

CROIRE & VOIR

Pour un graphisme clairvoyant

Mémoire de recherche en Design
DSAA mention Graphisme 2017

Flora Wierzbicki
Lycée Saint-Exupéry à Marseille

ANNEXES

croire & voir

Pour un graphisme clairvoyant

Mémoire de recherche en Design

DSAA mention Graphisme 2017

— Flora Wierzbicki

Lycée Saint-Exupéry à Marseille

ANNEXES

<i>arts techniques et civilisations</i>	7
L'écran, vecteur de propagande	9
Entre fiction et réalité	15
<i>fiche de lecture</i>	23
Introduction	25
Schémas d'enveloppe, schémas de transformation dans la constitution de l'individu	26
Les trois fonctions de l'image	28
Quels échos aujourd'hui ?	30
<i>rapport de stage</i>	33
Introduction	35
Présentation de la structure : une logique du commun	36
La façon de travailler : entre sensibilisation et mutualisation	37
Pour un « spectacleur »	39
<i>entretien</i>	43
<i>dispositifs techniques</i>	53
Introduction	55
Présentation	56
Matériel nécessaire et fonctionnement de l'affiche ..	56
La programmation d'un visuel interactif	57
Équipement d'un capteur de distance	58
Pourquoi ces choix ?	59
Ouverture sur la poursuite des recherches	60

arts techniques & civilisations

L'incidence du cinéma sur les médias

Quand l'écran expose

arts techniques et civilisations

L'écran, vecteur de propagande

*Dans notre monde contemporain, le cinéma est à son insu
la courroie de transmission la plus efficace de la propagande.
Il n'a pas son pareil pour propager idées et opinions.*

— Edward Bernays

En 1928, quand la télévision n'avait pas encore conquis le monde médiatique, le précurseur du marketing Edward Bernays présentait déjà l'industrie de l'écran comme un formidable vecteur de propagande. Encore en noir et blanc, le cinéma commençait à peine à être considéré comme un art à part entière. C'est d'ailleurs en 1920 qu'il sera désigné couramment de « septième art ».¹ Il faudra attendre les années 60 pour que la télévision devienne le média de masse dominant, devant la radio, le cinéma et la presse imprimée. Aujourd'hui, le CSA (Conseil Supérieur de l'Audiovisuel) recense 5,5 écrans² permettant de regarder de la vidéo par foyer en France, dont 93,9%² équipés d'un téléviseur.

La télévision aurait gagné sa première place dans les médias américains lors du décès du président John F. Kennedy, grâce à la diffusion ininterrompue et en direct des programmes consacrés au défunt. Dès l'annonce de son assassinat le 22 novembre 1963 jusqu'à son enterrement à Washington quatre jours plus tard, les chaînes de télévision ABC, CBS et NBC se sont alliées pour la diffusion permanente des événements. Elles feront de la couverture télévisée de l'assassinat la plus longue jamais réalisée (70 heures) jusqu'aux attentats du 11 septembre en 2001 (72 heures) ;

1. Ricciotto Canudo, Manifeste du septième art, La gazette des sept arts, 1923.

2. Observatoire de l'équipement audiovisuel des foyers : Résultats du 2ème trimestre 2016 pour la télévision, CSA, 18 octobre 2016.

arts techniques et civilisations

rapportant un gain d'argent aux trois chaînes à hauteur de 150 millions de dollars. C'est un véritable drame pour la communauté américaine : les citoyens sont profondément affectés. Incapables de donner les réponses à leurs questions, les journalistes tentent de capturer des instants à l'image à hauteur de leur bouleversement. Leur principale cible : Jackie Kennedy, qui endosse alors le rôle du berger pour le peuple américain. Proies à la surprise et à l'urgence, les premiers enregistrements sont un véritable désastre. C'est pourquoi deux jours après le meurtre, d'importants moyens visuels sont en œuvre ; images en couleur, mobilisation de plus de 60 caméras : les funérailles du président doivent être exemplaires.

La cérémonie se déroule dans le symbolisme du rituel militaire. Le cercueil de John Kennedy sera déposé pendant une journée sur le catafalque d'Abraham Lincoln au Capitole, président américain également assassiné en 1865, où les caméras n'arrêteront pas de filmer le peuple américain venant se recueillir. Le cercueil d'Abraham Lincoln avait voyagé en train dans toute l'Amérique avant d'être ramené à Washington. Ce voyage avait permis le regroupement de centaines de milliers d'américains venant faire leurs derniers hommages à leur président devant les rails. Le cercueil de Kennedy n'a pas à voyager dans toute l'Amérique. Seule, la marche entre la Maison Blanche et la cathédrale St Mathieu fera acte de voyage transcendantal et symbolique, que la télévision s'occupera de rendre public au reste du monde.

Ainsi, le but n'est plus tant de rendre compte objectivement d'un propos, mais surtout de combler la curiosité d'une masse sous le choc. Pourtant le programme est loin de répondre aux questions des téléspectateurs. C'est avant tout le désir

L'incidence du cinéma sur les médias

de voir que l'on vient assouvir. Ce succès médiatique a été la preuve de l'efficacité de ce type de programme télévisuel en termes d'audience³. Une expérience qui servira par la suite d'exemple dans le monde de l'audiovisuel.

Des années 40 à 80, la guerre froide oppose les deux puissances mondiales qu'incarnent l'URSS et les États-Unis. Elle prend toutes les formes possibles d'affrontements : de l'espionnage aux actions secrètes, en passant par la propagande et les compétitions sportives, jusqu'à la concurrence technologique, dont la conquête spatiale est l'enjeu maître. De 1957 à 1961, la Russie exécute des prouesses en matière de découverte spatiale. En 1957, elle envoie Spoutnik, le premier satellite en orbite autour de la Terre, puis Laïka, une jeune chienne qui sera le premier animal à être aller dans l'espace. Le 12 avril 1961, le russe Youri Gagarine est le premier homme envoyé hors de l'atmosphère terrestre. Pour contrer le succès de l'astronautique soviétique, John F. Kennedy annonce lors d'un discours le mois suivant son dessein d'envoyer un homme sur la Lune avant la fin de la décennie : le programme spatial Apollo mené par la NASA voit le jour.

C'est seulement huit ans plus tard, le 16 juillet 1969, que la promesse se réalise : Neil Armstrong sera le premier homme à marcher sur la Lune. La conquête lunaire illustre une volonté stratégique sociopolitique de la part des États-Unis. La victoire des USA sur l'URSS doit être écrasante : pour ce, tout doit être parfait et retranscrit par les caméras. Le vaisseau partira avec le colonel Edwin Buzz Aldrin, ancien pilote de chasse, et Michael Collins, pilote d'essai. Parmi eux, un simple civil : Neil Armstrong. Les trois cosmonautes ont du subir une formation intensive digne de professionnels de Hollywood.

3. « Dans les minutes qui précèdent l'assassinat du président Kennedy le vendredi 22 novembre 1963, 20% des Américains regardent la télévision. Une heure plus tard, ils sont 45%. Le lundi suivant, jour des funérailles nationales du président, 80% des Américains, soit près de 190 millions de personnes sont devant les écrans. Pour la première fois de son histoire, la télévision invite la population à vivre ensemble un temps sacré qui suspend toute activité. », Serge Viallet, Fascicule Mystères d'Archives Saison 1, Funérailles de John F. Kennedy 1963, Ina/Arte Editions, 2009, p.20.

arts techniques et civilisations

Ils apprennent à filmer les séquences qui seront ensuite retranscrites, et également à paraître devant les caméras. C'est le scénariste Phil Penningroth qui sera à la charge de l'événement : « Tout a été répété, à commencer par la fameuse phrase d'Armstrong, "un petit pas pour l'homme, un bond de géant pour l'humanité", qu'il avait dû mémoriser. »⁴

La diffusion de la conquête spatiale se découpe comme un long-métrage. On peut diviser en quatre grosses séquences les images qui seront diffusées à la télévision : l'au revoir, le décollage, le trajet ainsi que la marche sur la Lune.

