



HAL
open science

Transmédia et médiation de l'art

Hanen Hattab

► **To cite this version:**

Hanen Hattab. Transmédia et médiation de l'art. 88e Congrès de L'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences, Congrès de L'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences, May 2021, Québec, Canada. 10.13140/RG.2.2.23121.92006 . hal-04447600

HAL Id: hal-04447600

<https://hal.science/hal-04447600>

Submitted on 8 Feb 2024

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Transmédia et médiation de l'art

Hanen Hattab

88^e Congrès de L'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences

Hanen Hattab, « Transmédia et médiation de l'art », *88^e Congrès de L'Association canadienne-française pour l'avancement des sciences, Arts, littérature et société*, Explorer les frontières, mai 2021, URL : <https://www.acfas.ca/node/59928>

Résumé

Les produits dérivés occupent une place importante dans la réalisation des projets artistiques. Alors que les boutiques des musées s'inscrivent dans les parcours des expositions, plusieurs artistes lancent leurs nouvelles collections de produits dérivés lors des vernissages, dans les galeries et sur les sites web. Nous allons montrer dans cette réflexion que la remédiation des représentations de l'art par des objets accessibles et économiquement abordables emprunte certaines stratégies économiques à la culture du divertissement. Plus précisément, nous pensons que tout comme les figurines et les jouets des fictions transmédiatiques, des produits dérivés de contenus artistiques servent à étendre les discours des productions principales. Notons que le personnage est un des éléments diégétiques à partir duquel le récit d'un blockbuster ou une série télé se ramifie en engendrant de nouveaux produits, plateformes et formats culturels.

Les travaux des artistes, qui s'approprient des stratégies transmédiatiques, se caractérisent par l'usage de la narration visuelle. Leurs corpus comprennent des personnages récurrents qui évoluent au fil des projets artistiques des points de vue formel et conceptuel. L'analyse sémiotique du porte-clés, créé par le pop surréaliste états-unien Gary Baseman, révélera que l'objet apporte par son nom, sa forme et son texte descriptif, de nouvelles informations narratives sur le caractère d'un personnage emblématique de l'œuvre de l'artiste.

Communication

Cette présentation s'intitule « Transmédia et médiation de l'art. Analyse sémiotique d'un produit dérivé de l'artiste américain Gary Baseman ». Elle s'attarde comme l'indique son titre sur les notions de transmédiabilité, ainsi que le paratexte et l'épitéxte, et met en exergue la pratique autofictionnelle dans l'œuvre de Baseman. Commençons par rappeler que les produits dérivés occupent une place importante dans la réalisation des projets d'art et de médiation culturelle. Devenues sources de profit non négligeables, des nouvelles collections de produits dérivés sont lancées par les artistes lors des vernissages, dans les galeries et sur les sites web. Les boutiques des

musées, qui s'inscrivent désormais dans les parcours des expositions, renouvellent leurs collections d'objets souvenirs au rythme de la programmation dédiée au grand public. Dans cette réflexion nous allons montrer que la remédiation des représentations de l'art par des objets de consommation sert à étendre les discours des productions principales tout comme le font les produits dérivés des récits de films ou de comics. L'analyse sémiotique du porte-clés, créé par le pop surréaliste états-unien Gary Baseman, révélera que l'objet apporte par son nom, sa forme et son texte descriptif de nouvelles informations narratives sur le caractère d'un personnage emblématique de l'œuvre de l'artiste.

