

**TOUCHONS
AVEC LES
YEUX**

TOUCHONS AVEC LES YEUX

CAMILLE SCHERRER

M&ID ECAL 2008

TABLE DES MATIERES

Avant-propos	p. 9
Desktops	p. 13
Interface vs. Réalité	p. 17
Berceuse informatisée	p. 33
Ironie du blog	p. 37
In computers we trust	p. 43
Nerds	p. 51
Pop-up	p. 61
My computer is so burlesque	p. 65
Révolution de carton	p. 75
Veillez redémarrer	p. 89

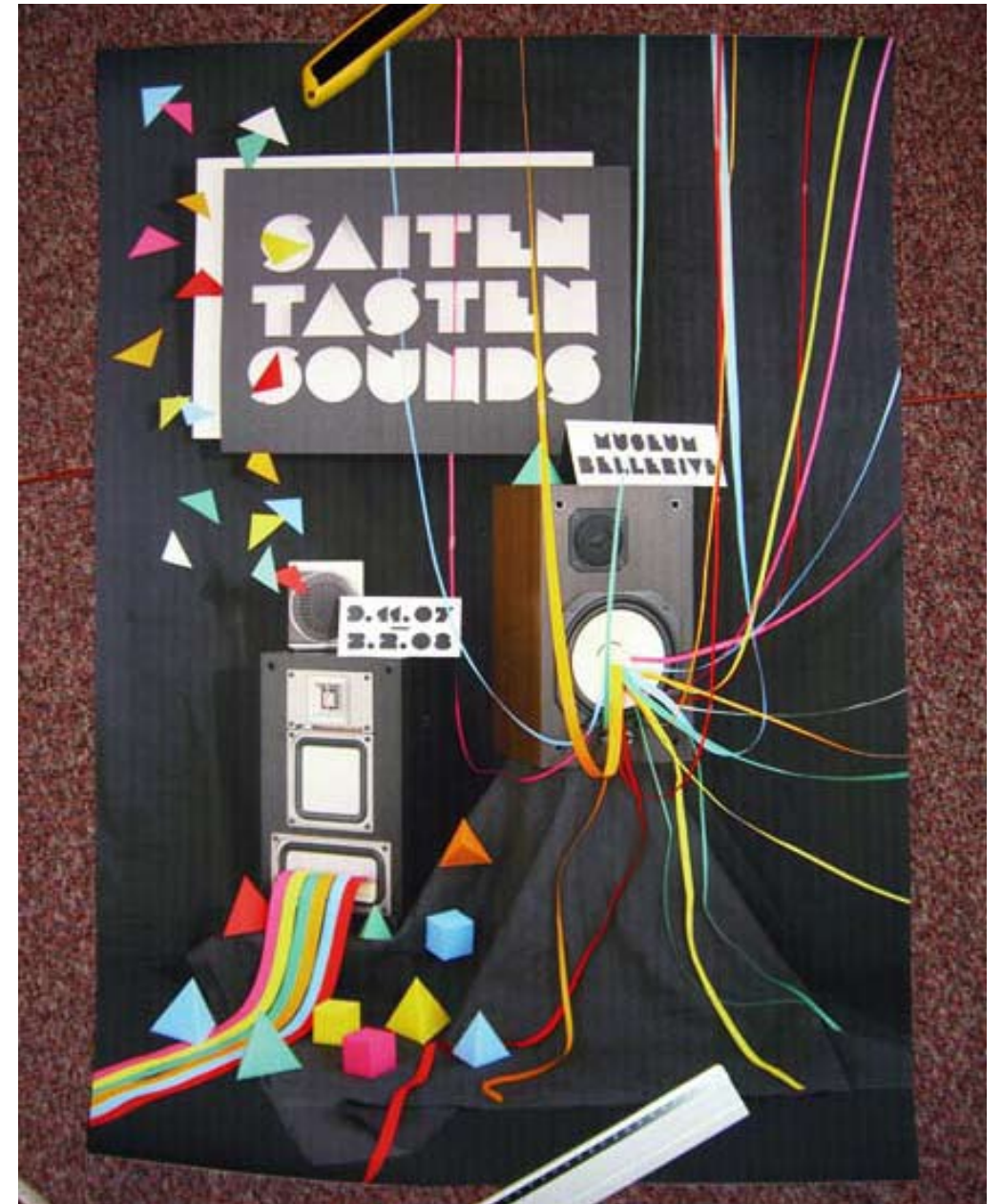
AVANT - PROPOS

Depuis quelques temps, de nombreux designers travaillent à l'intersection de plusieurs disciplines créatives. Ils défient les lois établies du design, et les redéfinissent d'une nouvelle manière. La plupart de ces designers choisissent de ne plus travailler exclusivement en deux dimensions et commencent à jouer avec l'espace, les matériaux et les objets physiques. Le design graphique est en train de devenir tridimensionnel.

