

La typo-  
graphie  
émancipée



Caroline Dorth

La typo-  
graphie  
émancipée

\* Anciennement titré « la typographie en mouvement :  
entre textes et images »

ERG 2006 • Mémoire de fin d'étude • Caroline Dath • Promoteur Renaud Huberlant

# La typo- graphie émancipée\*

*«J'étais convaincue que la frontière entre les outils de reproduction et le design graphique s'estomperait dès lors que l'information deviendrait électronique et que la séparation disparaîtrait entre le graphiste et l'artiste, l'auteur et le designer, le professionnel et l'amateur.» Muriel Cooper<sup>1</sup>*

## Note

Parler de la typographie animée sur support papier, c'est plutôt paradoxal... Placer quelques captures d'écran, images fixes, pour illustrer le mouvement va à l'encontre même de la démarche de ce travail : voilà pourquoi cette étude écrite ne comporte aucune image d'illustration.

# aucune image d'illustration

Vous trouverez quelques images d'illustration sur le DVD qui accompagne ce travail, à regarder de préférence sur un ordinateur plutôt que sur un écran de télévision pour un meilleur affichage. Les fichiers vidéos ne sont pas de qualité optimale, je vous conseille vivement de faire votre propre expérience du travail d'Andréas Muller, *For all seasons*, en vous rendant sur son site ([www.hahakid.net](http://www.hahakid.net)) et en téléchargeant l'application. Il est impossible de la convertir en fichier vidéo c'est donc en filmant mon écran que j'ai obtenu les images montrées sur le DVD. La même manipulation a été nécessaire pour le travail *Reactive Books* de John Maeda, disponible uniquement sur OS9.

 = illustration à consulter sur le DVD

les lettres  
s'animaient  
et je restais à  
chaque fois  
émerveillée  
devant  
mon écran

## Quelque chose de la magie ?

Au départ, je ne sais pas très bien ce qui m'attirait tant dans la typographie en mouvement, sans doute quelque chose de la magie, les lettres s'animaient et je restais à chaque fois émerveillée devant mon écran.

Lancée sur le sujet, je m'apprêtais donc tout naturellement à réaliser un travail plutôt académique et chronologique sur les évolutions et inventions de la typographie en mouvement, principalement à travers Saul Bass, Norman Mc Laren ou encore Kyle Cooper, un peu comme peut le faire l'ouvrage « *Typographisme : la lettre et le mouvement* »<sup>2</sup>.

Je vous aurais donc parlé en long et en large des génériques de films, de leurs apparitions, évolutions et trouvailles. Un peu comme ceci ...

Les animations typographiques trouvent leur origine au cinéma. Dans les années 1950, la création de générique de films est considérée comme une discipline artistique à part entière, principalement avec Saul Bass qui n'hésite pas à parler de film dans le film.

« *Nous pensions pouvoir traduire en images, le ton dramatique du film et le mettre à l'écran, au début du film.* » dit-il.<sup>3</sup>

Avant même le développement des génériques, le texte et la typographie occupent une place de choix au cinéma dans les titres intérieurs sur fond noir qui placés entre les séquences permettaient de rendre plus explicite le déroulement de l'histoire ou encore d'intégrer des dialogues aux films muets. À cette époque, la plupart des typographies sont encore statiques. Le mouvement est arrivé par les déplacements de caméra sur la page typographiée et les génériques déroulants.

👁 Saul Bass est considéré comme le père du générique. Avec son travail, *The man with the golden arm*, *Vertigo* et *Psycho* (e.a.), il invente complètement la discipline du générique et en fait une forme d'expression en soi.

👁 Dans *Psycho*, le défilement des lignes horizontales et verticales découpe en trois parties la typographie (la Venus Bold Extended), à l'image de la scène de la douche qui par son montage rapide découpe Marion. Le générique suggère également l'univers carcéral, référence à la scène finale. La qualité de ce générique dépend aussi de la combinaison de l'animation de Saul Bass avec la musique de Bernard Herrmann qui joue un rôle prépondérant.

Saul Bass est à l'origine de la notion de *the time before*, l'instant qui précède le début du film, c'est *Grand Prix* (John Frankenheimer, 1966) son exemple le plus marquant. Pendant le générique, il a montré la préparation de la course. « *J'ai créé le générique et dirigé toutes les courses. J'ai travaillé sur l'idée là aussi de the time before, le moment où la course se prépare. Ce que je veux dire, c'est que selon les thèmes abordés, je joue sur l'instant précédant le début du film. Ce peut être un an, un mois, un instant avant.* »<sup>4</sup> On pourrait parler de prologue qui donne le ton, l'humeur et annonce l'action.

L'apparition de la télévision et la croissance du secteur publicitaire ont été un domaine privilégié pour les expériences en matière de film d'animation au début des années 1930.

En 1961, alors qu'il travaille pour une publicité touristique commandée par l'Office National du Canada, Norman Mc Laren est l'auteur d'une idée révolutionnaire dans le domaine publicitaire. Il crée une animation typographique pour les écrans électriques composés de milliers d'ampoules de Times Square à New York.

Cet intérêt pour les enseignes lumineuses et leurs jeux typographiques n'est pas sans nous rappeler *Broadway Light* de William Klein qui filme en 1958 ces panneaux électriques de Times Square.

Au cours de sa carrière, Norman Mc Laren a exploré de nombreuses techniques d'animation : le dessin direct sur pellicule, la pixilation, le dessin sur papier, sur écran géant ; mais ce pour quoi il est le plus reconnu ce sont ses recherches sur la synchronisation du son et des images.

En 1964, Stanley Kubrick réalise *Docteur Folamour*, film culte, dont il confie le générique à Pablo Ferro pour qui débute alors une carrière de créateur de génériques. (*Men in Black*, *My big fat Greek Wedding* et *Good will hunting* sont quelques-unes de ses réalisations récentes.)

Les montages de Pablo Ferro vont être connus sous l'appellation *Quick Cut*, torrent de lettres et images explosives. Vingt ans plus tard, il devient le père de MTV qui adopte sa technique mise au point vingt ans plus tôt, pour coller au rythme de vie trépidant de la cible de la chaîne.

Dans les années 1990, les génériques de films trouvent un nouvel essor grâce à Kyle Cooper et son fameux générique *Seven*. Plus qu'un nouvel essor, c'est une nouvelle voie pour les génériques de films. Avec *Seven*, on peut dire que le graphisme dans les génériques n'est plus « *au service de* », mais devient un terreau de réflexion en soi, affranchissant les arts appliqués.

Une fois diplômé, Kyle Cooper se rend à New York et commence à travailler au sein de R/GA (R/Creenberg Associates). Durant 10 ans, il participe à plus de 70 projets dont les génériques de *True Lies* et *Twister*. En 1997, il fonde *Imaginary Forces*.

« La typographie est comme un acteur pour moi. »

👁 Avec *Seven*, Kyle Cooper plonge le spectateur dans une ambiance proche de l'esprit du meurtrier, on est avec lui, proche de lui. Il nous présente le film via la perspective du méchant. Le meurtrier, très méticuleux, tient un journal ; il découpe, colle, développe des photos, écrit, manipule, surligne, coud une feuille de papier et tout cela d'une façon plutôt chirurgicale, une performance en quelque sorte, que l'on peut comparer à une performance artistique ou mieux encore au travail du graphiste. En effet, les outils utilisés par le meurtrier sont étrangement semblables à ceux du graphiste. On peut même y voir une volonté de la part de Cooper, en tant que graphiste, de prendre la place du tueur, pour rompre avec le passé, rompre avec l'illustration graphique de Saul Bass.

« *La typographie est comme un acteur pour moi. Quand j'étais plus jeune, j'avais l'habitude de sélectionner un mot dans le dictionnaire et après d'essayer de le dessiner en fonction de ce qu'il voulait dire...* »

👁 C'est un peu ce qu'il a réalisé avec le générique *Island of Dr. Moreau*. Kyle Cooper applique le thème du film des mutations génétiques à la typographie, des cornes poussent sur les caractères qui sont mêlés à des images de microscope.

Entrons dans le vif du sujet ...

Voici un petit aperçu de ce qu'aurait pu être ce travail. Certes les avancées faites par ces créateurs sont indéniables et sans elles sans doute que d'autres expériences n'auraient pu avoir lieu, mais peut-être que l'enjeu principal ne se trouvait pas dans le mouvement en lui-même, mais plutôt dans la façon de considérer la typographie pour ses propres caractéristiques.

