



**HAL**  
open science

## Pratiques picturale à l'ère du numérique

Leonardo Vargas Tinoco

► **To cite this version:**

Leonardo Vargas Tinoco. Pratiques picturale à l'ère du numérique. Art et histoire de l'art. Université de Strasbourg, 2024. Français. NNT : 2024STRAC017 . tel-04915171

**HAL Id: tel-04915171**

**<https://theses.hal.science/tel-04915171v1>**

Submitted on 27 Jan 2025

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



**UNIVERSITÉ DE STRASBOURG**



**ÉCOLE DOCTORALE DES HUMANITÉS**

**[ ACCRA ]**

**THÈSE** présentée par :

**[ Leonardo VARGAS TINOCO ]**

soutenue le : **25 Novembre 2024.**

Pour obtenir le grade de : **Docteur de l'université de Strasbourg en Arts Visuels**

Discipline/ Spécialité : ARTS VISUELS

## **PRATIQUES PICTURALES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

**THÈSE dirigée par :**

**[Monsieur DEMANGE Michel]**

Professeur d'Université, université de Strasbourg

**RAPPORTEURS :**

**[Monsieur Jean Arnaud]**

Professeur d'Université, Aix-Marseille

**[Madame CALIANDRO Stefania]**

Professeure d'Université, Université Polytechnique Hauts-de- France

**AUTRES MEMBRES DU JURY :**

**[Madame MORSILLO Sandrine]**

Professeure d'Université, université Paris 1 Panthéon- Sorbonne

**[Madame Julie Ramos]**

Professeure d'Université, université de Strasbourg

**[Monsieur Daniel Payot ]**

Professeur émérite, université de Strasbourg



*À mes parents*



## REMERCIEMENTS

À toutes les personnes qui ont, grâce à tout un agencement providentiel – contribué à la réalisation de cette thèse. En ordre chronologique d'intervention : Mes parents, Maria Bernarnda Tinoco et Leonardo Vargas Acevedo ; aussi : Mariela Demetriou, Agathe Chabbouh, Paula Weil Da Graça, Stéphane Mroczkowski, Corinne Pencenat, Michel Demange, Marie Goehner-David, Daniel Payot, Jean-Paul Meyer, Bertrand Gillig, Pascal Bertrand Hassoun, Alexander Vargas Tinoco, Sergio Saad, Louis Bram, Marinete Bram. Un grand merci à tous.

## « PRATIQUES PICTURALES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE » / TABLE DES MATIÈRES :

INTRODUCTION \_\_\_\_\_ page 8

### PREMIÈRE PARTIE : L'ANTECEDENT PHOTOGRAPHIQUE

#### 1. MUTATIONS PARALLÈLES DES IMAGES & DU REGARD :

L'IMAGE PHOTOGRAPHIQUE \_\_\_\_\_ page 13

1.1 PEINTURE ET REPRODUCTION PHOTOGRAPHIQUE \_\_\_\_\_ page 20

#### 2. PHOTOGRAPHIE ET PRODUCTION PICTURALE : REPERCUSSIONS DE L'IMAGE PHOTOGRAPHIQUE

SUR LA PEINTURE \_\_\_\_\_ page 26

1.1 LES DISPOSITIFS OPTIQUES \_\_\_\_\_ page 28

2.2 L'ARRIVÉE DE LA PHOTOGRAPHIE \_\_\_\_\_ page 34

2.3 DIALOGUES PEINTURE-PHOTOGRAPHIE À L'ÈRE DE LA MODERNITÉ \_\_\_page 48

#### 3. QUELQUES PRATIQUES PICTURALES CONTEMPORAINES À L'ÉGARD DE L'IMAGE PHOTOGRAPHIQUE \_\_\_\_\_-page 63

#### 4. EXPÉRIENCES DE RECHERCHE PICTURALE PERSONNELLE AUTOUR DE LA RELATION

PEINTURE-PHOTOGRAPHIE \_\_\_\_\_ page 69

### DEUXIÈME PARTIE : LE DÉFI DE L'IMAGE NUMÉRIQUE

#### 1. L'IMAGE NUMÉRIQUE : APPARITION, PARTICULARITÉS, PERCEPTION \_\_\_\_\_ page 77

1.1 CALCUL ET INTERACTIVITÉ \_\_\_\_\_ page 84

1.2 SIMULATION ET DÉMATÉRIALISATION \_\_\_\_\_ page 86

**1.3 LE PAYSAGE VISUEL DU NUMÉRIQUE : MASSIFICATION, MANIPULATION ET  
DEPERDITION DES IMAGES. \_\_\_\_\_ page 89**

**2. DE L'ÉCRAN AU CHEVALET : LA QUESTION POUR LA PEINTURE \_\_\_\_\_page 95**

**3. PRATIQUES PICTURALES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE : TROIS MODÈLES DE RÉACTION. \_\_\_\_\_page 100**

**3.1 PREMIER MODÈLE : L'APPROCHE PICTURALE « ACADÉMIQUE » \_\_\_\_\_ page 102**

**3.2 DEUXIÈME MODÈLE : APPLICATION DE CODES D'IDENTITÉ NUMÉRIQUE. L'ESTHÉTIQUE  
« D'ADOBE » \_\_\_\_\_ page 108**

**3.3 ANALYSE ET BRÈVE TYPOLOGIE DES MODÈLES PROPOSÉS. \_\_\_\_\_ page 126**

**3.4 TROISIÈME MODÈLE : UNE ESTHETIQUE DE LA DÉFAILLANCE. TROIS EXEMPLES  
D'ALTERNATIVES AU NUMÉRIQUE \_\_\_\_\_ page 133**

**TROISIÈME PARTIE :**

**VERS UNE AUTRE APPROCHE : LE NUMÉRIQUE DANS LES STRATEGIES DE REACTIVATION  
PICTURALE. DÉFAILLANCE, GESTE ET MATÉRIALITÉ**

**1- L'ERREUR : MISE EN ÉVIDENCE DU SYSTÈME INFORMATIQUE \_\_\_\_\_Page 143**

**1.1 L'ERREUR COMME INSTANCE DE DEVOILEMENT ET VECTEUR DE PRATIQUES  
AUTONOMES. \_\_\_\_\_page 149**

**1.2 L'USAGE DES FAILLES DU CODE : REVELER ET RECREER \_\_\_\_\_page 152**

**1.3 BANALISATION ET NEUTRALISATION DU GLITCH \_\_\_\_\_page 154**

**2 PERSISTER DANS L'ERREUR, EXACERBER LA DÉFAILLANCE \_\_\_\_\_ page 159**

**3 LES OPPORTUNITES DE LA REMEDIATION. \_\_\_\_\_page 163**

**4 LA MATÉRIALITÉ DU PICTURAL \_\_\_\_\_ page 167**

**4.1 REPRÉSENTATION VS. SENSATION \_\_\_\_\_page 174**

4.2	LE GESTE PICTURAL _____	page 177
5	LE NUMÉRIQUE COMME POSSIBILITÉ _____	page 181
6	EPILOGUE : MISES À L'ÉPREUVE DES PRINCIPES ET RECHERCHE DE SOLUTIONS HYBRIDES ET ALTERNATIVES . _____	page 187
7	CATALOGUE D'ŒUVRES _____	page 206
8	BIBLIOGRAPHIE _____	page 211

## INTRODUCTION

Les arts ont toujours témoigné de l'évolution des regards portés sur le monde et tout particulièrement de l'incidence des appareils optiques qui ont successivement modelé notre perception et notre conscience des apparences. La photographie puis le cinéma ont notamment offert aux artistes des sujets, des points de vue et des codes qui ont très largement imprégné le substrat des représentations artistiques.

On peut donc postuler que l'incidence des images numériques sur notre manière de percevoir et d'interagir avec les images n'est pas non plus sans conséquences sur la production artistique. Mais peut-on vraiment en mesurer la nature et l'étendue ?

De fait, L'usage des écrans, des reproductions numériques, des technologies virtuelles et tridimensionnelles pourrait attester déjà très largement d'une sorte d'impérialisme informatique sur le monde de l'art, de même que l'élargissement du répertoire iconographique des œuvres d'aujourd'hui.

Pourtant, ce qui interroge ici, ce n'est pas ici l'appropriation par les artistes de nouvelles technologies pour traduire - sous forme et format numérique – les images et valeurs de notre temps. Ces conversions appareillées et vouées au « tout dématérialisé » établissent l'émergence d'un art justement nommé « numérique ». Ce faisant, elles ne disent pas en quoi le modèle numérique serait désormais constitutif d'une perception nouvelle du monde. Surtout, elles ne disent pas comment, et par quelles traces, ce nouvel encodage du visuel opère dans le champ des images artistiques « conventionnelles » - c'est-à-dire ici le corpus des œuvres « faites de main d'homme » et caractérisées par l'interprétation de phénomènes sensori-moteurs.

Cette interrogation est le point de départ de cette recherche. Son territoire sera volontairement délimité à celui des pratiques picturales. Outre la compétence que j'ai acquise dans cette discipline et qui me permettra de faire valoir un point de vue réflexif épaulé par l'expérience de la pratique, ce

mode artistique offre un atout particulier puisqu'il a toujours servi de référence à l'histoire artistique qui a servi d'observatoire pertinent des différents changements de point de vue qui ont affecté l'histoire récente des images. L'autre intérêt de ce choix réside dans le caractère conflictuel qui a opposé l'autorité « naturelle » de la peinture dans la représentation des apparences aux dispositifs techniques revendiquant une objectivité et un réalisme plus fiables. Sous ce régime du « mieux voyant », la question de la vérité dite par la peinture devint celle de la « vérité en peinture » pour reprendre les termes du nouveau programme annoncé par Cézanne. Mise en jeu et en péril par l'avènement de la photographie et de ses techniques de reproduction, la peinture sut négocier sa permanence et sa notoriété en se démarquant de sa rivale tout en l'associant à ses usages. L'image photographique a ainsi offert à la peinture la possibilité de développer tout un éventail d'approches et des méthodes de production, la plupart inédites.

Cette relation paradoxale qui fut partie prenante de la révolution picturale moderne serait-elle aujourd'hui réitérée par l'effet d'une autre révolution – celle qu'on s'accorde à reconnaître au numérique – et dont l'emprise sur nos manières d'être et d'agir ne cesse de s'élargir ? Le numérique, qui porte en lui tout un changement des codes visuels, de perception, et tout un bouleversement dans les moyens de production de l'image serait-il sans effet sur les pratiques picturales contemporaines ? L'hégémonie des systèmes écraniques, la programmation des dispositifs de capture visuelle et l'organisation pixelisée des artefacts numériques conduiraient-elles la peinture à d'autres vues ou l'inciteraient-elles à entrevoir d'autres finalités ? À quel point pourrait-on mesurer une étendue du numérique sur les pratiques picturales contemporaines ? Existerait-il des signes ou des procédés qui témoigneraient d'une évolution significative de ce champ d'activités artistiques ? En conséquence, il sera pertinent de chercher des évidences factuelles d'une autre résonance du numérique au sein du pictural. Une fois identifiés, il serait pertinent de se demander si ces signes du numérique constitueraient une réponse réflexive de la peinture aux enjeux posés par la révolution du numérique.

La réponse aux questions proposées se trouve à l'intérieur même des pratiques picturales contemporaines. C'est précisément la peinture en tant que discipline et en tant que système de

représentation ou d'expression du visible qui pourrait témoigner des éventuels changements produits. C'est également, à travers de l'observation et l'analyse des œuvres picturales contemporaines qu'on pourrait trouver des éléments de réponse.

En observant le paysage de la production contemporaine en peinture on pourrait déjà avancer que La généralité des pratiques picturales, considérées sous l'angle des procédures techniques, et même conceptuelles, ne constitue pas de manière définitive une approche majoritairement inédite au regard des spécificités de l'image numérique.

Les analyses que nous avons engagées tendent plutôt à relever une continuité générale des procédés picturaux traditionnels dans certains cas, ou la poursuite des codes issus de la photographie (cadrage, point de vue, profondeur de champ, etc.) dans d'autres. La prégnance des stigmates techniques ou iconiques de la photographie conventionnelle se justifie par le fait que la majorité des représentations numériques sont elles-mêmes issues de la photographie par la simulation virtuelle de ses processus. Les ressources numériques sont donc bien ici à l'œuvre, mais leur identité n'est pas toujours revendiquée. De l'autre côté, leur utilisation n'implique pas une approche inédite concernant les méthodes de production issues de la relation entre peinture et photographie. Comme on le verra, seule une minorité de références picturales postulent clairement l'emploi du numérique et permettent de repérer des pistes vers une proposition esthétique différente face à cet enjeu.

Notre recherche identifie trois types de relation, véritablement explicites, entre la peinture et le numérique. Chacun de ces types peut constituer ce que nous appellerons des modèles au sens où ils formalisent un usage ou un emprunt très spécifique au numérique.

Le premier de ces modèles obéit au principe de l'imitation et n'affecte aucunement l'identité picturale des œuvres produites en termes de procédure. L'innovation consiste ici à reproduire un corpus d'images inédites générées par des protocoles informatiques. Pourtant, ce fait ne constitue pas ici une rupture par rapport aux codes et aux stratégies utilisées précédemment comme réponse au photographique. Dans le cas des artistes du premier modèle, il s'agirait donc davantage d'une

continuation des procédés picturaux classiques, ou d'une simulation sous la forme de réinterprétation.

Un deuxième modèle plus fonctionnel que mimétique pourrait a priori paraître plus inventif ou innovant. Il intervient au niveau du faire pictural et vise à incorporer des codes identitaires du langage visuel numérique. L'utilisation des codes numériques est faite ici dans une approche créatrice plus consciente et réfléchie qui ne se limite pas à la reproduction.

Pourtant, il s'agit dans la plupart des cas, des codes prédéterminés par les grandes maisons productrices de logiciels visuels, facilement identifiables et dont la plupart appartiennent originellement à la photographie. De la même manière, nous pouvons trouver plusieurs exemples précédents d'application de ces codes dans l'histoire de la peinture.

Le troisième modèle, plus minoritaire dans son emploi, ne relèverait pas de l'imitation des images ou des procédures propres au numérique, mais s'attacherait à l'interprétation ou la répétition de tout ce qui échappe au principe de la programmation propre à l'informatique : les failles ou accidents de l'affichage des images, la détérioration ou la perturbation des codes. Ceci attesterait une sorte de résistance de la peinture au phénomène numérique.

Cette résistance porte peut-être davantage sur ce qui trouble l'efficacité du rendu numérique, ce qui le met en défaut et qui authenticierait donc « par défaut » le modèle écranique. On peut observer chez ces artistes la restitution (hors d'une logique de la copie) d'effets de brouillages propres aux défaillances dans l'affichage de l'image écran, ainsi que l'utilisation des méthodes qui engagent une autre logique du pictural. L'intérêt pour ces fêlures qui interrompent le flux d'images fascinantes par leur « haute définition » peut être entendu comme un rappel à la nature purement technique d'images hyper-illusionnistes. Face à ce médium caractérisé par son implacable reproductibilité, le peintre y reconnaît l'accident qui rend toute image authentique et singulière.



Ce troisième modèle constitue un élément de réflexion pour la proposition de stratégies qui pourraient éventuellement conduire à une production picturale capable d'affranchir le modèle photographique, et capable également de sortir de la logique des modèles précédents.

Il est important d'indiquer que le phénomène de la production d'images par intelligence artificielle, assez récent, ne sera pas abordé dans le cadre de cette recherche car il s'agit d'une problématique qui intéresse davantage le champ de l'iconographie que celui de la pratique. Ici, les images produites par des algorithmes sont des combinatoires dont la nature n'est pas différente des inventions propres à l'imaginaire des artistes. Sur le plan de l'effectuation, ces images se signalent par une codification apparentée aux images d'illustration ou visent à des effets de réalité virtuelle. Le manque de recul historique que nous avons vis-à-vis de ce phénomène, ne nous permet pas enrichir nos éléments de jugement concernant ce phénomène et ses éventuelles répercussions.