Parmi ces images, certaines parlent d'ordinateurs...

Ce sont elles que j'aimerais observer.

Ces designers ont décidé de faire la nique au numérique, de produire des images mettant en scène le monde des ordinateurs sans y avoir recours pour les créer. Ces images témoignent alors d'une volonté de rendre peut-être plus humaines ces technologies pas toujours sympathiques. Ils les rendent alors poétique à grand renfort de papier, colle, ciseaux et ficelle...



Christoph Senn
«Belle Poster»

DESKTOPS

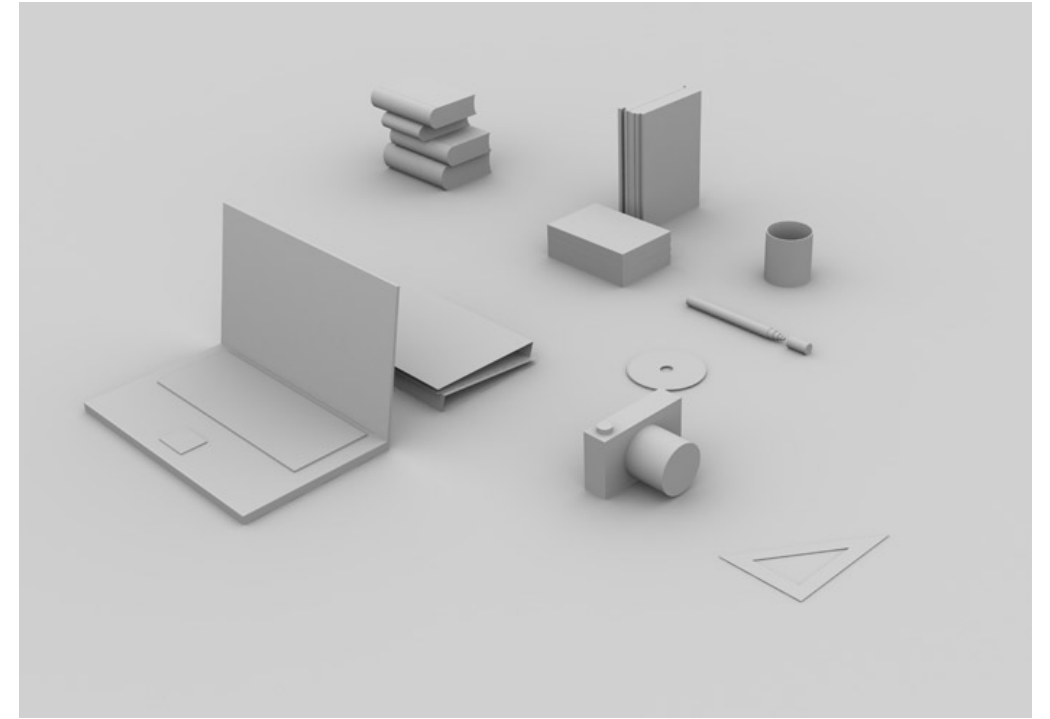
De nombreux designers ont libéré leur créations digitales des entrailles des ordinateurs pour les laisser voyager dans le vrai monde...

Ces images se sont mises à fleurir un peu partout, un véritable phénomène de mode a pris forme. Je vais tenter de disséquer quelques unes de ces images, faire le tour des «desktops» de ces créateurs.