Pourquoi ai-je décidé de travailler sur la typographie en mouvement ? C'est peut-être la première question à me poser. Dans un premier temps, la réponse est très claire, je suis en finalité typographie et en stage vidéo, voilà de quoi marier les deux disciplines autour d'un seul et même sujet. Mais si on creuse un peu, c'est sans doute aussi pour essayer de répondre à cet émerveillement, cette forme de magie, face à certaines animations typographiques.

Au diable  
table des  
matières

Si vous cherchez l'introduction, la conclusion ou encore le plan de ce travail pour vous faire une idée rapide du propos, c'est râpé ! Il vous faudra faire un peu plus d'effort et rentrer dans le cœur du sujet ... Ce travail repose sur l'expérience, une expérience en particulier, celle de *For all Seasons*, et une lecture rapide en diagonale ne permet pas ce rapport à l'expérience. Après avoir construit soigneusement une table des matières, plutôt rigide, je l'ai volontairement éclatée dans le but de tisser des liens de façon dynamique et d'être au plus proche des recherches que j'avais menées.

Comparaisons, analogies, références, réflexions : tissons des fils !  
Au diable table des matières et autres plans, reprenons tout depuis le début ...

peut-être  
que l'enjeu  
principal ne  
se trouvait  
pas dans le  
mouvement  
en lui-même,  
mais plutôt  
dans la  
façon de  
considérer la  
typographie

## Et Vivaldi dans tout ça ...

Lorsque je lance pour la première fois cette petite application, téléchargée sur le site<sup>5</sup> d'Andréas Muller, je ne sais pas encore où ce travail me conduira ...



Lancement de l'application. L'ordinateur bascule en mode plein écran, il devient d'abord noir, fait disparaître derrière lui les applications déjà ouvertes. Le travail d'Andréas Muller s'impose sur la totalité de l'écran. Il est impossible de regarder *For all seasons* d'une autre façon, dans une plus petite fenêtre, sans le mode plein écran ou de faire autre chose au même moment. C'est bien connu, sur un ordinateur, on a vite fait d'ouvrir plusieurs fenêtres et de passer de l'une à l'autre, ici ce n'est plus possible.

Un écran blanc succède au noir, viennent ensuite le titre et l'auteur. Le curseur de la souris est devenu une petite bulle bleue, un menu s'affiche, à nous de choisir et voyager entre les quatre saisons. Pour chacune d'elle, Andréas Muller raconte des souvenirs, tout d'abord présenté à la verticale tel un texte sur une page blanche, le plan bascule ensuite et les caractères typographiques se mettent en mouvement illustrant les quatre saisons. Une façon pour Andréas Muller de retranscrire ses souvenirs mieux que ce qu'une représentation purement textuelle pourrait faire seule, de déplacer les souvenirs textuels vers des univers imaginaires, une valeur ajoutée en quelque sorte ...

Chaque saison développe une animation à partir des caractères typographiques. Pour le printemps, Andréas Muller se souvient des pissenlits (*dandelions* en anglais) que le vent faisait danser ; l'été était synonyme de pêche en vacances, la typographie se transforme en poissons ; les tourbillons de feuilles font évidemment référence à l'automne et la neige qui tombe et s'amasse sur les branches d'un arbre à l'hiver.

Chacune de ses quatre animations est dotée d'interactivité, les mouvements et clics de souris correspondent à des actions qui s'appliquent à la typographie animée en trois dimensions dans laquelle on plonge et avec laquelle on interagit.

Bien qu'on puisse être étourdi par la performance de programmation (*Mais comment a-t-il fait ça ?*), Andréas Muller a d'abord voulu rendre son travail poétique. Ce n'est pas sans nous rappeler que, sur papier, la poésie est l'exemple du genre littéraire le plus ancien qui combine et permute des éléments : les vers, et dans ces vers les lettres.

À titre d'exemple les calligrammes d'Apollinaire, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* de Mallarmé, *Les mots en liberté* du futuriste Marinetti ou la *Typoésie* de Jérôme Peignot, issu d'une famille de fondeur, il invente ce mot-valise qui dit-il « *tourne autour de cette idée très simple qui me vient d'un ami marocain, le poète Abdelkebir Khatibi. Il me disait que dans le monde arabe l'écriture fait partie de ce qu'elle véhicule, ce dont témoignent les calligrammes. Je dirais moi signe-signifiant-signifié. Au fond, la typoésie est l'avatar moderne du calligramme.* »<sup>6</sup>

« *J'entreprends une révolution typographique. (...) Mieux encore : ma révolution est dirigée en outre contre ce que l'on appelle harmonie typographique de la page, qui est contraire au flux et reflux du style qui se déploie dans la page. Nous emploierons aussi, dans une même page 3 ou 4 encres de couleurs différentes et 20 caractères différents s'il le faut. Par exemple : italiques pour une série de sensations semblables et rapides, gras pour les onomatopées violentes, etc.* » Marinetti.<sup>7</sup>

Ce que l'on pouvait prendre pour un jeu est peut-être une nouvelle forme d'expression littéraire comme le dit le poète Dotremont « *dans toute poésie, l'écriture a son mot à dire* ».

On peut également faire référence au mouvement Dada, bien qu'il soit difficile de définir ce qu'est réellement un poème Dada et que dans la deuxième partie du mouvement il y a eu un changement radical en matière typographique, ce qu'on appelle le « *degré zéro de la typographie* » (le texte ne peut plus se dérober, se cacher derrière des excès typographiques qui feraient diversion). Cette difficulté est due aux différentes ramifications du mouvement. Malgré tout, avant ce degré zéro, dans la première partie du mouvement, deux types de mises en page dominant : d'une part celle définie par Tzara :

« *Chaque page doit exploser, soit par le sérieux profond et lourd, le tourbillon, le vertige, le nouveau, l'éternel, par la blague écrasante, par l'enthousiasme des principes ou par la façon d'être imprimée.* »<sup>8</sup>

Tzara inclus la mise en page comme faisant entièrement partie du poème et ses mots sont bien synonymes de mouvement.

De l'autre côté : Picabia. Il privilégie une typographie plutôt simple, il centre le poème et joue sur les contrastes entre capitales et bas-de-casse. Le poème *Écoutez Écoutez Écoutez* de Paul Éluard en est un bon exemple.

Dans les années 1950, les poètes concrets vont poursuivre la révolution formelle de la poésie entamée par les avant-gardes. On peut penser que si à l'époque ils avaient eu à leur disposition les moyens techniques leur permettant d'utiliser le mouvement, ils l'auraient utilisé car « *éclatement, bousculade, mouvement* » étaient des termes récurrents et leurs compositions typographiques laissent percevoir clairement une certaine forme de mouvement.

## Poésie numérique

Plus récemment, d'autres tentatives de mise en page de textes ont été réalisées par des créateurs programmeurs. On peut placer ces travaux dans la lignée de ce qu'avaient entrepris les avant-gardes, tout du moins au point de vue formel, car ici il est question de mettre en page des textes célèbres, pour le premier, un texte de Shakespeare et pour l'autre, des textes bibliques. Dans les deux cas, leur but était de travailler sur une grande quantité de textes et donner la possibilité à l'utilisateur de voyager dans cette masse de textes au travers d'une interface en 3D.

👁 *The Shakespeare Project* réalisé en 1997 par David Small, élève de John Maeda, au MIT<sup>9</sup> Media Lab, permet à l'utilisateur de se déplacer d'une vue globale du texte à un paragraphe particulier.

👁 En 2002, Arthur Kuhn, alors élève en dernière année au DAAP<sup>10</sup> réalise un travail pour le moins semblable : *The Parables of Jesus*. Il présente de façon interactive et en trois dimensions des textes principalement issus du Nouveau Testament. Les utilisateurs peuvent accéder à des commentaires ou tisser des liens entre les textes grâce à des hyperliens, principale nouveauté par rapport au travail de Small.

Grâce à l'invention des liens hypertextuels, deux documents peuvent être mis en relation. Ce qui est plutôt révolutionnaire car cela rompt avec toute une série d'outils mis en place au fil des siècles (citations, index, renvois, ...). Cette invention permet d'innover dans la lecture et sa présentation. Ici, Small et Kuhn jouent sur ces connexions pour voyager en 3D dans les textes.