La première séquence se déroule sur le sol terrestre. Il s'agit du salut des cosmonautes devant les journalistes. C'est un grand jour pour l'Amérique qui s'entraîne depuis huit ans à la réalisation de cette victoire technologique. La séquence se présente comme une scène d'exposition, définie par l'universitaire Schérer comme visant à « instruire le spectateur du sujet et de ses principales circonstances, du lieu de la scène et même de l'heure où commence l'action, du nom, de l'état, du caractère et des intérêts de tous les principaux personnages. Elle doit être entière, courte, claire, intéressante et vraisemblable ».⁵

Les américains prennent connaissance des visages qui vont marquer l'histoire : malgré les 80 kg de combinaison, il faut faire bonne figure devant un public en émoi. Parmi les trois cosmonautes, Neil Armstrong, « premier astronaute civil »,⁶ est le monsieur tout-le-monde dans lequel les spectateurs se retrouvent : le héros américain partant à la conquête des astres. Les images du départ doivent être à la hauteur de la préparation de ce jour tant attendu. Le décollage est sans doute la séquence la plus impressionnante : il n'y a pas moins de dix-sept caméras⁷ pour filmer l'envol du bolide de plus de 100 mètres

4. François Ekchajzer, Les premiers pas de l'homme sur la Lune, des images qui ne doivent rien au hasard [en ligne], Télérama Télévision [consulté le 15/01/2017 à 17h52]. <http://television.telarama.fr/television/les-premiers-pas-de-l-homme-sur-la-lune-des-images-qui-ne-doivent-rien-au-hasard,45219.php>

5. Jacques Schérer, La Dramaturgie classique en France, Librairie Nizet, Paris, 1973.

6. James R. Hasen, First Man : The Life of Neil A. Armstrong, New York, Simon & Schuster, 2005, p. 201-202.

l'incidence du cinéma sur les médias

de haut. Toute la planète doit profiter du spectacle de l'ascension de l'homme américain vers les cieux. 18 ans plus tard, le plan favori reste toujours celui de la fusée en envol, dont le cadrage laisse voir à la fois la baie d'Orlando (eau), l'explosion produite par la poussée au décollage (feu), le sol terrestre (terre) et le ciel (air).⁸ Ce dernier prend les deux tiers du visuel : il illustre l'impérialisme des États-Unis qui maîtrisent les quatre éléments et qui partent à la conquête de nouveaux horizons à explorer. Symbole de puissance, la fusée est placée au centre du visuel et s'élève verticalement, propulsée par une énergie surhumaine. Métaphoriquement, elle illustre le rapprochement de l'Homme vers Dieu.

En dépit de la taille minimale de leur espace vital (4 m²), les cosmonautes seront filmés en continu pour que les retranscriptions soient ensuite diffusées aux heures de grande écoute. Malgré la solitude qu'il pourra ressentir face au spectacle du cosmos en orbite autour de la Lune, Michael Collins n'est jamais vraiment seul : des millions de téléspectateurs observent également, depuis l'œil mécanique de la caméra. L'intrigue est insupportable : cela fait trois jours que la fusée Saturn V a quitté la Terre. Vient enfin le « clou du spectacle » : la marche lunaire. Une caméra a été placée spécialement sous le vaisseau pour permettre l'enregistrement une fois les astronautes descendus. Il leur faudra retourner la caméra placée à l'envers pour enregistrer la séquence, puis la déplacer sur un trépied à roulette pour choisir l'angle de vue idéal. Pour la retranscription, les cosmonautes doivent veiller à la positionner de façon à apparaître sur le même plan que le module lunaire, le drapeau américain et la Lune, auxquels viendra se greffer l'image du Président des États-Unis en direct au téléphone. Il leur faudra

7. Serge Viallet, Mystères d'Archives Saison 1, En direct de la Lune 1969, Ina/Arte Editions, 2009.

8. Cf. image N.

9. Cf. image O.

arts techniques et civilisations

donc composer l'image de façon à ce que tous les éléments soient visibles, tout en maintenant harmonie et cohérence visuelle. En effet, les pilotes ont été formés du maniement de la caméra jusqu'à la simulation de la marche sur le sol lunaire. Jusqu'alors, le drapeau américain se dressait lors de conquêtes territoriales ayant nécessité un combat. Comme les étoiles qu'il arbore en témoignent d'ailleurs, il est symbole de la victoire et de la puissance des États-Unis, empire au passé colonial. Hissé sur un sol encore jamais foulé par des pieds humains, la charge est hautement symbolique : rien n'arrête les États-Unis, pas même les contraintes physiques.

10. Cf. Lexique, définition *acheiropoïète*.

L'exemple qui précède montre bien l'importance de la construction de l'image dans les médias *acheiropoïètes*.¹⁰ Considérés comme reflet de la réalité, ils étaient à l'époque garant de la vérité. Mais qu'en est-il de la mise en scène, de la planification de scénarios pour de telles images ? Peuvent-elles encore prétendre à l'objectivité ? Comme l'a montré l'exemple de la médiatisation du décès de John F. Kennedy, la vocation des médias visuels ne réside pas tant dans leur capacité à rendre compte d'une réalité, mais essentiellement dans leur tendance à combler un cruel désir de voir chez des spectateurs.

Entre fiction et réalité

La violence de l'écran commence quand il ne fait plus écran.

— Marie José Mondzain

Il semblerait que l'objet médiatique ait tendance à être confondu avec un objet médiateur, soit quelque chose « qui s'entremet pour effectuer un accord ».¹¹ C'est une dizaine d'années après la mission Apollo 11 que la confusion entre information et divertissement dans les médias télévisés fait consensus. L'arrivée de la photographie numérique achèvera de réfuter la valeur de la capture photographique en tant que preuve. On parle alors d'« infotainment »,¹² alliage du mot « information » et « entertainment » (divertissement en anglais). Les émissions télévisées populaires telles que Nulle part ailleurs ou encore Le Petit Journal en France en sont l'illustration même. L'information est une marchandise : pour la vendre, le journaliste recherche du sensationnel, au risque de perdre en pertinence. Très vite, on bascule de l'information constructive à celle, plus futile, qui traite de questions sur la vie amoureuse d'un politicien, des goûts de films des candidats à la cours, ou encore les détails épouvantables sur les meurtres en masse. Le problème télévisuel réside dans le fait que l'information par l'image demande un recul plus difficile que les médias traditionnels. L'exemple de la médiatisation de l'assassinat du président Kennedy a montré que, par la recherche du sensationnel et du spectaculaire, on s'adresse plus au pôle émotif du cerveau qu'à celui de la réflexion. Sergueï Eisenstein disait déjà en 1923 :

11. Alain Rey, Dictionnaire historique de la langue française, LeRobert, Paris, édition juin 2012, p. 2054.

12. Le terme *infotainment* a été utilisé pour la première fois en septembre 1980, à la Conférence Aslib, l'Institut des scientifiques de l'information et de l'Association des bibliothécaires à Sheffield au Royaume-Uni.

Cf. Lexique, définition *infotainment*.

arts techniques et civilisations

*« C'est la nature même de ces arts (théâtre, cirque, cinéma)
d'être conçus comme une série de coups portés à la conscience
et aux sentiments du spectateur. »*

13. Le Washington Post a critiqué le film avant même la fin du tournage, reprochant à Stone de prendre une certaine liberté dans la reconstitution des faits. Après la sortie du film, Walter Cronkite a déclaré au critique de cinéma Roger Ebert qu'il n'y avait pas un brin de vérité dedans.

JFK (film) [en ligne],
wikipedia.org [consulté le
13/03/2017 à 09h38].
[https://fr.wikipedia.org/
wiki/JFK_\(film\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/JFK_(film))

L'accueil de ce type de pratique est très controversé, comme le démontre d'ailleurs le film JFK, sorti en 1991. Basé sur l'assassinat de John F. Kennedy, le film met en scène Jim Garrison, le procureur chargé de l'affaire, orientant son enquête vers la possibilité d'un complot. Le manque d'authenticité¹³ que l'on reproche à Oliver Stone, le réalisateur et scénariste, prouve l'actualité de son œuvre. En effet, quand les limites entre fiction et réalité s'amincissent : comment le spectateur fait-il la part des choses ?