A travers ce mémoire je souhaite partir de thèmes terriblement terre-à-terre pour ensuite aller vers des questionnements bien plus irrationnels et intrigants comme le monde des sens humains face aux machines.

Pour commencer, regardons de plus près les ingrédients qui constituent l'univers de l'ordinateur, ses interfaces et comportements.

Puis, en traçant des parallèles avec d'autres courants artistiques, j'aimerais définir les enjeux et messages contenus dans ces images.



INTERFACE VS. REALITE

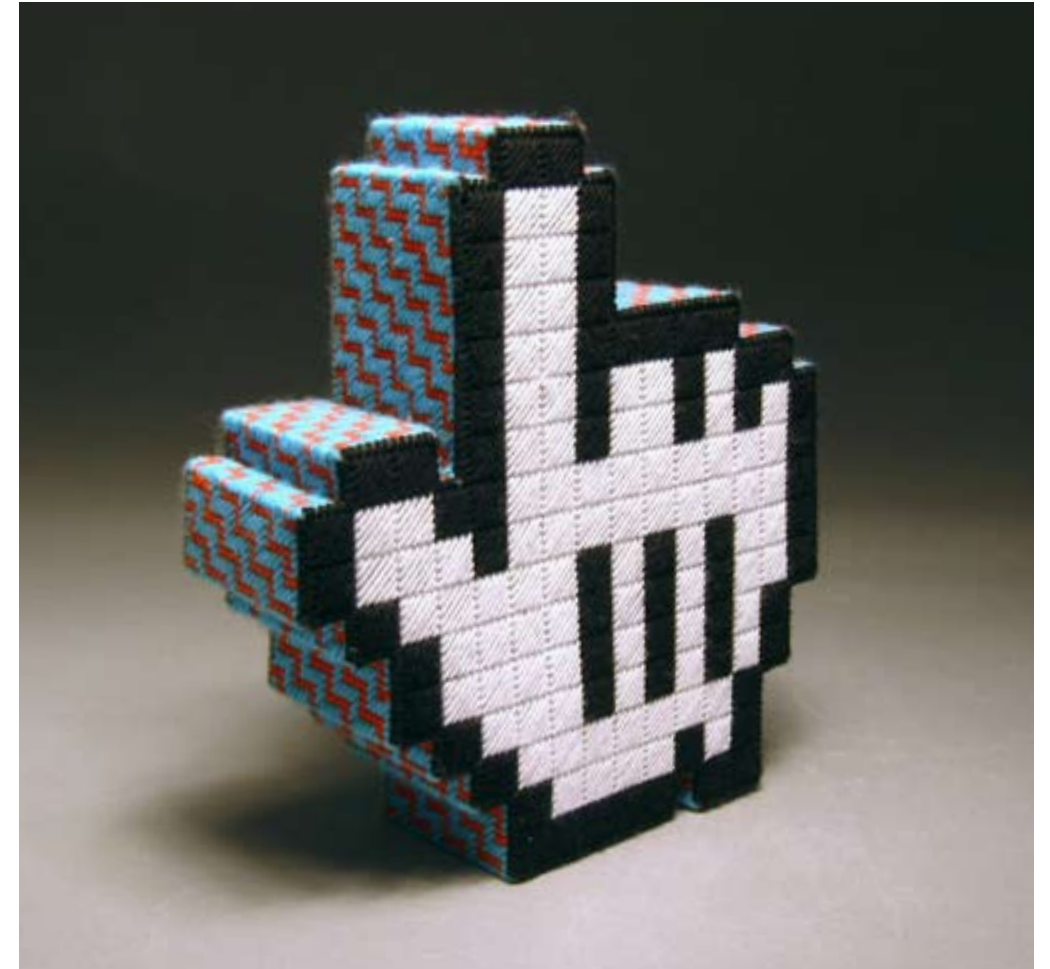
L'image d'une icône de dossier est directement rattachée à une interface d'ordinateur plutôt qu'à l'objet lui-même. Alors qu'il était une simple enveloppe de bureau il y a quelques années, il est devenu maintenant le système universel qui nous permet d'organiser notre vie virtuelle. Cette inversion des formes physiques et numériques amènent à questionner la matérialité d'un dossier par exemple. Au temps où les ordinateurs s'utilisaient uniquement grâce à un terminal (CLI: Command Line Interface) la seule interaction entre l'ordinateur et l'utilisateur se faisait au clavier, il n'y avait aucune visualisation élaborée, d'autre part ces ordinateurs n'étaient utilisés que par des professionnels. Ensuite, en 1970, vint le GUI (Graphical User Interface), l'invention de la métaphore du bureau, celle qui a pour but de faire comprendre facilement l'utilisation de l'ordinateur. L'idée est de montrer l'ordinateur comme un bureau, avec de nombreux tiroirs remplis de dossiers, de carnets d'adresses et de blocs de papier. Les créateurs de cette interface ont choisi d'utiliser uniquement des images familières du monde réel ce qui rendrait l'ordinateur facile d'accès et de compréhension. Le «personal computer» est entré dans les foyers.