# PRATIQUES PICTURALES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

## PREMIÈRE PARTIE

### L'ANTECEDENT PHOTOGRAPHIQUE

#### 1. MUTATIONS PARALLÈLES DES IMAGES & DU REGARD : L'IMAGE PHOTOGRAPHIQUE

L'histoire des images a été toujours liée à celle de la perception. Nous percevons de manières différentes non seulement selon l'époque, mais surtout selon la nature de l'objet de notre perception. Chaque époque offre des conditions qui habilitent une mutation de la perception visuelle et ces conditions sont notamment traduites par les images. Celles-ci ne sont pas des entités neutres qui fonctionnent seulement au sens indicatif. L'image a en effet, la capacité de traduire un regard particulier et de le modéliser. La mutation du regard est faite au prisme des images : L'évolution de nos représentations du monde n'a cessé d'être médiatisée par les images dont la présence est aujourd'hui massive et participe de plus en plus majoritairement à notre environnement. La prégnance de cette iconosphère, son rôle de plus en plus déterminant dans nos usages relationnels et communicationnels, en fait un des médiums culturels considéré comme essentiel au plan anthropologique et intellectuel. Si les années 70 ont pu être identifiées comme celles du *Linguistic turn*, nous nous serions aujourd'hui déplacés sur l'horizon des images, comme en témoignent l'émergence et l'audience des *visual studies*.

Les visual studies en tant que discipline académique a en effet remis en question le statut privilégié de la vision que l'histoire de l'art a eu sur les enjeux visuels pendant longtemps. Ils ont signalé la nécessité de nouveaux outils d'analyse par rapport au visuel en incluant d'autres disciplines de réflexion théorique. De la même manière d'autres types d'image provenant hors de la tradition artistique sont aussi considérées.

Dans une époque remplie de contenus de nature visuelle, et après la somme des discussions et des documents écrits sur l'image, on pourrait avoir l'impression qu'elle réclame une attention et une compréhension particulière échappant au type d'analyse qu'on pourrait faire du textuel. Nous pourrions considérer que ce pouvoir réside précisément dans le fait qu'elles possèdent une nature que l'on n'arrive pas encore à comprendre clairement. Bien plus, leur nature n'est pas plus claire maintenant qu'avant. Les images ne constituent pas un médium transparent qui nous offrirait une représentation exacte et intelligible de la réalité pour notre compréhension, mais ; en revanche, elles restent une énigme à expliquer.<sup>1</sup>

Bien que l'image puisse être conçue comme quelque chose d'immatériel, il est vrai qu'elle a besoin d'un support qui l'amène à l'existence, soit une feuille de papier, une toile, un mur ou des lentilles, elle a besoin d'un *médium* (ou média) de transmission.

Le *médium* ici sera donc défini comme la manière dont une image est présentée, la manière dont l'image est mise à disposition, son environnement, l'environnement où notre expérience sensorielle trouve sa place. Ceci est déterminé autant par les mécanismes ou systèmes de production utilisés pour l'image en particulier, que leur histoire, leur spécificité et leur nature propre. Ainsi, une image peut apparaître sur des médiums différents (photographie, dessin, projection) qui déterminent sa perception de manières différentes.<sup>2</sup> Mais un *médium* va toujours au-delà des matériaux qui le conforment, il convoque aussi une série de codes, de gestes, de techniques, d'outils

---

<sup>1</sup> WJT MITCHELL, « What is an Image? » *New Literary History: A Journal of Theory and Interpretation* 15, no. 3 (Spring, 1984): 503-537 », [En ligne : [https://monoskop.org/File:Mitchell\\_WJT\\_1984\\_What\\_is\\_an\\_Image.pdf](https://monoskop.org/File:Mitchell_WJT_1984_What_is_an_Image.pdf)]. Consulté le 13 février 2018.

<sup>2</sup> Un média peut aussi être défini en tant qu'extension des fonctions corporelles : dans le cas de la photographie, l'appareil photographique devient une extension de la fonction visuelle du photographe. Voir: Arjen MULDER, *Understanding Media Theory*, Rotterdam, V2\_Publishing/NAi Publishers, 2004, p. 12

et de conventions. Il peut être considéré non seulement comme ce qui est entre l'image et le récepteur de l'information mais aussi comme un élément qui les inclut et qui mobilise le corps, les gestes et les actions de celui qui les regarde (on crie au téléviseur pendant un match de football, ou on s'approche des portraits miniatures).

L'un des moments pouvant illustrer la nature déterminante d'un médium pour la perception de l'image est l'apparition de la photographie. Presque deux siècles après son apparition, la photographie continue à avoir des répercussions sur notre manière de comprendre et de percevoir les images.

Avant la photographie, les médiums de transmission visuelle opéraient dans une logique mimétique. Diderot affirmera en parlant spécifiquement du métier pictural :

« Plus l'imitation serait parfaite et analogue aux causes, plus nous en serions satisfaits. »<sup>4</sup>

La peinture avait donc la responsabilité ici d'imiter la nature. Le peintre devait être un observateur objectif en charge de transmettre la vérité dans ses images ; il pouvait se permettre des « *moments poétiques* », mais pas au détriment de la vérité : celle-ci ne devait pas être « *sacrifiée à l'effet* ».

La peinture était le langage visuel le plus favorisé dans les arts pendant le XVIII<sup>e</sup> siècle. Le Salon de peinture à Paris (un modèle qui a été répliqué partout) était l'un des plus importants événements concernant la culture visuelle occidentale. Les images qu'on y regardait étaient censées être, pour le grand public, des images qui avaient la capacité de bien documenter (malgré les *moments poétiques* qui devaient, bien sûr, rester dans les limites de ce qui était admissible). D'un autre côté, ces images présentaient des caractéristiques très particulières. Elles étaient le résultat de l'intervention physique d'une personne (le peintre) qui, avec ses mains, ses habiletés techniques et son savoir-faire, enregistrait l'image soit sur une toile montée sur un châssis, soit sur un panneau en bois. La peinture – sans trop le montrer à cette époque – contenait la trace d'une action physique enregistrée sur sa surface (cela avait été toujours le cas), mais aussi, elle portait une certaine

---

<sup>4</sup> Denis DIDEROT, *Essais sur la peinture. Salons de 1759, 1761, 1763, 1766*. [En ligne : <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k56237255/f10.image>]. Consulté le 03-04-2018

matérialité dans ses conventions et amenait avec elle tout un système de codes d'exposition autour pour sa réception. Elle était montrée aux Salons (des événements spécifiquement créés et organisés comme des espaces de réception de ces objets visuels) ; elles étaient accrochées aux murs, elles étaient exposées comme des images dignes d'être contemplées et encadrées avec des grands cadres ornements qui faisaient d'elles des objets précieux.

Mais vers 1826, les expériences techniques de Joseph N. Niépce commencent à se matérialiser. Après sa mort en 1833, Louis Daguerre, avec le soutien de François Arago, poursuit l'amélioration technique de la méthode qui donnera officiellement naissance à ce qu'on connaîtra comme la photographie .Encore une fois ici, l'étymologie du mot nous révèle la nature du procédé : *photos* signifie *la lumière, la clarté, qui procède de la lumière, qui utilise la lumière* ; et *graphein* signifie *peindre, dessiner, écrire, qui écrit, qui aboutit à une image*.

Après des siècles de tentatives et d'expérimentations pour arriver à fixer une image à l'aide de la lumière (projections d'ombres, *camera obscura*, *camera lucida*, lentilles, etc.), la photographie se présente comme la procédure technique qui parvient à atteindre ce but avec la plus grande des précisions et sans la participation directe de la main de l'homme dans le processus de formation (fixation) de l'image. D'un autre côté, le temps d'élaboration de l'image finale ici est notablement réduit par rapport au temps d'élaboration de l'image picturale. Les résultats de cette nouvelle procédure n'avaient pas de précédents, ils conféraient à l'image une telle efficacité mimétique que certains l'ont qualifiée de « blasphématoire »<sup>5</sup>

De nos jours, ce type de commentaires nous semble risible, et pourtant, hors des soupçons de blasphème, ils illustrent une situation totalement inédite dans l'histoire de la représentation comme dans celle de la perception. La manière de produire et d'accréditer les images comme imitations manuelles et artistiques de la nature s'en trouve bouleversée. Le miracle de la production d'une image pouvait être maintenant accompli par une machine dont le pouvoir "diabolique"

---

<sup>5</sup> Walter BENJAMIN, *Petite histoire de la photographie*. 1934, [En ligne : <https://journals.openedition.org/etudesphotographiques/99>]. Consulté le 5 Avril 2018.

rivalisait avec ce qui était jusqu'alors le privilège de Dieu.

En utilisant la machine, l'image produite devient le résultat d'une action mécanique et apparemment déshumanisée. La participation de l'*auteur* devient indirecte, et lui-même devient plutôt un *opérateur*. D'ailleurs, les résultats visuels de la photographie montrent une capacité technique inédite de reproduire la réalité en tout détail et avec une exactitude jamais vue grâce à un appareil qui « *pouvait engendrer en un temps très court une image du monde visible, aussi vivante et aussi vraie que la nature elle-même* »<sup>8</sup>. Telles images semblaient effrayantes pour une époque où la peinture (avec les peintres du romantisme) se tournait vers une exploration de l'esprit humain et de ses subjectivités. Des textes de l'époque expriment cette impression perceptuelle :

« On n'osait pas d'abord regarder trop longtemps les premières images qu'il produisait. On avait peur de la précision de ces personnages et l'on croyait que ces minuscules figures sur les images pouvaient nous apercevoir, tant l'on était impressionné par l'insolite précision, l'insolite fidélité des premières images daguerriennes. »<sup>9</sup>

Néanmoins, la photographie est aussi présentée – et bientôt acceptée – comme une activité ayant des liens avec l'esprit humain. Le 3 juillet 1839, François Arago défend la photographie devant la Chambre des députés :

« Quand des observateurs appliquent un nouvel instrument à l'étude de la nature, ce qu'ils en ont espéré est toujours peu de chose relativement à la succession de découvertes dont l'instrument devient l'origine. »<sup>10</sup>

C'est donc dans cet esprit de découverte, d'innovation et d'exploration que la photographie trouvera sa justification. Le commentaire d'Arago deviendra réalité grâce aux avancées des différentes explorations disciplinaires et dans les découvertes scientifiques, documentaires, et artistiques des années suivantes.

---

<sup>8</sup> Walter BENJAMIN, *op. cit.*

<sup>9</sup> *Ibidem.*

<sup>10</sup> *Ibidem.*

L'image photographique nous a conduits à la découverte d'une nouvelle vision du monde. L'image correspondant au moment de la prise photographique avait la capacité de révéler des détails de la réalité qui avaient toujours échappé à nos yeux et aux yeux des peintres. Elle nous donnait une vision approfondie de cette réalité. La photographie composait avec de nouvelles ressources techniques : agrandissement, développement, découpage, et, grâce à ces ressources, elle paraissait pouvoir révéler l'existence d'un micro-cosmos, d'une partie de la réalité objective qui ne pouvait être découverte qu'à travers elle. Les images photographiques étaient donc créditées d'une aura d'objectivité scientifique sans commune mesure avec les prétentions de la peinture à documenter le monde. Presqu'un siècle après son apparition, elle sera encore associée au domaine de la technique, qui est traditionnellement plus proche de la science que les outils subjectifs associés à la production des images dans la peinture. Benjamin écrira en 1934 : « Les tissus cellulaires avec lesquels la technique ou la médecine ont coutume de compter, tout cela est au départ plus proche de l'appareil photo qu'un paysage évocateur ou un portrait inspiré. »<sup>11</sup> Quelque temps après, dans son célèbre essai sur *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, l'auteur exprimera cette association d'une autre manière, cette fois en prenant en considération les procédés spécifiques des deux médias. La comparaison que W. Benjamin fait entre le peintre et l'opérateur de photographie constitue une belle illustration de la différence des procédés :

« Le peintre agit comme un mage qui, par l'acte d'imposer ses mains sur le patient, le guérit en gardant une distance, une autorité. En revanche, l'opérateur agit comme un chirurgien, il diminue la distance entre lui et le patient en pénétrant à l'intérieur de son corps. »<sup>12</sup>

La photographie annule la distance entre la réalité visiblement observable et l'image produite beaucoup plus efficacement que la peinture. Nous pourrions nous aventurer à affirmer que l'image photographique est donc une image paradoxale : son apparence si authentique et *naturelle*,

---

<sup>11</sup> *Ibidem*.

<sup>12</sup> W. BENJAMIN « The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction », dans *Illuminations: Essays and Reflections*, Schocken Books, New York, Hannah Arendt, 2007. Traduction française disponible sous le titre « *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction Technique* » Editions Allia. Paris 2011.

résultent de procédures physico-chimiques et techniques dissimulées et relevant du pur artifice. La photographie cherche à ne pas montrer aucune trace de la présence de la caméra ni des procédures derrière la production de l'image.

Les facilités que la photographie avait la capacité d'offrir et son caractère public ont contribué à sa popularisation. La circulation des images photographiques augmentait de plus en plus (vers 1847, 500 000 plaques photographiques ont été vendues seulement à Paris)<sup>13</sup>. Cette démocratisation conduisait simultanément à banaliser le point de vue du photographique jusqu'à l'imposer massivement comme une nouvelle norme du voir et du faire des images.

Cette capacité d'offrir une expérience collective fut d'autant plus efficace que le public était tout autant consommateur que producteur de ce nouvel environnement iconique. Pourtant, ce nouvel auteur n'était apte à produire des images autre que documentaires. Une quantité considérable de photographes essayent de compenser ce manque de formation spécialisée en utilisant tout type d'astuces dans leur studio pour essayer de rapprocher leurs photos aux images d'art : des colonnes artificielles, des grands rideaux, des lumières. Les photos résultantes de ces trucages n'étaient pas forcément plus « artistiques » ou plus réussies. Plusieurs auteurs regrettent cette massification et certains, en considérant les potentialités du nouveau média, veulent qu'il reste subjugué à la peinture. La photographie devait « être la servante des sciences et des arts, mais la très humble servante » écrira Baudelaire, en se lamentant de « ces jours déplorables. »<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> *Ibidem*.

<sup>14</sup> Charles BAUDELAIRE, « Salon de 1859 : Le public moderne et la photographie », *Revue Française N° 158, 5<sup>ème</sup> année. Paris, 1859*. Disponible en ligne dans *Études photographiques (Open Edition Journals)*, mai 1999, [<http://journals.openedition.org/etudesphotographiques/185>].

Pourtant, ce que Baudelaire déplore ici n'est pas la photographie en elle-même, mais plutôt la foule qui a une vision de l'art en tant que responsable de reproduire la réalité. Une foule qui croit que « l'art est et ne peut être que la reproduction exacte de la nature. »

Bien conscient du potentiel technique de la photographie en tant qu'outil, Baudelaire défend plutôt une utilisation du nouveau média comme une aide secondaire : « Qu'elle enrichisse rapidement l'album du voyageur et rende à ses yeux la précision qui manquait à sa mémoire, qu'elle orne la bibliothèque du naturaliste, exagère les animaux microscopiques, fortifie même de quelques renseignements les hypothèses de l'astronome; qu'elle soit enfin le secrétaire et le garde-note de quiconque a besoin dans sa profession d'une absolue exactitude matérielle. »



Hors des discussions sur la nature artistique des pratiques photographiques à l'époque, la photographie trouve sa place dans le paysage de la production visuelle du XIX<sup>e</sup> siècle en se définissant comme *l'autre* de la peinture et en introduisant une rupture avec le paysage visuel du moment. Elle s'impose par cette distinction et opposition à la peinture en termes de sa proximité à la réalité : tandis que le peintre, au moment de l'exécution du tableau, peut décider ou non d'inclure un certain objet, le photographe ne peut pas ignorer la réalité des objets présents au moment de la prise photographique, il est « condamné » à les reproduire, à l'exacte imitation. C'est dans cette spécificité qui repose son intérêt car sa nature remet en question les fondements essentiels des pratiques picturales, et même la nature ou le *statut* artistique de la peinture.<sup>15</sup>

### 1.1 PEINTURE ET REPRODUCTION PHOTOGRAPHIQUE

Un autre enjeu se pose dans les relations entre la peinture et la photographie, celui de la reproduction massive de l'œuvre d'art. L'histoire de la peinture n'ignore pas la problématique de la reproduction. À la Renaissance, les artistes avaient coutume de faire des copies de leurs propres œuvres et ces reproductions n'étaient pas tenues comme des œuvres subalternes ou répréhensibles. Elles étaient une preuve du talent et de la capacité technique de l'artiste. Les artistes pouvaient aussi faire des reproductions/copies de leurs propres travaux. Pareillement, des peintures qui jouissaient d'une certaine popularité à l'époque étaient copiées par d'autres peintres. Peter-Paul Rubens a copié des œuvres de Leonardo Da Vinci. Velasquez dans *Las Meninas* a copié des peintures de Rubens, à travers des copies faites par son gendre. Rubens avait aussi copié Le Titien. Nous ne parlons pas ici de la copie liée aux citations contextualisées à l'intérieur de la tradition picturale. Nous ne faisons pas non plus référence aux images sorties des techniques artistiques qui étaient initialement

---

<sup>15</sup> André ROUILLE, « La peinture, L'autre de la Photographie. », *Critique. Revue générale des publications françaises et étrangères*, Tome XLI, Août- Septembre 1985.

conçues dans le but de reproduire plusieurs fois la même image (gravure, lithographie). Nous parlons plutôt ici de la *reproduction mécanisée* d'une œuvre d'art en tant qu'entité physique revendiquant une nature d'objet unique. Nous parlons aussi du fait que cette reproduction est faite par une technique qui n'était pas originellement considérée comme une technique artistique.

