



Art et graphisme de masse

Pierre Braun

► To cite this version:

| Pierre Braun. Art et graphisme de masse. 2012. hal-02514449

HAL Id: hal-02514449

<https://hal.science/hal-02514449>

Submitted on 22 Mar 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Art et graphisme de masse

PAR PIERRE BRAUN · PUBLICATION 12/09/2012 · MIS À JOUR 19/11/2012

Import/export, mixabilité des genres, nomadisme graphique

Le 24 mai dernier dans le cadre du 10^e séminaire du GIS Marsouin(1), j'ai présenté une communication qui interroge le champ du graphisme professionnel et celui du graphisme amateur dans leurs implications réciproques culturelles et artistiques. La conférence prochainement publiée dans les actes s'intitulait : « Tout le monde est graphiste ? » *le graphisme à l'époque du graphisme de masse*.

Pour résumer cette communication, j'ai repris à mon compte, sous la forme interrogative, le titre du mémoire de cinquième année de Yoann Bertrandy(2) étudiant aux Arts décoratifs de Strasbourg qui le révéla dans le monde du graphisme hexagonal. Yoann Bertrandy interroge son métier à partir du graphisme amateur. J'interrogeais alors comment l'emprise de la standardisation graphique de masse fait l'objet de nouveaux usages reproductifs qui en exploitent les dimensions imaginaires : l'assistance logicielle et l'accessoirisation du graphisme offert au plus grand nombre parasitant les manières d'identifier les usages artistiques.

Je propose de poursuivre la réflexion par une esquisse des zones de sensibilités plus spécifiques qu'entretiennent certains artistes avec ce graphisme de masse.

Une des conséquences induites par le renouvellement constant de l'offre logicielle graphique est d'intégrer dans le processus de conception graphique des éléments qui facilitent son exportation afin d'élargir le champ d'action des œuvres. À l'instar de l'édition 2.0.1., cette revue associative d'université créée à l'initiative de Jérôme Dupeyrat(3), certains travaux artistiques revendiquent leur propension réelle à l'interopérabilité entre les données, aux valeurs et aux codes compatibles pour des univers étrangers l'un de l'autre. Ces dispositions techniques favorisent l'invention de protocoles de création qui rencontrent les figures du déplacement et du nomadisme en art. Elles les font jouer sur le plan d'un imaginaire graphique que conditionne l'époque numérique des arts, c'est à dire la prise en compte des modes opératoires et logiciels numériques.

Vers la fin des années 1980, Nicolas Bourriaud interrogeait la diffusion de l'héritage culturel et le champ de la création en anticipant leurs rapports aux nouveaux modes de circulation des œuvres et aux nouveaux espaces de la reproduction et de l'information numérique. Selon le critique d'art, pour les artistes, désormais :

« (...) La question n'est plus tant d'imaginer et de créer encore une nouvelle image qui intégrera le capital de celles qui existent déjà, mais plutôt comment faire circuler celles qui existent déjà, comment organiser du lien à partir d'elles. (...) »

Dans une des pages du catalogue de l'exposition « Playlist », publié par le Palais de Tokyo en 2004(4), on trouve écrit cette définition du *sémionaute* mise en situation par Nicolas Bourriaud :

« Sémionaute : inventeur d'itinéraires à l'intérieur d'un paysage de signes. Se dit d'un artiste dont les œuvres produisent ou matérialisent des parcours singuliers dans le champ culturel. »

La circulation des images ou des œuvres opère pour Nicolas Bourriaud selon la perspective d'un hypertexte culturel élargi, comme le présente l'exposition « Playlist », c'est-à-dire l'extension des formes de l'intertextualité repris dans les années 1980 par Gérard Genette ou Antoine Compagnon. Ces dimensions de l'exportation ou de l'importation d'un élément

d'une œuvre dans une autre qui lui est postérieure fondent en partie les objets d'études de l'histoire de l'art. Les œuvres produisent entre elles des jeux rhétoriques de déplacements, de condensation ou de métonymie. Celles-ci en matérialisent les plans iconologiques ou iconographiques comme le rappelle Nicolas Bourriaud dans son analyse des relations qui opèrent entre l'art et les biens d'équipement :