## Droite ou gauche ?

Revenons au travail d'Andréas Muller, *For all seasons*.

Les mots et le texte sont traditionnellement porteurs d'informations, on peut penser qu'à travers son environnement interactif Andréas Muller a voulu qu'au-delà du texte s'ajoute émotion (par les mouvements de caractère) et expériences (par l'interactivité).

Le rapport formel entre un texte écrit sur papier et le travail d'Andréas Muller est signifiant. Dans un premier temps, les quatre textes nous apparaissent avec les codes d'un texte sur papier : un trait noir rappelle clairement le contour d'une feuille de papier ainsi que les proportions de l'A4.

Philippe Bootz, dans ses observations, distingue deux facettes au texte : le texte-auteur et le texte-à-voir.

« *Le signe est en quelque sorte dual, il possède deux versants qui ne sont pas équivalents. Ils le sont d'autant moins que l'un, le texte-auteur, qu'on peut grosso-modo identifier au programme dans une œuvre programmée, est tout entier situé dans la sphère de l'auteur et que l'autre, le texte-à-voir, qu'on peut identifier à la face du signe traditionnellement perçue par le lecteur, est tout entier situé dans le domaine du lecteur.* »<sup>11</sup>

Si l'on tient compte de ces deux facettes du texte, il devient alors impossible que deux lecteurs voyant le même texte, le texte-auteur, lisent la même chose, le texte-à-voir.

# au-delà du texte s'ajoute émotion et expériences

Dans *S/Z*, Roland Barthes fait à peu de chose près la même distinction. Pour lui, le texte se présente sous deux formes, *lisible* et *scriptible*. Par *lisible*, il entend l'écriture dite classique totalement contrôlée par l'écrivain ; et par *scriptible*, la réinterprétation de chaque lecteur qui est censé réécrire le texte à la lecture d'une certaine façon, ce qui produit une multitude de sens.

Un passage s'effectue entre l'univers rationnel du texte et de l'imprimé avec ses règles et ses codes à un univers plutôt émotionnel, irrationnel. Par ce transfert, Andréas Muller nous fait changer de mode de perception en passant d'un mode de lecture à un autre, alors que la page blanche reste présente comme repère. On passe du mode de lecture analytique, qui correspond au langage digital de l'hémisphère gauche de notre cerveau, le côté de ce qui est rationnel : lire, écrire, parler, catégoriser, résoudre au mode de lecture intuitive située du côté du langage analogique, l'hémisphère droit du cerveau, le côté de l'émotionnel, de la sensation, de la perception, ...

« *L'hémisphère gauche a pour fonction primordiale de traduire toute perception en représentations logiques, sémantiques et phonétiques de la réalité, et de communiquer avec l'extérieur sur la base de ce codage logico-analytique du monde environnant. Sa compétence s'exerce par conséquent sur tout le domaine du langage (grammaire, syntaxe et sémantique) de la pensée et donc aussi de la lecture, de l'écriture, de l'arithmétique et du calcul* ». <sup>12</sup>

# Un passage s'effectue entre l'univers rationnel et l'univers émotionnel

« *L'hémisphère droit remplit une fonction très différente. Il est hautement spécialisé dans la perception globale des relations, des modèles, des configurations et des structures complexes* ». <sup>13</sup>

Roman Jakobson décrit cela dans ses *fonctions du langage*<sup>14</sup> où les six fonctions du langage qu'il relève font soit partie du langage analogique soit du digital : la fonction référentielle métalinguistique et poétique sont sous la coupe du langage digital alors que les fonctions expressives, phatiques et conatives sont sous la coupe du langage analogique.

Ces deux hémisphères communiquent entre eux grâce au corps calleux, un ensemble d'environ deux cents millions de fibres nerveuses à conduction rapide. Par métaphore, ne pourrait-on pas dire que le mouvement injecté en typographie constitue ce « *liant* » entre les souvenirs d'Andréas Muller sous la forme d'une feuille A4 et la poésie dégagée par ses animations ...

Par ce transfert d'un univers à un autre, la typographie s'émancipe et dépasse son rôle premier de lecture pour devenir un ressort créatif, au même titre qu'une image ou qu'un son. Certains pourraient dire que les caractères sont des images, ça serait les assimiler au code de l'image alors que la typographie a ses propres caractéristiques et sa propre poésie qui la place non pas dans la catégorie des images, mais sur le même plan !

Par ce  
transfert, la  
typographie  
s'émancipe  
et dépasse  
son rôle  
premier de  
lecture pour  
devenir un  
ressort créatif

## Un art hybride

La saison *Winter* dans le travail d'Andréas Muller à quelque chose à voir avec la formation aléatoire des arbres de Neil Jenkins dans son travail *Exquisite Copse*<sup>15</sup>. On peut voir l'arbre se former et multiplier ses branches tout comme la neige s'amasse sur l'arbre de *For all seasons*.



Neil Jenkins a programmé la construction aléatoire de ses arbres en fonction de plusieurs textes célèbres. Le visiteur est invité à choisir un texte, parmi, entre autres, *Moby Dick*, *Alice au Pays des Merveilles* ou encore *Les métamorphoses* de Kafka. Au visiteur ensuite d'introduire un mot que l'ordinateur se chargera de combiner avec d'autres mots. Chaque branche se développe avec les mots qui pourraient suivre dans le texte original.

Faire référence à de grands auteurs ou des textes célèbres de la culture européenne fait aussi partie de la pratique de Charles Sandison, en tout cas pour ses travaux les plus récents. Les textes de ses dernières installations *In the Beginning*, *First Breath*, *Conclusion*, *Manifesto* et *Proof* sont extraits de la Bible protestante du roi James, du Manifeste communiste ou encore de l'Origine des Espèces de Darwin. Pour ses précédents travaux, Sandison joue davantage sur la simplicité des mots et de leur rencontre que sur des textes aussi imposant que la Bible ou le texte de Darwin.





Aucune phrase n'est construite, il n'y a pas de syntaxe ni de narration dans le travail de Sandison, ce qui n'empêche pas d'y trouver des actions et interactions entre les mots. Par exemple, dans *Ocean*, lorsque le mot *mâle* rencontre le mot *femelle*, le mot *enfant* se multiplie alors et se meut rapidement dans diverses directions alors que le mot *vieux* traverse lentement l'espace pour finir par s'effacer sur le sol sur lequel se déroule la projection.

Les mots s'attirent, se repoussent, se croisent, s'évitent, se bousculent, s'accumulent, se déplacent, se transforment, se reproduisent à des vitesses différentes et variées. Ces mots forment ainsi un territoire sculptant l'espace et l'architecture du lieu. Son travail est d'abord réalisé et programmé sur ordinateur avant d'être projeté, dans une obscurité quasi totale, sur des espaces architecturaux intérieurs, pour la plupart ; au plafond, dans le coin d'une pièce, au sol, ... Les surfaces sur lesquelles sont projetées les traces lumineuses font partie intégrante de son travail, il s'adapte à chaque architecture en installant les œuvres in situ en suivant l'exemple de Jenny Holzer.

Des phrases peuvent être recomposées par le spectateur qui déambule et imagine des relations entre les mots, son esprit comble alors les espaces vides des phrases par des verbes ou des pronoms se laissant guider par les mouvements des mots ... Dans ces espaces vides, dans l'interstice des mots se crée un second niveau de mouvement, un mouvement poétique en quelque sorte.

Larys Frogier, dans son texte consacré à Sandison *Les mots voyageurs*<sup>16</sup> pour La Criée, fait un rapprochement intéressant entre Sandison et Mallarmé, déjà évoqué précédemment, concernant l'espacement qui permet de libérer la lecture : « *Le fameux poème de Stéphane Mallarmé, « Un coup de dés jamais n'abolira le hasard », proposait déjà une écriture et une lecture libérées par l'espacement, l'articulation distancée ou proche d'un vers à un autre, d'une page à une autre. »*

Charles Sandison s'est lui-même exprimé à propos du vide, de l'espacement de cette articulation distancée : « *L'espace physique et les vides entre les mots tiennent lieu de pronoms et de verbes. J'utilise cette articulation entre la signification, les mots et entre les espaces comme un moyen d'échapper au pouvoir autoritaire du langage... »*

Dans ces  
espaces vides,  
dans l'interstice  
des mots se  
crée un second  
niveau de  
mouvement,  
un mouvement  
poétique en  
quelque sorte

# La technologie est ou service d'une intention poétique

Et tout comme Andréas Muller, la technologie et la programmation sont au service d'une intention poétique.

