

Université de Toulouse,
UT2J, ISCID, France

Master DGCE, Design
Graphique, Communication
et Édition,

Mémoire de master 2

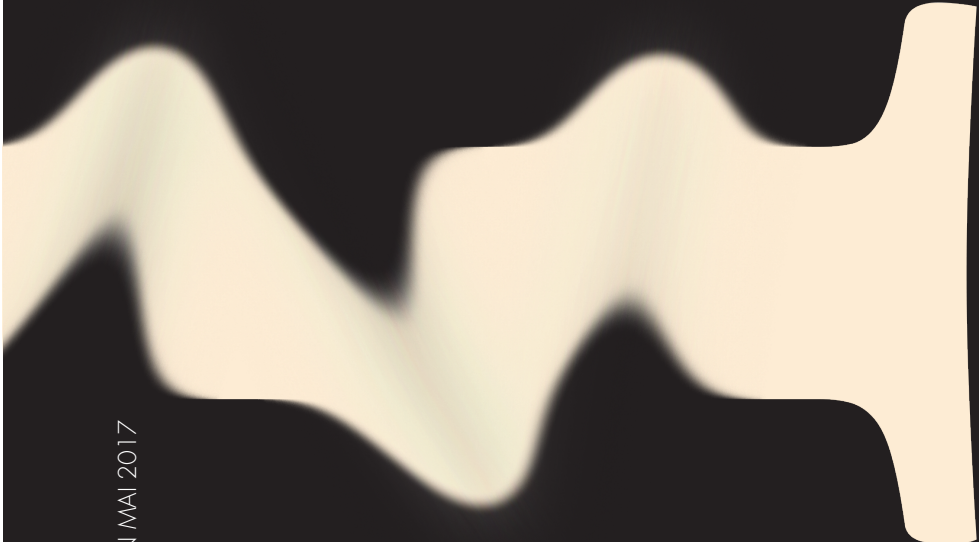
Thomas Mauranx

Session de mai 2017

Directrice de mémoire :

Sophie Lecole

Le support comme remise en question du schème créa- tif : de la diffé- renciation des pratiques de graphiste-illus- trateur à l'éta- blissement de nouveaux para- digmes proces- suels



Introduction

p.4

I) La pratique aux prises avec le support analogique

p.8

1) Support : espace de création autonome et dépendant

p.10

a) Le support, accueil de l'expérience artistique

- LE SUPPORT COMME MATÉRIAU p.11
- LE SUPPORT COMME CHAMP EXPÉRIMENTAL p.14
- LE SUPPORT COMME LIEN p.17

b) Le support, complémentarité du geste créatif

- LE SUPPORT COMME OUTIL D'ÉPREUVE p.19
- LE SUPPORT COMME OUTIL COMPLÉMENTAIRE p.21
- LE SUPPORT COMME CALCUE p.22

c) Le support, outil indépendant créatif

- LE SUPPORT COMME OUTIL CRÉATIF p.26
- LE SUPPORT COMME ENTITÉ GRAPHIQUE p.27
- LE SUPPORT COMME LIMITE CRÉATRICE p.28

2) ALTÉRATION : AMBIVALENCE D'UN ACTE DESTRUCTEUR ET GÉNÉRATEUR

a) L'altération, destruction matérielle

- L'ALTÉRATION COMME INCISION p.31
- L'ALTÉRATION COMME APPLICATION p.33
- L'ALTÉRATION COMME ADDITION p.34

b) L'altération, geste générateur

- L'ALTÉRATION ET LA RÉPONSE MATÉRIELLE p.37
- L'ALTÉRATION COMME RÉVÉLATEUR p.38
- L'ALTÉRATION COMME GENÈSE PICTURALE p.39

c) L'altération, empreinte de la temporalité créatrice

- L'ALTÉRATION ET EMPREINTE ARTISTIQUE p.40
- L'ALTÉRATION COMME SINOUSITÉ ARTISTIQUE p.42

3) LE REPENTIR : GENÈSE, DÉFINITION ET ACTEURS

p.44

a) Le repentir, entre expression et valeur sémantique

p.45

II) la pratique au prise avec le numérique

p.54

1) NUMÉRIQUE, DÉFINITION D'UN NOUVEL ESPACE EXPRESSIF

p.56

a) Genèse du numérique : de la révolution au mouvement

- LE NUMÉRIQUE COMME RÉVOLUTION ESTHÉTIQUE p.57
- LE NUMÉRIQUE DEVIENT ART NUMÉRIQUE p.59

b) L'art numérique

- L'ART NUMÉRIQUE COMME QUESTIONNEMENT DE L'ART CONTEMPORAIN p.62
- L'ART NUMÉRIQUE COMME CONFRONTATION DE DEUX ESTHÉTIQUES p.62

c) Le numérique comme espace expressif

- LE NUMÉRIQUE COMME LIMITE CRÉATRICE p.65
- LE NUMÉRIQUE COMME ESPACE EXPRESSIF p.66

2) NUMÉRIQUE : NATURE COMPLEXE, OPPOSÉE

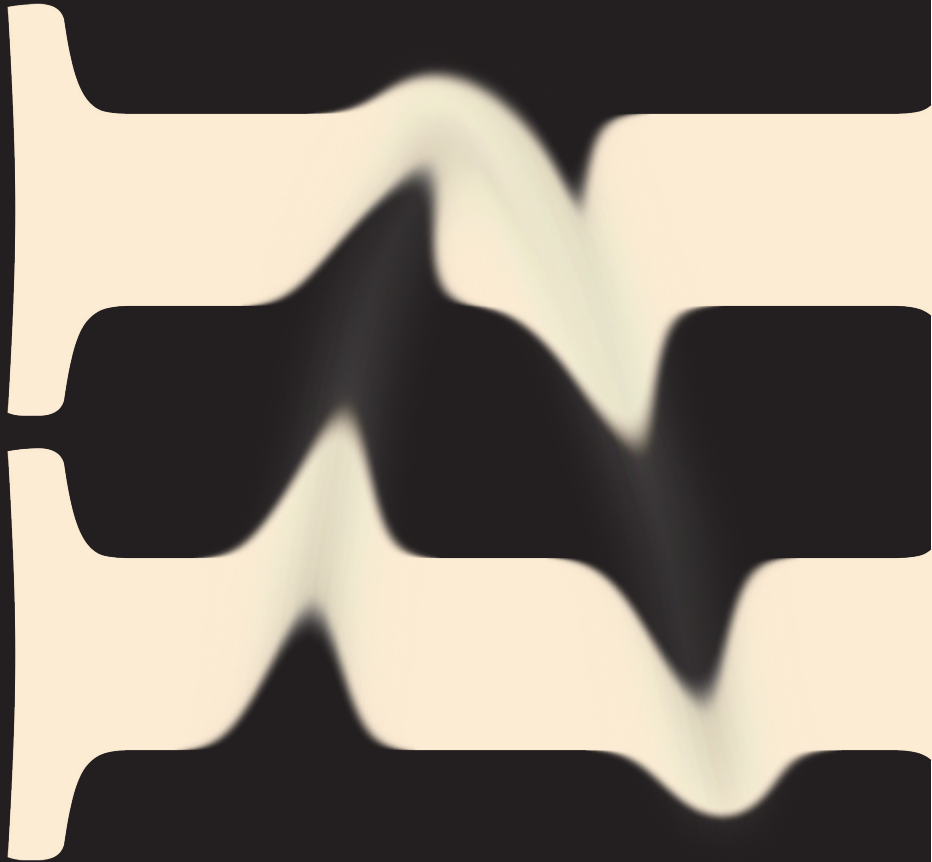
- LE NUMÉRIQUE COMME ESPACE EXPRESSIF	P.66
2) NUMÉRIQUE : NATURE COMPLEXE, OPPOSÉE ET COMPLÉMENTAIRE	p.67
a) Le numérique support	p.68
- LE NUMÉRIQUE COMME MATÉRIAU	P.68
- LE NUMÉRIQUE COMME ÉPREUVE TECHNIQUE	P.70
- LE NUMÉRIQUE COMME ENTITÉ GRAPHIQUE	P.71
b) Le numérique comme médiation de l'art	p.73
- LE NUMÉRIQUE COMME NOUVEL ESPACE SCÉNOGRAPHIE	P.73
- LE NUMÉRIQUE COMME FILTRE D'EXPOSITION	P.75
- LE NUMÉRIQUE COMME LIBERTÉ D'AFFICHAGE	P.76
c) Le numérique outil	p.79
- LE NUMÉRIQUE COMME ESTHÉTIQUE DE LA CRÉATION	P.79
- LE NUMÉRIQUE COMME CADRE DE CRÉATION	P.82
- LE NUMÉRIQUE ET LA DÉCISION ARTISTIQUE INDUITE	P.84
d) Le numérique comme geste	p.86
- LE NUMÉRIQUE ET LE SCRIPT AUTOMATISÉ	P.86
- LE NUMÉRIQUE COMME REMISE EN QUESTION DU GESTE CRÉATIF	P.88
- LE NUMÉRIQUE COMME COMPLÉMENTARITÉ DU GESTE CRÉATIF	P.89
3) LE NUMÉRIQUE, DE LA REDÉFINITION DE LA RÉPONSE MATÉRIELLE À L'ÉTABLISSEMENT DE NOUVEAUX PARADIGMES	p.91
a) Altération num., ambivalence d'un acte destructeur et générateur	p.92
- L'ALTÉRATION NUMÉRIQUE COMME DESTRUCTION MATÉRIELLE ?	P.92
- L'ALTÉRATION NUMÉRIQUE COMME GESTE GÉNÉRATEUR	P.94
- L'ALTÉRATION NUM., EMPREINTE D'UNE TEMPORALITÉ CRÉATRICE	P.96
b) Le repentir numérique : genèse, définition et acteurs	p.97
- LE REPENTIR, ENTRE EXPRESSION ET VALEUR SÉMANTIQUE	P.97
- LE REPENTIR, MOTEUR ET OUTIL DE CRÉATION GRAPHIQUE	P.99
- LE REPENTIR, IMPACTS ET IMPLICATIONS PROJET PROFESSIONNEL	P.99

Conclusion

Remerciements

Bibliographie

a) Le repentir, entre expression et valeur sémantique	p.45
- LE REPENTIR PICTURAL, ARCHITECTURAL ET SCULPTURAL	P.45
- LE REPENTIR COMME ESPACE D'EXPRESSION ARTISTIQUE	P.47
- LE REPENTIR COMME VALEUR SÉMANTIQUE	P.47
b) Le repentir, moteur et outil de création graphique	p.49
- LE REPENTIR COMME DIALOGUE GRAPHIQUE	P.49
- LE REPENTIR COMME MOTEUR EXPÉRIMENTAL	P.50
c) Le repentir, impacts et implications dans les métiers d'arts	p.51
- LE REPENTIR DANS LES MÉTIERS D'ARTS : DÉFINITION	P.51
- LE REPENTIR COMME CHAMP EXPLORATOIRE DE L'ARTISANAT	P.52
- LE REPENTIR COMME REMISE EN QUESTION DE LA PRÉCISION ARTISANALE	P.53



Introduction





« La création numérique complexe est en général un paquet joliment décoré cachant un cœur vide. À l'ère numérique, on confond le talent avec la maîtrise des outils numériques, masquant à quel point il est important de comprendre le média et de maîtriser les éléments de la forme. »¹

Le graphisme est la « manière de représenter un langage par des signes écrits. »² D'un point de vue étymologique, le mot graphisme vient du grec graphein qui signifie écrire. Plus largement, le terme ressource grec désigne les référents gestuels et matériaux de l'écriture : entailler, inciser, graver. le graphein en ce sens désigne les pratiques scripturales d'altération du support. Plus concrètement : les pratiques de la trace. Antéchronologiquement – avant même l'invention de l'écriture –, des pratiques graphiques ont permis aux hommes de communiquer.

En accomplissant un bond dans le temps, et en passant sur ses développements séculaires (pratiques historiques de l'écriture, invention de l'imprimerie, etc.), le graphisme prend un sens nouveau, plus proche de son sens contemporain, à la fin du XIX^e siècle : il est alors appelé « publicité artistique ». Période de bouillonnement intellectuel intense, en lien avec le développement industriel et la naissance de la société de consommation, ces années fastes pour la création voient la naissance d'activités nouvelles : création d'affiches, annonces dans la presse, imprimés promotionnels, édition de livres, de journaux, de pamphlets ou de libelles. Ces pratiques encore embryonnaires bouleversent la typographie traditionnelle qui, depuis les débuts de l'imprimerie, donne à l'imprimeur tout pouvoir : il est seul à régir tous les aspects de la production, de la création de caractères jusqu'à la mise en page des ouvrages. Loin de l'aspect technique, la question du sensible dans la création se pose alors. La « publicité artistique » offre une alternative nouvelle à la lisibilité vieillissante des textes et plus généralement au rapport entre le texte et l'image.

Pour une grande partie des artistes dès la Belle Époque, l'articulation entre texte et image représente un terrain d'expérimentation privilégié. La création graphique apparaît comme un excellent moyen d'appréhender et d'agir sur un environnement en complète mutation alors que se développent de nouveaux modes de perception de la réalité : la photographie et le cinéma. Tout deux posent la question du rapport de l'homme au monde et au réel à travers la création visuelle.

Ces conceptions sont développées et rationalisées dans les années 1950 et 1960 grâce à l'apport, entre autre, de l'École Suisse (XXX). Le graphisme contemporain se

¹ Étapes 210, Extrait article sur Wolfgang Weingart, p.150, éd. Pyramyd, Paris, Novembre & Décembre 2012

² Graphisme, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/graphisme>

INTRODUCTION

constitue alors en corrélation avec l'architecture et le design comme partie prenante du cadre de vie. De l'identité des grandes entreprises à celle des musées ou des salles de spectacle en passant par l'image des groupes musicaux jusqu'aux nouvelles formules de la presse écrite, toutes ces potentialités sont explorées et le graphisme s'ouvre à un intense échange international. Le XXème siècle apporte avec lui son lot d'avancées techniques qui touchent tous les secteurs. L'arrivée du premier ordinateur personnel à la fin des années 70 va, comme l'invention de l'imprimerie en son temps, modifier la donne dans le graphisme.

DÉLIMITATION DU DOMAINE D'ÉTUDE

Peu à peu, le métier de graphiste se développe et touche bientôt tous les domaines liés à l'image : de l'imprimé à l'écran, de l'affiche au cinéma. Depuis quelques années, la culture visuelle s'est mondialisée avec l'apparition d'Internet. Réseaux sociaux, banques d'images et plateformes de portfolios sont devenus la nouvelle place d'inspiration. Toujours attentifs aux tendances, les créatifs se sentent parfois perdus dans la multiplicité des objets et services censés accompagner leur travail. Malgré des pratiques qui se diversifient, certains tombent dans le piège du tout numérique tandis que d'autres s'enferment dans une création "traditionnelle", c'est-à-dire attachée à la matérialité du support, réfutant l'intérêt des nouveaux outils informatiques dans la création. Dans cette perte de repères, certains cherchent à redéfinir leur pratique et essaient de parvenir à une harmonisation dans la pratique du support.

Le support est ce sur quoi repose la pratique de graphiste-illustrateur. Il est indispensable pour faire passer l'idée dans une effectivité physique. Le support peut être numérique ou analogique mais est toujours une entité liée à la création. Il désigne ce qui entre en dialogue avec celui qui fait. En ce sens, qu'il soit analogique ou numérique, il est matériau car il est un élément central qui rentre dans la composition du projet créatif. C'est dans ce sens que nous parlerons de support-matériau.

PROBLÉMATISATION ET HYPOTHÈSES

En traitant du support dans la pratique, nous opérons une distinction entre analogique et numérique. Dans le cadre de notre recherche, l'analogique s'inscrit en parfaite opposition au numérique. Nous désignerons par « analogique » tout support matériel qui présente une réalité physique modulable et réactive lors du geste créatif. De façon non exhaustive, on trouve du côté des supports matériels du graphisme le papier, le bois, la céramique, le Plexiglas, le carton, la porcelaine, le lino, le verre, l'argile ou le marbre par exemple. Le support analogique est traditionnellement opposé au numérique. Là où le support numérique demande la médiation d'un logiciel, l'analogique ne dispose que des règles physiques liées à sa matière pour participer à la création. Cette dichotomie a peu à peu fait réagir les créatifs eux-mêmes : nous estil seulement offert de faire un choix entre ces deux entités ? La distinction serait-elle aussi simple ? Nous sommes convaincu que pour approfondir et faire avancer notre pratique, il est indispensable de mesurer la place et l'impact qui incombent à ces supports. Comment alors la pratique de graphiste-illustrateur questionne-t-elle le support ? Et inversement, comment le support questionne-t-il la pratique ? Pour répondre à cette question encore très vaste, nous focaliserons notre étude des relations entre les supports analogiques et les supports numériques, dans la pratique du graphiste-illustrateur, au regard de deux notions centrales, historiques, de la pratique picturale : l'altération et le repentir. Ces notions désignent des pratiques plastiques qui peuvent circuler entre le

numérique et l'analogique. L'examen des gestes et des pratiques liés au repentir et à l'altération, dans la pratique d'artistes, de graphistes, comme de notre propre pratique, doit permettre de faire émerger des différences fondamentales dans la capacité de ces deux supports à participer à la création. À terme, une meilleure compréhension des enjeux artistiques et techniques de ces deux supports permettra d'appréhender la façon dont, envisagés dans leur complémentarité, ils permettent de fonder une pratique personnelle sur leur imbrication.

L'exploration des différents discours et perceptions théoriques et artistiques de l'impact de ces deux supports dans la création artistique, puis l'analyse de ces différents dispositifs de mises en application au regard de projets spécifiques doit nous amener à apporter des réponses à cette problématique. Nous pouvons d'ores et déjà formuler les trois hypothèses de départ qui ont guidé nos recherches :

- Tout d'abord, le support analogique induit et fait naître un dialogue avec celui qui crée par sa capacité à donner à voir une réponse matérielle du geste créatif qui permet de faire émerger des pistes créatives encore non envisagées. Nous mettrons aux prises les notions d'altération et de repentir dans leurs dimensions destructrices et génératrices afin d'éclairer notre proposition.

- Par ailleurs, le support numérique permet de questionner la pratique en permettant une distanciation temporelle entre le geste créatif réel et le geste créatif effectif du programme. Afin d'affirmer ou d'infirmer notre hypothèse, nous traiterons du numérique et de son impact sur le monde de l'art comme de sa nature complexe et ambivalente.

- Enfin, la dichotomie numérique et analogique (dans la définition que nous en avons donné) est relative et improductive. La pratique ne doit plus être questionnée dans l'opposition de ces deux notions mais plutôt dans une idée de complémentarité. L'une servant l'autre et n'agissant pas indépendamment. C'est de cette prise en considération de la communication existante entre les deux natures de supports que naît une pratique du design variée, pertinente et solide.

NOTRE DÉMARCHE

L'objet de cette étude est de comprendre les mécanismes régissant le rapport du geste créatif du graphiste-illustrateur au support et inversement. Sur le plan universitaire, la présente étude s'appuie sur une série de recherches historiques, documentaires

et d'examens de cas pratiques. Nous avons choisi en outre de nous concentrer sur notre propre pratique, conscient que le développement de ce mémoire tend à nous amener à préciser notre identité graphique et à développer une pratique artisanale dans un second temps. Nous construisons notre démarche sur un va-et-vient constant entre étude théorique et expérimentation pratique, circulant entre support analogique et support numérique. Aussi, nous tentons de clarifier la place du graphiste-illustrateur au sein des métiers d'art et sa possible transversalité.

Dans la première partie de cette étude, nous traiterons de la pratique au regard du support analogique. Nous étudierons son « autonomie dépendante », son ambivalence destructrice et génératrice, et de sa dimension expressive et sémantique. Dans un second temps, nous développerons la pratique au regard du numérique. Nous tenterons de traiter de ses multiples dimensions en l'étudiant sous l'angle de l'outil, du geste et de l'art. Nous établirons enfin sa nature complexe, opposée et complémentaire et son implication possible dans les métiers d'art.

Pour conclure, nous traiterons le graphisme et l'illustration dans un réinvestissement de projet professionnel, dans la conception d'une marque et d'une pratique de lutherie. Nous montrerons comment ce basculement est fécond et participe à l'enrichissement d'un faire transdisciplinaire.

La pratique des avances

PARTIE

avec le support pour l'ana- logique

1) Le support espace de création autonome et dépendant



a) Le support, accueil de l'expérience artistique

LE SUPPORT COMME MATÉRIAU

« Le signe est fait de la même pâte dont il procède. »

Cette phrase, d'Antonia Soulez³ pourrait résumer ce que l'on entend par support comme matériau. Elle présente une double logique : celle d'abord du graphisme en employant le terme de signe et le verbe procéder, qui inclut une temporalité. Si l'on fait basculer ce développement dans le champ d'expérimentation du design, on peut alors parler de procéder comme process créatif. Il est néanmoins important de revenir dans un premier temps sur les définitions des termes composant le postulat de cette partie.

Dans la pratique de graphiste-illustrateur, le support physique peut être appréhendé comme un matériau à part entière. Si l'on regarde la définition de matériau, on découvre qu'il est « matière servant à construire, à fabriquer. » Qu'il est « un élément servant à l'élaboration de quelque chose. »⁴ Il est important de constater que le matériau, dans sa définition même, est constitutif d'une création, d'un faire. Antoine Leperlier⁵ parle lui d'une « matière réfléchie et transformée en vue d'un résultat ». On comprend alors qu'au-delà d'un simple support, il est partie prenante de la décision de créer et des méandres qui vont conduire à la réalisation d'un projet. Afin de mieux inclure cette idée dans une pratique de graphiste, arrêtons-nous sur la genèse de cette prise de conscience du support matériau à travers l'histoire de l'art.

Cette question a souvent été posée à travers différents courants et en particulier dans la sculpture au XIX^e siècle. Longtemps, les canons académiques ont enfermé la

3. Antonia Soulez, *Le matériau : ce qui resterait d'irréductible à la forme ?*, éd. Rue Descartes 2002/4 (n° 38), p. 19-32. DOI 10.3917/rdes.038.0019

4. Matériau, in Centre National de Ressources Lexicales et Textuelles, en ligne <http://www.cnrtl.fr/matériau>

5. Antoine LEPELIER, *Concepts et matériaux, Art Contemporain et survivance des hiérarchies entre les arts*, en ligne, http://www.antoineleperlier.com/medias/fichiers/concepts_et_materiaux.pdf, consulté en avril 2017

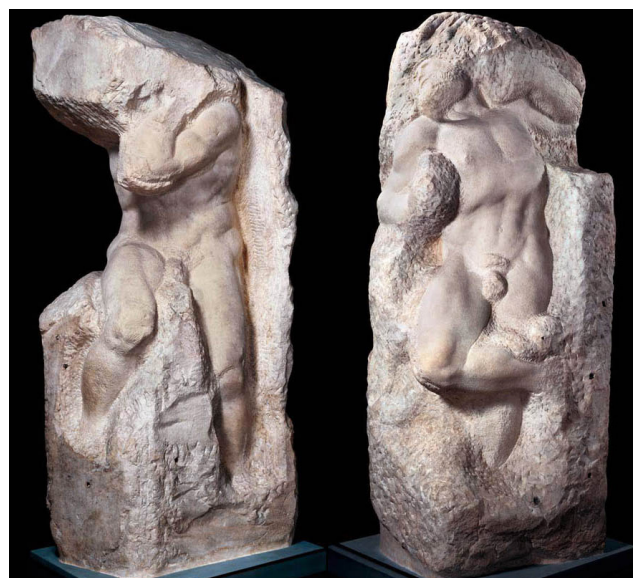
PARTIE I

dimension matérielle de la création dans une réflexion secondaire. C'est, entre autres, la découverte de la polychromie dans la statuaire grecque qui remet en cause cette hégémonie et décomplexe les artistes⁶: se rendant compte de la fragilité de certains préceptes établis par étude de l'histoire de l'art (le style statuaire grec est blanc et influence alors l'architecture s'en inspirant bien des années plus tard), ces derniers décident de se dégager du poids d'une certitude esthétique parfois contestable. Pour rappel, c'est au début du XVIII^e siècle que cette polychromie athénienne est acceptée dans toute l'Europe suite aux travaux des archéologues anglais Cockerell, Dodwell et Clarke ou encore le savant suédois Akerblad.⁷

Petit à petit, le matériau support est utilisé pour ses qualités intrinsèques. Le marbre ou le bronze noir est utilisé par exemple pour ses qualités de reproduction fidèle : il mime la tension, les volumes, le lisse de la peau comme dans la sculpture de d'A.E.Carrier-Belleuse. Du point de vue de la sculpture, il est aisé de comprendre en quoi le matériau a une dimension support : il est partie prenante de l'oeuvre en train de se faire. Les différentes aspérités présentent sa fragilité, sa solidité, sa rugosité, et sont autant d'aspects qui doivent être pris en compte par l'artiste lorsqu'il réalise sa Diane accroché à un roc. Loin de n'être qu'un support, ce dernier est matériau dans le dialogue qu'il engage avec l'artiste et dans les chemins qu'il lui fait prendre. Michel-Ange⁸ dans son Journal 1496, parle même de la matérialité de l'art et par conséquent du matériau qui entraîne une souffrance. Si l'exemple semble éloigné d'une problématique de graphisme ou d'illustration, la sculpture est un champ d'expérimentation qui permet d'appréhender ce que nous tentons de démontrer. Le support est matériau dans le sens où il monte au fur et à mesure, depuis l'intérieur du marbre. Il est en quelque sorte, geste après geste, coup de burin après coup de burin, découverte par l'artiste. Il en est de même pour l'illustrateur et sa feuille blanche. Au fur et à mesure des différentes attaques de la matière par le geste créateur, celle-ci répond, réagit, laisse passer, rejette, vit.



A.E.Carrier-Belleuse, 1824-1887,
Angélique, marbre, Londres



Michel-Ange, 1530-1536,
l'esclave Atlas, marbre, Académie des Beaux-Arts de
Florence, Art Cinétique

6. Cf Note 5

7. Art "Peinture et couleur dans le monde grec antique, XVIII et XIX^e siècles", en ligne, <http://www.arts.ens-lyon.fr>, consulté en avril 2017

8. R. Christofanelli, p29, p65 du *Journal de Michel-Ange Le-Fou*, éd. Feltrinelli, Milan



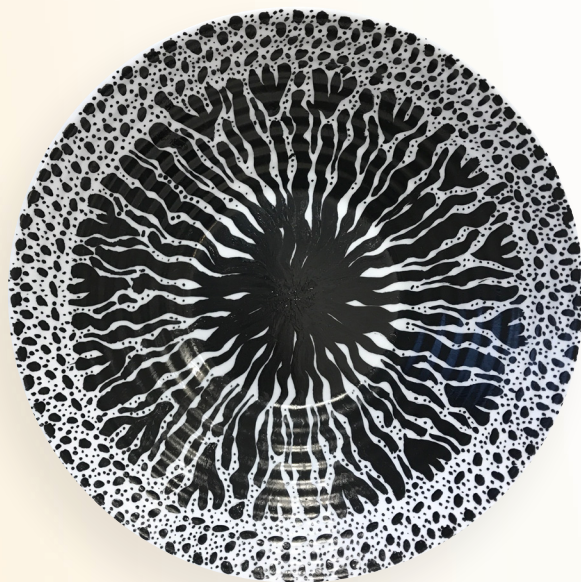
Dans la sculpture, l'une des plus brillantes démonstrations de ce dialogue support-matériau est l'esclave Atlas de Michel-Ange.⁹ Ici, il semble que la forme elle-même soit surgie du marbre. Le matériau et le support ne font plus qu'un, retranscrivant le dialogue créatif.

Le support-matériau a donc fait un chemin important dans l'esprit des penseurs de l'histoire de l'art, des artistes et du grand public jusqu'à avoir un impact important sur le graphisme contemporain. Pour preuve, le travail de l'artiste français Jean Jullien. Loin du numérique roi, l'illustrateur pense son graphisme d'abord dans sa relation à l'objet. Son support-matériau est donc la genèse de son process créatif. En témoigne son exposition Flat Out, présenté par la DIFT Gallery et accueillie par l'espace WATT à Ghent, en Belgique. Traitant de la capacité d'abandon qui existe en chacun de nous par le volume et l'illustration, il nous donne à voir cette prise en compte du support physique comme matériau invitant l'artiste, par dialogue, à une destination créatrice. En d'autres termes, la forme matérielle appelle l'inconscient de l'artiste et lui donne à voir l'œuvre. Ce sont les réalités physiques du matériau qui entrent en résonance avec la créativité. Du « chaosmos » du matériau vierge dont parlait Deleuze, de ce chaos surgit une œuvre créée par le dialogue avec l'artiste.

Jean Jullien, DIFT Gallery,
Flat Out, espace WATT, Belgique, 2012, crédit
photo Jean Jullien

⁹ Michel-Ange, *L'esclave des jardins Bodoli*, dit Atlas, marbre, 1519-1523, Galleria dell'Accademia

PARTIE I



Thomas Maurant, encre de chine sur céramique,
workshop Malte Martin, exposition Marché Noir, La
cuisine centre d'art et de design, 2017

Prenons maintenant comme exemple le travail réalisé pour la Biennale du Noir à La cuisine, centre d'art et de design de la ville de Nègrepelisse. Sous la direction de Malte MARTIN, d'Emmanuelle SANS et de l'équipe du centre, il nous a été demandé de réaliser une recette de cuisine à travers le prisme du graphisme. Nous étions libres de la nature que pouvait prendre l'installation. Nous avons réalisé un set de 3 assiettes qui représentent chacune un des ingrédients constitutifs de la recette qui nous avait été attribuée : raviolis à l'encre de sèche, échalote et zeste de citron. Ce travail a posé la question de la transformation qui a lieu en cuisine. Que reste-t-il de l'ingrédient, de sa réalité graphique une fois transformé et conjugué pour obtenir un plat ? Afin de répondre à cette question, nous avons réalisé, sur les différentes assiettes précédemment citées, 3 fresques graphiques représentant les ingrédients majeurs de la recette : la seiche, l'échalote et le citron. Aussi, afin de parler de l'imbrication, de l'association de ces aliments dans une recette, les bords des assiettes de tailles différentes ont été peints en noir à l'encre de chine afin de ne plus pouvoir les distinguer sur leur tranche. Le support est donc ici aussi matériau dans la mesure où sa forme, sa réalité physique a induit notre travail graphique et qu'il reste tenant de l'expression créatrice.

Le support physique a donc une dimension de matériau. Socle et acteur simultané du procédé créatif, il permet de créer un dialogue avec celui qui est en train de faire et de rappeler l'importance du choix de ce dernier. Cet échange existe aussi, évidemment, avec le matériau bois. Mouvant, irrégulier, surprenant, il implique un savoir faire spécifique et demande de l'attention lors de sa manipulation. C'est pourquoi il nous semble intéressant d'appliquer ce travail de graphiste-illustrateur au regard d'un métier d'art : la lutherie. Ce développement nous permet de comprendre la nécessité et le bénéfice que peut avoir l'expérimentation de notre graphisme sur la conception d'une guitare et le matériau bois.

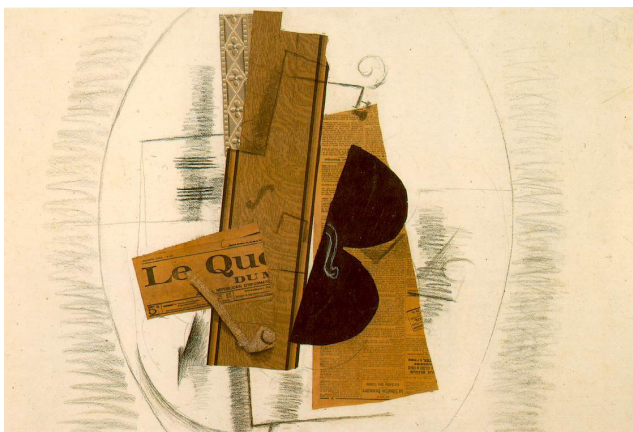
LE SUPPORT COMME CHAMP EXPÉRIMENTAL

Lors de notre développement précédent, nous avons vu que le support analogue portait une dimension matérielle dans le sens où sa vérité physique permettait un dialogue avec le graphiste-illustrateur ou plus largement le créatif et entraînait directement en jeu dans les tribulations artistiques. Au sein de cette partie, nous nous attachons à développer la dimension de champ expérimental du support analogue.

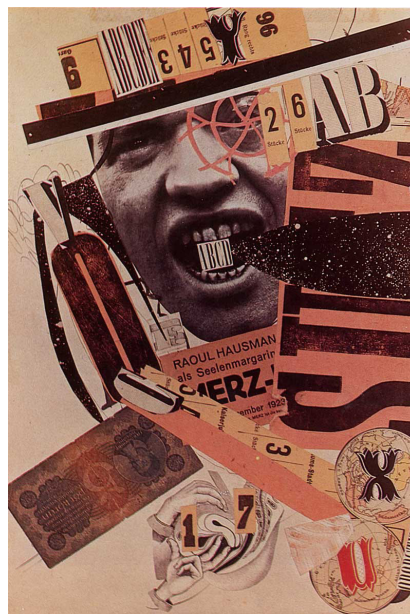
Qu'est-ce qu'un champ expérimental ? Tout d'abord, le champ est un concept longtemps débattu. Pour cause, sa définition reste complexe. Parle-t-on de champ magnétique ? De champ philosophique ? Si l'on s'en tient à la définition de Pierre Bourdieu (1930-2002), résumé par Paul Dirx, le champ est « un élément clé d'un modèle théorique cohérent, dont la validité doit être testée à chaque nouvel usage. »¹⁰ Aussi, il rappelle que ce concept a pour caractéristique première de ne pas pouvoir être défini, au sens de fixé, immuable. Chaque nouvel usage le remet en question. Si l'on s'intéresse à sa définition lexicographique, le champ est un « espace d'une certaine étendue et plus ou moins nettement délimité sur lequel se déroule une activité connue. »¹¹ L'étendue se limite donc ici au support analogue. Il peut d'ailleurs être divers : céramique, bois, papier, ou carton (cette liste ne sau-

10. Paul Dirx, « Champ », dans Anthony Glinier et Denis Saint-Amand (dir.), *Le lexique socius*, <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/37-champ>

11. Champ, In Centre National de Ressources Textuelles et



Georges Braque (Argenteuil, 1882-Paris, 1963), *Violon et pipe, hiver 1913-1914*, Fusain, mine graphite, craie et papiers collés sur papier collé sur carton, 74 x 106 cm Centre Pompidou, Musée national d'art moderne, Paris. Achat, 1965. AM 3405 D



Raoul Hausmann (Vienne, Autriche, 1886-Limoges, 1971), *ABCD* (1923-1924), Encre de Chine et collage d'illustrations de magazine découpés et collés sur papier, 40,4 x 28,2 cm, Centre Pompidou, Musée national d'art moderne, Paris. Achat, 1974. AM 1974-9

rait être exhaustive). C'est donc un espace qui induit dans ce cas précis une idée de pureté dans le sens où il est vierge de toute expérimentation artistique. L'activité est donc ici celle du graphiste-illustrateur qui vient, dans ce champ expérimental vierge, poser ces hésitations graphiques. « Toutes les valeurs confondues dessinent, par le jeu de l'esprit sur la page blanche, une architecture. »¹² La page blanche est ici support analogique. Et cette architecture est pareille au process créatif.

C'est ce qui est entendu par support comme champ expérimental. Au delà de sa capacité à entrer en dialogue avec le créateur par sa vérité matérielle, il est avant tout un espace où la déambulation créatrice est permise.

Revenons un instant sur la dimension expérimentale. L'expérimental, c'est ce « qui repose sur l'expérience scientifique, qui utilise systématiquement l'expérimentation. » C'est une « méthode n'admettant que les principes fondés sur un fait. »¹³ En d'autres termes, l'expérimentation repose sur l'expérience, sur l'essai. Elle induit donc un mouvement, un geste ou une action du créatif et ses règles, son avancement, ne reposent que sur le résultat de l'expérience elle-même en train de se faire. C'est ce qui permet le support analogique. En délimitant une zone d'application, un champ, il invite à l'expérimentation. Bien que matériau, il est aussi délimité par sa réalité physique. Et ce ne sont plus seulement ses strates qui sont intéressantes dans le processus créatif mais aussi ces limitations physiques.

Ce support comme champ d'expérimentation a largement été exploré par différents artistes comme Braque, Picasso ou Hausmann. Cubiste, dadaïste ou constructiviste, ils ont tous questionnés ce support analogique par différentes techniques : collages, photomontages, fragments de matériaux, etc. Dans son *Violon et Pipe*¹⁴, l'artiste vient superposer, confronter différentes matières qui rappellent le réel. Ce rapport est néanmoins arbitraire et Braque en use pour mieux questionner sur l'art, sur le support. Ce qui fait la richesse de cette œuvre, mais aussi de *La bouteille de vieux Marc*¹⁵ de Picasso ou encore d'*ABCD*¹⁶ de Raoul Hausmann, c'est l'expérimentation poussée à son paroxysme dans une liberté créatrice inédite. Il n'est donc pas étonnant que ces pratiques influencent encore aujourd'hui le monde de la création.

Dans le graphisme contemporain, l'utilisation du support analogique est parfois délaissée au profit du travail numérique. Les raisons de ce désamour (qui reste relatif) peuvent être expliquées par une complexité, parfois irréaliste, du travail « à l'ancienne ». Néanmoins, certains en font leur spécialité, jusqu'à définir ce support comme champ expérimental à part entière.

Dafi Kühne est un designer graphique et amoureux de la presse typographique. D'abord étudiant à la Swiss Federal Institute of Technology, il quitte le programme d'étude pour devenir maçon. Parcours atypique qui le ramène néanmoins, quelques années plus tard, à sa passion première : le design graphique.

Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/champ>

12. Patricia SICNORILE, *Paul Valéry philosophe de l'art, l'Architecture de sa pensée à la lumière des cahiers*, ouvrage publié avec le concours du centre national de la recherche scientifique, Paris, Librairie Philosophique J.Vrin, 6 pl de la Sorbonne, Vème, 1993

13. "Expérimental,ale,aux" In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/expérimental>

14. Georges Braque (Argenteuil, 1882-Paris, 1963), *Violon et pipe, hiver 1913-1914*, Fusain, mine graphite, craie et papiers collés sur papier collé sur carton, 74 x 106 cm Centre Pompidou, Musée national d'art moderne, Paris. Achat, 1965. AM 3405 D

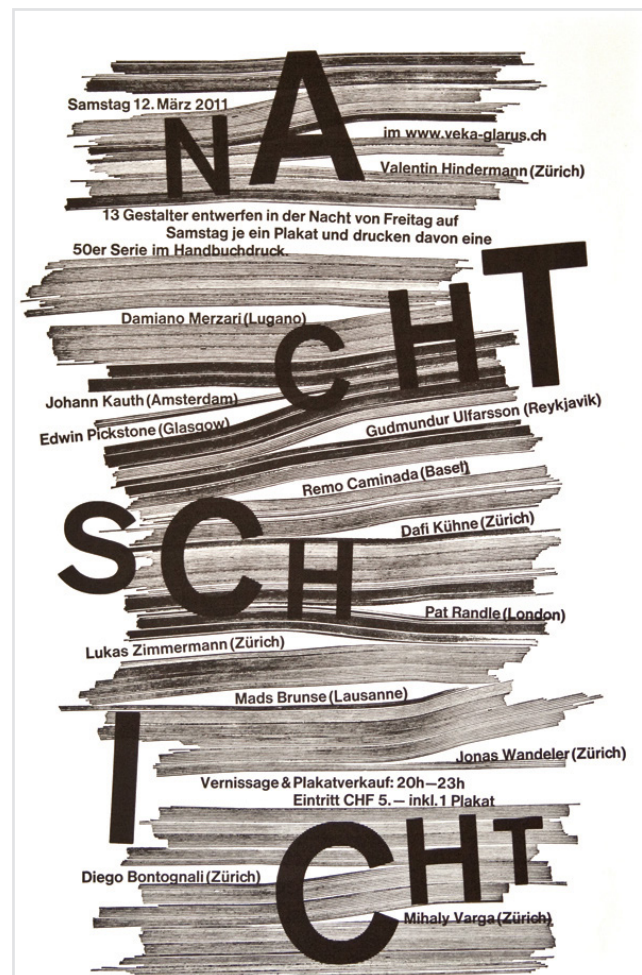
15. Pablo Picasso (Malaga, Espagne, 1881-Mougins, 1973), *La Bouteille de vieux marc* (*Bouteille de vieux marc, verre et journal*), printemps 1913, fusain, gouache, papiers collés et épinglés sur papier, 63 x 49 cm, Centre Pompidou, Musée national d'art moderne, Paris. Don sous réserve d'usufruit de Henri Laugier aux Musées nationaux en 1963. Don Marie Cuttoli-Henri Laugier au Musée national d'art moderne, 1969. AM 2917

16. Raoul Hausmann (Vienne, Autriche, 1886-Limoges, 1971), *ABCD* (1923-1924), Encre de Chine et collage d'illustrations de magazine découpés et collés sur papier, 40,4 x 28,2 cm, Centre Pompidou, Musée national d'art moderne, Paris. Achat, 1974. AM 1974-9

Il est alors reçu à la Zurich University of the Arts dans la spécialité Communication Visuelle. Petit à petit, à force d'expérimentations diverses, il met en place un processus créatif inédit qui lui permet d'approfondir l'utilisation simultanée de la presse typographique, du support numérique et de la feuille de papier. L'une de ses caractéristiques les plus intéressantes est qu'il considère ce support analogique comme un domaine d'exploration, un champ expérimental. En témoigne ces différentes affiches réalisées pour des groupes de musiques ou des institutions. La typographie est les ratures remplacent ici le collage et l'ajout de matière des cubistes ou des dadaïstes. Le support analogique devient partie prenante du procédé créatif et devient un champ expérimental à part entière.