Tout un langage s'est ainsi développé, les nomenclatures se calquent sur notre environnement physique, les fenêtre, boutons, fichiers, bureau, curseur, menus deviennent des éléments piliers de ce monde virtuel. Ce langage a pris petit à petit une place importante, de telle manière que souvent l'élément virtuel devient plus populaire que son «prédécesseur» du monde réel. Ces signes sont entrés dans l'inconscient collectif. Ces objets devenus symboliques sont au coeur du mouvement décrit ici. Ils sont devenus universels. Aussitôt qu'un de ces designers s'en empare, il devient bien plus magique et naïf que dans son monde virtuel... Les images qui suivent, mettent en perspective le sens originel des ces signes.



Emma Ferguson
«Fatal Error Purse»





Ben Fino-Radin
«Hyperlink»



«You probably spend hours a day staring at this screen — working, playing, talking to friends, shopping. With so many creative people spending so much time on their computers it is no surprise that the computer interface itself has become source material for contemporary art. Daily immersion in a two-dimensional space has raised an intriguing question that many contemporary artists can't resist: what is the physicality of the screen? The ubiquitous interface experience has created a symbiosis between the metaphorical space of the computer and the physical world. The boundary between the screen and life started blurring with the first graphical user interface. Architectural metaphors like the desktop and the window were used to make the screen more intuitive. But these interfaces have gained so much symbolic importance in our lives that they have left their metaphorical antecedents behind.»

By Dmitri Siegel, from the Design Observer Blog, Januar 2007





BERCEUSE INFORMATISEE

Afin de bien comprendre ces images, regardons un instant qui sont ces artistes et quel est leur public.

Ces créateurs viennent de multiples horizons, ce mouvement touche à bien des disciplines, du graphisme à l'art plastique en passant par la photographie. De plus, beaucoup de ces créateurs ne sont pas forcément des designers professionnels mais aussi des amateurs bricoleurs qui ont surfé sur la vague de cette tendance grâce à sa diffusion sur internet.

Ils sont pour la plupart issus de la génération qui a grandi avec l'arrivée du PC dans les familles, celle qui a appris à travailler, à se divertir à l'aide de l'ordinateur. Ils ont donc suivi l'évolution de l'ordinateur et de son univers au fil des années, ils ont vu les disques durs se miniaturiser, les écrans se colorer... Le monde informatique s'est alors fait une place dans leur inconscient.

D'autre part, les métiers créateurs qu'ils exercent demandent de nos jours de plus en plus de maîtrise de l'outil informatique, il est devenu indispensable. Pour eux le monde de l'informatique fait partie de leur quotidien. Les compositions typographiques, retouches photo et autres montages vidéos ont tous un ou plusieurs passages obligés par les ordinateurs. La maîtrise des ordinateurs est devenue indispensable pour réussir aujourd'hui dans les métiers de communication visuelle. Leur public, ou plutôt les personnes qui seront touchées par ces images, sont issues de la même génération que les créateurs. C'est uniquement un public averti qui saura apprécier ces références plus ou moins pointues à l'univers de l'informatique. En effet, pour beaucoup d'entre elles, ces images sont en quelque sorte un

«private joke» de la part du créateur. Il en est clairement conscient en les créant, et c'est sûrement un besoin, une envie bien personnelle qui le pousse à produire ces images. Les oeuvres présentes dans ce livre n'auront peut-être pas le même impact sur ma grand-mère que sur un ingénieur fraîchement diplômé de l'epfl. Il est donc possible de tester son niveau de connaissances en informatique uniquement en regardant certaines de ces images. (Par exemple si l'image qui suit vous fait sourire, c'est que votre niveau en code html est plutôt bon!)