L'industrie photographique trouvera une place dans la reproduction des œuvres d'art originales. En effet, Arago avait dévoilé cette intention devant l'Académie des Sciences en 1847 :

« Elle procurera [...] aux historiens et aux archéologues, et aux artistes enfin, des vues pittoresques, des études d'ensemble et de détail des grandes œuvres de l'art antique et du Moyen-Âge, dont les rares dessins ne sont le partage que du petit nombre. »<sup>16</sup>

Les nobles intentions de rapprocher les œuvres d'art du grand public seront concrétisées après plusieurs développements des techniques de reproduction massive. Pourtant, ce rapprochement ne restera pas sans conséquences pour la perception des œuvres d'art.

Comme nous l'avons rappelé, une ou plusieurs copies pouvaient être faites à l'intérieur des ateliers des maîtres peintres pendant la période de la Renaissance. Mais il y a des différences significatives entre une copie et une reproduction. Les copies étaient faites avec l'intention de reproduire aussi exactement que possible une œuvre originale, et l'apprenti qui copiait l'œuvre pouvait exercer l'acte de copier en tant que partie de l'apprentissage du métier artistique. L'acte de copier pouvait représenter une occasion d'imiter la technique et les procédures originellement utilisées par le maître peintre. Les copies dans la plupart des cas, sont faites avec la même technique que l'œuvre originale. Aussi, l'apprenti pouvait-il se permettre parfois quelques libertés interprétatives au moment de l'élaboration de la copie. En revanche, l'objectif d'une reproduction est de donner ou de réveiller chez le spectateur la même sensation ou illusion que l'original, en utilisant tous les moyens techniques (médiats) disponibles et avec très peu ou sans aucune intention artistique. Les techniques de reproduction mécanisée s'appuient sur la capacité des machines et des appareils mécaniques pour capturer une image. De l'autre côté, les copies peuvent être imparfaites

---

<sup>16</sup> Virginie BOURGET, *L'œuvre d'art à l'épreuve de sa reproduction imprimée*, Université de Rennes 2 - Haute Bretagne, 2007.

car il s'agit d'un autre type de médiation et d'interprétation.<sup>17</sup>

La reproduction photographique d'une peinture, nous invite à réfléchir d'un côté à la nature du tableau en tant qu'objet. D'un autre côté, elle questionne le caractère inédite de l'original. Ce que reproduit la photographie n'est pas le tableau mais ce qui est à son image, ce qui fait image dans le tableau, hors de tout contexte. Ce qui en résulte engage une perception de l'œuvre radicalement autre.

La nature de l'image photographique, est son principe de *transparence*, Il s'agit d'un médium qui est conçu comme *transparent*. L'idée de cette transparence se définit dans le contexte de la tradition aristotélique *de media diaphana*. Cette définition vient d'un rassemblement de textes de l'auteur – comme *De Anima* – où il analyse le rôle joué par différents matériaux et substances intermédiaires de l'environnement (air, vapeur, nuages, fumée, verre, avec leurs variations et leurs différents degrés d'opacité) dans notre perception et notre expérience et du sensible.<sup>18</sup> Ainsi, un médium transparent essaye de rendre compte de la réalité d'une manière « objective » sans laisser en évidence aucune trace de sa participation dans la production des résultats, aucune trace de lui-même dans la transmission de l'information. Il se prétend alors transparent, et dans ce sens, invisible.

Mais si *le médium est le message*, la perception qui est propre à la reproduction pourrait nous communiquer beaucoup plus sur la photographie en elle-même que sur l'image photographiée. La première question à laquelle nous faisons face est évidemment celle de la reproductibilité. Cette question implique de distinguer la nature des médiums. La peinture, d'un côté, se présente comme une pratique enracinée dans la grande tradition de l'histoire de l'art et dont l'authenticité est indexée par la main qui l'a produite. Cette activité créative – ou imitative – se caractérise par son unicité et son originalité. Les copies qui peuvent en être réalisées, elles-mêmes manuelles et singulières, n'attendent pas à son aura car l'œuvre de référence porte le fruit de l'originalité.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> BENHAMOU François & GINSBURGH Victor, « Copies of Artworks: The Case of Paintings and Prints », in *Handbook of the Economics of Art and Culture*, Elsevier, 2006.

<sup>18</sup> Antonio SOMAINI, « The "medium of perception" Walter Benjamin's media theory and the tradition of the Media Diaphana. », dans *Theorizing Images*, Cambridge Scholars publishing, žarko pać, krešimir purgar, 2016.

<sup>19</sup> BENHAMOU François & GINSBURGH Victor, *op. cit.*

L'image photographique est en revanche de nature reproductible. Elle est, après les développements effectués par Talbot, conçue comme une technique de reproduction massive. Il n'est plus ici question d'unicité. Nous ne pouvons même pas considérer le négatif comme l'image originelle car il s'agit d'une sorte de moule qui comme la plaque du graveur, n'a d'autre fonction que de celle de matrice destinée à engendrer des doubles, des multiples.

La légitimité d'une épreuve photographique n'est pas sujette aux critères d'authenticité. La seule chose nécessaire à sa légitimité, est, en revanche, la présence de l'original. Et cet original est l'objet photographié. C'est dans la reproductibilité que la photographie trouve sa légitimité. Prenons encore une peinture, un tableau, comme objet à photographier. Le tableau – l'original – est le prérequis pour l'authenticité de la reproduction. Nous pouvons dater l'époque à laquelle la peinture correspond, voir des changements dans sa condition physique au fil des années en faisant des analyses sur l'objet lui-même, mais pas sur sa photographie. La photographie du tableau correspond aux conditions dans lesquelles il se trouvait au moment de la prise. La photographie rend compte d'une condition de temporalité qui est attrapée dans un moment donné pour être reproduite.

Le temps de production de l'image photographique est largement réduit par rapport au temps de production picturale, et la reproduction photographique de l'œuvre picturale impliquera toujours un changement sur l'impact que celle-ci aura sur le public. Sur la reproduction, l'œuvre nous semblera aplatie et dépourvue de beaucoup de ses qualités plastiques. Certes, la photographie pourra nous révéler d'autres aspects du tableau, elle pourra nous montrer certains détails qui nous échappent. Nous pourrions, avec des moyens photographiques, choisir une partie du tableau, l'analyser, l'agrandir et la reproduire encore en tailles différentes, mais l'expérience devant l'image photographique n'est pas la même expérience qu'on aurait face à la peinture, et nous pourrions toujours affirmer que, selon les mots de Benjamin, « en confrontation avec sa reproduction, l'original garde toute une autorité unique. »<sup>20</sup>

L'expérience de perception de l'image photographique est en principe collective. Cela permet un changement de l'ubiquité de l'œuvre : elle peut être présentée dans une salle comme sur

---

<sup>20</sup> Walter BENJAMIN, *op. cit.*

une affiche, dans un train ou un avion sous la forme d'une carte postale. La multiplication des reproductions permet que la réception de l'image prenne un caractère collectif qui n'était pas aussi fortement présente avant. Plusieurs copies permettent plusieurs vues. Dans l'instant où une personne regarde la reproduction, elle réactive et actualise l'objet reproduit – dans notre cas, le tableau – et ainsi, elle acquiert une valeur majeure, d'une certaine façon. La reproduction ne modifie pas seulement l'ubiquité de l'œuvre mais aussi sa perception comme telle : dans la reproduction, on ne perçoit plus les œuvres comme la création d'un individu.

Le terme « *aura* », dans les réflexions sur la reproduction se présente ici comme une référence incontournable. Pour Benjamin cette qualité insigne dépérit dans l'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction par des moyens techniques. Elle est aussi, l'élément différentiel par excellence entre l'œuvre d'art originale et sa reproduction. L'*aura* est ce que les reproductions des œuvres d'art n'auront jamais, aussi parfaites et fidèles puissent-elle être. L'*aura* d'une œuvre désigne son existence unique à la place où elle se trouve, son *ici et maintenant*<sup>22</sup>, mieux exprimée comme « une singulière trame d'espace et de temps : apparition unique d'un lointain si proche soit-il. »<sup>23</sup> Bien que parfois la définition de l'*aura* soit revêtue d'un caractère mystérieux et mystique, le terme ferait aussi précisément référence au côté physique de l'œuvre. L'*aura* considère l'œuvre comme une entité qui prend une place physique dans l'espace et qui partage une dimension de temporalité avec le spectateur. C'est dans cette temporalité que l'œuvre essaye de nous dévoiler cette apparition unique d'un lointain.

L'*aura*, liée à la permanence et au temporel-physique (*l'ici et maintenant*), dépérit avec la reproduction, elle-même liée à la fugacité. Ce qui en résulte, paradoxalement, c'est de penser au fait que les reproductions sont utilisées précisément dans le but de nous rapprocher de l'objet et de le posséder d'une certaine manière. Avoir une photographie de quelque chose égale à avoir son image, sa trace, son souvenir. Avec la popularisation de la photographie, cette possibilité de possession devient très accessible et elle semble aussi augmenter par conséquent. Presque cent ans après la

---

<sup>22</sup> La traduction française utilise les termes « *Hic et nunc* ».

<sup>23</sup> Walter BENJAMIN, *op. cit.*

naissance officielle de la photographie, Benjamin nous témoigne :

« Il y a en effet aujourd'hui une propension aussi passionnée à rapprocher les choses de soi, ou plutôt des masses, qu'à triompher en chaque occasion de l'unicité par leur reproduction. Jour après jour, le besoin se fait plus pressant de posséder la plus grande proximité avec l'objet dans l'image ou plutôt dans sa copie. »<sup>24</sup>

La déperdition de l'aura obéit au désir des masses de s'approcher plus des objets et des expériences, au point de nier l'original en acceptant la reproduction, avec autant de passion qu'elle a tendance à déprécier l'unicité du phénomène expérientiel, pictural etc. en accueillant sa reproduction multiple. Ce fait représente « la marque d'une perception dont le sens d'égalité universelle des choses se voit intensifié au point de standardiser l'unique en favorisant la reproduction. »<sup>25</sup> À l'époque de la reproduction photographique, on était prêt à sacrifier l'expérience originale afin de prendre possession des choses à travers ce qui est plus immédiat et qui, à la fin, reste un fantôme, une illusion et un simulacre, autrement dit, une *image*.

Il est intéressant de remarquer que l'aura ne disparaît pas complètement et de manière immédiate au moment de la naissance de la photographie. Elle trouve une façon de résister et de se déplacer. Malgré le fait qu'il s'agisse d'une technique de reproduction mécanisée, Benjamin observe la permanence de l'aura dans les premières photographies, les daguerréotypes, et notamment les portraits qui correspondent au premier moment de découverte technique jusqu'à l'époque de son industrialisation, vers 1850. Mis à part le fait qu'il s'agit des photos de visages humains, il y a apparemment un lien entre l'aura et le développement des capacités techniques de l'outil. Nous pouvons dire qu'elle trouve une présence grâce aux insuffisances techniques des premières photographies. Rappelons-nous que les daguerréotypes, comme les *ambrotypes* et *ferrotypes*, étaient encore des pièces uniques, sorties d'un acte mécanisé de reproduction mais pas encore d'une nature reproductible. La seule manière de reproduire photographiquement un daguerréotype à l'époque, c'était en prenant une autre photo de la plaque déjà produite, du daguerréotype développé. C'était très compliqué et probablement presque impensable à l'époque. Nous avons donc ici une certaine

---

<sup>24</sup> Walter BENJAMIN, *op. cit.*

<sup>25</sup> Walter BENJAMIN, *op. cit.*

unicité, une sorte d'authenticité du daguerréotype en tant que reproduction unique. D'ailleurs, la faible sensibilité des plaques photographiques exigeait une grande longueur des temps d'exposition. Ce procédé faisait vivre les modèles non hors de l'instant de la prise photographique mais en lui. Il y avait une immersion des individus qui plongeait dans le temps de la photographie. La faiblesse des plaques créait un « continuum absolu de la plus claire lumière à l'ombre la plus obscure » où on pouvait voir « la lumière se frayer malaisément un chemin à travers l'ombre »<sup>26</sup>. Nous pourrions faire le lien entre l'expérience devant un daguerréotype et l'effet de l'aura en écoutant les premiers disques dont la mauvaise qualité est capable de produire une émotion très particulière où la musique se fait malaisément un chemin au travers du bruit, un bruit chargé de temps, qui nous rapproche du passé.

## **2. PHOTOGRAPHIE ET PRODUCTION PICTURALE : REPERCUSSIONS DE L'IMAGE PHOTOGRAPHIQUE SUR LA PEINTURE**

Le XX<sup>e</sup> siècle se présente dans l'histoire de la peinture comme une période de changement profond. C'est le moment des avant-gardes historiques qui ont amené toute une révolution par rapport à la conception de la peinture en tant que système de représentation. Nous savons que le développement et la généralisation de la photographie a été l'un des facteurs les plus importantes de ces changements. La photographie avait amené des problématiques sans précédents par rapport à la perception des images. La fiabilité et l'objectivité, certes relative, des images photographiques avaient largement contribué à décrédibiliser le caractère documentaire de la peinture, et sa fiabilité en tant que moyen visuel présentant la réalité objective. La photographie introduit une nouvelle catégorie d'images qui déplace progressivement la peinture de sa position privilégiée. La peinture

---

<sup>26</sup> Rainer ROCHLITZ, « Walter Benjamin et la photographie. Expérience et reproductibilité technique », *Critique. Revue générale des publications françaises et étrangères*, Tome XLI, septembre 1985.

répond à cet évènement en substituant à ses enjeux mimétiques d'autres atouts propres à sa pratique. Et en faisant cela, elle découvre une autre dimension à explorer. La peinture n'avait pas produit de résultats aussi radicaux en relation à une rupture avec la tradition précédente. Nous pouvons affirmer ici que la peinture abandonne son rôle *représentationnel* (représentation du réel, de ce qui est visiblement observable), pour assumer un rôle plutôt « *présentationnel* » (elle présentera d'autres réalités, d'autres états – l'état émotionnel intérieur de l'artiste, la réalité de l'inconscient) et aussi, elle se présentera comme un médium en elle-même. L'œuvre picturale ne représentera plus la réalité objective mais en présentera une autre qui est plus autonome, moins en dépendance de ce qui est visiblement observable, et visant à privilégier ses propres constituants et leurs rapports.