*« Parfois, j'essaie de visualiser le voyage d'un mot quand il quitte les lèvres d'une personne et se dirige vers son destinataire, ou j'imagine, lorsque je suis dans une bibliothèque, que tous les livres murmurent. Je vois alors une nuée d'oiseaux qui semblent se déplacer de manière chaotique et qui pourtant poursuivent leur voyage. »*

Contrairement à la peinture ou à la sculpture, produire un objet physique fini n'est pas la vocation de la programmation pratiquée en tant qu'art. Bien souvent proposé en installation comme le fait Sandison ou sous la forme d'un logiciel comme *For all seasons*, l'art numérique introduit une certaine hybridation dans le domaine de l'art, car il met en relation différentes pratiques. Sans objet physique fini, la programmation implique la notion d'immatérialité, ce qui peut devenir problématique pour le marché de l'art qui ne vend plus un bien, mais un processus, qui consiste bien souvent en un programme informatique. La reproductibilité des œuvres pose question, comme l'avait déjà fait l'apparition de la photographie. On peut aller jusqu'à remettre en question la notion même de musée et de collection.

À la question de Larys Frogier « *Pourquoi préfères-tu utiliser des mots plutôt que des images figuratives ?* », Charles Sandison fait une réponse interpellante : « *J'ai utilisé le texte comme une négation délibérée de ce qui est normalement attendu des images en mouvement générées sur ordinateur (ces images que l'on trouve habituellement dans le multimedia ou l'industrie du jeu). L'usage que je fais du texte dévalue le pouvoir brut de l'informatique moderne. Il y a une autre raison pour laquelle j'utilise le texte. Lorsque j'ai commencé (...), je disposais d'un budget extrêmement limité et j'avais pour seule solution de dénicher mes ordinateurs dans des marchés aux puces (...). Mes toutes premières installations utilisaient des ordinateurs à très faible capacité, de sorte que je devais travailler avec ces contraintes et, de manière très simple, le texte s'avérait être plus rapide à se mouvoir à l'écran que les images. »*

Dans la deuxième partie de sa réponse, Sandison reconnaît que les contingences techniques sont aussi à l'origine de son utilisation du texte. On peut ici émettre l'hypothèse que les précurseurs de l'art numérique ont commencé à utiliser la typographie car c'était le seul élément qui était à disposition sur les ordinateurs de l'époque. La typographie serait-elle à l'origine des arts numériques ?

La donne s'inverse alors, ce n'est plus la question de la typographie, mais celle des arts numériques.

les précurseurs  
de l'art  
numérique  
ont utilisé la  
typographie  
car c'était le  
seul élément  
qui était à  
disposition sur  
les ordinateurs  
de l'époque

Charles Sandison fait partie de ceux qui ont suivi les traces de Jenny Holzer en utilisant le langage du texte en mouvement en projetant des phrases, ses truismes, sur des surfaces architecturales. Alors que Sandison se confine dans des espaces intérieurs, plutôt intimes, Jenny Holzer extériorise son travail, elle projette sur des façades, des monuments, les devantures de cinéma ou utilise des néons ; des opérations à grande échelle à Times Square, au Guggenheim, à la Biennale de Venise, à Bâle, à Bilbao. Elle revendique l'art comme vecteur de transformation sociale, l'art doit se trouver dans la rue, elle investit la sphère publique, et pour être perçue par le plus grand nombre, elle utilise aujourd'hui des moyens très visibles après avoir commencé dans les années 1970 par créer des affiches.



Le travail de Jenny Holzer a une portée politique. Engagée, elle dénonce avec brutalité la société de consommation dans toute sa bêtise, sa vulgarité, son arrogance. Elle ne veut pas moraliser, mais provoquer la réflexion chez le passant. En imitant les slogans publicitaires, elle évoque la guerre, le pouvoir, le sexe et la mort. Ses phrases, ses *truismes* tombent comme des sentences : « *Money creates taste* », « *Men are not monogamous by nature* », « *A lot of professionals are crackpots* » (cinglés), « *Enjoy yourself because you can't change anything anyway* », « *Freedom is a luxury not a necessity* ».

Son travail le plus poussé dans la cruauté est sans doute *Lustmord* (1994) dans lequel des phrases écrites sur des peaux humaines font référence aux atrocités sexuelles perpétrées durant la guerre en Bosnie. Elle inscrit côte à côte les pensées de la victime, du spectateur et du violeur, chacun invisible caché dans sa voix. Ces phrases font écho de l'état mental de la victime ou du bourreau.



Plus récemment et en parallèle avec sa pratique politique, elle réalise des installations de diodes en galerie. Avec ces bandeaux lumineux, elle met en scène des poèmes de son ami Henri Cole.



Grâce à  
l'interactivité, les  
arts numériques  
introduisent une  
esthétique de la  
relation

## Interactivité

Le travail d'Andréas Müller questionne également la notion d'interactivité. Ce qui n'est pas le cas de Sandison et Jenny Holzer.

L'interactivité peut être de trois types : statique, dynamique ou autonome. Lorsque l'interactivité est statique, la programmation réagit constamment de la même façon. Si l'installation répond de manières différentes selon les manipulations du destinataire (c'est le cas de *For all seasons*), l'interactivité est dynamique. L'interactivité autonome consiste à créer une programmation autogérée qui permet au programme d'interagir avec lui-même.

Grâce à l'interactivité, les arts numériques introduisent une esthétique de la relation : l'art est davantage axé sur l'interaction humaine que sur l'objet, le procédé ou le médium.

la typographie qui paraît muette est en réalité sonore de par le simple fait de la lecture

## Tu n'entends rien ...

Au-delà de l'interactivité, l'absence de son et la composante temps sont à prendre en considération, ces deux aspects font complètement partie du processus qui permet à la typographie de s'extraire de sa fonction première. Le temps ne correspond plus à un temps de lecture, mais à l'expérience que chacun fait du travail. Quant à l'absence de son, elle permet de bien se rendre compte que c'est la typographie seule qui est le ressort créatif.

Mais y a-t-il réellement absence de son ? On pourrait ici distinguer deux types de sons, ceux qui sont émis par des éléments extérieurs et ceux qui sont produits par notre for intérieur. En effet, lorsque tout paraît silencieux et que nous sommes soumis à la lecture, les mots ne résonnent-t-ils pas dans notre tête ? Les mots sont prononcés par notre voix intérieure. Ne pourrait-on pas dire que ce son est celui de la typographie elle-même, que la typographie qui paraît muette est en réalité sonore de par le simple fait de la lecture !

Mais le son peut être bel et bien présent, provenant d'une source extérieure, on peut difficilement passer à côté des clips vidéos qui proposent régulièrement des associations de musique et de typographie. Ce n'est peut-être pas le même combat. La plupart du temps, la typographie n'est pas le ressort créatif, c'est d'abord la musique, et la typographie correspond dans de nombreux cas, au texte du morceau musical. La typographie, dans ce cas, a davantage un rôle de soutien et retourne à sa fonction première, un mode de lecture analytique.

*Sleeping Beauty* de Funkstörung par MK12

Il y a, bien entendu, quelques exceptions dont le clip *The Child* d'Alex Gopher, réalisé par Antoine Bardou-Jacquet en 1999, où la typographie ne correspond pas au texte de la chanson, mais est l'élément de construction du clip, les fondations en quelque sorte. La scène se passe à New York, un couple doit traverser la ville pour se rendre à l'hôpital, la femme est sur le point d'accoucher.



Jeffrey Shaw, considéré comme l'un des plus grands chercheurs dans le domaine du cinéma numérique interactif, est le fondateur du ZKM de Karlsruhe en Allemagne, l'équivalent du MIT Media Lab aux États-Unis.

