

Zeitschrift: NIKE-Bulletin
Herausgeber: Nationale Informationsstelle zum Kulturerbe
Band: 12 (1997)
Heft: 3

Artikel: Le caractère éphémère des images rapides
Autor: Boller, Gabrielle
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-726899>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 21.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Le caractère éphémère des images rapides

Resümee

Wenn man sagt, Hervé Graumann sei ein Künstler, der mit dem Computer arbeite, stimmt dies nur zur Hälfte. Man müsste vielmehr sagen, seine Arbeiten thematisierten die spezifischen Möglichkeiten des Computers, dessen «Denkweise» – wobei er sich nicht darauf verlegt hat, seine Überlegungen und Beobachtungen ausschliesslich in diesem Medium zu realisieren. Er überträgt sie ganz gerne auch auf den Bereich realer Objekte, indem er beispielsweise Möbelstücke in kleine, numerierte Quadrate zerlegt und anschliessend wieder aneinanderfügt – genau so, wie der Computer nach einem bestimmten Code seine Bilder zusammensetzt. Im Gegensatz zu uns kennt der Computer allerdings die von ihm aufgebauten Bilder nicht – er liest einen Code, nach dessen Bauplan er etwas konstruiert, das nur für menschliche Begriffe Sinn macht. Umgekehrt machen wir uns natürlich auch nicht dauernd Gedanken über die Arbeitsweise des Computers; um uns über dessen Komplexität hinwegzutäuschen, strukturieren wir die für uns sichtbare Oberfläche am Bildschirm nach unserem Vorstellungsvermögen mit vertrauten Elementen: Es gibt Ordner, Blätter und Schatten von einer Maschine, die

Un entretien avec Hervé Graumann

Lorsque l'on dit que Hervé Graumann est un artiste qui travaille avec un ordinateur, cela n'est qu'en partie vrai. On devrait plutôt dire que ses travaux ont pour thème les possibilités spécifiques de l'ordinateur et de 'sa manière de penser' bien que Hervé Graumann ne se limite pas uniquement à l'expression de ses réflexions et de ses observations par l'intermédiaire de ce média. Il travaille également très volontiers dans le domaine des objets réels, il découpe par exemple des meubles en carrés numérotés et les recompose par la suite tout comme l'ordinateur recompose des images selon un code bien défini. Mais contrairement à nous, l'ordinateur ne connaît pas les images qu'il réalise, il lit un code et construit en fonction d'un plan donné quelque chose qui a un sens seulement pour la pensée humaine. Quant à nous, nous ne nous posons pas toujours obligatoirement des questions sur la manière de travailler de l'ordinateur. Pour nous masquer la complexité de l'ordinateur, nous structurons la partie qui est pour nous visible, l'écran, en fonction de notre imagination au moyen d'éléments familiers, il existe des fichiers, des pages et des ombres produits par une machine qui ne connaît rien de tout cela; sur l'écran, l'ordinateur qui travaille avec des chiffres ne fait que nous donner l'illusion d'un monde connu. Hervé Graumann travaille pour ainsi dire à la base: au lieu d'utiliser des programmes sophistiqués pour étonner à nouveau, il met en évidence bien plus des structures et des processus afin de rendre accessible cette «forme de pensée» qui nous est étrangère. Le nouveau média ne travaille pas en fonction des possibilités de nos sens – ce que nous voyons n'est pas physiquement présent.

L'ordinateur traite des données qui sont hors de notre réalité tactile. On a affaire à quelque chose qui est hors de notre histoire, de notre manière de penser, de notre essence.