Bien qu'ici la réponse de la peinture constitue une rupture avec sa tradition *représentationnelle* même, elle ne constitue pas une rupture par rapport aux moyens de production mécaniques qui l'ont forcée à se déplacer. Rappelons comment la photographie devient un outil pour le travail de Degas : elle rend la perception du peintre plus sensible à certains sujets. Rappelons comment Picasso s'en sert pour ses collages, et comment les surréalistes et les artistes du mouvement Dada l'utilisent pour leur production visuelle. Rappelons encore le rôle qu'elle continue de jouer dans les protocoles picturaux de: David Hockney, Gerhard Richter, et de travaux plus contemporains : Wendelin Wogelhmut, Alex Tiney, pour illustrer l'utilisation du photographique dans la production picturale de nos jours.

Pourtant, et au delà de ces exemples indéniables d'une collaboration de la photographie aux recherches des peintres les plus novateurs du XXème siècle , notre hypothèse est que ce dialogue s'établit bien avant que la photographie ne s'impose comme une image spécifique, issue d'un processus optique, mécanique et chimique maîtrisé et abouti. Cette relation entre moyens de reproduction mécanique et production picturale ne commence pas avec la photographie. L'histoire de la peinture nous dévoile des antécédents qui datent de bien avant le XIX<sup>e</sup> siècle.



## 2.1 LES DISPOSITIFS OPTIQUES

L'antécédent le plus connu de la photographie, la *camera obscura*, est un système de captation des images qui s'appuie sur un phénomène optique naturel. Ce phénomène a lieu quand l'image d'une scène ou d'un objet se voit réfléchi virtuellement sur une surface plane au moyen de rayons lumineux condensés par une ouverture. La surface de projection doit normalement être à l'ombre, sans lumière. Cette projection est faite à travers un petit trou sur l'écran ou le mur. L'image résultante sera projetée dans le sens opposé, à l'inverse de l'objet original.

La *camera obscura* a d'abord été utilisée par les astronomes, puis par les artistes comme un moyen de vérification des vues de la nature puis comme un outil qui leur permettait d'économiser du temps dans la production des peintures. À l'aide de cet appareil, des images de la nature – d'après la réalité observable – pouvaient être projetées sur une surface à partir de laquelle on pouvait tracer des dessins tonals et même faire des peintures. Elle était aussi utilisée dans la reproduction des monuments architecturaux, spécialement ceux qui posaient des problèmes difficiles de perspective. Son emploi comme outil préparatoire aux représentations artistiques est attesté depuis le XVI<sup>e</sup> siècle.

Daniel Barbaro, auteur d'écrits sur l'architecture, conseille aux artistes d'utiliser cet outil : « En maintenant le papier stable, vous pouvez tracer la silhouette de la perspective en entière avec une plume, ajouter les ombres, et la colorier délicatement d'après la nature. »<sup>27</sup>

Les peintres vénitiens Antonio Canal (Canaletto) et Bernardo Bellotto ont utilisé la *camera obscura* pour l'exécution de leurs œuvres. Plusieurs ouvrages publiés pendant les XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles nous confirment de l'utilisation de cet outil dans les ateliers. On y trouve des illustrations et des instructions concernant l'emploi de la *camera obscura*. Celle-ci était aussi utilisée pour l'exécution des portraits. On a des traces écrites sur son utilisation pour ce but dans des textes qui

---

<sup>27</sup> "By holding the paper steady you can trace the whole perspective outline with a pen, shade it, and delicately colour it from nature" traduit par nous. Cité par Aaron SCHARF, *Art and Photography*, Penguin Books, New York, 1986. Pg 19. du texte de Daniele BARBARO, *La Pratica della prospettiva*, Venice 1568.

datent de 1558<sup>28</sup> et même avant 1519, Leonardo Da Vinci avait déjà enregistré dans ses carnets des observations par rapport à ce dispositif.

Pourtant, la production picturale assistée par les outils optiques pourrait dater de bien avant l'invention de la camera obscura. Vers 1999, David Hockney, dont le travail explore les liens entre la photographie et la peinture, s'est intéressé au sujet et a fait connaître le résultat de sa recherche dans un ouvrage, et aussi dans un documentaire télévisé où il expose et restitue l'usage de procédés optiques remontant jusqu'aux années 1430.

Selon lui, à partir du début du XV<sup>e</sup> siècle, l'utilisation d'instruments optiques comme les miroirs et les lentilles – ou une association des deux, était une pratique associée à la production picturale. Les artistes se servaient de ces outils pour créer des projections vivantes afin de dessiner ou de peindre. Selon lui, plusieurs artistes ont utilisé et popularisé ces ressources tant et si bien que cette nouvelle manière de représenter le monde, cette nouvelle façon de voir, s'est imposée rapidement.<sup>29</sup>

La recherche de Hockney est née d'un intérêt pour les méthodes utilisées par Ingres pour la réalisation de ses portraits exposés à la National Gallery en 1999. Hockney avait l'impression qu'Ingres aurait pu utiliser la *camera lucida* (chambre claire) pour ses portraits. La chambre claire est un dispositif optique breveté en 1806 par William Hyde Wollaston. Son utilisation est devenue populaire parmi les artistes comme une aide d'observation et de dessin. Cet outil effectue avec un prisme une superposition optique du sujet à dessiner et de la surface où doit être reporté le dessin. L'artiste place des points clés du sujet à reproduire, ou ses grandes lignes avec un crayon.

Hockney, conduit par son intuition sur les travaux d'Ingres, a commencé à travailler sur des dessins en utilisant la chambre claire. Pendant cette période de travail, il a découvert les difficultés techniques posées par l'appareil. Par exemple, si l'artiste bouge la tête lorsqu'il dessine, l'image projetée bougera elle aussi et le point de vue initial sera altéré. Il commence aussi à travailler à l'aide d'autres dispositifs optiques, lentilles, miroirs. Son expérience pratique lui permet d'identifier les impasses techniques et le a conduit à identifier dans l'histoire de la peinture des images ayant les

---

<sup>28</sup> *Ibidem*. Pag. 19

<sup>29</sup> David HOCKNEY, "*Savoirs secrets. Les techniques perdues des maîtres anciens*", Seuil, Paris, 2001. Pg.12

caractéristiques propres aux images produites à l'aide des instruments optiques comme la *camera obscura* et la *camera lucida*. Si l'histoire de l'art avait déjà mis en évidence l'utilisation de la camera obscura et de la caméra lucida, la contribution de Hockney élargit nos connaissances sur le champ de ces procédés de représentation assistés par des dispositifs optiques et il établit que leur usage est plus ancien, affirmant qu'ils auront pu être utilisés depuis les années 1430.<sup>30</sup>

Il est important ici de rappeler que l'usage de ces moyens techniques fait partie de la logique d'utilisation d'un *médium*. Si un médium peut être défini comme une extension des fonctions corporelles – le crayon comme une extension de la main, qui suit ses mouvements et les enregistre en laissant une trace, nous pouvons aussi penser aux instruments optiques comme une extension de la fonction visuelle de l'artiste.<sup>31</sup> Les associations opératives des différents outils font partie naturelle des procédures techniques pour la production picturale.

Si le crayon de l'artiste produit le dessin, c'est surtout la gestuelle de la main (du coude, du bras, de l'épaule) qui génère l'amplitude et l'appui de la trace graphique. Le geste physique de l'artiste est derrière le crayon. Si l'image projetée constitue une extension de la vue de l'artiste, c'est l'artiste lui-même qui reste décisionnaire du point de vue (distance, direction et cadrage du regard). L'artiste est à la fin le responsable des décisions visuelles selon une intention esthétique particulière.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Hockney développe sa thèse pendant deux ans. Il établit des contacts avec des spécialistes en histoire de l'art et en sciences optiques. La correspondance épistolaire entre Hockney et ces spécialistes est présentée dans son ouvrage comme documentation. Elle donne des pistes importantes sur la direction de ses investigations.

<sup>31</sup> Arjen MULDER, *op. cit.*

<sup>32</sup> La thèse de Hockney a été critiquée par certains auteurs animés, peut-être, par une vision romantique des pratiques picturales. Certains suggèrent ainsi que le propos d'Hockney relève d'une posture critique qui vise à déconsidérer les artistes recourant à des subterfuges. Ceux-ci masquant leur manque de talent ou d'adresse. (Voir Brian YODER, « Why David Hockney Should Not Be Taken Seriously » [En ligne : <https://www.artrenewal.org/Article/Title/why-david-hockney-should-not-be-taken-seriously>])  
De son côté, l'artiste anglais laisse voir une compréhension plus informée de l'histoire de l'art. Il est au courant du fait que sa thèse peut remettre en question la vision de l'artiste en tant que héros qui se bat seul pour représenter le monde extérieur (ce qui est le cas de quelques artistes au XIX<sup>e</sup> siècle). Il nous rappelle que les artistes du Moyen-âge et de la Renaissance ne travaillaient pas de cette manière, et que cela serait plus judicieux de comparer leur activité à celle de CNN ou à celle d'un studio hollywoodien. Il affirme aussi que l'utilisation de ces outils requiert une grande habileté et que ce ne sont pas les instruments de ceux qui tracent les dessins. Hockney est loin de vouloir remettre en question les habiletés techniques des maîtres. Son but est plutôt la recherche des évidences qui puissent valider ses observations techniques. Les habiletés techniques, d'observation et la sensibilité dans l'interprétation de l'image varient selon l'artiste. Dans l'ouvrage de Hockney, nous pouvons voir et comparer les dessins que lui-même a fait à l'aide de la caméra lucida et les

Pourtant, comme nous l'avons déjà rappelé, chaque média comporte des spécificités particulières. Les images issues d'une projection lumineuse sur une surface n'ont pas les mêmes caractéristiques que les images photographiques. Quand un artiste peintre se sert des images d'un média spécifique, les résultats finaux portent souvent une trace de la spécificité du média de référence ou de la procédure utilisée.

Selon Hockney, un grand changement s'opère dans la peinture à partir des années 1430. Spécifiquement, dans les portraits. Après le Moyen-âge, la peinture s'oriente vers le naturalisme. Ce parcours se fait progressivement à l'aide de techniques qui apporteront des changements dans la manière de représenter le monde : la perspective, le sfumato, la peinture à l'huile, et les outils optiques. Hockney remarque en effet, des nombreuses différences entre la qualité naturaliste des portraits produits à partir des années 1430 et ceux qui les précédaient. Ces portraits ne montrent pas seulement un surcroît de réalisme dans le rendu des visages mais aussi dans celui des vêtements des modèles. Les plis des robes de l'époque, avec leurs motifs et fioritures complexes, sont représentés de manière beaucoup plus naturaliste à partir de 1430. Un contraste de qualité si soudain, et si remarquable, est selon Hockney, la preuve ou la conséquence assez immédiate d'un renouvellement de l'outillage et des procédés techniques dans l'atelier.

En suivant cette logique, Robert Campin et Jan Van Eyck seraient parmi les premiers artistes à utiliser des dispositifs optiques. Ils étaient au courant, sans doute, de l'existence des miroirs concaves, des miroirs convexes, et des lentilles. Ces objets apparaissent d'ailleurs fréquemment dans leurs tableaux, et à l'époque, les peintres et les fabricants de miroirs, appartenaient à la même corporation. En tant que créateurs d'images, les peintres étaient également au courant des effets visuels produits par ces dispositifs (distorsions, réflexions), et de leur capacité à projeter des images sur une surface différente. Dans *Les époux Arnolfini* (1434) de Jan Van Eyck, la distorsion de l'image est créée par le miroir convexe sur le mur au fond du salon. Nous pouvons également observer le miroir convexe et la distorsion de l'image dans le *Triptyque de Werl* (1438) de Robert Campin. Dans

---

dessins d'Ingres ou ceux de Van Eyck. Les qualités des dessins diffèrent dramatiquement : à côté des dessins de maîtres ceux faits par Hockney semblent un peu rustiques et même maladroits.

les deux cas, les formes des images reflétées reprennent la forme courbe des miroirs. Hockney démontre l'utilité des miroirs concaves pour projeter des images sur une surface en faisant l'expérience lui-même. Il reconstruit ce qui semble avoir été une sorte de camera obscura pour les peintres de l'époque : l'artiste se place à l'intérieur d'une chambre entièrement obscure. La chambre a une fenêtre qui donne sur l'extérieur. Le modèle est placé face à la fenêtre à l'extérieur de la chambre, il est exposé à la lumière. En même temps, un miroir concave est placé en face de la fenêtre à l'intérieur de la chambre. Le miroir projette l'image inversée du modèle sur la surface du mur intérieur à côté de la fenêtre. Sur cette surface, l'artiste peut placer d'autres supports pour fixer l'image avec son crayon ou ses peintures.



Hockney termine le dessin de son modèle à l'aide du dispositif optique décrit. Photo : David HOCKNEY, *Savoirs secrets. Les techniques perdues des maîtres anciens*, Seuil, Paris, 2001, p. 7

L'un des travaux considérés par Hockney comme preuve de cette hypothèse est le portrait du cardinal Albergati, exécuté par Jan Van Eyck à Bruges lors d'un voyage de trois jours, en 1431. On dispose du dessin préparatoire de cette peinture. C'est d'ailleurs l'un des rares dessins que l'on peut attribuer avec certitude au maître flamand. Sur le dessin et la peinture, nous voyons les pupilles du

cardinal notamment contractées, ce que pourrait nous amener à déduire qu'il se trouvait sous une forte lumière – celle du soleil en extérieur. Le dessin préparatoire est plus petit en taille que la peinture finale d'environ 40%. En agrandissant le dessin à la même dimension de la peinture, les traits et les proportions correspondent exactement, à l'exception de quelques détails mineurs. En déplaçant le dessin de quelques millimètres vers l'un des côtés de la peinture, nous pouvons voir les lignes se suivre. La précision et la correspondance exacte des lignes entre la peinture et le dessin est à porter au crédit de l'usage d'un outil optique plutôt que l'emploi d'un simple quadrillage. Van Eyck a probablement utilisé une sorte d'épidiascope, un dispositif permettant de projeter l'image d'une surface plate sur une autre, de l'agrandir ou de la réduire pour la transférer sur le panneau.

Selon les recherches de David Hockney, le principe d'action de ces dispositifs optiques est plutôt similaire dans tous les cas : il s'agit en bref d'images projetées sur une surface. Ces projections étaient éphémères dans le sens qu'elles ne pouvaient pas être fixées sur le support et qu'elles dépendaient des conditions changeantes des modèles, de la lumière etc. C'étaient les mains de l'artiste qui en utilisant d'autres procédures, fixaient les images. Parmi les indices présentés par Hockney, indiquons les plus importants :

- **DETAILS ET EXPRESSION** : augmentation soudaine du niveau de précision dans l'exécution des détails entre 1425 et 1430. Exactitude dans la représentation des motifs compliqués des vêtements, dans les détails des visages, leur apparence « photographique » (rides, ombres profondes, éclairages puissants, évidence de l'exposition des modèles à la lumière du soleil) et caractère plus individualisé des portraits. Augmentation des portraits avec des expressions et des gestes plus fugitives et augmentation de la précision dans la représentation.
- **TAILLE** : limitation de la surface en fonction de la limitation de la capacité de projection des miroirs concaves : Jamais beaucoup plus de 30cm de large. Petit format.
- **PERSPECTIVES DECALÉES ET INDIVIDUELLES** : Petits décalages de perspective (naturaliste) malgré les développements de Brunelleschi (1415) et la publication récente des traités d'Alberti (1435). Différence d'échelle et des perspectives utilisées pour la

représentation individuelle des personnages dans le même espace. Image utilisable projetée par les lentilles : maximum 35 centimètres. Cela empêchait la représentation intégrale des grands espaces en détail et obligeait l'artiste à dessiner les objets individuellement pour les rassembler après. –

- ALTERATION DES PROPORTIONS : différences des proportions anatomiques correspondantes à un seul modèle à cause des limitations de projection des lentilles. Visibles surtout en peintures de grand format. –
- EFFETS DE LUMINOSITÉ-NETTÉTÉ : Effets d'aberration chromatique, sections flues de l'image, contours irisés.

Vermeer, avec d'autres artistes de l'âge d'or néerlandaise, et des peintres comme Canaletto, Bellotto, Guiseppe Maria Crespi, Sir Joshua Reynolds, Paul Sandby et John Ruskin ont tous utilisé des dispositifs optiques. Au fil des années d'utilisation, les systèmes optiques pour la production picturale ont été expérimentés : lentilles, miroirs, camera obscura, camera lucida, pantographe, physionotrace, hyalographe, diagraphe, quarréographe, pronopiographe, eugraphe. Aucun d'entre eux n'a eu l'impact et la résonance atteinte par l'invention de la photographie.