## Un peu d'effort !

Réaliser une ville en typographie, ce n'était pas la première fois ... Dix ans, plus tôt, en 1989, Jeffrey Shaw avait réalisé une ville assez semblable, *La ville lisible*, la ressemblance est d'ailleurs assez troublante. Dans son cas, il ne s'agissait pas d'un clip vidéo, mais d'une animation interactive où l'interacteur avançait dans les rues de la ville grâce à un vélo équipé d'un petit moniteur qui lui permettait de choisir son itinéraire. En choisissant un parcours, l'interacteur composait ainsi des phrases, en associant les mots le long de son parcours, il pouvait donner du sens à ces phrases. Ses mouvements de guidon et de pédalier conduisaient l'animation en temps réel sur un grand écran placé devant le cycliste. Les maisons étaient des mots, les rues des phrases et les quartiers des paragraphes, le tout simulant l'architecture de trois villes : Amsterdam, New York et Karlsruhe.



combinaison de la  
communication  
verbale et non-verbale  
explorer les  
capacités  
expressives  
de la typo-  
graphie  
numérique

## Et dans les éprouvettes ...

Véritables lieux de recherches, c'est principalement dans les écoles d'art que s'expérimente le plus la typographie en mouvement.

Selon John Maeda, ce sont les pionniers suisses Emil Ruder et Wolfgang Weingart qui ont hissé la typographie dans le domaine de la recherche. En 1968, Wolfgang Weingart succède à Emil Ruder à l'école de design de Bâle où il enseigne la typographie. Il a marqué l'histoire du graphisme grâce à son travail typographique expérimental des années 1970. Il est en avance sur son temps. Il déconstruit tout alors qu'on ne parle pas encore de déconstruction à l'époque. C'est le Cutting Edge avant la lettre.

### [Carnegie Mellon University]

Les expériences réalisées à la Carnegie Mellon University School of Design (USA) depuis 1996, sous la direction de Suguru Ishizaki tente d'explorer les capacités expressives de la typographie numérique : le ton, l'émotion et la personnalité. L'art et la technique d'expression avec du texte animé c'est ce qu'ils appellent la typographie cinétique.

À travers leurs expériences, dont Sky d'Heebok Lee, les élèves de cette école sont amenés à démontrer que la typographie cinétique est capable d'ajouter des significations émotives et expressives au texte. Leur but est de démontrer que la présentation du texte peut manipuler l'attention du spectateur et, dans certains cas, accroître les performances de lecture. 

Très intrigué par la typographie cinétique, Heebok Lee développera différents projets expérimentaux sous la direction de Suguru Ishizaki durant ces années d'études à la CMU.

Jay Chaeyong Yi, élève à la CMU, a réalisé une étude<sup>17</sup> qui décrit la typographie cinétique comme une combinaison de la communication verbale et non-verbale. En effet, il compare le timbre de la voix, l'accent, l'emphase aux différentes caractéristiques de la typographie cinétique ; le volume de la voix, correspondant à la taille des caractères, par exemple.

simplicity simplicity  
simplicity simplicity

[Massachusetts  
Institute of  
Technology Media  
Lab]

John Maeda, d'abord élève et ensuite professeur au MIT<sup>18</sup> Media Lab est un des pionniers en arts numériques. Son travail *Reactive Books* est constitué de cinq parties, cinq livres numériques, qui correspondent chacun à un paramètre qui permet l'interactivité avec l'ordinateur : *The Reactive Square* correspond à l'entrée micro, *Flying Letters* à l'interactivité avec la souris, *12 o'clock* à l'unité de temps, *Tap Type Write*, à l'interactivité avec le clavier et *Mirror Mirror* à l'entrée vidéo. Dans trois de ces livres, la typographie est l'élément de base de l'interaction.

Avec *Flying Letters*, Maeda utilise la typographie selon les mouvements de la souris à travers 10 exemples différents.



Avec *12 o'clock*, la typographie est animée de dix façons différentes selon des mouvements faisant référence aux horloges, par exemple par mouvement de balancier.



Avec *Tap Type Write*, la machine à écrire est à l'honneur, interactivité avec le clavier.



Ces cinq *Reactive Books* démontrent que l'art numérique peut (et doit) être d'abord simple, avec des formes en deux dimensions, des couleurs basiques, une souris, un clavier. Et le tout doit tenir sur un *floppy* disque !



John Maeda disait ceci de Peter Cho : « À mon avis, le travail sur la typographie au MIT a commencé et s'est achevé avec Peter Cho. Étudiant en ingénierie mécanique, Cho m'a téléphoné quelques semaines après mon arrivée au MIT. En quelques minutes, il avait révélé de sa voix douce une passion pour la typographie qui aurait paru toute naturelle dans une école de graphisme mais qui semblait déplacée au MIT. J'ai décidé de le prendre parmi mes étudiants, sans avoir la moindre idée de ce dont il serait capable ».



Internet regorge également de petites expériences en tout genre. Par exemple le projet *Rekto*<sup>19</sup> qui propose toutes les variantes de la typographie de façon animée et interactive. Il est possible d'écrire les mots de son choix et ensuite d'actionner les variantes typographiques.

En 2001, Peter Cho, après ses études au MIT sous les enseignements de John Maeda, a réalisé *Letterscapes* selon le même principe que *Flying Letters*. Il a créé une animation interactive différente pour chacune des 26 lettres de l'alphabet. Chacune des lettres était animée selon un paramètre de déformation différent.



Au MIT, Peter Cho s'avèrera être un brillant programmeur et tout au long de ses études, il développera des programmes, des interfaces toujours ou très souvent en relation avec la typographie, ses formes et ses déformations.

Un de ses premiers travaux après avoir incorporé la classe de John Maeda fut ce *A – Virvoltant* (1996). Il en fait un caractère mou, malléable qui se déforme suivant les mouvements de souris de l'utilisateur. Son intention était d'attribuer des caractéristiques humaines à la forme de la lettre, car il y voyait une forme anthropomorphe dans les deux jambes du A.



Dans le même esprit *Typography Tool Kit* permet avec l'aide de la souris, par drag and drop, de déformer les caractères, de rendre leur forme malléable.



Après avoir reçu un message plutôt critique de John Maeda le poussant à penser davantage à la spatialité, il créa immédiatement une animation 3D en guise de réponse utilisant les termes du message de Maeda : « *Stop thinking so flat* ».



« *Cho : stop thinking so flat. Try to move into space again. Do not focus on center object. Think environment / space / architecture.* »

Sur le DVD, se trouvent deux exemples de ses travaux *Nutexts* (1998) sur la spatialité du texte en trois dimensions, il confère au texte un aspect sculptural et architectural. Dans ce travail, son but n'était pas tant la lecture, mais ce qu'impliquait le rendu 3D du texte.



Il a également réalisé diverses typographies en trois dimensions, par des algorithmes ou par calcul mathématique. Voici sa typographie *Forefont*.



aléatoire =  
particularité  
inhérente au  
processus  
informatique

## Aléatoire

La notion d'aléatoire est régulièrement présente dans les travaux d'arts numériques, car c'est une particularité inhérente au processus informatique. Et quand l'aléatoire est combiné à la typographie, on rencontre des artistes comme Magali Desbazeille.

Son projet *Key + Words* est une installation, performance, qui extrait de leur contexte des mots recherchés par des internautes sur les moteurs de recherche. Ces mots sont affichés en temps réel sur deux écrans et associé à un travail sonore qui déclenche des voix sur les mots les plus récurrents (sexe, gratuit, ...)

Peter Cho, encore lui, a réalisé un travail similaire, *Money Plus*. Mais au lieu de sortir de son contexte le mot Money recherché dans Google, il le projette en temps réel dans son contexte animé typographiquement.

Texte et image,  
c'est un peu  
comme un couple  
Un régime  
partagé

## Texte & Image

En parcourant un texte de Savine Faupin sur l'exposition *Sans commune mesure*<sup>20</sup>, mes yeux s'arrêtent sur un des sous-titres de son article : « *Le texte comme substitut de l'image* ». En prenant comme exemple Lawrence Weiner, Savine Faupin écrit que « *le texte se substitue à la chose, à l'image, à la matérialité de l'œuvre* ».

Cette affirmation n'est pas sans poser question ... Est-ce que le texte, la typographie, est réellement un substitut de l'image ? Substituer c'est *mettre quelqu'un ou quelque chose en lieu et place de quelqu'un ou quelque chose d'autre*<sup>21</sup>. Peut-on vraiment dire que le texte prend la place de l'image ... C'est peut-être comparer ce qui n'est pas comparable, il est difficile de parler de substitut, car la définition même de ce mot renvoie inévitablement au référent, c'est tisser un lien de concurrence entre l'image et le texte alors que l'essence même de l'image et du texte est différente.

On peut penser que l'un ne peut pas être substitut de l'autre, mais que les ressorts créatifs peuvent dépendre de l'un ou de l'autre.

