

Présenter *Compression de voitures*, de César au LAAC lors de la Nuit des musées – 16 mai 2015 dans le cadre du dispositif : La Classe, l'œuvre

Préambule

Quand nous avons découvert, les élèves de 1^{ère} L enseignement de spécialité et moi-même, que l'œuvre à présenter serait *Compression de voitures* de César, nous avons envisagé différents types de dispositifs de médiation. Alors que l'an passé, la présentation de *La Tempérance* de Niki de St Phalle avait orienté assez vite notre intervention vers la performance, nous avons envie cette fois-ci d'exposer des supports fixes.

Au-delà de dispositifs bi ou tridimensionnels, puisqu'il s'agissait de présenter une sculpture, c'est bel et bien la notion de « compression » et d'altération violente des formes originelles qu'elle entraîne que nous avons voulu prendre en compte. Après avoir, pendant un temps, pensé compressé réellement des objets et leurs matériaux, nos pratiques documentaires liées aux images diffusées sur internet ont orienté notre curiosité vers la compression virtuelle des images, et ce pour différentes raisons.

De la compression mécanique à la compression virtuelle

Quand, à partir de 1960, le sculpteur César propose ses « Compressions dirigées » réalisées à la presse hydraulique, il provoque le scandale par ce geste iconoclaste en direction de l'automobile, devenue l'icône de l'esthétique de la société de consommation. Nous étions donc à la recherche d'un procédé qui aurait cette valeur sur le sens du modèle choisi.

Alors qu'il paraissait peu probable d'engager des moyens physiques et d'envisager des modèles matériels qui auraient l'impact de ce que proposait César, cela est devenu envisageable, si seule l'image du modèle était endommagée. Ma pratique usuelle des logiciels de traitement d'images tels que *Photoshop* ou *Gimp* a éveillé mon intérêt pour l'algorithme de compression JPEG.

Celui-ci a été mis au point pour pouvoir archiver, transférer, mettre en ligne sur les réseaux, des images en présentant un compromis satisfaisant entre le respect de l'esthétique du document et la taille du fichier enregistré. Pour autant, qui n'a jamais remarqué sur internet, des images de mauvaise qualité, parce que très compressées par cet algorithme ? Assez vite, des artefacts parasitent l'image sous forme de grilles de carrés dûes au principe de compression avec pertes de données.

Alors que d'ordinaire le but recherché est d'enregistrer une image avec le moins d'artefacts possible, nous allons expérimenter la démarche inverse : dégrader l'image au maximum avec son taux de compression le plus élevé. Ce procédé, semblant « mécanique » tout comme la presse hydraulique, demanda en réalité la mise en place d'un protocole expérimental, que voici :

Testé à l'identique, à la fois sous *Photoshop* et *Gimp*, c'est ce dernier qui apporta les compressions les plus spectaculaires et inattendues. L'image modèle est d'abord réduite en taille dans un ordre de grandeur de 300 par 400 pixels dans une résolution de 72dpi, elle est ensuite enregistrée en JPEG avec un niveau de qualité 0, c'est-à-dire avec le taux de compression le plus dommageable. Ce fichier est fermé, puis réouvert dans le logiciel et réenregistré de nouveau avec un niveau de qualité 0. Cette opération est répétée une 3^{ème} fois. Enfin ouvert une 4^{ème} fois, le fichier est rééchantillonné (agrandi artificiellement) au format proche du A3 imprimable (3508 x 4961 pixels en 300dpi). Voilà pour ce qui est du protocole.

De cet ensemble d'actions numériques systématique ont surgi pourtant des phénomènes dûs au hasard tout comme dans les *Compressions* de César : la modification des formes par les artefacts ne saurait être entièrement maîtrisée, et encore moins la disparition de certaines couleurs par opposition à la permanence d'autres. Pour faire simple, l'algorithme JPEG décide de valeurs moyennes pour simplifier l'image, c'est ainsi qu'un dégradé devient assez vite un aplat, et que les artefacts en carrés apparaissent principalement dans les zones de fort contraste.