Jeremiah Palecek
«Magritte Pipe with Blink Tag»

IRONIE DU BLOG

N'est-ce pas ironique que ces images, qui pour la plupart tournent en dérision le monde des ordinateurs, se fassent découvrir grâce à internet? Lors de mes recherches, j'ai remarqué que ce phénomène a eu l'effet d'une traînée de poudre, qu'il s'est répandu ultra rapidement aux quatre coins du monde grâce aux blogs et aux sites portfolios de créateurs. J'ai donc décidé de créer, moi aussi, ma propre collection d'images que j'ai publié sur mon blog: www.chipchip.ch/touch.

Avec ce blog j'espère recevoir des liens, des vidéos, des images en retour pour étoffer ma collection.

Pourquoi ce mouvement s'est-t-il propagé aussi rapidement? Sans doute grâce à l'effet que procure ces images lorsqu'on les découvre. En effet, elles ont un fort impact visuel et paraissent souvent simples à réaliser. Ce qui n'est pas le cas pour des images 3D devant lesquelles on reste souvent pantois, sans savoir comment elles ont été produites. Ces images faites à la main titillent nos envies créatrices. Je pense donc que dès que l'on commence à s'intéresser à ces images, l'appel du bricolage, qui nous rappelle l'enfance, ne nous quitte plus. Selon moi, c'est ainsi que s'est propagé ce charmant virus du bricolage. Des créations commercialisées «ready for use», pour ceux qui ont l'envie mais peut-être pas le temps, fleurissent sur internet, en voilà quelques exemples.





IN COMPUTERS WE TRUST

Pourquoi donc tant d'oeuvres viennent à être créées au sujet des ordinateurs et de leur univers? Une réelle fascination à l'égard de ces machines se ressent dans beaucoup de ces images. Une passion pour cet univers comme c'est le cas chez les «nerd artists» peut être à l'origine de certaines de ces oeuvres. D'autres, au contraire ne viendraient-elles pas d'un sentiment d'incompréhension face à l'ordinateur?

La fascination du mystère n'est-ce pas un moteur pour l'art? Les représentations de dieux et de forces inconnues dans l'art tribal ou le culte du soleil chez les incas et les nombreuses fresques qu'ils en font en sont de bons exemples.

La représentation de cette bête de technologie se transforme alors parfois en icône sacrée, qui place l'ordinateur dans de hautes sphères intouchables.



Chrissie MacDonald
«IBM Tetris»



«The environments I create with these objects are spaces for the vernacular of crafts and personal computers to rub up against each other with the goal of constructing a fictitious culture with it's own depth of tradition, ritual, and mysticism.»

Ben Fino-Radin

NERDS

Qui n'as jamais entendu parler d'un nerd? Le nerd est celui qui préfère la compagnie d'un ordinateur plutôt que d'autre chose, il est ultra doué en informatique, possède sans doute une ou plusieurs vies virtuelles sur internet.

(déf. Dictionnaire: geek : noun INFORMAL 1 an unfashionable or socially inept person - [with adj.] a person with eccentric devotion to a particular interest : a computer geek)

Il me paraît intéressant de parler ici du «nerd art» en particulier de Jeremiah Palecek, peintre-nerd polonais. Les images qu'il produit sont toutes issues de la culture «computer geek», ses peintures sont pour la plupart accessibles surtout par ceux qui ont baigné comme lui dans cette culture. Le simple fait que le médium utilisé soit un art noble, la peinture, l'image prend alors tout son sens. L'idée de peindre la page d'accueil de «Google mail» est une démarche particulière, qui donne à penser au statut que prend ce simple champ de texte. Lorsqu'il est peint sur une toile, son utilité première n'existant plus, «Google mail» est alors glorifié.