Nous ne pouvons percevoir les images produites par l'ordinateur que grâce à un intermédiaire, nous sommes dépendants d'un appareil pouvant diffuser les données mémorisées. Cela pose un problème compte tenu de l'évolution technologique rapide et donc du caractère éphémère de ce média, en effet nous ne pourrions jamais être certains que la prochaine génération d'ordinateurs pourra encore lire un programme ancien et le représenter sous la forme dans laquelle il a été conçu. Cela signifie qu'il existe des informations mémorisées qui, bien qu'étant encore disponibles, ne peuvent en réalité plus être utilisées. Hervé Graumann est conscient de ce problème auquel il est confronté dans son travail. Bien qu'il n'en fasse pas un sujet principal de préoccupation, cela lui pose des problèmes de temps en temps lorsqu'un de ses travaux ne fonctionne plus sur un nouvel ordinateur comme cela était programmé au début. Il modifie alors ses travaux de telle sorte qu'ils correspondent au concept original. Hervé Graumann n'est pourtant pas un fanatique enragé d'informatique qui élabore des programmes complexes. Pour lui, l'ordinateur est un instrument de travail quotidien qui doit pouvoir être utilisé sans difficultés majeures.

Quand et comment avez-vous commencé à travailler avec un ordinateur?
Hervé Graumann: C'est en 1987, alors encore étudiant aux Beaux-Arts que j'ai acheté mon premier ordinateur. J'avais choisi l'Amiga, car parmi les ordinateurs bas de gamme, il était un des seuls (il y avait aussi l'Atari) qui permettait de travailler avec la couleur tout en proposant déjà une approche conviviale, avec des icônes sur lesquelles on pouvait agir avec la souris. Par la suite, j'ai acquis des ma-

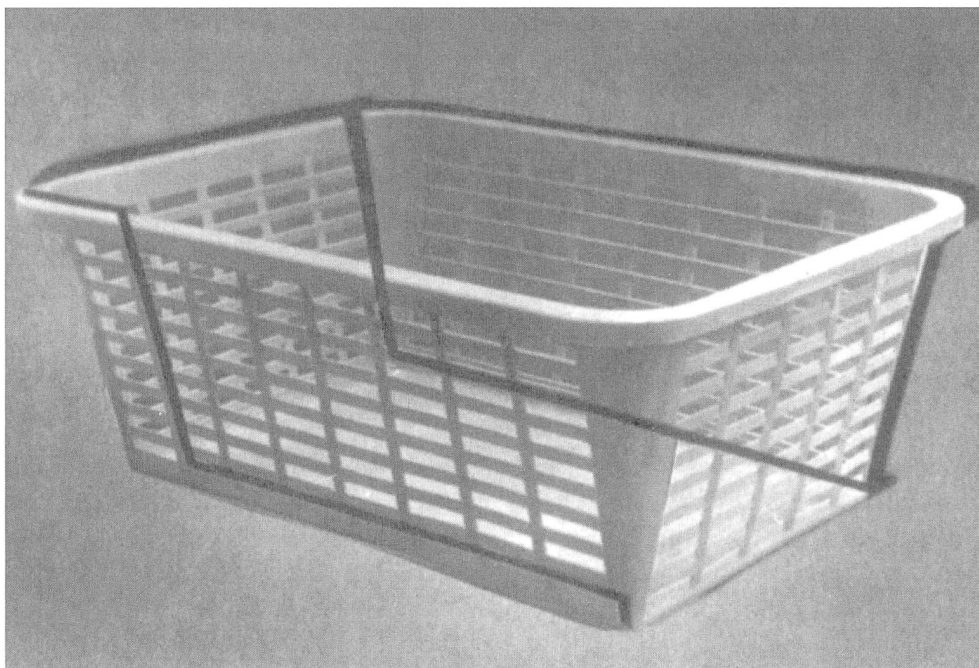


Foto: Hervé Graumann

Sans titre 1988

chines plus perfectionnées pour des sommes toujours plus accessibles. Ce qui m'intéressait avec ce nouvel outil, c'est qu'il me semblait offrir un univers assez complet, puisqu'il permettait de traiter à la fois du texte, des images, des couleurs, des sons... Le premier travail que j'ai réalisé avec et pour l'ordinateur s'intitule «couleur minute» (1991). Le programme choisit aléatoirement une couleur parmi les milliers qu'offre la gamme de l'ordinateur et l'affiche sur l'intégralité du moniteur pendant une minute jusqu'à ce qu'une autre couleur vienne la remplacer, ce qui donne une sorte de succession monochrome à l'écran.

