Nancy
<http://questionsdecommunication.revues.org>
<http://www.revues.org>

Document accessible en ligne sur : <http://questionsdecommunication.revues.org/8511>

Ce document est le fac-similé de l'édition papier.

Tous droits réservés

Culture, esthétique

Anne BEYAERT-GESLIN, *Sémiotique du design*.

Paris, Presses universitaires de France, coll. Formes sémiotiques, 2012, 256 p.

L'ouvrage fait de l'objet de design le centre d'une réflexion englobant la relation de tout un chacun au monde, à la société, à l'œuvre d'art, à son propre corps. Il ne faut peut-être pas en être surpris car Vilém Flusser (*Petite philosophie du design*, Belval, Circé, [1993] 2002) déclarait que « tout est aujourd'hui affaire de design » (p. 11) et que notre vie tout entière est configurée et reconfigurée indéfiniment par des valeurs incarnées par les objets et les espaces que nous habitons – selon Bruno Latour (« A Cautious Promethea ? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk) », *History of Design Society*, p. 112, 3 sept. 2008 ; accès : http://www.unsworn.org/docs/Latour-A_Cautious_%20Promethea.pdf ; consulté le 12/03/13) le design prend en charge toute « la fabrique de la vie ».

Les objets font face (*ob-jectum* signifie « jeté contre »), ils constituent et incitent à renouveler son goût : dans le livre, l'auteure étudie les modes par lesquels chaque création de design dépasse son prototype et ses devanciers en proposant des nouvelles relations du sujet au monde, au vivre ensemble, à sa propre sensibilité. Si, dans la théorisation de Bruno Latour (*ibid.*), le design est aussi une affaire de renouvellement, il s'agit pourtant d'un renouvellement qui procède par petits réaménagements, petites améliorations et remédiations et son histoire se présente comme une suite de propositions de solutions en rapport à des problèmes (optimisation). En revanche, ce sur quoi Anne Beyaert-Geslin focalise son attention est la manière dont un objet de design sollicite notre sensibilité : c'est la raison pour laquelle la comparaison entre objet de design et œuvre d'art prend une part importante dans le chemin d'investigation de la chercheuse. Si, généralement, le fonctionnement de l'œuvre d'art et celui de l'objet de design se distinguent par deux prismes de perception différents, ce qui les rapproche est le fait que : « Tout comme l'objet d'art, nos chaises symbolisent un certain rapport au monde et s'offrent tels des supports matériels pour la discussion des valeurs. Elles s'offrent même comme possibilités de manifestation de l'évolution des valeurs, permettant ainsi de saisir et de fixer une diachronie insaisissable, de graduer le temps pour ainsi dire » (p. 14 ; nous soulignons).

Le design fonctionne comme l'art au sens où tous deux exhibent des systèmes de valeurs que tous peuvent accepter/partager/valoriser/critiquer pour s'orienter dans tous les domaines de la vie (le rapport à soi-même, au changement des goûts, à la créativité, à la perception du passé...). Pris dans la synchronie, le design est donc présent en tant que proposition et sélection de valeurs à discuter, pour témoigner d'un état d'âme collectif ; dans une perspective diachronie, le design et l'œuvre d'art fonctionnent comme des objets qui assignent une identité esthétique à chaque époque, en la caractérisant. Pourtant, c'est surtout l'objet de design qui permettrait de construire une véritable histoire sociale de l'humanité *via* un goût qui est collectif et se déploie dans les actions de la vie quotidienne.

La focalisation du rapport entre les objets domestique et artistique (notamment la sculpture dont fait état le premier chapitre de l'ouvrage, « La sculpture et l'objet domestique » ; pp. 19-70) permet à Anne Beyaert-Geslin de positionner le design à mi-chemin entre la théorie éthique et politique de la remédiation proposée par Bruno Latour (2008 : *ibid.*) – qui voit dans son évolution un ensemble de réadaptations minimales et continues de valeurs sans de véritables discontinuités –, et le « terrassement » (p. 13) que provoquent les œuvres d'art en tant qu'objets-événements porteurs de scandale (du grec « *skandalon* », qui désigne la pierre placée volontairement sur le parcours d'une personne dans l'intention de la faire tomber).