«Nerd art is artwork dealing with and reworking the elements of digital or electronic media, and manipulating them to be seen or used in a new way. I draw my inspiration from many different sources of digital media. Television, films, video games, websites, and html code. I have chosen paint as my medium of choice, while others may do mash-ups of films, or songs.»

Jeremiah Palecek, nerd-artist, Poland

Pourtant comme il le dit, il n'a aucune prétention de glorifier quoique se soit mais manipule, détourne les objets numériques qui tournent autour de lui pour en changer leur statut. Il extrait des fragments de sa vie quotidienne pour en faire des oeuvres d'art comme l'a fait Jean-Siméon Chardin au 17ème siècle par exemple. La démarche franche et naïve de Jeremiah Palecek ne revendique rien, peut-être n'est-il pas conscient de l'ampleur et du sens de sa démarche?



Jean-Baptiste Siméon Chardin
«La Brioche», 1763



POP-UP

Ce phénomène étant relativement récent, il est difficile de retracer son histoire, bien qu'à la fin des années 1960 un phénomène similaire s'est produit, le POP ART:

Le POP ART dénonce la consommation de masse à l'époque et veut présenter l'art comme un simple produit à consommer: éphémère, jetable, bon marché. Mais surtout le POP ART remet fortement en question le rôle de la société de consommation et des déformations qu'elle engendre dans notre comportement au quotidien. Les artistes pop utilisaient des symboles populaires, qui marquent l'inconscient dès l'enfance, de Mickey Mouse à Marilyn Monroe en passant par Mick Jagger.

N'y a-t-il pas nombre de similitudes avec le mouvement décrit ici? Ces designers sont-ils en train de dénoncer la numérisation du monde, l'invasion des systèmes informatiques dans notre quotidien? Tentent-ils de détourner ces signes maintenant ancrés dans la société de consommation pour en faire des symboles critiques? L'ordinateur est aujourd'hui l'icône de notre société, le monde tourne autour de lui. Ces images ne sont-elles pas là afin de nous faire prendre du recul? De repenser à ce monde souvent ridiculement virtuel.. L'ironie que dégage certaines de ces images remet clairement en question le statut de l'ordinateur et de son monde. L'artiste Jan Robert Leegte insère des éléments d'interfaces virtuelles dans des environnements physiques. Il critique ainsi directement la virtualisation de notre quotidien.

«(...) Leegte uses elements of Windows to create abstract structures; mimicking the functions and visual signifiers to create real life computer environments. (...) It is a physical experience of a room and installation that would not be possible through the computer screen. The web creates virtual spaces with which the body can connect directly through the movement of the hand and the input these movements have on the vision. But as long as the primary sense involved in perception is the eye, the experience is still likely to be that of a two-dimensional screen. In a three-dimensional space this is different. The whole body moves and constantly alters the perspective of vision; resulting in a different, multi-sensory interpretation of the piece.»

Silvia Baumgart, published in Varoom Magazine



*Jan Robert Leegte
«Scrollbar Landscape»*

MY COMPUTER IS SO BURLESQUE

Le traitement que donnent certains designers à l'image de l'ordinateur le transforme souvent en un objet plutôt agréable, touchant et charmeur. On découvre des images légères et souvent pleines d'humour, elles parlent d'un monde ultra terre-à-terre avec des moyens poétiques, subtils et naïfs. Que d'air frais!

L'humour dans ces images tente aussi parfois de remettre à sa place cet univers prétentieux qu'est celui de l'informatique. Le fait de mettre en scène un ordinateur comme étant une simple boîte de carton, il en perd toute sa crédibilité et sa confiance en soi.