L'aspect normatif du protocole mis en place a de fait été confronté assez rapidement à la découverte empirique du résultat à travers les compressions successives de l'image. Chacun de nous participant à

l'expérience s'est retrouvée dans cet état de suspense qui présidait à l'apparition de la photographie sur le tirage dans le bain du révélateur du temps de l'argentique.

Restait la question du choix du modèle envisagé pour la compression. En effet, puisque malgré un protocole identique pour tous, la nature de l'image originelle conditionnait l'apparition de phénomènes aléatoires, le sens donné à la déformation de l'image après compression dépendait intimement de ce qui nous avait fait choisir le modèle.

C'est ainsi que notre pratique informatique, loin d'être ressentie par les élèves comme du « presse bouton » est devenue un outil réflexif d'analyse d'image et par là-même de relecture de l'œuvre de César. Proposer des « compressions dirigées » ne pouvait se limiter à mettre des morceaux de voiture dans une presse hydraulique et laisser faire, encore fallait-il choisir ces morceaux et envisager leurs connotations.

De ces réflexions, les élèves ont dégagé peu à peu plusieurs parcours de notions en travaillant principalement par binômes : pour certaines élèves, *Compression de voitures* renvoyait plutôt un commentaire sur l'esthétique d'un monde masculin incarné par la voiture, image de la puissance. C'est pourquoi, par antinomie, elles se sont attachées à compresser des images incarnant l'esthétique d'un monde féminin (cosmétiques, vêtements, codes de la beauté).

Pour d'autres, ce sont les notions d'évolution et de dégradation dans le temps qui ont présidé au choix des modèles à compresser. Après tout ne demande-t-on pas à une photographie d'arrêter le temps dans l'éternel présent de la prise de vue ? Comment compresser des images qui parlent de la durée et parler de cette durée ? A cet égard, un essai à partir de la première et dernière photographie des *Sœurs Brown* par Nicholas Nixon est assez édifiant.

D'autres encore ont interrogé notre rapport aux icônes du jeu vidéo où, là aussi, l'évolution des technologies a porté l'image vers des degrés de réalisme toujours plus grands. Qu'en serait-il si, dans une sorte de rétrofuturisme, nous revenions à des visuels trop pixellisés ? Que deviendrait le plaisir des fans pour leurs idoles numériques ?

Pour d'autres enfin, la compression JPEG transforme les images des objets de la société de consommation comme une presse le ferait de leur modèle réel : réduits à l'état de bouillie visuelle, ceux-ci perdent en premier chef leur fonctionnalité, le prestige dû à leur reconnaissance en tant qu'icône. Mais gagnent-ils pour autant dans la gratuité retrouvée de leur nouvelle apparence le statut d'œuvre ? Toute compression automobile ne devient pas, en effet, sculpture.

L'ensemble des propositions des élèves fait émerger finalement plusieurs autres notions qui renvoient à l'œuvre de César. En premier lieu, l'envie de travailler par séries, comme si la remise en jeu de la compression et de ses effets aléatoires renvoyait obligatoirement aux variations du choix du modèle. En deuxième lieu, la nécessité d'envisager le sens donné au processus, par la prise en compte de connotations entre le modèle et son résultat endommagé, pour trouver le prix affectif et symbolique attaché à la perte. Enfin, un groupe a souhaité confronter ce travail de l'image bidimensionnelle à un dispositif de présentation en volume, comme pour mieux revenir à la présence, dans l'espace, en tant que sculpture de *Compression de voiture*.

J'ajoute que cette manipulation de ce qui serait la surface des images a pourtant renvoyé plus d'un des élèves à la notion de matière, voire de peau, comme quelque chose qui engage l'être du modèle de manière plus essentielle. Après tout, les tôles qui forment la carrosserie d'une automobile ne sont-elles pas plus qu'un abri pour le moteur et les passagers ?