Vous travaillez cependant avec d'autres médias.

Hervé Graumann: Je travaille avec différents médias, ce qui au premier abord peut faire penser que mes travaux n'ont pas grand chose à voir les uns avec les autres. Pourtant les idées qui en sont à la base ont toutes quelque chose en commun. Par exemple, lorsque je découpe en morceaux la photo d'un objet (comme une boîte en carton ou une corbeille à linge...), puis je superpose les morceaux découpés sur un second tirage, j'obtiens un objet tridimensionnel qui sera à son tour photographié. La photo obtenue n'est donc pas la photo d'une corbeille à linge mais bien la photo d'un objet intermédiaire. L'ordinateur, c'est un peu cela: on travaille avec quelque chose d'intermédiaire, quelque chose qui se glisse

entre nous et la réalité. On teste à l'écran puis on imprime, on met dans la réalité; alors qu'avec la machine à écrire, c'était direct, c'était toujours dans la réalité. L'ordinateur traite des données qui sont hors de notre réalité tactile. On a affaire à quelque chose qui est hors de notre histoire, de notre manière de penser, de notre essence. Dans la réalité, les objets ont du volume tandis qu'avec l'ordinateur, il n'y a jamais de volume, on peut avoir 50 couches, elles existent sans exister. J'ai fait des animations à l'ordinateur qui parlent un peu de cela: une image de fond qui reste fixe est traversée par des morceaux découpés de la même image qui viennent se remplacer à l'endroit initial, se recouvrant ainsi en se superposant inlassablement. On ne voit jamais l'image telle qu'elle est, elle se cache en même temps qu'elle se montre.

Comment présentez-vous de tels travaux?

Hervé Graumann: Si ceux-ci utilisent une fonction spécifique de l'ordinateur (ici une boucle infinie) c'est donc sur un ordinateur que je dois les présenter. La machine étant dédiée complètement à l'oeuvre. Commercialement, je peux difficilement vendre ce type de travail avec l'ordinateur, car cela représente un investissement matériel trop grand pour une oeuvre «simple et légère». Pour l'instant, vu le prix de ces machines il y a une sorte de disproportion. Le Web pourrait être une solution, sauf le cas «simple et léger»

nichts von dem kennt – auf dem Bildschirm spiegelt uns der mit Zahlen operierende Rechner eine bekannte Welt nur vor. Hervé Graumann arbeitet hier sozusagen an der Basis: er benutzt nicht komplizierte (sophistiqué) Programme um neuerlich zu verblüffen, er durchleuchtet vielmehr Strukturen und Prozesse, um das fremde «Denken» greifbar zu machen. Das neue Medium orientiert sich nicht an den Möglichkeiten unserer Sinne – was wir sehen, ist physisch nicht vorhanden. Die Bilder, die der Computer produziert, können wir nur vermittelt wahrnehmen, wir sind auf ein Ausgabegerät zur Repräsentation der gespeicherten Daten angewiesen. Genau da zeigt sich ein Problem: mit der raschen technologischen Entwicklung ist auch eine gewisse Instabilität des Mediums verbunden, denn wir können nie ganz sicher sein, ob die nächste Generation von Computern ein älteres Programm noch lesen und in der ursprünglich intendierten Form darstellen kann. Das bedeutet, dass Informationen wohl noch irgendwie gespeichert vorhanden, aber nicht mehr wirklich verfügbar sind. Hervé Graumann ist sich dieser Problematik in seiner Arbeit bewusst. Obwohl er sie nicht direkt thematisiert, beschäftigt sie ihn immer wieder, wenn etwa eine seiner Arbeiten auf einem neuen Computer nicht mehr so funktioniert wie vorgesehen. Er modifiziert dann seine Arbeiten so weit, dass sie dem ursprünglichen Konzept wieder entsprechen. Graumann ist

dabei aber nicht ein besserer Computer-Freak, der an komplexen Programmen herumwerkelt. Der Computer ist für ihn ein alltägliches Arbeitsinstrument, das ohne allzu grossen zusätzlichen Aufwand gehandhabt werden soll.