Si la différence entre l'objet de Bruno Latour (*ibid.*) et celui considéré par Anne Beyaert-Geslin consiste surtout en une question *temporelle*, de rythmes et de *tempo*, voire en une relation différente entre continuité et intensités de ruptures, les frontières que trace l'auteure entre le design et le domaine de l'art concernent plutôt une question *axiologique* fondée sur l'articulation d'une catégorie *spatiale* : c'est la concentration ou l'expansion des valeurs. Les objets d'art fonctionnent comme des lieux de concentration et densité de valeurs, tandis que l'objet de design vise à diffuser, distribuer, multiplier, voire normaliser la radicalité, la compacité et la brutalité de l'offrande de valeurs assurée par l'art. La chercheuse explique cette relation comme un échange d'habitudes et de règles entre les deux mondes : non seulement « l'art est un métadiscours du design – un redessin du dessin [qui], en tant que métalangage, assume une fonction de sélection, de synthèse et de reformulation des valeurs assumées par le design » (p. 15), mais le design, à son tour, se rapproche des idéaux de l'art dans sa recherche incessante de la nouveauté et du

dépassement du déjà vu et du déjà connu (il fait face, il interroge et il met à l'épreuve la capacité de chacun à sensibiliser sa vie quotidienne confrontée à des présences singulières).

L'étude des affinités entre art et design, repérables sur les plans éthique – l'objectif commun est de témoigner de l'évolution des systèmes de valeurs plus ou moins partagés et socialisés – et esthétique – l'objectif commun est de porter à l'attention l'appréciation de la créativité –, n'entend pas cacher les différences importantes entre les objets de design et d'art, qui sont, d'ailleurs, finement et longuement analysées par Anne Beyaert-Geslin non seulement dans le premier chapitre mais tout au long de l'ouvrage. En réalité, l'objet domestique est impliqué dans des actions banales, tandis que l'objet d'art est intouchable, séparé de toute action et sacralisé dans son faire l'objet d'une contemplation. La sculpture, mais aussi le tableau, sont retirés en eux-mêmes, cohésifs dans la relation de soi à soi (Maria Giulia Dondero, « La totalité diagrammatique en mathématiques et en art », *Visible*, 9, 2012, pp. 117-138 ; Maria Giulia Dondero, « Diagrammatic Experiment in Mathematics and in Works of Art », pp. 297-307, in : Karen A. Haworth, Jason Hogue, Leonard G. Sbrocchi, eds, *The Semiotics of Worldviews*, Ottawa, Legas Publishing, 2012) et c'est cette fermeture sur elle-même de l'œuvre d'art, ce « se suffire à elle-même » (Georg Simmel, « Le cadre, un essai esthétique », pp. 29-40, in : Georg Simmel, *Le cadre et autres essais*, trad. de l'allemand par Karine Winkelvoss, Paris, Gallimard, 2003 [1902], p. 30) qui lui donne la force de s'imposer à l'observateur. Selon Georg Simmel (*ibid.*, p. 31), « cet être pour soi est le recul d'où elle prend son élan pour nous envahir d'autant plus pleinement et sereinement » (à ce propos, voir Jacques Fontanille, *Sémiotique des pratiques*, Paris, Presses universitaires de France, 2008). Cette unité et ce renfermement déterminent la distance à laquelle l'objet d'art décide d'être vu. Si l'œuvre d'art est surtout à regarder dans son entièreté et sa plénitude d'être, l'objet pousse au faire et, comme l'affirme Roland Barthes (« Sémantique de l'objet », *CŒuvres complètes*, t. 2, Paris, Éd. Le Seuil, 1994 [1966], p. 66), il sert à être dans le monde d'une façon active. Si la sculpture est repliée sur elle-même, l'objet est déplié vers le spectateur et permet le déploiement de ses actions ; si le temps de la sculpture est celui de l'étiement de la contemplation, celui de l'objet est caractérisé par la répétition de l'habitude. La contemplation de l'œuvre d'art se donne toujours sur le mode de l'imperfectif tandis que l'objet, par l'itération de l'habitude, dissipe l'attention et prévoit l'accomplissement d'une action. L'objet est un fait une double interface, entre lui

et le sujet humain, entre lui et les autres objets, et s'oppose donc de manière radicale à la sculpture qui, en tant qu'elle, refuse toute interface. D'ailleurs Anne Beyaert-Geslin apporte une correction précieuse à la notion d'interface telle qu'elle a été formulée par des sémioticiens comme Umberto Eco (*La structure absente. Introduction à la recherche sémiotique*, trad. de l'italien par Uccio Esposito-Torrigiani, Paris, Mercure de France, 2004 [1968] ; Kant et l'ornithorynque, trad. de l'italien par Julien Gayraud, Paris, Grasset, 1999 [1997]) et Alessandro Zinna (« L'objet et ses interfaces », pp. 163-196, in : Jacques Fontanille, Alessandro Zinna, eds, *Les objets au quotidien*, Limoges, Presses universitaires de Limoges, 2005 ; *Le interfacce degli oggetti di scrittura. Teoria del linguaggio e ipertesti*, Rome, Meltemi, 2004). Pour comprendre l'objet de design, il faut s'éloigner d'une description exclusivement locale des points de contact avec le corps de l'utilisateur. En revanche, il faut examiner de manière globale le plan de l'expression de l'objet en le mettant en relation avec l'équilibre de forces du corps humain tout entier. C'est un rapport écologique entre l'objet et le corps de l'utilisateur qui est mis en avant et qui témoigne, une fois de plus, la place occupée par le design dans notre relation au monde.