Dans le cadre de nos recherches sur la réception des produits dérivés des productions artistiques, nous avons constaté que ceux-ci peuvent être considérés comme un support paratextuel. Précisons que le paratexte désigne les contenus se trouvant sur les frontières d'une œuvre littéraire, soit, la préface, le titre, les critiques littéraires, et tout autre type d'information qui sert à promouvoir et commenter le texte principal. « Cette frange, toujours porteuse d'un commentaire auctorial, ou plus ou moins légitimé par l'auteur, constitue, entre texte et hors-texte, une zone non seulement de transition, mais de transaction : lieu privilégié d'une pragmatique et d'une stratégie, d'une action sur le public au service d'un meilleur accueil du texte et d'une lecture plus pertinente — plus pertinente, s'entend, aux yeux de l'auteur et de ses alliés » (Genette, *Seuils*, p. 8). La notion de paratexte, définie par Gérard Genette dans *Seuils* (1987), peut s'appliquer d'après l'auteur notamment aux productions liminaires qui entourent les arts musicaux, visuels, du spectacle, etc. Jérôme Glicenstein explore cette piste dans son livre *L'Art contemporain entre les lignes* (2013) en s'intéressant aux discours qui accompagnent les œuvres d'art contemporain. Son étude porte sur les dispositifs de médiation qui conditionnent et agissent sur la réception des objets d'art. Glicenstein distingue pour ce faire les dispositifs qui se situent physiquement à l'extérieur de l'œuvre, tels que les textes des ouvrages monographiques ou encore les articles de critique d'art qui la commentent. Genette désigne ce type de paratexte par épitexte. Pour Glicenstein l'épitéxte assure « une compréhension « optimale » d'un texte ». Ceci nous a amené à observer que certains types de produits dérivés se proposent eux aussi de remédier des éléments discursifs de l'œuvre principale. Compris comme un épitéxte qui fait la promotion de l'œuvre et augmente son tissu énonciatif, le produit dérivé interroge la démocratisation des discours de l'art par la marchandise. Par ailleurs, nous pouvons soupçonner que la fonction discursive de ces produits dérivés serait plutôt un alibi pour la vente.

Revenons maintenant aux rôles joués par les produits dérivés dans la culture du divertissement. Cela nous permettra de souligner les parentés entre la remédiation promotionnelle des images de la culture de masse et celle de l'art. Pour ce faire citons l'exemple très connu des figurines et des accessoires du blockbuster *La guerre des étoiles* qui avaient incité les fans à rejouer le film et à en proposer de nouvelles écritures filmiques. Selon Henry Jenkins cette forme d'appropriation

des produits dérivés est à l'origine de la culture transmédiatique (La culture de la convergence, 2013, p. 165). Cette culture correspond au déploiement médiatique des œuvres de narration fictionnelle, définie comme suit : « Le transmedia storytelling représente un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés systématiquement à travers de multiples plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement unifiée et coordonnée. Idéalement, chaque médium apporte sa propre contribution pour le développement de l'histoire » (La licorne origami contre-attaque, 2013). La bande dessinée, les médias publicitaires, la série télé, le téléfilm, le jeu vidéo, les sites web sont des types de plateformes utilisées pour réinventer l'expérience de consommation de la fiction d'un film ou d'une série-télé. Les industries du divertissement n'ont pas seulement recours à la matière fictionnelle pour diversifier leurs médias. Des matériaux caractéristiques de la production principale comme la musique ou le thème central de la fiction, sont aussi exploités dans d'autres médias pour renouveler l'expérience de réception. Jenkins poursuit sa définition en précisant que le projet transmédia opère le principe d'intertextualité. « L'intertextualité est présente, par exemple, quand Marvel et DC mettent en place un « événement narratif majeur » qui pourrait se déployer sur de multiples séries de bandes dessinées, en mêlant les vies des supers héros alors même que cela pourrait remodeler leur univers fictionnel. » (Ibid., 2013). Nous retiendrons de ce point que le personnage est l'élément diégétique à partir duquel le récit se ramifie, en engendrant de nouveaux produits et formats culturels. Les travaux des artistes qui s'approprient la stratégie économique et narrative des produits dérivés se caractérisent par l'usage de la narration visuelle. Leurs corpus comprennent des personnages récurrents qui évoluent au fil des projets artistiques des points de vue formel et conceptuel.