## **2.2 L'ARRIVÉE DE LA PHOTOGRAPHIE**

La photographie avait finalement réussi à fixer sur une surface l'image qui restait éphémère et fugitive pour les peintres travaillant à l'aide des dispositifs optiques. Tout comme ceux-ci elle a été perçue immédiatement comme un outil d'appoint pour faciliter le travail des artistes et non comme une invention qui conduirait à un déplacement des priorités de la peinture..

Pourtant, Les premières atteintes de la photographie à la primauté du pictural ont été visibles dans l'univers des miniaturistes, dont la profession s'est vue fortement menacée après l'industrialisation et la popularisation de la photographie. Les clichés photographiques étaient de plus en plus nombreux et le prix diminuait au fur et à mesure que la demande augmentait. Les clichés photographiques se sont rapidement imposés comme norme dans le genre du portrait. En

1847, 500 000 clichés photographiques ont été vendus seulement à Paris.<sup>33</sup> Les portraits des cartes de visite étaient notamment plus économiques, et par ailleurs, les qualités mimétiques de la photographie surpassaient évidemment celles des plus habiles miniaturistes. En conséquence, ceux-ci se sont vus forcés soit d'interrompre leur pratique manuelle pour travailler avec l'appareil photographique en tant que photographes, soit de continuer à exercer son métier initial, la peinture, mais cette fois, sur les photographies, en les retouchant et en ajoutant de la couleur. C'est ainsi que la peinture des portraits miniatures a connu un complet bouleversement : le support pictural était changé. L'ivoire a été déplacé par les plaques en cuivre des daguerréotypes et l'acte pictural est devenu simplifié puisqu'il se limitait à l'application des couleurs sur des images préétablies par l'appareil photographique. Il s'agit donc ici d'une opération inverse à ce qui était préconisée: la photographie n'est plus « l'humble servante » souhaitée par Baudelaire. Au contraire, c'est ici la peinture qui est utilisée comme un outil pour la photographie. La peinture de portraits miniatures en tant que genre trop lente, trop onéreuse et insuffisamment fidèle- sera donc condamné et ne connaîtra qu'une ultime et discrète résurgence en 1899.

Mais la peinture de chevalet, moins menacée économiquement que la miniature saura comprendre rapidement le potentiel utilitaire de l'appareil photographique pour leur métier. La photographie permettait aux peintres de travailler indépendamment, en absence des modèles, soit pour compléter les observations faites pendant les séances où le modèle posait, soit pour travailler sans modèle vivant. Elle permettait également la vérification des détails et une disponibilité immédiate en tant que source documentaire. Tout cela permettait en même temps aux artistes d'économiser du temps. Les peintres ont utilisé la photographie de manières différentes.

Pour Ingres, par exemple, l'image photographique constitue un outil d'observation et un moyen de s'approcher à l'exactitude dans la représentation picturale. Ingres était déjà familiarisé avec les systèmes et dispositifs optiques, et il ne pouvait qu'apprécier les améliorations et les

---

<sup>33</sup> Aaron SCHARF, *op. cit.* Page 42



avantages pratiques de ce nouvel outil.<sup>34</sup> Pourtant, sa position officielle à son regard fut très ambiguë. Lui-même a été le premier à signer en 1862 une pétition contre toute assimilation de la photographie « aux œuvres, fruits de l'intelligence et de l'étude de l'art » et il avait déjà participé, en 1852, à une action similaire pour défendre les graveurs et les lithographes, pour que l'utilisation de la photographie dans la reproduction d'œuvres d'art soit interdite.<sup>35</sup> Or, il est l'un des premiers peintres dont le travail est photographié – avec son accord – comme le démontrent des documents dans sa correspondance épistolaire de 1842. On sait aussi que le peintre envoyait à Nadar ses modèles pour qu'il les photographie. Ces daguerréotypes lui permettaient de travailler sans le modèle vivant.<sup>36</sup>

L'utilisation de l'image photographique dans l'œuvre d'Ingres est repérable dès 1841, année qui suit son retour de Rome. nous voyons qu'à la différence des portraits précédents, où les couleurs et nuances sont fraîches et délicates, les surfaces sont raffinées, et les figures ressemblent à la porcelaine, l'apparence des couleurs devient un peu plus chaude et métallique, comme s'il s'agissait d'une approximation aux nuances des daguerréotypes colorés. La précision dans la description des textures est également plus accrue, proche de la netteté des daguerréotypes. Ces inflexions ont conduit à qualifier les portraits de cette période comme de « daguerréotypes élargis ».<sup>37</sup>

---

<sup>34</sup> David HOCKNEY, *op. cit.* Selon Hockney, Ingres aurait utilisé la caméra lucida, et probablement une sorte de caméra obscura aussi. Des nombreux dessins dont Hockney étudie sa forme d'exécution seraient une preuve de cette affirmation.

<sup>35</sup> Frédérique THOMAS-MAURIN, « Ingres, Delacroix et Courbet : Peinture et photographie », *À l'épreuve du réel. Les peintres et la photographie au XIX<sup>e</sup> siècle*, p. 34. Fage éditions. Musée Courbet, Ornans, 2012.

<sup>36</sup> Aaron SCHARF, *op. cit.* p.49

<sup>37</sup> *Ibidem.* p. 50



De gauche à droite :

1. J.A.D. Ingres, *Portrait de la comtesse d'Haussonville* (1845)  
Huile sur toile 131,8x 92,1 cm. The Frick Collection, New York.
2. William Edward Kilburn. *Daguerréotype coloré*. (1851) Victoria and Albert museum, Londres.

Des artistes comme Delacroix témoignent d'une approche complètement différente. Ce dernier essaye de saisir ce que la photographie peut apporter de nouveau à la peinture et il se sert également d'elle en tant qu'outil pour la production picturale. Pourtant il l'utilise autrement. Il comprend que les imitations de la photographie seront toujours plus justes et fidèles que celles de la peinture et que la fonction de celle-ci peut se déployer sur des horizons moins serviles, plus créatifs, expressifs et innovants. Delacroix fait de la photographie sa complice plutôt qu'une rivale. Il participe à la fondation de la Société Héliographique et il possède des collections des photos dont il se sert pour faire des études de dessin anatomique, ainsi que des peintures. Son approche est opposée à celle d'Ingres. Delacroix était souvent présent pendant la prise photographique des modèles et très conscient de la sélection des figures, des positions des modèles et des lumières. Lui-même était d'une certaine façon le maître derrière l'appareil photographique. Ses modèles photographiés devenaient les personnages de ses tableaux, ils y réapparaissaient transformés, revêtus d'une nature différente, plus picturale et plus émotionnelle. D'une certaine manière, l'image photographique ne saisissait qu'une vérité superficielle des apparences ; son exactitude trop rigide lui interdisait d'exprimer une intériorité plus essentielle et de nature indescriptible.<sup>38</sup>

---

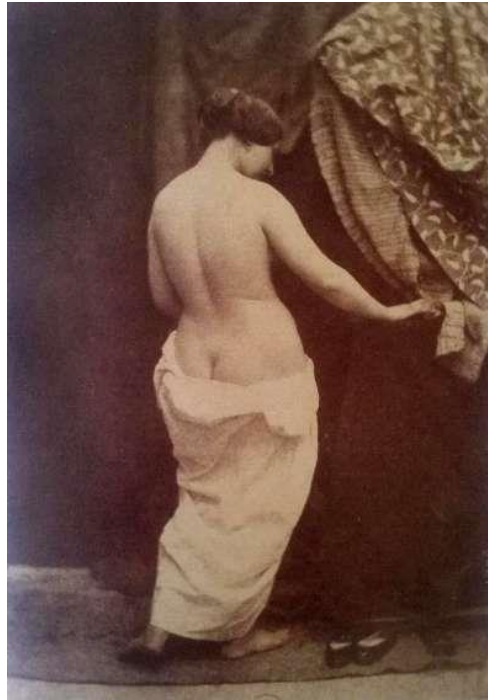
<sup>38</sup> *Ibidem*. Page 125



De droite à gauche :

1. Photographie de femme nue. Album photographique de Delacroix. Département des estampes et de la Photographie, Bibliothèque Nationale de France, Paris.
2. Eugène Delacroix, *Odalisque* (1857) Huile sur bois 35,5 x 30 cm. Collection privée.

L'usage de la photographie chez Courbet est également distancié, mais à la différence de Delacroix, il ne cherche pas à en désamorcer l'exactitude formelle par des interprétations chargées d'émotion et de picturalité. La photo est pour Courbet un moyen de pénétrer dans la réalité. Il transforme les femmes prolétaires des photographies de Villeneuve. Il s'éloigne de la délicatesse des lumières des photos originales et pourvoit ses modèles des changements de tonalités aux coups de pinceau plus crus et même un peu rugueux pour l'époque. Nous pourrions presque dire ici que ce sont les photographies dont Courbet se sert – et pas sa peinture – qui paraissent idéaliser les formes de ses modèles. Dans les photographies, nous les voyons dans des positions où les mouvements sont gracieux et toujours sous une lumière délicate.



De gauche à droite :

1. Gustave Courbet, *La baigneuse* (vers 1853) Huile sur toile 42,5 x 34,5 cm. Collection Larock-Granoff
2. Julien Vallou de Villeneuve, *Étude d'après nature, nu N° 1906* » (1854) papier salé d'après négatif papier. 16x11,4 cm. Département des Estampes et de la Photographie. Bibliothèque nationale de France, Paris.

Progressivement, l'approche des peintres envers l'image photographique commençait à changer. Ils étaient de moins en moins intéressés par l'imitation précise de la réalité. En revanche, ils avaient remarqué que l'appareil photographique et les résultats de sa manipulation offraient des possibilités d'approche visuelle inédites. Ainsi, ils ont commencé aussi à prendre eux-mêmes leurs propres photos et à développer des liens de travail avec des photographes<sup>39</sup>. Les procédures de montage et d'assemblage d'image utilisées pendant l'époque des dispositifs optiques deviennent plus communes (des personnages différents sortis des photos d'étude différentes, des mises en scène photographiées pour l'occasion). Les répercussions visuelles des spécificités de l'image

---

<sup>39</sup> Vers les années 1860 des techniciens photographiques avaient développé des méthodes pour projeter ou fixer une image photographique sur la toile à peindre. De cette manière, l'image fixée pouvait servir comme brouillon préliminaire pour peindre par-dessus. *Ibidem*. p. 57

photographique sur les toiles des artistes peintres sont de fait devenues de plus en plus évidentes. Différentes pratiques délibérées ou certaines inflexions de la facture picturale peuvent en témoigner en tant que symptômes. Nous présenterons dans la partie qui suit un classement des résultats picturaux les plus importants.

## LE FLOU

L'effet de flou résulte généralement de deux facteurs : un défaut de mise au point dans le réglage des lentilles d'un dispositif optique ou l'instabilité du modèle au moment de l'inscription de l'image projetée sur le support photosensible. L'image floue était déjà présente dans les daguerréotypes à cause des temps d'exposition longs. Les premiers calotypes (issues d'un négatif papier à partir duquel on reproduisait des positives par simple tirage contact) présentaient souvent des images avec un doux effet clair-obscur. Les images des objets feuillés qui bougeaient étaient souvent floues. Un effet similaire est en plus produit par l'utilisation des plaques de verre comme supports pour des émulsions photosensibles. Dans cet effet de « halo », les parties lumineuses de l'image envahissent les parties sombres à proximité d'elles, et par conséquent, les formes adjacentes perdent un peu de leur définition. L'identification des effets de flou dans la peinture ne doit pas être systématiquement référée aux imperfections natives de la photographie. L'usage des glacis ou les partis-pris évasifs de certaines factures brouillant la délimitation des formes sont parfois visibles depuis le XVIIIe siècle. Quelques peintures de Goya pourraient exemplifier cette affirmation.

Ces approximations délibérées sont très différentes de certaines expérimentations d'écriture dans la seconde moitié du XIXe siècle.

Corot, qui pratiquait la « gravure diaphane » en utilisant la technique des "clichés-verres," va changer radicalement de facture vers 1848, au moment de la généralisation des plaques photographiques en verre. Ses peintures, comme celles de Degas -qui se sert lui-même souvent d'un appareil de photo-, paraissent alors simuler les effets de floutage photographique.





Camille Corot, *Souvenir de Coubron* (1872)

Huile sur toile, 46 × 55 cm, Musée des Beaux-Arts, Budapest



1. Edgar Degas, *Portrait of the Princess Pauline de Metternich* 1865 Huile sur toile. 41x29 cm. National Gallery, London
2. Edgar Degas, *Portrait of the Princess Pauline de Metternich*, détail .

## CADRAGES INHABITUELS

La photographie a permis de penser autrement la façon de cadrer une scène. La lentille de la caméra, au travers de laquelle le peintre regardait l'image, le rendait plus conscient de l'information visuelle à inclure et lui offrait une multiplicité de possibilités de cadrage. Avant le XIX<sup>e</sup> siècle, la peinture avait été plutôt dominée par des cadrages qui correspondaient à une mise en scène générale et concordant à la logique de la perspective linéaire, ce qui donnait un cadre rigide à la vision<sup>40</sup>. Avec la mobilité de l'appareil photographique, le cadre choisi pour l'image se rapprochait beaucoup plus des cadrages des estampes japonaises qui étaient très populaires parmi les artistes à l'époque et qui ont également marqué la façon de concevoir l'image picturale en termes d'espaces, de couleur et de perspective. Degas est un utilisateur assidu de la photographie, il est bien informé des techniques et connaît bien ses possibilités. La photographie devient pour lui, non seulement un complément qui nourrit sa pratique picturale, mais aussi une recherche visuelle en elle-même. Ses peintures et d'autres documents le démontrent. Nous voyons par exemple sur sa *Place de la Concorde*, comment les personnages sont encadrés de manière peu orthodoxe : ils apparaissent coupés de la scène, les jambes des personnes du premier plan sont laissées dehors, ainsi que le personnage de gauche, qui est coupé à moitié, situé à l'extrême de la composition dans une tension plutôt inhabituelles pour l'époque. L'image est fragmentée, elle annonce déjà la logique visuelle de la peinture des avant-gardes historiques.

---

<sup>40</sup> Pierre FRANCASTEL, "L'image, la vision et l'imagination : l'objet filmique et l'objet plastique", Éditions Denoël-Gonthier, Paris, 1983, p. 210



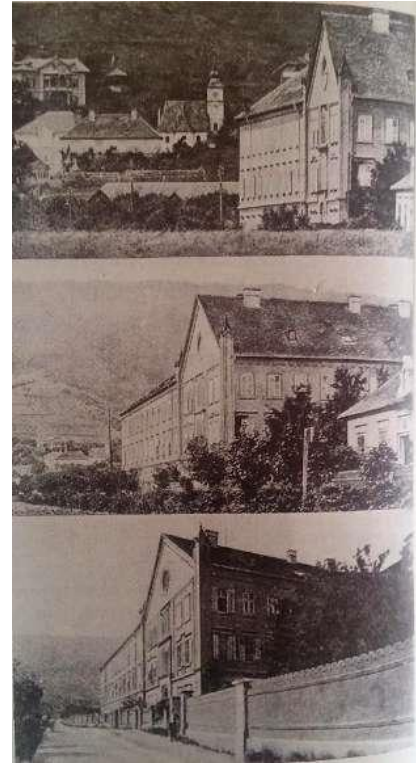
Edgar Degas. *Place de la Concorde* (1875)

Huile sur toile. 78,4 x 117,5 cm. Musée Hermitage. Saint Petersburg.