D'un point de vue strictement méthodologique, l'auteure affirme que si l'œuvre d'art peut être analysée comme texte (énoncé) et comme objet (au sens entendu dans la sémiotique des pratiques de Jacques Fontanille, 2008), l'objet de design, en revanche, implique non seulement ces deux niveaux de pertinence sémiotique, mais aussi un troisième : celui de la pratique (voir à ce propos surtout le deuxième chapitre, « Pratiquer l'objet. L'exemple de la chaise », pp. 71-138). Si l'objet artistique est, notamment, voué à une seule pratique (la contemplation) – la textualité et l'objectalité suffisent à rendre compte de cette pratique –, l'objet domestique rend pertinente une grande multiplicité d'actions, de relations avec d'autres objets, de détournements de son usage premier... Le niveau de pertinence sémiotique de la pratique, précisément parce qu'elle peut être détournée, devient absolument fondamental pour comprendre l'objet de design. Ainsi, si la sculpture est seulement un objet à voir, qui demande de concentrer l'attention de l'observateur sur la concentration de formes et de valeurs exclusives propres à l'objet d'art, l'objet de design est-il un objet à voir et à toucher, voire un objet de faire qui prévoit aussi la distraction, le détournement de l'attention de soi-même à la faveur de l'autre et de l'action.

À propos de cette dernière question, par ailleurs capitale, il ne faut pas se laisser tromper par la brièveté de notre description : il ne s'agit pas de distinguer l'objet d'art en général et l'objet de design tout court : concernant l'œuvre d'art, l'auteure prend en compte une variété étonnante d'objets et, notamment, la sculpture occidentale autant que la sculpture africaine, l'objet en marbre – qui pose résistance au geste –, en porcelaine – qui se laisse faire –, ainsi qu'en pierre tendre – qui n'accepte que des incisions très superficielles – et, en analysant les différents ajustements entre ces matières et les gestes du producteur, identifie des styles préconisés par les matières. Concernant le design, Anne Beyaert-Geslin considère surtout la chaise, mais aussi le vase et d'autres objets quotidiens, tel le tapis, en étudiant non seulement les effets de sens des différents matériaux (plastique, bois, feutre, verre, etc.) mais aussi l'entrecroisement de valeurs qui engendre toute citation dans le monde du design. L'ambition est grande mais la finesse de la description suit cette ambition sans la trahir à aucun moment.

Du point de vue sémiotique, les mérites de l'ouvrage et des relations qu'il tisse avec les autres disciplines sont multiples. À mes yeux, le premier mérite est d'avoir mobilisé un nombre important de théories sémiotiques d'avant-garde : la sémiotique du corps et la sémiotique des pratiques de Jacques Fontanille (2008 : *ibid.* ; *Corps et sens*, Paris, Presses universitaires de France, 2011), la sémiotique de la perception, de l'objet et de l'iconicité de Jean-François Bordron (*L'iconicité et ses images. Études sémiotiques*, Paris, Presses universitaires de France, 2011), la sémiotique de l'ajustement d'Éric Landowski (*Présences de l'autre. Essais de socio-sémiotique II*, Paris, Presses universitaires de France, 1997), la sémiotique des instances de Denis Bertrand (« L'expression rhétorique des matières », pp. 59-72, in : Juan Alonso, Denis Bertrand, Michel Costantini, Sylvaine Dambrine, dirs, *La transversalité du sens. Parcours rhétoriques*, Presses universitaires de Vincennes, 2006 ; « La provocation figurative de la métamorphose », pp. 161-173, in : Marion Colas-Blaise, Anne Beyaert-Geslin, dirs, *Le sens de la métamorphose*, 2009). Il a aussi mobilisé plusieurs références à la philosophie contemporaine – Gilles Deleuze (*Francis bacon. Logique de la sensation*, Paris, Éd. Le Seuil, 2002 [1981] ; *Différence et répétition*, Paris, Presses universitaires de France, 1968), Henri Maldiney (*L'art, l'éclair de l'être*, Éd. Compact, 1993), Jean-Luc Marion (*Du surcroît*, Paris, Presses universitaires de France, 2001) –, à la sociologie – Bruno Latour (2008), Georg Simmel (2003) –, à l'anthropologie – Claude Lévi-Strauss (*La pensée sauvage*, Paris, Plon, 2009 [1962]), à l'histoire et à la théorie des arts – Heinrich