Le réalisateur brouille les codes narratifs en utilisant des images d'archives puis en manipulant les teintes, les formats, et en créant des photomontages. Difficile pour le spectateur de repérer à quel moment il est dans la réalité. Pourtant, la manipulation des images est évidente. Bien qu'empruntant des archives réelles, on sort des codes cinématographiques qui se veulent objectifs : visibilité des traitements des images, suivi d'un personnage principal, narration non linéaire, embauche d'acteurs... La fabrication du leurre est assumée. Le questionnement sur la réalité du meurtre de John F. Kennedy est déplacé dans les images fabriquées par Oliver Stone. En effet, pour lui, il s'agissait de combattre le secret politique. Sachant que la télévision est le premier média de masse, il met en évidence un problème d'actualité : la facilité de créer de la confusion, voire de mentir avec les images. De ce fait, à quel moment peut-on croire ce que l'on nous donne à voir ?

Le choix du sujet illustre à merveille son propos : non

seulement l'énigme de l'événement a complètement bouleversé l'inconscient collectif – mais il marque également le début de l'industrie télévisuelle telle que nous la connaissons aujourd'hui. La théorie du complot soulevée par Oliver Stone n'est ni plus ni moins que la caricature du système qu'il dénonce. À l'image de cette « société du spectacle »,¹⁴ son film se situe entre fiction et réalité. Une approche qui lui a d'ailleurs valu plusieurs prix.

Le film JFK démontre la nécessité de savoir prendre du recul face aux images qui ne sont pas garantes de vérité. Quand Marie-José Mondzain, philosophe et spécialiste de l'image, traite de la violence des images télévisuelles, elle parle alors d'un écran « qui ne fait plus écran » : c'est-à-dire d'un écran qui ne protège plus, mais qui expose et englobe le spectateur, brouillant ses rapports entre réalité et irréel – l'empêchant ainsi d'avoir une lecture critique. Elle désigne les images engendrant ce type de relation sous le terme de « visibilité ». Il s'agit d'un terme caractéristique de l'œuvre de la philosophe qui vient s'opposer à celui d'« image ». En effet, d'après elle, la différence est primordiale. Une « image », en son sens, est un visuel sensé interroger, ou du moins établir une relation constructive avec le spectateur. À l'inverse, une « visibilité » s'installe dans un rapport mortifère en empêchant le bon déroulement de la pensée. Dans cette logique, la faiblesse de notre société résiderait dans sa capacité à tout afficher sans réellement montrer. C'est ainsi que les attentats du 11 septembre marqueront à jamais la rétine et l'esprit de ses spectateurs ébahis.

Au matin du mardi 11 septembre 2001, dix-neuf terroristes détournent quatre avions de ligne. Deux avions s'écrasent sur les tours jumelles du World Trade Center à Manhattan

14. Le terme « société du spectacle » est emprunté à l'écrivain, essayiste, cinéaste, poète et révolutionnaire français Guy Debord. Dans la première phrase de son essai La Société du Spectacle, publié initialement en 1967 chez Buchet/Chastel, il résume : « Toute la vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s'annonce comme une immense accumulation de spectacles. »

arts techniques et civilisations

et un troisième sur le Pentagone, siège du Département de la Défense, à Washington DC, tuant toutes les personnes à bord et de nombreuses autres travaillant dans ces immeubles. Ils sont les attentats les plus meurtriers jamais perpétrés depuis le début de l'Histoire, avec 6 291 blessés et 2 973 morts, de 93 nationalités différentes. En 2004, la Commission nationale sur les attaques terroristes contre les États-Unis établit la responsabilité du réseau Al-Qaïda, en affirmant que les dix-neuf terroristes auteurs de ces attentats-suicides en étaient membres, et que le commanditaire était Oussama Ben Laden. Les événements du 11 septembre ont été vécus en temps réel par des centaines de millions de téléspectateurs à travers le monde, et ont provoqué un choc psychologique considérable : les images de l'avion heurtant la deuxième tour du World Trade Center, ainsi que celle de l'effondrement des deux tours du WTC ayant été diffusées en direct et en boucle.¹⁵ La puissance symbolique de l'acte terroriste a un impact énorme : c'est le capitalisme et la démocratie sur lequel repose les États-Unis que frappent les avions en s'attaquant aux tours jumelles du WTC, littéralement « centre de commerce mondial ». Les Twin Towers étaient les bâtiments les plus célèbres du complexe d'immeubles d'affaires, qui était un symbole de puissance américaine aux yeux du monde entier, et une icône de New York, au même titre que l'Empire State Building et la statue de la Liberté. C'est la mort du rêve américain. Au travers l'image destructrice, l'attaque terroriste met en abyme le spectacle médiatique et la vulnérabilité symbolique des États-Unis. Le spectateur occidental s'identifie aux victimes directes des événements : dorénavant, il n'est plus en sécurité.

14. Cf. image P.

l'incidence du cinéma sur les médias

Les tours verticales sont terrassées par le feu. C'est un drôle de nuage qui recouvre Manhattan : il pleut des hommes et du sang. Les tours qui dominaient le ciel s'écroulent, en miettes, comme frappées par Apollyon. Celui qui se croyait immortel redevient poussière. 9h du matin à New York : quelques milliers de vies s'endorment à tout jamais. Les mêmes images sont diffusées en boucle. Avec elles : le silence. L'Occident est paralysé. Il n'y a pas de réponse possible à un tel spectacle. Le terrorisme a réussi son coup de théâtre, digne des plus grands films catastrophe de Hollywood. Trop visible pour être vrai.

La première image de la Terre vue du ciel avait engendré à long terme la prise de conscience écologique.¹⁵ Celle du champignon nucléaire¹⁶ avait permis d'asseoir les Etats-Unis en tant que première puissance mondiale. La chute des tours jumelles, elle, ne renvoie qu'à la faiblesse de l'empire du visible. Hollywood serait-il parvenu à nous faire remettre en cause la sagesse des images ?

15. Cf. image Q.

16. Cf. image R.

fiche de lecture

*Pouvoirs de transformation
et d'enveloppement de l'image*
— Serge Tisseron

fiche de lecture

Psychanalyse de l'image

— *Serge Tisseron*

Serge Tisseron est psychiatre, psychanalyste, docteur en psychologie habilité à diriger des recherches, et chercheur associé à l'université Paris VII Denis Diderot. En 1975, il soutient sa thèse de psychiatrie, Histoire de la psychiatrie en bande dessinée qui sera le début d'une longue bibliographie portant sur la relations que nous entretenons avec les images et les médias.

Lui-même également dessinateur, il a successivement interrogé les relations que nous établissons avec la bande dessinée, la photographie, le cinéma, la télévision et les écrans d'ordinateur. Plus de la moitié de ses contributions portent sur nos relations aux objets technologiques, notamment ceux dont l'interface utilise un écran. Il a contribué à asseoir la décision du Ministère de la Santé en novembre 2008 d'obliger les chaînes de télévision à destination des bébés d'afficher un avertissement sur le caractère potentiellement dangereux de la télévision sur les jeunes enfants, et co-rédigé l'avis de l'Académie des sciences L'Enfant et les écrans, paru en 2013.

Pour lui, la relation que nous tissons avec l'image est un rapport plus complexe que la simple interprétation d'un ensemble de signes, telle que nous la concevons aujourd'hui en Occident. Largement inspiré par les travaux de son professeur et associé Didier Anzieu sur les signifiants formels, Serge Tisseron envisage une nouvelle approche de l'image entre sensorialité, émotion et motricité – instances jusqu'alors mises de côté. L'image posséderait des capacités de projection du corps et de l'esprit, profondément liées aux stades antérieurs

fiche de lecture

de la construction de l'individu. Ces capacités de projection, il les nomme pouvoirs « d'enveloppement » et de « transformations » de l'image.

Son livre Psychanalyse de l'image aborde pour la première fois avec précision ce concept emblématique de son œuvre. Pour saisir la notion dans toute sa complexité, il est premièrement nécessaire de définir les schèmes d'enveloppe et de transformation, puis de procéder à une catégorisation des fonctions de l'image. Suite à ces explicitations, il sera possible de voir comment cette conception aide à la compréhension de notre monde contemporain.