est encore un peu trop lourd pour cette technologie. Il faudrait donc produire un CD-ROM, afin que l'acheteur puisse contempler l'oeuvre chez lui, sur sa propre machine. Cette solution comme celle du Web n'est toutefois pas totalement satisfaisante, il s'agit plus d'une consultation d'un travail, plus que la vision d'un dispositif, peut-être faut-il s'y faire. Pour ce type d'animation sans récit, on peut regarder le travail une minute ou une heure, comme on veut. En ce sens, je considère ces travaux comme étant plus proche du dessin, du collage, que de la vidéo. J'aimerais que l'on puisse les contempler comme des tableaux au mur et je regrette qu'il n'existe pas encore de moyens simples et bon marché d'y parvenir.

Pour «Raoul Pictor cherche son style...» (1993), le système tout entier – l'ordinateur, l'écran et l'imprimante – font partie du travail. Le programme montre un peintre très typé – avec béret et tout le reste – s'activant dans son atelier et peignant des tableaux qui pourtant ne sont pas visibles à l'écran, mais qui s'impriment lorsque Raoul Pictor décide qu'ils sont achevés. L'ordinateur permet toujours la modification de l'image, rien est jamais définitif, rien est stable. J'avais envie de faire un lien en l'histoire de la peinture, les pincesaux, la toile, le mouvement du peintre et ces nouvelles technologies qui s'imposent. J'aime l'idée d'utiliser

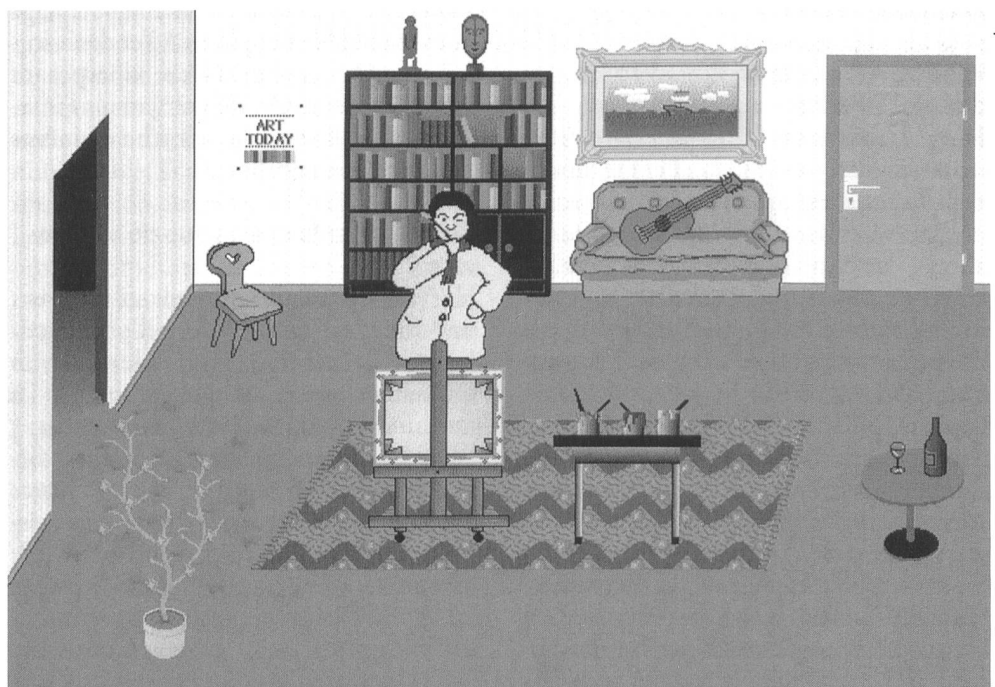
une feuille de papier, un support traditionnel, alors que la question de création de l'image est posée à travers la machine. En même temps, c'est un petit jeu entre un personnage virtuel qui produit des images réelles.