En parlant de substitut Savine Faupin semble même s'être égarée de l'intention de l'exposition *Sans commune mesure* car, dans le guide du visiteur, l'exposition est introduite par Alain Fleischer en ces termes « *Si comme tendrait à l'affirmer le titre de cette exposition, il n'y a entre le texte et l'image aucune commune mesure, il est indéniable qu'un cycle de relais de l'un à l'autre s'est organisé pour qu'ils gravitent ensemble sous l'empire d'une loi commune, et selon un régime partagé* ».

Un régime partagé, voilà sans doute une métaphore qui illustre au mieux ce qui a été dit précédemment, c'est-à-dire que la typographie s'émancipe et dépasse son rôle premier de lecture pour devenir un ressort créatif, au même titre qu'une image ou qu'un son. Texte et image, c'est un peu comme un couple, ils cohabitent, mais chacun a ses propres caractéristiques et l'un ne peut remplacer l'autre.

☞ Certains pourraient répondre à cela que les caractères sont eux-mêmes des images, et les exemples de texte ASCII leur donneraient sans doute raison ... Par exemple, Guicheol Lee propose de transformer une photographie en image ASCII sur son site Internet *Typorganism*<sup>22</sup>.

☞ Ou encore le clip *Black Tambourine* de Beck réalisé par Partizan, les caractères tapés à la machine se mettent en mouvement pour reconstituer le groupe en train de chanter.

Mais malgré tout, on ne peut assimiler le texte à l'image. Voilà une des raisons qui m'a poussée à titrer différemment ce travail (tout d'abord baptisé « *la typographie en mouvement : entre textes et images* »). Au fil de mes recherches, ma conception de la typographie a changé. Lorsque la typographie est le ressort créatif d'un travail, et c'est le cas pour tout ce qui a été montré ici, elle s'émancipe avec ses propres caractéristiques et sa propre poésie qui la place non pas dans la catégorie des images, mais sur le même plan.

Charles Sandison dont on a examiné le travail, a une façon intéressante et très imagée de voir les relations entre texte et image : « *Lorsque deux personnes regardent la photographie d'un chien noir, elles ont déjà en tête l'image « chien », la photographie du chien noir ne pouvant être que ce chien particulier. Mais lorsqu'un chien est décrit oralement ou par écrit, il existe d'infinies variations dans l'esprit du lecteur/auditeur.* »<sup>23</sup>

Gary Hill a questionné à plusieurs reprises les rapports entre le texte et l'image dans ses œuvres. Prenons-en deux en exemple : *Incidence of Catastrophe* et *I Believe it is an Image in Light of the Other*.

☞ Dans la première, qui se présente sous forme d'une bande-vidéo de plus de quarante minutes, Gary Hill introduit par moments la typographie par une manipulation physique d'un livre qu'il mêle à d'autres images vidéos. Il frappe la caméra contre le livre, ce qui produit un effet de zoom brutal contre les caractères, on est alors très proche de la structure même du papier. Ces manipulations correspondent à la lecture intime, tourmentée et hantée, de *Thomas l'Obscur* de Blanchot. Hill introduit également de l'eau dans l'image qui submerge le texte.

# Lorsque la typographie est le ressort créatif d'un travail, elle s'émancipe

☞ Avec *I Believe it is an Image in Light of the Other*, la démarche est différente. Il s'agit d'une installation. Des livres vierges ouverts, posés au sol, reçoivent la projection de texte par un système de sept cylindres suspendus au plafond d'une pièce obscure. Sur certains livres, des parties de corps sont en surimpression sur le texte ; et sur d'autres, le texte est imprimé et non projeté. C'est le spectateur en se déplaçant autour des livres qui produit le mouvement de sa propre perception.

Ces deux travaux ont comme point commun d'interroger le texte et son support, de montrer à l'écran ou en installation les relations de la typographie avec son support d'origine, le papier. Cependant, la résultante est différente, en mêlant les images d'un livre à d'autres images vidéos dans *Incidence of Catastrophe*, il est davantage du côté du texte qui devient image. Alors qu'avec *I Believe it is an Image in Light of the Other*, la typographie est le réel ressort créatif de son travail, elle quitte sa fonction digitale première, grâce au système de projection, pour passer du côté de l'analogique. Avec cette installation, le texte peut s'émanciper.

De cette trans-  
disciplinarité  
découle  
l'omniscience  
des frontières  
entre les  
pratiques.

## Transdisciplinarité

La typographie comme ressort créatif traverse différentes pratiques, on pourrait parler de transdisciplinarité typographique. Transdisciplinarité, plutôt que *pluri* ou *multi*, car le préfixe *trans* signifie au-delà, à travers ce qui implique la notion de passage.

Lawrence Weiner par exemple, classé dans le *tiroir* Art Conceptuel, utilise principalement la typographie dans son travail en proposant des *statements* qui sont des propositions linguistiques qu'il écrit ou fait écrire sur un mur choisi par le musée ou la galerie. Il peut réaliser le travail, il peut faire réaliser le travail par quelqu'un d'autre ou le travail peut ne pas être réalisé.

Flirtant également avec l'Art Conceptuel, Josh Nimoy a réalisé en 2004 *Rollerforms*, un objet typographique. En pressant une touche du clavier, les petits rouleaux se mettent en mouvement pour former le caractère typographique choisi. Nimoy va jusqu'à créer une petite machinerie dédiée à la typographie, une autre façon pour la typographie de s'émanciper dans la technique.

Le site Internet de la coréenne Young-Hae Chang<sup>24</sup> présente ce qu'elle nomme du *web art*, son *Heavy Industries*, une série de récits illustrés par les dialogues animés en typographie sur la totalité de l'écran. Le texte défile rapidement et de façon très saccadée, il s'impose au regardeur dans une dynamique plutôt violente ou agressive. Elle a fait le choix de prendre le contre-pied du langage hypertextuel, aucune interactivité, aucun lien ne permet au regardeur de se dérober de ce texte qui s'impose à lui si non de fermer la fenêtre.

« Sur mon site, il n'y a ni interactivité, ni graphiques, ni design, ni photos, ni illustrations, ni banderoles, ni millions de couleurs, ni jeu de typographie, ni autres feux d'artifice. J'ai une aversion spéciale pour l'interactivité. Pour moi elle est une chose dérisoire, comme le plaisir misérable que l'on ressent en appuyant sur la gâchette d'une arme à feu : pan ! (...) Enlever l'interactivité, les graphiques, le design, les photos, les illustrations, les banderoles, les couleurs, les polices de caractère et tout le reste, et que reste-il ? Le texte. » Cette citation ne mérite pas plus de commentaire, elle démontre bien que le texte est à la base même de son travail, de sa création.



Déjà au 5<sup>e</sup> siècle ACN, le théâtre grec avec ses tragédies aspirait à un spectacle total. Au Moyen-Âge, les mystères envahissent les cathédrales. Richard Wagner avec sa volonté d'œuvre d'art totale en est sans doute le meilleur représentant.

👁 Au rayon peinture, il y a Ed Ruscha qui dès les années 1960 produit des peintures de simples mots qu'il détache de tout contexte.

👁 Un collectif d'artistes basé à Amsterdam, *PIPS:lab*, à quant à lui fait complètement tomber les barrières entre vidéo, photographie et typographie en proposant *Lumasol*. Il s'agit d'une nouvelle technique qui, grâce à de multiples caméras, permet de filmer l'artiste au moment de l'exécution de son graffiti, une ampoule ayant été fixée auparavant sur la bombe aérosol.

De cette transdisciplinarité découle l'amincissement des frontières entre les pratiques. Cela a déjà été le cas à d'autres époques principalement pour les arts vivants. Le Bauhaus cherchait également à faire une synthèse des pratiques artistiques.

« *Le Bauhaus s'efforce de réunir toutes les activités artistiques en un tout, de réunifier toutes les disciplines des arts appliqués, sculpture, peinture, métiers de l'art et de l'artisanat-en un nouvel art de bâtir dont elles seront les composantes indissociables. Le but suprême, certes éloigné, du Bauhaus est l'œuvre d'art globale – le grand édifice – dans lequel le monumental et le décoratif ne se distingueront plus.* » Walter Gropius<sup>25</sup>

Aujourd'hui, nous sommes à un moment particulier où le graphiste de studio s'expose, traverse la sphère de l'art contemporain. Cette nouvelle façon de rencontrer le graphisme remet en question le marché de l'art avec ses musées et ses collections, tout comme le fait la notion d'immatérialité évoquée ci avant.