Wölfflin (*Principes fondamentaux de l'histoire de l'art. Le problème de l'évolution du style dans l'Art moderne*, trad. de l'allemand par Claire et Marcel Raymond, Paris, G. Montfort, 1992 [1986] ; Jean-Claude Chirollet, Heinrich Wölfflin, dirs, *Comment photographier les sculptures : 1896, 1897, 1915*, Paris, Éd. L'Harmattan, 2008), Vassily Kandinsky (Vassily Kandinsky, Philippe Sers, dirs, *Point, ligne, plan. Contribution à l'analyse des éléments picturaux*, trad. de l'allemand par Suzanne et Jean Leppien, Paris, Denoël, 1970), Paul Klee (*Théorie de l'art moderne*, trad. de l'allemand par Pierre-Henri Gonthier, Paris, Gallimard, 1998 [1956]), Herbert Read (*The art of sculpture*, New York, Pantheon books, 1964 [1956]), Henri Van Lier (« Les expériences esthétiques », *Anthropogénie* ; accès : http://www.anthropogenie.com/anthropogenie_locale/universalis/experiences_esthetiques.ht). Cet ensemble de références permet de caractériser chaque objet de design, chaque pratique domestique selon une approche théorique qui le respecte pour son exemplarité, et pour la singularité des problèmes théoriques dont il est porteur.

Le deuxième mérite majeur est d'esquisser, pour l'objet chaise, la façon dont des formes de vie différentes se succèdent dans l'histoire de l'humanité, du Moyen Âge à l'époque contemporaine. Pour ce faire, Anne Beyaert-Geslin analyse les multiples instances énonciatives des objets, constituées par des rythmes de présence sur le plan de l'expression et par des axiologies sur le plan du contenu. Ainsi, dans le deuxième chapitre, l'auteure trace-t-elle l'évolution des pratiques de table, essentiellement la convivialité ou le formalisme, en montrant comment les foyers de l'attention des convives se redistribuent à chaque changement des habitudes collectives (la sédentarisation, l'individualisation, la hiérarchisation sociale, etc.). Si l'étude de l'historicisation des formes de vie est un exercice complexe qui démontre les progrès de la sémiotique postgreimassienne – un élargissement de son champ d'expertise qui ne sacrifie rien à la rigueur méthodologique et épistémologique –, un autre type d'étude (troisième chapitre, « L'objet dans la scène domestique », pp. 139-168) examine un certain nombre d'objets (la lampe, le canapé, la chaise) à l'intérieur d'un espace réduit (le studio dans une métropole) et dans un espace qui ressemble beaucoup à un grand loft. Dans l'analyse du studio, la chercheuse montre la manière dont les contraintes économiques et spatiales font en sorte que chaque objet multiplie ses fonctions non seulement en tant que promoteur d'actions, mais aussi en tant que dispositif de différenciation entre pratiques (travail/repos, repas/écriture, sommeil/lecture, etc.) et d'espacement/intervalle entre objets et entre parcours.

L'ouvrage a également le mérite de revenir sur des questions qui taraudent depuis longtemps l'histoire de l'art – telle la distinction entre matériaux pauvres et précieux (le prix d'une œuvre dépend-elle de ses matières précieuses ? du talent du producteur ? du statut du producteur ? du hasard ?) –, la théorie de l'art mais aussi la sociologie (voir Nathalie Heinrich, Roberta Shapiro, éd., *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, Paris, Éd. L'École de hautes études en sciences sociales, 2012) et la philosophie de l'art (voir, notamment, N. Goodman, *Langages de l'art. Une approche de la théorie des symboles*, Paris, Hachette, 2005 [1968] ; Jean-Pierre Cometti ; Jacques Morizot ; Luis Prieto, « Sur l'identité de l'œuvre d'art », in : Atlan H, éd., *Création et créativité*, Albeuve, Éd. Castella, 1986) : l'original et la rareté, le multiple et l'industrialisation, la banalisation et le non-sens (voir surtout pp. 59-70). L'opposition que nous avons signalée comme centrale, entre objet d'art et objet de design, n'est qu'une distinction générale qui permet de subsumer toute une gamme et une gradation de modes d'existence de l'objet qui va de la présence esthétique la plus forte (apanage du chef-œuvre, de l'objet d'art, de l'objet de design rare) à un déploiement exclusivement pratique jusqu'à la totale dévalorisation (objet de design banal, objet domestique, rebut). Cette investigation est menée tout au long d'une réflexion majeure sur la créativité (voir spécifiquement le quatrième chapitre, « Deux versants de la créativité », pp. 169-220) dans laquelle, en discutant différents philosophes et sémioticiens (Pierluigi Basso-Fossali, « Création et restructuration identitaire. Pour une sémiotique de la créativité », in : Anne Beyaert-Geslin, Maria Giulia Dondero et Jacques Fontanille, dir., *Arts du faire : production et expertise* ; accès : <http://revues.unilim.fr/nas/document.php?id=3109> ; consulté le 29/12/12), Anne Beyaert-Geslin affirme que la créativité met en œuvre une stratégie de gestion de soi et de dépassement de ses limites identitaires et un dialogue avec les artistes et les designers du passé qui permet à chaque objet de reconfigurer l'histoire de l'art et du design.