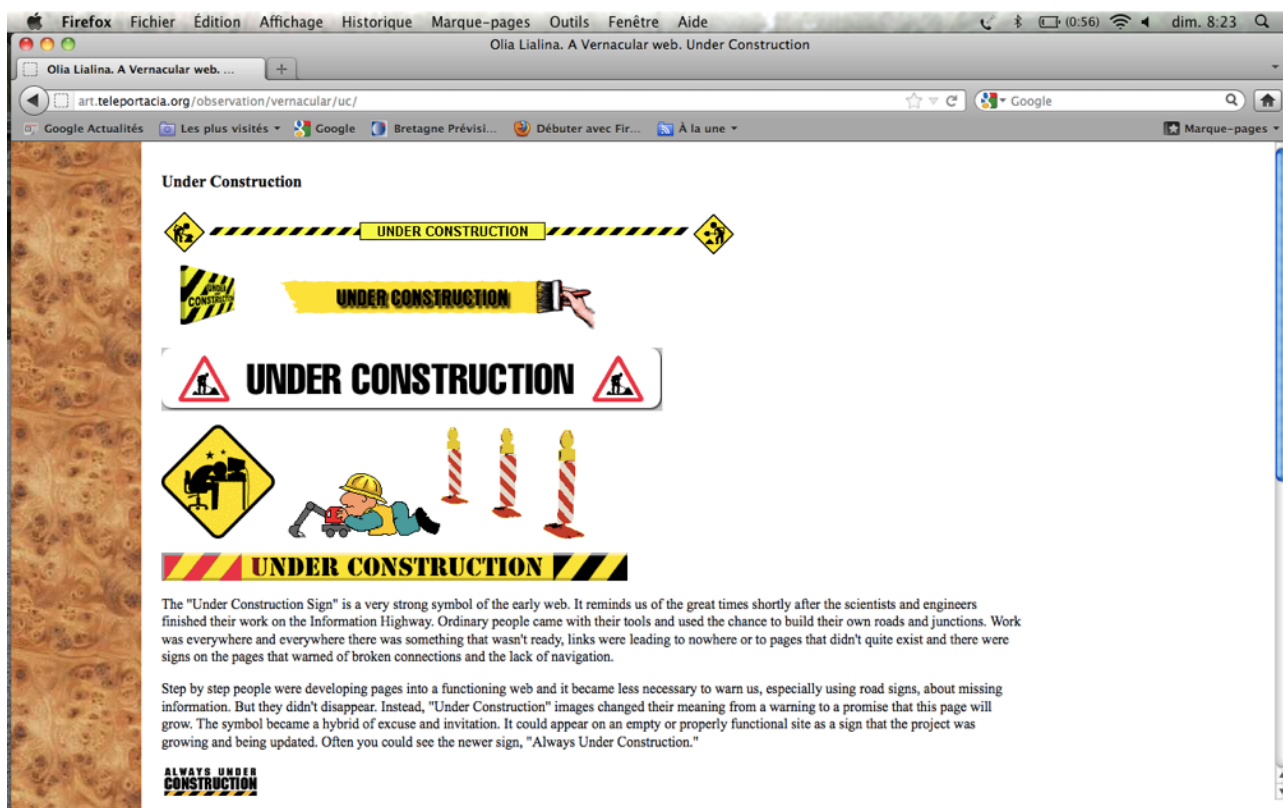
« (...) Ainsi Degas et Monet produisent-ils « une pensée du photographique » qui va bien au-delà des pratiques photographiques qui leur sont contemporaines (...) La technologie n'a d'intérêt pour l'artiste que dans la mesure où il met en perspective ses effets, au lieu de la subir en tant qu'instrument idéologique. C'est ce qu'on pourrait appeler la « loi de délocalisation » : l'art n'exerce son devoir critique vis-à-vis de la technique qu'à partir du moment où il en déplace les enjeux(...) »

Mais en 2006, Lev Manovich⁽⁵⁾ présente dans un texte cette idée d'un temps primitif où les œuvres relèvent d'une discipline distincte qui les empêche d'évoluer en exportant le modèle « génétique » dont elles héritent sur un autre médium. Les productions artistiques subissent le jeu des contraintes techniques de fabrication qui imposent de fait un compartimentage des genres à l'exemple des films d'animation d'Oskar Fischinger. Lev Manovich fait référence aux principes économique et commercial de l'import-export pour présenter une voie fonctionnelle d'émancipation et de diffusion de la création et des formes artistiques dans le contexte d'une époque numérique et « interopérable » des arts.

« Quel est le secteur économique le plus actif dans la conurbation de Los Angeles ? (...) Cette connectivité n'est possible qu'à partir d'un certain niveau de compatibilité : entre les codes et les procédures d'échanges commerciaux, entre les technologies d'expédition, entre les protocoles de réseaux, ainsi de suite. (...) »