Lors d'un workshop avec le collectif Les Écrits 9, il nous a été demandé de réaliser une affiche ayant pour thème la citoyenneté. En plein état d'urgence, il semblait intéressant de poser la question d'une notion désuète aux yeux de certains aujourd'hui et revêtant pourtant une nécessité exemplaire dans l'idée du vivre ensemble. Le collectif invité, spécialisé dans l'édition de livre imprimé en presse typographique, nous a encadré tout au long de ce projet. L'enjeu était donc double : présenter ce que signifier pour nous la notion de citoyenneté et utiliser la presse typographique pour créer nos affiches. Avec l'aide de Valentine Zwiler, nous avons créé une série d'affiches présentant le message "Unissez-vous pour l'écologie". Les visuels ont d'abord été imprimés puis une deuxième intervention a été imaginée : posca, bombe ou pochoir sont autant d'outils qui tendent à montrer que l'affiche, une fois accrochée dans la rue, est récupérée et transformée par les citoyens. Ici donc le support papier, celui de l'affiche, devient un champ d'expérimentation à part entière qui conjugue des techniques opposées dans leur faisabilité mais aussi dans leur résultat : la précision, la lenteur de la presse typographique, l'instantanéité et le caractère aléatoire du pochoir, de la bombe et du feutre.

Le support analogique est donc un champ d'expérimentation. Loin de sa réalité seulement matérielle, dans sa capacité à donner à voir à celui en train de faire les strates qui le compose et dans sa capacité à participer au processus créatif, il est aussi champ d'expérimentation par son caractère neuf, presque immaculé qui

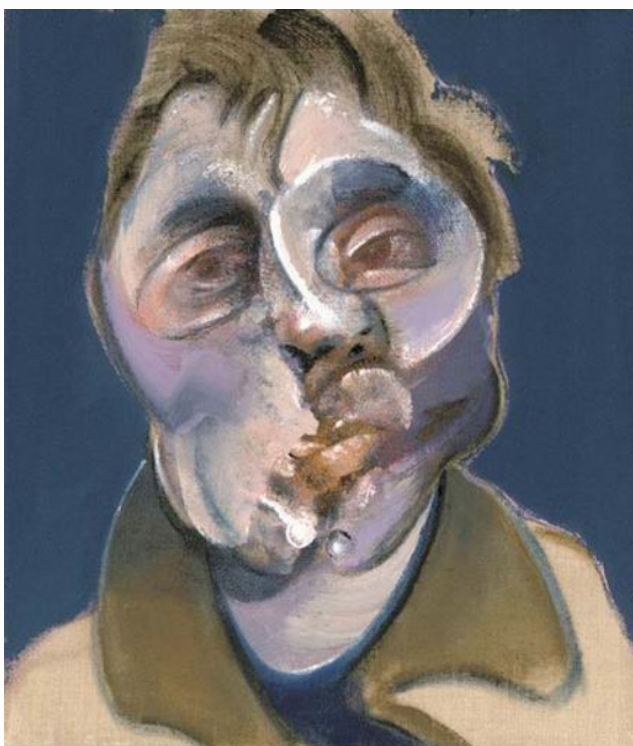


Dafi Kühne, affiche impression letterpress, scan puis impression numérique, 2010



Valentine Zwiler et Thomas Mauranx, affiche impression letterpress, bombe, 2015, workshop Les Écrits 9 et Emmanuelle Sans, ISCID Montauban

permet à loisir au créateur d'essayer. Le support crée un espace propice à l'imagination et à l'essai créatif. D'un point de vue du projet professionnel, il semble intéressant d'appliquer ce champ d'expérimentation graphique à un support inédit dans notre pratique : la lutherie. Cela nous permettra d'abord de travailler sur une surface inconnue et de questionner notre pratique de graphiste vis-à-vis du bois et de sa sonorité.



Francis Bacon, Autoportrait, Huile sur toile, 35,5x30,5cm, 1969, Collection privée

LE SUPPORT COMME LIEN

Le lien est un « objet flexible de forme allongée servant à entourer une chose pour maintenir ensemble ses différentes parties. Il est ce qui réunit, rattache deux ou plusieurs choses entre elles. »¹⁷ Nous avons parlé précédemment du support dans sa dimension physique : d'abord matériau, il est aussi champ d'expérimentation. Néanmoins, lorsque l'on parle d'expérience artistique, il ne faut pas oublier ce que cela implique. Du fait de la pratique et du dialogue avec le support analogique on acquiert, volontairement ou non, une connaissance.¹⁸ Par l'usage, on apprend. C'est dans cette dimension que l'on parle du support comme lien.

Qui dit lien dit pluralité. Qu'est-ce que rattache le lien créé par l'usage du support analogique ? D'abord, il est un lien entre le geste créatif et le résultat. Par la vue donc, il crée un pont entre le résultat visuel du procédé créatif mais aussi donne cette sensation de matière. Comme l'explique Pierre Baumann, cette vision s'appelle la vision haptique.¹⁹ L'origine étymologique, celle du verbe grec « apto » (toucher) exprime la dimension tactile de cette notion. Sa deuxième partie fait écho à la perception optique propre à l'espace de la vision. « Haptique est un meilleur mot pour tactile puisqu'il n'oppose pas deux organes de sens, mais laisse supposer que l'œil peut lui-même avoir cette fonction qui n'est pas optique ».²⁰ C'est néanmoins Deleuze qui est le premier à installer cette notion en étudiant la peinture de Francis Bacon. Il définit le sens haptique comme étant un troisième œil. Il ajoute que la création artistique prend forme dans une proximité haptique que le corps de l'artiste partage avec son corrélat artistique.²¹ En d'autres termes, ce support analogique appelle cette vision en donnant à voir la réalité physique du geste créatif. C'est en cela que le support est lien. Cela rejoint tout ce qui a été développé plus tôt. C'est à partir "du toucher, du rapprochement et de la matérialité résistante" que la connaissance de l'artiste sur son processus se construit comme le rappelle Herman Parret.²²

Afin de mieux comprendre cette idée de lien qui existe dans le support analogique, intéressons nous, comme Deleuze, à la peinture de Francis Bacon. Peintre figuratif britannique, il est un des artistes majeur du XX^{ème} siècle. Sa peinture, traitant de la condition humaine est sans concession. Détestée ou adulée, l'œuvre de Bacon ne laisse personne indifférent et traite, notamment à la fin de sa vie, de la mort. Deleuze parle de logique de la sensation. Afin d'étayer notre propos, arrêtons nous sur une œuvre de l'artiste. Autoportrait est une huile sur toile de 1969.²³ Ici, le support analogique (huile sur toile), présente le lien direct que parvient à dévoiler l'artiste entre son geste créatif et la sensation de cette dernière. C'est cette réalité physique qui nous

17. Lien, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne, <http://www.cnrtl.fr/definition/lien>, consulté en avril 2017

18. Expérience, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, (en ligne) <http://www.cnrtl.fr/definition/exp%C3%A9rience>, consulté en avril 2017

19. Pierre BAUMANN, *Vision et perception III*, (vision haptique et expérience haptique), http://www.pierrebaumann.com/docothèque/Culture-g%C3%A9n%C3%A9rale-t1/03_planches_vision_iii_haptique.pdf, consulté en avril 2017

20. G. Deleuze, *Mille Plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, p. 614

21. G. Deleuze, *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Paris, Éditions du Seuil, 1972, p. 146

22. Herman PARRET, « Spatialiser haptiquement », *Actes sémiotiques* [En ligne], 2009, n° 112, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/2570>, consulté en avril 2017

23. Francis Bacon, *Autoportrait*, Huile sur toile, 35,5x30,5cm, 1969, Collection privée

PARTIE I

permet de créer une équation mentale regroupant le souhait du créateur et sa mise en application physique. Il nous donne à voir la réalité matérielle de son procédé. C'est avant tout grâce à ce support vivant et réactif qu'il nous interpelle et nous fait plonger dans son oeuvre.

Le support comme lien prend donc des formes complexes car il se dégage d'une définition strictement applicable aux arts graphiques. Néanmoins, il est important de voir comment il est possible de réinvestir cette réalité dans le domaine du graphisme. Il nous a été demandé, à l'occasion des cours en licence 3 de Mr Barrès, de réfléchir sur le sujet suivant : la carte et le calque. Antinomique en apparence, ces deux notions présentent deux réalités physiques différentes. L'opacité de la carte de par sa fonction didactique et la transparence de la matière calque. Nous avons donc décidé de réaliser un outil, sorte de carte de la pensée créative qui permet, en alternant vide et plein, formes organiques et formes géométriques, de créer de nouveaux motifs. Petit à petit, ce support analogique, en liant les couches par une gymnastique de l'esprit, donne à voir une nouvelle étendue des possibles à l'artiste en manque d'inspiration.

Le lien est donc ici créé entre le geste de superposition des cartes et pochoirs graphiques et la création de nouvelles formes picturales à travers l'utilisation du support analogique.

De part sa composition, le travail de lutherie semble intéressant pour expérimenter cette idée de lien dans le support. De par sa formation (plusieurs extraits de bois accommodés entre eux), elle permet une liberté créatrice importante tout en imposant une rigueur technique. Elle fait le lien entre ingénieur et artiste.

CONCLUSION

Ce support analogique est donc à la fois matériau et champ expérimental autant au cours de l'histoire de l'art que dans le graphisme contemporain. Nous l'avons compris, il est à la fois autonome et dépendant. Autonome dans sa réalité physique d'abord car il est matériau. Il répond au créatif en train de faire en faisant jaillir, en s'inscrivant dans une temporalité, geste après geste, la vérité du matériau. Ce faisant, un dialogue s'installe et permet de repousser l'envisageable dans notre pratique et faire naître la surprise.



Thomas Mauranx, projet Calque et Cartographie, pochoirs, bombes, poscas, impression numérique, séminaire Patrick Barrès, ISCID Montauban

De plus, loin de n'avoir qu'une réalité physique matérielle, il délimite en offrant un cadre de liberté et devenant ainsi un champ d'expérimentation. Il permet collage, déchirure, ajout, soustraction, déformation. Le support analogique est en fait plus qu'un support dans sa dimension de réaction. Il n'est pas figé mais mouvant. Non pas mouvant au sens du numérique mais mouvant dans sa dimension physique. Il bouge autant que l'artiste crée. Enfin, le support est un lien entre la conception intellectuelle du faire et sa réalité charnelle. Grâce à ce support analogique, nous pouvons toucher ce que nous faisons. Il devient alors complémentarité du geste créatif.



b) Le support, accueil de l'expérience artistique

LE SUPPORT COMME OUTIL D'ÉPREUVE

«The fact is I'm an opportunist. I'll take materials around me, materials on my table, and work with them as I'm searching for an idea that works.»²⁴

«Le fait est que je suis un opportuniste. Je prend les matériaux qui m'entoure, les matériaux sur ma table, et je travaille avec eux tandis que je cherche une idée qui fonctionne.»

Cette citation de Frank Gehry exprime de façon assez nette la dimension d'outil, d'épreuve ou encore d'expérience du support analogique.

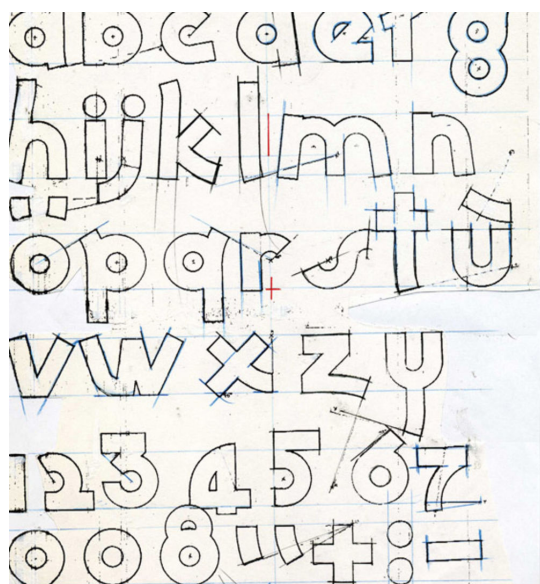
Pour approfondir cette idée, commençons par définir les notions. Qu'est ce qu'un outil ? Dans quelle mesure on l'entend ici ? L'outil est « une pièce travaillante incorporée à une machine. »²⁵ Incorporé signifie qu'elle appartient à un tout qui est ici le processus créatif de l'artiste, du graphiste ou de l'illustrateur. Travaillante car elle participe à ce procédé. Comment ? Par sa capacité d'épreuve, notion qui semble appartenir au domaine de la science. Néanmoins, si l'on s'attarde sur ce terme, on comprend son enjeu au regard de notre problématique. L'épreuve est une « expérience à laquelle on soumet une (ou la) qualité d'une chose et qui est susceptible d'établir la valeur possible de cette qualité. »²⁶ C'est ici le support analogique qui est soumis à une expérience. Sa qualité est physique et permet de créer une trace qu'il laisse dans le temps. Il est tenant d'une idée volatile de l'esprit et permet de la fixer et de la conserver pour un usage propre. C'est une sorte de savoir-faire capitalisé, un répertoire de motif disponible sur lequel on essaye, on s'aventure.²⁷

24. Frank Gehry. (n.d.). BrainyQuote.com, from BrainyQuote.com, <https://www.brainyquote.com/quotes/quotes/f/frankgehy574110.html>, consulté en avril 2017

25. Outil, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne, <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/outil>, consulté en avril 2017

26. Épreuve, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne, <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/epreuve>.

27. Vasselín, « Livres de modèles », Encyclopædia Universalis, en ligne, <http://www.universalis.fr/encyclopedie/livres-de-modeles/>



Etienne Robial, On/Off Productions, collection Designer & Design, éd. Pyramid, Paris, 2004

On pourrait alors parler d'esquisse ou utiliser l'anglicisme rough. Ils renvoient tout deux à une réalité du support : il est outil d'épreuve. Bacon parler de son triptyque Trois études pour des figures au pied d'une crucifixion comme d'esquisse pour un projet ultérieur.²⁸ On comprend donc l'importance d'une telle pratique. Le support analogique présente une nécessité pour l'avancement, l'évolution et l'essai d'une idée créatrice.

Le travail du graphiste Etienne Robial montre bien cette idée d'épreuve. Typographe, il manipule la lettre d'abord sous forme d'esquisse afin d'essayer, dans une temporalité courte, l'attrait visuel et esthétique de ses signes graphiques. Ses formes semblent devenir ductus de l'esprit et ses différentes annotations lui ouvre des chemins de réflexion divers.²⁹

S'il ne fallait citer qu'un seul artiste pour parler du support analogique comme outil d'épreuve, alors on parlerai de Frank Gehry. Pionnier de l'architecture contemporaine, il porte la dimension d'esquisse au rang d'œuvre à part entière. Ses déambulations graphiques lui permettent de repenser l'architecture où seul le sensible vient se confronter à l'exigence technique. Formes organiques, entrelacs de lignes souples et parfois tendues, le support analogique lui permet d'éprouver ses déambulations mentales. En atteste ces différentes planches.³⁰ Au delà du seul papier, Gehry utilise différents matériaux : carton, verre, filet, paille.³¹ Tout matériau susceptible de présenter une réalité qu'il n'avait pas envisagé. C'est donc la mise en commun, le dialogue entre ces formes qui dessine une nouvelle esquisse en 3 dimensions et qui lui permet de faire l'épreuve de son rough initial.

Durant la licence en communication visuelle, il nous a été demandé de réaliser une affiche pour une série de concert se déroulant au Bikini, célèbre lieu toulousain de la scène musicale. L'esquisse typographique prend donc place d'abord sur le papier. L'idée est couchée et les masses graphiques sont ajustées et confrontées. Ainsi, le support analogique devient champ d'exploration, outil d'épreuve et terreau : il est affiche en train de devenir. Il nous donne à voir la hiérarchie d'information et pré-construit un univers visuel.

Le support analogique, qu'il soit papier, carton, calque, permet d'éprouver l'idée en construction en confrontant, dans une temporalité courte, la vision de l'esprit et la vérité graphique. Par l'esquisse, le rough, il met à jour les incohérences ou les succès d'un projet en train de se faire.

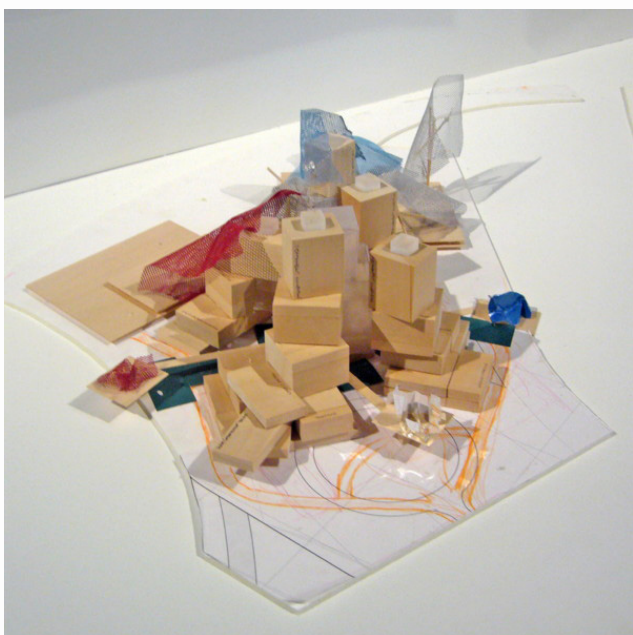
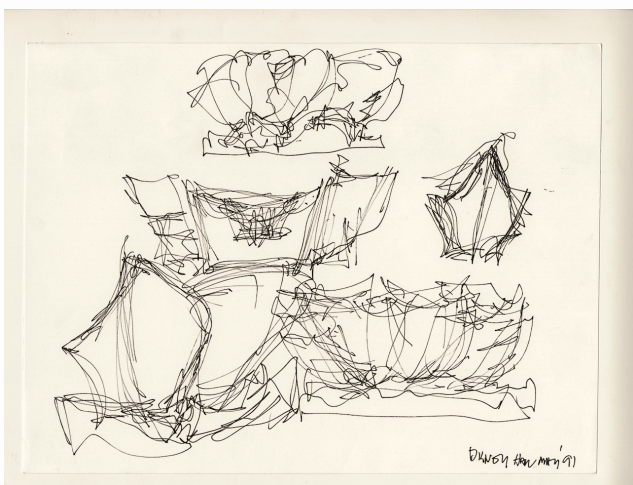
Après étude, il n'apparaît pas que la lutherie est déjà exploré cette dimension d'esquisse dans la conception des guitares. Il paraît donc intéressant d'insuffler, dans le travail d'imagination formelle, une problématique d'épreuve. Cela permettra de faire jaillir de nouvelles formes de l'instrument et d'approfondir le questionnement du graphiste-illustrateur dans une logique de métier d'art.

28. Vanel, « Francis bacon : genèse d'une œuvre fragmentaire - (repères chronologiques) », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 8 avril 2017, <http://www.universalis.fr/encyclopedie/francis-bacon-genese-d-une-oeuvre-fragmentaire-reperes-chronologiques/>

29. Etienne Robial, On/Off Productions, collection Designer & Design, éd. Pyramid, Paris, 2004

30. Frank Gehry, Ray and Maria Stata Center for Computer Information and Intelligence Sciences, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Massachusetts, design sketch and volumetric study (1999) [© 2016 Gehry Partners, LLP, courtesy Gehry Partners, LLP]

31. Model O3a, Guggenheim Abu Dhabi, Frank Gehry, Photos by Stephan Luecke. Copyright by desMena.



Frank Gehry, Ray and Maria Stata Center for Computer Information and Intelligence Sciences, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Massachusetts, design sketch and volumetric study (1999) (© 2016 Gehry Partners, LLP, courtesy Gehry Partners, LLP)

LE SUPPORT COMME OUTIL COMPLÉMENTAIRE

Parler d'outil, c'est déjà induire une certaine complémentarité. On parle alors d'une participation du support analogique. À quoi ? Au procédé créatif. La complémentarité, c'est le « caractère de ce qui est complémentaire. » En économie, c'est un « lien d'interdépendance de deux phénomènes. »³² L'introduction de la notion de phénomène est capitale. C'est « ce que l'on observe par l'expérience et qui est susceptible de se répéter ou d'être produit et d'acquiescer une valeur. »³³ Dans ce cas précis, la valeur est le savoir sur son propre processus créatif qui permet de voir éclore de nouvelles formes de création.

On parle ici d'outil complémentaire en mettant en tension la notion de geste créatif. Ce dernier a besoin du concours d'un support afin de s'exprimer visuellement. C'est le geste qui détermine la facture du peintre comme chez Cézanne ou Van Gogh par exemple.³⁴ Le corps est donc impliqué dans la création et son outil complémentaire est le tableau. C'est son implication picturale, sa trace graphique. Le geste est alors un outil opérant³⁵ qui questionne la pratique en entrant en dialogue avec le support analogique. Ce n'est donc plus une dichotomie geste/surface analogique mais une dyade qui se met en place.

Loin d'une idée de causalité, cette complémentarité permet de rendre effectif et lisible la pensée de l'artiste. On rapproche l'intention qui est geste de l'idée qui vient sur le support. Cette association Hegelienne prend tout son sens lorsque Georges Amar reprend : « l'intention n'est pas le projet d'un butin mais bien la vertu d'un chemin. »³⁶

Dans l'art, cette complémentarité a été

32. Complémentarité, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne, <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/complémentarité>

33. Phénomène, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne, <http://www.cnrtl.fr/phénomène>

34. Narjes Khemir, *Le geste créatif en image de synthèse : les fleurs virtuelles de Miguel Chevalier*, Thèses en préparation à Paris Est, dans le cadre de CS - Cultures et Sociétés, en partenariat avec LISAA - Littératures Savoirs et Arts

35. Mélanie Perrier, *Pour un geste du préalable, lorsque l'intention se fait forme*, Appareil, en ligne, 8 | 2011, mis en ligne le 26 octobre 2011, consulté le 07 avril 2017, <http://appareil.revues.org/1291> ; DOI : 10.4000/appareil.1291

36. Extrait de l'article intitulé *Art poétique élémentaire* de Georges Amar, publié dans la Revue des ressources, mai 2004, Canada.

PARTIE I

développée par l'artiste Fabienne Verbier avec son oeuvre *Polyphonie*.³⁷ L'utilisation de gigantesques pinceaux modifie son geste. Ces immenses supports magnifiant alors ce dernier. Cette dyade, cette monumentalité nous donne à voir, comme s'il surgissait, le geste créatif. Et c'est seulement cette réalité physique qui le permet.

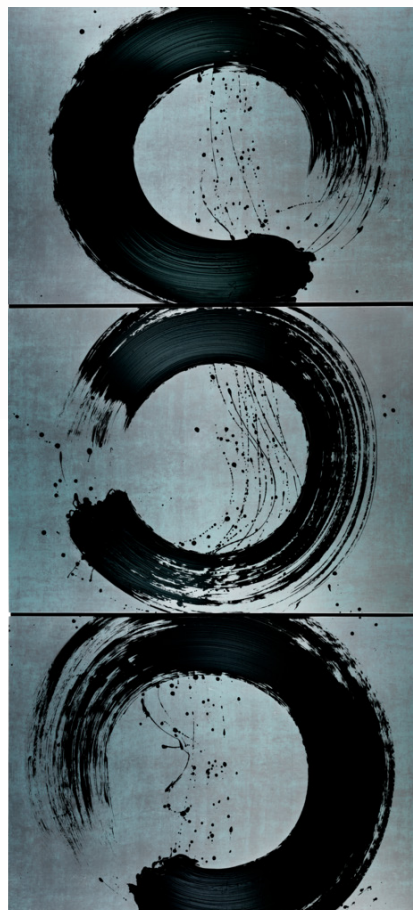
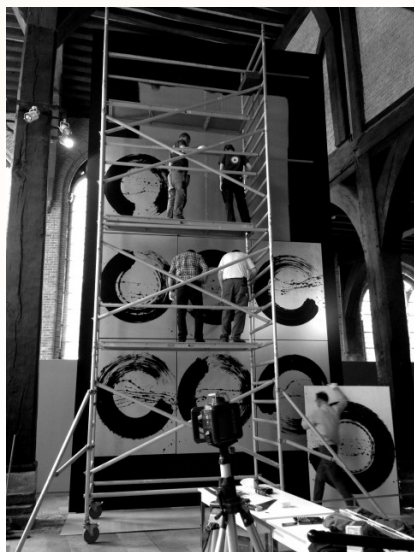
Dans notre pratique, le support analogique est indissociable du geste créatif. Il permet, dans une temporalité courte, de jauger l'efficacité d'une idée et sa valeur graphique. En créant un écho avec la pratique, avec le geste en train de se faire, il apporte des réponses et pose des questions.

L'inscription du geste dans la conception d'une guitare permet, comme expliqué auparavant, de repenser la forme de l'instrument et comme Gehry avec l'architecture, questionner la place du graphiste-illustrateur dans le cadre des métiers d'arts.

LE SUPPORT COMME CALQUE

Souvent attribué au domaine de la création numérique, le calque présente plusieurs natures. Il peut être procédé ou matière. Dans notre cas, il revêt les deux réalités. D'une part, il est papier transparent utilisé pour calquer, c'est-à-dire reporter une forme, un dessin ou un schéma. Néanmoins, il porte une notion de strate et d'empilement. Nous pouvons par exemple décider de venir superposer deux feuilles de couleurs différentes ne présentant pas une opacité complète afin de créer une troisième chromie. Se faisant, le support analogique est utilisé pour sa capacité physique à venir s'entrelacer avec un autre support.

37. Fabienne Verbier, *Polyphonie*, 201, Les vitraux de «La Vierge au chanoine Van der Paele», ink, pigments and varnish on canvas, 183 x 408 cm





Vase *La Carpe*, **Émile Gallé** (1846-1904), Nancy, 1878, présenté à l'Exposition universelle de Paris, Verre dit « clair de lune », soufflé-moulé, émaillé, Achat à l'artiste, 1879, Inv. A 86, © Les Arts Décoratifs

La transparence est une des particularité de la notion calque dans ce développement. « La transparence se définirait ainsi comme ce qui oppose au regard le minimum de résistance, l'opacité se caractérisant, tout au contraire, comme résistance maximale. »³⁸ Là où Roland Barthes explore l'écriture pour parler de volonté de l'écrivain,³⁹ nous choisissons de montrer le support calque comme initiateur d'un process créatif.

Pour comprendre cette idée, arrêtons nous sur le travail d'un illustrateur anglais, Jon McNaught. Auteur de bande dessinée, il est avant tout un créatif aux méthodes spécifiques. Son travail se forme par stratification picturale pour faire naître un ensemble graphique cohérent. En témoigne la photographie de son atelier.⁴⁰

Le verre reste encore aujourd'hui l'un des supports analogiques le plus connu. Il est utilisé dès l'Antiquité puis ré-expérimenté au Moyen-Âge grâce à l'essor du vitrail.⁴¹ Il est notamment relancé avec l'art nouveau et les productions des artistes de l'époque comme les vases d'Émile Gallé.⁴² L'art des maîtres verriers va connaître un succès croissant jusqu'à nos jours, reconnaissant dans cette pratique une prouesse technique souvent délaissée aujourd'hui au profit de produits manufacturés.

Il en est de même dans notre pratique de graphiste, spécialement avec le travail sur le ductus. Genèse du geste créatif, il forme la lettre. Il est utilisé ici éclaté, pour mieux additionner sa richesse picturale et ainsi créer de nouveaux signes.⁴³

38. Florence De Meredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, édition Larousse, Paris, 2008

39. Roland Barthes, *Le Degré zéro de l'écriture*, suivi de Nouveaux Essais critiques, Paris, Seuil, 1972, p. 10

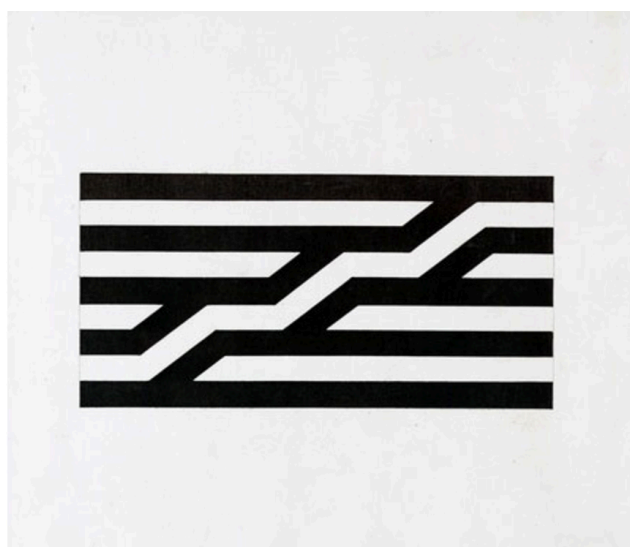
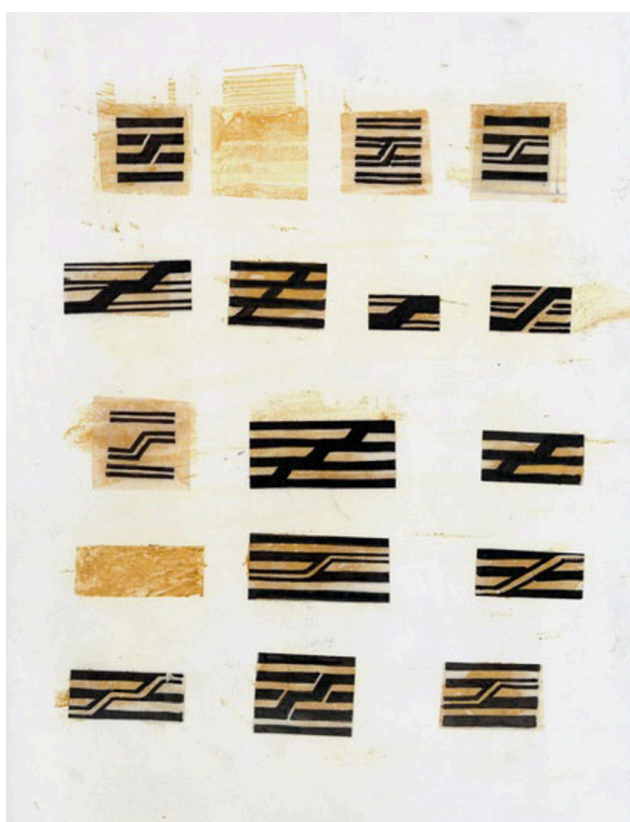
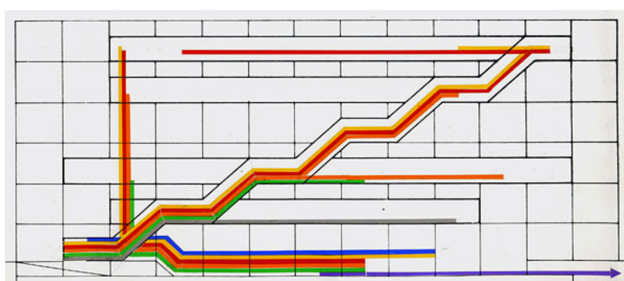
40. Photo atelier Jon McNaught, à retrouver dans les annexes, crédit photo Jon McNaught

41. *Le verre Art nouveau*, Gingins, Fondation Neumann, 1994 ; Helmut Riche / Eva Schmitt (éd.), *Art Nouveau Glass. The Gerda Koepff Collection*, London, Prestel, 2004 ; *Tiffany & Gallé : Art Nouveau Glass*, Budapest, Museum of Applied Arts, 2007 ; Rosalind Pepali de Mestral, Louis C. Tiffany : *le maître du verre*, Paris, Gallimard, 2009

42. Vase *La Carpe*, Émile Gallé (1846-1904), Nancy, 1878, présenté à l'Exposition universelle de Paris, Verre dit « clair de lune », soufflé-moulé, émaillé, Achat à l'artiste, 1879, Inv. A 86, © Les Arts Décoratifs

43. Thomas Mauranx, *Ductus*, réal. cours Patrick Barrès

PARTIE I



Le support analogique, dans sa dimension calque au sens de transparence, nous permet de repousser les limites pré-supposées du champ créatif "possible" ou envisageable. Comme le fait Gehry, le jeu de transparence des supports utilisés permettent de montrer l'architecture qui compose la figure elle-même, en somme, le fond et la forme. Par extension, c'est ce que propose Jean Widmer pour le centre Pompidou.^{44 45} Il présente l'architecture du logo qui compose le logo lui-même. Les calques se fondent alors ici pour former un ensemble pictural.

Le support comme calque est aussi manipulé sous forme de strates. C'est notamment le travail de l'artiste Jen Stark⁴⁶ qui réalise des sculptures composées uniquement de papiers de couleurs. Le support analogique, dans sa dimension de calque permet de créer des visuels inaccessibles autrement. En d'autres mots, c'est le geste de superposition du papier qui présente la genèse et le résultat de ce dernier. Le palimpseste fait ici l'oeuvre.

Il semble difficile d'envisager une application directe du support calque à la lutherie. Néanmoins, la nécessité de la finesse de la table d'harmonie pour la bonne vibration sonore augure un champ des possibles intéressant. Aussi, il est important de garder à l'esprit que l'instrument n'est pas un objet fermé. Il est constitué d'ouvertures qui sont autant de respirations esthétiques et de canaux d'échanges entre l'intérieur et l'extérieur de ce dernier.

44. Jean Widmer, Des néons aux couleurs des départements servent de guide aux visiteurs, Visuel Design Association (Jean Widmer et Ernst Hiestand), réponse à la consultation sur la signalétique du Centre Beaubourg, juillet 1974. Collection Jean Widmer © Adagp

45. Jean Widmer, Centre Georges Pompidou, études préliminaires du logo, 1976 Collections du Centre Pompidou – Don du designer, 2004 © Adagp

46. Crédit photo Jen Stark



Jen Stark, 2010, papiers colorés découpés, collage, pliage, USA, oeuvre non intitulée

CONCLUSION

Le support analogique entre en complémentarité du geste créatif. Outil d'épreuve, il permet de poser une idée, d'établir des espaces, de pondérer des masses graphiques. Ce travail, inscrit dans une temporalité courte, est complémentaire. Il permet de rendre effectif la pensée de l'artiste. Gehry en est le parfait exemple : son geste se mue en architecture, son esquisse en réalité physique. Ses supports, matériaux, calques, par leurs transparences divergentes, font naître du chaos, du néant artistique, les bâtiments les plus novateurs esthétiquement de ce siècle. Le glissement est alors aisé entre le domaine de l'architecture et du graphisme : on travaille la masse par dialogue, dyade geste/support analogique.



c) Le support, outil indépendant créatif

LE SUPPORT COMME OUTIL CRÉATIF

« À la manière d'un Arcimboldo moderne, revisité par le pop'art, Bernard Pras invente un langage d'analogies, de métaphores, de transpositions, une véritable « forgerie » visuelle. »⁴⁷

En traitant du travail de l'artiste Bernard Pras, Didier Mouchel nous rappelle l'une des dimensions du support analogique : il peut être outil créatif indépendant. Dans son travail, Pras, par un jeu de composition, reproduit des images, des peintures et des portraits.⁴⁸ Le travail ici se porte sur le potentiel de signification du support dans une intention artistique. Il devient matière à part entière indépendante dans la mesure où c'est sa réalité physique qui en fait son intérêt.

Indépendant, c'est ce « qui est dans une relation, un état de non-dépendance. »⁴⁹ La relation est vu comme celle du support analogique et du désir créatif. Son caractère indépendant apparaît par le fait qu'il peut être lui même source de création. Par exemple, chez Michal Batory,⁵⁰ une tasse morcelée après avoir été jetée par terre devient un profil servant un projet d'affiche. Dans le travail de Tim Noble et Sue Webster,⁵¹ c'est l'ombre d'objets et leurs juxtapositions qui forment la finalité du projet. C'est donc, indépendamment d'un souhait premier de l'artiste, le support lui même qui crée ce pont intellectuel qui permet de faire apparaître l'oeuvre.

47. Didier MOUCHEL, *Bernard Pras*, Edition Bruno Delarue, Paris, 2001

48. Bernard Pras, 154 - Jeune fille à la perle, photographie d'installation, portrait, Cibachrome sur aluminium sous Diasac, 145.50 x 119 cm

49. Indépendant, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, (en ligne) <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/indépendant>

50. Michal BATTERY, Affiche *Quand vient la nuit*, Théâtre National de Chaillot, 2005

51. Tim Noble et Sue Webster, *Youngman*, 2012, 1 wooden stepladder, discarded wood, light projector, 338.5 x 58 x 213.5 cm (1331/4 x 225/6 x 84 in)

Dans notre pratique de graphiste, c'est l'étude d'un papier Canson vert qui a bousculé la vision de l'affiche et de son concours. Après avoir observé la capacité de réflexion colorée du support, il est apparu qu'il permettait de repenser le graphisme affiché en appelant, par ce jeu de lumière, à venir chercher l'information. Par une confrontation de plein et de vide, d'information et de lumière, le regardeur est incité à s'approcher et à manipuler l'affiche afin d'avoir la finalité, le but de l'affichage.⁵²

Le support analogique peut donc être outil créatif. Par son indépendance de suggestion, sa vérité physique qui se présente au créatif, il permet d'envisager des pistes et de servir en tant que tel, parfois même sans intervention de modification de forme.

Le bois utilisé en lutherie et la richesse graphique qui varie selon la nature de son espèce sont des pistes de recherches picturales dans la lutherie encore peut appréhendées. Il nous semble intéressant d'appliquer un regard de graphiste-illustrateur dans le réinvestissement de cette richesse graphique à la conception de la guitare.

LE SUPPORT COMME ENTITÉ GRAPHIQUE

Qu'est ce qu'une entité ? D'un point de vue de la philosophie et du langage culturel, c'est « ce qui est essence, ce qui constitue l'essence de quelque chose. »⁵³ Comme développé précédemment, il est donc question du support analogique non plus seulement comme outil créatif mais aussi comme entité graphique. Mais alors quelle est la différence entre ces deux termes ? Où se niche leur dissemblance ? Là où l'on considérerait le support comme outil permettant de faire naître chez le créatif une oeuvre, créant un pont mental entre la création et l'effectivité physique de cette dernière, le support comme entité graphique parle de la perception du regardeur. On ne questionne pas la connaissance en tant que tel de ce dernier dans le processus de réception de l'oeuvre (qui peut être affiche, livres tableau, etc...). On parle ici de cognition,



52.

qui est un « ensemble des activités et des entités qui se rapportent à la connaissance et à la fonction qui la réalise. »⁵⁴ On traite du rapport du regardeur à l'oeuvre et la capacité de sa spécificité physique à préfigurer une réception chez ce dernier.