#### ALTÉRATIONS DES PERSPECTIVES ET DES FORMES

C'est encore « l'œil photographique » de Degas qui saisit la singularité spatiale des images issues du boîtier photographique. Les perspectives en raccourci, donnant une « fausse » perception des distances entre les plans de la composition sont souvent présentes dans l'image photographique. Des grandes figures – parfois peu définies – au premier plan. L'effet contraire est aussi présent, l'utilisation de points de vue stratégiques pour forcer la perspective en profondeur et créer des tensions inhabituelles dans la peinture. Les résultats des images photographiques semblaient contredire la logique de construction du système de perspective utilisé depuis la Renaissance, et de nombreux débats ont eu lieu. À la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, des expériences ont été faites et il a été déterminé que des lentilles avec des angles de vision différents produisaient des altérations d'échelle et de perspective différentes selon le point de vue.





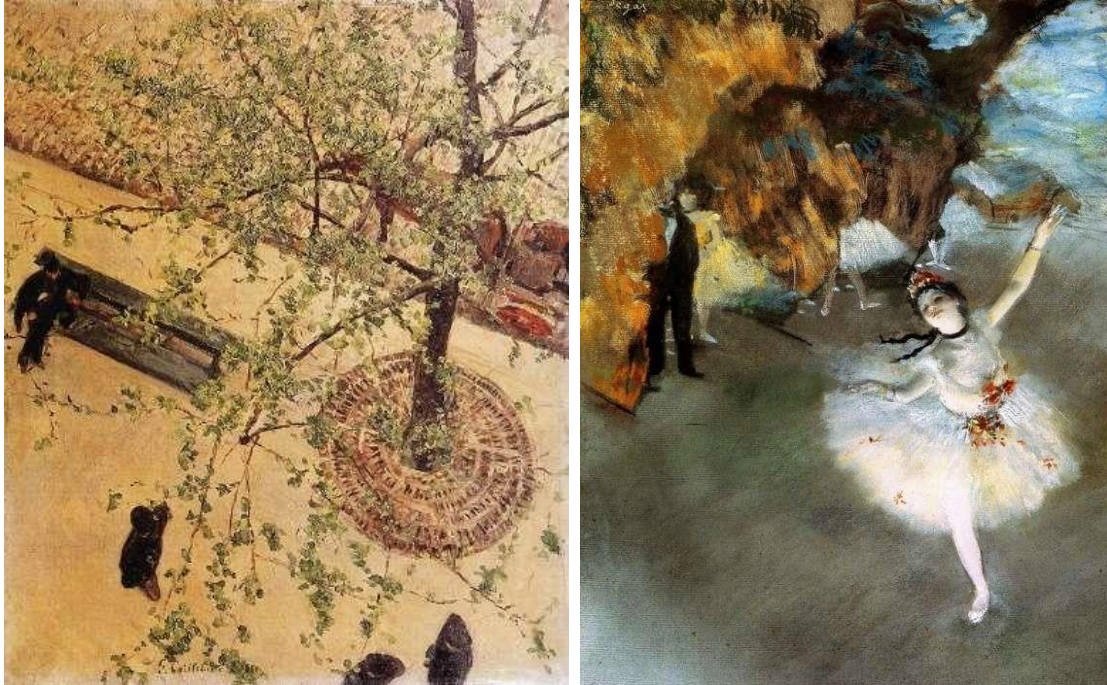
De gauche à droite :

1. Edgar Degas, *La classe de danse* (1874) Huile sur toile 83,2 x 76,8 cm. Metropolitan Museum of Art, New York
2. Streintz : Photographies démonstratives des différences d'échelle et de perspective selon la lentille et le point de vue. 1892 (in Aaron SCHARF, *Art and Photography*, Penguin Books, New York, 1986)

## POINTS DE VUE INHABITUELS

Dès que l'appareil photographique fut allégé et rendu plus maniable, la fixité frontale de ses cadrages - elle aussi conforme aux normes de la perspective - ses points de vue devinrent plus mobiles, plus variés, et parfois inattendus pour l'époque. La tradition picturale occidentale était habituée aux points de vue plutôt frontaux, mais les images aériennes de Nadar,, parmi d'autres expériences, ont notamment ouvert de nouveaux horizons pour la peinture. Ces expériences sont notables dans l'œuvre de Gustave Caillebotte et Edgar Degas. Les deux peintres utilisent des points de vue peu orthodoxes. Dans l'exemple présenté ici, Gustave Caillebotte nous offre la vision d'une personne qui regarde par sa fenêtre depuis un deuxième ou troisième étage, et Degas, celle du

spectateur qui regarde le ballet depuis le balcon. Ces peintures initiaient le regard du spectateur à la relativité des images du monde et l'ouvraient à la modernité



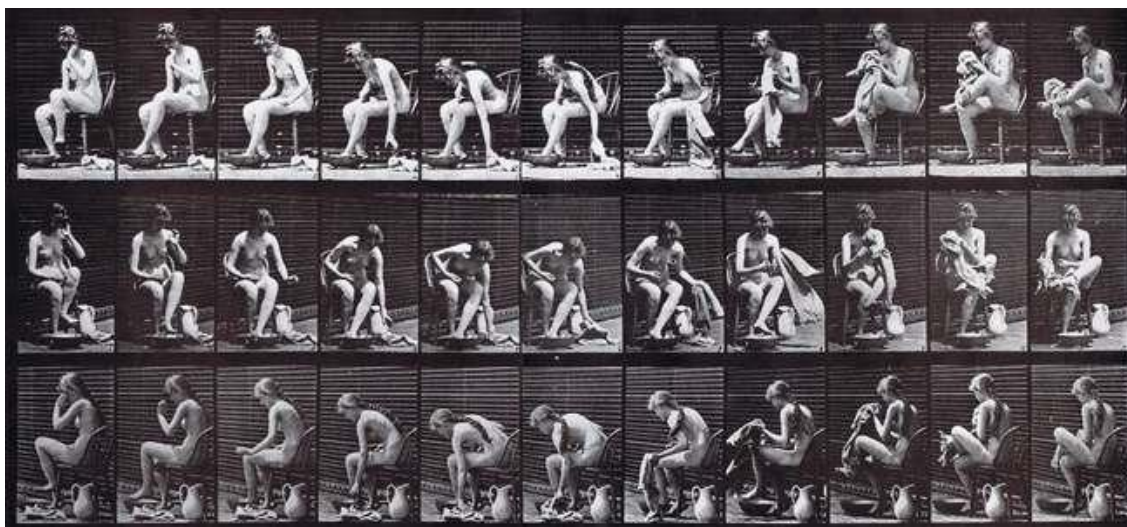
De gauche à droite :

1. Caillebotte, *Boulevard vu d'en-haut* (1880) Huile sur toile 65 x54 cm. Collection particulière.
2. Degas, *L'étoile* (1876) Pastel sur Monotype. 58 x 42 cm. Musée d'Orsay, Paris.

## IMAGES SÉQUENTIELLES

Les expériences photographiques de Muybridge et ses études sur le mouvement et l'image ont aussi eu des répercussions sur la peinture. L'invention de la chronophotographie, en permettant la décomposition du mouvement, offrait aux scientifiques comme aux artistes des informations inédites sur ce qui était jusque-là inaccessible au regard. Ainsi l'erreur factuelle de Géricault dans le Derby d'Epsom qui simule la vitesse du cheval par une étrange posture aérienne. Mais l'intérêt de cette technique est moins dans le suspens que dans la succession des gestes et attitudes. Les études de Muybridge présentent des actions dans une séquentialité très peu explorée

par l'image auparavant. Bien que la peinture Gothique présentait des scènes en séquence sur la même surface, le but de l'artiste était de construire une narration et raconter un événement. Il n'explicitait pas l'aspect du mouvement temporaire, il utilisait la temporalité plutôt comme ressource. En revanche, les études de Muybridge allaient au détail même du mouvement. Elles présentaient sa logique en explicitant et en décortiquant son mécanisme d'action, ses détails. Ce sens de temporalité qui devient explicite chez Muybridge ouvre aussi des possibilités picturales. Degas – qui connaissait certainement le travail de Muybridge – utilise des ressources similaires. Il ne s'intéresse pas seulement au mouvement réalisé par le modèle qui réalise l'action, mais il est aussi intéressé par le mouvement de celui qui enregistre l'action. En regardant ses *Danseuses ajustant leurs chaussons*, nous pourrions presque affirmer que Degas représente ici une seule danseuse, pas en réalisant une séquence de mouvements mais juste un mouvement ou deux, vus depuis des points de vue différents.



E. Muybridge, *Female, Lifting A Towel, Wiping Herself* Série de photographies consécutives, publiée sur *Animal Locomotion*, 1887





De droite à gauche :

1. Degas, *Danseuses ajustant leurs chaussons* (1883) huile sur toile. 70.5x200,7 cm
2. Degas. *Étude*. Gouache sur papier

## PLANEITÉ DES FORMES

Il n'est pas improbable que la photographie ait pu contribuer à l'évolution de la peinture de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle vers la planéité. Une série de faits techniques, venus, entre autres, des spécificités de l'image photographique pourrait plaider en faveur de cette thèse. L'impossibilité de l'image photographique (en noir et blanc) à traduire des tonalités des couleurs nuancées se traduisait par des images avec une gamme tonale très limitée par rapport aux peintures. Elle produisait aussi des distorsions tonales. Cette réduction chromatique diminuait l'apparence volumétrique des formes. D'ailleurs, les lumières artificielles utilisées dans les studios photographiques créaient des contrastes entre des tonalités sombres et claires, et, par conséquent, la distance entre les petites nuances tonales se réduisait. Les photographies prises sous des conditions de forte lumière naturelle présentaient les mêmes caractéristiques, et le relief des formes en était affecté, produisant une impression d'aplatissement. D'un autre côté, les perspectives en raccourci, donnant une « fausse » perception des distances entre les plans différents de la composition et l'incapacité de lentilles à

établir une différence des plans, à faire la mise au point et à donner un effet de profondeur de champ ont aussi contribué à l'apparition d'une apparence plus aplatie de l'image, où la forme et le fond commencent à s'unifier.



De gauche à droite :

1. Manet, *Berthe Morisot au bouquet des violettes*, (1872) Huile sur Toile. 55x40 cm. Musée d'Orsay, Paris
2. Manet, *Emile Zola* (1868) Huile sur toile. 146x114 cm. Musée d'Orsay, Paris

### 2.3 DIALOGUES PEINTURE-PHOTOGRAPHIE A L'ERE DE LA MODERNITE

L'avènement et l'usage exponentiel de la photographie au XIXe siècle n'auront donc pas été sans effets sur les pratiques picturales de l'époque. En s'imposant progressivement comme un procédé de représentation fiable et accessible à tous, elle réduit rapidement les prétentions de la peinture à porter seule un discours de vérité sur les apparences sensibles du monde et dévalue la priorité et l'importance de cette fonction mimétique. Les pratiques picturales essentiellement liées

à un objectif de ressemblance, comme les miniatures, déclinent. Parallèlement, des nouveaux mobiles et valeurs esthétiques s'imposent. Les critères d'évaluation se portent désormais davantage sur les qualités intrinsèques de la peinture ; les objectifs des artistes s'ouvrent à de nouveaux horizons.

Ce que nous avons tenté de mettre en évidence, c'est tout d'abord le rôle utilitaire des photographies dans la pratique picturale du XIX<sup>ème</sup> siècle- rôle qui remplaçait celui des dispositifs et machines optiques des époques précédentes. Si cet usage est attesté chez quelques grands noms, les preuves matérielles de la présence et de l'emploi des photographies font parfois défaut. En revanche, l'analyse des factures et celles des normes de représentation permettent établir l'influence évidente des codes visuels de l'image photographique sur les pratiques picturales. Ces observations laissent donc supposer que l'hégémonie progressive de la photographie dans la sphère des représentations et des images n'a produit qu'une disruption relative dans l'évolution des mœurs picturales.

Loin de s'approprier le privilège des représentations en déchargeant les artistes de cette mission servile, et loin de les inciter à abandonner le territoire du figuratif au profit d'autres enjeux esthétique, elle semble avoir contribué, de manière utilitaire et économique, à la poursuite des usages traditionnels de la peinture (allégoriques, descriptifs, narratifs, décoratifs).

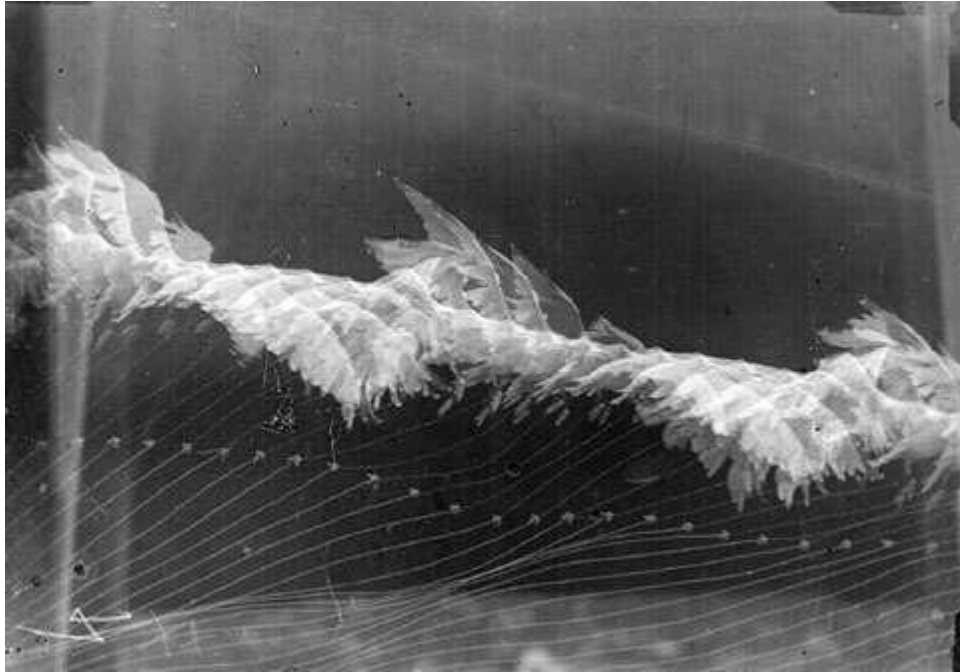
Tout autre sera le rôle de la photographie au XX<sup>e</sup> siècle dans le contexte des avant-gardes et celui des expérimentations plastiques de la modernité. Le rôle tenu par la photographie devint alors plus collaboratif qu'utilitaire ; le partage ou l'articulation des spécificités propres à chaque médium contribua également, et de manière plus explicite qu'au XIX<sup>e</sup> siècle, à conduire la peinture vers son autonomie. Il s'agit d'une autonomie qui constitue une rupture de la peinture avec sa tradition *représentationnelle* même, mais elle ne constitue pas une rupture par rapport aux moyens de production mécaniques qui l'ont forcée à se déplacer. L'époque des avant-gardes a été marquée par une prise de conscience claire et intentionnelle des décisions esthétiques. Cette période d'expérimentation a suscité une révolution sans précédents dans l'histoire de l'art, et lorsque des nouvelles approches se développaient à l'intérieur de la pratique photographique, leur appropriation de la part des peintres devenait plus intentionnelle dans l'esprit du renouvellement

de la modernité.

Quelques aperçus de ces nouveaux rapports entre peinture et photographie permettent de saisir l'effervescence créative qui en résulte ainsi que les enjeux théoriques qui sont mis en tension. En premier lieu nous reviendront sur les problématiques de la temporalité telles qu'elles sont soulevées par l'interprétation picturale de la chronophotographie. Nous rappellerons ensuite l'importance de l'invention du collage où l'hétérogénéité des médiums désaccorde les règles de l'harmonie classique au profit d'un discours polyphonique plus riche et plus complexe. Enfin, la poursuite de ce dialogue au sein du mouvement surréaliste conduit à repenser la distinction entre réel et fiction comme frontière entre photographie et peinture.

### **L'EXPANSION TEMPORELLE DES IMAGES**

L'une des avancées techniques les plus significatives pour le développement de l'image photographique est apparue en 1882. Cette année-là, Etienne-Jules Marey invente la chronophotographie, un procédé encore utilisé aujourd'hui, en s'inspirant du revolver astronomique de Jules Janssen (1874). La particularité des images d'Etienne-Jules Marey consistaient à prendre en rafale des instantanés d'un sujet en mouvement avec un seul objectif. Ces images se superposaient sur une même plaque de verre recouverte de gélatinobromure. A la différence de Muybridge, qui proposait de décomposer chaque phase du mouvement sur une surface séparée (et au moyen de plusieurs objectifs), ces images saccadées incarnaient un déroulé temporel dans un même espace.