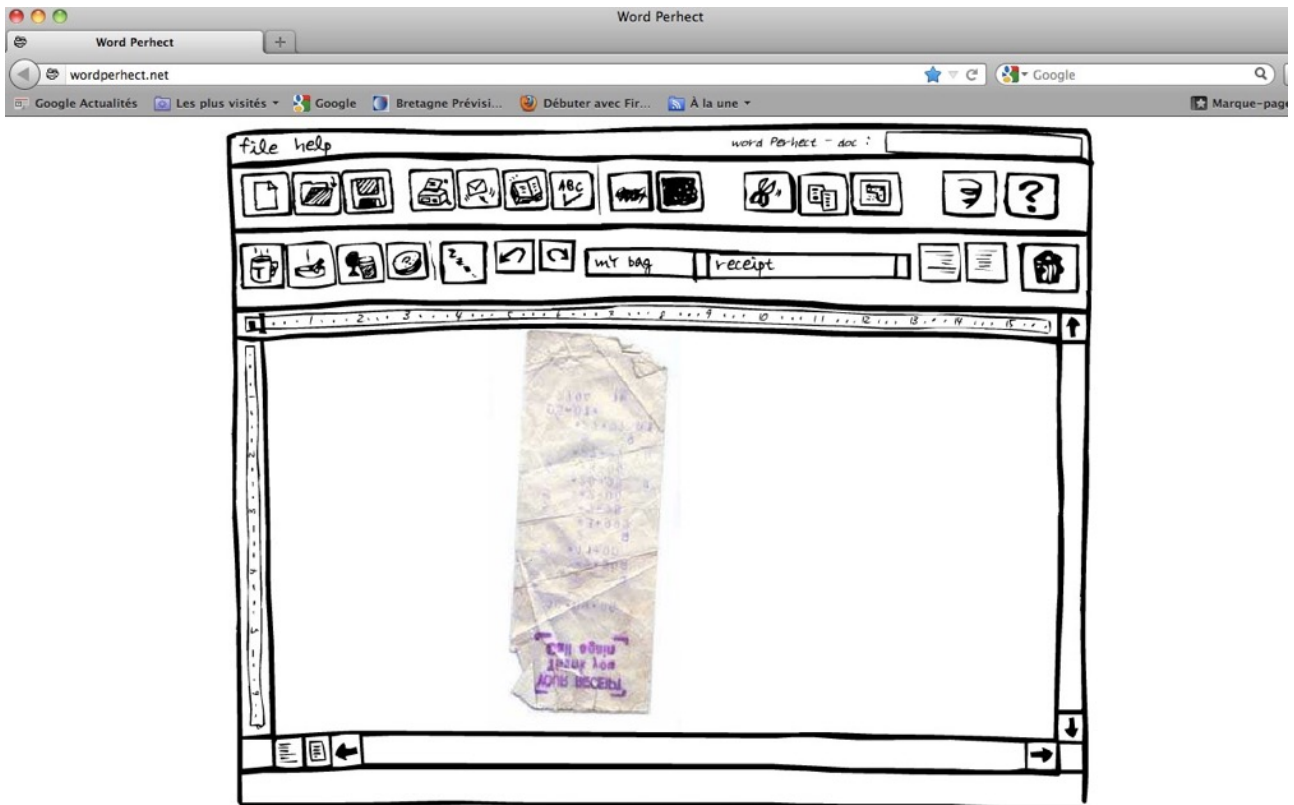
En reprenant ces éléments de réflexion, le graphisme à l'époque du graphisme de masse hérite précisément de ces facteurs logiciels de compatibilité à l'instar de ces petites fonctions accessoires présentes dans la plupart des logiciels de bureautique, notamment Wordart du logiciel de traitement de texte Word. Cet exemple offre l'opportunité de découvrir comment la compatibilité primitive de gabarit conduit à un « ensauvagement⁽⁶⁾ » des signes par leur exportation dans d'autres contextes graphiques. À l'exemple de ces créations sauvages que sont les mêmes et autres virus iconographiques qui se diffusent sur la toile, les répliques folkloriques de la reproduction n'impliquent plus la destruction de l'héritage des signes qui peuvent être transmis.

De la même manière, on pourrait retrouver de tels déplacements dans les processus d'exportation de formes décrits et théorisés par Olia Lialina en particulier lors de la vague d'utilisation historique des gifs animés par les internautes et qui inondent Internet. Il est à l'époque plus facile en effet de générer une séquence animée d'images et de l'exporter au format « gif animé » que d'utiliser les volumineux codecs pas encore optimisés des fichiers vidéo qui retardent considérablement le temps d'accès aux sites de contenus...



Olia Lialina, graphismes extraits de l'internet, Under construction sign, consulté en Mars 2012.

On pourrait également citer les premiers projets multimédia dont celui de Tomoko Takahashi, Jon Pollard, e2 et Chisenhale Gallery, une version de 1999 qui reprend et discute les formats d'assujettissement du traitement de textes au *traitement de la pensée*...L'utilisateur est soumis à une sorte de lecture distanciée et implacable de ses réflexes et de ses habitudes face au traitement de texte et aux inserts qui caviardent l'utilisation et les interactions généralement attendues par l'utilisateur.



Tomoko Takahashi, *Word Perfect*, 1999.

Sur cd-rom, le projet de Véronique Hubert (2000), édité tardivement, mixe volontairement avec le logiciel Director Macromédia des images fixes et des textes de basse définition en lien avec le livre d'artiste associé. La thématique du livre aborde la question des troubles mémoriels, de phénomènes de persistance d'une hypersensibilité au niveau physiologique. C'est une fiction de nature inter-médiumnique qui nous est proposée puisqu'il est question de multiples sensations schyzophréniques du corps et où le personnage principal suite à son hospitalisation doit « sentir » son environnement immédiat avec les mains. Le graphisme adopté pour le livre renvoie au bricolage et aux maladroresses d'un corps qui éprouve nouvellement le monde et se cherche. C'est comme si les choses du monde se mettaient à coller inexplicablement à nos corps : nous pourrions explorer le monde mais tout en étant déjà englué dedans... Des séquences de textes ont été reprises et animées. Les typographies *Gadget* et *Chalkboard* reprennent le style de la *Comics sans serif* (une police conçue en 1995 très vite réputée pour son côté amateur et un peu trop Cartoon...).