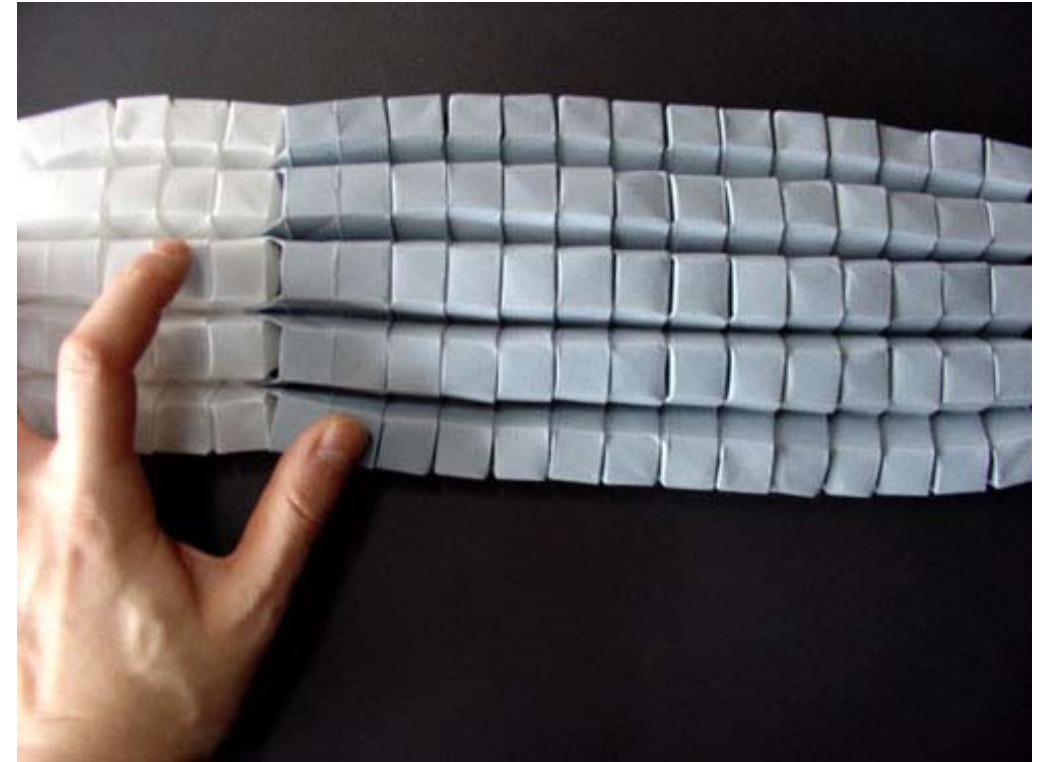
Dans ces images, la cohérence n'a jamais le temps de s'installer. Des jeux de mots visuels sont les ingrédients principaux de ces images, simples et efficaces. Il n'y a rien de mieux que le burlesque afin de critiquer doucement, de titiller quelque chose que l'on aime.

Sûrement moins déterminés à critiquer ouvertement que les artistes pop dans leurs années, ces designers nous donnent une leçon. Ils nous demandent de réfléchir au statut de l'ordinateur dans nos vies, nous questionnent sur la matérialité du monde numérique.









REVOLUTION DE CARTON

Regardons un instant autour de nous et découvrons la multitude d'objets, de collages, de sculptures ou d'installations qui sont clairement née du design graphique. Libérées des écrans et des pages, ces oeuvres montrent que ces designers ont commencé à utiliser de nouveaux outils pour traduire signes et symboles dans l'espace. Un nouveau territoire d'exploration s'est formé à la croisée de champs déjà connus, ici, les «arts & crafts» s'entrechoquent avec le design de pointe.

Low-tech craft meets high-tech inspiration.

C'est une quête d'authenticité qui a poussé ces designers à franchir de nouvelles frontières, à explorer ces nouveaux territoires, en même temps, il opèrent un réel retour aux racines, aux objets physiques.

Le principal sens qui permet de gérer les mondes virtuels est bien la vue, et c'est également le sens qui joue le plus facilement avec les illusions. Le toucher, au contraire, est le sens le plus concret qui nous confronte le plus précisément à la réalité.