On questionne donc ici l'impact du support analogique sur la perception. Selon Jean-Didier Bagot « la perception désigne l'ensemble des procédures qui nous permettent de prendre connaissance du monde environnant et de construire nos propres représentations mentales de ce monde. »⁵⁵ Appliqué au graphisme et à l'illustration, elle permet de traiter les informations d'une production graphique par le biais des cinq sens, la vue et le toucher étant ici des éléments majeurs. Ernst Gombrich ajoute dans *L'art et l'illusion: psychologie de la représentation picturale*⁵⁶ qu'il faut, afin de comprendre une oeuvre, réussir à appréhender le processus de création et de production qui l'a permise. D'un point de vu du graphisme, le choix de format du document impacte donc la capacité de perception. Une édition de livre appelle une lecture qui s'égrène sur plusieurs pages. Une affiche est quand à elle une entité à part entière où l'information doit

52. Thomas Mauranx, *Regardez Derrière*, Affiche, 29,7x42cm, crédit photo Thomas Mauranx

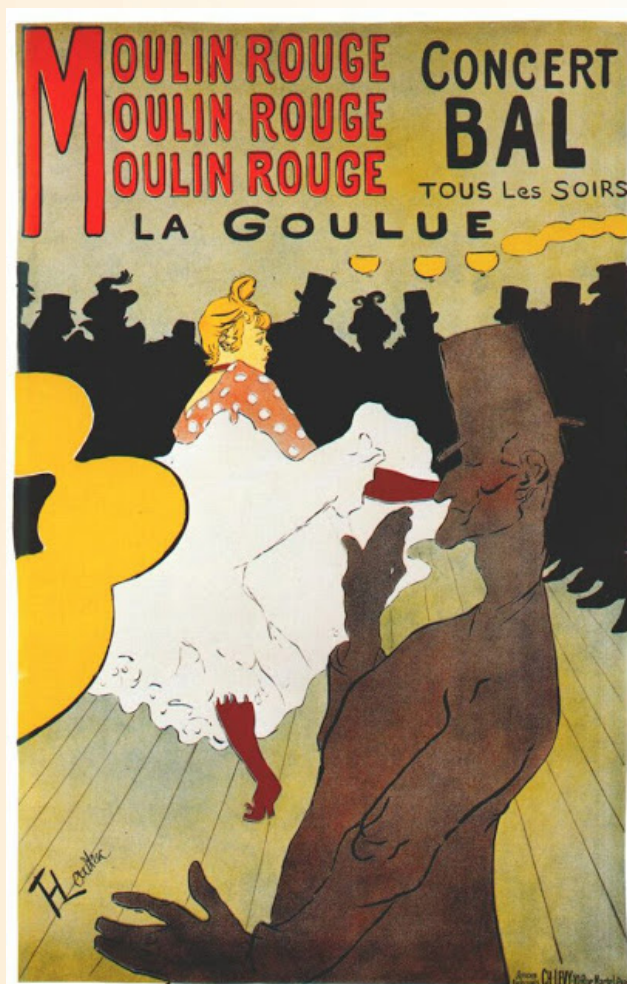
53. Entité, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, (en ligne) <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/entité>

54. Jean-François Le Ny, *Grand Dictionnaire de la Psychologie*, Paris, Larousse-Bordas, 1999, p. 170

55. Jean-Didier Bagot, *Information, sensation et perception*, Paris, Armand Colin, 1996, p. 5

56. Ernst Gombrich, *L'art et l'illusion: psychologie de la représentation picturale*, première parution en 1971, Trad. de l'anglais par Guy Durand, Nouvelle édition augmentée en 1987, Collection Bibliothèque des Sciences humaines, Gallimard

PARTIE I



58.

être cherchée directement dans l'espace du support. Une carte de visite induit le toucher, le rapport charnel avec le support, elle invite à la manipulation. C'est en cela que le support analogique est entité graphique; dans sa capacité à préfigurer à l'esprit des scénarios d'usages mais aussi des cadres de compréhension de la réalisation graphique.

L'art nouveau signe l'avènement de l'affiche. En trois décennies, elle a révolutionné l'art et est devenue l'un des archétypes de ce que l'on appelle plus tard graphisme. Toulouse-Lautrec dira même que "la rue est devenue un musée de peinture et de peinture moderne." Alain WEIL nous rappelle que l'affiche choque d'abord par son affection des couleurs vives et du style de l'estampe japonaise.⁵⁷ Bousculer les codes de représentation établis était le souhait de ces artistes. L'Art Nouveau crée l'antithèse du tableau : l'affiche. Grasset, Mucha ou Lautrec,⁵⁸ en fer de lance du mouvement, donnent leurs lettres de noblesse à cette nouvelle façon de communiquer. Elle s'élève même au rang d'icône, induisant dans l'esprit des passants une liberté et une légèreté nouvelle.

La guitare est sans nul doute l'instrument le plus populaire de la planète. Devenu icône de la musique, ses formes sont diverses. Électriques ou acoustiques, les modèles diffèrent et il existe aujourd'hui presque autant de musiciens que de corps de guitare. L'instrument est donc aussi étudié pour sa spécificité esthétique, pour son attrait graphique. En tant qu'entité, il nous semble intéressant de travailler la conception de la guitare en prenant en compte le caractère cognitif de la relation musicien/instrument grâce à un regard de graphiste illustrateur.

LE SUPPORT COMME LIMITE CRÉATRICE

Le support analogique présente une dualité intéressante. Il est autonome mais aussi dépendant. C'est en cela qu'il existe une limite créatrice de ce dernier. Il est primordial de comprendre la scission qui est opérée ici : on traite de la limite du support dans sa fonction créatrice. Créatrice à deux égards : celle du créateur et celle du regardeur.

D'un point de vue du créatif, le support analogique présente de nouveau une dichotomie. Il est générateur par sa forme et sa spécificité physique, outil créatif mais aussi modérateur de cette liberté à cause justement de cette effectivité palpable. Il est par exemple impossible de définir la rigidité d'un bois. C'est le choix du matériau support lui-même, en amont, qui va permettre cette flexibilité.

L'un des artistes qui questionne le mieux cette limite est Yves Klein. En questionnant la relation spatiale du rapport support/fond d'espace d'exposition⁵⁹ par ses monochromes, il invite à la réflexion. Les limites assignées au support tendent à être effacées par l'arrondissement des bords de la toile et l'accrochage à 20 cm du plafond de ces tableaux. Ce faisant, le spectateur est

57. Alain WEIL, *L'affiche au temps de l'art nouveau*, éd. Hazan, Septembre 2015

58. Henri De Toulouse-Lautrec, *La Goulue*, Affiche, 1889

59. *Le Support comme limite et les limites du support*, Odile LE GUERN, Université Lumière-Lyon 2, UMR 5191 ICAR (CNRS / Lyon 2), publié en ligne le 12 janvier 2009, en ligne, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/3196>



60.

plongé, invité à se noyer dans cette vibration faisant disparaître les limites formelles de la toile. Il semble contradictoire de parler de limite et de frontière qui se brouillent, mais il est important de comprendre pourquoi ce choix d'installation a été fait. Ce sont justement les limites qu'imposent le tableau support, au même titre que l'affiche d'ailleurs, qui obligent l'artiste à créer un dispositif afin de brouiller la frontière surface d'exposition/tableau. La limite est tellement réelle que Klein tente de la faire disparaître en utilisant le fond d'exposition, le mur du bâtiment.

La limite créatrice n'existe donc que dans la dimension où elle oblige à repenser la création. La limite intrinsèque de la toile oblige Klein à se substituer à un accrochage classique pour mieux impliquer le spectateur dans sa démonstration de la couleur. Il faut aussi rappeler que c'est souvent le gigantisme de certaines de ses œuvres qui aide à faire émaner cette sensation de plongée.⁶⁰

De façon plus cartésienne, le support dans le champ du graphisme et de l'illustration, si l'on entend la distinction graphisme *print* et graphisme numérique, marque clairement une limite créatrice. Il est entendu que le choix du support analogique présente une direction de création qui peut être perçue comme une limite. Prenons l'exemple de l'affiche. Ses dimensions (A3, A2, A1), l'utilisation imposée d'un seul outil, la méconnaissance de l'identité et de la matérialité du lieu d'affichage (l'espace public par exemple) confine si ce n'est le process créatif du moins la finalité de production graphique. Il est donc utopique de penser qu'il n'existe pas de cahier des charges pour des projets dits de communication ou même d'illustration mais il semble important de rappeler l'une des caractéristiques du support analogique : sa limitation physique.

Dans le cadre de la lutherie, le support guitare acoustique présente une limite de création simple : l'acoustique de l'instrument. Le but n'étant pas de construire l'objet le plus attrayant mais de questionner la pratique du graphiste-illustrateur par le biais de la conception. Comme tout objet fonctionnel, elle doit produire un son clair et agréable.

CONCLUSION

Le support analogique est un outil indépendant par sa vérité physique : il est utilisé comme outil créatif à part entière. Il donne à voir au créateur des possibilités et stimule la créativité. Au-delà de cette réalité pratique, la dimension iconique n'est pas à minorer. Depuis l'Art Nouveau et l'invention de l'affichage public, le support devient entité graphique capable de suggérer au regardeur des scénarios d'usage et une temporalité. Mais c'est aussi cette réalité physique qui installe certaines limites au créatif. Papier, carton, toile ou bois souffrent du geste créatif et imposent de fait une prise de conscience du faire et de ces enjeux. Ce phénomène, c'est l'altération.

⁶⁰. *Monochrome bleu (IKB 3)*, 1960, Pigment pur et résine synthétique sur toile marouflée sur bois, 199 x 153 x 2,5 cm, Centre Pompidou, Achat, 1974, AM 1975-6, © Adagp, Paris

2)Altéra- tion : ambi- valence d'un acte destruc- teur et géné- rateur



a) L'altération, destruction matérielle

L'ALTÉRATION COMME INCISION

« J'aime l'idée que le design se sente aussi concerné par toutes ces activités peu spectaculaires mais réelles, concrètes et directement associées à nos vies. Pour reprendre l'image de l'affiche à la typographie taillée dans ma peau, il s'agissait bien de moi, de mon intervention et donc de mon corps. »⁶¹

Le verbe « altérer » dérive du latin « alterare » : « rendre autre ». L'altération exprime donc le changement, provisoire ou définitif, d'une chose ou d'un être. Elle est un principe fondamental dans le développement de ce mémoire. « Modification de l'état ou de la qualité d'une chose, il implique un état initial et donc une temporalité. »⁶² Dans le champ des arts, la notion se réfère souvent à une dégradation par rapport à un état normal. Moreau-Vauthier nous rappelle que les causes naturelles de l'altération de la couleur « sont l'action des gaz de l'atmosphère et l'action des rayons chimiques de la lumière. »⁶³ Néanmoins, dans le cadre de ce développement, elle ne sera considérée que comme résultante de l'action créatrice et non pas comme dégradation naturelle. Souvent connotée négativement et rapprochée de la dévalorisation ou du détournement, elle fait au contraire, au regard du mémoire, parti du processus créatif.

L'altération est dans ce cas précis aux prises avec une autre notion : l'incision. De façon générale, elle est un geste qui consiste à pratiquer de petites entailles afin de tracer quelque chose sur une surface (dure ou molle, mais physique). L'altération intervient alors ici à travers l'incision. Aussi, lorsque l'on parle de surface, on traite de la matière. On se rapporte donc encore au support analogique.

61. « L'affiche annonçant mon intervention à l'AIGA de Detroit en 1999 pour laquelle j'ai demandé à Martin Woodliff de littéralement inciser tous les textes directement au cutter sur ma peau. » (...) je suis convaincu que le design doit être au plus près de ce nous sommes », Sagmeister, *Another Book, about Promotion & sales material*, Mudac Lausanne, Pyramyd, 2011, p 9

62. Altération, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, (en ligne), <http://www.cnrtl.fr/altération>

63. Moreau-Vauthier, *La Peinture, les divers procédés, les maladies des couleurs, les faux tableaux*, Préf. d'É. Dinet, 1933, p.181

PARTIE I



64.

Nous avons parlé tout au long de ce mémoire du support analogique en admettant sa définition sur plusieurs matériaux : papier, verre, bois, carton ou plexiglass. Il existe un domaine encore inexploré : le corps de l'artiste. Stefan Segmeister, graphiste Autrichien installé à New York, use et abuse de son corps comme d'une surface de création. Il met sa qualité d'être humain dans ses projets afin de mieux questionner la place prépondérante qu'a pris l'identité même de celui qui fait dans la création. Avec le concours de Martin Woodtli, graphiste suisse, il réalise en 1999 une affiche pour son intervention à l'AIGA de détroit. L'artiste demande au jeune créatif d'inciser tous les textes directement au cutter sur sa peau. Ce faisant, toutes les informations relatives à l'évènement se retrouvent scarifiées. Par ce geste, Sagmeister nous donne à voir l'importance de l'implication physique dans la création. Loin de se substituer à la souffrance du process par un montage numérique, il préfère l'épreuve qui marque un retour au fait-main. Il remet en cause l'hégémonie de l'outil informatique en rappelant ainsi que la technique binaire n'est rien sans savoir préalable et sans idée. L'aseptisation de la création de son époque (est-ce vrai encore aujourd'hui ?) est en partie, selon sa pratique, le fruit d'une délégation du process créatif à l'ordinateur. De plus, l'altération du corps de l'artiste par l'incision permet de comprendre l'enjeu d'un tel procédé : il nous est donné à voir la strate sous-jacente d'un support que l'on croit connaître. La tentative permet aussi de reconsidérer ce support bien souvent délaissé et permet, par transposition, de questionner notre rapport à d'autres supports de création. Sommes nous sûr d'exploiter ces derniers de façon efficiente ? L'ajout de matière est-il le moyen le plus efficace d'explorer ces matériaux ? Il est clair qu'au vu du travail de Sagmeister pour cette affiche, la réponse serait non. Il est nécessaire de confronter nos déroulés créatifs dans une lecture systémique process/support. Ce faisant, la destruction matérielle par l'altération incisive permet de faire émerger de nouvelles formes picturales et graphiques. Aussi, la portée symbolique d'une telle démarche est parfois plus forte, interrogeant sur l'implication du graphiste dans la création. Au delà donc d'un nouveau procédé, c'est aussi une re-définition par questionnement du rôle de ce dernier dans les visés des projets réalisés.

L'incision, dans notre pratique, est intervenue au cours d'un workshop portant sur la ré-interprétation graphique du conte Le Petit Chaperon Rouge. Deux niveaux illustratifs ont été mis en place grâce à deux techniques différentes pour ce livre accordéon réalisé en équipe : l'impression numérique et la linogravure. Cette dernière consiste à inciser une partie de la matière lino afin de créer un tampon qui est ensuite encré afin de pouvoir reproduire le motif. Par ce biais, l'illustration est transformée et donne à voir une riche matérialité.⁶⁴

L'altération matérielle par incision est de fait destructrice puisque l'on traite d'une soustraction physique. Néanmoins, elle est génératrice dans sa dimension de réévaluation de la place du graphiste dans ces projets, de l'approfondissement de la connaissance du support et de la création de nouvelles formes picturales et graphiques.

Au regard de la lutherie, cette incision est déjà présente (concep-

⁶⁴. *Le Petit Chaperon Rouge*, Justine Le Ster, Juliette Joubert, Jeanne Rolfe, Morgane Rozès et Thomas Mauranx, livre accordéon, impression numérique et linogravure, ISCID Montauban, 2015, crédit photo Jeanne Rolfe

tion et mise en place de la rosace d'une guitare). Mais il est intéressant de voir comment l'approche de graphiste illustrateur permettrait de questionner la richesse ornementale et textuelle d'un tel procédé dans le processus de création de guitare acoustique. Ce travail, conjointement à la nécessaire étude acoustique d'un tel procédé, permet de mettre en lumière de nouveaux sillons créatifs qui peuvent être ensuite empruntés pour des projets de graphisme et d'illustration.

L'ALTÉRATION COMME APPLICATION

« Dans l'atelier, vous vous oubliez, et le matériau vous transforme. Soudain, une chose vous entraîne à une autre et ainsi de suite. En réalité, quand on est un artiste, on s'amuse. » César Baldaccini dit César.

Il semble s'opérer une dichotomie lorsque l'on traite de l'altération et de la notion d'application. Si l'on s'en tient *stricto sensu* à la définition de l'application au regard du verbe appliquer, c'est « l'action par laquelle une chose est appliquée, mise, étendue sur une autre. » Il faut toutefois pousser le raisonnement pour s'apercevoir que le terme est aussi déterminé comme une « action d'utiliser quelque chose en vue d'arriver à un but concret. »⁶⁵ La signification de notre postula de base se trouve entre ces deux interprétations du terme.

Rappelons que l'altération, c'est « rendre autre. » Autrement dit, c'est une modification dont la visé est de changer la nature en vue d'un but. Cette définition fait alors écho au support analogique. L'intitulé aurait donc pu être inverse : l'application comme altération. Mais dans un souci de continuité avec la hiérarchie d'information et le déroulé du mémoire, il a été décidé de titrer ce développement comme énoncé précédemment.

Il faut garder à l'esprit que lorsque l'on parle d'application, on parle implicitement de la capacité des matières altérer à se fondre afin de créer une nouvelle entité. À la différence de l'addition développer plus bas qui induit une dimension de strate, une liaison s'opère dans ce cas de figure. Lier, c'est donc « réunir, joindre (deux ou plusieurs choses) par un élément d'assemblage ou de liaison. »⁶⁶ Afin de rendre l'expression de ce postula, étudions le travail d'un artiste du XX^{ème} siècle.

César Baldaccini, dit César, est un sculpteur français, membre du Nouveau Réalisme. Ces techniques de créations, diverses tout au long de sa carrière, permettent à l'artiste d'expérimenter l'altération du support sculptural grâce notamment à ces *Compressions*. Il découvre la presse hydraulique, presse capable de compacter des voitures. L'installation d'une de ces machines à Gennevilliers, en banlieue parisienne, le décide à expérimenter cette technique. Il choisit au préalable les matériaux qu'il va utiliser et les dispose en fonction du rendu qu'il veut obtenir. En cela, il se détache du néo-réalisme, car il affirme clairement

65. Application, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/application>

66. Lier, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/lier>

PARTIE I



68.

une subjectivité quand à l'esthétique de l'œuvre finale.⁶⁷

En 1962, César réalise une œuvre intitulée *Compression*, aujourd'hui conservée au Centre Pompidou.⁶⁸ À partir de carcasses de voiture, l'artiste crée une sculpture sellant signes graphiques, matières métalliques et couleurs criardes. Il donne à voir la réalité d'une société dans son aspect publicitaire, mais aussi dans sa capacité de production, de dégradation, de mélange. Les matières se lient pour ne plus faire qu'un bloc. Les entrelacs plus ou moins serrés nous montre l'ossature de l'œuvre. La compression seule fait tenir le tout. L'altération par application permet d'appréhender une technique de sculpture jusque là inexploitée : la com-

67. César *Anthologie* par Jean Nouvel, Fondation Cartier, éd. Xavier Barral, 2008

68. César, *Compression Ricard*, [Compression], 1962, Tôle peinte, 153 x 73 x 65 cm, Inscriptions : S.B.G. : César, Compression dirigée d'automobile, Don M. Pierre Restany, 1968, Numéro d'inventaire : AM 1698 S, Crédit photographique : © Jacqueline Hyde - Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP, © SBJ / Adagp, Paris

pression. La prise en compte du support physique, de la matière, permet à César de s'affranchir d'une technique conventionnelle et de réinventer son art.

Michal Battory reprend, grâce au photomontage, le procédé d'application au sens de fusion des matériaux dans le graphisme. Ces formes et objets se confondent pour répondre au titrage des affiches.⁶⁹

L'application au sens de juxtaposition des matières est l'essence même du travail de luthier lors de la conception d'une guitare. L'intérêt du regard de graphiste-illustrateur dans le processus de création amène une nouvelle richesse picturale nourrie par le choix de matériaux inédits (bois français) et l'altération de ces derniers par le mélange des différentes essences. L'altération permet ici de donner une nouvelle richesse graphique à l'instrument.

L'ALTÉRATION COMME ADDITION

« En Dada vous reconnaissez votre état réel : des constellations miraculeuses dans du matériel véritable : fils de fer, verre, carton, tissu, correspondant organiquement à votre propre fragilité cassante ou bombante. »⁷⁰

L'addition est « l'action d'ajouter des éléments nombrables (sing. ou plur.) ou quantifiables (sing.) à d'autres de même nature, de manière à compléter ou à modifier un ensemble. Ce que l'on ajoute. »⁷¹ Au contraire de l'application qui entend une confusion des matières, l'addition est entendue au sens de la superposition et implique de fait une notion de profondeur. Dans quelle mesure est-elle appliquée ? Quelle est sa visée ?

L'altération peut se dégager dans sa dimension de soustraction de la matière et devenir ajout. Georges Rousse, photographe et plasticien, traite de cette dimension additive. Après sa découverte du Land Art et du Carré noir sur fond blanc de Malevitch, il décide d'appliquer son art dans le champ de la photographie. Il investit alors des lieux abandonnés qu'il affectionne depuis toujours pour les transformer en espace pictural et y construire une œuvre éphémère, unique, que seule la photographie restitue.⁷² Véritable éloge des lieux, il construit des anamorphoses, sorte d'images qui transcendent notre compréhension de l'espace et du réel. Par sa capacité à faire disparaître les distances et les

69. Michal BATTORY, Saison musicale 2001/2002, Affiche Centre Pompidou (annexes)

70. Raoul Hausmann, *Je ne suis pas photographe*, éd. du Chêne, 1998

71. Addition, In Centre de Ressources Textuelles et Lexicales, <http://www.cnrtl.fr/addition>

72. Georges ROUSSE, Biographie, (en ligne), <http://www.georgesrousse.com/biographie>



73.



74.

volumes, il crée des images oniriques qu'il photographie et imprime ensuite en très grand format. Son matériau premier est l'espace. Il parle de qualité architectonique des lieux qu'il repère pour ses installations. Les formes qu'il construit sont alors désagrégées sur les différents plans spatiaux. L'altération visuelle de l'espace passe alors par une application de formes qui, depuis un point de vue spécifique, forme un signe pictural fort.⁷³ Cette idée d'anamorphose a été réutilisée par nombre de graphiste et d'illustrateur. Néanmoins, un projet déplace cette pratique artistique dans le champ du graphisme.

Malte Martin est un designer graphique et plasticien d'origine berlinoise. Il est à l'origine du projet *Mots Publics*, à Saint Blaise. Avec *Ici je suis ailleurs*,⁷⁴ il questionne, par l'envahissement de l'espace, la place de l'être humain dans la cité. Ces projections, application lumineuses sur des architectures, mettent en lumière la cartographie du lieu et animent le solide. L'altération architecturale est donc permise par application

73. Georges ROUSSE, *Sabourin*, 2009, crédit photo Georges Rousse

74. *Ici je suis ailleurs*, Malte MARTIN, *Mots publics*, 2008, crédit photo Malte Martin

PARTIE I

de lumière. Les vidéos projections permettent de redessiner l'espace, de reformuler les bâtiments en offrant une expérience visuelle inédite aux habitants du quartier.

On comprend ici la force du graphisme dans l'altération du support : une redistribution des façades architecturales par l'application de lumière.

Lors du workshop sur le mapping, il nous a été demandé de réaliser une oeuvre en projetant sur un support préalablement imaginé et conçu par l'équipe. Le projet consistait donc en la création d'illustrations animées ayant pour but de donner une réalité nouvelle à la forme tridimensionnelle créée. Notre travail s'est donc porté sur la création d'une odyssée spatiale décalée permettant d'utiliser toutes les facettes de notre structure et créer une expérience 3D inédite. Par le graphisme et l'illustration, cette addition lumineuse permet à l'objet inanimé de devenir support fractionné d'une fiction.

Cette idée d'altération par addition, dans le cadre d'un réinvestissement du travail de graphiste illustrateur dans la sphère de la lutherie semble complexe. Si l'on parle d'addition lumineuse, cette technique permet toutefois d'appréhender les possibilités graphiques applicables à l'instrument sans atteindre sa qualité intrinsèque : chaque intervention sur le bois doit être mesurée car elle peut engendrer une modification de l'acoustique de la guitare.

CONCLUSION

L'altération est donc un processus de modification du support analogique entraîné par le geste créatif. Ambivalent, il est d'abord destructeur. Destructeur par l'incision du support qui permet de faire naître la richesse graphique intrinsèque du support. De plus, il noie, par application et donc absorption des matières, les matériaux utilisés. Ceci permettant de s'affranchir de contraintes techniques, comme dans la sculpture de César. Enfin, l'altération comme ajout permet de réécrire l'architecture d'un lieu par exemple et de le rendre, par le graphisme et l'animation, vivant et nouveau. Mais au delà de cette destruction matérielle, l'altération est aussi un geste générateur.



b) L'altération, geste générateur

L'ALTÉRATION ET LA RÉPONSE MATÉRIELLE

«Un dialogue c'est un évènement, ce qui signifie que c'est quelque chose de temporel, qui a lieu (...) Un dialogue peut-être (trop) long ou (trop) bref (...) et se déroule entre deux ou plusieurs protagonistes.»⁷⁵

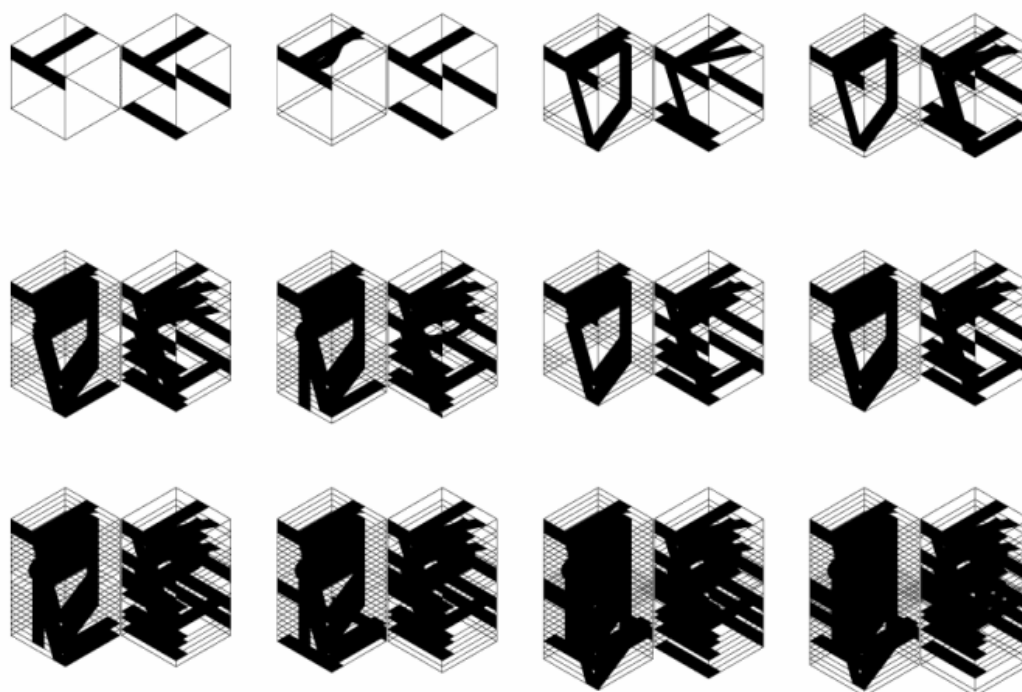
Parler de réponse sous-entend une notion de dialogue. Ici, elle est entendue au regard du geste créatif. Comment ? Tout d'abord en admettant que l'altération est questionnement. Questionnement double : la non-connaissance de la réaction ou réponse du support analogique et la non-connaissance de l'intérêt direct d'un tel geste dans le réinvestissement de la pratique graphiste-illustrateur.

La dynamique interactive d'un dialogue ne peut réussir que s'il y a interlocuteur (ici le support), si on a quelque chose à dire et si on trouve les moyens de l'exprimer. Cette connaissance de la visée est néanmoins remise en cause par la pratique elle-même. Le dialogue se fait comme expérience et la réponse n'est permise que par la matérialité du support, que par sa dimension analogique. De plus, qui dit dialogue engendre une réponse, un échange. On ne parle donc pas d'une linéarité absolue mais d'un va-et-vient incessant entre le geste, l'expérience créatrice et le support.

Cette réponse matérielle va donc prendre plusieurs formes dans un processus d'altération indubitablement corrélé au geste créateur. Dans un premier développement, nous le présenterons comme révélateur. Révélateur de quelle réalité du support ? Nous verrons dans un deuxième temps qu'il est aussi à la genèse d'une picturalité. Le dialogue prend donc différentes formes et vient questionner la pratique du graphiste-illustrateur et son implication dans le faire de la lutherie.

75. François, 1994, In C.Garitte et B. Le Galèze, 1996, p213

82.



L'ALTÉRATION COMME GESTE RÉVÉLATEUR

«À quoi vise l'art, sinon à nous montrer, dans la nature et dans l'esprit, hors de nous et en nous, des choses qui ne frappaient pas explicitement nos sens et notre conscience ?»⁷⁶

La dichotomie existante dans cette partie du développement permet de comprendre l'enjeu de l'étude de la question du support dans la pratique de graphiste-illustrateur. Vu comme destruction matérielle auparavant, elle revêt aussi une dimension génératrice. Rappelons d'abord que l'altération relève ici d'un geste créatif. Il n'est donc pas étonnant de le lier à la notion

de geste révélateur.

Révélateur, c'est «ce qui fait connaître ou apparaître des choses inconnues, cachées ou insoupçonnées.» Lorsque l'on va plus loin, on obtient qu'il est «chargé de signification, qui fournit des informations importantes ou exprime des réalités profondes.»⁷⁷ À travers cette pratique, comment se manifeste cette notion ?

Henri Bergson parle du pouvoir révélateur de l'art. Comment ? Par le détachement de l'artiste vis à vis du réel. Pour retrouver la réalité, il faut cesser de la penser à partir de ce qui l'absente.⁷⁸ Pour atteindre la réalité du support et faire jaillir sa vérité intrinsèque, il faut confier au geste créatif le soin d'altérer la surface. Le réel ne se réduit pas à l'épreuve du fait initial.⁷⁹ C'est pour cela que l'expérience du support altéré est une nécessité pour l'approfondissement de la pratique qui passe nécessairement par l'essai.

Cette révélation de la réalité du support dans le graphisme et l'illustration est un enjeu pour le développement du mémoire. C'est la manipulation du développement photographique qui nous a permis de mettre en exergue la dyade altération-révélation. Lors du projet La vie secrète des objets, réalisé dans le cadre du cours de Jeremy Villy, des objets ont été posés au dessus de la surface réceptrice afin de faire apparaître les formes et la mise en scène à laquelle se prête ce développement. Par l'altération du support photographique physique, on révèle des scènes animées et cocasses. On travaille aussi la lumière directement sur un support analogique.

Dans la lutherie, la conception de guitare se fait par étapes. Le bois reçu brut doit être travaillé, poncé et ramené à une certaine épaisseur afin de permettre la vibration de l'instrument. Au delà d'une nécessité purement technique, ce procédé permet de faire émerger une richesse picturale présente mais cachée dans le bois. L'altération de la matière révèle la dimension graphique du matériau souvent délaissé ou même oublié.

76. Henri Bergson, *La pensée et le mouvement*, 1938, PUF, Quadrige 1990, p149 à 151

77. Révélateur, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, <http://www.cnrtl.fr/révélateur>

78. Bergson, éd du Centenaire, PUF, 1959

79. Voir les choses mêmes, art et philosophie selon Bergson, Jean-Michel Le Lannou, Philosophie, 2 | 1999, p. 61-74



L'ALTÉRATION COMME GÉNÈSE PICTURALE

Ce dialogue opérant entre le geste créatif et le support par l'altération est nécessaire à la remise en question de process de création parfois peu originaux ou ne prenant pas assez en considération la dimension physique et charnelle de la pratique. Révélatrice, l'altération se mue pour devenir genèse picturale.

La genèse met en relation l'espace et le temps.⁸⁰ Espace car elle induit un support ou un domaine d'exploration qui peut être tableau, affiche ou sculpture pour ne citer que ceux-là. Temps car elle implique un geste lui-même émanant d'un désir de créer, d'essayer, d'étudier, d'exploiter les possibles. Il y a donc une dimension processuelle dans l'altération : elle est partie intégrante de l'œuvre en train de se faire et peut même participer à son esthétique finale.

Cette genèse, par le biais de l'altération, fait naître la picturalité de l'œuvre. Elle lui « donne quelque chose propre à la peinture », celle de donner une vision de la réalité. L'œuvre n'est pas considérée comme un résultat mais comme un travail de mise en forme.

Cette idée d'altération comme genèse picturale est d'ailleurs le propre de la graphiste française Catherine Zask. En 1993, lors de son séjour à la Villa Médicis de Rome, elle prolonge un travail débuté dix ans plus tôt autour du tracé, du signe et de l'écriture. Intitulé *Alfabetempo*, elle avoue avoir « dépecé la lettre jusqu'à l'os. »⁸¹ L'altération de la matière calque par la lettre lui permet de créer de nouveaux signes présentants à la fois une réalité picturale mais aussi une temporalité créatrice.⁸²

L'affiche réalisée pour les journées portes ouvertes de l'établissement EPESAAT à Toulouse montre cette altération faisant image, inscrite dans une temporalité. Après avoir réalisé un origami représentant l'art appliqué, la manipulation créatrice, l'objet a été brûlé. Cette altération du support physique a été prise en photo afin d'être utilisée sur l'affiche. Ce faisant, la temporalité créatrice est genèse de cette dernière, de l'image.⁸³

Dans la conception de guitare, la modification de la matière bois permet de créer de nouvelles formes. Ainsi, elles permettent de redéfinir les modèles établis. Dans le même temps, elle permet au graphiste-illustrateur d'éprouver ses techniques et d'appliquer sa pratique dans une idée de totalité graphique.

CONCLUSION

L'altération est un geste générateur. Il obtient une réponse matérielle et installe un dialogue avec le geste créatif. Se faisant, il devient révélateur. Révélateur d'une réalité intrinsèque souvent non visible à l'œil nu. L'altération marque alors le support qui présente la genèse du geste, la poïétique créatrice. Le faire devient alors image et l'altération se transforme en empreinte temporelle créatrice.

80. Anne Herschberg Pierrot, *Chemins de l'œuvre*, p87-108

81. Biographie Catherine Zask, en ligne, <http://catherinezask.com/biographie>

82. *Alfabetempo*, Catherine ZASK, 1998

83. Affiche JPO EPESAAT, Toulouse, 2015, impression numérique



c) L'altération, empreinte de la temporalité artistique

L'ALTÉRATION COMME MARQUE ARTISTIQUE

« Chaque production est pour moi libération, ce n'est pas une construction qui peut me représenter. Je ne me contemple pas non plus sur mes travaux et nul ne peut se réfléchir sur moi. »⁸⁴

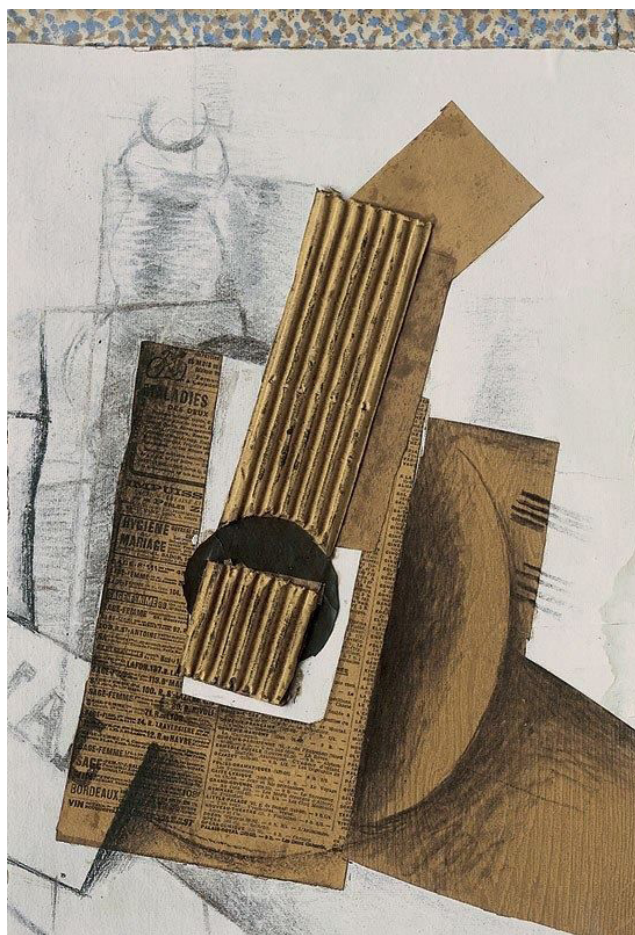
Pourquoi ? Prendre une citation d'un des artistes de l'Arte Povera pour parler de marque artistique. Car tout au long de leur mouvement, ils se sont employés à combattre la dimension d'étiquette du travail artistique. Malheureusement pour eux (ou heureusement pour nous), le rayonnement de leurs créations permet encore aujourd'hui d'en percevoir la signature et l'appartenance. Comme beaucoup d'autres mouvances artistiques prônant l'irréflexion de l'artiste dans l'œuvre, c'est bien au contraire cette effort qui devient leur marque de fabrique. Guiseppe Penone parle de réflexion, comme si les œuvres étaient des miroirs reflétant le regard de l'artiste. Dans ce développement, nous nous attachons à montrer comment le geste créatif, par l'altération, devient signature artistique.

L'altération est donc une des méthode créatrice utilisée dans le cadre de l'exploration du support analogique. Il est possible d'imaginer que cette altération, au delà d'une simple empreinte de temporalité artistique, peut aussi devenir empreinte artistique. Loin d'être seulement un outil, elle peut devenir signature, identité.

L'Arte Povera est représentatif de cette idée car ils ont toujours voulu combattre la notion d'identité. Sur le modèle de la guérilla, les artistes entendent défier l'industrie culturelle et plus largement la société de consommation. Ils privilégient le processus dans leur création. C'est un art qui se veut foncièrement nomade et proprement insaisissable. Malgré leur attachement à un désir de non reconnaissance, nombre d'entre eux, par l'altération spécifique des matériaux, créent une signature nette. Giovanni Anselmo par exemple produit en 1968 *Senzo titolo* ou *Structure qui mange*. Faite de granit, de fils de cuivre et de laitue fraîche, elle repose sur l'opposition des matériaux pour parler de la fragilité du monde vivant.⁸⁵ Comme Michel Battory, cette enchevêtrement de matières diverses marque une véritable identité dans le travail de l'artiste.

84. Guiseppe Penone, *Respirer l'ombre*, École nationale des beaux arts, Paris, 2000

85. G. Anselmo, *Senzo titolo*, etc...



86.

Braque notamment introduit le collage dans l'art. On devine alors facilement, lorsque l'on voit la *Mandoline*⁸⁶ qu'il s'agit bien d'une de ses œuvres. Son empreinte artistique est collage. C'est son altération de la matière qui est identifiée.

Dans la sphère du graphisme, Saul Bass est sans nul doute l'artiste qui présente la plus intéressante des signatures au cinéma. Il naît dans le Bronx, à New York, en 1920. Il montre très tôt des prédispositions pour le dessin et prend à 15 ans des cours de peinture avant d'atteindre l'âge requis pour poursuivre ses études au « Brooklyn College ». C'est à cette époque que sous l'impulsion de son professeur

György Kepes, il découvre le Bauhaus et le constructivisme russe et s'initie à l'esthétique moderniste.

« Mon idée de départ était qu'un générique pouvait mettre dans l'ambiance et souligner la trame narrative du film pour évoquer l'histoire de manière métaphorique. Je voyais le générique comme une façon de conditionner le public de façon à ce que, lorsque le film commence, il ait déjà un écho émotionnel chez les spectateurs. J'étais convaincu que le film commence vraiment dès la première image. »⁸⁷

Inventeur du générique de film tel qu'on le connaît, Saul Bass travaille avec les plus grands réalisateurs : Hitchcock, Otto Preminger ou encore Martin Scorsese lui confient la réalisation de leur scène introductive. Ses papiers découpés constituent sa marque de fabrique aujourd'hui connue et reconnue. Comme dans son affiche *L'homme au bras d'or*, l'impact de son altération sur le support est significatif. On reconnaît ses lignes à la fois irrégulières et certaines, maladroites et assurées.⁸⁸

86. G. Braque, *Mandoline*, 1914, Aquarelle, gouache, crayon, papier collé faux bois et carton ondulé, 48,3x31,8 cm, Ulm, Ulmer Museum, Prêt permanent du Land Baden-Württemberg

87. Entretien de Saul BASS avec Pamela Haskin pour Four Quarterly, 1996

88. Saul Bass, *The man with the golden arm*, affiche, 1955, réal. Otto Preminger

PARTIE I



91.

Transposer cette idée d'altération comme empreinte créatrice dans le domaine de la lutherie marque un tournant dans l'approche technique et esthétique de l'instrument. D'après étude, seules de grandes marques historiques ont imposées cette forte identité. Il est primordial, en partant du travail sur le système graphique, d'altérer l'instrument afin de créer une marque forte et ainsi approfondir les possibilités.

ALTÉRATION COMME SINUOSITÉ ARTISTIQUE

L'altération est pareille à un chemin lorsqu'elle s'inscrit dans un processus créatif et qu'elle doit l'échange à une réponse matérielle. Parfois signature artistique, contenue dans une temporalité, elle constitue autant de tâtonnements de l'artiste. Comment ? Et quelle notion centrale ce développement introduit-il ?

Ce qui est sinueux, c'est ce qui « procède de façon indirecte ou détournée. »⁸⁹ Procéder c'est donc agir, c'est faire. Au regard de l'altération, le terme s'accroche à la manipulation du support analogique. La voie indirecte, c'est ne pas savoir où l'on va, quel chemin on empreinte. Et c'est un des questionnement que pose le graphisme dans son rapport au support analogique. Il permet de questionner des process établis en faisant emprunter au créatif des chemins indirects, c'est-à-dire qui n'ont pas pour objectif premier d'arriver à un but mais de mettre l'exploration au cœur de la problématique de création. Enfin, se détourner c'est aussi admettre cette dérive génératrice. L'altération nous répond. Le coup donner à une pierre en fait jaillir des morceaux. De cette nouvelle forme esthétique qui se présente à nous, un chemin créatif neuf est envisageable, invisible avant le geste créatif. C'est en cela que s'inscrit la sinuosité artistique.