Marc Trotignon,
professeur d'arts plastiques au lycée du Noordover

D'après l'œuvre de César, *Compression de voitures*, 1983-84

César est un sculpteur faisant partie du Nouveau Réalisme. Le *Nouveau Réalisme* a été fondé en octobre 1960 par une déclaration commune dont les signataires furent Yves Klein, Martial Raysse, et bien évidemment César.

A partir de 1960, ce dernier s'intéresse à la compression de voitures. Il s'introduit dans une casse pour choisir les pièces maîtresses, qui aboutiront à son travail. Souvent le public est en quelque sorte « dérangé » par son travail, car sa compression de voiture évoque une ressemblance au déchet, et elle propose une œuvre qui rouille. Mais en vérité, cette compression nous apporte une nouvelle approche du réel.

Pour notre projet en arts plastiques, nous nous sommes inspirées de *Compression de voitures*, une compression de voiture de César. Contrairement à ce dernier, nous avons effectué un travail de compression numérique à travers le format JPEG. Nous proposons une série d'images dégradées à partir d'un modèle repéré.

Avec Amélia, nous avons formé un duo. Le travail de César apporte une connotation très masculine par le biais des voitures. Nous, contrairement à lui, avons voulu renvoyer une image féminine. Pour cela, nous avons sélectionné des produits et accessoires de maquillage, tels que des rouges à lèvres et des pinceaux. Nous leur avons associé des vêtements en choisissant la photo d'un dressing et celle d'une mosaïque de basket, que nous avons compressées, ce qui a causé des images pixelisées. Pour rappeler la notion de sculpture, nous avons fait construire un support en volume, sur lequel nous avons collé nos photos.

Nous avons également collé des post-it ayant les couleurs des modèles compressés, pour évoquer encore plus cette notion de sculpture par le léger décollement des papiers.

Ici, les post-it ont un rôle précis : enlaidir la photo. Les post-it cachent, « s'installent » en quelque sorte sur l'image, et ceci est voulu.

Recouvrant les photos de produits de maquillage, les post-it dénoncent l'attitude des femmes, ou encore des adolescentes, qui en font trop. Car, à travers toutes leurs couches de maquillage, nous ne percevons pas forcément leur beauté intérieure. Nous retrouvons aussi cette idée à propos des vêtements, car nous vivons dans une société volontiers ostentatoire, c'est à dire que de nos jours, les personnes pensent plus à s'habiller pour plaire aux autres que pour se plaire à eux-mêmes.

Les femmes n'ont pas besoin d'avoir des « artifices » pour être belles, car la vraie beauté est d'abord intérieure, et non physique. Car celle-ci reste, tandis que l'autre part avec le temps.

Amélia et Ralia

D'après l'œuvre de César, *Compression de voitures*, 1983-84

Nous avons choisi un modèle humain féminin pour créer un contraste avec la *Compression* plutôt masculine de César. Nous avons étudié plusieurs points de vue dans des lieux différents, et en réalisant des pauses variées, nous nous sommes aperçues de l'importance de l'apparence de la femme dans notre société.

En effet, nous remarquons que l'apparence du véhicule de Monsieur est aussi importante que l'apparence de Madame. C'est donc le lien que nous avons trouvé entre notre travail et celui de l'artiste César, un travail qui consiste à faire des compressions de voitures choisies par l'auteur lui-même. Nous avons donc réalisé des compressions JPEG d'images de manière excessive en utilisant des logiciels tels que *Gimp*. L'image a donc perdu ses couleurs, ses formes, son attirance, mais surtout sa beauté, tout en gagnant du mystère, de l'abstraction.