Les univers fictionnels de Mark Ryden, Ron English, Gary Baseman ou encore Camilla d'Errico sont peuplés de protagonistes inspirés de personnages mainstream réels et fictifs. Ces créateurs, affiliés au mouvement pop surréalisme, s'expriment par plusieurs formes et genres artistiques. Leurs produits dérivés qui reproduisent les images des personnages présentent le nom de l'objet, ses caractéristiques techniques et aussi des textes descriptifs qui réfèrent aux appareillages discursifs des artistes. Passons maintenant à l'exemple qui nous intéresse, soit le porte-clés mural vendu dans la rubrique consacrée aux produits dérivés sur le site web de l'artiste états-unien Gary Baseman. Celui-ci nous permettra d'observer comment le produit dérivé tisse des liens visuels et fictionnels avec l'œuvre principale. Le produit se nomme « RED Toby Metal Key ». Sur la page de vente l'internaute peut lire le texte suivant : « RED Toby metal keys (made by Pretty in Plastic) are based off of Gary Baseman's key to a closet from his childhood home. Made in conjunction with artist's survey exhibition "The Door is Always Open" at MOCA Taipei Museum, the key is reminder that the creative door is always open. ». Le porte-clés représente Toby, un des personnages principaux de l'œuvre de Baseman. Le texte qui

accompagne le produit informe que l'artiste s'inspire dans son travail d'un objet de son enfance. Notons que l'autofiction est un processus artistique important de l'œuvre de Baseman comme en témoigne l'exposition *The Door is Always Open* qui s'est tenue au Skirball Cultural Center à Los Angeles, en 2013, à propos de laquelle l'artiste indique clairement qu'il explore les influences de son héritage familial. L'exposition se présente sous forme d'installations aménagées comme des pièces d'une maison.

L'exposition *The Door is Always Open*, qui a lieu au MOCA Taipei Museum (Taiwan) et à laquelle renvoie le porte-clés, propose notamment d'autres configurations spatiales d'une demeure familiale. Dans le texte qui introduit l'exposition, Baseman invite les visiteurs à partager des histoires sur leurs familles, amis, etc. La dimension participative du travail artistique engage elle aussi le principe de l'auto-narration. Dans cette série d'expositions ayant le même titre et référant au même thème, les espaces sont habités par les personnages que le public découvre dans les peintures de l'artiste depuis le début de sa carrière et qui sont aussi représentés sous formes de jouets et d'objets utilitaires comme le lustre ou encore le dos d'une chaise. *RED Toby Metal Key* ne se contente donc pas de reproduire un élément de l'iconographie de l'artiste puisqu'il incarne aussi le principe artistique d'anthropomorphisme et de zoomorphisme des objets du quotidien.

Dans l'exposition, le personnage de Toby est représenté dans deux peintures portant le même titre « *Toby Door God* » sous forme de deux personnages qui portent des armes. En représentant la figure de Toby, le porte-clés confirme l'idée de protection véhiculée par les personnages et en propose une autre connotation. Avec le texte qui le présente sur la page de vente, *RED Toby Metal Key* contribue à la construction du personnage Toby, présent dans plusieurs pièces, où il joue notamment le rôle du chef de famille. L'objet introduit aussi une phrase qui étend un autre discours des installations. Soit : « *the key is reminder that the creative door is always open* ». La phrase fait le lien entre l'objet réel (la clé), auquel réfère le porte-clés, la mémoire et la créativité. Nous pensons que le texte du porte-clés donne au récepteur des indices qui l'amènent à interroger l'autofiction comme processus de création. En ce sens, Baseman reprend la logique de la stratégie transmédiaque, car le porte-clés présente un lien discursif avec l'œuvre principale et se propose de fait comme un média à travers lequel l'artiste communique un nouveau message. De plus, l'objet dévoile une représentation tridimensionnelle du personnage Toby comme le font les figurines de *La guerre des étoiles* (Alain Boillat, *Star Wars, un monde en expansion*, 2014). Enfin le produit dérivé de Baseman répond aux enjeux transmédiatiques en générant des revenus additionnels et en servant « à accroître l'engagement des publics ».