Schèmes d'enveloppe, schèmes de transformation dans la constitution de l'individu

Toute image psychique ou matérielle contient une figuration de schèmes. En effet, une image ne fait sens que si nous la transformons par la pensée. Pour Kant, le schème est l'étape obligatoire du passage de la sensibilité à l'intelligence. En effet, il constate que la sensibilité ne fournit que la matière de la connaissance. Pour assimiler cette dernière, il faut alors construire des « schèmes » qui interprètent l'expérience sensible pour la comprendre ou la modifier. Pour qu'un schème s'opère, il doit obligatoirement passer par l'imagination, qui permet d'imager et de concrétiser le concept. Susceptible de remaniements permanents, le schème se distingue de l'image par son activité et son intervention dans la durée.

Modèle initiateur et organisateur des images psychiques, le schème permet ainsi l'organisation et la projection de l'expérience en cours ou à venir. Il semble ainsi déterminant

pouvoirs de transformation et d'enveloppement de l'image

dans l'élaboration du « moi » de l'individu. Les schèmes sont à l'œuvre dans l'activité psychique dès le plus jeune stade, comme le démontre la théorie des signifiants formels – ou devrait-on dire « schèmes » formels – de Didier Anzieu. D'après le psychanalyste, ces signifiants se manifestent sous deux instances, qu'il nomme représentants d'enveloppe et de transformation.

Les premiers concernent les interactions mère-enfant. Cette première relation dans la vie de l'individu implique des composantes à la fois topiques (l'ensemble des positions respectives de la mère et de l'enfant), dynamiques (type de réponse fournie par la mère en réponse aux attentes ou aux sollicitations de l'enfant), et économiques (quantité d'excitation mise en jeu par la mère). Ces composantes seront formatrices des premières images de l'individu.

Les secondes concernent les logiques de transformations de formes, qui peuvent être imagées selon trois modèles principaux d'interaction de forces : l'effondrement (corps qui n'est plus soutenu par une force extérieure), l'explosion (forces qui se trouvent à l'intérieur d'un système, et qui sont plus fortes que la solidité de l'enveloppe de ce système), et l'implosion (enveloppe psychique qui n'est plus à même de s'opposer à l'action des forces extérieures).

Cette classification permet d'appréhender d'une nouvelle manière les schèmes, qui cristallisent les images selon deux rapports : l'enveloppe et la transformation. Cette conception permet d'appréhender l'image de schème comme influente et inhérente à la construction de l'individu. Pour Serge Tisseron, cette logique s'étend dans toutes les images de manière globale, et permet de donner une explication

fiche de lecture

à des aspects relationnels jusqu'alors inexpliqués.

Les trois fonctions de l'image

Suite à ce développement, on peut distinguer trois fonctions de l'image : la fonction de représentation, culturellement assimilée en Occident ; la fonction de transformation ainsi que la fonction d'enveloppement.

C'est la fonction de représentation qui a entraîné la conception actuelle de l'image en tant que systèmes de signes. L'image est constituée de signifiants qui sont interprétés par l'individu pour accéder au sens. Le signe n'est donc pas perçu en tant que tel mais comme un indice référant à une réalité extérieure.¹⁷ D'ailleurs, « Représenter » signifie à la fois « substituer un présent à un absent », mais également « exhiber, montrer, insister, présenter en un mot une présence » (p.218). On trouve dans l'étymologie du verbe la confirmation de la double caractéristique du pouvoir de représentation de l'image : l'une liée à la fonctionnalité, et l'autre liée à la spectacularité. C'est d'ailleurs dans ce rapport à l'image qu'éclata la crise de l'iconoclasme aux VII^e et IX^e siècles.¹⁸ Mais l'image n'est pas seulement ce qui indique un objet en le figurant sous une forme plus ou moins schématisée. Elle est également appréhendée comme susceptible d'influer sur son environnement.

En effet, l'image est garante de pouvoirs de transformation qui s'organisent selon trois pôles de relation : premièrement, le fait que l'image peut transformer celui qui la regarde, notamment en influençant son comportement. Secondement, l'idée qu'elle peut également transformer son référent. Enfin,

17. Cf. *Synthèse*, Partie 1.1 Quelles conceptions du signe ?, p.15.

18. Cf. *Synthèse*, 1.2 La fonction du signe dans la croyance religieuse, p.19.

pouvoirs de transformation et d'enveloppement de l'image

elle est aussi considérée comme le point de départ d'une suite de transformations psychiques infinies pour celui qui la regarde. Par exemple, une œuvre impressionniste peut amener son spectateur à devenir plus attentif au spectacle de la nature. Le mouvement a d'ailleurs été très controversé à l'époque car l'on considérait qu'il donnait une vision fautive du monde en remettant en cause des vérités absolues : le ciel est bleu, l'herbe verte, etc. En regardant l'œuvre, le spectateur peut également faire le lien avec les autres tableaux de l'artiste ; le mettre en regard avec des tableaux peints à la même époque, où encore comparer le paysage représenté avec un paysage connu et similaire.

Mais l'image n'a pas seulement la possibilité de représenter un objet et celle de le transformer. Elle a également la capacité de contenir le signifié et son spectateur dans une même enveloppe, et de donner l'illusion d'une perception partagée avec autrui : c'est ce que l'on appelle les pouvoirs d'enveloppement. De ce fait, toute image crée trois illusions : premièrement, qu'elle contient en réalité quelque chose de ce qu'elle représente, secondement, que nous sommes appelés à y entrer et enfin, qu'en y entrant, nous y sommes avec d'autres. Ainsi, quand je regarde une photographie de mes grands parents à la plage, dans leur jeunesse, j'ai l'impression qu'une partie d'eux est présente dans l'image : je vais la manipuler avec précaution, la regarder avec grand intérêt. Il est facile pour moi de me projeter à leurs côtés et de me représenter cette belle journée d'été. En m'amusant à retrouver dans les traits lisses de mon grand-père ce qui donnera aujourd'hui cette ride si familière, je me sens d'autant plus proche de cet individu qui existait pour moi uniquement dans la sagesse de l'âge.

fiche de lecture

L'image a donc trois pouvoirs distincts qui se pensent de manière complémentaire. À l'inverse du pouvoir de représentation qui est de fondation culturelle, les pouvoirs de transformation et d'enveloppement de l'image sont la prolongation de schèmes. Ils jouent donc un rôle déterminant sur le plan sensori-moteur de la construction de l'individu.

Quels échos aujourd'hui ?

Suite à ce constat, on remarque qu'en Occident, les fonctions de représentation et de transformations ont été valorisées aux dépens de leur fonction d'enveloppe. Cette conception trouve en partie son explication dans la culture chrétienne : Réssuscité le dimanche de Pâques, le Christ prononce les paroles « Noli me tangere » (« ne me touche pas ») qui auront pour effet une inhibition des échanges affectifs et émotifs, et par ricochet, de la puissance d'enveloppement.

Le capitalisme, basé en grande partie sur la puissance de transformation de l'innovation, plus couramment désigné sous la nomination de « progrès », est d'ailleurs l'une des illustrations les plus démonstratives de l'impact d'une telle perception en Occident. Il en a découlé une idéologie du héros solitaire que rien n'arrête, force mue par un désir de transformation du monde dans ce qu'il est convenu d'appeler un « dépassement ». On retrouve cette logique à l'œuvre dans le domaine artistique, où la nouveauté a ainsi longtemps été considérée – jusqu'à l'époque récente dite « post-moderne » – comme critère de valeur. Cet éclairage permet de saisir comment cette valorisation a contribué à faire écran à la compréhension des manifestations créatrices d'autres

pouvoirs de transformation et d'enveloppement de l'image

cultures, notamment de celles dites « primitives ». Cette nomination est d'ailleurs la preuve que la conception de l'image comme contenant échappe à la compréhension occidentale. Les « fétiches », objet-image médiateur entre le monde, l'être et Dieu, sont parfois désignés sous le terme péjoratif d'« idoles », terme employé lors des conflits des VII^e et IX^e siècles. Une pensée vieillissante ?