Lorsque vous vendez un de vos travaux, c'est donc avec l'ordinateur.

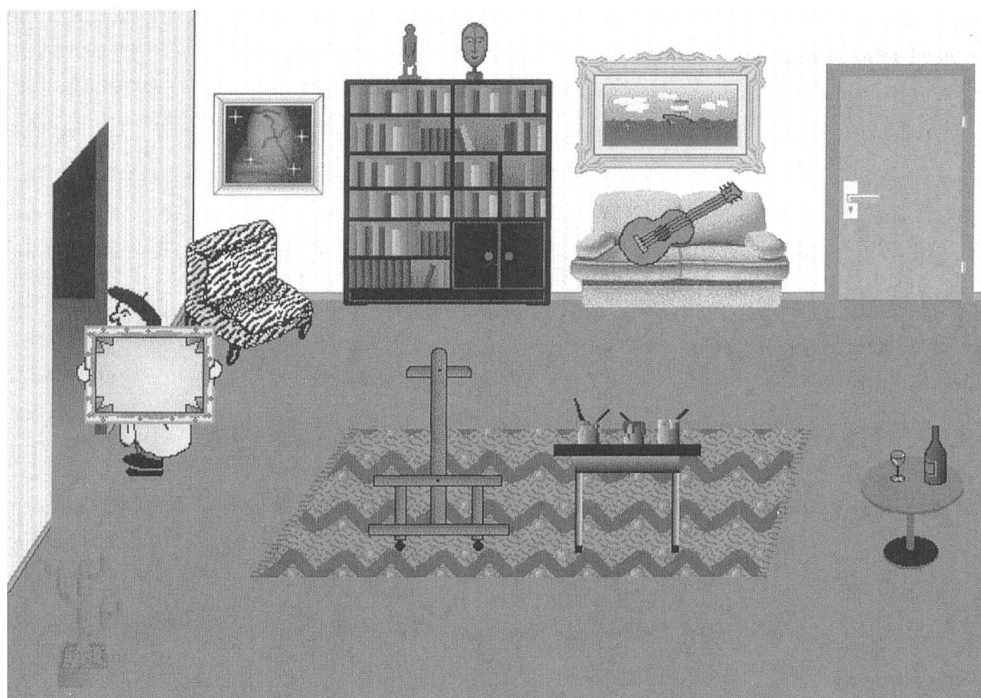
Hervé Graumann: Oui et cela pour les raisons évoquées plus haut. Quand je présente une oeuvre dans une galerie, c'est un objet que je montre. Avec «Raoul Pictor», l'installation est une entité indissociable: l'imprimante et le choix d'une certaine marque) fait partie intégrante du travail pour des raisons techniques. Elle permet de sortir les peintures de la manière que je souhaite. Avec d'autres types d'imprimante j'ai eu des résultats qui ne m'arrangeaient pas: Images tramées, page verticale et non horizontale, car il n'était pas possible de paramétrer ces réglages. C'est donc un système conçu pour fonctionner dans son ensemble, où souris et clavier ne sont pas accessibles, mais fournis que dans le but de pouvoir allumer ou éteindre l'installation.

Vous accordez donc une grande valeur à la présentation d'un travail. Est-ce que la présence physique, l'objet traditionnel sont importants pour vous lorsque vous travaillez avec l'ordinateur?