Dans certaines photos nous avons choisi de cadrer des formes géométriques afin d'avoir une belle compression mosaïque. Dans d'autres, on pourrait croire que le modèle s'est greffé au décor ou aux éléments qui l'entourent. L'œil, dans l'une de nos photos, représente ici, le regard de la société envers la femme et son apparence. La photographie avec les chaises est un clin d'œil à la manifestation Noordov'art (semaine de présentation des options arts au lycée) et aux bouleversements d'espaces qu'elle occasionne.

Cindy et Mégane

D'après l'œuvre de César, *Compression de voitures*, 1983-84

Pour ma série de compressions d'images je me suis directement référée à l'œuvre de César. En l'observant j'ai remarqué deux caractères visuels qui me paraissaient intéressants : un aspect figuratif et tout à fait reconnaissable (le « B », le phare, etc.), et un plus abstrait qui laisse apparaître des formes géométriques selon le hasard de la compression. Mon intention est donc devenue de détruire le plus possible l'image d'origine pour arriver à un résultat presque méconnaissable en laissant le hasard prendre une grande place dans la réalisation finale.

J'ai partagé mon projet en deux séries de compressions : l'une sur les *Comics* et l'autre sur les différents protagonistes d'un jeu : *Five Nights At Freddy's (FNAF)*. Ces deux idées touchent à la Pop Culture et révèlent la culture, donc la société dans laquelle on vit. Elles ont donc, elles aussi, une portée symbolique, tout comme la voiture. En sélectionnant les résultats les plus intéressants, j'ai conservé 4 Photos de la série *FNAF* et 4 de la série du monde des *Comics*.

Ce qui m'a fait choisir la série *FNAF*, c'est le fait que se soit un jeu vidéo plutôt connu via internet, mais aussi parce que les personnages du jeu me font penser ironiquement à la conduite d'une voiture : ce sont des enfants morts qui se déplacent à travers une structure mécanique, le tout est appelé : animatronique.

J'ai sélectionné quatre personnages rivaux : *BallonGirls*, *Foxy*, *The Puppet* et *Mangle*. Tous les quatre sont cadrés en portrait afin de présenter leur identité par un point de vue semblable.

J'ai choisi les résultats qui me semblaient les plus intéressants :

Foxy, que la destruction totale de l'image ne laissait presque plus reconnaissable et pour la liberté d'interprétation que cela laisse au spectateur.

Le résultat de la compression de *BallonGirls* m'intéresse dans sa symétrie relative (rose à droite et orange à gauche, bleu en haut et gris en bas) qui n'existait pas sur l'image d'origine. Ceci me fait beaucoup penser dans la division de l'image à l'œuvre de César (que l'on perçoit abstraite ou figurative selon les faces). De plus, cette image montre bien le processus de hasard dans le résultat de la compression.

The Puppet a été choisie pour la déformation du sourire et du visage où l'on ne peut plus réellement distinguer l'expression de joie et de rire de celle de tristesse et de douleur.

Pour finir, j'ai sélectionné *Mangle* pour le résultat composé d'une multitude de carrés qui donne l'impression de pixellisation et donc une impression de régression esthétique dans ce jeu vidéo récent : l'image lisse de notre époque prend une apparence de vieux jeu retro. Je montre donc un autre résultat de la compression : celui de la baisse de qualité du produit original.

Pour la série des *Comics* mon choix s'est porté sur *Batman* par goût personnel pour ce *Comics* et les méchants de celui-ci en particulier. Cette fois-ci le choix s'est fait en partie pour deux images avant modification pour essayer de « contrôler » le hasard : *Harley Quinn* (*Harleen Frances Quinzel*) et *Double-Face* (*Harvey Dent*).

Pour reprendre l'idée de *BallonGirls*, j'ai choisi ces deux personnages pour leur symétrie (le rouge et le noir pour *Harley* et le visage divisé en deux pour *Double-face*. Cette idée n'a pas donné de réalisation satisfaisante pour l'image d'*Harley*, mais est devenue intéressante pour celle de *Double-Face*.