Cette théorisation de l'image comme vectrice de schèmes essentiels au développement de l'individu permettra à Serge Tisseron d'exposer une approche de l'image qui s'avérera d'une grande cohérence – notamment dans son application aux « nouvelles images ». En effet, cette étude a rendu possible le développement d'analyses portant sur l'impact des écrans dans le développement psychique des jeunes enfants. Elle a pu mettre en lumière l'importance de se représenter ses émotions, en les partageant ou en les disant à soi-même. Une logique qui a spécifiquement porté ses fruits dans le cas du jeu vidéo, auquel on reproche couramment de rendre violents les enfants. Un constat qui met encore une fois en évidence la controverse soulevée durant l'empire Byzantin : soit l'inoffensivité des images, désignées trop souvent coupables de problèmes plus vastes.

rapport de stage

De nouvelles formes de pratique engagée
L'exemple de Guillaume Bertrand

rapport de stage

Introduction

Après deux mois de stage passés au Fab Lab de Lyon « La Fabrique d'Objets Libres » ; je rejoins pour un mois et demi le collectif 3615 Señor dans le Jura, à Besançon, qui est une association à but non lucratif rassemblant des passionnés d'horizons différents, curieux de mener des projets liant pratiques artistiques et nouvelles technologies.

Les deux structures se rassemblent sur l'idée de mutualiser les savoir-faire de passionnés tout en tentant d'intégrer l'usage d'outils numériques trop souvent réservés à un public de niche. Dans le cas du Fab Lab, il s'agit alors de démocratiser des outils de création industrielle à un large public, tandis qu'à 3615 le but est spécifiquement d'appliquer les connaissances des divers acteurs du collectif en matière de programmation, création manuelle, électronique et graphisme dans des projets qui questionnent la place du numérique dans l'espace public. Les membres du collectif désignent l'organisme sous la nomination d'« artlab », ou encore d'« hackerspace » : des lieux, tout comme le Fab Lab, qui n'ont de cesse de lier expérimentation, numérique et pratique artistique, tout en invitant au métissage des profils. On parle alors de systèmes « peer-to-peer » (pair à pair), basés sur « la capacité des gens à créer de la valeur ensemble, d'égal à égal, sans autorisation. »¹⁹ – contrairement aux types de modèles engendrés par le capitalisme, dont il découle souvent perte de savoir-faire et distorsion du lien social.

Du fait des mutations économiques et politiques, nous avons pu constater le déclin de la pratique engagée du design graphique depuis les années 70.²⁰ Aujourd'hui, le système peer-

19. Michel Bauwens avec la collaboration de Jean Lievens, Sauver le monde : Vers une économie post-capitaliste avec le peer-to-peer, LLL, Paris, 2015, p.256.

20. Cf. Synthèse, 4. Le pouvoir du graphiste, p.49.

rapport de stage

to-peer semble être enclin à un modèle viable de création dans lequel graphisme, invention et projets d'utilité sociale peuvent de nouveau subsister en harmonie. La pratique de Guillaume Bertrand, graphiste Superseñor et 3615 spécialisé dans les médias digital, donne un exemple de l'une de formes que peut revêtir l'engagement dans le graphisme aujourd'hui.

Présentation de la structure : une logique du commun

L'existence du collectif 3615 doit beaucoup à l'écosystème dans lequel il prend place. Grâce à une volonté de la ville de Besançon, l'ancien quartier industriel « Les-Près-des-Vaux », a été réaménagé en un parc urbain culturel, restaurant les vieux bâtiments laissés à l'abandon. C'est ainsi que l'ancienne usine chimique est réhabilitée en Friche artistique de Besançon : c'est dorénavant un espace dédié exclusivement à la culture, un lieu hybride propriété de la ville qui loue ses locaux à divers acteurs culturels. De la danse au spectacle vivant, en passant par la musique et le graphisme ; elle dispose de 3000 m² comprenant une salle de concert, des studios de répétition, des bureaux, et des espaces de stockage.

C'est au premier étage, à gauche après l'escalier que l'on trouve l'atelier Superseñor, qui est une association regroupant une quinzaine de graphistes, illustrateurs, et organisateurs de projets culturels qui se partagent les 200 m² de locaux et d'équipement. Parmi eux se trouve Guillaume Bertrand, graphiste aux multiples casquettes qui intègre des compétences en bidouille et programmation dans ses divers projets.

Chaque jeudi soir, lorsque les membres de Superseñor

quittent les locaux, l'atelier mène une double vie : c'est la soirée hebdomadaire 3615 Señor. Réunis autour de bières du Jura, les membres, intérieurs comme extérieurs à la Friche, discutent des projets en cours. Cette activité parallèle aux professions lucratives des différents acteurs permet d'accepter des projets « pour le plaisir », que les réalités économiques ne pourraient rendre possible en temps normal.

C'est la mise en commun des ressources – matérielles comme humaines – qui rend l'activité du collectif réalisable. Une logique du commun qui ne cesse de se dérouler dans toutes les étapes de travail de Guillaume Bertrand, faisant écho à sa pratique, soucieuse du regard de « l'autre ».

La façon de travailler : entre sensibilisation et mutualisation

Le souci de la place du spectateur est omniprésent au sein de l'équipe Superseñor, qui place sur un piédestal sa clientèle, alors considérée comme un public. Les missions des divers acteurs de l'association s'inscrivent dans une logique de dialogue, d'où le nombre de projets de sensibilisation menés en groupe comme individuellement.

Cette logique du commun commence dans l'organisation même des locaux Superseñor, qui sont équipés d'une salle de sérigraphie, d'une imprimante risographie et de divers outils de façonnage ouverts au public extérieur. Pour subvenir aux besoins matériels du collectif, l'atelier d'impression est associatif, à la manière d'un Fab Lab, et permet à quiconque, après une initiation payante sur les machines de sérigraphie, de faire ses impressions gratuitement à l'atelier.

rapport de stage

21. Scratch est une implémentation visuelle et dynamique open source adaptée à différents types de langages de programmation. Créé par le MIT, le logiciel est à vocation éducative et ludique.

22. Un microcontrôleur est un circuit intégré rassemblant dans un même boîtier un microprocesseur, plusieurs types de mémoires et des périphériques de communication (entrées-sorties).

23. Arduino est une marque d'électronique open source facile à utiliser.

Superseñor met également en place d'autres actions de sensibilisation culturelles avec des écoles ou des associations : parmi elles, les TAP (Temps d'Apprentissage Péri-scolaire) menés par Guillaume Bertrand les vendredis après-midi à l'école primaire de Beure, qui visent à vulgariser l'écriture numérique auprès d'un jeune public âgé de 8 à 10 ans. Les enfants apprennent la logique de programmation, et la concrétisent – notamment grâce au logiciel pédagogique « Scratch »²¹ – pour l'appliquer au micro-contrôleur²² open source Arduino.²³ Ce type de programmation ouvre des portes à la réalisation de différents types de systèmes interactifs – qu'il s'agisse de programmes sur écran ou de diverses constructions tangibles électroniques.

L'utilisation de logiciels open source s'inscrit dans la prolongation de la sensibilisation des divers outils numériques au public. En effet, en plus d'être didactique, la transparence de la technique va de pair avec une organisation qui refuse d'identifier sa clientèle comme un simple consommateur. Ce dernier est à même de continuer un projet, de le modifier, et ainsi, de lui faire gagner en pertinence : les potentialités créatives et innovatrices du client sont considérées comme de la valeur, au même titre qu'une rémunération. En promouvant l'apprentissage sur des plateformes ouvertes, on encourage une philosophie qui se base sur la diffusion de la connaissance et non sur la privatisation. La mutualisation de toutes les compétences est envisagée comme un apport commun au bien public, qui permet d'augmenter le niveau moyen de création. C'est une façon de contrer le brevet qui va à l'encontre d'une production libre.

Mais il n'est pas toujours simple d'utiliser uniquement des

logiciels open source. L'engagement peut également se manifester dans la diffusion des savoir-faire via la documentation des projets, que le collectif 3615 s'attache depuis peu à respecter via la plateforme wiki : les projets sont documentés, les plans sont partagés, les codes commentés. La question que ce système soulève concerne la légitimité de la privation d'un savoir que l'on a soi-même acquis grâce à d'autres pour la réalisation technique d'un projet.