E.J. Marey. *Chronophotographie du vol d'un oiseau*. 1886

Il n'a jamais pu être établi que ces images aient été connues des peintres cubistes avant, ou pendant, que ceux expérimentaient des représentations du temps sur l'espace plan de la toile. Pourtant, en analysant soigneusement certains détails des images chronophotographiques, nous pouvons trouver des similitudes avec les peintures de Picasso, Braque et Gris d'avant 1915 : interpénétrations des formes, juxtapositions transparentes, occupation simultanée du même espace par des objets différents ou par deux aspects du même objet (et par conséquent l'ambiguïté des relations d'espace), et des effets qui étaient déjà présents dans les photos de double exposition.

Ces emprunts sont plus indiscutables dans les peintures futuristes. Celles de Luigi Russolo qui propose une Synthèse plastique des mouvements d'une femme ou, encore, des nombreuses peintures de Giacomo Balla. On y retrouve les mêmes scansions rythmiques et les mêmes lignes ondulantes que dans les chronophotographies de Marey.

Les cubistes et les futuristes s'intéressaient à la représentation visuelle de cette dimension de manières différentes : les cubistes étaient plus intéressés par une représentation du temps de manière *simultanée* (plusieurs points de vue en même temps), alors que les futuristes s'intéressaient



à la *séquentialité* (plusieurs positions correspondant au même mouvement). Un aspect intéressant à remarquer est le fait qu'à ce moment-là, les ambitions de la peinture étaient déjà éloignées de la représentation naturaliste. Ici l'image photographique est beaucoup plus assumée comme point de départ pour l'exploration du concept du temps. La plupart des formes prises par ces deux mouvements de l'avant-garde étaient synthétiques, réduites aux formes géométriques et fragmentaires qui se concentraient dans la description des mouvements et des tensions, beaucoup plus que dans la représentation du réel. D'un autre côté, une autre avancée technique est considérée. Wilhelm Röntgen avait découvert les rayons X en 1895, et avec cette découverte, un nouveau type d'image photographique est présenté. Ces images présentaient un autre aspect de la réalité, invisible aux yeux humains jusqu'à ce moment. Les futuristes ont vu dans ces images un outil visuel potentiel. Umberto Boccioni affirmera : « Pourquoi devrait-on continuer à créer sans prendre en considération ces pouvoirs visuels à nous qui peuvent donner des résultats analogues à ceux des rayons-X ? » [ma traduction]<sup>41</sup>. La transparence des images des rayons X permettait aux futuristes d'explorer d'autres effets visuels inédits pour mieux développer leur vision picturale.



---

<sup>41</sup> Aaron SCHARF, *op. cit.* p. 266 : " Why should one continue to create without taking into consideration those visual powers of ours that can give results analogous to those of X rays?"

Page précédente, de gauche à droite :

1. Giacomo Balla, *Martinets, chemins de mouvement et séquences dynamiques*, (1913) Huile sur toile, 96,8 x120 cm. Museum of Modern Art, New York.
2. Pablo Picasso, *Ma jolie* (1911-12) Huile sur Toile, 100 x 64,5 cm. Museum of Modern Art, New York.

## HYBRIDATION DES MÉDIUMS

En 1912, Pablo Picasso et George Braque s'engagent dans une série d'œuvres à l'aide d'une procédure qu'on connaît aujourd'hui comme le *collage*. Bien qu'on puisse trouver des antécédentes de cette pratique dans les cahiers et quelques albums photographiques personnels des artistes amateurs à l'époque victorienne, c'est Picasso qui commence une vraie exploration consciente et intentionnelle de cette technique. Picasso sera le premier à introduire des images photographiques directement sur la toile, sans essayer de cacher la nature reproductible et mécanisée de ces images. Il les considère comme de l'information visuelle disponible prête à être utilisée, découpée, collée, éditée et inversée. Ces images "*ready made*" et "non faites de main d'homme" sont introduites dans un environnement étranger à elles : l'espace pictural, fait à la main, peint. C'est ainsi qu'une relation de confrontation est établie et des tensions sont créées à l'intérieur de l'image. D'un côté, des images qui correspondent à ce qu'on considérait comme la représentation objective et exacte de la réalité (celle de la photographie), et de l'autre côté, des images qui correspondent au monde de la peinture, qui s'éloignait de plus en plus de la réalité photographique. Cette première utilisation consciente de médias différents, qui illustrent ou comportent des natures différentes, constitue un premier précédent des pratiques qu'on désignera plus tard comme *multimédia*. Le collage sera ensuite repris par Dada et les surréalistes qui l'ont utilisé autrement. La stratégie d'opposition de Picasso sera aussi reprise par Robert Rauschenberg qui essaiera d'intensifier encore plus la tension née de la confrontation entre les spécificités des images et médiums utilisées.



De gauche à droite :

1. Picasso, *Nature morte avec violon et fruits*, (1912) Technique mixte 64 x 49,5. Philadelphia Museum of Art, Philadelphia
2. Picasso, *Nature morte à la chaise cannée*, Huile sur toile cirée entourée de corde, (1912) 29 x 37 cm, Musée national Picasso, Paris.

### CONSTRUCTION DES REALITÉS ALTERNATIVES

À la différence de Picasso et de Braque, les artistes du mouvement Dada ainsi que les surréalistes ne seront pas aussi intéressés par les relations de tension tactiles, techniques et plastiques qui naissent de la confrontation de différents médiums. Parfois, ils décideront même d'annuler généralement cette tension en unifiant les médias. Les collages de Dada et des surréalistes sont guidés parfois par une intention plus explicitement politique et de dénonciation. Pour la plupart d'entre eux il s'agit de faire sens en générant une réalité différente et alternative, dans laquelle la tension est créée à partir des différences entre les contenus des images et non à partir des différences entre les médias utilisés. Ils préféreront ainsi le *photomontage* et les collages entièrement composés d'images issues des moyens photo-techniques. Les collages de ces mouvements modernes n'impliquent pas toujours la présence des éléments de nature étrangère dans un environnement, il n'y a pas toujours une confrontation des médias. Au lieu de cela, nous y trouvons des confrontations issues des charges symboliques, des contenus des images, des scènes improbables (maisons flottantes, hommes-



machines), des textes, et des tensions visuelles créées par ces compositions. La disponibilité des images reproduites et des photographies permettra aux artistes de Dada et aux surréalistes de créer des scènes improbables et irréelles, de mettre ensemble et de confronter des images de nature opposée créant des tensions visuelles et psychologiques, en gardant très souvent la même nature fragmentaire déjà explorée par les cubistes et les futuristes.

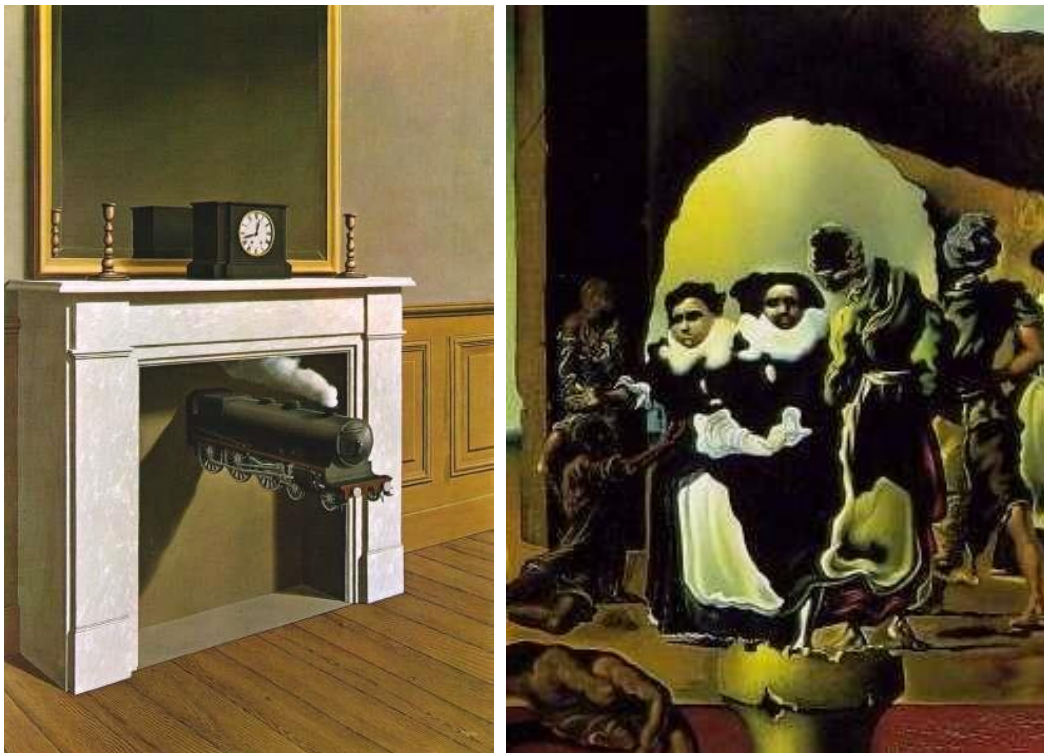


De gauche à droite :

1. Raoul Hausmann, *Tatlin Lives At Home* (1920) Photomontage, 40.9x 27.9 cm. Moderna Museet, Stockholm.
2. Max Ernst, *L'esprit de Locarno* (1929) Collage sur papier 24 × 19 cm. Galerie Natalie Seroussi, Paris

Bien que nous puissions parler du collage comme média autonome, qui se distancie de la pratique picturale, il nous faut mentionner l'incidence de la pratique du collage sur la peinture des surréalistes. Si les collages dadaïstes ou surréalistes renoncent à l'hybridation des médiums pour conférer à leurs composition une forme paradoxale d'homogénéité, il en va de même dans les peintures de ces mouvements. Pour eux, les images photographiques, les images peintes et les images assemblées avaient la même valeur. Elles étaient considérées comme également efficaces et

pouvaient toutes être des manifestations du surréel.<sup>42</sup> Il semble évident que le modèle du collage ait servi de référence pour la création des peintures. La peinture des surréalistes comme Magritte et Dali, contiennent le même type de scènes. L'utilisation des images photographiques dans l'œuvre de Magritte est probable mais elle n'est pas très explicitée du fait de l'uniformisation de la facture. Pourtant on se réfère à ses scènes comme des « collages peints ». Chez Dali, en revanche, on perçoit plus clairement le réemploi de photographies, notamment dans ses effets de trompe l'œil. Ici, le code photographique (planéité et taux de contraste plus élevé, postérisation, solarisation) se distingue de la facture post néo-classique habituelle du peintre.



De gauche à droite :

1. René Magritte, *Le temps traversé*, Huile sur toile (1938) 1,47 x 99 cm. Art Institute of Chicago, Chicago
2. Salvador Dali, *Slave Market With The Disappearing Bust Of Voltaire*, détail (1940) Huile sur toile. 47 cm x 66 cm, Dali Museum, Saint Petersburg, Florida.

---

<sup>42</sup> *Ibidem*. Page 293

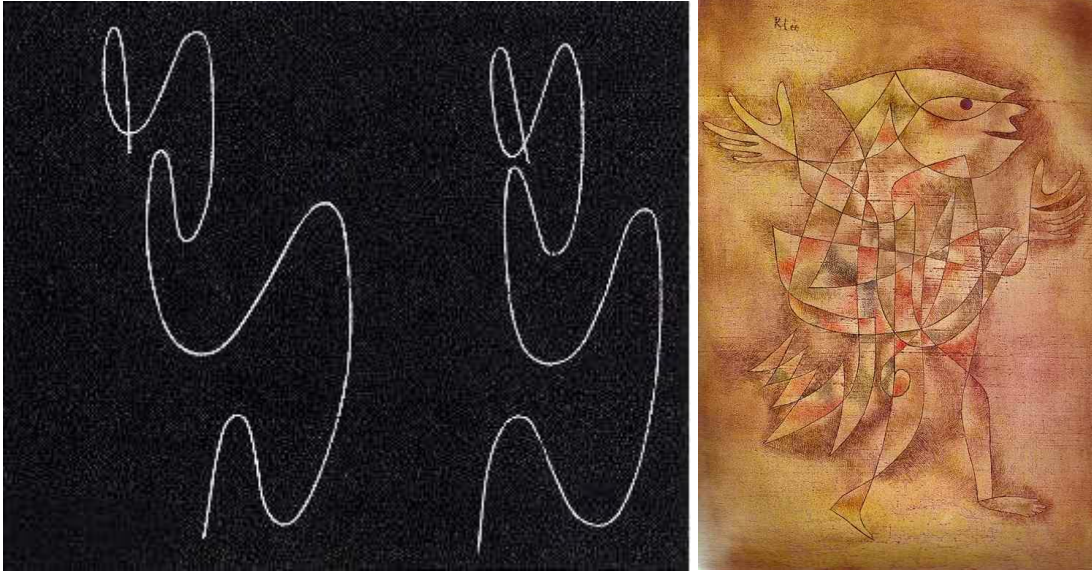
## D'AUTRES FORMES DE DIALOGUE PEINTURE-PHOTOGRAPHIE DANS LA PEINTURE MODERNE ET COMTEMPORAINE

Une autre particularité des relations de l'art moderne à la photographie tient à la communauté d'esprit d'expérimentation des médiums. Nombre de peintres se sont en effet soucié de dialoguer avec les formes les plus expérimentales de la photographie. De même que les photographies scientifiques Marey ou Muybridge ont contribué (plus ou moins directement) au déplacement de l'esthétique picturale vers une sorte d'abstraction formelle des représentations, de même, les recherches photographiques menées en écho à celles des avant-gardes ont été motrices ou complices des nouvelles expériences picturales .

Certains dessins de Paul Klee explorant les caractéristiques spatiales et temporaires de la ligne, auraient bien pu avoir un antécédent dans les photographies des trajectoires de Marey, où les lignes laissées par les mouvements enregistrés sont visibles. En parlant de son œuvre *Petit sot en transe*, Klee a dit à l'un de ses étudiants que ce travail pouvait être pris « comme un exemple de vues instantanées superposées de mouvements ».<sup>43</sup> La ligne utilisée par Klee rappelle aussi les lignes des dessins faits grâce à des lumières dans les photographies de longue exposition qui ont commencé à être produites à partir de 1914.

---

<sup>43</sup> *Ibidem*. Page 302 " ...might be taken as an example of superimposed instant views of movement" [ma traduction]



De gauche à droite :

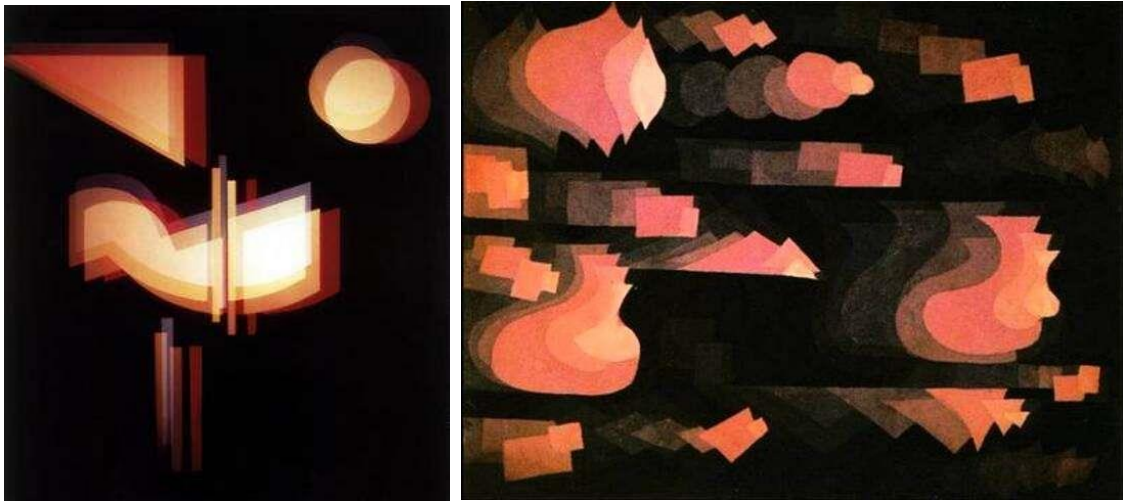
1. Marey, *Trajectoire stéréoscopique d'un point brillant placé au niveau des vertèbres lombaires d'un homme qui marche en s'éloignant de l'appareil photographique*, chronophotographie sur plaque fixe, 1894 (d'après Jules Marey, *Le mouvement*, 1894)
2. Paul Klee, *Petit sot en transe* (1929) Huile et aquarelle sur toile de jute. 50 x 35.5 cm. Museum Ludwig, Cologne.