Même si on peut deviner le corps féminin dans la première image compressée, ses jambes ont été totalement déformées, ce qui détruit l'image sensuelle et désirable du personnage, ce qui, comme pour la voiture, lui fait perdre l'attractivité qu'elle a auprès des spectateurs.

Je trouve l'image compressée de *Double-face* réussie, au-delà de mes espérances, car en plus d'être divisé par les couleurs, son visage l'est aussi par la répartition des formes : un côté carré du visage qui rappelle presque l'esthétique du jeu *Minecraft* et l'autre, tout en arrondi et qui n'est plus reconnaissable. Parmi mes deux séries je trouve que c'est le travail qui représente le mieux la compression de César dans la vision que je m'en fais.

Par ailleurs, j'ai choisi deux autres images pour leur seul résultat : *Le Pingouin* (*Oswald Chesterfield Cobblepot*) et *Le Joker* (*Jack*). *Le Joker* est un personnage du *Comics Batman* aussi important que *Batman* lui-même, il m'était donc indispensable de le choisir pour une série *Comics*. De plus le résultat devenait intéressant par la transformation de l'image en carrés plus ou moins empilés pour former le corps ; ce qui donne l'impression d'un être bossu et enlève encore plus l'apparence humanoïde déjà altérée du *Joker*.

Le résultat pour *Le Pingouin* donne une impression de *Croque-mitaine* et élimine le pathétique qui est à l'origine lié au personnage, ses yeux et sa bouche sont devenus deux sorte de trous béants lumineux.

Jeanne

D'après l'œuvre de César, *Compression de voitures*, 1983-84

Notre idée générale était de partir sur la notion de temps et de dégradation. En effet, les carcasses de voitures utilisées pour les *Compressions* par César se dégradent, évoluent dans le temps : elles rouillent. Nous avons donc décidé de jouer là-dessus et de montrer à travers nos photos, les dégradations et les évolutions qui s'effectuent sur les êtres et les choses qui nous entourent.

Pour commencer, prenons l'exemple de la nature. Un de nos choix s'est porté sur une coupe de fruits. Les fruits, en se dégradant, pourrissent. Nous avons donc joué là-dessus et en présentant la photo d'origine en même temps que celle modifiée, avons donné une image d'avant/après qui était importante dans notre idée d'altération et d'évolution. Il en est de même pour la photo des arbres, pour laquelle nous voyons une dégradation qui pourrait représenter l'altération de l'arbre selon les saisons. Le résultat montre bien une certaine image abîmée, dégradée.

Notre seconde idée était de partir sur l'œuvre de Nicholas Nixon, *Brown sisters*. Cette série de photos montre quatre sœurs prises en photo par le mari de l'une d'elle chaque année depuis 1974. Ces photos montrent bien l'évolution des femmes, et l'œuvre du temps qui les marque un peu plus chaque année. Nous avons donc utilisé la photo de 1974 et celle de 2014, donc la première et la dernière en date, afin de montrer de manière plus prononcée le vieillissement de ces personnes. Notre surprise a été de découvrir que la photo de 2014, une fois modifiée, laissait mieux voir les détails des visages que celle de 1974 modifiée.

Une fois de plus, nous avons choisi l'idée de la nature où l'évolution intervient clairement. Par exemple avec une chenille qui, au fil du temps se métamorphose en papillon. Le papillon serait alors l'animal qui représenterait le mieux l'évolution du point de vue de la nature. Nous avons donc pris une image de chenille, puis de papillon qui peuvent bien montrer l'évolution avant/ après de cet animal. Sur l'image compressée de la chenille, nous avons l'impression que la tâche blanche représente la chrysalide vers laquelle se dirige la chenille pour grandir. Puis, sur la photo compressée du papillon c'est l'impression de flétrissement qui est accentuée.