Véronique Hubert, Images extraites du cd-rom de Véronique Hubert, Livre 7, supplément cd-rom pour le livre d'artiste « La Fagm : la Femme aux grosses mains », co-éditions éditions Incertain Sens et éditions Présent Composé, 2000

Deux des trois animations conçues pour l'œuvre ont été portées ensuite sous le logiciel After effect pour être traitées (post production) en compositing puis retraitées au format vidéo, avec un codec de compression permettant une lecture sur support de cd-rom. Le défilement des textes de directions, parfois opposées, force le regard et peut occasionner la nausée. Les effets cinétiques des textes et des images sont quasi hypnotiques.



Véronique Hubert, Images extraites du cd-rom de Véronique Hubert, Livre 7, supplément cd-rom pour le livre d'artiste « La Fagm : la Femme aux grosses mains », co-éditions éditions Incertain Sens et éditions Présent Composé, 2000

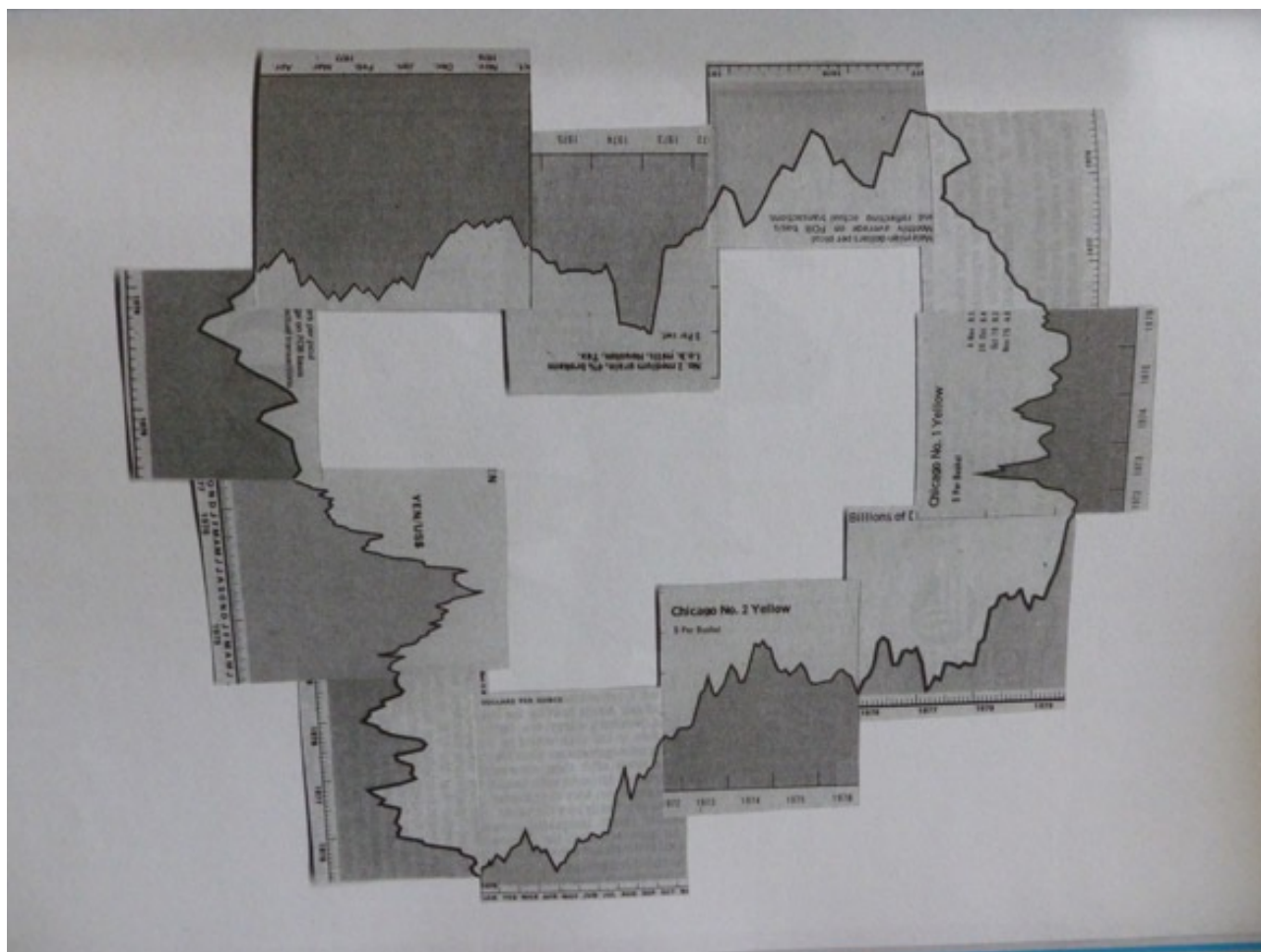
La « mixabilité » des genres s'établit à tous les niveaux : chez l'artiste Mathieu Desailly par exemple où une exposition récente (Verso, Archives départementales d'Ille et Vilaine, 2012) permet de voir comment des objets vernaculaires deviennent les accessoires indispensables de mises en scènes spécifiques. À partir de ces dernières, les prises de vues ou les numérisations donnent lieu à des processus d'exportations dans des univers graphiques qui transforment et renversent la perception ordinaire des objets choisis. Mathieu Desailly a très astucieusement précisé sa démarche par une anecdote qui ne manque pas de faire écho avec notre recherche :

Je me souviens d'un film en noir et blanc, dans lequel Pierre Richard distribue des tracts dans une rue de Paris. Les passants inintéressés les transforment en boulettes pour les jeter dans le caniveau où portés par l'eau elles disparaissent dans les bouches d'égout.