Vincent Perrotet manie l'art de la déambulation graphique dans l'affiche avec brio. Designer graphique et enseignant depuis 1999 à l'école d'Art du Havre, il est membre de l'Alliance Graphique Internationale depuis 2002. En 2004, il a été lauréat, avec Anette Lenz, de la biennale d'affiches de Téhéran (2ème prix) et de la biennale d'affiche de Ningbo en Chine (Grand prix). Son support est l'affiche. Son altération est visuelle et passe par la manipulation de la typographie et de la photo. Au cours de ses expérimentations, il joue avec les lettres, les superpose, décompose les mots, applique des phrases sur des volumes. Son exploration passe aussi par l'impression en grand format qui lui permet d'appréhender la réalité des volumes et la perception des spectateurs pour son affichage. La sinuosité artistique apparaît clairement et fait corps avec l'affiche : c'est bien ces errements qui constituent le visuel final. Construit sur le site d'une ancienne filature de coton, le bâtiment de La Filature est réalisé en 1993 par l'architecte Claude Vasconi. Il réalise en 2011 une affiche pour cette dernière. Sous sa coque de verre et d'acier, le bâtiment regroupe : La Filature, Scène nationale et sa galerie d'exposition, l'Orchestre symphonique de Mulhouse, la Médiathèque de Mulhouse spécialisée dans les arts de la scène, le Festival Météo et accueille certaines représentations de l'Opéra national du Rhin ainsi que les créations du CCN / Ballet de l'Opéra du Rhin. Son affiche nous donne à voir clairement cette sinuosité artistique : chaque étape de la construction l'amène à un autre chemin créatif qui nous est

⁸⁹ Sinueux, In Centre National des Ressources Textuelles et Lexicales, (en ligne)
<http://www.cnrtl.fr/sinueux>

donné à voir et constitue ainsi le corps de l'affiche.⁹⁰

À l'occasion de la résidence d'artiste «In Situ» portée par le Conseil Général de la Seine-Saint-Denis, Malte Martin a installé son atelier pendant plusieurs mois dans la salle 004 du collège Auguste Delaune de Bobigny et a travaillé avec les élèves de la 5^e E sur le projet *Fais-moi signe !*⁹¹ Ils ont produit des pictogrammes bizarres, des signes personnels. Malte Martin a composé dans la suite une fresque signalétique, «la galaxie des mouvements», pour la cour de récréation.

Au cours de ce projet, le graphiste a amené le signe à portée des enfants par le support papier. Libre à eux ensuite de former de nouvelles images, originales et décalées. Ce faisant, la manipulation du support papier amène à une relecture du graphisme. Par l'innocence graphique de ces élèves, un nouveau chemin créatif se dessine, présentant la sinuosité et les errements créatifs de ces derniers. L'altération comme la déchirure ou la coupure du papier fait finalement partie intégrante du signe et inscrit la sinuosité dans ce dernier.

Cette sinuosité pareille à un chemin expérimental a été explorée au cours d'un travail sur la teinture à l'institut supérieur de Montauban. Il a été demandé de manipuler différentes épices, plantes, légumes, détritiques organiques afin de créer des teintures inédites. Par l'expérience, nous avons pu nous apercevoir que les légumes les plus colorés n'étaient pas les plus aptes à bien colorer les tissus. En résultent des échantillons, fruit d'un tâtonnement expérimental. Mis en commun, ils présentent les différents essais, les sinuosités artistiques.

Dans le cadre d'un réinvestissement de l'altération dans le processus de création d'une guitare, la sinuosité artistique va permettre d'explorer la matière bois et sa richesse graphique. Aussi, cela va permettre de créer plus aisément une forme d'instrument inédite.

90. Vincent Perrotet, affiche pour La Filature, saison 2011-2012, crédit photo Vincent Perrotet

91. *Fais moi signe*, Malte Martin, Lycée Bobigny, 2010, crédit photo Malte Martin



90.

CONCLUSION

L'altération revêt donc plusieurs réalités lorsqu'elle s'inscrit dans un processus créatif en prise avec le support analogique. Elle est empreinte de la temporalité artistique de plusieurs façons. Elle est tout d'abord signature car préfigure un style, appelle à une pratique qui, élevée au rang d'art, devient identité comme pour Saul Bass. Elle est aussi sinuosité artistique dans le fait qu'elle ne montre au créateur ses multiplicités physiques que lorsqu'il agit, que lorsqu'il crée. Cette sinuosité marque aussi une autre dimension de la pratique sur le support physique, la notion de repentir.

3)Le repentir : genèse, définition et acteurs



a) Le repentir, entre expression et valeur sémantique

LE REPENTIR PICTURAL ET SCULPTURAL

Le repentir est propre au support analogique dans sa définition même puisqu'attaché au domaine de la peinture. Quels sont ces implications dans le graphisme et sa capacité à questionner le support ?

Lorsque l'on parle de repentir, il est indispensable de traiter de la peinture. Terme désignant une modification apportée à une peinture, le repentir implique un travail beaucoup plus important que celui d'une simple retouche, car il intervient généralement pour des raisons esthétiques ou iconographiques. De nombreuses œuvres ont été modifiées, ce que révèlent la photographie aux rayons infrarouges, la radiographie. On citera deux exemples célèbres : le *Noli me tangere* de Titien, à la National Gallery de Londres⁹² et la *Bethsabée* de Rembrandt, au musée du Louvre.⁹³

Le repentir qui a été encouragé par la peinture à l'huile, car celle-ci permet de travailler dans le « frais », a été rendu beaucoup plus difficile avec l'utilisation de l'huile non cuite et l'épaississement des couches. Le créatif doit utiliser un voile d'isolement composé de vernis à retoucher. Le repentir révèle un aspect essentiel du tempérament de l'artiste, qui, soucieux de la cohérence de l'expression finale et attentif aux valeurs sémantiques de son œuvre, n'hésite pas à la modifier en cours d'exécution.⁹⁴

Le repentir prend donc racine dans une conscience de celui qui fait. Cela relève donc premièrement d'une lecture chronologique de l'œuvre. On admet qu'elle s'inscrit dans une temporalité empreinte de doutes et de rectifications. Il peut y avoir donc deux niveaux de lecture d'un point de vue du repentir de l'œuvre : un textuel, qui s'apparente à la sémiotique et l'autre chronologique.⁹⁵ Loin de faire déjà une distinction entre ces deux visions, nous proposons, d'après l'étude picturale, architecturale et sculpturale, de faire naître cette conscience du repentir dans le monde de la création.

92. Titian, *Noli me tangere*, National Gallery de Londres, 1514, Huile sur toile, acquise par Samuel Rogers

93. Rembrandt, *Bethsabée*, 1654, Paris, Louvre, huile sur toile

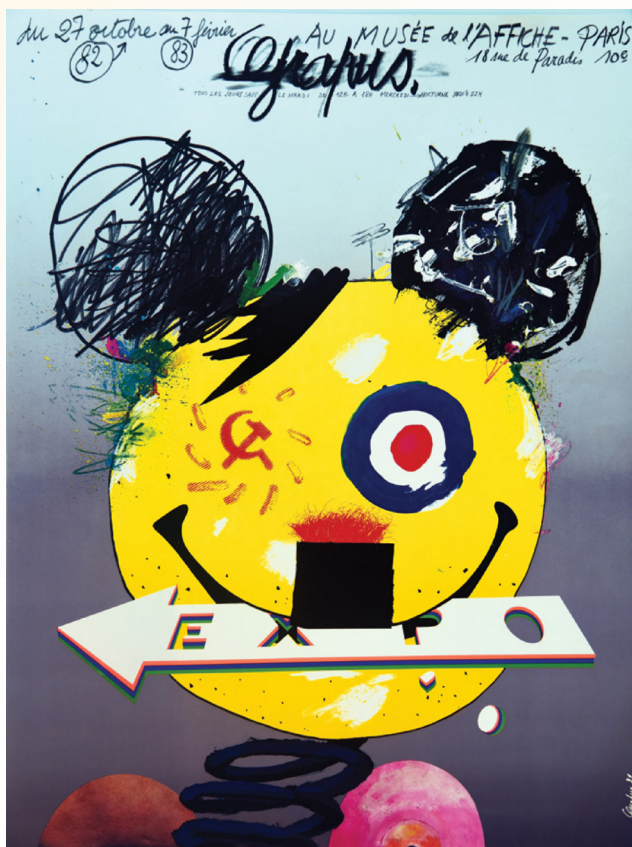
94. Jean Rudel, «REPENTIR, peinture». In Universalis éducation [en ligne]. Encyclopædia Universalis, consulté le 13 avril 2017, <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/repentir-peinture>

95. Le Repentir – Une énonciation fragmentaire, Massimo LEONE, Département de Philosophie, Université de Turin, publié en ligne le 31 décembre 2010, en ligne, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/4925>

PARTIE I



93.



97.

Parler de repentir sculptural est impossible selon Jean-Louis Prat. Directeur de la Fondation Maeght à Saint-Paul-de-Vence, il parle de la relation qui existe entre les peintres et la sculpture. Selon lui, elle leur permet un échappatoire, mais aussi un approfondissement technique. L'étude de ce nouveau support serait un passage nécessaire au développement des artistes. «La sculpture ne permet aucun arrangement. Elle ne permet pas le repentir.»⁹⁶ Le repentir serait donc propre à la peinture ?

Si l'on s'en tient à la définition première du repentir, la réponse est oui. Émanant de l'univers pictural, le terme a été construit en se basant sur ce dernier. Néanmoins, si l'on s'intéresse au graphisme et à l'illustration, on s'aperçoit que la dimension de repentir existe bel et bien.

Le groupe Grapus, constitué de Pierre Bernard, François Miehe, Gérard Paris-Clavel, Jean-Paul Bachollet et Alex Jordan, réinvente pendant plus de 20 ans le graphisme en France. « Une affiche, c'est la prise de possession d'un message public par un individu (...). C'est un objet public qui lui appartient intimement, puisque c'est sa création. C'est l'investissement individuel dans un acte d'échange collectif » dira P. Bernard. Influencé par mai 68 et l'école du Bauhaus, le collectif n'a de cesse de questionner la soumission à la commande. Véritables contestataires, ils ont réussi à imposer au fil des années une esthétique tranchée, brute, souvent héritée de Picasso ou Cocteau. Utilisant des calques, de la peinture, des crayons, tout ce qui peut faire naître de l'image, ils installent une esthétique en réponse au style suisse prédominant. Le repentir fait partie intégrante de leur travail et il est assumé en tant que tel, mais surtout en tant qu'image. Leurs typographies maladroites et leur esthétique enfantine en font un des collectifs français les plus célèbres. L'une de leur affiche la plus représentative de ce procédé créatif est celle réalisée en 82 pour le musée de l'affiche de Paris.⁹⁷

Il y a donc, au delà de son aspect technique exposé plus tôt, deux grandes notions centrales. Le repentir peut être appréhendé comme un espace d'expression artistique ou bien comme contenant une valeur sémantique.

96. Entretien de Jean-Louis PRAT pour l'Humanité, par Arnaud SPIRE, août 1997

97. Grapus, « Grapus - 1982-1983 - au musée de l'affiche - paris », Affiche Estampes Tableaux Dessins

LE REPENTIR COMME ESPACE D'EXPRESSION ARTISTIQUE

Le repentir est donc avant tout une technique de création qui est un choix induit ou non par le support mais qui répond toujours à un geste créatif. Le repentir n'existe pas en tant que tel, il ne peut-être une entité détachée du faire. En cela, il peut être considérée comme expression artistique à part entière. Un espace est une surface lorsque celle-ci est utilisée comme support analogique. C'est-à-dire qu'elle s'entend dans un ensemble de nos perceptions⁹⁸ et dans le cadre de cette étude, dans le domaine des possibles que représente le tenant. On appréhende l'expression dans la dimension du geste. C'est-à-dire qu'à défaut d'être contrôlée, elle est souhaitée par celui qui crée, il y a donc intentionnalité.

Nous l'avons vu avec le groupe Grapus, l'esthétique du repentir peut être exportée en tant que tel, c'est-à-dire être partie intégrante de l'image créée. Le support analogique permet ce repentir par sa réalité physique. Dans le travail de graphiste-illustrateur, ce repentir peut-il aujourd'hui encore, avec l'hégémonie de l'outil numérique, représenter une facture artistique ?

C'est le cas avec le travail du groupe Polygraphik. Constitué de Sébastien Nicot, designer signalétique et scénographe, et de Juliette Cheval, designer graphique, le collectif réalise en 2012 la signalétique de la Bibliothèque Nationale de France. Restructurant ses espaces d'accueil et en attente d'une nouvelle présentation de l'information, la Bibliothèque nationale de France a fait appel au duo afin de «corriger» la signalétique existante et d'améliorer sa lisibilité, le tout dans un souci d'économie de moyens. À la façon d'un texte en relecture, les stèles présentent aujourd'hui des ratures, des corrections et des annotations en jaune.⁹⁹

Le repentir qui se mue en rature permet ici de montrer une nouvelle direction graphique prise par l'institution. Elle permet, dans un seul et même visuel, de montrer une temporalité de communication : l'ancienne, désuète, et la nouvelle, plus structurée. Le graphisme se dessine sur les bases de l'ancienne identité et fait écho à la commande de la bibliothèque : «corriger» la signalétique. Le repentir devient alors signature graphique.

Le repentir peut donc avoir une dimension expressive s'il est assumé par l'artiste et qu'il fait image. Le repentir dans la lutherie est plus délicat. Les retours en arrières ou autres ratures semblent compliqués lorsque l'on parle de travail du bois. Néanmoins, ce nouveau process permet de faire naître de nouvelles sonorités. Car avant de créer un bel instrument, il faut créer un instrument qui sonne.

98. Espace, In Centre de Ressource Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/espace>

99. Article étape, publié le 12.01.2012, Ratures sur la signalétique de la Bnf, <http://etapes.com/ratures-sur-la-signalétique-de-la-bnf>

LE REPENTIR COMME VALEUR SÉMANTIQUE

Le repentir a une dimension esthétique qui est décision et porte parfois en elle une valeur sémantique. On cherche donc à comprendre l'intentionnalité derrière la rature. Afin de bien comprendre, commençons par déterminer ce que l'on entend par sémantique.

La sémantique, c'est ce qui a rapport à la signification d'un mot ou d'une structure linguistique.¹⁰⁰ Elle parle donc du signifiant, de ce que l'on souhaite dire par le geste. Lorsqu'un tracé est repris, en illustration par exemple, et que ce dernier est laissé sur la feuille, visible, et fait partie de l'image finale, il est considéré comme signe mais aussi comme signifiant. Le repentir que permet le support analogique marque une volonté. On parle alors de signification et de création à travers la notion de repentir.

Le problème posé par Benveniste, linguiste français, est de savoir comment l'art signifie et pour cela, il faut savoir ce qui, en art, dans les pratiques signifiantes considérées du point de vue de l'art, signifie.¹⁰¹ On peut approcher cette conception de l'art à l'art appliqué, au graphisme. Braque pensait le tableau comme un continu : en-dehors de la nomination des signes représentés, qui ne peut isoler des signes qu'en faisant l'abstraction de la spécificité de l'objet graphique.¹⁰² L'affiche n'est affiche que par ce qu'elle représente. Isoler un élément de cette dernière pour exprimer un tout serait une erreur. C'est pour cela qu'il est important de voir le repentir non pas seulement comme une partie de l'œuvre mais comme partie intégrante de cette dernière.

Revenons sur le travail du groupe Polygraphik pour la Bnf. On note, en relisant la commande, que le mot « correction » est utilisé. Le repentir dans sa ré-implication graphique prend alors tout son sens en permettant dans le même temps de déceler une

100. Sémantique, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/sémanique>

101. Benveniste, « Sémologie de la langue », Problèmes de linguistique générale II, Gallimard, 1974, p. 56

102. Entretien de Georges Braque avec Georges Charbonnier, L'Express, 2 juillet 1959, Cité par Michel Vinaver dans la Présentation de Iphigénie Hôtel, Actes Sud, 1993, p. 13



PARTIE I

anomalie et de présenter sa solution. Le support analogique ici aussi, tangible, immuable, nous renvoie à l'acceptation de cette rectification : il appelle en nous l'institution et donc la confiance. On croit aisément que la rature n'est pas seulement rature car elle est conjuguée à un bâtiment national.

Dans notre pratique, le repentir a pris une place importante. Lors du workshop sur la presse typographique et la citoyenneté, il a été accepté que l'erreur fasse partie intégrante du travail de création. Erreur amenant une rature, assumée, puis un deuxième travail créatif. Ainsi opérée, la création ne contourne pas mais affronte ses hésitations. Le support affiche nous permet alors de constater les tribulations créatrices de deux graphistes et ce repentir fait naître des images inattendues mais assumées : elles sont signifiantes du chemin innachevé de l'exploration créatrice.

Dans la pratique de création de guitare, le repentir sera pleinement assumé. Sa portée sémantique est d'ailleurs toute trouvée : assumer la non-connaissance du métier de luthier et faire bouger les lignes d'un métier d'art grâce à l'approche graphique de l'instrument.

CONCLUSION

Le repentir relève de la peinture. Il fait appel à une modification de l'artiste en train de faire. Visible ou invisible mais décelé par des moyens techniques, il énonce deux réalités dans la création. Sa dimension d'espace d'expression tout d'abord. Chez Grapus par exemple, ce repentir est parfaitement assumé et fait partie prenante de l'image finale. Il peut aussi, dans une approche signalétique, parler de la redistribution des espaces. Enfin, il ne faut pas exclure la dimension sémantique du repentir : lorsque nous nous repentons, cela a une portée symbolique qui peut, et nous l'avons vu, participer à la réponse de commande. Le repentir serait-il alors moteur et outil de création graphique ?



b) Le repentir, moteur et outil de création graphique

LE REPENTIR COMME DIALOGUE GRAPHIQUE

Dépassant la seule application dans le domaine de la peinture, le repentir peut atteindre le domaine du graphisme et de l'illustration. Loin de n'être qu'un simple dispositif de correction, il est parfois utilisé comme outil de création. Le support analogique permet cette pratique en offrant à celui en train de faire une réponse physique, une réponse de la matière. Mais alors comment le repentir installe-t-il un dialogue avec le support d'un point de vue du graphisme et de l'illustration ?

Nous avons développé auparavant la notion de dialogue. Elle est vue comme un échange impliquant deux interlocuteurs. Le premier est le créatif et plus précisément le graphiste-illustrateur dans ce cas. Le second est le support physique ou analogique. Tout deux vont entrer en résonance par le biais du repentir qui inscrit la création dans un système de question et de réponse, un peu à la manière de l'altération. Néanmoins, à la différence de cette dernière, la pratique ne se construit pas seulement par réaction à la matière mais plutôt par réaction à ce qui se fait, à ce qui est ajouté au support qui réagit avec lui.

Il ne faut pas détacher le graphisme de sa vérité physique. Loin d'être un simple art qui consisterait à manipuler des signes et des images et de ne penser le support que dans un deuxième temps, c'est la prise en compte de ce dernier ainsi que sa manipulation qui permettent de rendre la création plus effective. Le repentir a toute sa place dans cette entreprise car comme l'altération, il s'attache au support avant tout. En témoigne le travail réalisé pour l'entreprise Chanel.

L'un des projets qui nous a été confié durant ce stage consistait en la création d'une invitation pour un dîner organisé par Chanel au cours du Tribeca Film Festival. La commande était on ne peut plus claire : créer une invitation forte, uniquement en papier, capable de donner envie aux personnalités la recevant de se rendre au dîner. Il est apparu comme évident, afin d'amener du mouvement et du renouveau dans la conception d'invitation, d'explorer la pratique du pop up. Pour cela, nous devons mettre en commun deux notions indispensables à la compréhension de ce projet : le cinéma et l'univers Chanel. La conception du projet c'est fait de dizaines de croquis puis de dizaines de prototypes. Essais après essais, l'invitation s'est constituée sur la précédente. Les prototypes étaient manipulés, modifiés et un dialogue autant technique que pictural s'est installé entre la pratique et le fonctionnement. Par le repentir, cet échange a pu se monter et faire naître l'invitation présentée ici. On parle encore une fois de repen-

tir comme dialogue graphique car c'est une rectification permise par l'épreuve technique qui a modelé le visuel constitutif de l'invitation et nous a permis d'éprouver cette dernière dans l'espace.

Ce projet a rappelé la nécessité de l'utilisation du support analogique dans une phase de conception print. Il en va de même pour la conception d'illustration, d'affiche ou d'édition. Il est nécessaire pour appréhender de façon efficiente le projet dans l'espace. Ce faisant, le créatif peut rectifier à sa guise et par ce repentir, installer un dialogue graphique fécond. De plus, cette pratique semble très adaptée à la conception de guitare. La rectification n'existant pas, seul le repentir est possible afin de rectifier un geste créatif.

LE REPENTIR COMME MOTEUR EXPÉRIMENTAL

Le repentir est une technique, partie intégrante d'un procédé de création qui se veut incertain pour ne pas reproduire inlassablement les mêmes schémas créatifs et les mêmes images. Le dialogue existant que nous avons établi précédemment entre geste créatif et support par le repentir est vu comme un procédé fécond, sorte de moteur expérimental. Dans quelle mesure ?

Lors de la conception de notre monogramme, le travail s'est porté sur la jonction de deux lettres : le T et le M. La jonction des deux caractères se fait alors par la superposition centrale, le T venant à l'intérieur du M. Toutefois, le travail typographique exige de revoir les blancs du signe ainsi créé. S'en suit un nombre très important de combinaisons. Le travail se poursuit sur l'ajustement mineur mais indispensable du logo en devenir.

Plus d'une vingtaine de pages vont être nécessaires afin de produire un logo semblant remplir les critères de lisibilité et de solidité indispensable. Le repentir, dans cette approche, devient moteur expérimental car il permet d'enrichir la recherche de formes et décomplexe l'inachevé ou le mal fait.

L'expérimentation par le repentir grâce au support analogique représente une chance pour tous les créatifs. Il permet dans le même temps d'être moteur créatif tout en décomplexant une notion de raté qui est parfois vu comme un échec. Mais

quelles pourraient être les implications du repentir au regard du métier d'art qu'est la lutherie ?

Pour comprendre cet enjeu, il ne faut pas oublier ce qu'est la lutherie d'un point de vue de l'instrument guitare. Assembler des fragments de bois plus ou moins rigides entre eux est une affaire technique. Malgré tout, il est important de voir que le repentir, présenté comme impossible dans cette fabrication normée, apporte une nouvelle forme d'expérimentation. Ce faisant, on crée des guitares inédites.

CONCLUSION

Le repentir nous présente deux qualités qui permettent au graphiste de questionner le support analogique. La première est sa capacité à installer un dialogue graphique. À la différence de l'altération qui induit une réaction du support et un effet, le repentir vient travailler sur ce qui est déjà produit. Il est en quelque sorte un prolongement d'une altération assurée et surenchérie. Ce faisant, le repentir devient moteur expérimental. Dans le domaine du graphisme et de l'illustration, cette technique permet de faire éclore de nouveaux signes, et des pistes graphiques jusqu'alors inconnues. Mais quel est son impact dans le deuxième corps de métier qui nous intéresse dans ce développement : les métiers d'art ?



c) Le repentir, impacts et implications dans les métiers d'arts

LE REPENTIR DANS LES MÉTIERS D'ART

Au regard de ce mémoire, l'intérêt est de questionner le support au regard de la pratique de graphiste illustrateur afin de mieux comprendre les processus de créations engagés et ainsi pouvoir approfondir plus en avant le développement de notre création. De plus, cette étude du support sera menée grâce à une expérimentation complète et complexe dans l'univers des métiers d'arts et plus précisément la lutherie. La question du repentir sera ici centrale. L'étude de ses impacts va permettre de mieux appréhender le projet entamé.

Qu'est ce qu'un métier d'art ? Les artisans façonnent, restaurent, imaginent des pièces d'exception à la croisée du beau et de l'utile. Mais comment les identifier avec plus de précision ? Un métier d'art peut être défini par l'association de trois critères : il met en œuvre des savoir-faire complexes pour transformer la matière, il produit des objets uniques ou des petites séries qui présentent un caractère artistique et le professionnel maîtrise ce métier dans sa globalité.¹⁰³ Les métiers d'arts rassemblent un nombre très important de métiers : l'art floral, l'art du spectacle, l'art et tradition populaires, l'art graphique, l'art mécaniques, jeux et jouets, bijouterie, horlogerie, orfèvrerie et joaillerie, le bois, le cuir, la facture instrumentale, les luminaires, le travail du métal, la mode, le travail de la pierre, la tabletterie, le travail de la terre, du verre et du textile. La pratique des membres des métiers d'arts est donc variée mais s'attache toujours à un savoir-faire bien spécifique, acquis grâce au temps et au travail de la matière. Dans quelle mesure le repentir apparaît-il dans les métiers d'art ?

Pour le développement de ce mémoire, nous nous intéressons plus spécialement à la lutherie. Cette dernière consiste à fabriquer, réparer et restaurer les instruments de musique de la famille des cordes (pincées ou frottées) tels que le violon, l'alto, le violoncelle, la contrebasse, la viole, la guitare, la basse... Le mot luthier provient du mot luth, un instrument à cordes pincées, l'un des lointains ancêtres du violon. Le luthier est donc un artisan, fabricant réparant ou restaurant des instruments à cordes et à caisses

¹⁰³. Métier d'art, définition, en ligne, Institut National des Métiers d'arts, <http://www.institut-metiersdart.org/metiers-d-art>

PARTIE I

résonance, selon des techniques traditionnelles.¹⁰⁴ Nous nous intéressons à la conception de guitare car son rang d'icône sur le plan mondial, à la fois en tant qu'instrument mais aussi dans sa dimension esthétique, constitue un domaine d'exploration intéressant pour le graphiste-illustrateur et pour l'approfondissement de notre pratique.

Peu de place est laissée au doute ou au raté dans la conception d'une guitare. Un mauvais geste, une mauvaise manipulation peut remettre en question toute la conception de l'instrument. Comme pour la sculpture, le retour en arrière est difficile car le travail repose sur un matériau physique solide : le bois. Ce dernier permet à l'instrument de sonner, mais impose dans le même temps des contraintes techniques importantes : tensions, solidité ou essence sont autant d'impératifs à prendre en compte lorsque l'on parle de lutherie en guitare. Le repentir semble alors inévitable si l'on veut revenir sur un geste. Il est impossible d'effacer n'y même de masquer une erreur. Il faut donc l'accepter et tenter de travailler avec elle. Ce faisant, de nouvelles formes peuvent apparaître. Mais dans quelle mesure se repentir apparaît-il dans les métiers d'arts ?

LE REPENTIR COMME CHAMP EXPLORATOIRE DE L'ARTISANAT

« Dans la technique du métier, le sentiment du possible s'enracine dans la frustration née des limites d'un outil ou provoquée par ses possibilités inexplorées. »¹⁰⁵

Le repentir ne se résume pas à la peinture. Son champ d'application est pluriel et constitue une ouverture pour essayer, se confronter et créer de nouvelles expériences picturales, graphiques. L'artisanat demande du savoir-faire, une patience nécessaire au perfectionnement de la pratique et à l'élaboration de procédures de travail maîtrisées, normées, immuables, qui permettent d'obtenir une qualité de manufacture difficilement égalable industriellement. L'artisan apprend, souvent d'un maître, et cette technicité se transmet génération après génération pour préserver un savoir technique souvent vieux de plusieurs centaines d'années. Ce serait néanmoins une erreur de penser que ces travailleurs sont hermétiques au progrès technique. Défendant leur savoir-faire, souvent opposé à la robotisation de la production, ils n'expriment que la nécessaire conservation d'une technicité qui permet de se dégager d'une perfection qui incombe aux machines, souvent associées à une production en chaîne. L'unicité de la création des artisans, comme celle des graphistes et des illustrateurs par ailleurs, est ce qui les différencie et explique notre attachement à leur travail. Il ne faut pas voir cette remise en cause de l'industrialisation de la production comme une défiance de leur part. Ils tentent juste de nous faire comprendre que l'œil et la main humaine ne peuvent être totalement substituées par la machine si l'on ne veut pas avoir seulement des productions aseptisées. L'une des forces de l'artisanat est bien le repentir. Malgré la sûreté de leur geste, il n'est pas à exclure certaines "erreurs" qui sont autant de fenêtres ouvertes

vers une nouvelle esthétique. Comment le repentir est appréhendé dans l'artisanat ? A-t-il sa place ? Que peut-il apporter aux artisans ?

Richard Sennet parle de « sauts intuitifs » là où nous parlons de repentir.¹⁰⁶ Pour bien comprendre cette filiation, il est important de rappeler ce que l'auteur de *Ce que sait la main* entend par là. Les sauts de l'imagination sont pour lui autant de passerelles vers une création qui se dévoile à l'artisan. Par une "conscience matérielle", acquise par le travail répété de la tâche qui fait la spécialité de l'artisan, ce dernier acquiert une relation particulière avec le matériau qui lui permet d'anticiper les réactions du support. C'est donc dans l'essai, la tentative et l'épreuve du support matériau que l'artisan parvient à remettre en question un savoir acquis et crée de nouvelles formes esthétiques et de nouvelles manières de faire. Ce faisant, il y a une démythification du processus de création qui ne s'attache plus à l'idée du génie inné mais bien naissant de l'épreuve de la pratique. Le repentir permet cette remise en question féconde des procédés de création des artisans. Il est autant d'épreuves vis à vis du support.

Exploratoire, c'est ce « qui sert à l'exploration, à la reconnaissance. »¹⁰⁷ Lorsque l'on parle donc de repentir, c'est à cette exploration que l'on fait référence. Grâce à lui, on remet en cause des processus établis de création et cela fait émerger de nouvelles formes esthétiques. La reconnaissance intervient par la capacité à se rendre compte de l'efficacité de ce que l'on vient de faire et qui est acquise par l'expérience. Le repentir permet de guider l'artisan mais n'est en aucun cas une solution qui se soustrait à l'œil éprouvé du créateur.

Afin d'étudier le vert pour la prochaine Biennale de l'ISCID Montauban, il nous a été demandé de réaliser un projet traitant de cette couleur. Nous avons décidé, en liant ce travail à la réflexion du mémoire et du projet professionnel, de traiter le vert dans son aspect acoustique. Pour se faire, différents types de bois ont été utilisés afin de confectionner deux caisses de résonance distinctes : l'une avec du bois sec et sain et l'autre avec un bois

104. Lutherie, en ligne, Luthiers de France, <http://www.luthiers-de-france.fr/metier/metier-de-luthier.php>

105. Richard Sennet, *Ce que sait la main*, p. 286

106. Richard Sennet, *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*, traduit de l'américain par Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, Albin Michel, 2010

107. Exploratoire, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/exploratoire>

mousseux, présentant une altération verdâtre synonyme d'infiltration d'eau et de moisissure. La sonorité de ces deux cavités a ensuite été mesurée afin de faire apparaître l'impact du vert sur ces dernières. Dès la conception des caisses, la question de la manipulation du bois a posé problème. Des essais rectifiés ont permis l'éclosion d'une nouvelle esthétique d'une part et d'une nouvelle sonorité d'autre part. Le repentir a engendré un saut créatif qui a permis de régler les problèmes techniques qui se présentaient à nous.¹⁰⁸

Il est aisé de comprendre maintenant en quoi cette dimension du repentir peut permettre de faire éclore de nouvelles formes de guitares et par conséquent de nouveaux sons. L'oeil du graphiste va permettre de valider ou d'invalidier ces pistes de recherches. Ce faisant, libéré du soucis d'efficacité de résultat, le travail graphiste-artisan sera fécond. Y aurait-il donc une remise en question de la précision artisanale dans de tels process de travail ?

LE REPENTIR COMME REMISE EN QUESTION DE LA PRÉCISION ARTISANALE

« L'artisan transforme la matière en objet, l'artiste y insuffle une charge émotive. »¹⁰⁹

Lorsque l'on parle d'artisanat on fait référence, par automatisme, à la précision du geste, au savoir-faire parfois ancestral développé plus tôt dans notre exposé. D'acceptation commune, c'est cette technicité qui fait la richesse et l'intérêt d'un tel corps de métier. L'unicité des productions des artisans est en partie une des raisons de l'affection du public. L'unicité pourtant ne passe pas seulement par une perfection de geste mais aussi par cette imperfection assumée.

Le mot imperfection est d'ailleurs connoté de façon négative bien souvent. On peut lire que l'imperfection est un « caractère, état d'une chose ou d'une personne qui manque de certains éléments ou qualités pour former un tout parfaitement constitué, pour fonctionner correctement ou pour être exactement conforme à un idéal esthétique, intellectuel, moral. »¹¹⁰ Néanmoins, ce serait une erreur de cantonner l'imperfection au mal-fait, au mal-maîtrisé. Si l'on se refait à la philosophie Raku, ce postulat est totalement remis en question. Pratique de la céramique liée à l'esthétique de l'art du thé au Japon définie par Sen Rikyū et mise en forme par Chōjirō à la fin du XVI^e siècle, la philosophie Raku proclame une esthétique par son caractère inachevé, "naturel". On voit donc dans l'imperfection de la pratique une opportunité esthétique nouvelle. Elle passe aussi par le repentir, la reprise de la forme naissant sur la forme précédente formant des strates de créations qui amène une nouvelle esthétique. La technique du repentir ne sous-entend par forcément une idée de finalité. Elle peut et elle doit dans le cadre de notre recherche s'inscrire dans un faire non terminé. L'acceptation de la non perfection de l'objet est indispensable à la mise en place d'une esthétique nouvelle.

Pourquoi parler de remise en question de la précision artisanale ? Comme dans le Raku, nous sommes convaincus que cette dernière, dans le contrôle des étapes de productions avec une connaissance pré-défini de l'esthétique finale, ne permet pas la création de nouvelles formes. Le repentir qui induit l'idée de re-faire, nous semble primordial afin de questionner le matériau support. La pratique de graphiste illustrateur se dégage, dans un optique de lutherie, de savoir-faire maîtrisé. Cette échange entre les deux métiers va permettre selon nous de faire murir une identité graphique de celui qui fait. On ne parle pas de remise en question en tant que rejet mais plutôt en tant que tremplin. Il est nécessaire de questionner la pratique afin de faire émerger de nouveaux objets.

CONCLUSION

Le repentir, expression native de la pratique picturale, est cependant un procédé créatif permettant de remettre en question la poïétique établie afin de faire naître de nouvelles formes esthétiques. Elle passe par la correction du geste sur la matière et la création de techniques nouvelles. Elle permet à l'artisan d'explorer sans gêne et sans appréhension le support. Le repentir remet en cause la précision artisanale en admettant l'imperfection comme une chance et une esthétique intéressante. Cette acceptation dans le travail de lutherie permet de voir émerger de nouvelles formes de guitares, de nouveaux sons, et permet de questionner la pratique de graphiste vis à vis du travail de l'objet.

¹⁰⁸. Projet Monsieur BARRES, Vert, Biennale ISCID 2019

¹⁰⁹. François Peyrat, *Beauté de l'imperfection*, article de Jean Luc Terradillos, *L'actualité Poirou-Charentes* n°75, p39

¹¹⁰. Imperfection, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/imperfection>

Support numérique

1) Le numé- rique, définition d'un nouvel espace ex- pressif



a) Genèse du numérique : de la révolution au mouvement

LE NUMÉRIQUE COMME RÉVOLUTION ESTHÉTIQUE

L'histoire de l'humanité a toujours été intimement liée à celle de l'art. Les étapes par lesquelles est passé la création nous montrent ce glissement opéré aujourd'hui dans le graphisme : utilisation de la matière, puis de l'énergie et maintenant de l'information et du numérique.¹¹¹ Le développement de l'image numérique n'avait pas, au départ, de vocation esthétique mais se réalisait dans un contexte de recherche industrielle. De grandes firmes internationales d'aéronautiques, de télécommunications ou de laboratoires médicaux ont en effet consacré leur département de recherche et de développement à ce nouvel usage de la machine à des fins scientifiques. Or, la dimension esthétique de ces images est apparue nécessaire au moment où les firmes en question ont voulu faire connaître leurs recherches au public.¹¹²

La révolution numérique quand à elle est une notion née récemment et partagée par le plus grand nombre. Elle se définit par le passage de notre société à l'ère de l'information et de la communication reposant sur l'appareil informatique. En 2005 a eu lieu le Sommet Mondial sur la Société de l'Information (SMSI) à l'initiative entre autres de l'ONU et qui avait pour mission de réfléchir sur les changements sociaux et économiques majeurs qu'amène l'adoption massive des Technologies de l'Information (TIC) dans les différentes sphères de l'activité humaine.¹¹³ De cette réunion a émergé une définition très précise de la révolution numérique :

111. *Esthétique du numérique : rupture ou continuité ?*, article dans Les Nouvelles de l'ICOM, n°2, 2008, Fred Forest, artiste multimédia, Docteur d'Etat de la Sorbonne, professeur émérite de l'université de Nice Sophia-Antipolis (France)

112. *L'art numérique: médiation et mises en exposition d'une esthétique communicationnelle*, par Lauren Malka, Celsa-Paris IV - Master 2 de Management Interculturel et Communication 2005

113. Révolution informationnelle et révolution numérique, publié le 8 octobre 2008, Eve Suzanne, <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/philosophie-politique/revolution-informationnelle-et-revolution-numerique/>

PARTIE II

« La croissance rapide des technologies de l'information et de la communication et l'innovation dans les systèmes numériques sont à l'origine d'une révolution qui bouleverse radicalement nos modes de pensée, de comportement, de communication, de travail et de rémunération. Cette « révolution numérique » ouvre de nouvelles perspectives à la création du savoir, à l'éducation et la diffusion de l'information. Elle modifie en profondeur la façon dont les pays du monde gèrent leurs affaires commerciales et économiques, administrent la vie publique et conçoivent leur engagement politique. [...] En outre, l'amélioration de la communication entre les peuples contribue à la résolution des conflits et à la réalisation de la paix mondiale. »¹¹⁴

Le chamboulement de la société est donc profond. Le numérique touche tous les secteurs et chacun d'entre nous. De fait, le travail de créatif est remué par cette technologie naissante amenant des innovations techniques jusqu'alors inégalées. La nature même du travail et son organisation va être profondément changée. Mais au delà d'une façon de faire, l'esthétique même du numérique va venir bousculer les codes établis.

Pour rappel, la révolution ewt une « évolution des opinions, des courants de pensée, des sciences; découvertes, inventions entraînant un bouleversement, une transformation profonde de l'ordre social, moral, économique, dans un temps relativement court. »¹¹⁵ On parle donc d'une modification en profondeur des jugements esthétiques vis à vis du graphisme notamment. À la fin des années 80 est apparue la micro-informatique dans le champ du graphisme : les machines sont de plus en plus puissantes, les périphériques aussi mais surtout on note l'apparition des premiers logiciels de publication assistée par ordinateur (PAO). QuarkXPress est mis sur le marché fin 1987, Illustrator en 1988 et Photoshop en 1990. La chaîne graphique, c'est-à dire l'ensemble des techniques et des activités qui profilent à la réalisation d'un imprimé, subit de plein fouet ce bouleversement technologique. Conséquence de cette révolution, certains métiers de la chaîne disparaissent. La manipulation typographique et le photomontage redeviennent l'apanage du graphiste rendus accessibles par l'outil informatique. Cette révolution va être visible très rapidement dans le monde du graphisme « artistique », souvent précurseur des révolutions esthétiques du secteur.

Cette dernière passe donc par la ré-appropriation de la mise en page effective par le graphiste. La distance entre l'imprimé et le travail du créatif se réduisant, les visuels semblent plus maîtrisés et perdent un caractère irrégulier parfois. Si l'on prend deux extrêmes qui peuvent expliciter ce changement de cap esthétique dans le graphisme, comparons Saul Bass et Shepard Fairey. Évidemment, ce choix est totalement arbitraire et ne présente pas l'évolution esthétique générale dans le domaine étudié mais présente une scission intéressante et très vite compréhensible. Comme nous l'avons vu auparavant, Saul Bass traite la typographie à l'aide de papier découpé.¹¹⁶ Les formes sont ainsi irrégulières, directes, franches, voire agressives parfois. Sa technique, alors très proche du support papier, lui a permis d'installer une esthétique bien spécifique et qui a inspiré bon nombre de créatifs. Shepard Fairey, ancien street-artist, a créé, à l'occasion de la candidature



116.

¹¹⁴. Qu'est-ce que la révolution numérique?, Le sommet mondial sur la société de l'information, en ligne <http://sommet.communaucique.qc.ca/glossaire.php>

¹¹⁵. Révolution, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/revolution>

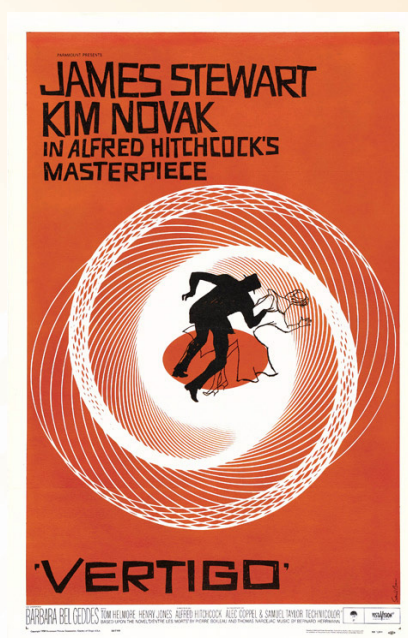
¹¹⁶. Saul Bass, Vertigo, affiche film d'Alfred Hitchcock, 1958

de Barack Obama à la présidence des États Unis en 2008, l'affiche de campagne du candidat.¹¹⁷ Bien que propre à l'artiste, la fracture esthétique permise par l'outil informatique est très claire : aplats parfaitement lisses, jeux de textures vectorielles et typographique. Tout fait appel à la « perfection » techniques de l'outil informatique. Loin de présenter une vérité, cette comparaison permet d'appréhender l'évolution qu'a entraîné l'apparition du numérique.