«Raoul Pictor cherche son style...» (détail), 1993, installation avec ordinateur et imprimante, dimensions variables



Empreinte d'écran: Hervé Graumann



Empreinte d'écran: Hervé Graumann

«Raoul Pictor cherche son style...» (détail), 1993, installation avec ordinateur et imprimante, dimensions variables

Hervé Graumann: Oui, mais pas dans le sens d'une valeur intrinsèque esthétique. J'ai effectué un travail avec ma vieille lampe de chevet datant des années 70. Les spectateurs étaient enthousiasmés par le design, une composante tout à fait accessoire pour le travail. Pour les ordinateurs, c'est la même chose, ils n'ont pas de valeur nostalgique ou autre valeur esthétique dans les travaux. Pour moi, il s'agit bien plus du fonctionnement d'un concept, ce qui exige parfois l'utilisation d'un ordinateur bien particulier. En général, je cache les éléments inutiles pour la mise en scène de l'oeuvre, lorsqu'ils entravent la pureté de la présentation, qu'ils en troublent la perception. C'est le cas pour «Hard on soft» (1993), une imprimante sur socle de mousse qui «danse» en fonction des vibrations produites par les mouvements de la tête d'impression. Seuls le socle et l'imprimante sont montrés; l'ordinateur, l'écran et le clavier sont dissimulés.

Par ailleurs vous alimentez également une page sur Internet où de telles réflexions ne peuvent plus avoir cours. Là, on ne peut définitivement plus partir de la représentation de l'oeuvre originale comme cela est encore tout à fait possible pour vos installations. Il existe dans l'Internet un endroit où le travail est installé mais personne n'a la possibilité de posséder quoi que ce soit.

Hervé Graumann: Cela veut dire que l'oeuvre est en transit, elle est déposée quelque part et est transportée momentanément chez un spectateur. On pourrait très bien imaginer une galerie ou un musée Internet, une grande entreprise qui achèterait des oeuvres (c'est-à-dire les droits des oeuvres) et les mettrait à disposition sur son site Web. Sur mon site, je rajoute toujours des éléments, c'est un work in progress. Par exemple on y trouve les textes de mes catalogues d'exposition, une manière de diffuser des documents dont les tirages s'épuisent. Par ailleurs j'ai une galerie de petits films interactifs, des adaptations que j'ai composées comme programmes pour ordinateur. Ce sont dans le fond de vraies pièces pour Internet, des programmes légers, certains ont été créés à l'époque où je n'étais pas encore branché.

Pour que vos travaux restent disponibles, vous êtes donc obligé de vous adapter aux développements technologiques les plus récents. Avez-vous déjà eu des problèmes avec des travaux qui ne fonctionnaient plus correctement sur de nouveaux ordinateurs?

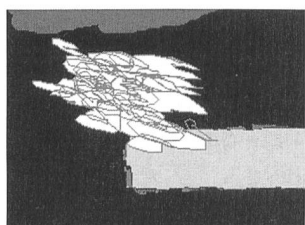
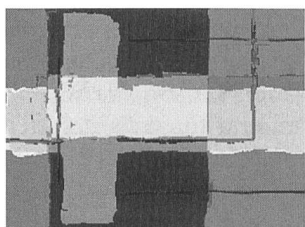
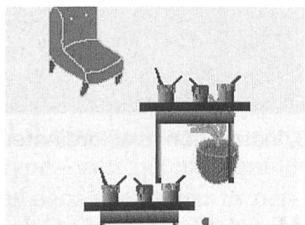
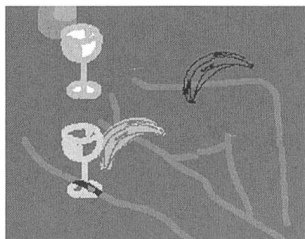
Hervé Graumann: Pour «couleur-minute» par exemple, la couleur couvrait la totalité de l'écran initial de l'Amiga. Lorsque plus tard j'ai voulu la présenter sur une machine plus récente, d'une

autre marque, la couleur était entourée d'un bord noir, ce qui dénaturait l'oeuvre. Finalement, les écrans d'aujourd'hui permettent de régler l'élargissement de l'image. Il en résulte certes une déformation, mais dans le cas de cette pièce, cela n'a pas de conséquence, puisqu'il ne s'agit que d'une surface colorée uniformément.