Pierre Richard, dubitatif, observe la scène et constate avec amertume l'échec de son entreprise. Une idée lui vient. S'emparant de sa pile de tracts, il se met à confectionner lui-même des boulettes qu'il s'empresse de distribuer à nouveau...

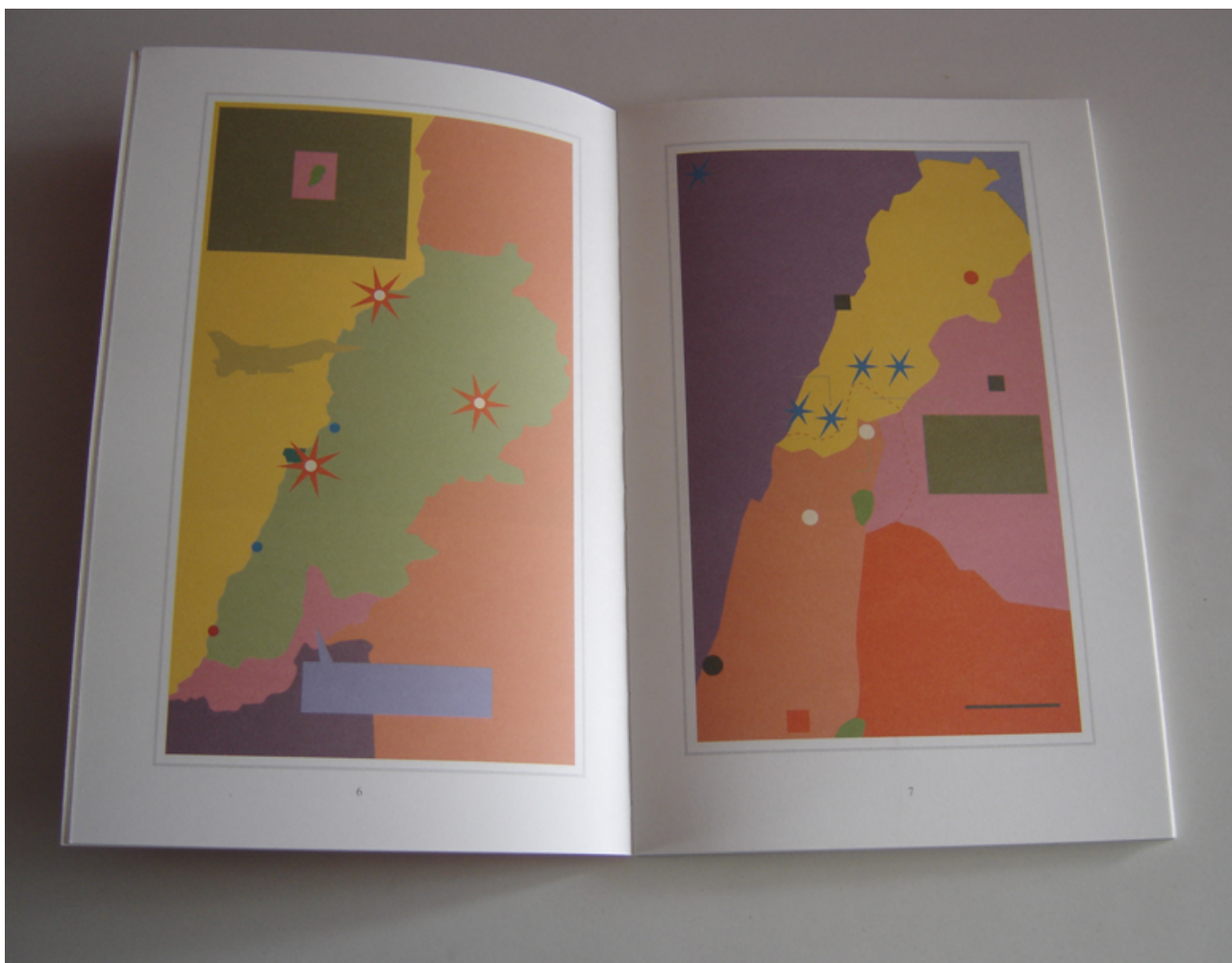
Le plan s'élargit pour nous faire découvrir alors que les passants curieux et intrigués, se saisissent de ces dernières pour en déchiffrer le contenu...Ce souvenir cinématographique de mon enfance m'a poursuivi longtemps et m'a conduit à toujours interroger la manière et la façon de communiquer auprès des autres...

ment. À l'échelle de l'accessoire et du presque rien, comme chez Claude Closky ou Guy Limone, Benoît Police importe les histogrammes de cours de bourse (Coton, etc.) tirés de l'analyse économique et les ré-assemble entre eux pour développer une géostratégie de l'imaginaire.