La révolution esthétique effective dans le graphisme est aussi apparue dans la conception de guitare. Aujourd'hui, il est très facile d'usiner une Stratocaster électrique simplement avec un document 3D et une fraiseuse. Ce faisant, la précision technique et l'étouffement de l'accident dans la phase de production de l'instrument l'on rendu grand public et de fait très célèbre. Néanmoins, il semble que le réinvestissement de l'outil numérique dans la création de guitare acoustique en série limitée soit encore très peu représenté. C'est pourquoi nous souhaitons travailler cette évolution esthétique permise par l'outil informatique dans la création de notre marque de guitare.

LE NUMÉRIQUE DEVIENT ART NUMÉRIQUE

L'année 1963 est selon plusieurs théoriciens une année charnière dans la construction d'un art numérique. Au cours de cette année, une revue, « Computer and Automation », organise un concours de dessins réalisés par ordinateur. Loin de n'avoir que des critères techniques ou mathématiques, l'aspect artistique de l'oeuvre était un point très important du concours. Ce faisant, ce dernier n'a fait qu'accroître une dynamique entamée quelques années plus tôt qui voit les créatifs s'emparer de ce nouvel outil et l'expérimenter. D'année en année, le concours est renouvelé et donne très vite l'idée aux participants de partager leurs créations avec le grand public. La pre-



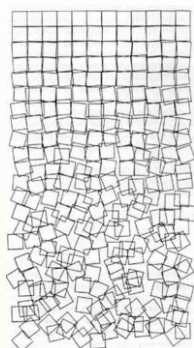
116.



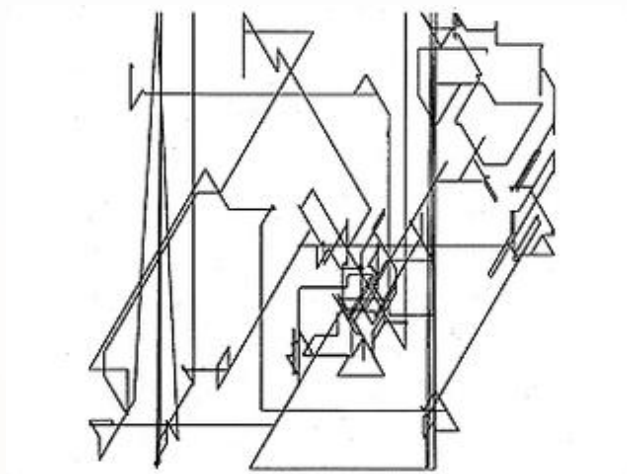
¹¹⁷ Shepard Fairey, *Hope*, affiche de campagne du candidat Barack OBAMA à la présidence, 2008

117.

PARTIE II



118.



118.

mière exposition d'art sur ordinateur est lancée en 1965 par les créateurs allemands Frieder Nake et Georg Nees et l'Américain Michael Noll.¹¹⁸ L'art numérique réalise ainsi ses premiers pas et se construit dans un espace relativement clos et étroit. Il ne se confronte pas au public et aux influences artistiques « alors même que le grand public apparaissait comme sa première raison d'être. »¹¹⁹

Autrefois absent, l'écran cathodique fait son apparition sur l'ordinateur à la fin des années 60. Dès lors, on peut visualiser, naviguer, appréhender ce qui se passe lorsque l'on manipule l'objet. Grâce au clavier et bientôt à la souris, le créateur devient dans le même temps spectateur de ce qu'il est en train de faire. Un paradoxe s'établit : une proximité de l'œuvre se met en place par les outils physiques d'interaction avec le support numérique (clavier et souris) et une distanciation avec l'œuvre en train de se faire par le contact charnel impossible. Une pratique artistique naît alors. Il est important de noter que la première génération d'artistes qui utilisa l'ordinateur se servit des logiciels informatiques basés sur le hasard. Ce n'était donc déjà plus le résultat mais le process qui comptait, créant un domaine des possibles inenvisageables.

Une nouvelle génération d'artistes fait néanmoins peu de temps après son apparition. Réfutant la non représentation de la création informatique, il s'attèlent à créer des logiciels capable de représenter leurs idées créatrices. Gagnants du concours «Computer and Automation» en 1967, l'artiste Charles Csuri et l'informaticien James Shaffer s'orientent vers la représentation figurative. Leur œuvre «Sine Curve Man» en est la parfaite démonstration.¹²⁰

C'est réellement en 1968 avec l'exposition d'œuvres numériques organisé par Max Bense et Jasia Reichardt à Londres que l'art numérique commence à susciter l'intérêt des critiques d'art. Néanmoins, assez rapidement apparaissent des critiques sur le fondement même de cette art nouveau : peut-on qualifier

118. Georg Nees, «Schotter» Photography, © Georg Nees/Frieder Nake, «Polygon Drawings», 1965, © Frieder Nake

119. Révolution informationnelle et révolution numérique, publié le 8 octobre 2008, Eve Suzanne, <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/philosophie-politique/revolution-informationnelle-et-revolution-numerique/>

120. Charles Csuri et James Shaffer, *Sin Curve Man*, 1967, dessin généré par ordinateur

d'art quelque chose créé par l'outil informatique et donc par extension par réflexion mathématique ? Cette remise en question attire malgré tout l'intérêt de nombreux artistes et l'art numérique fait pour la première fois son apparition en 1970 à la Biennale Internationale de Venise.

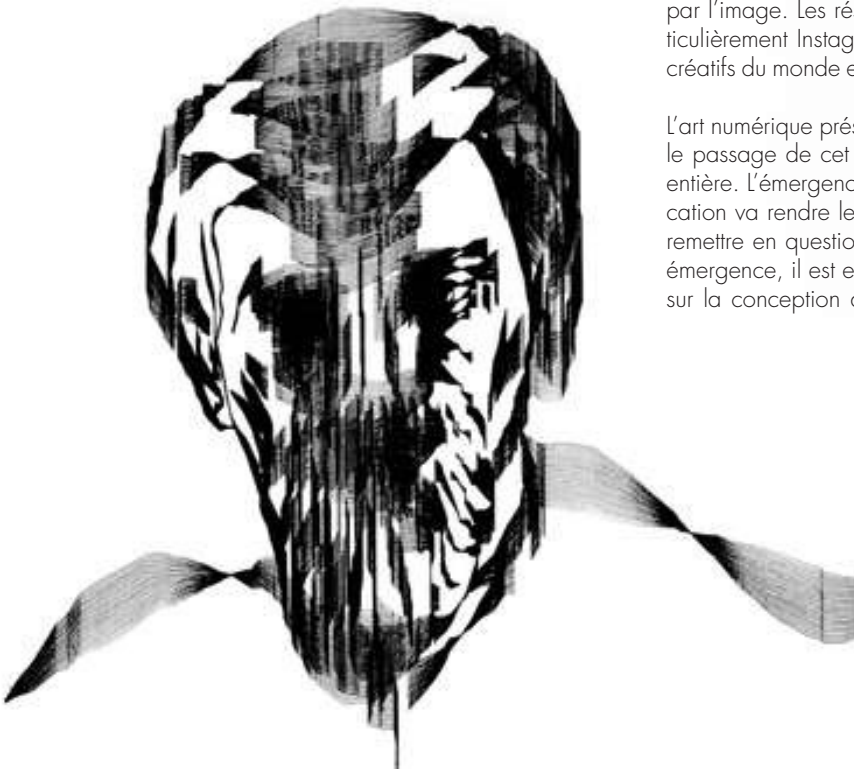
L'apparition de l'image 3D au début des années 90 va marquer un nouveau tournant dans l'art numérique. Le rapport avec le spectateur évolue et le plonge de plus en plus dans l'œuvre elle-même, le faisant devenir ainsi acteur. L'art vidéo et la scénographie profitent de ce nouvel élan.

Aujourd'hui, l'art numérique n'est pas seulement dans les galeries ou les musées. Il est présent partout et sur Internet notamment. Ce nouveau moyen de communication a totalement redistribué les rôles dans la propagation de l'art sous toutes ses formes. La question du numérique comme art pose maintenant la question de la redéfinition de l'art. Les espaces d'exposition sont aussi dématérialisés et le rapport du public à ce dernier passe par l'image. Les réseaux sociaux comme Facebook et plus particulièrement Instagram sont de nouveaux lieux qui inspirent les créatifs du monde entier et leur permettent de montrer leur travail.

L'art numérique présente donc des visages multiples mais dénote le passage de cet outil de calcul à un outil de création à part entière. L'émergence d'Internet et des technologies de communication va rendre le terme outil plus flou et amener les créatifs à remettre en question leurs a priori sur la création. Malgré cette émergence, il est encore rare de déceler l'impact du numérique sur la conception de pièces uniques et confidentielles dans la lutherie. Voilà aussi l'une des raisons qui pousse à questionner la pratique de graphiste au regard du support numérique et de l'appliquer à la création de guitare acoustique. Le support numérique va permettre de nouvelles pratiques qui feront naître à terme de nouvelles esthétiques.

CONCLUSION

L'apparition des technologies de l'information a profondément modifié le rapport au travail. Bouleversant les codes, les créatifs se sont rapidement emparés de ces nouveaux outils afin d'approfondir leur art. À force d'expérimentations, ces tentatives parcellaires se sont rejointes et ont fait émerger une toute nouvelle esthétique. Remettant sur le devant de la scène le hasard mathématique et technique dans la création, un mouvement se forme peu à peu. Quelles questions l'art numérique pose-t-il à l'art contemporain ?



120.



b) L'art numérique

L'ART NUMÉRIQUE COMME QUESTIONNEMENT DE L'ART CONTEMPORAIN

Après avoir questionné profondément l'esthétique du graphisme dans son aspect mathématique et technique et l'introduction du hasard informatique, le numérique s'est élevé au rang d'art, remettant en question la perception de ce dernier. Nécessitant la transaction d'objet, le marché de l'art s'est vu destabilisé par l'art numérique, dissocié totalement d'un seul et unique support. Quelle place a alors aujourd'hui l'art numérique dans le mode de l'art contemporain ? Par quels mécanismes peut-on dire que l'art numérique questionne l'art contemporain ? Enfin, que mettent en lumière ces questions au vu de notre questionnement ?

L'art contemporain a déjà connu la problématique de l'œuvre dématérialisée avec l'art vidéo et la performance. Parler d'art numérique, c'est mettre en lumière l'un de ces principaux fondement : la matrice et le programme sont confondus.¹²¹ Malgré une modularité de l'œuvre grâce à son non-enracinement à un support spécifique, les collectionneurs d'arts sont toujours attachés à l'idée d'objet, à l'acquisition d'un bien palpable. Il faut distinguer deux catégories de collectionneur pour comprendre comment l'art numérique est perçu en France aujourd'hui. Le clivage existant le séparant à l'art contemporain est propre à l'hexagone. De fait, les artistes du numérique se voient relégués loin des espaces d'expositions, dans des festivals bien souvent. Les acheteurs « frileux » préféreront, lors de l'acquisition d'une œuvre numérique, obtenir une photo de l'œuvre tandis que les acheteurs « ambitieux » acquièrent des installations interactives.¹²² Le programme détaché du système de monstration effraie parfois les acquéreurs : ils ont besoin de cette réalité tangible de l'œuvre. C'est donc dans sa dimension d'objet que l'art numérique questionne l'art contemporain.

La création numérique serait-elle donc immatérielle dans la pratique de graphiste/illustrateur ? Isolé de son support matériel (céramique, papier, verre, etc ...), il est parfois destabilisant pour le créatif d'appréhender le médium informatique : possibilités de repentir infini ou altération de la surface de travail impossible. Cette dichotomie dans la création a accouché d'une différenciation esthétique parfois même.

121. Digitalarti Mag n°6, le magazine international de l'art numérique et de l'innovation, septembre 2011

122. Digitalarti Mag n°6 (cf 121)

L'ART NUMÉRIQUE COMME CONFRONTATION D'UNE NOUVELLE ESTHÉTIQUE

« Le numérique est facteur à la fois de rupture et de continuité. C'est à ce paradoxe que s'affronte tout ceux qui utilisent un ordinateur pour faire œuvre. De la manière dont ils conjuguent le calculable et le sensible, le nouveau et le traditionnel, se définit leur esthétique. »¹²³

Pour Byung-Chul Han, essayiste et philosophe allemand, le travail de Jeff Koons est symptomatique du rapport de notre société à l'esthétique. Selon le théoricien, le travail de l'artiste américain est dénué de toute abysse, de toute réflexion sous-jacente.

Il précise :

« Face à son art, celui de Koons donc, nulle interprétation, nul jugement, nulle herméneutique, nulle réflexion, nulle pensée n'est nécessaire. Il vous désarme aussi bien qu'il vous décharge. Il est dépourvu de tout abîme, de tout sens profond. »¹²⁴

Jeff Koons est donc selon Han l'archétype du lisse. Lisse de notre société, imberbe, habitué aux écrans tactiles, qui se retrouve de fait dans notre perception de l'esthétique et donc dans l'art. L'absence de raté, d'accident, de douleur, de méandre dans les œuvres de l'américain sont symptomatiques d'une société où la bonne entente s'est substituée aux grandes passions.

Pour Byung-Chul Han, c'est l'avènement de l'art numérique qui tend à faire disparaître le beau. Cet affirmation sous entend que le beau serait une notion commune, partagée par tous, partout, et définissable. Hors, il est quasiment impossible d'expliquer pourquoi nous trouvons quelque chose attrayant, beau. Au delà donc de ce terme, nous parlerons d'esthétique.

L'esthétique dans l'art numérique a marqué une scission nette avec une pratique artistique traditionnelle. Non pas par son incapacité à reproduire les techniques ou les images mais justement par sa capacité à brouiller la distinction entre œuvre analogique et œuvre numérique : elle conjugue « le sensible et le calcul. » Ce ne serait donc pas une interprétation du réel, comme dans la peinture par exemple, mais une simulation.

De plus, l'esthétique numérique possède une spécificité qui la différencie fondamentalement d'une esthétique analogique : elle peut être figée sur un support (usb, CD, disquette) mais aussi prête à toute modification (enregistrée sur l'ordinateur). Sa malléabilité a façonné d'une part sa perception, son esthétique mais aussi son acceptation par le public.

Néanmoins, nous nous opposons au postulat d'Han. Il serait hâtif de ne résumer l'apport esthétique de l'art numérique qu'à la notion de lisse. Bientôt, par l'amélioration de l'outil informatique et l'explosion de la qualité d'affichage des écrans, les créatifs ont de plus en plus usés des matières, des effets de papier, de déchirure, d'imperfection. Prenons encore une fois le cas singulier de Jean Jullien. Utilisateur du numérique, ces outils n'en restent pas moins le pinceau et l'encre de chine. Son esthétique est empreinte du passage et des imperfections de l'outil à poil.

¹²³ Couchot E. & Hillaire N., cit., *L'Art numérique*, Flammarion, Paris, p.36

¹²⁴ Byung-Chul Han, *Sauvons le beau : l'esthétique à l'ère du numérique*, Actes Sud, Paris, 2016

PARTIE II

Le numérique intervient lorsqu'il doit scanner, superposer et coloriser ses productions. Lorsque l'on parle d'une esthétique du numérique, il faut alors poser la question de la chronologie créatrice, de la poïétique. A quel moment le numérique intervient-il dans la création ? Est-il outil ? Support ?

L'art numérique ne définit donc pas une esthétique bien spécifique. Elle est plurielle et elle parle avant tout du rapport à la création du créateur et du spectateur.

CONCLUSION

Comme tout mouvement artistique, l'art numérique a éprouvé ses outils. L'approfondissement de la pratique de ces créateurs a permis de faire naître de nouvelles œuvres mais surtout de mieux comprendre le fonctionnement de ce médium en constante évolution. Mouvant, les artistes parviennent par leurs expérimentations à enchanter une pratique que l'on pensait froide, mathématique, calculée. Depuis les années 60 et les premiers concours jusqu'à aujourd'hui, le travail créatif numérique a permis de faire émerger des artistes et mettre l'art entre toutes les mains. Les sociétés comme Adobe n'ont eu de cesse d'écouter les retours des graphistes alors premiers utilisateurs de leurs logiciels pour les faire évoluer de façon optimale.

L'art numérique a questionné le rapport du spectateur à l'art. En rendant les frontières entre spectateur-créateur et support-outil-œuvre floues, ce nouveau mouvement a influencé notre perception du beau et questionné de nouveau notre appréhension de l'esthétique. Le numérique, avant d'être un art, serait-il un espace d'expression ?



c) Le numérique comme espace expressif

LE NUMÉRIQUE COMME LIMITE CRÉATRICE

Parler de limite, c'est parler d'un domaine qui pourrait être considéré comme fini. Elle est « ce qui détermine un domaine, ce qui sépare deux domaines », ou encore « ce qui ne peut ou ne doit être dépassé. »¹²⁵ Tracer une limite c'est s'intéresser au dedans et non au dehors, c'est en quelque sorte se montrer à soi-même. La limite a par conséquent une fonction constitutive et réflexive. Ne dit-on pas « nos frontières , nos limites », pour insister sur le fait qu'elles font partie intégrante de ce que nous sommes ? Au delà de la frontière règne l'indéfini, l'indéterminé comme un travail qui serait inachevé, imparfait. La limite finit moins qu'elle ne définit ou délimite. Ainsi les limites sont moins limitatives que constitutives. On peut noter ici avec profit que le mot grec *horizein* d'où est issu notre horizon signifie à la fois limiter et définir.

La limite créatrice est liée dans le titre même de notre partie à la création. Ces deux notions semblent antinomiques tant la seconde parle du domaine des possibles. La création ne serait pas attachée seulement à sa dimension productive. D'aucun séparerait les deux étapes : celle de construire mentalement le projet et celle de l'action; nous assumons que la création est englobante. Elle est à la fois mise en chantier intellectuelle et geste créatif. Même si finalisée, elle se donne à voir en tant qu'œuvre indépendante, la création est toujours liée à celui qui a créé et ne peut être entièrement perceptible et comprise par le regardeur qu'en prenant connaissance du créateur lui même. En quoi le numérique serait-il une limite à la création ?

Le numérique définit un espace et en cela il est limite. L'outil informatique préfigure un domaine et des outils. Par exemple, si nous décidons de créer sur un logiciel comme Adobe Illustrator, malgré profusion de possibilités, le caractère fini du logiciel à l'instant où nous l'utilisons cadre les possibilités de notre création. Évidemment, les mises à jour régulières de ces systèmes repoussent ces limites mais ne les font pas pour le moins disparaître. De plus, la distance entre action et support est augmentée avec le numérique. Imaginons que nous souhaitons réaliser une affiche illustrée. Nous faisons alors le choix de dessiner son entièreté, même la typographie. Lorsque nous utilisons nos outils (crayons, feutres, gommes, pinceaux), ils sont en contact direct avec le support analogique. Dans le cadre de l'outil informatique, l'écran sépare notre action du support (qui est ici virtuel). Notre trait ne marque pas la machine en elle même mais le système de

125. Limite, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/limite>

PARTIE II

création. Le retour, la mise en dialogue de la création est alors modifié : nous ne disposons plus du rapport tactile direct avec le support. En cela on parle de limite créatrice.

Néanmoins, il ne faut pas voir la limite comme une notion réductrice. Dans le cadre de la création d'une guitare, elle nous pousse, par le fait de son incapacité à gérer la production dans sa totalité, à adjoindre d'autres techniques (ajouter au support matière bois par exemple) pour expérimenter et terminer le projet. Les limites peuvent donc être dépassées et c'est ce à quoi nous encourage le numérique. Loin d'être une fin en soi, il est complémentarité. Il permet de nous montrer les limites de notre créativité, de notre pratique, de les identifier pour mieux s'en extraire.

LE NUMÉRIQUE COMME ESPACE EXPRESSIF

Un espace est un « milieu idéal indéfini, dans lequel se situe l'ensemble de nos perceptions et qui contient tous les objets existants ou concevables, concept philosophique dont l'origine et le contenu varient suivant les doctrines et les auteurs. »¹²⁶ Pour Cousin, deux formes pures composent ce qu'il appelle l'intuition sensible, l'espace et le temps.¹²⁷ Enfin, l'espace est un corps imaginaire selon Paul Valéry.¹²⁸ Il semble alors compliqué de définir ce qui est véritablement espace. Néanmoins, notre domaine d'étude nous donne quelques pistes. D'un point de vue du numérique, l'espace est considéré comme la zone relevant de l'outil informatique et permettant au graphiste-illustrateur de créer. Elle concerne les touches, les stylets, les écrans (tactiles ou non), les interfaces. En somme, la totalité de la machine. Mais avant d'être spécifiquement physique, l'espace est aussi abstrait. Il appelle une zone à l'intérieur de laquelle le créatif peut s'exprimer, laisser vagabonder ses idées créatrices qui seront à terme réalisées ou non. Avant d'être attachée à un support, la mise en place mentale d'un projet répond à un désir ou une demande. Demande d'un commanditaire dans le cas d'une réalisation d'affiche pour un festival par exemple ou désir lorsque nous laissons notre imagination comme seule guide et justification de la création (esquisses, croquis dans le carnet de mémoire). Dans quelle mesure le numérique définit-il un espace spécifique expressif ?

L'expression est une « action de rendre manifeste par toutes les possibilités du langage, plus particulièrement par celles du langage parlé et écrit, ce que l'on est, pense ou ressent. »¹²⁹ L'expression que l'on tend à développer ici est celle du créatif, plus précisément du graphiste-illustrateur. Elle est multiple car elle peut prendre différentes formes : illustration, affiche, édition, visuel web, déclaration, montage audio, etc... Il n'y a donc pas une expression mais des expressions. Au regard de l'espace, corps imaginaire, l'expression est libre. Le numérique définit néanmoins une zone, comme expliqué plus tôt, comprenant des limites. En ayant des outils, des réactions prédéfinies car naissant de la programmation, le numérique définit un domaine de possible. C'est

dans l'intérêt du créatif de les comprendre et d'essayer de les dépasser.

C'est précisément ce que nous essayons de faire dans le cadre du projet de conception de guitare. De consoeur, nous essayons de concevoir un projet ambivalent mêlant numérique et pratique du support analogique afin de faire émerger un nouveau type de guitare et, nous l'espérons, un nouveau son. Aussi, l'application sur l'instrument de notre graphisme va nous présenter les limites de notre pratique pour mieux l'approfondir. Le numérique crée un espace propice à l'expression en devenant un médiateur particulier de notre faire.

CONCLUSION

Le numérique est un espace d'expression pour le graphiste-illustrateur : il définit une zone par son architecture et par son appropriation par le créatif. Ce faisant, il met en place des limites qui sont autant d'étreintes à questionner afin d'approfondir la pratique. Art, il est aussi espace expressif donnant à voir de nouveaux moyens de créations. Comment pourrait-il alors définir la nature du support numérique d'un point de vue de la création ?

126. Espace, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/espace>

127. Cousin, Philos. Kant, 1857, p. 70

128. Valéry, *Tel quel II*, 1943, p. 293

129. Expression, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/expression>

2) Le numé-
rique,
nature com-
plexe, oppo-
sée et com-
plémentaire



a) Le numérique support

LE NUMÉRIQUE COMME MATÉRIAU

La pratique de graphiste-illustrateur implique, en amont, le choix d'un matériau. Dans l'univers analogique, ce dernier peut être papier, céramique, porcelaine, bois, Plexiglass, plastic ou cuir par exemple. Le matériau réagit, il répond à la pratique par réaction charnelle car sa réalité physique intrinsèque rentre dans l'équation de création. Lorsque l'on parle de numérique comme matériau, le paradigme est alors modifié.

On parle de matériau comme un « type d'élément qui rentre dans la composition de quelque chose. »¹³⁰ On entend ici le matériau comme numérique et la composition de quelque chose comme œuvre. Le numérique serait donc une composante de la création graphique et illustrative aujourd'hui ? Inclut dans le processus de création, le numérique est bien une partie de la création. Prenons l'exemple de la tablette graphique. Issue de l'évolution technique et informatique, elle permet de faire un lien entre le geste créatif et l'écran d'ordinateur. Est-elle matériau ? Elle est ici plutôt outil, car elle ne nous répond pas nécessairement. L'écran serait-il alors le matériau numérique ? Il est vrai que par comparaison, nous serions tentés de faire un parallèle entre la feuille de papier sur laquelle nous travaillons et l'écran blanc sur lequel nous établissons l'œuvre. Mais nous devons nous poser la question suivante. Dans une idée de dialogue, est-ce l'écran physique qui me répond ? Est-ce que le créatif rentre en dialogue avec lui ?

L'écran d'ordinateur n'est pas la toile dans le sens où il n'est pas matière qui répond par sa spécificité physique. L'écran n'est que la visualisation lumineuse des informations envoyées par l'outil informatique qu'il soit ordinateur, tablette ou smartphone par exemple. Le numérique matériau c'est avant tout le logiciel avec lequel nous travaillons. C'est ce logiciel qui conditionne la réaction du matériau numérique à ce que nous sommes en train de faire. Le dialogue s'effectue donc entre le logiciel et le geste du créateur, avec son action. Le logiciel, toujours, est codé. C'est-à-dire que ses réactions sont paramétrées, listées et donc à terme prévisibles.

Prenons l'exemple du DPP réalisé fin 2016 afin de présenter les différents travaux effectués lors de l'année écoulée et pour ouvrir sur les projets à venir. Pour l'édition de ce document, nous avons décidé de réaliser une couverture uniquement avec le matériau numérique. Paradoxalement, des formes organiques ont été dessinées et mises en tension avec de la typographie. En tant que matériau, c'est-à-dire en tant que conversation avec le créatif en train de faire, le numérique est sans surprise. Il répondra de la même

130. Matériau, in Centre National de Ressources Lexicales et Textuelles, en ligne <http://www.cnrtl.fr/matériau>

manière aujourd'hui que demain. Il ne bouge pas, sauf mise à jour. Mais encore une fois, celle-ci est admise. Le papier par exemple, réagira à notre coup de crayon d'une certaine manière aujourd'hui, mais pourra être différent demain. Comme il existe différents types de papier, il n'existe pas différents types de numérique. Loin d'être péjoratif, le numérique matériau est défini par une continuité réconfortante pour celui qui crée. À la différence du support analogique mouvant, surprenant et non prévisible, il offre une approche de la création plus sereine.¹³¹

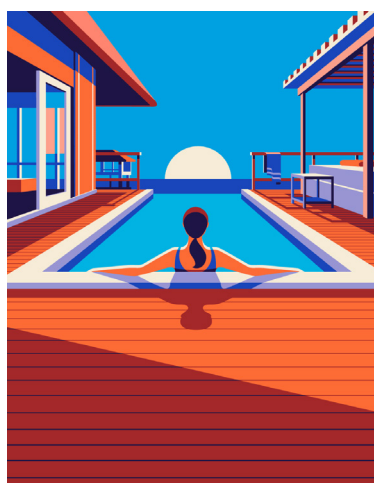
Malika Favre, illustratrice française installée à Londres, montre bien comment le numérique matériau peut être constitutif d'une identité picturale. Dans son travail fait de courbes souples, d'aplats de couleur et de jeux de perspectives, elle met en place un univers chromatiquement riche, où formes organiques et géométriques se côtoient. Dans *Odysée*, elle nous donne à voir ce qui fait la spécificité de son travail et ce qui explicite notre propos. Son utilisation du logiciel d'Adobe Illustrator a fait naître son identité artistique. C'est sa connaissance des réactions et donc des mises en dialogue de son geste avec le programme qui lui permet d'être reconnu aujourd'hui pour son style. Nous ne tentons pas ici de démontrer que le numérique comme matériau étouffe l'aspect créatif de l'artiste, au contraire. Néanmoins, il faut constater que, dans certaines utilisations et notamment celle de Malika Favre, il préfigure un dialogue. C'est la connaissance empirique de la réponse matérielle du logiciel par l'artiste qui définit sa création et plus l'irrégularité du support dans l'échange, comme c'est le cas pour le support analogique. Même si l'on peut parler de la recherche de l'accident logiciel dans certains travaux, de l'inattendu, il n'en reste pas moins qu'étant le fruit du travail d'un homme, il réagit selon des codes établis.

Le matériau numérique a toute sa place dans le travail de lutherie. Sa précision technique, la maîtrise qu'il confère dans le processus de fabrication en fait bien souvent un allié indispensable dans la construction de l'instrument. Néanmoins, dans la lutherie acoustique, il est encore peu utilisé. Comme il permet de questionner le travail de graphiste/illustrateur, nous sommes convaincus que l'apport du matériau numérique dans la construction d'une guitare acoustique est colossal.

¹³¹. Thomas Mauranx, couverture Dossier Préparatoire à la Professionnalisation, 2016, illustration numérique



131.



Malika Favre, *Odysée*, 2012, illustration numérique

LE NUMÉRIQUE COMME ÉPREUVE TECHNIQUE

« Si Le Corbusier avait disposé du logiciel Catia, il n'aurait pas mis sept ans pour réaliser la chapelle de Ronchamp. »¹³²

L'épreuve est une étape clé de la chaîne graphique qui regroupe toutes les étapes qui permettent d'obtenir la création d'un imprimé. L'épreuve est l'intermédiaire entre le client et l'imprimeur. Elle permet au client la vérification de nombreux paramètres colorimétriques et structurels, comme la mise en page, les polices, le contenu, etc ...

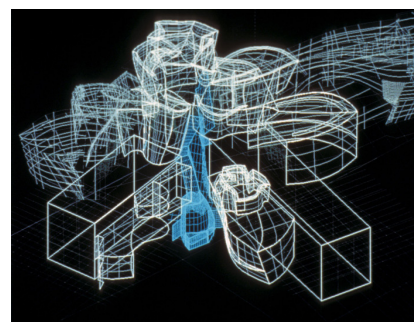
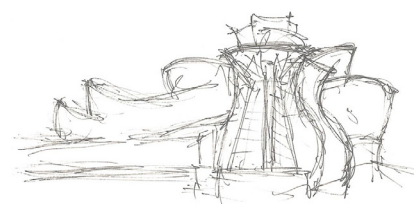
L'épreuve sur écran ou *soft proofing* est une technique qui nécessite une connaissance accrue des couleurs et un étalonnage indispensable de l'écran. Le terme anglais *soft proofing* semble couramment utilisé, même en France, pour parler de l'épreuve sur écran, concernant le contenu et la colorimétrie. Cependant, pour certains auteurs, le terme *soft proofing* signifierait plutôt la vérification concernant le contenu du document basse résolution, alors que le terme *online proof* semble être utilisé pour la vérification du contenu d'un document haute résolution, le terme *contract monitor proofing* quant à lui, concernerait aussi la colorimétrie.

L'épreuve est donc un moyen de vérification du travail graphique. Dans sa dimension de support, elle est perçue tout autrement. Elle permet de faire des tentatives créatrices nouvelles et de percevoir si, selon celui qui est en train de faire, cela fonctionne. Autrement dit, le numérique permettrait de rapidement rendre compte d'une idée. À la manière d'un carnet de croquis, ce support permet d'essayer. Mais là où le support analogique, sans outil spécifique, ne permettait pas une perfection mathématique des distances et des tracés, le numérique le rend possible. Basé sur le code et le langage binaire, le numérique est le support de l'épreuve technique par excellence. Sa modularité, son absence de limite physique sont autant d'arguments qui permettent à un graphiste, un illustrateur, un créatif, d'éprouver sa création.

À l'occasion d'un chantier en Suisse, Frank Gehry, figure de proue du déconstructivisme architectural, peine à expliquer les volumes constitutifs de sa nouvelle création aux équipes de construction. Il touche alors aux limites de visualisations de l'époque. Il raconte :

« Je me souviens avoir peiné à expliquer aux différents corps de métier la cambrure prévue pour ce bâtiment. La suite me donna raison, le résultat était bourré d'erreurs et de défauts. »

Jim Glyph, alors collègue de l'architecte, lui propose de recourir à la visualisation 3D. Après avoir étudiés les différents logiciels disponibles, les deux créatifs décident d'utiliser Catia, standard dans l'industrie automobile, aéronautique et mécanique. Pendant des années, une équipe s'entraîne et modélise toutes les sculptures du maître, véritables ébauches en trois dimensions. Cette démarche était nécessaire car l'impératif de l'architecture est avant tout la faisabilité. Le développement de l'équipe est tel qu'ils décident, lors de la V5 du logiciel Catia, de collaborer avec l'éditeur afin de créer un logiciel dédié à l'architecture.¹³³



133.

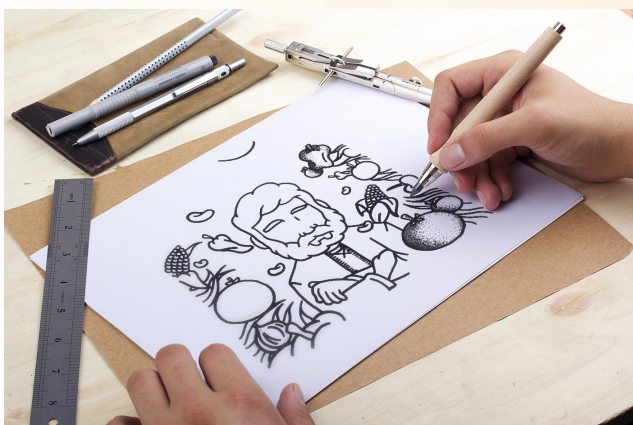
La dimension technique du support numérique est indispensable dans ce type de projet. À moindre échelle, si l'on considère le livre comme un espace fini ou il faut construire une narration, cet outil informatique nous permet d'anticiper et d'éprouver notre cette dernière. Il amène une vision sur le support imprimé dans ce cas ou construit dans celui de Gehry. Il invalide ou valide des pistes empruntées et permet ainsi un gain de temps et de sérénité dans la création.

Lors d'un workshop sur l'impression en sérigraphie, il nous a été demandé de réaliser une illustration. Le sujet était libre. L'intérêt résidait donc dans l'exploitation de cette technique particulière qui superpose les couches colorées pour obtenir un visuel attractif. Lors de ce travail, nous avons d'abord dessiné les différentes couches constitutives de notre illustration finale. Ce faisant, nous les avons scannés puis montés sur le logiciel Photoshop afin de percevoir le « résultat » possible. Cette étape a validé notre piste créative.¹³⁴ En d'autres mots, c'est le numérique qui a permis d'éprouver notre création avant même de passer à l'impression. Cela agit comme un révélateur. Le numérique est une sorte de loupe sur le travail de graphiste-illustrateur qui permet de mettre en

132. Frank Gehry, architecte numérique, Matthieu Quiret, Les Échos, 17/11/2003, en ligne <https://www.lesechos.fr/17/11/2003/LesEchos/19032-065-ECH-frank-gehyr-architecte-numerique.htm#KeszKPI8jVWm8HIMO.99>

133. Img entre rough pour Guggenheim Bilbao et Projection Catia Bilbao

134. Thomas Mauraux, Villy Con Carne, sérigraphie sur pochette vinyle, 2016



134.

lumière les erreurs et les choix judicieux effectués.

Ne possédant pas toutes les connaissances techniques et ne disposant pas de gabarit de guitare, l'épreuve numérique est indispensable afin de rassurer notre création et confronter nos souhaits esthétiques à la nécessité technique d'un instrument. La contrainte d'un matériau naturel comme le bois est aussi à prendre en compte. Encore une fois, l'action conjuguée du numérique et de l'analogique est indispensable à la mise en place d'une esthétique originale, d'une nouvelle guitare.

LE NUMÉRIQUE COMME ENTITÉ GRAPHIQUE

« Les relations de l'homme à l'œuvre d'art ne sont pas de l'ordre du désir. Il la laisse exister pour elle-même, librement, en face de lui, il la considère, sans la désirer, comme un objet qui ne concerne que le côté théorique de l'esprit. C'est pourquoi l'œuvre d'art, tout en ayant une existence sensible, n'a pas besoin d'avoir une réalité tangiblement concrète ni d'être effectivement vivante ». Esthétique Hegel.

Là où l'on considérerait le support numérique comme outil d'épreuve permettant d'affirmer ou d'infirmer le créatif lors de la conception d'une œuvre, le numérique comme entité graphique parle de la perception du regardeur. Pour qu'il y ait perception, il faut qu'il y ait sens. Pour ce faire, le spectateur a besoin de créer une relation avec ce qu'il regarde. En effet, depuis le début des années soixante, les artistes et autres créatifs se sont emparés de l'informatique et des nouvelles technologies comme outils de recherche esthétique, de création et même comme médium d'exposition. Le numérique est devenu ainsi non seulement un support de médiation de l'art mais aussi un médium artistique en soi.¹³⁵

Autre fois perçue comme finie, achevée, l'œuvre d'art aujourd'hui n'est plus pensée comme une création complète qu'il faut contempler mais comme une relation, comme faisant émerger un échange avec le spectateur. Le numérique redéfinit

¹³⁵. L'art numérique: médiation et mises en exposition d'une esthétique communicationnelle, par Lauren Malka, Celsa-Paris IV - Master 2 de Management Interculturel et Communication 2005

PARTIE II

les modes de perception de l'oeuvre en dégageant l'art des seuls espaces d'exposition et en les amenant au regard de tous : smartphones, télévisions, ordinateurs sont autant d'entités par lesquelles passent et se propagent la création. Le succès des réseaux comme Instagram ou Pinterest repose sur cet intérêt pour l'art (ou la création) et le désir de la communiquer. La volatilité du numérique, sa capacité à entrer dans tous les foyers sans cloisonnement géographique et temporel, a changé le rapport à l'oeuvre et de fait le rapport du créatif à la création.

On questionne donc ici l'impact du numérique sur la perception. Pour rappel, Jean-Didier Bagot précisait que « la perception désigne l'ensemble des procédures qui nous permettent de prendre connaissance du monde environnant et de construire nos propres représentations mentales de ce monde. »¹³⁶ Appliqué au graphisme et à l'illustration, d'un point de vue du numérique, elle permet de traiter les informations d'une production graphique par le biais des cinq sens, la vue et le toucher étant ici des éléments majeurs. Ernst Gombrich,¹³⁷ comme expliqué plus tôt dans notre développement, rappelait qu'il faut, afin de comprendre une oeuvre, réussir à appréhender le processus de création et de production qui l'a permise. La perception du numérique par rapport au support analogique est donc diamétralement opposée. On concède une possibilité de mouvement, de modification instantanée dans l'un mais pas dans l'autre. La sacralisation n'est aussi pas la même : héritant de l'oeuvre tableau, on hésite (à raison) à toucher l'oeuvre. Dans le numérique, la familiarité de l'écran tactile de nos smartphones nous pousse à considérer l'oeuvre comme proximité. C'est en cela que le support numérique est entité graphique; dans sa capacité à préfigurer à l'esprit des scénarios d'usages mais aussi des cadres de compréhension de la réalisation graphique.

CONCLUSION

Le numérique, dans la pratique de graphiste-illustrateur mais aussi dans l'art, possède une dimension matérielle. À la différence du support analogique, le dialogue se mettant en place pendant le faire est normé par le code propre au logiciel. Non péjorative, cette mise en tension des deux supports rappelle leur complémentarité. Le numérique est épreuve technique dans le sens mathématique du terme : il permet de rendre compte rapidement de l'effet d'une composition mais ne peut remplacer la virtuosité d'un rough. Enfin, le numérique permet aussi, au delà d'une idée d'accueil de l'expérience créatrice, de modifier les modalités de perception de ce qui est créé en faisant éclater la frontière créateur/spectateur. Mais alors, dans quelle mesure le

136. Jean-Didier Bagot, *Information, sensation et perception*, Paris, Armand Colin, 1996, p. 5

137. Ernst Gombrich, *L'art et l'illusion: psychologie de la représentation picturale*, Première parution en 1971, Trad. de l'anglais par Guy Durand, Nouvelle édition augmentée en 1987, Collection Bibliothèque des Sciences humaines, Gallimard



b) Le numérique **comme médiation de l'art**

LE NUMÉRIQUE COMME NOUVEL ESPACE SCÉNOGRAPHIQUE

« Le terme « scénographie » recouvre tous les éléments qui contribuent à établir l'atmosphère et le climat d'une production théâtrale : les éclairages, le son, le décor et les costumes. »¹³⁸ La scénographie est une notion englobante qui décrit un ensemble d'éléments mais aussi de procédés qui permettent de mettre en place un univers, une atmosphère.