L'appel des jeux d'enfants, la nostalgie du bricolage, nous rappelle la valeur des textures et matériaux. Un logiciel de 3D n'arrivera pas à donner les sensations que nous procurent de vrais éléments physiques. Il est vrai qu'aujourd'hui la 3D crée des images qui s'approchent de plus en plus de la réalité, mais il manquera toujours l'association que l'on peut faire avec une texture connue, qui a une forme, une odeur, un goût, gravé dans l'inconscient. Souvent ces images mettent en scènes des objets éphémères, fragiles, périssables de par leur matériaux, cela rajoute un impact visuel par rapport aux images produites par ordinateurs qui n'ont

aucune temporalité, qui peuvent être éternellement les mêmes, sans âme. L'usage de matériaux fragiles pour parler d'ordinateur, le rend instantanément plus humain plus proche.

«Vision is informed by touch» comme l'a dit l'éminent chercheur en neurosciences et spécialiste de la synesthésie Richard E. Cytowic. Les notions de vision et de toucher sont intimement liées, lorsque l'on voit un matériau, son image nous rappelle sa texture. Notre sens du toucher est donc mis en éveil lorsque l'on découvre ces oeuvres. La force de la plupart de ces images est que leur vision est accompagnée de plusieurs sensations, du dégoût au bien-être elles peuvent réveiller en nous des sentiments connus.



Jean Julien
«Processus Créatif»

**I HEAR
THIS IMAGE**

**CAN YOU
FEEL THIS
COLOR?**

**I SEE THIS
SOUND**

**DO YOU
TASTE THIS
SHAPE?**

**I CAN HEAR
THIS SMELL**

VEUILLEZ REDEMARRER

Newton, Scriabin, Beaudelaire, Goethe ou encore Wagner, ces personnages qui ont marqués les siècles passés, tous venants de domaines des plus divers, ont mené des recherches historiques afin de trouver les clés tant bien artistiques, mathématiques ou intuitives, qui permettrait de lier nos sens; l'oeuvre totale. L'évolution technologique ne procurerait-elle pas aux artistes d'aujourd'hui les outils nécessaires afin d'approcher cette oeuvre? Les technologies de pointe, comme la robotique, seraient-ils comme un tremplin vers cet accomplissement artistique tant recherché? Ces prouesses technologiques accomplies jusqu'à nos jours, celles qui ont donné aux ordinateurs les facultés de faire entendre, de faire voir, de faire sentir... Les ordinateurs deviennent-ils synesthètes? Un touch screen arrivera-t-il à nous procurer les mêmes sensation que pourraient nous procurer une planche de bois? Le son «dolby-stéréo» au cinéma nous fait-il croire que nous sommes dans le film? Toutes ces paillettes technologiques ne sont-elle pas que «poudre aux yeux»? La tentative d'arriver au plus près du réel, d'imiter les sens humains, n'est-elle pas vaine? N'y a-t il pas plus de vérité et de vie dans une oeuvre «hand made» plutôt que dans une autre née du numérique? Ce retour aux vraies valeurs alors que les technologies s'emballent mettent en perspective l'essence même des progrès technologiques de ces dernières années.



Julien Vallée
«Manystuff Fanzine»

BIBLIOGRAPHIE

TACTILE, High Touch Visuals. Die Gestalten Verlag, Berlin 2007

[ISBN 978-3-89955-200-3]

MC LUHAN, Marshall. *Pour comprendre les média*. Seuil.

[ISBN 978-2020045940]

HARRISON, John. *Synaesthesia, The strangest thing*.

Oxford University Press, New-York 2001.

[ISBN 0-19-263245-0]

CYTOWIC, Richard E. *Synesthesia*. MIT Press, 2002.

[ISBN 0-262-03296-1]

WALTHER, Ingo F. *L'Art au XXème siècle*. Taschen. Köln, 2002.

[ISBN 3-8228-5731-9]

SIEGEL, Dmitri. *Interface Space*. The Design Observer. 2007.

<<http://www.designobserver.com>>

COOPER, Alan. *The Myth of Metaphor*. 1995.

< http://a.parsons.edu/~jchen/FO5/ms/downloads/read/The_Myth_of_Metaphor.pdf>

WIKIPEDIA, *Interface Homme-machine*.

< http://fr.wikipedia.org/wiki/Interface_homme-machine>