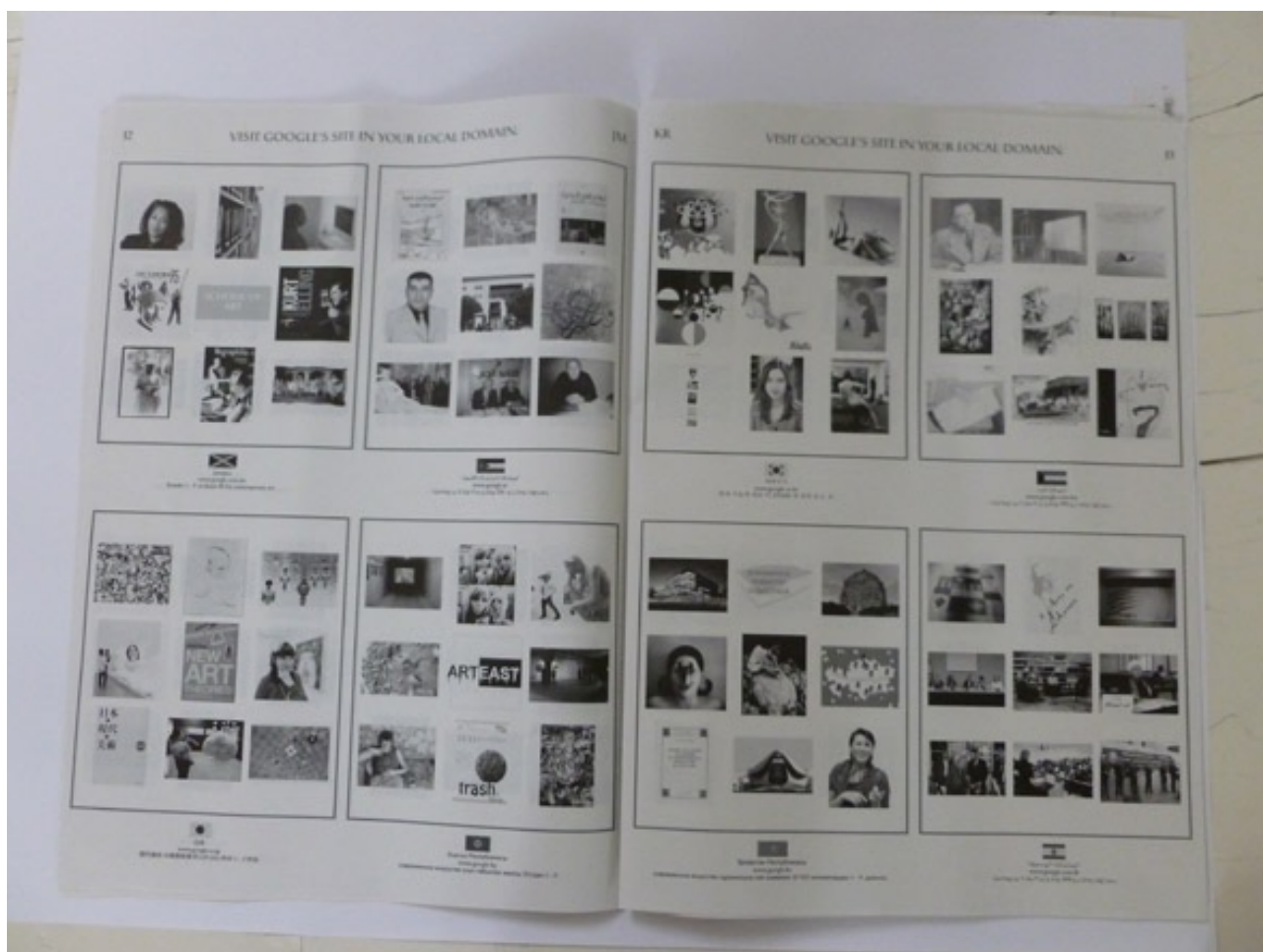
Benoît Police, Géostratégies, publié dans la revue 2.0.1., numéro 2, page , Mai 2009

La publication de Denis Briand, « A LAST SLATA ATLAS » présente un « Atlas des irritations du monde ». Cette transposition des codes graphiques tirés de la cartographie et de la géostratégie militaire et journalistique de quotidiens se trouve pris une nouvelle fois dans un transcodage fondé sur d'étranges et paradoxaux camouflages chromatiques et Borgésiens. Les champs colorés et les antagonismes chromatiques redoublent l'occupation de territoires. Les opérations d'importation ou d'exportation de la couleur occasionnent de nouvelles traversées aux frontières du sens.