Pour un « spectateur »

Parmi les productions menées par l'équipe 3615, on peut citer Trouble, pièce de théâtre qui prend la forme d'un parcours d'affiches,²⁴ désignée par Fabrice Melquiot comme une « expérience singulière d'arpentage poétique ». Le projet a été réalisé par le scénographe et metteur en scène Ben Farey, l'écrivain Fabrice Melquiot, ainsi que les ingénieurs graphistes 3615 Emmanuel Patoux et Guillaume Bertrand. Trouble se compose de 15 parcours différents, qui proposent chacun une version divergente de la pièce, se déroulant sur 10 affiches.

Initié il y a deux ans, le projet se veut de proposer une nouvelle approche du théâtre où le spectateur est amené à être acteur de la pièce. Déambulant individuellement dans un parcours d'affiches installées dans la ville où le projet prend place, il doit poser son oreille successivement sur chacune d'entre elles pour suivre le monologue du comédien qu'il écoute. Grâce à un principe de transduction osseuse,²⁵ la voix de l'interprète n'est audible que pour le spectateur qui est littéralement « à l'écoute ». L'ouverture du comédien à son auditeur va en crescendo avec son avancée dans la déambulation.

24. Cf. image S.

25. Une transduction osseuse désigne le phénomène de propagation du son jusqu'à l'oreille interne par les os du crâne. Cet effet est possible grâce à la présence de transducteurs dans le dispositif, qui assurent la diffusion des sons via l'émission de petites vibrations.

Cf. images T, U, V.

rapport de stage

Peu à peu, l'ambiance se fait plus intimiste et invite à l'introspection. À la fin de la démonstration, chaque spectateur a vécu une version différente de la pièce, qu'il peut décider de confronter ou pas avec celle des autres.

L'exemple de Trouble illustre bien le type d'approches possibles pour un graphisme conscient, où l'image est partie prenante d'un processus plus large. Le spectateur est actif du théâtre qui s'opère sous ses yeux, et doit faire la part entre réalité et fiction. La scénarisation est telle que la subjectivité du sujet se heurte à la pluralité des regards : libre au public de choisir alors la place qu'il veut faire à la parole, dans une expérience qui questionne plus qu'elle ne donne de réponses.

Dans le cas de Guillaume Bertrand, artiste-développeur 3615, le modèle économique social alternatif peer-to-peer se révèle être un exemple viable pour exercer une pratique créative passionnée. Il permet au graphiste conscient de son pouvoir et désireux de le partager de prendre le contre-pied de modèles engendrés par le capitalisme pour continuer à exister en dehors d'un système contraignant. On peut alors parler d'une forme d'engagement : autant sur le plan de l'organisation d'une structure ouverte que sur la qualité d'une création libérée des contraintes économiques. C'est une réelle reconfiguration de la relation avec le public, qui se veut juste et constructive : le but n'est plus tant de communiquer dans une transmission stérile, mais d'inviter à un échange.

de nouvelles formes de pratique engagée

entretien

Apprendre à voir

— Vincent Turès

Directeur de l'association Fotokino

entretien

apprendre à voir

Vincent Turès est directeur de l'association Fotokino, consacrée depuis 2000 à la diffusion de travaux artistiques dans le champ des arts visuels. Depuis 2011, l'association prolonge ses missions via le Studio Fotokino, basé à Marseille : un lieu d'expérimentation et de partage à la programmation variée mêlant expositions, ateliers et rencontres. Se sont plus particulièrement les ateliers participatifs d'éducation au regard qui font la singularité du studio. Souvent à destination du jeune public, ils tendent à toucher à la sensibilité et à la conscience de chacun, dans un exercice du regard, du corps et du langage qui se veut questionner l'image.

entretien

1. L'année dernière, vous avez été partenaire du Salon Graphique organisé par le CNAP (Centre National des Arts Plastiques) portant sur la thématique « Méthodes et Moyens » qui a eu lieu à Marseille. Les idées qui ont émergé des tables rondes organisées dans le cadre de l'événement ont été démonstratives d'une tendance au graphisme d'auteur. Concurrencé par le marketing et l'autodidactisme de nouveaux concurrents ; les productions créées par le graphiste, plus que d'être fonctionnelles, parlent de nous, de nos coutumes, de nos rapports humains, et surtout de notre dépendance à l'image, qui est la résultante d'une culture qui octroie du sens aux formes.²⁶ J'ai l'impression que la philosophie du Studio Fotokino s'inscrit dans la lignée de ce constat : on ne peut pas parler de hasard, n'est-ce pas ?

26. Cf. Synthèse, 1.
L'image signe, p.13.

Non, en effet : le Salon Graphique est un événement qui se déroule en plusieurs étapes dans différentes villes de France. À Marseille, il s'agissait alors de proposer une programmation en rapport avec les problématiques propres au lieu. Nous avons réfléchi à cette thématique avec le CNAP et les représentants du DSAA Design option Graphisme du lycée Saint-Exupéry. Marseille se place dans une réalité économique différente de celle de Paris, où l'idée de transmission, de partage de savoir, voire d'audace dans les solutions, est très présente dans le paysage graphique. J'ai proposé de diriger l'une des tables rondes sur la notion de « transmettre » car Fotokino s'inscrit dans cette dynamique : il ne s'agit pas d'une agence, et nous ne faisons pas de graphisme. Même si c'est moi qui suis chargé de la communication visuelle de l'événement, je ne nous qualifierais pas sous cette nomination. Je nous désignerais plutôt comme des « passeurs » : les projets que nous menons visent à sensibiliser le public. L'exemple de l'exposition

Play ! menée en parallèle du Salon Graphique le démontre bien. Le jeu était une porte d'entrée adéquate pour inviter le regardeur à appréhender l'univers du design et des arts visuels. Jouer, c'est un sujet qui parle à tout le monde. Notre mission de sensibilisation se situe sur plusieurs niveaux : la jeunesse est certes l'une des cibles, mais pas seulement. Plus largement, le but est d'éveiller le regard du grand public. Ce que l'on propose, c'est une sorte « d'anti publicité ». On parle à l'intelligence des gens, que ce soit pour les faire réfléchir, ou simplement les faire sourire...

2. Graphisme en France 2014 avait distribué à ses adhérents une carte de la France présentant toutes les expositions de graphisme à venir supportées par l'événement. Marseille n'en comptait qu'une, « Et qui libres ? », qui d'ailleurs s'est déroulée en mars à Fotokino. Un fait démonstratif de la place faite au design graphique dans la deuxième ville la plus grande de France. On peut donc imaginer que le choix de l'implantation du studio en 2011 à Marseille fait également sens ?

Non, il n'y avait pas de volonté particulière à ce niveau là. Nous ne nous sommes pas souciés de nous implanter dans un lieu en demande de missions de niche, où nous ne trouverions pas encore de concurrence. Nous nous sommes retrouvés ici, à Marseille, par sensibilité. Nous allons là où notre désir nous porte, et il s'est trouvé que c'était là où nous avions envie d'aller. Une partie de notre programmation est axée sur le design graphique, mais notre champ d'application est plus vaste : nous proposons du cinéma, de l'illustration,

entretien

de la photographie... Nous n'avons pas de dominante, même si le graphisme est là depuis le début. Je pense à Paul Cox que nous avons invité en 2013 et que nous accueillons encore aujourd'hui.

3. Les artistes exposés par le studio Fotokino ont en commun une expressivité graphique qui peut rappeler le mouvement de « graphistes engagés » qui a émergé dans les années 60.²⁷ Le studio dispose d'ailleurs d'un atelier d'impression risographie, et marche étroitement en collaboration avec l'atelier Nicole Crème pour l'impression de sérigraphies. Des techniques d'impression qui ont été l'apanage des éditeurs soixante-huitards.²⁸ Est-ce dans cette optique que se positionne le studio ? Comment expliquez-vous ce retour à l'artisanat ?

27. Cf. *Synthèse*, 4. Le pouvoir du graphiste, p.49.

28. *Ibid.* p.56.