Pour «Raoul Pictor» j'ai également eu un problème d'écran: la première version a été faite sur un écran de 12 pouces, un écran assez petit. Puis après la norme est passée à 14 pouces. C'était dommage de voir l'oeuvre originale créée pour un écran de 12 pouces sur un 14 pouces, car l'image était plus petite que l'écran et cela me dérangeait. J'ai donc retravaillé la version d'origine pour la nouvelle norme de 14 pouces. Aujourd'hui, le standard serait plutôt un 15 pouces. Toutefois, les progrès ont d'eux-mêmes réglé le problème, car les écrans sont devenus multifréquence, c'est-à-dire qu'un 17 pouces peut sur une simple manipulation fonctionner comme un 12 pouces et donc afficher plein écran une image créée pour un 12 pouces sans l'altérer. Cette évolution donne de l'espoir, on peut espérer que les futurs ordinateurs pourront interpréter et parler tous les langages et seront configurables à souhait.

Un autre problème est celui de la vitesse, de la puissance du processeur. A l'époque de la première version de «Raoul Pictor», les processeurs étaient moins performants qu'aujourd'hui. Raoul était programmé pour bouger à la vitesse maximale de la machine. Lorsque je mets ce programme sur une machine plus puissante, le personnage s'active beaucoup trop rapidement, il court au lieu de marcher, ou encore, le temps d'impression d'une peinture s'en trouve réduit, les cadences étant intrinsèquement liées aux performances des machines. Cela dit, il est parfois préférable et plus économique de travailler sur des machines ayant une génération de retard plutôt que de participer à cette course à la performance.

Cela signifie qu'une oeuvre ne reste tout simplement pas comme on l'a créée. Sans qu'on le veuille, des modifications s'opèrent et on perd la forme originale. Soit vous acceptez cela, soit vous devez constamment réécrire vos programmes et donc d'une certaine manière les restaurer sans cesse.



Les oeuvres n° 45, n° 26, n° 7 et n° 72 de Raoul Pictor

Hervé Graumann: C'est évident qu'il faut veiller à la conservation du travail, à son adaptation aux nouvelles machines, mais c'est la même chose avec les dessins, si je les range mal, ils peuvent s'abîmer parce que je n'ai pas fait attention. En ce qui concerne l'ordinateur, c'est un cas extrême car c'est vrai qu'on crée tellement de fichiers, on y met tellement de choses qu'il faut veiller à avoir de l'ordre, à ne rien perdre. Quant à l'avenir, personne ne connaît la durabilité de ces travaux. C'est une matière vivante qui meurt également assez vite.

Jusqu'à présent avez-vous gardé les oeuvres que vous avez faites?

Hervé Graumann: Oui, mais quelquefois je ne sais pas où elles sont. J'ai plusieurs ordinateurs et une dizaine de milliers de fichiers! Le problème, c'est de parvenir à synchroniser tout cela en ayant un système de coordination très organisé. Sinon on risque de perdre beaucoup de temps à faire le ménage pour s'y retrouver. Par exemple lorsque je fais des backup de fichiers pour les conserver, il faut faire très attention à les tenir à jour, car on se retrouve facilement avec deux copies qui ne sont pas tout à fait identiques et peu à peu on a des fichiers avec plusieurs ramifications.

Si vous voyez qu'un système change, est-ce que vous faites des copies de votre travail sur un nouveau système, systématiquement, où est-ce que vous préférez garder votre vieil équipement, vos anciens ordinateurs pour être sûr de pouvoir accéder à vos anciens programmes?

Hervé Graumann: Non seulement je préfère garder mes vieilles machines, mais en plus, je cherche parfois à en trouver d'occasion. Pour «Raoul Pictor», j'avais deux ou trois machines. Aujourd'hui il m'en reste encore une, mais avant de la vendre, j'aimerais trouver encore une occasion de ce genre, ce qui est encore actuellement possible mais deviendra de plus en plus difficile. Ce qui est primordial pour moi, ce n'est pas la perfection technique d'un programme élaboré avec subtilité, mais la confrontation avec la logique de l'ordinateur afin de mettre en évidence de quelle manière cette logique a déjà influencé notre propre comportement, notre manière de regarder et de penser.

Entretien: Gabrielle Boller