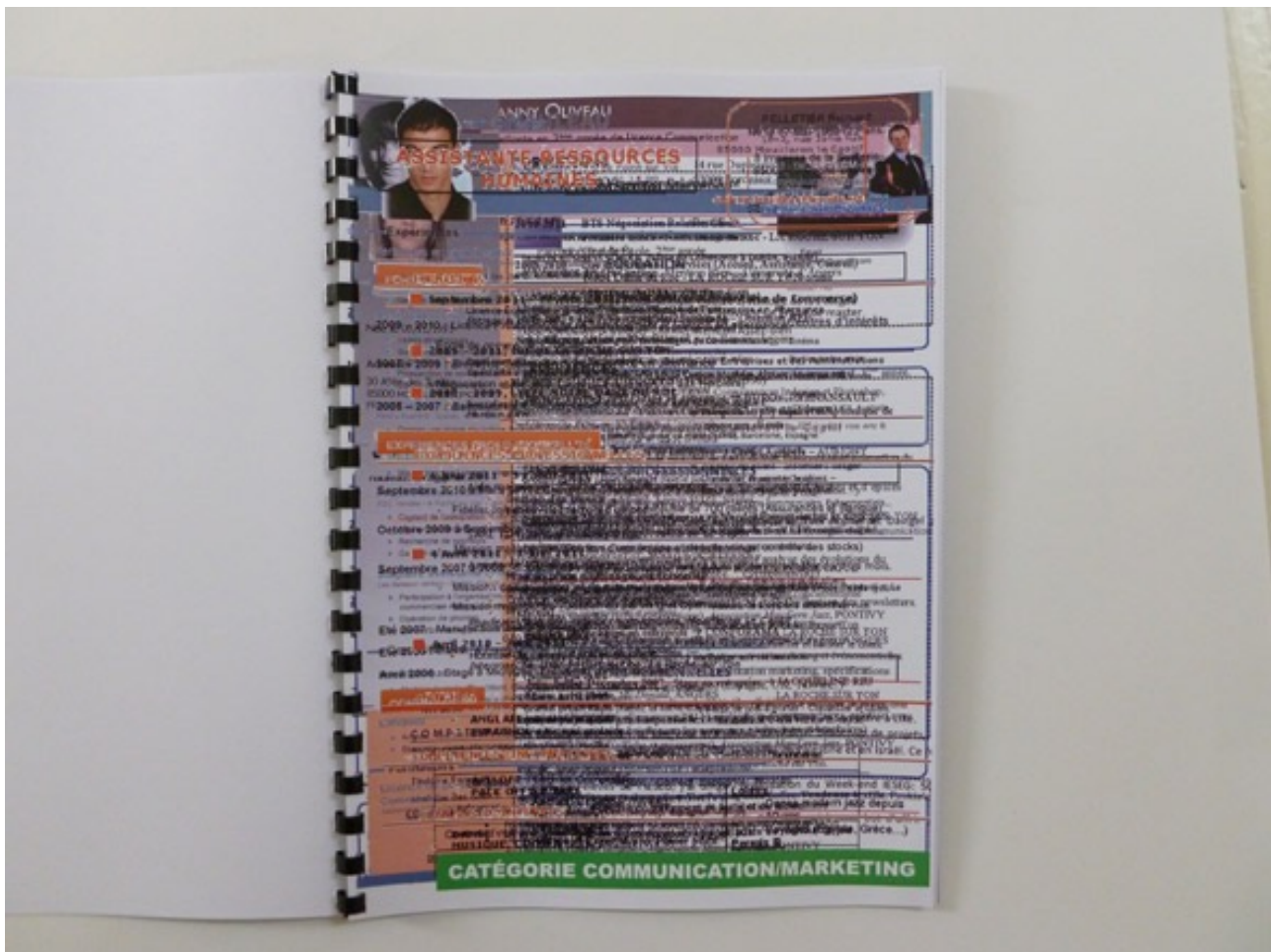
Denis Briand, A LAST SLATA ATSAL, éditions Incertain sens, Décembre 2007

En exploitant les données du moteur de recherche Google Image, Jean Benoit Lallemand travaille sur des assemblages graphiques qui sélectionnent l'actualité culturelle mondialisée et connectée. L'ensemble re-agencé compose un atlas sur le modèle également importé de l'édition de l'encyclopédie de Diderot. Son travail fait l'objet d'un billet(7) de Nicolas Thély.