Alors qu'on dit la lecture et l'écriture régulièrement menacées, on peut voir les acquis technologiques comme des outils qui permettent la survie, la continuité de la lecture et l'écriture, une sorte de mutation avec ces changements et nouveaux modes de lecture.

👁 *LettError*, fonderie animée par Erik van Blokland et Just van Rossum, utilise la programmation dans ses créations typographiques et c'est assez rare que pour le souligner. En 1990, la fonte *Beowolf* est dessinée sur un modèle aléatoire qui rend la police différente, tout du moins son contour, à chaque nouvelle impression.

D'un autre côté, l'écriture numérique nous oblige à tolérer toute une série d'injures typographiques, car toutes les subtilités typographiques ne sont pas traduisibles en mode binaire. C'est une vision conservatrice qui souhaite maintenir ce que la typographie a mis des siècles à construire.

« *Ne pas oublier qu'un jour un graveur de poinçons italien, épris de la beauté du dessin d'une écriture, s'attacha à reproduire sur des matrices de métal la danse de la main sur la feuille par laquelle les mots parviennent encore à nous, remplis de vie, remplis de sens.* »<sup>26</sup>

Pourtant, les perspectives sont nombreuses avec l'introduction du digital dans l'écriture. Jusqu'à présent, ces perspectives n'ont été qu'esquissées, comme on a pu le voir avec divers exemples. La mutation est lente et douloureuse car elle implique des changements importants dans la relation entre l'auteur et le lecteur. Avec l'interactivité, les arts numériques introduisent une esthétique de la relation, comme on l'a vu précédemment.

Parmi ces perspectives, celle de Peter Cho qu'il a d'abord rêvées en 2004 dans une interview donnée pour le livre de John Maeda, *Code de Création*, avant de s'y essayer en 2005 dans son travail *Takeluma*.

👁 « *Peut-être verrons-nous bientôt apparaître une forme écrite jusqu'ici inimaginable, qui utiliserait de façon novatrice la typographie dynamique et comblerait le fossé entre l'oral et l'écrit, comme le fait déjà, d'une certaine façon, l'échange de message en temps réel. Il existera peut-être un jour une fonte intelligente, qui nous écouterait et nous parlerait, et qui traduira de manière plaisante les inflexions de notre voix. Les caractères intégreront peut-être une connaissance interne de leur forme, modifiant ou amplifiant leurs traits – tout en gardant l'intégrité de leur morphologie – pour mieux véhiculer le contenu affectif d'un message. (...) Si c'est dans ce sens que s'oriente l'avenir, alors la typographie dynamique animera le texte sous des formes élégantes et inventives. J'ai hâte de voir cela.* »

👁 Il n'a pas attendu de le voir, il a entamé un travail dans cette perspective en juin 2005. *Takeluma* est une installation interactive qui déploie un système d'écriture pour représenter le son de la voix. Ce programme analyse aussi les relations entre la voix, l'attitude et l'écriture, comment le son des mots peuvent évoquer des images avec un impact émotionnel.

# émanciper la typographie, la rendre indépendante

Le travail *For all seasons* d'Andréas Muller, les installations vidéos de Sandison ou encore les projections de Jenny Holzer démontre que, pour ces artistes, le ressort créatif est la typographie. Ils permettent tous, à leur manière, d'émanciper la typographie, de la rendre indépendante. Ils ne la considèrent pas comme un substitut d'image, mais comme corps à part entière.

*For all seasons* est peut-être l'exemple le plus illustratif car il rend visible le passage de la typographie en tant qu'écriture vers la typographie comme élément créatif, le passage du digital à l'analogique. On passe du texte écrit, mis en page dans un format A4, à une animation typographique perdant tout sens de lecture.

En définitive, le mouvement n'est qu'un moyen, parmi d'autres, qui permet à la typographie de s'émanciper ...



## Notes

<sup>1</sup> Citation parue dans MAEDA, John, *Code de création*, Thames and Hudson, Paris, 2004.

<sup>2</sup> BELLANTONI Jeff & WOOLMAN Matt, *Typographisme*, Thames and Hudson, Paris, 2003.

<sup>3</sup> TEMPS, Frédéric, *Entretien avec Saul Bass, Interview inédite avec le maître du genre*, pour GÉNÉRIQUE CINÉMA, 1993, <http://www.generique-cinema.net/histoire/saulbass.html>

<sup>4</sup> Ibidem

<sup>5</sup> [www.hahakid.net](http://www.hahakid.net)

<sup>6</sup> PEIGNOT, Jérôme, propos recueillis par Éric Dussert, *Les mots et les choses*, dans *Le Matricule des anges*, numéro 19, avril 1997.

<sup>7</sup> MARINETTI, *L'imagination sans fils et les mots en liberté*, Manifeste futuriste, p. 494

<sup>8</sup> Manifeste Dada 1918.

<sup>9</sup> Massachusetts Institute of Technology

<sup>10</sup> University of Cincinnati's College of Design, Architecture, Art and Planning.

<sup>11</sup> BOOTZ, Philippe, *Poésie numérique : la littérature dépasse-t-elle le texte ?*, Transitoire Observable, février 2006, <http://tran->

[siteobs.free.fr/to/article.php3?id\\_article=66](http://siteobs.free.fr/to/article.php3?id_article=66)

<sup>12</sup> WATZLAWICK, Paul, *Le langage du changement*, collection Points, Editions du Seuil, 1980, p.30.

<sup>13</sup> Ibidem

<sup>14</sup> Voir Annexe : JAKOBSON, Roman, *Les fonctions du langage*.

<sup>15</sup> <http://www.devoid.co.uk/exquisitecopse/>

<sup>16</sup> FROGIER, Larys, *Les mots voyageurs*, dans Charles Sandison, *La Criée*, centre d'art contemporain, mai 2002.

<sup>17</sup> CHAEYONG YI, Jay, *A study of Kinetic Typography as Combination of Verbal and Nonverbal Communication*, Carnegie Mellon University.

<sup>18</sup> Massachusetts Institute of Technology

<sup>19</sup> <http://www.rekto.fr/minibloc/index.htm>

<sup>20</sup> FAUPIN, Savine, *Sans commune mesure, Image et texte dans l'art actuel*, supplément du journal du Cnp n° 18, 2002.

<sup>21</sup> Définition du Grand Larousse en 10 volumes, Librairie Larousse, Paris, 1990.

<sup>22</sup> <http://www.typorganism.com/asciomatic/asciomatic.html>

<sup>23</sup> Citation parue dans FROGIER, Larys, *Les mots voyageurs*, dans Charles Sandison, *La Criée*, centre d'art contemporain, mai 2002.

<sup>24</sup> <http://www.yhchang.com>

<sup>25</sup> GROPIUS Walter, *Programme du Bauhaus de Weimar*, in *Manifeste du Bauhaus*, 1919-1969, catalogue éd. par le Musée National d'Art Moderne et le Musée d'Art moderne de Paris, Paris, 1969, p. 13

<sup>26</sup> LEBLEU, Bernard, *Une brève histoire de la typographie*, Encyclopédie de l'Agora, <http://agora.qc.ca/>



## Annexe

### Les fonctions du langage de Roman Jakobson

**Fonction référentielle (ou dénotative)** : le message est centré sur le référent, le sujet même du message. Le langage décrit le monde ; il s'agit bien souvent de la fonction primordiale du langage.

**Fonction expressive (ou émotive)** : le message est centré sur l'émetteur.

**Fonction conative** : le message est centré sur le destinataire. Il peut s'agir d'un message performatif: le message peut faire naître un certain comportement chez l'interlocuteur.

**Fonction métalinguistique** : le message est centré sur le langage. Le langage sert à parler de lui-même. Les usagers habituels de la fonction métalinguistique du langage sont, par exemple, les linguistes. D'autres signes appartiennent cette fonction comme « *je veux dire ...* », « *c'est-à-dire* », « *en d'autres termes ...* », etc.

**Fonction phatique** : le message cherche à établir ou à maintenir le contact. « *Allô ?* », « *n'est-ce pas ?* », etc. relèvent de la fonction phatique du langage.

**Fonction poétique** : le message est centré sur lui-même, sur sa forme esthétique. Le langage joue sur son propre code.