Historiquement, la séparation entre architecture et scénographie n'existe pas. Elle est le fruit d'une réflexion moderne. Les premiers théâtres et décors en perspective ont été conçus par Baldassare Peruzzi et Sebastiano Serlio, tout deux étudiants en architecture auparavant. L'architecte anglais Inigo Jones est sans nul doute le premier à concevoir des scénographies, transposant l'architecture en perspective qu'il avait étudié aux décors de théâtre. La distinction d'alors entre architecture et scénographie n'avait pas lieu d'être, l'une étant le réinvestissement de l'autre attaché à une histoire et une mise en scène. C'est peu à peu l'approfondissement de la pratique et la nécessité de concentration du faire et de la réflexion sur un domaine qui a fait émerger la scénographie comme une discipline à part entière.

Dans le cas de l'art numérique, la logique de scénographie se rapporte à l'exposition. Les musées d'art ont tout d'abord été bousculés par l'arrivée de cette nouvelle forme de création. Bien qu'habituee à l'art vidéo et la performance souvent détachés d'un support physique qui rassure car habituel (le tableau par exemple), cette nouvelle forme de création a interpellé par sa faculté à pouvoir se présenter sous différents supports. Prenons l'exemple de l'institut de recherche en art contemporain et numérique, le Fresnoy. Il est nécessaire de comprendre l'intérêt que peut susciter pour un tel institut une exposition. Loin d'être une simple vitrine faisant état de la production artistique numérique à un instant T, les organisateurs tendent à présenter l'évolution de la recherche au fil du temps qui procède au sein de l'institution. Les expositions sont donc temporaires et font état de l'avancement des projets de recherche des professeurs et autres professionnels travaillant au sein de l'école. Nous profiterons, afin d'étayer notre propos, de l'expérience de Lauren Malka à l'occasion de l'élaboration de son mémoire sur l'art numérique.¹³⁹

138. Michael Eagan, *Qu'est-ce que la scénographie? Les origines de la conception scénique dans une perspective architecturale*, <http://www.artsolive.ca/collections/imaginedspaces/index.php/fr/learn-about/scenography>

139. cf note 135

PARTIE II

L'exposition à laquelle cette dernière a assisté est la monographie de Thierry Kuntzel intitulée « Lumières du Temps » et présentée à l'institut. Théoricien du cinéma au début des années soixante dix, Thierry Kuntzel est devenu l'un des artistes français les plus importants aujourd'hui. Après avoir produit la plupart de ses vidéos entre 1979 et 1980, il a surtout réalisé des installations qui impliquent la projection d'images, la lumière et le son. Premier constat : l'espace d'exposition est immense. Appréciable car la place pour chaque oeuvre est importante. Ce faisant, un échange est possible entre le spectateur et l'oeuvre. C'est avant tout ce qui frappe Lauren. L'autre intérêt est qu'aucun parasite n'est permis : n'y sonore, n'y visuel. L'importante surface laissée aux oeuvres le permet. De fait, le regardeur à une expérience complète et « parfaite » de ce qu'on lui donne à voir. La distribution de l'oeuvre se fait par des écrans disposés en cercle et à une bande sonore qui s'accroît lorsque l'on s'approche des visuels. L'espace qui est créé est donc intimiste, englobant et permet au spectateur une visite onirique, suspendue dans le temps. Ce que permet le numérique est donc la flexibilité. D'abord de dispositif car elle peut être vidéo aujourd'hui et sonore demain. Mais aussi dans le temps : sa dégradation est quasi nulle et elle peut être retouchée à loisir. Cette modification du paradigme de l'art, immuable trace du passage de l'homme sur terre, décomplexe le spectateur mais aussi celui qui crée. Cette modification de perception va d'ailleurs avoir une répercussion sur le monde de la création. Désormais, l'imprimé n'est plus le seul support par lequel faire passer le graphisme ou l'illustration. Cette prise de conscience, à toute proportion gardée, a permis d'entraîner une pratique de l'essai plus décomplexée car possiblement rectifiable.

Nous pourrions ajouter que l'expérience scénographique vécue par Lauren est très proche de celle de l'art vidéo. Néanmoins, le numérique a introduit l'intelligence artificielle dans l'espace d'exposition. Aujourd'hui, certains artistes réfléchissent à la temporalité même dans le parcours du spectateur au sein du musée. Ce faisant, il peut modifier son oeuvre durant la déambulation des visiteurs. Le projet Access de Marie Sester en 2003¹⁴⁰ permet de suivre des inconnus grâce à



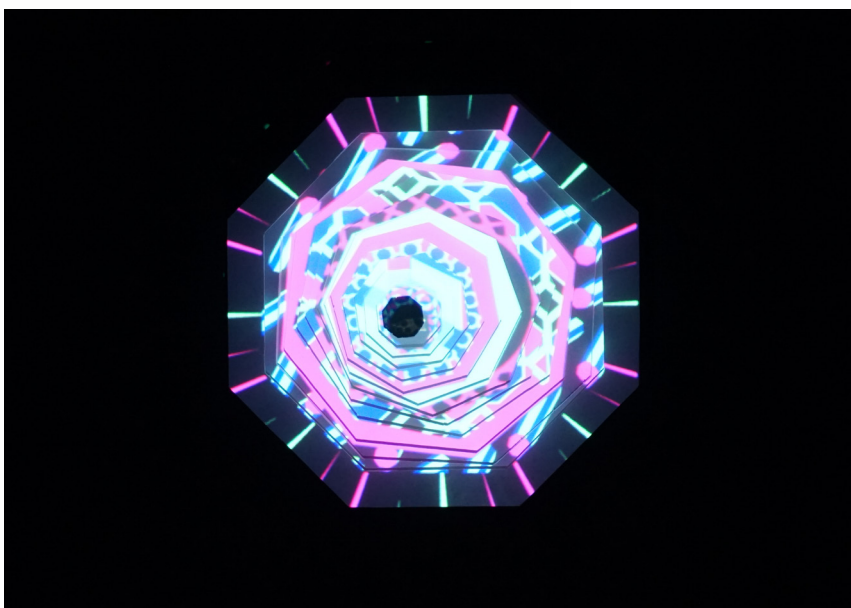
140.

Internet et un système informatique à l'aide d'un projecteur. Mêlant l'art du spectacle Hollywoodien avec la mise en lumière et la surveillance électronique, cette « performance » met en lumière les possibilités du numérique dans l'établissement même d'un concept.

Quel est alors l'impact de cette redéfinition de l'espace scénographique dans la pratique de graphiste-illustrateur ? Lorsque l'on produit un travail professionnel, une notion sous-jacente de but mercantile est induite : il y a commande, donc devis et par conséquent prestation. L'idée de délivrance du graphisme réalisé rentre donc dans une partie importante lors de l'établissement de l'idée. Le numérique, en bouleversant la scénographie, a permis aux créatifs de se rendre compte des possibilités de modulations offertes. De fait, cette prise de conscience a profondément modifié la création en élargissant les supports possibles mais aussi l'animation du graphisme. Cette préoccupation a d'ailleurs été au coeur du travail pour le workshop Mapping réalisé à l'ISCID et présenté précédemment.

Dans un réinvestissement du travail de graphiste-illustrateur dans la conception de guitare, le numérique bouleverse la scénographie de communication de marque. Il faut garder en tête que la création de cette marque appelle aussi la création d'une identité globale et solide. Aussi, la conception de la scénographie du magasin semble importante (indispensable?). C'est pourquoi la prise de conscience des différents outils disponibles à la lisibilité de l'identité créée est primordial dans son élaboration. Le numérique en tant que questionnement de la scénographie n'impacte pas la production elle-même mais la manière de communiquer.

¹⁴⁰. Access Ars Electronica 2003, Marie Sester, installation dans lieux publics



Paul Laburre, Clément Desplos, Thomas Mauranx, Cannelle Mekki, *Space Odyssey*, workshop Mapping ISCID Montauban, projection sur structure en carton plume, 2016

LE NUMÉRIQUE COMME FILTRE D'EXPOSITION

Le numérique crée une sorte de boucle créative. Il a d'abord révolutionné les outils de conception puis les formats de diffusion. Ce faisant, il a de nouveau modifié la façon de créer. Un cercle vertueux¹⁴¹ (si l'on ose l'appeler comme ça) s'est mis en place. Au delà de l'espace scénographique, le numérique a créé une nouvelle perception de l'art au sens de la création.

Pour rappel, une exposition est une « présentation publique, pour une durée déterminée en un certain lieu, de produits agricoles, manufacturés ou d'œuvres d'art. »¹⁴² Le terme publique est ici central. Le numérique et la naissance d'Internet ont démocratisé l'art par la facilité d'exposition : Instagram ou encore Behance sont devenus des plateformes internationales consultables immédiatement, gratuites et ouvertes à tous. De fait, l'appréhension que pouvait avoir le regardeur vis-à-vis de l'art avec le célèbre « de toute façon j'y connais rien » c'est dissipé. Ce passage de la sphère institutionnelle parfois im-

¹⁴¹. Contraction de "vertueux" et "virtuel" faisant référence au caractère fécond de la création numérique

¹⁴². Exposition, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne, <http://www.cnrtl.fr/exposition>

pressionnante du musée ou de l'espace d'exposition à Internet à permis de délier les propos et de décroquer ce qui savant de ce qui pensent ne pas savoir.

Lorsque l'on parle de filtre, on ne fait aucunement référence à ceux présents sur Instagram ou les autres réseaux sociaux qui modifient la chromie d'une image. On parle plutôt de médium par lequel est montré l'oeuvre. Par exemple, deux types de filtres d'expositions peuvent être choisis : le premier présentant les planches de l'artiste et ses imprimés ou bien une exposition numérique présentant les animations et autres visuels sur écrans. Bien que triviale, cette distinction est intéressante dans l'appréhension du public. Évidemment, nombre de centres d'arts et de musées allient aujourd'hui les deux types de support d'exposition. Cela montre bien l'attrait qui existe vis-à-vis de ce nouveau mode de monstration. L'intérêt réside encore une fois dans l'impact de la prise de conscience du dispositif d'exposition dans la création elle-même.

Le filtre du numérique, d'un point de vue de la colorimétrie, a établi de nouvelles pratiques. Le print impose de travailler en CMJN, c'est-à-dire de créer des couleurs à partir de 4 couleurs primaires. Les couleurs fluos par exemple sont très difficiles à obtenir avec une telle impression : il faut donc passer en ton direct, ce qui fait drastiquement augmenter le prix d'un tirage. Dans le numérique, la couleur est créée à partir de la complémentaire RVB. Dès lors, les fluos sont permis et la couleur peut être mouvante, elle peut changer. Dans l'idée d'une exposition, cette donnée est donc à prendre en compte. Les créatifs sont conscients des avantages et des inconvénients d'une telle décision mais encore une fois, comme dans le développement précédemment, ce choix préfigure la création. Aussi, le numérique a désacralisé l'imprimé. L'effet a été double : faire venir un public plus large aux expositions par le coût plus faible de ces dernières et par une meilleure communication. Mais aussi de faire rejaillir l'intérêt de l'imprimé, la beauté du rapport charnel au papier, au support analogique. Enfin, si l'on élargit le spectre aux réseaux sociaux, le numérique a mis entre toutes les mains l'art ou du moins la création. Le compte Instagram du graphiste et illustrateur français Jean Jullien compte par exemple 719 000 followers, preuve d'un intérêt certain pour ce type de travail. L'exposition est donc multiple : réseaux sociaux, musées, institutions, écoles ou bien-nale. Il est certain que le prisme ou filtre numérique change la façon de créer, de montrer et enfin de recevoir.

Au regard de la conception d'une marque de guitare en série limitée, l'importance de la diffusion communicationnelle numérique est un enjeu très important : il faut prendre conscience dès la conception du plan de l'impact qu'il aura sur la communication et son intérêt esthétique une fois partagé sur toutes les plateformes. Encore une fois, ce travail doit être inscrit dans une logique globale.

LE NUMÉRIQUE COMME LIBERTÉ D'AFFICHAGE

Le fondement constitutionnel de la liberté d'expression en France, est, encore aujourd'hui, l'article 11 de la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen, du 26 août 1789. Voici ce qu'il dit : « La libre communication des pensées et des opinions est un des droits les plus précieux de l'homme ; tout citoyen peut donc parler, écrire, imprimer librement, sauf à répondre de l'abus de cette liberté dans les cas déterminés par la loi ». ¹⁴³ La liberté d'affichage public est elle plus complexe. Elle a suivi les tribulations de l'installation d'une vraie république en France dans les décennies suivant la Révolution. Avec l'Art Nouveau au début du XX^{ème} siècle, de nouvelles figures vont apparaître et on assiste aux prémices du graphisme : Chéret, Grasset, Mucha ou encore Lautrec vont donner à l'affiche ses premières lettres de noblesse en transformant en profondeur sa nature. Peu à peu elle devient médium à part entière. Le numérique, d'abord perçu comme simple outil de calcul, devient par l'expérimentation des artistes un facteur de plus en plus important dans la pratique créatrice. Longtemps contrôlé, l'affichage public est aujourd'hui plus que jamais contesté notamment par le Street Art. La place de l'affiche et plus précisément du graphisme se pose alors. Sa place dans la société devient floue. L'apparition d'internet et des réseaux va profondément modifier notre rapport à l'image et questionner les acteurs de la production visuelle. Quel est l'impact du numérique sur la liberté d'affichage ?

Afficher, c'est « annoncer, faire connaître par voie d'affichage. » ¹⁴⁴ Il y a un souci de reconnaissance dans le fait d'afficher. On donne à voir pour promouvoir ou se promouvoir : l'art, la création, un événement, soi-même, une idée, un combat, etc ... S'il y a affichage il y a visé sous-jacente. Néanmoins, comme nous le montre le cas des street artists Banksy ou Shepard Fairey, l'affichage public est réglementé. Fairey, bien avant la consécration en 2008 pour la campagne d'Obama, commence sa carrière dans la rue en placardant des portraits du lutteur français André Le Géant avec pour seule

¹⁴³. Article 11 de la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen, 26 août 1789

¹⁴⁴. Afficher, In Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/afficher>



145.

légende Obey.¹⁴⁵ Cet acte subversif tend à questionner la force de l'image dans sa redondance et la capacité d'impression subconsciente même sans connaître la visé de la production graphique. La liberté d'affichage est donc toute relative si l'on concède qu'elle s'arrête là où la liberté d'autrui commence. Le numérique va alors changer le paradigme établi.

Peut-on considérer Internet comme un espace public ? Dérouler une réflexion sur un sujet aussi complexe demanderait un mémoire entier. Néanmoins, ce questionnement est intéressant dans l'optique d'étudier l'impact du support numérique dans la pratique de graphiste-illustrateur. Les réseaux sociaux à leur manière présente un espace d'échange. Idées, opinions, pensées, tout circule librement, posant d'ailleurs certaines questions sur la liberté d'expression. Quelle dérive punir sans être taxé de censeur ? Fort heureusement, notre questionnement s'arrête sur le seul affichage de la pratique créatrice sur ce nouveau support. La liberté d'affichage est quasi totale sur ces réseaux (hormis la nudité) et totale sur Internet. Le numérique a décomplexé la création en validant toute piste. Autrement dit, le questionnement en amont que pouvait avoir le créatif c'est fortement atténué : toute idée peut maintenant trouver un écho, un oeil bienveillant dans l'immensité d'internet. Le postulat de base n'est plus « est ce que je vais pouvoir partager ma création ? » mais plutôt « Dois-je ? ». Pour le meilleur ou pour le pire, cela remet la responsabilité sur le créatif. À lui de décider s'il est pertinent de montrer sa création ou non.

145. Shepard Fairey, Affiche sauvage sur The Francis Marion Hotel, Charleston, 2014, crédit photo Jonathon Stout

PARTIE II

L'influence du numérique est ici plus sociologique. Elle remet entre les mains du créatif le choix de créer ou non, sachant que son idée pourra être communiquée. Il remet donc la responsabilité des propos et des images sur celui qui fait. Si l'on poursuit cette idée, le numérique a aussi permis de questionner la place du graphiste dans la société et son impact. La liberté, loin d'être seulement libératrice et aussi et surtout un réengagement du rôle du graphiste-illustrateur permise par le numérique.

CONCLUSION

Le numérique a permis de mettre en place un cercle vertueux : tour à tour il questionne la création puis les moyens de donner à voir cette dernière, la scénographie puis l'expérience du regardeur pour afin revenir sur la création elle-même. La connaissance du numérique et de sa capacité d'exposition ont engendré de nouvelles créations en décomplexant les créatifs. Une liberté retrouvée à même était insufflée par la capacité de ce nouveau médium à rendre la création accessible à tous. Enfin, la liberté d'affichage présente sur les réseaux sociaux à redonner aux créatifs la responsabilité de la création : ils redeviennent seuls juges dans le partage de cette dernière. Le support numérique questionne donc ici l'implication du graphiste-illustrateur dans son travail. Rapidement abordé dans cette partie, en quoi le numérique dans cette pratique peut-il être un outil ?



c) Le numérique comme outil

LE NUMÉRIQUE COMME ESTHÉTIQUE DE LA CRÉATION

« Mais l'apparence même est essentielle à l'essence ;
la vérité ne serait pas si elle ne paraissait pas. »¹⁴⁶

Pour rappel, un outil est un « objet fabriqué, utilisé manuellement, doté d'une forme et de propriétés physiques adaptées à un procès de production déterminé et permettant de transformer l'objet de travail selon un but fixé. »¹⁴⁷ Si l'on considère le numérique comme un outil de création, on se base alors sur la tablette graphique, l'ordinateur, la tablette tactile ou encore le smartphone. Tous ces outils, manufacturés, produits par l'homme, proposent aux créateurs un nombre important de logiciel pour créer, la suite Adobe en tête. Le numérique comme auparavant n'est plus seulement un dispositif de monstration mais bien un médium par lequel le créatif fait, par lequel il crée. Quel est alors l'impact du choix de cet outil dans l'esthétique de la création ?

L'esthétique est « la recherche du beau. »¹⁴⁸ De prime abord, cette quête semble difficile tend elle est sujette à interprétation. Aussi, quoi de plus subjectif que la beauté ? Il est encore difficile de déterminer précisément pourquoi on trouve une image, une affiche ou une production belle. Avant Hegel, l'esthétique désignait la science du sens, de la sensation. Cette première définition, d'un point de vue du numérique, fait sens. Par sa modularité, il peut être unique et pluriel : présenter des images en mouvement, modifier ses couleurs, ses courbes, envoyer des sons au regardeur, interpeller. En d'autres termes, monopoliser la quasi-totalité des sens du spectateur.

Le rapprochement de l'art et de l'esthétique a été opéré par Wolff, philosophe britannique du XVIII^e siècle. Wolff a eu une influence décisive sur la fondation de l'esthétique dans la mesure où les Suisses Bodmer et Breitinger, mais aussi Gottsched et Baumgarten utilisèrent ses théories logiques, psychologiques et ontologiques pour radicalement refonder la théorie de l'art.¹⁴⁹ Selon lui, l'oeuvre provoque du plaisir. Ce plaisir est directement issu d'une intuitivité du regardeur. Il le schématise comme suit : le plaisir est intuition, c'est-à-dire connaissance intuitive de la perfection d'une chose

146. Hegel G.W.F., *L'Esthétique*, éd. Le Livre de Poche, Paris, 1997

147. Objet, in Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/outil>

148. Esthétique, in Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/esth%C3%A9tique>

149. Pietro Pimpinella, « La théorie wolffienne des arts à l'origine de l'esthétique », *Revue germanique internationale* [En ligne], 4 | 2006, mis en ligne le 26 octobre 2008, consulté en mai 2017, <http://rgi.revues.org/132>

PARTIE II

inversement la beauté comme une perception de la perfection qui provoque en nous du plaisir;¹⁵⁰ une sorte de nouveau cercle vertueux (cette fois). Il ajoute que la beauté apparaît dans une forme d'unité, « comme un accord dans la variété. » Il précise : « J'appelle accord une propension ou une disposition à obtenir quelque chose d'identique (ad idem aliquod obtinendum). »¹⁵¹ Il ne faut pas se tromper. Lorsqu'il parle d'identique, il ne parle pas de répétition mais bien d'une cohérence visuelle ou graphique qui appelle une forme de perfection. Là encore, le mot perfection est à pondérer. Rien n'est absolu ici, les créatifs ne disposant pas d'une vérité universelle. On parle plutôt d'une cohérence parfaite. Il ajoute :

« L'ordre est une ressemblance qui se manifeste dans la manière où les choses coexistent et se succèdent. »¹⁵²

La perfection, qui induit la beauté, serait la perception de la ressemblance. Cette définition du beau, C.Wolff ne l'approfondit pas totalement tant ses champs d'exploration de la philosophie sont nombreux. Il faudra attendre Hegel pour qu'enfin la pensée s'intéresse de nouveau à ce phénomène : pourquoi pouvons nous trouver une création artistique belle ?

L'Esthétique est un ouvrage rassemblant des cours sur l'Art donnés par Hegel à l'université de Heidelberg puis de Berlin entre 1818 et 1829. Il y définit l'esthétique comme la science du beau. Cette conception aura un impact très important sur les penseurs de l'art et son idée s'imposera peu à peu. Où réside la différence de la perception du beau entre Hegel et Wolff ? Pour ce dernier, le beau était attaché à la sensation, à une « perception. » Hegel lui parle de science.

Il exclut tout d'abord le beau naturel pour s'intéresser au beau artistique. Pourquoi ? Car il considère l'oeuvre de l'esprit humain supérieur à la création de la nature. Par conséquent, un beau émanant d'un travail de la création d'un homme sera toujours su-

périeur à une beauté naturelle. Il avance aussi qu'en tant qu'étude scientifique, il fixe les limites du domaine d'exploration. Il dit :

« N'importe quelle mauvaise idée qui passe par la tête d'un homme est néanmoins plus élevée que n'importe quelle production de la nature, car elle possède toujours spiritualité et liberté. »¹⁵³

Aussi, Hegel rapproche l'art dans sa définition au stade de formation de l'esprit qui la contemple. Il donne l'exemple de l'art primitif informe qui reflète la non construction de l'esprit d'alors. Le beau, donc l'esthétique, est compréhensible et appréhender par ce dernier en connaissant ce qu'il regarde, en admettant en tout cas l'évolution lente des procédés et des connaissances qui ont menées jusqu'à elle. En cela nous parlons d'esthétique de la création grâce au numérique. Au delà d'une simple définition esthétique de ce qui est représenté (le pixel), c'est aussi la compréhension de l'oeuvre par la connaissance de ce qui l'a créé et nous le donne à voir : le numérique.

Nous pouvons cependant aller plus loin en présentant des oeuvres que l'on pourrait qualifier d'esthétique numérique. Si l'on prend le terme stricto sensu, nous traitons du pixel art. L'idée est de reproduire une image à l'aide de petit cubes, pareils à des pixels. Cette lecture, très premier degré de l'impact esthétique du

150. C.Wolff, *Psychologia empirica*, éd. Jean Ecole, 842p, 1968, §§ 511, 544, 545

151. C.Wolff, *Philosophia prima sive Ontologia*, in : Id., *Gesammelte Werke*, 2 section, vol. 3, Hildesheim, 1962

152. *Ontologia* (cf note 151), § 472

153. Hegel G.W.F, *L'Esthétique*



154.

numérique montre néanmoins l'intérêt des créatifs vis-à-vis de la construction même de l'image par l'informatique. Le beau du numérique se résumerait-il donc à une cohabitation de cubes colorés ? Il serait réducteur de répondre par l'affirmative. Aussi, d'autres créatifs ont utilisés l'esthétique numérique d'une manière que l'on pourrait qualifier de plus subtile. En 1972, le graphiste américain Paul Rand modifie le logo de la société IBM¹⁵⁴ en lui rajoutant des bandes superposées faisant appel au dynamisme, à la vitesse mais aussi et surtout au cœur de métier de la firme : l'informatique. Cette esthétique parcellaire fait référence au saut de la lumière des écrans d'ordinateurs d'alors. La ré-interprétation graphique prend tout son sens : elle ne fait pas du beau avec ce que l'on voit (le pixel) mais avec l'effet de la machine sur notre rapport avec elle (luminosité changeante).

Dans notre pratique, cette esthétique vectorielle du numérique apparaît dans la réalisation d'un portrait, d'une caricature. Préfigurant un travail réalisé sur ordinateur, le rough se veut simple. Ensuite,

¹⁵⁴. Logo IBM, Paul Rand, 1972



155.

le travail de couleur et de courbes est repris sur ordinateur. On voit ici l'impact tout d'abord de la prise de conscience du support dans la création même : les courbes des esquisses de notre projet restent simple afin de préparer le travail sur informatique. Enfin, un style vectorielle propre aux mathématiques vient terminer l'oeuvre. L'outil numérique confine l'esthétique du dessin.¹⁵⁵

Dans le cadre de l'établissement du projet professionnel, l'utilisation de l'outil numérique va nous permettre d'appréhender une nouvelle esthétique directement applicable sur la guitare grâce notamment aux outils à commande numérique. Par exemple, si nous souhaitons jouer sur la texture de la caisse de résonance, nous pouvons le faire en gravure sur bois. Ce faisant, nous sommes garantis d'obtenir le résultat dessiné au préalable numériquement.

¹⁵⁵. Thomas Mauranx, 2013, *portrait John*, dessin numérique

LE NUMÉRIQUE COMME CADRE DE LA CRÉATION

Le cadre est une zone d'expression, un « espace délimité en vue d'une production, d'une occupation. »¹⁵⁶ Il opère donc une délimitation, un zoning comme pour mieux accompagner la création. Dans le cadre du numérique outil, nous ne traitons pas du cadre d'exposition. Ce genre de dispositif de monstration informatique ayant été développé plus haut, nous nous attacherons à comprendre comment, dans la pratique de graphiste-illustrateur, le support numérique outil définit un cadre de création.

La notion de création, appliquée à l'homme, l'a toujours été dans la perspective d'un rapport de l'homme à Dieu, rapport positif lorsque, en créant une œuvre, l'homme avoue qu'il ne fait que manifester, à travers sa propre existence terminée (tout être est mortel), la puissance infinie du Créateur. Ce rapport devient négatif lorsque l'homme affirme sa créativité comme dévoilement de l'insuffisance, de l'imperfection de l'œuvre divine, c'est-à-dire finalement comme une preuve de l'inexistence de Dieu. Hegel a traité de cette dimension et c'est en cela que la création de l'homme dépasse celle de la nature : nous ne serions qu'un médium par lequel la création divine passe.¹⁵⁷ Loin de ces considérations religieuses, nous délimitons la création comme geste émanant d'un désir de faire. Qu'il soit pictural, graphique ou même sculptural, il est créé et est œuvre. Dans quelle mesure ce geste est-il cadré par le numérique outil ?

Le visage de la création est aujourd'hui pluriel : c'est un Victor Hussenot qui met à égalité livres illustrés et jeux vidéo et n'hésite pas, pour réaliser la couverture du Hors-Cadre[s] n°16 : La création et le numérique, à se saisir de l'aquarelle pour figurer les pixels, symboles du numérique.¹⁵⁸ Ce visage, c'est aussi un Serge Bloch qui retravaille grâce à l'outil numérique ses traits nerveux bourrés d'accidents, parfois même de repentirs, réalisés au bambou. Ou une Janik Coat ou bien encore une Anne Crausaz qui, bien



158.

qu'assumant une image lisse héritée des fameuses courbes de Bézier, l'inventeur du dessin vectoriel, rappellent que le dessin au crayon dans un carnet reste la base de leur art.¹⁵⁹ C'est aussi et surtout une prise de conscience de l'impact du numérique outil à toutes les étapes de la création : conception, esquisses, réalisation, exhibition. C'est dans cette configuration que l'on parle de cadre de création ; il est perçu comme une disposition de l'esprit de celui qui crée. Il prend en compte dans son faire des contraintes et des avantages techniques que l'utilisation d'un tel outil impose.

Prenons l'exemple de Malika Favre. Tout son travail est cadré par l'outil numérique. Comment ? Tout d'abord ses recherches de matières récupérées au cours de ses nombreux voyages sont autant de morceaux constituant de sa signothèque. Son choix préfigure déjà son utilisation, le numérique étant son outil de prédilection. Ensuite, son travail de conception et de création se fait entièrement à l'ordinateur : son tracé est devenu courbe vectorielle, ses couleurs palettes, ses paysages lignes souples et parfaites (perfection du trait dans son aspect mathématique). On comprend par exemple ce réinvestissement du textile ici dans le corps d'une affiche réalisée à l'ordinateur. À l'occasion du

156. Cadre, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/cadre>

157. Bourgeois, « Création - Création et créativité », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 25 avril 2017. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/creation-creation-et-creativite>

158. Victor Hussenot, Couverture Hors-Cadre[s] n°16 : La création et le numérique, éd. Atelier du poisson soluble

159. cf note 158



Malika Favre, coussin inspiration crédit photo
Malika Favre



160.

51ème festival de Jazz à Montreux, la graphiste-illustratrice française a réalisé une affiche mêlant des corps de femmes aux instruments emblématiques du style musical.¹⁶⁰ On perçoit ici comment l'outil numérique cadre la création jusqu'à devenir style à part entière. Il préfigure le choix même des inspirations en les réadaptant au support informatique. Cette technique élevée au rang d'identité montre à quel point cette révolution a modifié le faire dans notre métier. En offrant un cadre de création solide, connu, appréhendable et appréhendé par certains comme Malika Favre, il permet de devenir indissociable de celui qui crée et de son identité.

Du côté du projet professionnel, ce cadre de création va permettre une deuxième lecture des possibilités offertes par l'instrument d'un point de vue esthétique. Il nous

semble indispensable de voir la création de la forme de la guitare de deux manières : sous l'angle du support analogique, avec feutre, plume, pinceau, papier, tout ce qui peut créer de la matière instantanée et inattendue et le confronter au cadre numérique normé, évolutif, précis. Ce faisant, le numérique nous permettrait de créer une esthétique solide et nous l'espérons, inédite.

¹⁶⁰. Malika Favre, 51 Montreux Jazz Festival, 70x100, sérigraphie

LE NUMÉRIQUE ET LA DÉCISION ARTISTIQUE INDUITE

Le mot décision vient du latin *decidere*, trancher, et de *caedere*, couper. Dans ce terme on comprend l'idée de laisser de côté, de prendre parti pour quelque chose, de faire un choix. Philosophiquement, le terme a deux sens distincts établis dans *Le Vocabulaire philosophique de Lalande (1902-1923) : lexicographie spécialisée ou prototermiographie* ? par Dan Savatovsky et Danielle Candel. Le premier sens fait de la décision « la terminaison normale de la délibération dans un acte volontaire. »¹⁶¹ Dans l'acte de créer, la décision serait donc une terminaison, une finalité qui permet d'accoucher de l'oeuvre. Le second sens définit la décision comme la « qualité de caractère consistant à ne pas prolonger inutilement une délibération, ou à ne pas changer, sans raison sérieuse, ce qui a été résolu. »¹⁶² On revient donc sur l'origine du mot et la faculté à « couper » lorsque l'on sent, en tant que créatif, que l'oeuvre à parcouru le chemin (désiré ou non) et est arrivé à une destination acceptable.¹⁶³ Dans les deux sens présentés, Daniel Parrochia rappelle que le concept implique « l'existence d'un pôle subjectif », ou créatif engagé dans la création, ainsi qu'une « situation objective », en d'autres mots l'achèvement de l'oeuvre. Cette situation est alors indéterminée et supprimée par le fait de décider.

L'activité artistique a une manière bien spécifique de dessiner un horizon futur en impliquant les décisions présentes de l'artiste et sa capacité à y répondre. De fait, une ligne pareille à une trajectoire est dessinée qui définit la figure de l'artiste. La démarche née de cette mécanique qui n'est possible que par sa constance : elle vient de l'empirique, d'une visée, d'une attitude. Elle n'est pas nécessairement linéaire car elle peut comprendre certaines bifurcations.¹⁶⁴ Ainsi, l'activité artistique inclue en elle une « culture de la décision, au sein de laquelle le sujet artiste est lui-même à l'oeuvre. »¹⁶⁵ La décision est aussi constituée de ce parcours, de cette attitude. François Deck va plus loin dans son exposé en ajoutant une analogie démocratie/pratique artistique. Il rappelle que la notion de public est primordiale. Que ce soit pour gouverner ou pour créer, il

161. Philosophie et épistémologie de la décision, Daniel PARROCHIA (Professeur de Philosophie des sciences, Université Jean Moulin Lyon 3), Article en ligne, http://facdephilo.univ-lyon3.fr/servlet/com.univ.collaboratif.util.LectureFichiergw?ID_FICHIER=1287570601138_mai_2016

162. Philosophie et épistémologie de la décision (cf 151), Introduction

163. La destination étant ici l'oeuvre terminée

164. Deck François, *Esthétique de la décision*, In: *Espaces Temps*, 78-79, 2002. A quoi oeuvre l'art ? Esthétique et espace public, sous la direction de Bruno-Nassim Aboudrar et Christian Ruby. p.100

165. Esthétique de la décision (cf. 164)

faut tenir compte de la capacité qu'à l'audience d'analyser et de réagir à ce qui lui est présenté. Ce retour qu'il qualifie de « réflexif » est un moment clé du processus de création lui-même : « l'enjeu essentiel de l'art devient alors la production par l'artiste des outils utilisables par ce public. »¹⁶⁶ C'est à ce moment précis que la décision est induite. Par la prise de conscience du public et de sa réception de l'œuvre, le processus est bousculé. Comment le numérique outil peut-il induire un type de décision artistique ?

Le numérique a un caractère globalisant. Il est outil mais aussi dispositif de monstration. L'évolution technique de l'outil informatique a été plus rapide que son acceptation au sein de la société. Ce faisant, les premières machines étaient réservées aux professionnels et autres passionnés. Tant et si bien que Steve Jobs, en 1984, passa pour un illuminé lorsqu'il proposa de construire une architecture ergonomique, compréhensible et non modifiable : le premier système d'exploitation d'Apple était né. Cette évolution a permis au plus grand nombre d'utiliser l'outil informatique dorénavant praticable sans connaissance programmatique. Peu à peu, le grand public s'est habitué à cette esthétique pixellisée éprouvée depuis déjà une vingtaine d'années par les artistes. L'avènement de l'art numérique s'est aussi fait au prix de conférences, d'expositions, d'échanges aux sujets des œuvres ainsi créées pour expliquer la visée et l'intérêt de cette nouvelle forme artistique. C'est en cela que le numérique induit un type de décision. Le graphiste-illustrateur, lors de sa création, se doit de connaître l'évolution de l'appréhension du grand public vis-à-vis de cette outil afin de faire comprendre son œuvre. Sa décision, son attitude, sa capacité à « trancher », à savoir si son œuvre sera compréhensible ou même attrayante passe par sa connaissance du public. Étant un prisme en lui-même, le numérique en est un second. L'équation est donc la suivante : le créatif doit connaître la capacité du public à comprendre l'art (premier prisme) mais aussi à l'appréhender à travers le prisme du numérique (second prisme). C'est ce mécanisme qui induit la décision artistique. Il est indispensable de rappeler qu'induire n'est pas contraindre. Le numérique et sa dimension sociétale invitent l'artiste, le graphiste, l'illustrateur, à questionner sa pratique. Ce support outil appelle une mythologie spécifique ancrée dans l'esprit du regardeur. Le choix est alors laissé à celui qui « fait » d'en tenir compte ou non.

Dans le cadre du projet sur le Vert, un dispositif scénographique a été créé. Le public est invité à venir taper sur la caisse de résonance des deux dispositifs. Grâce à un logiciel de retransmission visuelle du son, un écran modifiera un motif préparé au préalable, en suivant les courbes créées par le geste du spectateur-acteur. Ce projet a nécessité une acceptation de la connaissance du public vis-à-vis du dispositif : ils sont capables de comprendre que la modification picturale est induite par leur action. Aussi, c'est notre propre connaissance technique de ces différents outils numériques (prise son et projection) qui a induit la création elle-même. Nous pourrions rappeler les travaux des artistes Frieder Nake et Georg Nees et de l'américain Michael Noll. La décision artistique est induite par le numérique car terminée par ce dernier. Elle en fixe les limites aussi techniques. Il y a donc un dialogue, comme avec le support analogique, artiste support, montrant les limites et les chemins de création possible.

Le numérique induit une décision artistique dans la conception de guitare. Souhaitant allier le support informatique et le support analogique afin de questionner notre pratique de graphiste vis-à-vis d'un projet de lutherie, l'outil numérique induit par son aspect mathématique une zone possible d'expérimentation : la caisse de résonance principalement. Il nous permet d'envisager une autre approche du motif, de l'illustration, de notre action picturale sur l'instrument en nous offrant un outil technique aux capacités de précisions quasi-inégalable par l'homme.

CONCLUSION

Le numérique est un outil dans sa capacité à former l'informe, à aider le créatif à accoucher d'une idée mentale, d'une œuvre. L'utilisation de ce dernier par celui qui crée préfigure une certaine esthétique : pixel ou vecteur, l'écran nous donne à voir une identité visuelle propre à cet outil. Il confère aussi un cadre de création en induisant la décision artistique : la prise de conscience de l'impact du dispositif de monstration, de l'esthétique et du savoir du public vis-à-vis du numérique accompagne la création sans pour autant la freiner. Comme avec le support analogique, elle définit des codes ou bien des outils. Mais quand estil du geste créatif ?

¹⁶⁶. Esthétique de la décision (cf. 164), p. 100, §2



d) Le numérique comme geste

LE NUMÉRIQUE ET LE SCRIPT AUTOMATISÉ

« Geste est le nom de cette croisée où se rencontrent la vie et l'art, l'acte et la puissance, le général et le particulier, le texte et l'exécution. Fragment de vie soustrait au contexte de la biographie individuelle et fragment soustrait au contexte de la neutralité esthétique : pure praxis. Ni valeur d'usage, ni valeur d'échange, ni expérience biographique, ni événement impersonnel, le geste est l'envers de la marchandise. »¹⁶⁷

Le geste, c'est avant tout faire appel à une somme de capacité appelant ou non des règles nécessitant le bon déroulé de l'action. Par exemple, si nous souhaitons réaliser un nu, les cours d'anatomie, de dessin et l'observation des corps sont indispensables à la réalisation de l'œuvre. Aussi, l'apprentissage qui nous a permis d'apprendre à tenir un crayon ou un pinceau est sous-jacent mais présent. Autre exemple : si je me mets à lire, j'enclenche des dispositifs mis en place antérieurement qui nous permettent de joindre les lettres, les mots, les phrases afin de comprendre un tout.¹⁶⁸ On entend par geste le commencement ou l'initiation d'une action ou d'une posture.¹⁶⁹

Un script informatique désigne, dans l'univers du numérique et plus précisément du web, un programme informatique (ou une partie d'un programme) chargé d'exécuter une fonction bien précise lorsqu'un utilisateur réalise une action ou lorsqu'une page web est en cours d'affichage sur un écran. Il s'agit d'une suite d'instructions simples et souvent peu structurées qui permettent l'automatisation de certaines tâches. De façon plus directe, le script manipule les fonctionnalités d'un système informatique. Pour pouvoir fonctionner, le script doit impérativement être interprété par un programme dans lequel il a été écrit (ou par un serveur dédié à ce langage).

On distingue couramment les scripts informatiques, ou langages de script, interprétés côté serveur (c'est le cas des langages utilisés pour la création de sites web dynamiques comme PHP, Python, etc.), et les scripts informatiques, ou langages de script, interprétés côté client (c'est le cas de JavaScript compris par le navigateur web).¹⁷⁰ Peut-on parler de soustraction du geste par l'automatisation du numérique ? Pas totalement. S'il est le vrai que le script se soustrait à la nécessité d'une main pour tracer une

167. Giorgio Agamben, *Moyen sans fins, notes sur la politique* (1990-1995), Paris, Rivages, 1995, p.90

168. Wolfgang Iser, *Der implizite Leser (Le lecteur implicite)*, éd Wilhelm Fink Verlag, München, 1972

169. Michel Guérin, « le geste de penser », *Appareil* [En ligne], 8 | 2011, mis en ligne le 04 novembre 2011, consulté avril 2017, <http://appareil.revues.org/1338> : DOI : 10.4000/appareil.1338

170. Définition Script (informatique), Journal du Net, en ligne <http://www.journaldunet.com/solutions/pratique/dictionnaire-du-webmastering/technologies-langages/19528/script-definition.html>, consulté en mai 2017

ligne par exemple, il ne peut effectuer cette action que parce que le créatif a construit l'architecture qui lui permet de le faire. C'est seulement grâce à l'écriture d'une suite d'action et de condition que le programme peut fonctionner. Ce dernier est donc dépendant de l'homme. Irait on alors vers une re-qualification du geste dans sa réalité physique ? Encore une fois, cette question est à nuancer. Il faut d'abord déterminer comment le geste va être interprété. Par exemple, nous pouvons décider de créer un script dans le logiciel Photoshop afin d'automatiquement modifier le seuil de la photographie téléchargée. Ainsi, le script n'a de réalité qu'informatique : il n'est visible au créatif que dans sa finalité et non pas dans son action. Maintenant, si nous décidons d'adjoindre à un script un bras robotisé, nous changeons de paradigme : le geste dans l'action et dans la finalité est visible. Néanmoins, il est extrait et indépendant du geste physique du créatif pendant la création. C'est cette distanciation que permet le numérique. La temporalité séparant le désir de créer et le geste créateur (en tant action) n'est possible que par la volonté de seconder ce dernier : l'artiste décide, en créant un script, de dissocier ce qu'il veut faire du moment du faire effectif.