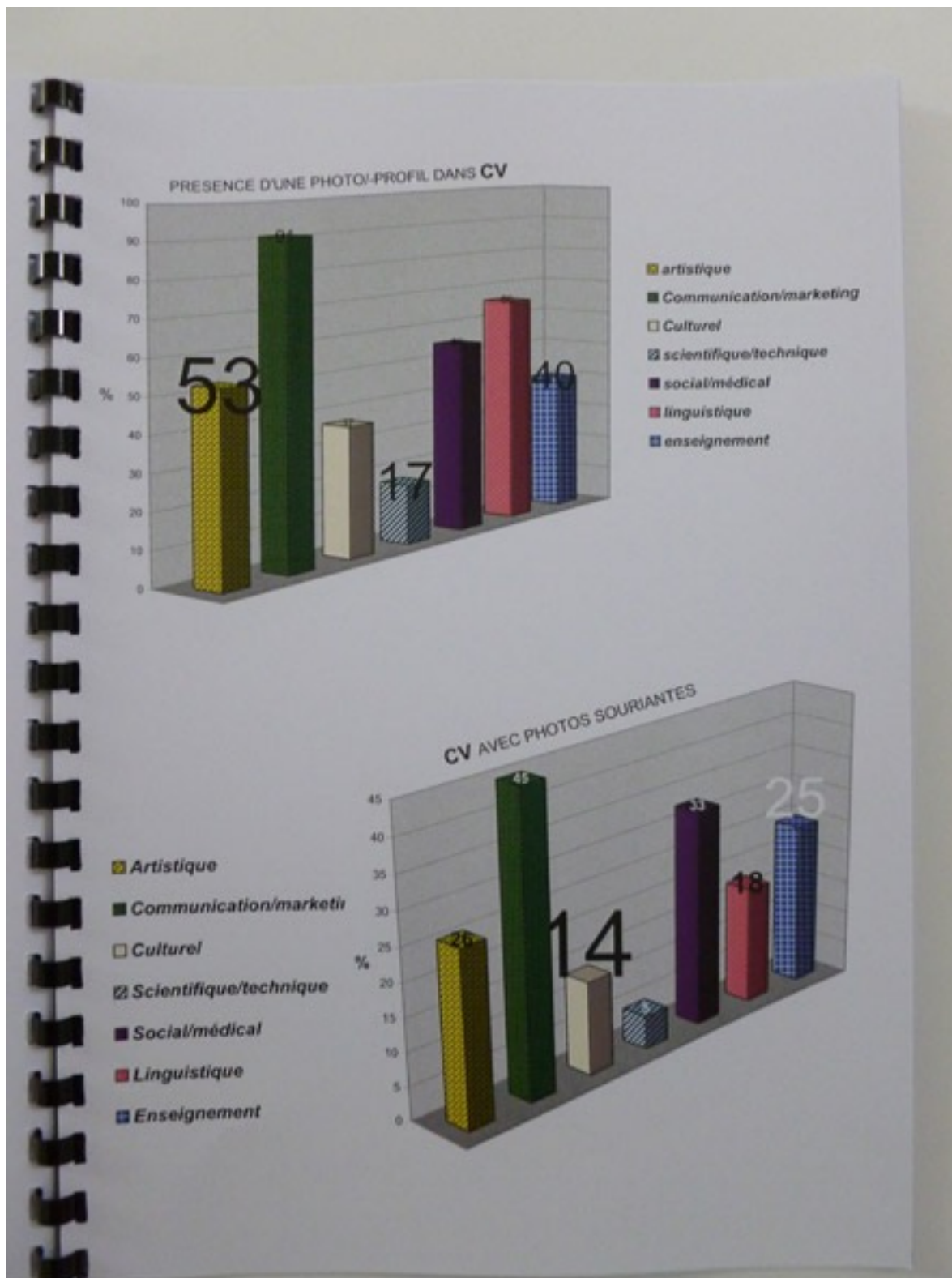


Jean-Benoit Lallemand, Encyclopedia. Contemporary art in the world with Google.com/language_tools, first volume, Éditions Incertain Sens, Avril 2010

On peut également mentionner cette jeune étudiante en art Andréa Moreau qui interroge avec humour comment rendre les codes statistiques « sexy » en exploitant les données issues des analyses statistiques de l'organisation contrainte des cv pour différentes spécialités professionnelles.



Andréa Moreau, travail d'étudiant en arts, cv superposés, « comment rendre les analyses statistiques sexy ? », Rennes 2, 2012



Andréa Moreau, travail d'étudiant en arts, « comment rendre les analyses statistiques sexy ? », Rennes 2, 2012

Codecs de compressions, visualisation de données, typographies, référentiels chromatiques, cartographie... la diffusion massive des outils graphiques infiltre les processus de création artistique. Attentifs aux processus de captation et de numérisation, aux échelles et aux gabarits qui déterminent la reproduction ainsi qu'à l'interopérabilité des formats assurant leur migrations et leurs transcodages dans des environnements hétérogènes, le

graphiste s'informe en multipliant ses trajectoires et en produisant des séquences de transformations et des « remixabilités » spécifiques. Les oeuvres en exploitent les dimensions imaginaires. Ce sont les nouveaux cadres d'une création "assistée" et accessoirisé mis à la disposition des consommateurs et des usagers sur lesquels les artistes rebondissent. Ils ne peuvent ignorer ces contraintes pour alimenter les processus de création et les manières de les renouveler.

1 <http://www.marsouin.org/spip.php?article486>

2 Yoann Bertrand, *Tout le monde est graphiste*, Mémoire de DNSEP, École Nationale Supérieure de Arts Décoratifs, Strasbourg, 2008 (<https://www.scribd.com/doc/39947302/Ttmonde-est-graphiste-Yoann-Bertrand-2008>)

3 "La revue 2.0.1", Coline Sunier & Charles Mazé & Jérôme Dupeyrat, in Basse définition, Comment les algorithmes tels que le MP3, le JPEG, le MPEG et le GIF structurent l'environnement sensoriel et la puissance de création des artistes, Rapport d'activités Septembre 2008-2010, Université Paris 1, DAP- Ministère de la Culture, Novembre 2010, p. 35-56.

4 « *Playlist*, » 12 Février/ 25 Avril 2004, éditions Palais de Tokyo, site de création contemporaine, 2004, Paris

5 Lev Manovich *Importer/exporter – Flux graphique et esthétique contemporaine*. Trad. fr de "After effects, or Velvet revolution in modern culture. Part 1, 2006. (<http://www.manovich.net>)

6 Walker, Jill(2005), Feral Hypertext: When Hypertext Literature Escapes Control, texte en ligne « Feral Hypertext: When Hypertext Literature Escapes Control » publié dans the proceedings of ACM Hypertext 2005, Salzburg.

7 L'instant de voir : Encyclopedia, contemporary art in the world....30 Mars 2012, En ligne <http://esthetique.hypotheses.org/463>