Maria Giulia Dondero
FNRS, université de Liège, B-4000
mariagiulia.dondero@ulg.ac.be

Maxime COULOMBE, *Petite philosophie du zombie*.

Paris, Presses universitaires de France, coll. La Nature humaine, 2012, 160 p.

Le zombie est un personnage à la mode auquel sont consacrés de nombreux films, romans, séries télévisées ou jeux vidéo. Le livre analyse les raisons de cet engouement en montrant que le zombie présente trois figures qui sont chacune en phase avec les interrogations et mythes de notre époque. Le zombie est une figure du double, simultanément inquiétant, pitoyable et parfait exutoire de

notre agressivité. Il est aussi une figure du monstre, en ce qu'il incarne la mort et la décrépitude grotesque dans un contexte où les normes sociales les écartent du champ du visible. Enfin, l'invasion des zombies est une image d'apocalypse, et les représentations de fin du monde plaisent par leur caractère sublime et permettent de maîtriser les peurs contemporaines.

Issu du folklore haïtien, le personnage du zombie est entré dans la culture populaire occidentale au début du ^{xx}e siècle puis a été renouvelé, à la fin des années 60, par les films de George A. Romero. Dans la tradition haïtienne, le zombie est un individu qu'un prêtre vaudou a drogué et plongé dans un état de mort apparente pour lui servir d'esclave. Ce mythe prend racine dans les conditions coloniales d'Haïti, puise dans les imaginaires africain et catholique et reflète la terreur de l'esclavage. Il faut noter que le zombie du folklore haïtien ne peut transmettre son maléfice et retrouve son humanité pourvu que le sortilège soit levé. Cette première version du personnage a été popularisée, en Occident, au début du ^{xx}e siècle, par le roman *The Magic Island* de William B. Seabrook (Londres, G. G. Harrap, 1929) puis par le film *White zombie* (1932) de Victor Halperin. Ensuite, le personnage a été redéfini à la suite du grand succès des trois films de George A. Romero, *Night of the Living Dead* (1968), *Dawn of the Dead* (1978) et *Day of the Dead* (1985). Après ces films, le zombie est désormais présenté comme un mort véritable. Errant sans but et plongé dans un état végétatif, il ne sort de son apathie que pour attaquer et dévorer les vivants, telle la goule des contes arabes. En outre, le réalisateur s'est inspiré du roman de Richard Matheson *Je suis une légende* (trad. de N. Servat, Paris Gallimard, 2001 [1954]) dont le héros est le dernier survivant d'une épidémie ayant transformé les hommes en vampires. Il y a puisé le thème de quelques rescapés luttant pour la survie dans des villes abandonnées et envahies de créatures hostiles. Les films des années récentes ont tous repris cette figure du personnage. La seule différence tient à l'origine du mal. Dans les films de George A. Romero, ce sont tous les morts qui reviennent spontanément à la vie et l'épidémie prend valeur d'un châtement touchant la société occidentale ou l'humanité. C'est ce que signifie la célèbre réplique de *Dawn of the Dead* : « *When there is no more room in hell, the dead will walk of earth* » (« Quand il n'y a plus de place en enfer, les morts reviennent sur terre »). En revanche, dans des films plus récents comme *Resident Evil* (Paul W. Anderson, 2002) ou *28 Days Later* (Danny Boyle, 2002), l'épidémie ne se transmet que par morsure et son origine est clairement attribuée à des expériences d'armes bactériologiques ou de l'industrie pharmaceutique. Ceci fait écho à de nouveaux motifs de peur, le Sida et les accidents industriels.