Nous avons par ailleurs pris une photo du lieu le plus fréquenté du lycée, où la notion du temps qui passe est aussi présente. Il s'agit de la rue intérieure, plus particulièrement de l'espace autour de la statue de Charles Gadenne. En effet, chaque année de nouveaux élèves arrivent au lycée, d'autres partent ; ce qui représente une des évolutions de ce lieu. En outre, depuis la création du lycée en 1984, la rue s'est « abîmée », a changé, évolué ; et cela aussi témoigne d'une certaine évolution. Le résultat compressé montre une image assez troublante avec une absence de détails.

La photo de l'oiseau dans l'arbre montre diverses sortes d'évolution. Le brouillard matinal derrière lui qui peut à tout instant se lever et laisser apparaître le soleil, montre une sorte de changement de saison. Ici, le brouillard donne une ambiance assez automnale. Puis l'oiseau peut à tout instant s'envoler, disparaître ; ce qui rend cet instant assez éphémère et ajoute à l'idée de l'évolution. Enfin, le motif de l'arbre, qui renvoie à une photo précédente, et témoigne de l'évolution des saisons : le printemps fait fleurir les arbres là où l'automne fait tomber leurs feuilles. La photo compressée en rajoute en présentant une absence totale de couleurs.

Enfin, l'affiche du Noordov'Art (présentation des options arts au lycée) représente un événement qui dure une semaine et se renouvelle chaque année. A chaque Noordov'Art de nouveaux élèves présentent leurs talents, de nouveaux thèmes sont abordés et nous offrent de nouvelles surprises. L'image compressée de l'affiche peut également montrer une sorte de dégradation de nos souvenirs, ils restent, mais deviennent moins vifs au fil des années. Ceci est suggéré par les couleurs de l'affiche qui se mélangent, et les textes qui deviennent peu à peu illisibles.

A travers toutes nos propositions nous avons donc montré l'évolution et la dégradation de ce qui nous entoure et façonne nos vies. Nous avons notamment présenté l'idée d'avant/après importante pour la compréhension de certains de nos travaux. Les résultats que nous avons obtenus sont tantôt déroutants, et tantôt ils s'accordent bien avec nos idées de dégradation.

D'après l'œuvre de César, *Compression de voitures*, 1983-84

Pour se méprendre dans la fonction de l'objet et dans l'identification de l'objet lui-même.

Regardez bien : arrivez-vous à reconnaître le sujet de ces images ?

Dans une première série, il s'agit de canettes de boissons et de téléphones, dont l'image a été compressée de manière excessive dans un rappel de l'œuvre de César. Tout comme ses voitures compressées, les objets représentés ici deviennent inutilisables, dépendants de leur nouvelle apparence. Imaginons un instant ces objets compressés matériellement présents : essayez de boire ou de téléphoner avec ce que vous supposez être une canette ou bien un téléphone...

Mon objectif ici, était de faire abstraction de l'identité de l'objet et de son utilisation pour en faire ressortir son statut d'œuvre, c'est-à-dire endommager l'objet de consommation, pour ne le rendre qu'observable. Rendre inutilisable un objet utilitaire pour cibler la société de consommation est une provocation en soit : un objet de désir transformé en tout autre chose.

A propos du travail de Banksy :

Cet homme est un street artiste qui a dissimulé sa véritable identité par ce nom même.

Il combine les techniques de Warhol et de l'installation pour faire passer ses messages, qui mêlent souvent politique, humour et poésie.

On peut assimiler ses oeuvres à une sorte de levée de la censure, ou à des représentations souvent dénonciatrices de notre société en général.

Ici, le fait d'avoir compressé certaines de ses oeuvres donne une autre lecture à ces liens entre censure et lisibilité de l'image, ainsi ces "tâches" rouges qui deviennent par la compression, communes au panneau d'interdiction et aux enfants suggèrent que le jeu est un moyen de passer outre des règles imposées par la société.

Martial