Si l'on se place du côté de la productivité, le script permet de gagner beaucoup de temps. Il est possible d'automatiser un nombre croissant de tâches allant de l'envoi de mails à l'allumage du chauffage central de l'habitation à distance. Confort de vie et productivité accrue seraient-ils les seules raisons qui poussent à l'établissement de tels programmes ? D'un point de vue artistique, la productivité n'est pas une fin en soi. La recherche de la rapidité dans le faire a parfois des effets négatifs. Elle ne permet plus d'avoir le recul nécessaire à la lecture de notre propre poïétique qui nous amène, une fois étudiée, à approfondir notre pratique. C'est très précisément dans la distanciation critique que réside l'intérêt du script automatisé. Dissocier le geste de l'initiateur de l'action permet au créatif de mieux appréhender les ratés et les réussites de son idée. Cela lui permet de comprendre les mécanismes mis en place pour effectuer la commande et de la rectifier si besoin. Mais aussi et surtout, cela lui permet d'interroger sa propre pratique, de comprendre son identité. Le numérique, à travers le script automatisé, donne à voir au créatif sa propre poïétique. Dans l'idée d'un approfondissement de son faire, la prise de conscience est indispensable.

Encore une fois, le projet Vert développé à l'occasion du cours de Mr Barrès traite de cet intérêt du script numérique comme geste de création et de questionnement de la pratique de graphiste-illustrateur. Ici, le visuel est questionné. Sa pertinence grâce à sa capacité à devenir attrayant malgré l'altération provoquée par l'onde sonore est un des indicateurs sur lesquels repose l'appréciation du projet et par extension notre pratique. De plus, le script permet d'introduire le spectateur en tant qu'acteur de l'évènement artistique. Ce faisant et grâce aux réactions qu'il est possible de recueillir, nous pouvons déterminer l'intérêt et jauger la cohérence d'un tel projet. Il est indispensable, selon nous, de parvenir à installer cette distance afin d'étudier notre poïétique et d'approfondir notre pratique. C'est aussi pour cela que nous avons décidé d'appliquer notre recherche picturale et graphique sur le support guitare.

Comme développé auparavant, le script comme geste numérique et créatif a toute sa place dans la conception de l'instrument. L'utilisation d'outils permettant de graver par exemple le bois, ou même de jouer sur sa forme, installe une distance entre la création, le choix du faire et le faire action, le geste. Ce faisant, il nous est possible de comprendre d'une part si les choix picturaux sont judicieux mais aussi et surtout comment notre création de l'esprit s'exprime et s'expérimente sur l'instrument.

LE NUMÉRIQUE COMME REMISE EN QUESTION DU GESTE CRÉATIF

Le geste créatif est donc une notion englobante. Elle traite avant du mouvement intéressé, donc de l'action génératrice. Le geste créatif n'est jamais vain, il en ressort toujours quelque chose : affirmation ou infirmation d'idées se confrontent. Le geste créatif met aussi en marche des acquis sous-jacents comme par exemple la capacité à écrire, à lire, la faculté de tenir un pinceau, une plume, un crayon. Il parle de la connaissance aussi de son corps. Par l'expérience, celui qui fait sait comment son corps agit et réagit, comment il fonctionne. Grâce au numérique, le geste peut être dissocié de l'instigateur de ce dernier notamment par le script.

Remettre en question, c'est avant tout douter. D'un point de vue lexicographique, douter est un « état naturel de l'esprit qui s'interroge, caractérisé à des degrés différents soit par l'incertitude concernant l'existence ou la réalisation d'un fait, soit par l'hésitation sur la conduite à tenir, soit par la suspension du jugement entre deux propositions contradictoires. »¹⁷¹

Comme l'a montré Socrate, douter est cette attitude critique vis-à-vis de tout ce qui passe pour certain, ou de ce qui se donne comme un savoir. Le doute a pour les philosophes plus de vertu que l'assurance des dogmatiques. C'est même un devoir. Le doute permet le progrès car il appelle à remettre en question ce qui est établi, à chercher des alternatives ou à passer par dessus de. Le doute serait-il nécessaire au progrès de l'homme ? Kant répond par l'affirmative. Époque obscurantiste où les hommes d'église et les hommes politiques maintenaient l'ignorance du peuple par la censure, le philosophe propose de critiquer, de juger, de s'interroger à travers un essai intitulé *Qu'est ce que les Lumières* ?¹⁷² Il oppose à l'obscurantisme, l'idée-clef de « lumières », qui connote l'idée de critique, de liberté absolue du jugement par lequel nous nous délivrons de nos préjugés, superstitions. Par là, Kant expose que la liberté d'expression et d'opinion est ce qui permet à un peuple de progresser vers le bien. Pourrait-on dire que le numérique remet en question le geste créatif ? Fait douter le créateur de ce dernier ? Et si oui dans quelles mesures ?

Avec le script automatisé, le numérique a permis de dissocier le faire du créatif. Son geste n'est plus attaché directement à l'objet qui crée mais à celui par lequel il crée. En d'autres termes, la création s'est dans ce cas déplacée substituant aux mains du créatif l'outil informatique. Légitimement, nous nous posons la question de la nécessité, à l'heure de la création hypothétiquement automatisée, du geste du créatif lui-même. Si tout est programmable, pourquoi s'en priver ? Pourquoi ne pas assurer une perfection de geste grâce à cet outil ? En cela le numérique nous interroge. Déjà entamée dans le secteur de l'industrie depuis plus d'une cinquantaine d'années, la création en chaîne serait-elle le nouveau paradigme de la création ? Malgré le doute nous devons répondre par la négation : non, le geste ne pourra jamais être totalement remplacé par le script. D'une part, il nait lui-même d'un codage effectué par l'homme et en ce sens il n'est pas tout à fait exclu de son geste (taper le code qui fait fonctionner le programme). Néanmoins, le numérique fait douter de la

pertinence du geste créatif. Comme développé plus haut, c'est la création d'une distanciation entre le moment du faire effectif et l'imagination du projet qui permet de remettre en question la pratique. Doubter n'est pas révoquer. Ici, le geste est remis en question pour mieux le parfaire, mieux l'apprécier et mieux l'approfondir. Le numérique agit comme révélateur dans la pratique, toutes les pratiques. À notre échelle, elle permet d'éprouver la composition d'une affiche, le placement d'une typographie. Elle questionne aussi ce nouveau réflexe (parfois) qui fait préférer l'outil numérique au support analogique. La dimension de doute qu'amène cette évolution technique n'est alors que bénéfique. Elle nous rappelle enfin qu'il est indispensable de faire appel à notre conscience corporelle quelque soit le type de projet ou d'œuvre sur laquelle nous travaillons.

Lors de la conception d'une guitare, deux façons sont possibles pour atteindre les exigences de finesse du bois. La première consiste à utiliser un rabot à bois et donc de s'impliquer physiquement. La seconde consiste à utiliser un outil de production assisté par ordinateur. Ces deux choix ne nous donnent pas à voir le même geste et par conséquent questionnent de différentes manières ce dernier. Cette remise en question peut être ensuite déplacé à d'autres supports : l'affiche, le livre, la sculpture, la céramique, etc ...

171. Doubter, in Centre National de Ressources Lexicales et Textuelles, en ligne <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/douter>

172. Kant, *Qu'est ce que les Lumières* ?, éd. Hatier Poche, 2007, première édition 1784

LE NUMÉRIQUE COMME COMPLÉMENTARITÉ DU GESTE CRÉATIF

« Ainsi l'intégrité des organismes vivants et les caractéristiques de la conscience des individus autant que celle des cultures humaines présentent des traits d'un tout, qui impliquent pour en rendre compte un mode de description complémentaire. »¹⁷³

C'est en 1927 que Niels Borh présenta sa théorie de la complémentarité. Il tenta, devant un congrès, de régler l'antinomie onde-particule dans la mécanique quantique. Sa visée était donc aussi de faire tenir cette dualité. Appliqué à son domaine d'étude, il préconisa de ne pas chercher à résorber cet antagonisme mais bien à comprendre le caractère complémentaire existant.

Le terme de complémentarité fait référence chez Borh à la « relation d'exclusion mutuelle ou de limitation réciproque qui peut exister entre des phénomènes atomiques – la définition du phénomène devant inclure la spécification complète des conditions d'observation, y compris l'enregistrement qui la clôture. »¹⁷⁴ Pour qu'il y ait complémentarité, il faut qu'il y ait réciprocité. Dans le domaine de la création, on compare deux supports, deux outils qui tendent à questionner à leur tour la pratique du graphiste-illustrateur. Cette réciprocité, c'est celle semblant antinomique entre l'analogique et le numérique. Pour qu'il y est complémentarité, il faut qu'il y est "relation d'exclusion mutuelle ou de limitation réciproque" nous dit Borh. La dimension limitatrice des deux outils à été développé plus haut. Le numérique autant que l'analogique préfigure un type de création, un process induit par la réalité physique du matériel, à sa réaction et à sa capacité à entrer en dialogue avec celui qui crée. Les deux procédés n'utilisent pas nécessairement le même langage. La réciprocité vient de la pratique elle-même : l'artiste graphiste-illustrateur apprend autant des deux supports en comparant, parfois même en opposant les résultats des expérimentations. Dans ce développement, nous mettons néanmoins en tension le geste créatif et le numérique. Quelle est la complémentarité existante entre les deux notions ?

Précédemment nous avons vu comment le numérique geste permettait d'installer une distanciation propice à la réflexion et à la remise en question d'un process créatif établi. Il permet de mettre en tension un geste actif d'un geste de pensée. Le premier émanant du second, il y a réciprocité qui limite les deux phénomènes : une fois délivré au faire, le schéma de l'esprit, l'idée de l'action dans la création est aussitôt illustrée par le geste numérique c'est-à dire par l'application de l'outil informatique, du script programmé, ou du geste entamé à travers l'interface technologique. Encore une fois, l'antinomie geste créatif-geste numérique n'est pas antinomique mais bien complémentaire. En interdépendance, elles permettent au créatif de mieux comprendre son procédé de création. Le geste numérique n'existe pas sans la pensée, sans la chorégraphie mentale préalable de celui qui crée, mais le geste du faire est lui même questionner par la capacité de l'outil informatique à s'y soustraire. En cela ils sont complémentaires.

¹⁷³. Niels Borh, *Physique atomique et connaissance humaine*, éd. Folio Essais, essai

¹⁷⁴. Léon ROSENFELD, « BOHR NIELS - (1885-1962) ». In Universalis éducation [en ligne]. Encyclopædia Universalis, consulté avril 2017. Disponible sur <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/niels-bohr/>

PARTIE II

Cette complémentarité est facilement appréhendable avec le projet sérigraphie Villy Con Carne. À l'occasion d'un workshop sur le procédé d'impression, il nous a été demandé de réaliser une illustration de notre choix sur une pochette de vinyle. Pour rappel, la sérigraphie consiste à imprimer en ton direct à l'aide de cadres soumis à une solution chimique. Ce faisant, ils agissent comme des pochoirs. Il faut autant de cadres que de couleurs désirées pour obtenir un résultat. Cette prise de conscience du procédé d'impression induit, consciemment ou non, un type d'illustration. Une première illustration a été réalisée présentant un homme, le chanteur du groupe, entouré de tous les ingrédients constitutifs de la recette du Chili con Carne. Une typographie a aussi été dessinée puis retouchée sur ordinateur afin de corriger certaines irrégularités nuisant à la lecture du titre. Aussi, le dessin a été scanné afin de retoucher la profondeur du noir nécessaire à la bonne insolation des cadres d'impression. On parle de complémentarité des deux gestes : le dessin d'abord, puis le passage à l'informatique qui vient encore questionner la pertinence du trait et du visuel. Imaginé d'abord comme vases clos, les deux procédés se répondent, entrent en dialogue et se complètent.

Il en va de même pour la conception du projet professionnel. Le numérique va en amont donner une première vision de l'impact, de l'impression visuelle de la piste de création retenue. Néanmoins, cette dernière ne pourra être totalement exact car reposant pour partir sur la prédictive. C'est à ce moment, agissant en complémentarité, que le geste du créatif directement sur l'instrument va rectifier, compléter le travail entamé.

CONCLUSION

Le geste, c'est avant tout faire appel à une somme de capacité appelant ou non des règles nécessitant le bon déroulé de l'action. C'est mobiliser des acquis, des procédé éprouvés ou non permettant à l'action de se dérouler. Nul but n'est nécessaire même s'il peut exister. Le numérique a bousculé l'emprise et la connaissance que nous pensions avoir sur notre procédé créatif. Le script automatisé notamment a permis de repenser le geste grâce à la distanciation entre la pensée créative et le geste action, le faire. Ce faisant, il nous a été donné à voir les qualités et les travers de nos créations mais aussi et surtout de nos procédés. Loin d'agir en opposition au geste créatif, le numérique entre en complémentarité avec lui se nourrissent de la réciprocité, autrement du dialogue, s'installant entre les deux. Des notions importantes, développées dans la première partie de cet exposé, ont permis d'approfondir notre procédé de création. Que deviennent alors l'altération et le repentir dans une pratique du support numérique ?

3) Le numé-
rique, de la
redéfinition
de la réponse
matérielle à
l'établisse-
ment de nou-
veaux para-
digmes



a) Altération numérique : ambiguïté d'un acte destructeur et générateur

L'ALTÉRATION NUMÉRIQUE COMME DESTRUCTION MATÉRIELLE ?

« La passion de la destruction est en même temps une passion créatrice! »¹⁷⁵

Parler d'altération dans le numérique est complexe. En effet, si l'on s'en tient à sa définition, elle est une « dégradation par rapport à l'état initial ou normal d'une chose. »¹⁷⁶ Le terme de dégradation renvoie à une connotation péjorative. Néanmoins, au regard de la création, comme développé plus tôt, l'altération est vue comme un acte fécond : destructeur oui, mais générateur. La maxime « rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme »¹⁷⁷ du philosophe Anaxagore, traite de cette ambivalence. Alors, le numérique peut-il être soumis à une destruction matérielle afin de créer ? Aussi, cette action est-elle génératrice ?

La destruction créatrice est une notion centrale de la philosophie et de l'économie du début du dernier siècle. Nietzsche, Sombart ou Schumpeter utilisèrent tout trois cette antinomie pour parler du caractère fécond de la destruction. Malgré des domaines d'étude différents, on retrouve dans leurs écrits des cheminements d'idées applicables au domaine de la création graphique.

Nous avons parlé précédemment de l'altération appliqué au support analogique. En prenant l'exemple de la sculpture, nous avons démontré que la soustraction de matière permet de faire jaillir des formes, de faire émerger la figure. Geste après geste, le sculpteur enlève une partie de la matière et permet à son œuvre de prendre vie. C'est ce mécanisme qui se met en place lorsque l'on parle de destruction créatrice : nous détruisons pour faire apparaître. Il en va de même pour l'illustration par exemple. Si nous décidons de dessiner une ligne sur une feuille Canson blanche à l'encre de Chine, la trace ainsi faite est indissociable du support. Ce dernier est altéré dans sa réalité physique même. Le geste du créatif devient alors indissociable du matériau qui l'accueille.

175. Michel Bakounine, *La Réaction en Allemagne*, 1842

176. Altération, in Centre National de Recherches Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/alt%C3%A9ration>

177. Citation d'Anaxagore, philosophe présocratique grec ayant vécu au Vème siècle avant J-C

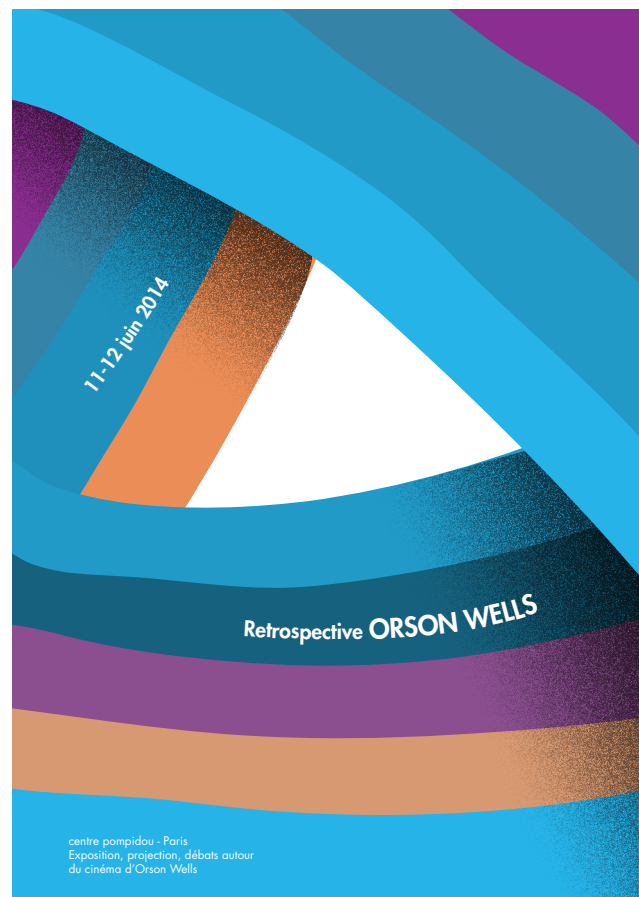
Cette action entraîne une réaction, une réponse du support : si nous mouillons une feuille, elle gondole. Le gondolement est une nouvelle forme du papier. On détruit la forme originale pour en faire naître une autre : nous permettons une destruction créative. On parle néanmoins de destruction matérielle pendant la création. Qu'en est-il dans le numérique ?

Si on prend l'expérience *stricto sensus*, il faudrait détruire un outil informatique pour créer une oeuvre. Néanmoins, l'un des intérêts d'un tel support réside dans sa capacité à être réutilisé, il nous semble donc contre-productif d'agir de telle sorte. Comment alors intervient cette altération lorsque le support numérique est utilisé comme support de création ?

Nous l'avons rappelé, il est important dans le cadre du numérique, de distinguer l'outil créatif et la machine permettant d'utiliser cet outil créatif. Nous pouvons, pour expliquer cette affirmation, prendre l'exemple d'un ordinateur dénué de batterie. Si l'on utilise la carcasse de l'objet en tant que tel, c'est-à-dire comme support physique d'expérimentation, il n'est d'aucune utilité. Éteint, il n'est autre qu'un support analogique, que l'on peut toucher, duquel on peut dégager une vérité physique. Afin de créer, nous avons besoin d'un système d'exploitation qui va lire nos gestes et les traduire numériquement. Cela induit une connaissance au préalable du créatif. La mise en dialogue du support numérique et du geste n'est possible que par le logiciel. Alors comment parler de destruction matérielle ? N'y a-t-il pas une altération persistante malgré tout ?

La réponse à cette question réside dans la définition que nous donnons de la matière. D'un point de vue philosophique, on parle de matière comme substance constitutive d'un tout. Identifier la matière d'une chose, c'est répondre à la question : « En quoi cette chose est-elle faite ? » Certains répondront de processeurs et de circuits imprimés là où nous pensons que la matière constitutive de l'outil numérique est virtuelle, faite de logiciels et de scripts. Mais à la différence du support analogique, aucune matière n'est soustraite lorsque l'on utilise cet outil. C'est ici que réside la différence fondamentale : le numérique nous oblige à travailler avec des calques, par strates, en d'autres mots par superposition, là où le support analogique nous offrait une deuxième option : la soustraction matérielle.

On ne peut donc pas parler de destruction matérielle dans le sens où l'acte créatif ne soustrait aucune essence du logiciel, du système qui nous permet de créer. C'est d'ailleurs d'autant plus vrai avec la tablette graphique : le geste est mimé, mais le support physique n'est plus celui sur lequel nous créons. La destruction pourrait alors apparaître par superposition de gestes : nous détruisons, en tout les cas nous altérons notre premier geste en lui ajoutant un deuxième geste, et ainsi de suite. C'est notamment le cas avec le projet d'affiche pour le sujet *Scénarios et déambulation narrative* de Patrick Barrès. Les lignes constitutives de l'affiche sont ajoutées, c'est comme cela que l'illustration est construite.¹⁷⁸ On ne peut, en numérique, soustraire la matière à elle-même. Nous ne pouvons soustraire au logiciel sa propre essence car il n'est justement que logiciel. L'impact



178.

178. Affiche Scénario, Thomas Maurant, cours Patrick Barrès, ISCID Montauban, 2015

PARTIE II

de cette découverte pour la pratique de graphiste-illustrateur est capitale : nous savons désormais que la surprise matérielle sous-jacente ne peut apparaître qu'avec le support analogique. Le numérique ne nous donne à voir que ce qui est programmé, que ce que nous pouvons ajouter. Il a un intérêt prédominant dans la création, dans le faire.

L'utilisation du numérique dans le projet *Accordé* (projet pro) est un enjeu pour le questionnement de notre pratique. Au regard de ce développement, il est indispensable de joindre, dans le même temps, le travail de la matière bois et de l'outil informatique afin de faire naître un dialogue de pratique entre les deux supports : l'un traitant de l'altération effective avec la soustraction de matière et l'autre de la superposition qui présente comme intérêt de donner à voir le résultat de la création de façon non définitive.

L'ALTÉRATION NUMÉRIQUE COMME GESTE GÉNÉRATEUR

L'altération du support numérique est donc différente de l'altération du support analogique dans sa dimension additionnelle et l'impossibilité de sa soustraction. Même si le paradigme est légèrement modifié, peut-on pour autant affirmer que l'altération n'est pas génératrice ?

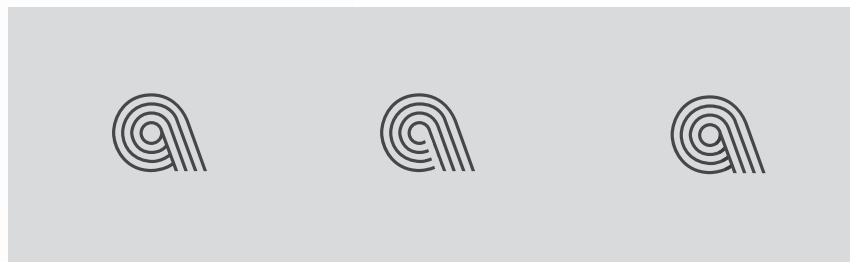
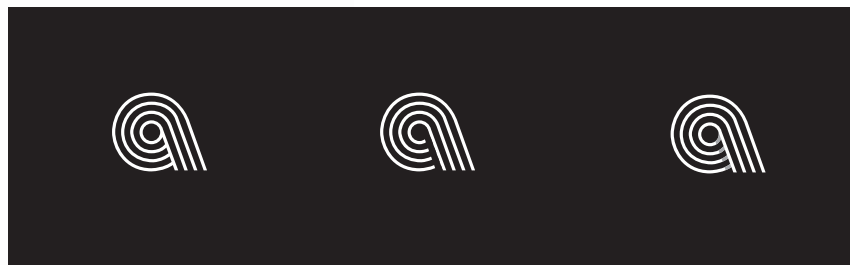
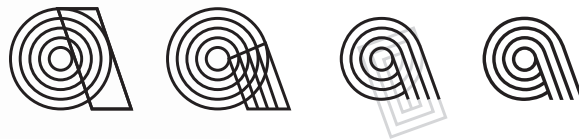
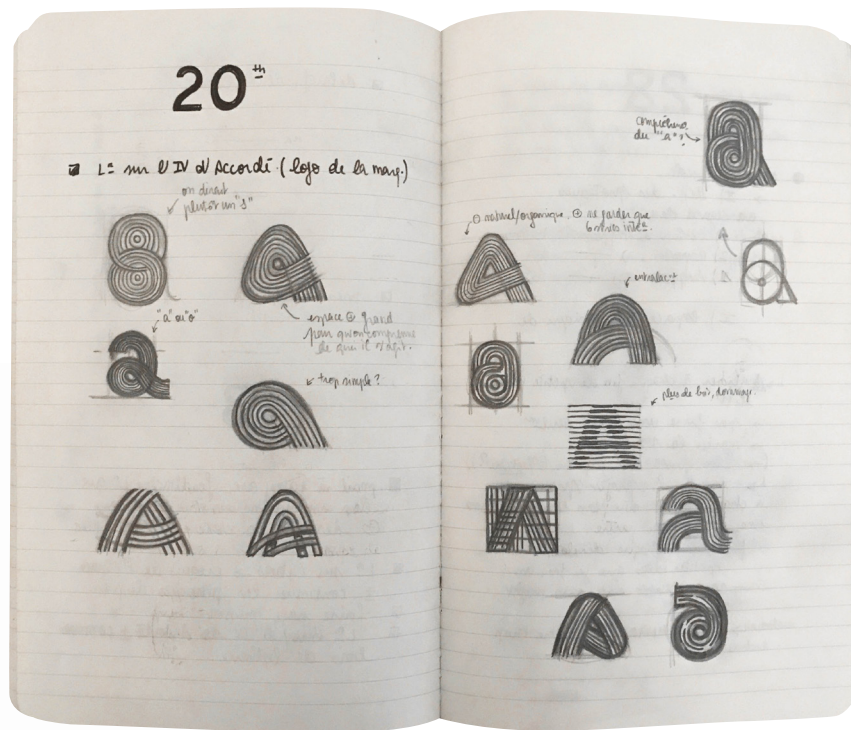
La définition de geste dans le numérique diffère elle aussi de la définition que l'on en fait lorsque l'on traite du support analogique. En effet, si l'on prend le second cas, le geste se fait directement sur la matière à travailler. Par exemple, si nous souhaitons éprouver une idée, nous pouvons d'abord l'esquisser dans un carnet. Ce rapport direct, entre geste-support-crédation est la clé. Dans le numérique, une strate, l'écran, est ajouté. Cela change drastiquement le rapport du créatif à la création. Le geste est un « mouvement extérieur du corps (ou de l'une de ses parties), perçu comme exprimant une manière d'être ou de faire (de quelqu'un). » Il est une action qui « peut être perçue et interprétée par un tiers. »¹⁷⁹ Cette interprétation, elle est faite par le numérique. Son intelligence, bien qu'artificielle, préfigure un certain type de réaction. Le support analogique n'interprète pas, il ne le peut pas, il ne fait que réagir. Cette différence fondamentale empêche telle l'altération numérique d'être un geste générateur ?

Si l'on entend l'altération numérique comme la superposition successive des gestes sur l'outil informatique, alors elle est génératrice. Génératrice tout d'abord de réponses induites par l'intelligence artificielle du logiciel : pour une action donnée, il a une manière spécifique de réagir. Générateur aussi car il retranscrit le geste, l'action du créatif par l'image : si nous décidons de créer un rond, l'interface va nous montrer, nous donner à voir le rond ainsi formé. Générateur enfin car la superposition crée de nouveaux motifs jusque là inconnus : si nous créons un nouveau cercle et le superposons au premier, le décalage des deux formes va en créer une troisième. Ce qui fait l'intérêt du numérique est que la forme ainsi créée peut être modifiée sans être jamais altérée définitivement : on parle alors d'altération relative.

Dans l'élaboration de l'identité visuelle d'*Accordé*, plusieurs étapes ont été observées pour la mise en place du signe de la marque. D'abord, quelques *rough* nous ont permis de déterminer les formes efficaces, compréhensibles, solides, appelant les notions de durabilité, de technicité et d'onde propres au projet. Ensuite, il a été décidé, avec l'outil numérique, de reproduire l'architecture circulaire de la forme.¹⁸⁰ Ce faisant, nous avons répété la forme numérique : le trait est alors plus sûr car émanant de coordonnées mathématiques. Grâce à deux calques, à une superposition, nous avons pu altérer la forme première. Par ce geste de cacher-montrer, il nous est apparu que le « a » n'était pas lisible et n'exprimait plus assez cette déformation organique attrayante présente dans les esquisses. Le choix a été fait d'imprimer la structure du logo pour permettre de le traiter directement au feutre. C'est le passage au numérique qui nous a permis de remettre en question la pratique sur support analogique. C'est donc l'altération par l'outil

¹⁷⁹. Geste, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/geste>

¹⁸⁰. Étape de l'élaboration du signe *Accordé*, marque indépendante de guitare en édition limitée, mai 2017, travail non achevé durant la finalisation de cette étude



PARTIE II

informatique, le faire numérique qui c'est transformés en geste générateur. Générateur de nouvelles formes picturales mais aussi de questionnements.

Il est indispensable de penser le travail de conception de la guitare dans l'optique d'un échange entre support analogique et support numérique pour les raisons que nous venons d'évoquer. Cela permet de faire émerger, par l'altération de l'écran, de nouvelles formes picturales. Le numérique permet une approche dissociée du support et de sa réaction, ce qui permet, par le désir de reproduire l'effet du geste sur l'écran dans la pratique analogique, de questionner et d'approfondir le travail de graphiste-illustrateur.

L'ALTÉRATION NUMÉRIQUE, EMPREINTE D'UNE TEMPORALITÉ ARTISTIQUE

« Tu diras que le dernier degré de l'art littéraire est d'empreindre l'idée dans l'image. »¹⁸¹

L'idée de temporalité artistique est totalement bousculée lorsque l'on parle de numérique. Outil informatique possédant une mémoire, il nous permet de revenir sur nos gestes, sur nos actions créatrices. Ce faisant, il nous donne à voir le chemin créatif empreinté, les errements et les choix faits tout au long du projet. La notion d'empreinte est dans ce cas chahutée. Si on s'en tient à la définition, l'empreinte est une action qui consiste à « marquer par pression une forme (sur quelque chose). »¹⁸² Ne pouvant agir directement sur la matière numérique, sur le logiciel, dans l'idée d'une trace indélébile, que signifie l'empreinte dans ce cadre ?

La temporalité artistique désigne tout le déroulé d'un process partant du désir de créer à la création de l'oeuvre elle-même. Passant par l'esquisse, l'essai, la conception, le repentir, les rectifications, la mise en oeuvre, la production puis la monstration, ce cheminement laisse des traces notamment sur le support analogique qui implique sa consistance physique dans le procédé. Néanmoins, nous l'avons démontré, l'altération dans le numérique ne se définit pas de la même manière : le support et l'outil permettant d'utiliser ce dernier ne sont pas confondus physiquement. L'altération se fait donc par superposition. Que reste-t-il alors du chemin artistique ? Les strates, les couches, les calques de création.

Le numérique porte en lui les étapes de la création. L'altération qui est ici superposition peut être décomposée à loisir. Les étapes sont visibles, lisibles et même modifiables. Le caractère définitif de l'altération disparaît alors au profit d'une empreinte plus forte mais non-immuable.

CONCLUSION

L'altération est une notion à nuancer lorsque on l'applique au support numérique. Elle devient superposition là où elle était soustraction avec le support analogique. La destruction matérielle est très relative car elle ne s'attache plus au support dans sa dimension physique mais fonctionnelle : c'est le logiciel qui permet de créer et c'est avec lui que nous interagissons. Ce faisant, la « destruction créatrice » se fait sur la matière comme essence, sur le programme lui-même.

¹⁸¹. Honoré de Balzac, *Illus. perdues*, 1843, p. 424

¹⁸². Empreinte, in Centre Nationale de Ressources Lexicales et Textuelles, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/empreinte>



b) Le repentir numérique : genèse, définition et acteurs

LE REPENTIR, ENTRE EXPRESSION ET VALEUR SÉMANTIQUE

« Vivre, être, créer, c'est errer.... Vivent donc les erreurs. »¹⁸³

Le repentir est une des notions centrales qui structure ce développement. Au regard du support analogique, elle est une technique qui désigne le retour en arrière observé sur des peintures initialement. En effet, grâce aux nouvelles technologies, on s'est aperçu que des tableaux de grands maîtres présentaient des sur-couches correctrices : la posture, la place ou un objet même avait été bougé. Cette pratique, avec l'évolution de la création, s'est transformée. Autrefois prouesse technique, elle est aujourd'hui une étape régulière par laquelle passent les créatifs et a perdu de son aura. Le fait de revenir sur son esquisse, son illustration ou son affiche est entré dans la pratique, que ce soit sur le support analogique (la gomme par exemple) ou dans le numérique. Comment faire la distinction, à l'heure des outils informatiques, entre le repentir et la retouche ?

La retouche n'a qu'une incidence minimale sur l'œuvre, elle consiste à modifier légèrement un détail, un élément. Le repentir, lui, masque ou dévoile. Son impact sur le projet est donc plus important. Peut-on parler de repentir s'il n'y a pas altération physique de support comme dans le numérique ?

Il faut distinguer, pour répondre à cette question, deux visées du repentir dans la création : d'une part une visée expressive et d'autre part une visée sémantique. Puisqu'émanant de celui qui crée, d'un choix, de son geste, son étude permet de mieux appréhender le projet pour le regardeur et de l'approfondir pour le créateur. Le repentir numérique pourrait-il être considéré comme espace d'expression artistique ?

C'est vrai qu'il est curieux lorsque l'on parle de repentir de l'adjoindre à l'idée de numérique. À l'heure du « Ctrl Z », quel est l'intérêt de garder la trace d'une rectification, en d'autres mots du repentir ? On comprend aisément qu'offrant la possibilité de le rendre invisible, le souhait de garder le signe rectifié est en soit une expression créatrice. L'erreur est ainsi revendiquée comme un élément dynamique de l'activité créatrice et de l'œuvre achevée. C'est ce que l'on retrouve dans ce que l'on nomme le Glitch, un anglicisme faisant appel à une mal-fonction d'un système informatique. Cette erreur

183. J.-M. Gleize, B. Veck, Francis Ponge, *Actes ou textes*, Lille, 1984, p. 12

PARTIE II

générée est ensuite assumée, gardée et donne vie à l'oeuvre, participe à son parachèvement. Le repentir joue alors le rôle du révélateur. La composition initiale est repensée, modifiée, déstructurée. C'est notamment le cas pour le film de Takeshi Murata, *Monster Movie*, en 2005. Création psychédélique, l'artiste intègre un bug informatique dans son faire pour modifier complètement l'aspect visuel de sa création. La bataille entre l'image initiale et la mal-fonction se forge devant nous et nous assistons à un live repentir, l'image nette cherchant toujours à émerger face au prisme déformant.¹⁸⁴ Le repentir est expression artistique dans le sens où il laisse le soin parfois, comme dans ce film, au logiciel lui même d'utiliser cette technique. La profusion de motifs et de couleurs émergentes est alors exceptionnelle, inattendue. Ce type de système permet, pour une affiche ou une illustration par exemple, de redéfinir et d'approfondir la pratique de graphiste-illustrateur. Quelle est alors la valeur sémantique de ce repentir numérique devenu glitch ?

Accepter l'erreur, l'assumer au point de la laisser paraître à l'heure du numérique, est une position forte de sens. C'est avant tout remettre en cause les qualités de précision immuable que l'on loue souvent à l'outil informatique. C'est aussi questionner sa propre pratique, en admettant que la recherche visuelle n'est jamais terminée et en étant prêt

184. Takeshi Murata, *Monster Movie*, 2005, Capture d'écran



184.

à mettre entre les mains de l'erreur une identité graphique établie. C'est enfin se donner le droit de ne pas réussir, de ne pas "bien" créer, de ne pas atteindre le beau. Le repentir comme glitch est libérateur car il n'impose pas de résultat mais donne à voir des possibilités.

Dans le cadre de la conception de la guitare et de la marque "Accordé", la dualité des supports va entrer en ligne de compte et notamment le glitch afin de redynamiser et redéfinir la forme de l'instrument mais aussi l'esthétique globale. Cette équilibre délicat entre maîtrise et erreur est à la base de notre pratique, approfondi ici par l'implication d'un médium qui nous tient particulièrement à cœur. Enfin, cette erreur pourrait-elle impacter le son de la guitare elle-même ? En quoi le repentir numérique est-il générateur ?

LE REPENTIR NUMÉRIQUE, MOTEUR ET OUTIL DE CRÉATION GRAPHIQUE

Le repentir numérique est considéré ici comme une erreur, comme un glitch. Dans l'idée d'une redéfinition du process créatif, quelle est la place de cette pratique ? Que met en place la prise en compte assumée de cette dernière ? Est-ce que, comme le support analogique, le repentir numérique permet-t-il de mettre en place un dialogue graphique ?

Le repentir se place dans le faire, dans l'instant, dans ce qui se passe. Il est au cœur même du schème de création et ne peut être anticipé dans le résultat qu'il peut donner. Numériquement, nous le considérons comme le fait d'accepter l'erreur, de s'en nourrir, et de venir y appliquer une nouvelle création. C'est avant tout le caractère révélateur de la notion que nous défendons dans le numérique. Le repentir numérique, comme le repentir sur le support analogique, permet de créer un dialogue fort et fécond entre l'artiste et l'œuvre. En effet, l'acceptation du glitch entend aussi l'acceptation du résultat de ce glitch. L'artiste compose alors avec et lui répond à son tour. Il peut annuler cette erreur (là réside l'intérêt du numérique) ou la tolérer et s'en servir. Ce choix, ces deux réponses créent le dialogue artistique œuvre-créatif. On le comprend, c'est véritablement l'expérimentation qui est à la base du repentir numérique. C'est dans cette optique qu'il peut être utilisé.

C'est dans cette optique que l'erreur trouve son intérêt. Elle devient entité qui questionne et bouscule le créatif.

Nous sommes convaincus que le repentir numérique peut installer un dialogue créatif dans le procédé de création de guitare. Par son caractère fécond, il va permettre d'imaginer de nouvelles formes et de nouvelles façons de traiter le graphisme sur l'instrument. Quel impact et quelles implications précises dans le cadre du projet professionnel peut avoir ce repentir numérique ?

LE REPENTIR NUMÉRIQUE, IMPACTS ET IMPLICATIONS DANS LE PROJET PROFESSIONNEL

Lors de notre master, il nous a été demandé de réaliser un projet professionnel. Se déroulant sur deux ans, ce travail devait représenter la synthèse de notre parcours au sein de l'ISCID Montauban et impliquer toutes les pratiques acquises durant la formation. Après réflexion, nous avons décidé de créer une marque de guitare en série limitée en partenariat avec des artistes et produites à la main. Ce projet rassemblait alors notre passion pour la guitare et le désir de faire émerger la pratique de graphiste-illustrateur dans un métier d'art : la lutherie. Bien que novices, il nous a semblé intéressant de venir éprouver les techniques utilisées dans le champ du graphisme sur un objet aussi populaire. À toute proportion gardée, Picasso s'est amusé de tous les supports et de toutes les techniques : peinture évidemment mais aussi sculpture, céramique ou poterie. Ses essais lui ont permis d'approfondir sa pratique en travaillant son style dans ces différents métiers. Aujourd'hui, c'est notamment le graphiste Jean Jullien qui crée des assiettes ou des sculptures reprenant les corps souples et les lignes simples de ses illustrations. Le plus difficile, dans les métiers de la création, est sans nul doute la construction d'un style. L'une des réponses apportée par ces artistes est l'essai. Il semble indispensable de multiplier les supports afin de dégager une vérité sur la pratique. Le repentir est une étape indispensable dans sa dimension double de révélateur-correcteur. Quels impacts et quelles implications a-t-il dans le projet professionnel ?

Pour comprendre la place que peut prendre le repentir numérique dans le projet professionnel, il faut garder en tête que la conception de la guitare sera assurée par une personne novice, n'ayant jamais construit d'instrument auparavant. Il semble alors impossible de ne pas faire d'erreur. Loin d'être une entrave, nous voyons ces hypothétiques accidents comme une chance de faire progresser l'esthétique de la guitare et de nous amener sur des pistes créatrices non envisagées.

Le repentir numérique prend place à différentes étapes de la création. Tout d'abord, il est outil d'épreuve technique : toutes les parties constitutives vont être montées sur ordinateur afin de se rendre compte de la faisabilité et de l'attrait esthétique de ces dernières. Ainsi, nous pourrions rectifier, ajuster afin d'avoir une conception optimale lors du montage de l'instrument. Cela aura un impact important : la technicité va bousculer l'esthétique. Le repentir va nous permettre de trouver le juste milieu entre ces deux notions : comment conserver notre choix graphique tout en garantissant une fonctionnalité technique.