Nous n'avons pas choisit ce style par volonté d'engagement ou quoi que ce soit. Il s'agit encore une fois d'une affaire de goût, de sensibilité. Si demain nous avons envie d'exposer un artiste dont le travail est entièrement vectoriel, fait sur l'ordinateur, et imprimé sur des machines d'impression offset, nous le feront. Il est vrai que les années 90 ont été marquées par une dominante numérique avec la démocratisation de l'ordinateur. Il est vrai aussi que cet outil qui semblait miraculeux a montré ses limites : il n'est pas capable de résoudre tous les problèmes ! On pourrait parler dans ce cas d'une sorte de retour aux anciennes méthodes, mais il ne s'agit en rien d'un acte politique. Ce que l'on recherche à Fotokino, c'est promouvoir un type alternatif de langage, donner de la matière pour penser différemment.

L'une des missions principales de Fotokino, c'est mettre à portée des gens des pratiques, des langages qui ne viendraient pas jusqu'à eux tout seul. Pour nous, il s'agit en quelque sorte de remplir le vide des propositions façonnées par l'esthétique dominante.

4. Dans l'édito de la douzième édition de *Lanterna Magica*, « le rendez-vous des arts de l'image », organisé par le studio Fotokino, on trouve d'ailleurs cette volonté de nouer une relation constructive avec le spectateur : « [L'envie de mettre à l'honneur un design graphique] qui ne communique pas, mais qui dialogue. Qui ne nous écrase pas de messages bien intentionnés, mais qui dessine un champ de possibles. » Peut-on alors parler de « spect-acteur », en opposition à l'observateur passif et soumis à la « société du spectacle » décrite par Guy Debord ?

Oui, je pense qu'on peut parler de « spect-acteur », mais dans des conditions particulières. On n'est pas « spect-acteur » au quotidien. Moi même j'enrage, je subis et je suis victime de l'omniprésence des images. Je pense que l'on ne peut être « spect-acteur » que lors d'actions très spécifiques comme celles de la médiation ou d'ateliers. Regardez, à Fotokino, les ateliers menés visent à découvrir un autre type de langage : c'est dans cette logique d'apprentissage que le public peut devenir acteur de son propre regard. Au quotidien, je pense qu'être « spect-acteur » est une mission très difficile : il faudrait mobiliser beaucoup d'effort, beaucoup de temps pour pouvoir s'inscrire dans une telle posture. Je m'en pense moi-même incapable.

entretien

5. Il est difficile pour le designer graphique français de vivre de sa pratique aujourd'hui. Pourtant, la programmation de Fotokino prouve qu'elle est encore possible, bien que compliquée. D'après vous, quelles formes peuvent prendre la pratique « consciente » pour ne pas dire « engagée » du design graphique aujourd'hui ?

Il y a différentes approches : souvent c'est une affaire de sensibilité, d'autres fois cela se traduit en faisant le dos-rond à certaines pratiques... Je ne sais pas si la commande privée et la commande publique sont plus rigides qu'il y a vingt ans. La pratique de designer graphique est certes difficile, mais je pense que vous poseriez la même question à des professionnels quelques décennies auparavant, on vous répondrait la même chose. Il y a une richesse incroyable de types des réponses possibles pour une pratique passionnée : on en revient à ce que l'on disait au début de notre entretien, à propos de l'exposition Play ! organisée en 2015. Des graphistes qui s'amuse, il en existe plein. Dans notre cas précis, nous en avons réunis une dizaine, mais nous aurions pu en inviter 100, 200...

Une pratique « consciente », « engagée », c'est possible : le collectif Formes Vives, que nous avons invité l'année dernière réussissent très bien, d'après ce que j'en sais. Même si ça ne doit pas toujours pas être facile d'être en accord avec ses valeurs... Mais ils y arrivent.

apprendre à voir

dispositifs techniques

L'affiche timide

dispositifs techniques

Introduction

Ce mémoire est à mettre en parallèle avec la réalisation d'un macro-projet. Ce dernier rejoint les grandes lignes exposées dans l'introduction de ma synthèse, soit la prolifération de l'image publicitaire dans notre quotidien aujourd'hui.

Pour l'instant, il se présente sous la forme d'une affiche revisitée, l'un des médias le plus anciennement exploité par le design graphique. Aujourd'hui, il est omniprésent dans l'espace public, défini pourtant comme un lieu d'échange où les objets qui s'y présentent sont « de propriété ou d'usage commun ».²⁹

L'installation que j'ai tenté de mettre en œuvre est une affiche interactive numérique qui rappelle les écrans d'affichage remplaçant peu à peu le média papier. Désignée sous la nomination d'« affiche timide », ma proposition semble dotée de capacités d'êtres vivants. Réservée, l'affiche « fuit le regard » du passant, à l'inverse des images publicitaires qui nous assaillent quotidiennement, et dont le but est de capter l'attention. La technique est alors utilisée comme un miroir : à quel moment le spectateur brisera le leurre pour considérer l'image affichée en tant que telle, c'est-à-dire comme un ensemble de signes faisant sens ?

Ce fascicule tend à rendre compte des choix techniques opérés dans une perspective de recherche en design. Ils concernent premièrement la programmation d'un visuel interactif sous Processing, et secondement la mise en place d'un capteur de distance et sa programmation sur Arduino. En dernier point, nous nous attacherons à justifier ces choix, qui traduisent un point de vue personnel porté sur la pratique du design graphique que le mémoire a déjà participé à éclairer.

29. Alain Rey,
Dictionnaire historique de
la langue française,
Le Robert, Paris, 2010,
p.7692.

dispositifs techniques

Présentation

Dans mon installation, l'image « fuit le regard ». En effet, l'affiche est équipée d'une caméra et d'un détecteur de distance. Dès qu'un visage est détecté, ou qu'une présence est repérée à moins de 4 mètres, le visuel disparaît : le spectateur ne peut alors l'observer que de loin ou de biais. Or, il s'agit d'un effet d'optique de voile, ce qui empêche le regardeur de saisir les signes qui permettent d'obtenir cette illusion – en l'occurrence, le demi-cercle. Il voit l'effet de mouvement, sans réellement comprendre son fonctionnement visuel. En ne créant pas de lien attendu entre l'image et le spectateur, ce dernier se trouve dans l'obligation de prendre conscience qu'il est acteur du sens. Il s'agit alors de mettre l'accent sur le fait de regarder : Qu'est ce qu'on regarde ? Pourquoi on le regarde ?

Matériel nécessaire et fonctionnement de l'affiche

Pour l'instant, l'installation nécessite un vidéo-projecteur qui projette l'image sur une grande surface qui rappelle la forme d'une affiche grand format fréquente dans l'espace public (abribus, A0). Une webcam et un capteur³⁰ de distance ultrason branché à un micro-contrôleur³¹ Arduino sont placés à l'arrière de l'affiche et enregistrent en temps réel les informations nécessaires au fonctionnement de l'installation : soit le nombre de visages détectés et la mesure de l'obstacle le plus proche. Ces informations sont ensuite envoyées à l'ordinateur qui va adapter le programme du visuel en fonction des données reçues.³²

30. Cf. image W.

Un capteur est un organe de prélèvement d'information qui élabore à partir d'une grandeur physique, une autre grandeur physique de nature différente. Cette grandeur obtenue est utilisable à des fins de mesure ou de commande.

La programmation d'un visuel interactif

Le programme de détection des visages est développé sous le logiciel libre Processing, qui propose une bibliothèque Java et un environnement de développement libre flexible et adapté à la création pastique et graphique interactive. Le langage de programmation Processing s'appuie sur le langage Java mais utilise une syntaxe simplifiée (il est d'ailleurs possible de programmer directement en langage Java). Son environnement comprend un éditeur de texte, un compilateur et une fenêtre d'affichage. Son minimalisme permet une création libérée des contraintes usuellement causées par les interfaces utilisateur qui amoindrissent les possibilités de manipulation des logiciels.

Pour le moment, le squelette du programme Processing se présente comme un tout regroupant deux parties essentielles à son fonctionnement : premièrement, la détection faciale qui se fait à l'aide de la caméra. Secondement, la programmation orientée objet qui permet d'afficher le visuel. Ce dernier est un effet optique de moirage semblable à celui d'un voile qui ondule, obtenu à l'aide d'une mosaïque de demi-cercles en rotation.

