

Hervé Graumann

Cycle 2000-2001 Binary artists

1 Chaise, 1989, ou la réalité virtuelle

Cette Chaise a été coupée en petits carrés selon un ordre en ligne et numérotés. Ces mêmes petits carrés ont été recollés dans le même ordre.

Le procédé s'inspire du schéma «couper/coller» et renvoie à un double mouvement de *déconstruction* et de *reconstruction*.

Cette chaise me semble être un travail emblématique de la place qu'Hervé Graumann donne à la *technologie numérique* et à l'influence que cette dernière exerce sur l'art aujourd'hui.

Ce travail se rapproche d'autres réalisations telles que Armoire, 1990 ou Coffre, 1990.

1.1 La déconstruction ou la réduction à une information binaire

Dans un premier temps, abordons le mouvement de déconstruction.

Les morceaux carrés évoquent naturellement des *pixels*.

A titre d'éclaircissement, le terme « pixel » provient de l'acronyme «picture element» (pixel).

Mais le pixel n'est en définitive qu'un point luminophore sur un écran. Les morceaux de la chaise, plus fondamentalement que des pixels, symbolisent les *informations* dont est composé un objet informatique.

Il importe de faire la différence entre le *bit*, acronyme de «binary element» (bi-t), et le *pixel*, entre le bit et le pixel,

entre le *signal* et le *signe*, ou encore entre l' *information* et l' *interface* nécessaire à notre perception auditive, visuelle, olfactive, le goût et le toucher, les cinq sens.

L'idée qui a présidé au découpage de cette Chaise est simple et forte. Elle met le doigt sur ce qui me semble être la spécificité même de l'informatique : la notion d' *information (bit)*.

Pour mieux comprendre l'enjeu de cette œuvre, Chaise, je me permets de rappeler le statut de l'image photographique.

Le sujet photographié est décalqué sur un support de papier. L'image extérieure est plaquée sur la pellicule. Une photographie est donc une *empreinte*, une *trace* du soleil sur des produits argentiques.

Elle se réfère à un objet extérieur qui a forcément existé. Une photographie traduit un « ça a été » pour reprendre l'expression de Roland Barthes.

Une image numérique n'est pas nécessairement extraite de la réalité extérieure. Elle est construite à partir d'informations, d'informations de type électroniques et mathématiques.

C'est pour cette raison que l'image numérique reste totalement fictive par nature. Elle ne possède aucun ancrage dans la réalité.

Quelques mots à propos de antécédents de cette Chaise. Le désir de déconstruire et de réduire l'univers à son plus petit commun dénominateur n'est pas nouveau. Les exemples historiques abondent.

Déjà le philosophe grec Démocrite imaginait les objets comme des agrégats d'atomes.

Le peintre Georges Seurat, représentant des pointillistes (ou des divisionnistes), a tenté le mélange optique de points de couleur (des pixels avant la lettre). Seurat, Un dimanche après-midi à la Grande Jatte, 1886.

En architecture, nous avons découvert récemment des réalisations de type déconstructivistes. Frank Gehry, par exemple, au Musée Guggenheim de Bilbao a tenté une décomposition ou déconstruction des fonctions de circulation, d'exposition, etc.

1.2 La reconstruction ou la superposition des réalités virtuelles

Dans un second temps, abordons le mouvement de reconstruction.

Hervé Graumann a imaginé entasser des morceaux coupés dans une boîte.

Il les aurait non seulement déconstruits, mais aussi zippés, compressés, disponibles pour une éventuelle reconstruction.

En reconstruisant cette Chaise, l'artiste a rassemblé des morceaux de nature identique.

Mais, une fois de plus, on aurait pu imaginer que Graumann colle des morceaux provenant de meubles différents et suggère ainsi une culture de l'hybridation, du métissage ou de l'interculturel.

Il ne l'a pas fait pour une raison importante. En effet, il est possible de percevoir la chaise de plusieurs façons.

D'abord, la chaise en tant que telle.

Puis, la chaise découpée, c'est-à-dire la chaise fragile. On ne peut pas s'asseoir sur elle sous peine de la briser.

Ensuite, la chaise numérotée. Une grille de lecture est apposée sur elle et permet ainsi une identification différente.