Le numérique va être présent à toutes les étapes du développement de projet : lors de l'établissement des premières pistes de travail, lors de la création des premiers plans, lors de la conception de la guitare. Il est alors indispensable de l'imaginer dans sa dimension de repentir. Il va nous permettre, notamment avec les outils de production assistés par ordinateur, de corriger les courbes, les tracés sur l'instrument. C'est une approche nouvelle dans le domaine de la lutherie qui semble risquée mais qui apportera, selon nous, des résultats étonnants et très intéressants esthétiquement. Ce travail tend à faire aussi un parallèle avec notre travail de graphiste-illustrateur, qui ne se limite plus aujourd'hui à un type de projet. La transversalité est une pratique intéressante et suivie par les professionnels du design mais aussi par les spectateurs, soucieux de revoir une implication technique, artisanale des créatifs. Avec l'essor du DIY (Do it yourself), de plus en plus de curieux créent eux même leurs meubles, leur décoration. La société moderne est revenue vers une production plus artisanale car attentive aux enjeux environnementaux mondiaux et au désir de savoir ce que l'on achète. C'est donc dans cette double optique que nous avons dirigé ce travail : encre de nouveau notre pratique dans une problématique de société et l'approfondir par l'épreuve et la sortie de zone de confort. Nous souhaitons, par le travail conjoint du support numérique et du support analogique, faire émaner une piste claire de notre travail créatif qui nous permettra de proposer des solutions toujours plus novatrices, esthétiquement ou techniquement, à nos clients.

Conclu- sion gé- nérale

CONCLUSION GÉNÉRALE

« Le domaine de l'art, ce n'est pas l'absolu, c'est le possible. L'art et la technique ne sont pas deux modes d'expression et de pensée figés et antagonistes, mais deux champs susceptibles de se croiser et de se renforcer en vue de générer de la nouveauté dans la main et l'esprit de l'individu. »

Art & technique, Pierre Francastel.

Cette étude de la pratique de graphiste-illustrateur vis à vis du support nous montre une dualité à la fois destructrice et génératrice. Elle présente deux polarités fortes, analogique et numérique, remettant chacune à leur manière en cause des schèmes de création établis.

Dans un premier temps, nous avons pu montrer que le support analogique est donc à la fois matériau et champ expérimental autant au cours de l'histoire de l'art que dans le graphisme contemporain. Il est autonome dans sa réalité physique d'abord car il est matériau. Il répond au créatif en train de faire en faisant jaillir, geste après geste, la réalité intrinsèque du matériau. Un dialogue s'installe alors et permet de repousser l'envisageable et faire naître la surprise. De plus, loin de n'avoir qu'une réalité physique matérielle, il délimite en offrant un cadre de liberté et devenant ainsi un champ d'expérimentation. Il permet collage, déchirure, ajout, soustraction, déformation. Le support analogique est en fait plus qu'un support dans sa dimension de réaction. Il n'est pas figé mais mouvant. Non pas mouvant au sens du numérique mais mouvant dans sa dimension physique. Il bouge autant que l'artiste crée. Enfin, le support est un lien entre la conception intellectuelle du faire et sa réalité charnelle. Grâce à ce support analogique, nous pouvons toucher ce que nous faisons. Il devient alors complémentarité du geste créatif. Outil d'épreuve, il permet de poser une idée, d'établir des espaces, de pondérer des masses graphiques. Ce travail, inscrit dans une temporalité courte, est complémentaire. Il permet de rendre visible la pensée de l'artiste. Frank Gehry en est le parfait exemple : son geste se mue en architecture, son esquisse en réalité physique. Ses supports, matériaux, calques, présentant une transparence divergente, font naître du chaos, du néant artistique, les bâtiments les plus novateurs esthétiquement de ce siècle. Le glissement est alors aisé entre le domaine de l'architecture et du graphisme : on travaille la masse par dialogue, dyade geste/support analogique. Ce dernier est un outil indépendant part sa vérité physique et est utilisé comme outil créatif à part entière. Sa dimension iconique n'est néanmoins pas à minorer. Depuis l'Art Nouveau et l'invention de l'affichage public artistique, le support devient entité graphique capable de suggérer au regardeur des scénarios d'usage et une temporalité. Mais c'est aussi cette réalité physique qui installe certaines limites au créatif. Papier, carton, toile ou bois souffrent du geste créatif et imposent de fait une prise de conscience du faire et de ses enjeux. Ce phénomène, c'est l'altération.

Notion clé de notre développement, l'altération est un processus de modification du support analogique entraîné par le geste créatif. Ambivalente, elle est d'abord destructrice. Destructeur par l'incision du support qui permet de faire naître sa richesse

graphique intrinsèque. De plus, il noie, par application et donc absorption des matières, les matériaux utilisés, ceci permettant de s'affranchir de contraintes techniques. Enfin, l'altération comme ajout permet de réécrire l'architecture d'un lieu par exemple et de le rendre, par le graphisme et l'animation, vivant et nouveau. Mais au delà de cette destruction matérielle, l'altération est aussi un geste générateur.

Elle obtient une réponse matérielle et installe un dialogue avec le geste créatif. Ce faisant, il devient révélateur d'une réalité intrinsèque souvent non visible à l'oeil nu. L'altération marque alors le support qui présente la genèse du geste, la poïétique créatrice. Le faire devient alors image et l'altération se transforme en empreinte temporelle créatrice.

L'altération revêt donc plusieurs réalités lorsqu'elle s'inscrit dans un processus créatif en prise avec le support analogique. Elle est empreinte de la temporalité artistique de plusieurs façons. Elle est tout d'abord marque car préfigure un style, appelle à une pratique qui, élevée au rang d'art, devient identité. Elle est aussi sinuosité artistique car elle ne montre au créateur ses multiplicités physiques que lorsqu'il agit, que lorsqu'il crée. Cette sinuosité marque aussi une autre dimension de la pratique sur le support physique, la notion de repentir.

Le repentir, seconde notion centrale de notre étude, relève dans son origine de la peinture. Il fait appel à une modification de l'artiste en train de faire. Visible ou invisible mais décelé par des moyens techniques, il énonce deux réalités dans la création. Sa dimension d'espace d'expression tout d'abord. Il peut aussi, dans une approche signalétique, parler de la redistribution des espaces. Enfin, il ne faut pas exclure la dimension sémantique du repentir : lorsque nous nous repenons, cela a une portée symbolique qui peut participer à la réponse de commande.

Le repentir présente deux qualités qui permettent au graphiste de questionner le support analogique. La première est sa capacité à installer un dialogue graphique. À la différence de l'altération qui induit une réaction du support et un effet, le repentir vient travailler sur ce qui est déjà produit. Il est en quelque sorte un prolongement d'une altération assurée et surenchérie. Ce faisant, le repentir devient moteur expérimental. Dans le domaine du graphisme et de l'illustration,

CONCLUSION

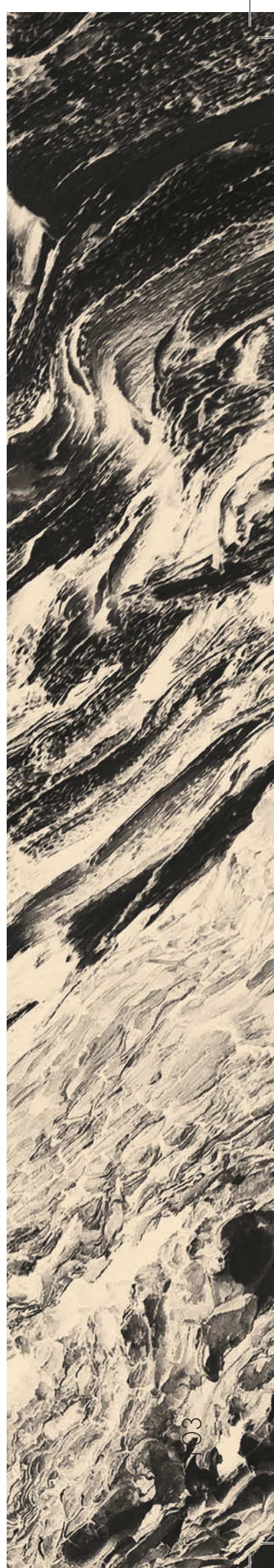
cette technique permet de faire éclore de nouveaux signes et des pistes graphiques jusqu'alors inconnues. Le repentir, expression native de la pratique picturale, est cependant un procédé créatif permettant de remettre en question la poïétique établie afin de faire naître de nouvelles formes esthétiques. Il passe par la correction du geste sur la matière et la création de techniques nouvelles. Il permet à l'artisan d'explorer sans appréhension le support. Le repentir remet en cause la précision artisanale en admettant l'imperfection comme une chance et une esthétique à part entière. Cette acceptation dans le travail de lutherie permet de voir émerger de nouvelles formes de guitares, de nouveaux sons, et permet de questionner la pratique de graphiste vis à vis du travail de l'objet.

Depuis les années 60 et les premiers concours jusqu'à aujourd'hui, le travail créatif numérique a permis de faire émerger des artistes et mettre l'art entre toutes les mains. L'art numérique a quant à lui questionné le rapport du spectateur à l'art. En rendant les frontières entre spectateur-créateur et support-outil-oeuvre floues, ce nouvel art a influencé notre perception du beau et questionné de nouveau notre appréhension de l'esthétique. Le numérique devient alors un espace d'expression pour le graphiste-illustrateur : il définit une zone par son architecture et par son appropriation par le créatif. Il met en place des limites qui sont autant d'étreintes à questionner afin d'approfondir la pratique. Art, il est aussi espace expressif donnant à voir de nouveaux moyens de créations. Le numérique possède malgré tout une dimension matérielle. À la différence du support analogique, le dialogue se mettant en place pendant le faire est normé par le code propre au logiciel. Non péjorative, cette mise en tension des deux supports rappelle leur complémentarité. Le numérique est épreuve technique dans le sens mathématique du terme : il permet de rendre compte rapidement de l'effet d'une composition mais ne peut remplacer la virtuosité d'un rough. Enfin, le numérique permet aussi, au delà d'une idée d'accueil de l'expérience créatrice, de modifier les modalités de perception de ce qui est créé en faisant éclater la frontière créateur-spectateur. Cette lente modification du paradigme création-monstration a permis de mettre en place un cercle vertueux : tour à tour, le support numérique questionne la création puis les moyens de donner à voir cette dernière, la scénographie puis l'expé-

rience du regardeur pour enfin revenir sur la création elle-même. Une liberté a été retrouvée par la capacité de ce nouveau médium à rendre la création accessible à tous. Enfin, la liberté d'affichage présente sur les réseaux sociaux a redonné aux créatifs la responsabilité de la création : ils redeviennent seuls juges dans le partage de cette dernière.

Le numérique est un outil dans sa capacité à former l'informe, à aider le créatif à accoucher d'une idée mentale, d'une oeuvre. L'utilisation de ce dernier par celui qui crée préfigure une certaine esthétique : pixel ou vecteur, l'écran nous donne à voir une identité visuelle propre à cet outil. Il confère aussi un cadre de création en induisant la décision artistique : la prise de conscience de l'impact du dispositif de monstration, de l'esthétique et du savoir du public vis à vis du numérique accompagne la création sans pour autant la freiner. Comme avec le support analogique, elle définit des codes ou bien des outils. Le numérique a bousculé l'emprise et la connaissance que nous pensions avoir, créatifs, sur notre procédé créatif.

Le script automatisé notamment a permis de repenser le geste grâce à la distanciation entre la pensée créative et le geste action, le faire. Ce faisant, il nous a été donné à voir les qualités et les travers de nos créations mais aussi et surtout de nos procédés. Loin d'agir en opposition au geste créatif, le numérique entre en complémentarité avec lui se nourrissant de la réciprocité, autrement dit du dialogue, s'installant entre les deux. Par ailleurs, le support numérique permet de questionner la pratique en permettant une distanciation



tion temporelle entre le geste créatif réel et le geste créatif effectif du programme.

Dans la deuxième partie de notre étude, nous avons pu voir que l'altération est une notion à nuancer lorsqu'on l'applique au support numérique. Elle devient superposition là où elle était soustraction avec le support analogique. La destruction matérielle est très relative car elle ne s'attache plus au support dans sa dimension physique mais fonctionnelle : c'est le logiciel qui permet de créer et c'est avec lui que nous interagissons. Ce faisant, la "destruction créatrice" se fait sur la matière comme essence, sur le programme lui-même. Loin de soustraire de la matière, l'altération devient superposition : nous n'altérons plus une matière mais la création elle-même. Le support numérique a créé une sorte de zéro absolu où le rien existe : il n'a pas de valeur œuvre sans le geste premier du créatif à la différence du tableau par exemple qui présente déjà une richesse picturale par sa matière. Le repentir quant à lui devient un choix et non plus une contrainte. La rectification du geste par l'outil informatique étant possible par retour en arrière, il devient une pratique assumée et désirée. Allant plus loin que la retouche, il permet à l'artiste d'affirmer son faire. La capacité de ce support à mettre sur différentes strates les gestes intermédiaires donne à voir à celui qui crée sa propre poétique. Souvent vu comme un simple outil par certains ou une finalité pour d'autres, il est en fait un compagnon indispensable dans le cheminement de la création et la définition d'une identité graphique.

Enfin, la dichotomie numérique et analogique (dans la définition que nous en avons donné) est relative et improductive. La pratique ne doit plus être questionnée en opposition de ces deux entités mais plutôt dans une idée d'alternance et de cohabitation. L'une servant l'autre et n'agissant pas indépendamment. C'est de cette prise en considération de la communication existante entre les deux supports que naît une pratique du design variée, pertinente et solide.

Ce développement et ce questionnement vis à vis de notre pratique nous a permis de mettre en lumière la nécessité de mieux



CONCLUSION

faire communiquer le travail sur support analogique et sur support numérique mais aussi et surtout la nécessaire transversalité des domaines de création. C'est de ce constat qu'est né Accordé. Visant à créer des guitares en série limitée en partenariat avec des artistes et fabriqué à la main, ce projet nous permet de pousser notre graphisme et de l'éprouver sur des domaines d'étude encore inexploités. Nous sommes convaincu que ce travail va en mettre en lumière des pratiques fécondes dans le design et fera avancer notre faire. L'artisanat est selon nous un passage indispensable à la remise en question de notre graphisme. L'artisanat serait-il alors la réponse à l'évolution d'un style et d'une pratique ? Serait-il moteur de la pratique ? Ne serait-il plus alors un corps de métier distinct mais plutôt une complémentarité ? Doit-on en tant que graphiste s'y confronter afin de faire émerger l'effcience de notre faire ?

**“ Architectes, sculpteurs, peintres,
nous devons tous retourner
à l'artisanat”,**

Walter Gropius, manifeste du Bauhaus
de Weimar, 1919.

Re-
mer-
cie-
ments

Ce mémoire est le résultat d'un travail de recherche conduit sur plusieurs semaines, autant dans son fond que dans sa forme. Tout au long de ce chemin, j'ai pu compter sur l'aide de plusieurs acteurs qui ont su m'épauler, me conseiller, m'accompagner, mais aussi me rassurer. C'est pourquoi je tiens à remercier avant tout ma directrice de mémoire, Sophie Lecole, qui a su, malgré la distance, le décalage horaire et mes fausses pistes, me permettre de dépasser les nombreuses difficultés rencontrées durant mon étude. Je tiens aussi à remercier Morgane Rozès et Margaux Boissonade avec qui, comme tout au long de notre parcours à l'ISCID, nous avons partagé les difficultés et les réussites de ce projet de fin d'études. Aussi, je tiens à remercier chaleureusement Katia Chereau, qui m'a épaulé lors de la longue correction de ce mémoire.

De plus, ce document fait partie d'un projet englobant. C'est pourquoi je souhaite remercier Emmanuelle Sans et François Malbezin pour leur accompagnement tout au long du processus de création, mais aussi tout au long de mon parcours à Montauban. Vous m'avez aidé à sortir de ma zone de confort graphique. Je souhaiterais remercier Patrick Barrès qui m'a initié à une réelle réflexion sur mon processus de création et qui a toujours été prompt à répondre à toutes mes questions.

Enfin, je voudrais remercier mes parents ainsi que mon frère et ma soeur pour m'avoir donné la possibilité d'enrichir mon expérience professionnelle à New York, de m'avoir accueilli à mon retour et de s'être impliqué dans ma recherche.

Bi- blio- gra- phie

1. Étapes 210, Extrait article sur Wolfgang Weingart, p.150, éd. Pyramid, Paris, Novembre & Décembre 2012
2. Graphisme, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/graphisme>
3. Antonia Soulez, *Le matériau : ce qui resterait d'irréductible à la forme ?*, éd. Rue Descartes 2002/4 (n° 38), p. 19-32.DOI 10.3917/rdes.038.0019
4. Matériau, in Centre National de Ressources Lexicales et Textuelles, en ligne <http://www.cnrtl.fr/matériau>, consulté en avril 2017
5. Antoine LEPELIER, *Concepts et matériaux, Art Contemporain et survivance des hiérarchies entre les arts*, en ligne, http://www.antoine-lepelier.com/medias/fichiers/concepts_et_matériaux.pdf, consulté en avril 2017
6. Cf Note 5
7. Art "Peinture et couleur dans le monde grec antique, XVIII et XIXème siècles", en ligne, <http://www.arts.ens-lyon.fr>, consulté en avril 2017
8. R. Christofanelli, p29, p65 du *Journal de Michel-Ange LeFou*, éd. Feltrinelli, Milan
9. Michel-Ange, *L'esclave des jardins Bodoli*, dit Atlas, marbre, 1519-1523, Galleria dell'Accademia
10. Paul Dirix, « Champ », dans Anthony Glinier et Denis Saint-Amand (dir.), *Le lexique socius*, <http://ressources-socius.info/index.php/lexique/21-lexique/37-champ>, consulté en avril 2017
11. Champ, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/champ>, consulté en avril 2017
12. Patricia SICNORILE, *Paul Valéry philosophe de l'art, l'Architecture de sa pensée à la lumière des cahiers*, ouvrage publié avec le concours du centre national de la recherche scientifique, Paris, Librairie Philosophique J.Vrin, 6 pl de la Sorbonne, Vème, 1993
13. Expérimental,ale,aux, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/expérimental>, consulté en avril 2017
14. Georges Braque (Argenteuil, 1882-Paris, 1963), *Violon et pipe*, hiver 1913-1914, Fusain, mine graphite, craie et papiers collés sur papier collé sur carton, 74 x 106 cm Centre Pompidou, Musée national d'art moderne, Paris. Achat, 1965. AM 3405 D
15. Pablo Picasso (Malaga, Espagne, 1881-Mougins, 1973), *La Bouteille de vieux marc (Bouteille de vieux marc, verre et journal)*, printemps 1913, fusain, gouache, papiers collés et épinglés sur papier, 63 x 49 cm, Centre Pompidou, Musée national d'art moderne, Paris. Don sous réserve d'usufruit de Henri Laugier aux Musées nationaux en 1963. Don Marie Cuttol-Henri Laugier au Musée national d'art moderne, 1969. AM 2917
16. Raoul Hausmann (Vienne, Autriche, 1886-Limoges, 1971), *ABCD (1923-1924)*, Encre de Chine et collage d'illustrations de magazine découpés et collés sur papier, 40,4 x 28,2 cm, Centre Pompidou, Musée national d'art moderne, Paris. Achat, 1974. AM 1974-9
17. Lien, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne, <http://www.cnrtl.fr/definition/lien>, consulté en avril 2017
18. Expérience, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, (en ligne) <http://www.cnrtl.fr/definition/expérience>, consulté en avril 2017
19. Pierre BAUMANIN, *Vision et perception III*, [vision haptique et expérience haptique], http://www.pierrebaumann.com/docothèque/Culture-generale/L1/03_planches_vision_iii_haptique.pdf, consulté en avril 2017
20. G.Deleuze, *Mille Plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, p. 614
21. G.Deleuze, *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Paris, Éditions du Seuil, 1972, p. 146
22. Herman PARRET, « Spatialiser haptiquement », Actes sémiotiques [En ligne], 2009, n° 112, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/2570>, consulté en avril 2017
23. Francis Bacon, *Autoportrait*, Huile sur toile, 35,5x30,5cm, 1969, Collection privée
24. Frank Gehry. (n.d.). BrainyQuote.com, from BrainyQuote.com, <https://www.brainyquote.com/quotes/quotes/f/frankgehyr574110.html>, consulté en avril 2017
25. Outil, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne, <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/outil>, consulté en avril 2017
26. Épreuve, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne, <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/epreuve>, consulté en avril 2017
27. Vasselin, « Livres de modèles », Encyclopædia Universalis, en ligne, <http://www.universalis.fr/encyclopedie/livres-de-modeles>, consulté en avril 2017
28. Vanel, « Francis bacon : genèse d'une œuvre fragmentaire - (repères chronologiques) », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 8 avril 2017, <http://www.universalis.fr/encyclopedie/francis-bacon-genese-d-une-oeuvre-fragmentaire-reperes-chronologiques/>, consulté en avril 2017
29. Etienne Robial, On/Off Productions, collection Designer & Design, éd. Pyramid, Paris, 2004
30. Frank Gehry, Ray and Maria Stata Center for Computer Information and Intelligence Sciences, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Massachusetts, design sketch and volumetric study (1999) © 2016 Gehry Partners, LLP, courtesy Gehry Partners, LLP
31. Model 03a, Guggenheim Abu Dhabi, Frank Gehry, Photos by Stephan Luecke. Copyright by desMena.
32. Complémentarité, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne, <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/complémentarité>, consulté en avril 2017
33. Phénomène, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne, <http://www.cnrtl.fr/phénomène>, consulté en avril 2017
34. Narjes Khemir, *Le geste créatif en image de synthèse : les fleurs virtuelles de Miguel Chevalier*, Thèses en préparation à Paris Est, dans le cadre de CS - Cultures et Sociétés, en partenariat avec USAA - Littératures Savoirs et Arts
35. Mélanie Perrier, *Pour un geste du préalable, lorsque l'intention se fait forme*, Appareil, en ligne, 8 | 2011, mis en ligne le 26 octobre 2011, consulté le 07 avril 2017, <http://appareil.revues.org/1291> ; DOI : 10.4000/appareil.1291
36. Extrait de l'article intitulé *Art poétique élémentaire de Georges Amar*, publié dans la Revue des ressources, mai 2004, Canada.
37. Fabienne Verbier, *Polyphonie*, 201, Les vitraux de «La Vierge au chanoine Van der Paele», ink, pigments and varnish on canvas, 183 x 408 cm
38. Florence De Meredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, édition Larousse, Paris, 2008
39. Roland Barthes, *Le Degré zéro de l'écriture*, suivi de Nouveaux Essais critiques, Paris, Seuil, 1972, p. 10
40. Photo atelier Jon Mcnaught, à retrouver dans les annexes, crédit photo Jon Mcnaught
41. *Le verre Art nouveau*, Gingins, Fondation Neumann, 1994 ; Helmut Rieke / Eva Schmitt (éd.), *Art Nouveau Glass. The Gerda Koepff Collection*, London, Prestel, 2004 ; *Tiffany & Gallé : Art Nouveau Glass*, Budapest, Museum of Applied Arts, 2007 ; Rosalind Pepali de Mestral, *Louis C. Tiffany : le maître du verre*, Paris, Gallimard, 2009
42. Vase *La Carpe*, Émile Gallé (1846-1904), Nancy, 1878, présenté à l'Exposition universelle de Paris, Verre dit « clair de lune », soufflé-moulé, émaillé, Achat à l'artiste, 1879, Inv. A 86, © Les Arts Décoratifs
43. Thomas Mauranx, *Ductus*, réal. cours Patrick Barrès
44. Jean Widmer, Des néons aux couleurs des départements servent de guide aux visiteurs, Visuel Design Association (Jean Widmer et Ernst Hiestand), réponse à la consultation sur la signalétique du Centre Beaubourg, juillet 1974. Collection Jean Widmer © Adagp
45. Jean Widmer, Centre Georges Pompidou, études préliminaires du logo, 1976 Collections du Centre Pompidou – Don du designer, 2004© Adagp
46. Crédit photo Jen Stark
47. Didier MOUCHEL, *Bernard Pras*, Edition Bruno Delarue, Paris, 2001
48. Bernard Pras, 154 - Jeune fille à la perle, photographie d'installation, portrait, Cibachrome sur aluminium sous Diasec, 145.50 x 119 cm
49. Indépendant, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, (en ligne) <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/independant>, consulté en avril 2017
50. Michal BATTORY, Affiche *Quand vient la nuit*, Théâtre National de Chaillot, 2005
51. Tim Noble et Sue Webster, *Youngman*, 2012, 1 wooden stepladder, discarded wood, light projector, 338.5 x 58 x 213.5 cm (1331/4 x 225/6 x 84 in)

52. Thomas Mauranx, *Regardez Derrière*, Affiche, 29,7x42cm, crédit photo Thomas Mauranx
53. Entité, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, (en ligne) <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/entité>, consulté en avril 2017
54. Jean-François Le Ny, *Grand Dictionnaire de la Psychologie*, Paris, Larousse-Bordas, 1999, p. 170
55. Jean-Didier Bagot, *Information, sensation et perception*, Paris, Armand Colin, 1996, p. 5
56. Ernst Gombrich, *L'art et l'illusion: psychologie de la représentation picturale*, première parution en 1971, Trad. de l'anglais par Guy Durand, Nouvelle édition augmentée en 1987, Collection Bibliothèque des Sciences humaines, Gallimard
57. Alain WEIL, *L'affiche au temps de l'art nouveau*, éd. Hazan, Septembre 2015
58. Henri De Toulouse Lautrec, *La Goulue*, Affiche, 1889
59. *Le Support comme limite et les limites du support*, Odile LE GUERN, Université Lumière-Lyon 2, UMR 5191 ICAR (CNRS / Lyon 2), publié en ligne le 12 janvier 2009, en ligne, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/3196>, consulté en avril 2017
60. *Monochrome bleu (IKB 3)*, 1960, Pigment pur et résine synthétique sur toile marouflée sur bois, 199 x 153 x 2,5 cm, Centre Pompidou, Achat, 1974, AM 1975-6, © Adagp, Paris
61. « L'affiche annonçant mon intervention à l'AIGA de Detroit en 1999 pour laquelle j'ai demandé à Martin Woodliff de littéralement inciser tous les textes directement au cutter sur ma peau. » [...] je suis convaincu que le design doit être au plus près de ce nous sommes », Sagmeister, *Another Book, about Promotion & sales material*, Mudac Lausanne, Pyramid, 2011, p. 9
62. Altération, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, (en ligne), <http://www.cnrtl.fr/altération>, consulté en avril 2017
63. Moreau-Vauthier, *La Peinture, les divers procédés, les maladies des couleurs, les faux tableaux*, Préf. d'É. Dinet, 1933, p. 181
64. *Le Petit Chaperon Rouge*, Justine Le Ster, Juliette Joubert, Jeanne Rolfe, Morgane Rozès et Thomas Mauranx, Livre accordéon, impression numérique et linogravure, ISCID Montauban, 2015, crédit photo Jeanne Rolfe
65. Application, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/application>, consulté en avril 2017
66. Lier, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne, <http://www.cnrtl.fr/lier>, consulté en avril 2017
67. César Anthologie par Jean Nouvel, Fondation Cartier, éd. Xavier Barral, 2008
68. César, *Compression Ricard*, (Compression), 1962, Tôle peinte, 153 x 73 x 65 cm, Inscriptions : S.B.G. : César, Compression dirigée d'automobile, Don M. Pierre Restany, 1968, Numéro d'inventaire : AM 1698 S, Crédit photographique : © Jacqueline Hyde - Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP, © SBJ / Adagp, Paris
69. Michal BATTORY, Saison musicale 2001/2002, Affiche Centre Pompidou (annexes)
70. Raoul Hausmann, *Je ne suis pas photographe*, éd. du Chêne, 1998
71. Addition, In Centre de Ressources Textuelles et Lexicales, <http://www.cnrtl.fr/addition>, consulté en avril 2017
72. Georges ROUSSE, Biographie, (en ligne), <http://www.georgesrousse.com/biographie>, consulté en avril 2017
73. Georges ROUSSE, *Sabourin*, 2009, crédit photo Georges Rousse
74. *Ici je suis ailleurs*, Malte MARTIN, Mots publics, 2008, crédit photo Malte Martin
75. François, 1994, In C. Garitte et B. Le Galèze, 1996, p. 213
76. Henri Bergson, *La pensée et le mouvement*, 1938, PUF, Quadrige 1990, p. 149 à 151
77. Révélateur, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, <http://www.cnrtl.fr/révélateur>, consulté en avril 2017
78. Bergson, éd du Centenaire, PUF, 1959
79. *Voir les choses mêmes, art et philosophie selon Bergson*, Jean-Michel Le Lannou, Philosophique, 2 | 1999, p. 61-74
80. Anne Herschberg Pierrot, *Chemins de l'oeuvre*, p. 87-108
81. Biographie Catherine Zask, en ligne, <http://catherinezask.com/biographie>, consulté en avril 2017
82. *Alfabetempo*, Catherine ZASK, 1998
83. Affiche JPO EPESAAT, Toulouse, 2015, impression numérique
84. Giuseppe Penone, *Respirer l'ombre*, École nationale des beaux arts, Paris, 2000
85. Giovanni Anselmo, *Senzo titolo (Struttura che mangia)*, 1968, (*Structure qui mange*), Granit, fils de cuivre et laitue fraîche, 70 x 23 x 37 cm
86. G. Braque, *Mandoline*, 1914, Aquarelle, gouache, crayon, papier collé faux bois et carton ondulé, 48,3x31,8 cm, Ulm, Ulmer Museum, Prêt permanent du Land Baden-Württemberg
87. Entretien de Saul BASS avec Pamela Haskin pour Four Quaterly, 1996
88. Saul Bass, *The man with the golden arm*, affiche, 1955, réal. Otto Preminger
89. Sinuex, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne, <http://www.cnrtl.fr/sinuex>, consulté en avril 2017
90. Vincent Perrotet, affiche pour La Filature, saison 2011-2012, crédit photo Vincent Perrotet
91. *Fais moi signe*, Malte Martin, Lycée Bobigny, 2010, crédit photo Malte Martin
92. Titian, *Noli me tangere*, National Gallery de Londres, 1514, Huile sur toile, acquise par Samuel Rogers
93. Rembrandt, *Bethsabée*, 1654, Paris, Louvre, huile sur toile
94. Jean Rudel, «REPENTIR, peinture». In Universalis éducation [en ligne]. Encyclopædia Universalis, consulté le 13 avril 2017, <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/repentir-peinture>
95. Le Repentir – Une énonciation fragmentaire, Massimo LEONE, Département de Philosophie, Université de Turin, publié en ligne le 31 décembre 2010, en ligne, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/4925>, consulté en avril 2017
96. Entretien de Jean-Louis PRAT pour l'Humanité, par Arnaud SPIRE, août 1997
97. Grapus, « Grapus - 1982-1983 - au musée de l'affiche - paris », Affiche Estampes Tableaux Dessins
98. Espace, In Centre de Ressource Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/définition/espace>, consulté en avril 2017
99. Article étape, publié le 12.01.2012, Ratures sur la signalétique de la Bnf, <http://etapes.com/ratures-sur-la-signalétique-de-la-bnf>, consulté en avril 2017
100. Sémantique, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/sémantique>, consulté en avril 2017
101. Benveniste, « Sémantologie de la langue », Problèmes de linguistique générale II, Gallimard, 1974, p. 56
102. Entretien de Georges Braque avec Georges Charbonnier, L'Express, 2 juillet 1959, Cité par Michel Vinaver dans la Présentation de Iphigénie Hôtel, Actes Sud, 1993, p. 13
103. Métier d'art, définition, en ligne, Institut National des Métiers d'arts, <http://www.institut-metiersdart.org/metiers-d-art>, consulté en avril 2017
104. Lutherie, en ligne, Luthiers de France, <http://www.luthiers-de-france.fr/metier/metier-de-luthier.php>, consulté en avril 2017
105. Richard Sennet, *Ce que sait la main*, p. 286
106. Richard Sennet, *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*, traduit de l'américain par Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, Albin Michel, 2010
107. Exploratoire, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/exploratoire>
108. Projet Monsieur BARRES, Vert, Biennale ISCID 2019
109. François Peyrat, *Beauté de l'imperfection*, article de Jean Luc Terradillos, L'actualité Poitou-Charentes n°75, p. 39

- 110.** Imperfection, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/imperfection>, consulté en avril 2017
- 111.** *Esthétique du numérique : rupture ou continuité ?*, article dans Les Nouvelles de l'ICOM, n°2, 2008, Fred Forest, artiste multimédia, Docteur d'Etat de la Sorbonne, professeur émérite de l'université de Nice Sophia-Antipolis (France)
- 112.** *L'art numérique: médiation et mises en exposition d'une esthétique communicationnelle*, par Lauren Malka, Celsa-Paris IV - Master 2 de Management Interculturel et Communication 2005
- 113.** *Révolution informationnelle et révolution numérique*, publié le 8 octobre 2008, Eve Suzanne, <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/philosophie-politique/revolution-informationnelle-et-revolution-numerique/>, consulté en avril 2017
- 114.** *Qu'est-ce que la révolution numérique?*, Le sommet mondial sur la société de l'information, en ligne <http://sommet.mcommuniquetqc.ca/glossaire.php>, consulté en avril 2017
- 115.** Révolution, In Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/revolution>, consulté en avril 2017
- 116.** Saul Bass, *Vertigo*, affiche film d'Alfred Hitchcock, 1958
- 117.** Shepard Fairey, *Hope*, affiche de campagne du candidat Barack OBAMA à la présidence, 2008
- 118.** Georg Nees, «Schotter» Photography, © Georg Nees/Frieder Nake, «Polygon Drawings», 1965, © Frieder Nake
- 119.** *Révolution informationnelle et révolution numérique*, publié le 8 octobre 2008, Eve Suzanne, <http://www.implications-philosophiques.org/ethique-et-politique/philosophie-politique/revolution-informationnelle-et-revolution-numerique/>, consulté en avril 2017
- 120.** Charles Csuri et James Shaffer, *Sin Curve Man*, 1967, dessin généré par ordinateur
- 121.** Digitalarti Mag n°6, le magazine international de l'art numérique et de l'innovation, septembre 2011
- 122.** Digitalarti Mag n°6 (cf 121)
- 123.** Couchot E. & Hillaire N., cit., *L'Art numérique*, Flammarion, Paris, p.36
- 124.** Byung-Chul Han, *Sauvons le beau : l'esthétique à l'ère du numérique*, Actes Sud, Paris, 2016
- 125.** Limite, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/limite>, consulté en avril 2017
- 126.** Espace, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/espace>, consulté en avril 2017
- 127.** Cousin, Philos. Kant, 1857, p. 70
- 128.** Valéry, *Tel quel II*, 1943, p. 293
- 129.** Expression, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/expression>, consulté en avril 2017
- 130.** Matériau, in Centre National de Ressources Lexicales et Textuelles, en ligne <http://www.cnrtl.fr/matériau>, consulté en avril 2017
- 131.** Thomas Mauranx, couverture Dossier Préparatoire à la Professionnalisation, 2016, illustration numérique
- 132.** Frank Gehry, architecte numérique, Matthieu Quiret, Les Échos, 17/11/2003, en ligne https://www.lesechos.fr/17/11/2003/LesEchos/19032-065-ECH_frank-gehry-architecte-numerique.htm#KeszKPI8jVWm8HIMO.99, consulté en avril 2017
- 133.** Img entre rough pour Guggenheim Bilbao et Projection Catia Bilbao
- 134.** Thomas Mauranx, *Villy Con Carne*, sérigraphie sur pochette vinyle, 2016
- 135.** *L'art numérique: médiation et mises en exposition d'une esthétique communicationnelle*, par Lauren Malka, Celsa-Paris IV - Master 2 de Management Interculturel et Communication 2005
- 136.** Jean-Didier Bagot, *Information, sensation et perception*, Paris, Armand Colin, 1996, p. 5
- 137.** Ernst Gombrich, *L'art et l'illusion: psychologie de la représentation picturale*, Première parution en 1971, Trad. de l'anglais par Guy Durand, Nouvelle édition augmentée en 1987, Collection Bibliothèque des Sciences humaines, Gallimard
- 138.** Michael Eagan, *Qu'est-ce que la scénographie? Les origines de la conception scénique dans une perspective architecturale*, <http://www.artsalive.ca/collections/imaginedspaces/index.php/fr/learn-about/scenography>, consulté en avril 2017
- 139.** cf note 135
- 140.** *Acces Ars Electronica 2003*, Marie Sester, installation dans lieux publics
- 141.** Contraction de "vertueux" et "virtuel" faisant référence au caractère fécond de la création numérique
- 142.** Exposition, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/exposition>, consulté en avril 2017
- 143.** Article 11 de la Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen, 26 août 1789
- 144.** Afficher, In Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/afficher>, consulté en avril 2017
- 145.** Shepard Fairey, Affiche sauvage sur The Francis Marion Hotel, Charleston, 2014, crédit photo Jonathon Stout
- 146.** Hegel G.W.F, *L'Esthétique*, éd. Le Livre de Poche, Paris, 1997
- 147.** Objet, in Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/outil>, consulté en avril 2017
- 148.** Esthétique, in Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/es:th%C3%A9tique>, consulté en avril 2017
- 149.** Pietro Pimpinella, « La théorie wolffienne des arts à l'origine de l'esthétique », *Revue germanique internationale* [En ligne], 4 | 2006, mis en ligne le 26 octobre 2008, consulté en mai 2017, <http://rgi.revues.org/132>
- 150.** C.Wolff, *Psychologia empirica*, éd. Jean Ecole, 842p, 1968, §§ 511, 544, 545
- 151.** C.Wolff, *Philosophia prima sive Ontologia*, in : Id., *Gesammelte Werke*, 2 section, vol. 3, Hildesheim, 1962
- 152.** Ontologia (cf note 151), § 472
- 153.** Hegel G.W.F, *L'Esthétique*
154. Logo IBM, Paul Rand, 1972
- 155.** Thomas Mauranx, 2013, *portrait John*, dessin numérique
- 156.** Cadre, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/cadre>, consulté en mai 2017
- 157.** Bourgeois, « Création - Création et créativité », *Encyclopaedia Universalis* [en ligne], consulté le 25 avril 2017. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/creation-creation-et-creativite>
- 158.** Victor Hussenot, Couverture Hors-Cadre(s) n°16 : *La création et le numérique*, éd. Atelier du poisson soluble
- 159.** cf note 158
- 160.** Malika Favre, 51 Montreux Jazz Festival, 70x100, sérigraphie
- 161.** Philosophie et épistémologie de la décision, Daniel PARROCHIA [Professeur de Philosophie des sciences, Université Jean Moulin Lyon 3], Article en ligne, http://lacedphilo.univ-lyon3.fr/servlet/com.univ.collaboratif.utils.LectureFichier_gw&ID_FICHIER=1287570601138_mai_2016, consulté en mai 2017
- 162.** Philosophie et épistémologie de la décision (cf 151), Introduction
- 163.** La destination étant ici l'œuvre terminée
- 164.** Deck François, *Esthétique de la décision*, In: *Espaces Temps*, 78-79, 2002. A quoi œuvre l'art ? Esthétique et espace public, sous la direction de Bruno-Nassim Aboudrar et Christian Ruby. p.100
- 165.** Esthétique de la décision (cf. 164)
- 166.** Esthétique de la décision (cf. 164), p.100, §2
- 167.** Giorgio Agamben, *Moyen sans fins, notes sur la politique* (1990-1995), Paris, Rivages, 1995, p.90
- 168.** Wolfgang Iser, *Der implizite Leser (Le lecteur impli-*

cité), éd Wilhelm Fink Verlag, München, 1972

169. Michel Guérin, « Le geste de penser », *Appareil* [En ligne], 8 | 2011, mis en ligne le 04 novembre 2011, consulté avril 2017, <http://appareil.revues.org/1338> : DOI : 10.4000/appareil.1338, consulté en mai 2017

170. Définition Script (informatique), Journal du Net, en ligne <http://www.journaldunet.com/solutions/pratique/dictionnaire-du-webmastering/technologies-langages/19528/script-definition.html>, consulté en mai 2017

171. Douter, in Centre National de Ressources Lexicales et Textuelles, en ligne <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/douter>, consulté en mai 2017

172. Kant, *Qu'est ce que les Lumières ?*, éd. Hatier Poche, 2007, première édition 1784

173. Niels Borh, *Physique atomique et connaissance humaine*, éd. Folio Essais, essai

174. Léon ROSENFELD, « BOHR NIELS - (1885-1962) ». In Universalis éducation [en ligne]. Encyclopædia Universalis, consulté avril 2017. Disponible sur <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/niels-bohr/>

175. Michel Bakounine, *La Réaction en Allemagne*, 1842

176. Altération, in Centre National de Recherches Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/alt%C3%A9ration>, consulté en mai 2017

177. Citation d'Anaxagore, philosophe présocratique grec ayant vécu au Vème siècle avant J-C

178. Affiche Scénario, Thomas Mauranx, cours Patrick Barrès, ISCID Montauban, 2015

179. Geste, in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/geste>, consulté en mai 2017

180. Étape de l'élaboration du signe Accordé, marque indépendante de guitare en édition limitée, mai 2017, travail non achevé durant la finalisation de cette étude

181. Honoré de Balzac, *Illus. perdues*, 1843, p. 424

182. Empreinte, in Centre Nationale de Ressources Lexicales et Textuelles, en ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/empreinte>, consulté en mai 2017

183. J.-M. Gleize, B. Veck, Francis Ponge, *Actes ou textes*, Lille, 1984, p. 12

184. Takeshi Murata, *Monster Movie*, 2005, Capture d'écran