Les librairies nécessaires au programme sont principalement celles relatives à la vidéo (`processing.video.*`), à la détection et au tracking (`gab.opencv.*`), mais également à l'affichage de rectangles (`java.awt.Rectangle`) qui permettront de délimiter la zone détectée par le tracking facial. Après le lancement de la caméra et l'initialisation d'`opencv`, le programme consiste à faire apparaître des arcs de cercles en rotation à emplacements et angles de rotation variables

Les capteurs de distance utilisant des télémètres à ultrasons fonctionnent en mesurant le temps de retour d'une onde sonore inaudible émise par le capteur. La vitesse du son dans l'air étant à peu près stable, on en déduit la distance de l'obstacle.

31. Cf. image W.

Un microcontrôleur est un circuit intégré rassemblant dans un même boîtier un microprocesseur, plusieurs types de mémoires et des périphériques de communication (entrées-sorties).

32. Cf. image X.

dispositifs techniques

31. Cf. image Y. qui permettent d'obtenir l'effet de voile escompté.³¹

Si le nombre de visages détectés est supérieur à 0, alors la vitesse de rotation et la largeur des demi-cercles vont augmenter jusqu'à disparition complète du visuel. Une fois le nombre de visages détectés redevenu nul, alors le programme va opérer le processus inverse pour afficher de nouveau le visuel initial.³³

Équipement d'un capteur de distance

33. Pour voir le code dans son intégralité, se rendre sur :
<http://www.tonerkebab.fr/wiki/doku.php/wiki:proto-macro:flora-wierzbicki:flora-wierzbicki>

Pour détecter la distance des personnes qui regardent l'affiche, il faut utiliser un capteur de distance qui est contrôlé par une carte Arduino, une marque d'électronique open source facile à utiliser. La plateforme couvre des cartes matériellement libres sur lesquelles se trouvent un microcontrôleur ainsi qu'un logiciel de programmation Arduino, basé sur le même environnement de développement que Processing. Les cartes Arduino peuvent lire les entrées – lumière sur un capteur, un doigt sur un bouton ou un message Twitter – et le transformer en sortie – activer un moteur, allumer une LED, publier quelque chose en ligne. Arduino peut être utilisé pour construire des objets interactifs indépendants (prototypage rapide), ou bien peut être connecté à un ordinateur pour communiquer avec d'autres logiciels comme Processing, mais également : Max/MASP, Pure Data, etc.

Dans notre intérêt, le but serait alors de lire les entrées du capteur de distance ultrason (distance du premier obstacle) pour ensuite intégrer cette nouvelle donnée dans notre programme Processing. En effet, ce critère peut être couplé

à celui de la détection faciale pour obtenir une meilleure stabilité dans le déroulement du programme.

Si un obstacle est détecté à moins de 4 mètres de l'affiche et qu'un visage est détecté, alors le visuel disparaît. Autrement, si un visage est détecté mais qu'aucun obstacle n'est recensé à moins de 4 mètres, alors le programme peut continuer à fonctionner normalement.

En ajoutant un capteur de distance, on évite alors les bugs relatifs à la librairie opencv et à la qualité de la caméra qui peuvent entraîner une détection de visage quand il n'y en a pas et vice versa sur une fraction de seconde.

Pour ce qui concerne l'électronique, il s'agit d'un branchage très sommaire qui consiste simplement à brancher les sorties "GND", "VCC" et "SIG" du capteur de distance aux sorties "GND", "5V" et "7", par exemple, du micro-contrôleur Arduino. Il faut ensuite intégrer ses données dans le programme Processing en signalant bien au début du code l'ouverture de la communication entre les deux logiciels.³⁴

34. Cf. image Z.

Pourquoi ces choix ?

Le choix de l'utilisation des outils Processing et Arduino s'explique premièrement par leur accessibilité. En effet, leurs langages et circuits simplifiés sont à la portée d'"amateurs" de la programmation et de l'électronique ; les mises à jour des logiciels sont régulières ; les bibliothèques documentées en ligne et il existe également de nombreux ouvrages papier

dispositifs techniques

portant sur le sujet qui sortent régulièrement. Secondement et principalement, les deux plateformes possèdent une communauté forte regroupant de nombreux profils différents qui enrichissent la documentation à diverses échelles, permettant de rendre des connaissances accessibles pouvant être d'une grande aide pour les novices et les experts. Cette documentation se fait principalement sur le web, notamment via des forums (Processing Forum, Arduino Forum, Codelab...), ou plateformes (Github, Thingiverse, Wiki...). L'activité de cette communauté s'explique en grande partie du fait que Processing comme Arduino sont des logiciels libres : ils peuvent donc être utilisés, modifiés et redistribués sans restriction par la personne à qui ils ont été distribués. De tels logiciels sont ainsi susceptibles d'être soumis à étude, critique et correction.

35. Cf. Annexes, Rapport de stage, p.31.

Dans notre analyse de la pratique de Guillaume Bertrand, nous avons pu voir à quel point l'utilisation de logiciels libres et open-source peut s'inscrire dans la prolongation d'une pensée éthique du design graphique.³⁵ La technique doit être "ouverte" pour encourager le développement des secteurs de l'innovation et de la créativité que les brevets et plus largement le système capitaliste ont participé à essouffler.

Ouverture sur la poursuite des recherches

Ma production s'inscrit dans un travail de recherche qui n'en est qu'à ses débuts. Le public que je vise et l'étayement de mon positionnement sont des aspects qui restent encore à définir. De plus, les solutions jusqu'alors abordées sont amenées à changer : que ce soit d'un point de vue technique

ou conceptuel.

À cette étape de la réflexion, mes questionnements concernant les aspects techniques portent notamment sur la substitution de l'ordinateur et du micro-contrôleur Arduino par un nano-ordinateur monocarte Raspberry Pi, également sous licence libre, qui optimiserait l'installation en réduisant le nombre de machines utilisées. La qualité de la projection est aussi l'une de mes préoccupations : devrait-on préférer un rétro-éclairage plutôt qu'une vidéo-projection ? Ou bien utiliser directement un écran ? La forme du visuel également demande de plus amples recherches pour être optimisé. Pour ce, peut-être tester la production avec un public qui n'aurait pas reçu au préalable une médiation.

Pour ce qui concerne l'aspect conceptuel, je me questionne actuellement sur l'efficacité de la disparition du visuel. Masquer ce dernier lorsque le regard du spectateur est détecté est-il réellement la meilleure solution pour servir mon propos ? En effet, idéalement, mon installation se veut produire un effet de distanciation chez le spectateur en lui donnant les indices de la manipulation. Or, si le visuel disparaît, comment le spectateur peut-il se rendre compte que l'effet de moirage est en réalité un leurre ?

Dans l'anecdote rapportée par Pline l'Ancien de Zeuxis et Parrhasios, ce dernier aurait peint un voile si ressemblant que son rival Zeuxis aurait demandé de tirer le rideau pour pouvoir voir le tableau. Une anecdote que l'on ne cessera de retrouver sous forme de clin d'œil dans l'histoire de l'art.³⁶ Ne serait-ce pas intéressant de creuser un peu plus sur cette notion de voile ?

36. Cf. image π.

Je remercie grandement l'équipe pédagogique du DSAA de Saint-Exupéry pour leur accompagnement et leur soutien tout au long de ses deux années d'études. Plus particulièrement, je tiens à remercier Anne-Catherine Ceard, Luc Mattei et Fabrice Portet pour leur attention et leurs conseils. Merci à ma mère pour ses précieuses relectures, à mes tuteurs de stages Guillaume Bertrand et Aude Fernagu, les équipes de Superseñor et de la Fabrique d'Objets Libres, ainsi que Vincent Turès pour m'avoir accordé le temps d'un entretien. Enfin, un grand merci à mes camarades de classe qui ont rendu ces années d'études uniques et mémorables.

Texte du mémoire sous licence creative commons.
Les œuvres sont la propriété des artistes. Tous droits réservés.
Les droits de propriété intellectuelle des artistes appartiennent
à leurs auteurs respectifs. Ils sont invités à se faire connaître.

Polices de caractères

Linux Libertine — Philipp H. Poll

Libertinage — OSP-foundry

Imprimé en Mars 2016

Imprimerie Hyper Copy à Marseille