On peut se référer aux éléments numérotés. Dans le cadre de l'image Nora Lisa, il est plus facile de désigner un élément du visage par son numéro.

Enfin, la recomposition dans son état originel engendre une frustration.

Elle suscite le désir d'autres reconstructions.

Ainsi, les chaises se superposent les unes aux autres pour provoquer une *accumulation de réalités* différentes.

En poussant le raisonnement à l'extrême, nous prenons conscience que le nombre de reconstructions peut être infini.

Cette expérience fondamentale nous conduit au sentiment de la *virtualité*.

Cette Chaise existe *potentiellement, virtuellement* d'une multitude de façons. Elle contient une infinité d'autres réalités. En cela, elle se présente comme une métaphore de ce que nous apporte la technologie numérique.

L'artiste a réussi un tour de force qui consiste à utiliser un *support non informatique* pour circonscrire des questions soulevées par le médium numérique.

La Chaise utilise un médium plastique. Pourtant, cette réalisation nous en dit long sur les interrogations et les enjeux du numérique. Elle le fait peut-être mieux que des réalisations utilisant le support informatique en raison même de ce décalage.

2 Vocal drawings, 1992, ou la radicalité multimédia

Ce travail d'Hervé Graumann, intitulé Vocal drawings, 1992 représente la transcription de sons ; en l'occurrence la prononciation des voyelles.

Cet oscillogramme, par exemple, transcrit la lettre A, etc.

Ce travail évoque également la métamorphose d'un langage (en l'occurrence une lettre, un élément de l'alphabet) en un autre langage.

2.1 L'information multimédia par nature

Mais là n'est pas mon propos. Je souhaite mettre en exergue une notion simple et néanmoins fondamentale : la transformation de l'audition en vision.

La prise de son n'est pas copiée, puis restituée en boucle ou distordue comme cela pourrait être le cas dans certaines expériences musicales. La prise de son n'est pas restituée à nouveau sous forme de son.

Elle est *métamorphosée* en signes visuels.

Ces images Vocal drawings me semble donc être un travail emblématique de la dimension *multimédia* rendue possible par la technologie numérique.

Nous aurions pu imaginer d'autres possibilités. Nous aurions pu imaginer que l'artiste suggère une transformation du son en odeur, ou même du son en goût, ou encore du son en chaleur (toucher) ou enfin du son dans les cinq sens simultanément.

L'information, le bit, n'est pas attaché à un médium.

Il est « *indifférent à son contenu* » pour reprendre une expression de l'artiste.

L'information numérique est par nature *multimédia* et de ce fait entraîne une abolition radicale des cloisonnements entre art visuel, art plastique, etc..

2.2 Les antécédents multimédia

La notion de multimédia, elle aussi, a connu des antécédents. La technologie numérique a simplement *radicalisé* cette dimension multimédia.

Bien avant la numérisation électronique, des artistes ont mis en œuvre une expression sollicitant les cinq sens.

Cette recherche d'une expression synesthétique ou pluridisciplinaire se retrouve par exemple dans la théorie dite des « correspondances ».

Je citerais un extrait du poème de Charles Baudelaire intitulé, précisément, Correspondances :

« Les parfums, les couleurs et les sons se répondent. »

Arthur Rimbaud a écrit le poème Voyelles, qui est à rapprocher de Vocal drawings.

Le peintre Kandinsky, dans Du spirituel dans l'art, 1911, a tiré de la théosophie pythagoricienne une théorie des correspondances entre sons, couleurs, sentiments et, également, spiritualité.

C'est dire qu'entre le transcodage numérique des sons et des couleurs et la numérologie théologique, il n'y a qu'un pas.

Le travail d'Hervé Graumann, me semble-t-il, dépasse une réflexion limitée au médium informatique. Il nous confronte à de nouvelles catégories de pensée.

Les images Vocal drawings incarnent sous forme visuelle, donc artistique, le nouveau regard que nous portons sur le monde.

Plus fondamentalement, elles nous apprennent la *nouvelle appréhension de la réalité* qui nous est proposée par la technologie numérique.

Alain Foehr, théologien et historien de l'art
email: foehr.alain@freesurf.ch