# Bibliographie

## Œuvres / Artistes

CHANG, Young-Hae, *Heavy Industries*, <http://www.yhchang.com/>

CHO, Peter <http://www.pcho.net/>

CHO, Peter, *Letterscapes*, <http://www.typeractive.com/letterscapes/>

CHO, Peter, *Takeluma, a soud symbolic, phonetic alphabet*, 2005,  
<http://www.pcho.net/takeluma/>

DESBAZEILLE, Magali, <http://www.desbazeille.nom.fr/>

JENKINS, Neil, *Exquisite Copse*, 2005.  
<http://www.devoid.co.uk/exquisitecopse/>

LEE, Guicheol, *Typorganism*, <http://www.typorganism.com/>

MALLARMÉ, Stéphane, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*,  
Revue Cosmopolis, 1897.

MARINETTI, Filippo, *Les mots en liberté*, 1919.

MULLER, Andréas, *For all seasons*, 2005, <http://www.hahakid.net/>

NOT COMING TO A THEATRE NEAR YOU, *Titles designed by Saul Bass*,  
Interactive Image Galleries, <http://www.notcoming.com/saulbass/index2.php>

PEIGNOT, Jérôme, *typoète et écrivain*, <http://jeromepeignot.free.fr/>

PIPS:lab, *Lumasol*, <http://pipslab.nl/graf/>

SHAW, Jeffrey, *The Legible City*, 1989, <http://www.jeffrey-shaw.net/>

TOKYO TDC, *Annual Awards 2005*, Grand Prix : Andreas Muller.  
[http://www.tdctokyo.org/awards/award05/grandprix\\_e.html](http://www.tdctokyo.org/awards/award05/grandprix_e.html)



## Ouvrages

BELLANTONI Jeff & WOOLMAN Matt, *Typographisme*, Thames and Hudson, Paris, 2003.

CHO, Peter, *Computational Models for Expressive Dimensional Typography*, MIT Media Lab, 1997.

FROGIER, Larys, *Les mots voyageurs*, dans Charles Sandison, La Criée centre d'art contemporain, 2002.

HILL, Gary, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 1992.

NANCY, Jean-Luc, DURAND, Régis, FAUPIN, Savine, HARRISON, Charles, FLEISCHER, Alain, REHM, Jean-Pierre, *Sans Commune Mesure*, Éditions Léo Scheer, Paris, 2002.

MAEDA, John, *Code de création*, Thames and Hudson, Paris, 2004.

WATZLAWICK, Paul, *Le langage du changement*, collection Points, Éditions du Seuil, 1980, p.30.

WOOLMAN Matt, *Typographie en mouvement*, Thames and Hudson, Paris, 2006.

## Articles

ALBERTINI, Rosanna, *Un Art fait de Mémoire*, dans l'Esthétique des Arts Médiatiques – Tome 2, 1997, <http://perso.ensad.fr/~longa/cours/Memoire.html>

AEBY PAPALOIZOS, Isabelle, *Charles Sandison, received text*, 2006, [http://www.centreimage.ch/expos\\_events.php?id=603](http://www.centreimage.ch/expos_events.php?id=603)

BALPE, Jean-Pierre, *Quelques réflexions sur les écritures mutantes*, *Transitoire Observable*, février 2006, [http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id\\_article=41](http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=41)

BOOTZ, Philippe, *Poésie numérique : la littérature dépasse-t-elle le texte ?*, *Transitoire Observable*, février 2006, [http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id\\_article=66](http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=66)

BROUDOUX, Evelyne, *Combinatoire et permutations poétiques : écriture pré-informatique*, <http://www.ciac.ca/magazine/dossier.htm>

CHAEYONG YI, Jay, *A study of Kinetic Typography as Combination of Verbal and Nonverbal Communication*, Carnegie Mellon University.

CHO, Peter, *La typographie dynamique : hier, aujourd'hui et demain*, dans Code de création, John Maeda, Thames and Hudson, Paris, 2004.

CMU (Carnegie Mellon University), *Kinetic Typography* <http://www.cs.cmu.edu/~johnny/kt/>

COUNTS, J., *Just the Beginning : The Art of Film Titles* <http://www.twenty4.co.uk/on-line/issue001/project01/proj01index.htm>

COUPLAND, Ken, *Imaginary Forces ou quand le générique tient la vedette*, *Revue Graphis*, n°314, 1998.

DAGEN, Philippe, *Les lettres indélébiles de Jenny Holzer*, dans *Le Monde*, 7 août 2001.

DESIGNBOOM, Jenny Holzer, <http://www.designboom.com/contemporary/holzer.html>

BREUIL, Eddie, *La Typographie Dada*, Mémoire de D.E.A de Langue, Littérature et Civilisations Française, directeur de recherche : Dominique Carlat, Université Lyon 2, 2003-2004. <http://perso.univ-lyon2.fr/~edbreuil/Dada/typodada/typographie-dada.html>

DROUET, Quentin, *Un art découlant des autres formes artistiques mais leur apportant de nouvelles notions*, décembre 2005, <http://www.kent1.info/II-Un-art-decoulant-des-autres>

FAUPIN, Savine, *Sans commune mesure, Image et texte dans l'art actuel*, supplément du journal du Cnp n° 18, 2002.

GRODENT, Michel, *De l'équilibre entre les hémisphères*, dans *Le Soir*, 24 avril 1995.

HIMMELREICH, Adriaan, *Charles Sandison*, pour le site *Exporevue.com*, novembre 2005.  
[http://www.exporevue.com/magazine/fr/sandison\\_baronian.html](http://www.exporevue.com/magazine/fr/sandison_baronian.html)

JAKOBSON, Roman, *Les fonctions du langage*,  
<http://www.etudes-litteraires.com/fonctions-du-langage.php>

LEBLEU, Bernard, *Une brève histoire de la typographie*, Encyclopédie de l'Agora, <http://agora.qc.ca/>

PEIGNOT, Jérôme, propos recueillis par Éric Dussert, *Les mots et les choses*, dans *Le Matricule des anges*, n° 19, 1997.

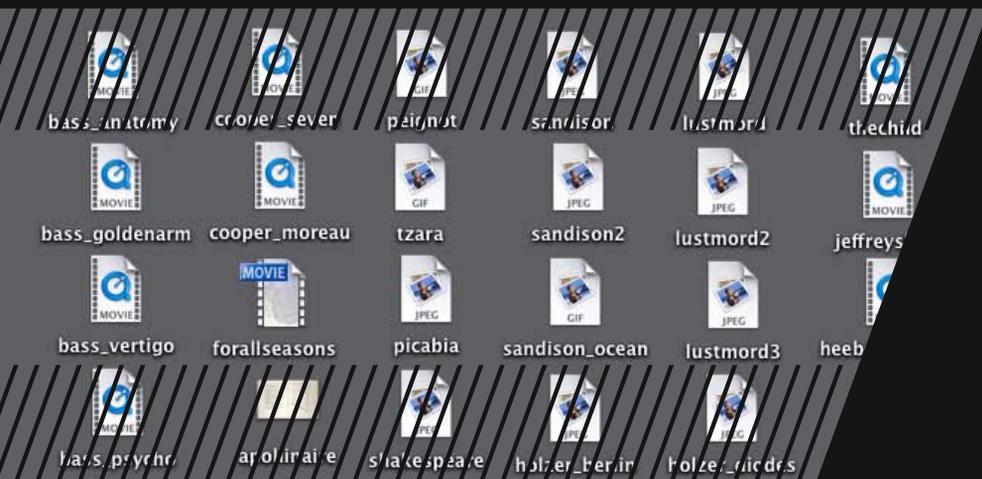
SOUBAIGNÉ, Isabelle, *Jenny Holzer*, pour le site *Paris-Art.com*, 2004  
[http://www.paris-art.com/lieu\\_detail-1943.html](http://www.paris-art.com/lieu_detail-1943.html)

SPINOZA, Judith, *Jenny Holzer : l'art démo ou les mots des maux*, pour le site *SurLeRing.com*, 2004, <http://www.surlering.com/article.php/id/4604>

TEMPS, Frédéric, *Entretien avec Saul Bass, Interview inédite avec le maître du genre*, pour *GENERIQUE CINEMA*, 1993,  
<http://www.generique-cinema.net/histoire/saulbass.html>







La typographie émancipée