Au Bauhaus, lieu permanent d'expérimentation, des nombreux échanges entre disciplines avaient lieu. Cela incluait également des échanges entre la photographie et la peinture. D'autres travaux de Klee montrent un intérêt pour les effets de la lumière sur des formes structurées sur des espaces sombres, comme s'il s'agissait de négatifs photographiques. Entre 1921 et 1923, Ludwig Hirschfeld a développé au Bauhaus une série de projections kinésiques nommée *Compositions de lumière reflétée*. Il semblerait que les transparences et les formes qui s'entrecoupent dans quelques-unes des peintures de Laslo Moholy-Nagy auraient pu avoir leur origine dans l'expérience de Hirschfeld, dont les photographies ont également pu inspirer la série des *Fugues* de Paul Klee.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> *Ibidem*. p. 301



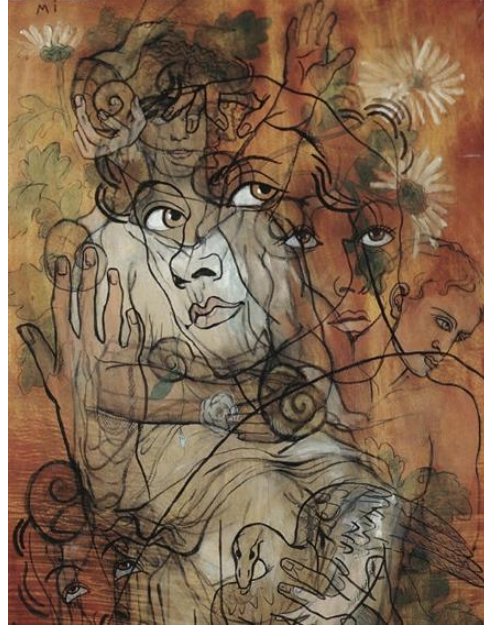


De gauche à droite :

1. Ludwig Hirschfeld-Mack, *Farbenlicht-Spiel* (1921) Photographie de la scène (Reconstitution) 1999.
2. Paul Klee, *Fugue en rouge*, 1921, 24,4 x 31,5cm, aquarelle et crayon /papier/ carton. Suisse, collection particulière, en dépôt au Zentrum Paul Klee, Berne

Relevons enfin les pratiques photographiques innovantes, stimulées par le contexte surréaliste, et qui vont explorer les possibilités visuelles offertes par les distorsions optiques ou les superpositions de négatifs. Celles-ci ne sont sans doute pas étrangères aux déformations introduites par Picasso dans ses dessins de la période ingresque des années 20. De même, les "Transparences" de Picabia initiées à partir de 1927, ou les dessins mêlés de Masson, font manifestement écho aux pratiques photographique de la double exposition.





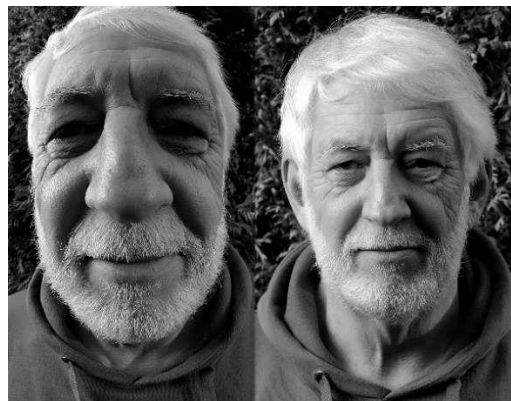
De gauche à droite :

1. Edward Steichen, *Conrad Veidt No. 2* (double exposure with Lupe Vélez), 1928, Hollywood
2. Francis Picabia, *Mi* (1929) Huile et crayon sur papier 160.5 x 95.8 cm. Collection particulière.



De gauche à droite :

1. Pablo Picasso, *Portrait d'Igor Stravinsky* (1920) Crayon sur papier. 61,5 x 48,2. Musée Picasso, Paris
2. Un exemple de déformation des proportions du modèle occasionnée par la lentille photographique. Image de Niko Van Dijk sur [How to take a selfie scientifically?](http://How to take a selfie scientifically? (bannedbook.org)) ([bannedbook.org](http://bannedbook.org))



L'intérêt des peintres pour les techniques d'impression et de reproductions ainsi que leurs emprunts au registre de l'image documentaire, issue principalement des médias, doit également être évoqué. On pense notamment ici aux travaux préparatoires de Picasso pour Guernica. La référence aux photographies de presse y est manifeste. Ces ressources étaient offertes par les nombreux reportages illustrés de l'époque. Picasso ignore manifestement le contenu iconique de ces documents, mais il en retient l'essence dramatique qu'il associe à l'achromatisme des clichés reproduits. D'où ce moment de rupture chromatique dans la production de Picasso.

Les explorations et les échanges entre peinture et photographie ont été particulièrement actives avec le retour de la figuration en peinture à l'époque du Pop art. Des artistes comme Robert Rauschenberg amèneront à l'extrême les tensions entre des médias visuels différents en les confrontant sur la même surface. L'exploration *multimédia* de Rauschenberg annoncera une ouverture aux chemins suivis après par Andy Warhol, qui s'intéresse aux stratégies de répétition – et de variation — de l'image mécanisée. Le mouvement pictural hyperréaliste des années soixante-dix essaiera de reproduire avec la majeure partie des précisions des images photographiques dans ses peintures et d'explorer quelques aspects de la spécificité du photographique. D'autres artistes comme Gerhard Richter essayeront de nouvelles approches picturales, plus psychologiques envers la photographie. De nos jours, l'image photographique continue d'être le centre des réflexions de quelques artistes peintres, mais également un sujet sans doute incontournable dans toutes les discussions autour de l'image.



De gauche à droite :

1. Chuck Close, *Frank* (1969) Acrylique sur toile. 274.3 x 213.4. Minneapolis institute of Art, Minneapolis.
2. Gerhard Richter, *Confrontation 1* (1988) Huile sur toile. 112 cm x 102 cm Catalogue Raisonné : 671-1. Hatje Cantz.

### 3. QUELQUES PRATIQUES PICTURALES ACTUELLES AU REGARD DE L'IMAGE PHOTOGRAPHIQUE.

Aujourd'hui, les pratiques picturales en lien à la photographie peuvent énormément varier selon l'artiste. Les pistes initiées par les avant-gardes historiques restent ouvertes et ont été élargies par les postmodernes. Comme nous l'avons établi précédemment, le recours à la photographie a cessé d'être l'objet d'un débat sur les statuts de la peinture et de la photographie (le propre de leurs identités respectives leur rapport à la vérité des apparences, etc.). Les situations que nous choisissons de présenter ici se veulent caractéristiques d'un rapport désormais apaisé, banalisé, ordinaire. Plus précisément on observera que les photographies choisies par les artistes retenus ne se singularisent par la qualité de leur prise de vue ou de tirage et moins encore par l'intérêt de leurs sujets. L'iconographie "quelconque" et souvent inactuelle nous paraît constituer un indice significatif du statut de la photographie comme opportunité ou prétexte à des expériences picturales à la fois plus singulières, authentiques et autonomes. Ces situations redonnent en quelque sorte la priorité aux signes plastiques de la touche et de la couleur.

Les travaux qui suivront correspondent à la production contemporaine récente du milieu de la peinture. Ces travaux constituent des réflexions sur les relations entre les deux médias à une époque où les deux ont déjà traversé une histoire d'échanges entre eux, mais aussi de développements indépendants. Les travaux sont classés en selon trois modalités de dialogue.

#### EXECUTIONS PICTURALES DE L'IMAGE PHOTOGRAPHIQUE

Retenons tout d'abord les œuvres de Mercedes Helnwein et de Lou Ros, parmi d'autres peintres travaillant à partir des archives photographiques. Comme nous l'avons déjà précisé, ce choix répond à une conception plus distanciée, à tous les sens du terme, de l'image photographique. Celle-ci tient lieu d'un rapport au monde. Il s'y substitue et s'inscrit dans la quotidienneté de chacun. Ces images sont également datées, inactuelle et peuvent éventuellement générer un sentiment

nostalgique. Les archives utilisées par ces artistes datent d'avant la popularisation de la photographie en couleur. Les images montrent des situations ordinaires qui pourraient trouver place dans n'importe quel album de famille. Mais l'identité des personnes représentées ou celle des situations immortalisées est devenue inaccessible. Pourtant, nous y trouvons des détournements de l'image photographique.



De gauche à droite :

1. Mercedes Helnwein, *Queen of Spades II* (2014) Pastel à Huile sur papier 127x 101 cm.
2. Mercedes Helnwein, *Driveway* (2017) Pastel à Huile sur papier 121x 99 cm.

L'approche de ces peintres met en relief les qualités et les spécificités picturales dans l'interprétation des images photographiques. Mercedes Helnwein par exemple, utilise la couleur d'une manière disruptive sur les images photographiques qu'elle prend comme modèles. Le travail de Helnwein utilise une stratégie qui peut nous faire penser aux peintures de Gérard Fromanger : elle laisse en évidence l'origine des images, on sait bien qu'il s'agit de photographies, probablement des années cinquante à en juger par l'apparence, la mode et les objets qu'on y voit. Nous pouvons également imaginer que les scènes correspondent à des moments ordinaires, l'école, un anniversaire,

une fête. Et c'est sur ce fond anodin (qu'on imagine en noir et blanc, elle nous laisse entrevoir cela dans sa palette) que la couleur sature certains détails d'une manière presque agressive, décidément plate et très libre en opposition aux lignes qui entourent les figures ou aux formes définies de manière précise. Il en résulte une tension inattendue entre ces empâtements ponctuels et l'apparence lisse et désuètes des figures, comme des coloriations intempestifs.

Le travail de Lou Ros reprend aussi des images d'archive photographique. De la même manière que Helnwein, il laisse en évidence l'identité photographique des images à travers l'utilisation de la couleur et les scènes choisies. Pourtant, Ros ne respecte pas les formes préétablies de la même manière que Helnwein. Ce peintre s'autorise des débordements qui brouillent ou interrompent la lisibilité de la photographie. Dans ses tableaux le geste pictural remplace parfois les visages ou un détail de l'image originale. Les figures parfois inachevées rappellent les processus picturaux modernes où l'image était constamment en train de se définir, ou l'action picturale tendait à subvertir l'idée de représentation. Il laisse entrevoir la qualité picturale en laissant parler la spécificité physique des matériaux : les taches qui se mélangent comme dans l'aquarelle, la peinture qui coule sur la surface. Pour Ros, les images sont prises comme point des prétextes pour l'exécution picturale, mais elles semblent empruntées au registre des images de presse ou de publicité. Le traitement des images est toujours pictural dans sa spécificité et son format. Ros privilégie les grands formats (liés à toute une tradition de l'histoire de la peinture) en contraposition à la taille des images sources. Ce choix lui permet aussi de travailler le geste et de « laisser parler » la peinture.





De gauche à droite :

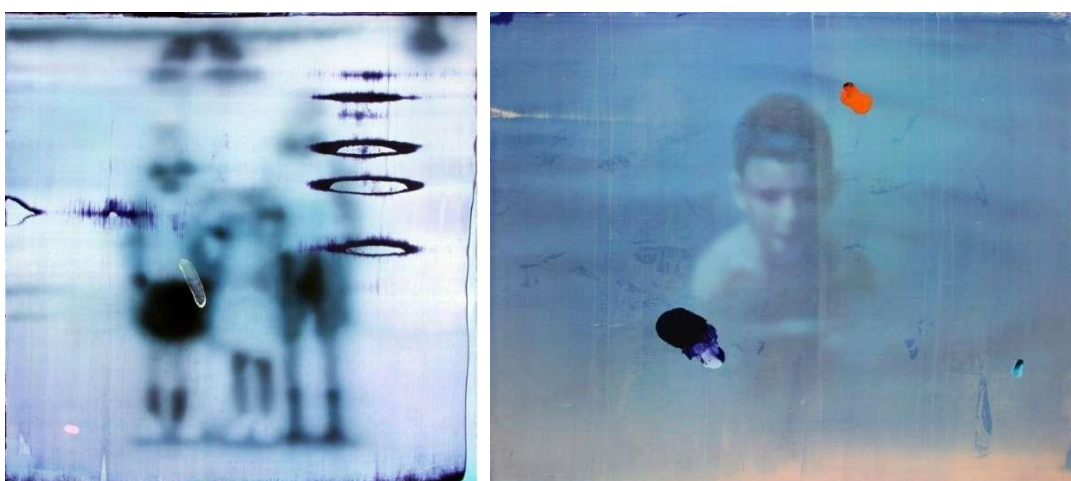
1. Lou Ros, *The Lady In White* (2016) Technique mixte sur toile. 225 x 146 cm (site web de l'artiste)
2. Lou Ros, *The Meeting* (2016) Technique mixte sur toile. 200x 160 cm (site web de l'artiste)

## PICTURALISATION DES EFFETS PHOTOGRAPHIQUES

Une autre possibilité d'aborder l'image photographique depuis la peinture est d'explorer son langage spécifique. La photographie en tant que média travaille avec des outils visuels et des matériaux différents de ceux de la peinture. Les processus de développement aux laboratoires (utilisées pour les photos prises par ces artistes comme référence) diffèrent énormément des processus picturaux. Pourtant, leur apparences peuvent être confondues. Wendelin Wohlgenuth travaille lui aussi à partir d'archives photographiques. Pour lui, l'erreur photographique devient une potentialité picturale. Les échecs de la caméra, les images floues, les taches issues de la mauvaise manipulation des produits chimiques au laboratoire, les erreurs du temps d'exposition et les images abîmées par la lumière sont toutes des caractéristiques exclusives du langage photographique qui deviennent pour lui des sujets d'exploration visuelle. Regardant pour la première fois ses tableaux, on ne saurait pas dire s'il s'agit vraiment des photographies avortées ou de peintures émergentes.

Les effets visuels du langage photographique sont ici reproduits sur la toile. L'importance que cet artiste accorde aux effets amène parfois l'image presque à l'abstraction. Pourtant, cette abstraction n'est pas celle des avant-gardes. Ce n'est pas une abstraction qui revendique l'utilisation des moyens de la spécificité du pictural, il s'agit en revanche d'une abstraction sortie des spécificités du langage photographique, et représentée en peinture. Néanmoins, Wohlgenmuth ne cherche pas à faire une copie peinte des effets photographiques, il part des photographies sans altérations qui sont ensuite transformées par les procédures picturales sur la toile. Parfois, des petites traces de la spécificité du pictural se laissent entrevoir, non pour interrompre agressivement l'apparence photographique de l'image mais pour créer des points de tension.

D'un autre côté Adam Vinson copie des photographies en suivant d'une certaine façon le chemin exploré par Gerhard Richter. Les images d'archives sont reprises pour explorer des effets spécifiques de l'image photographique. Pourtant, Vinson, à différence de Richter, est plus sélectif par rapport aux moments et parties de l'image où il appliquera ces effets. L'image est floutée sur certaines sections, et les effets des lentilles photographiques sont interprétés avec une technique traditionnelle à l'huile sans les rendre complètement imitatifs.



De gauche à droite :

1. Wendelin Wohlgenmuth, *Siblings* (2017) Huile sur bois. 50x 50 cm. (Site web de l'artiste)
2. Wendelin Wohlgenmuth, *Swimmer* (2017) Huile sur bois. 60 x 76 cm. (Site web de l'artiste)





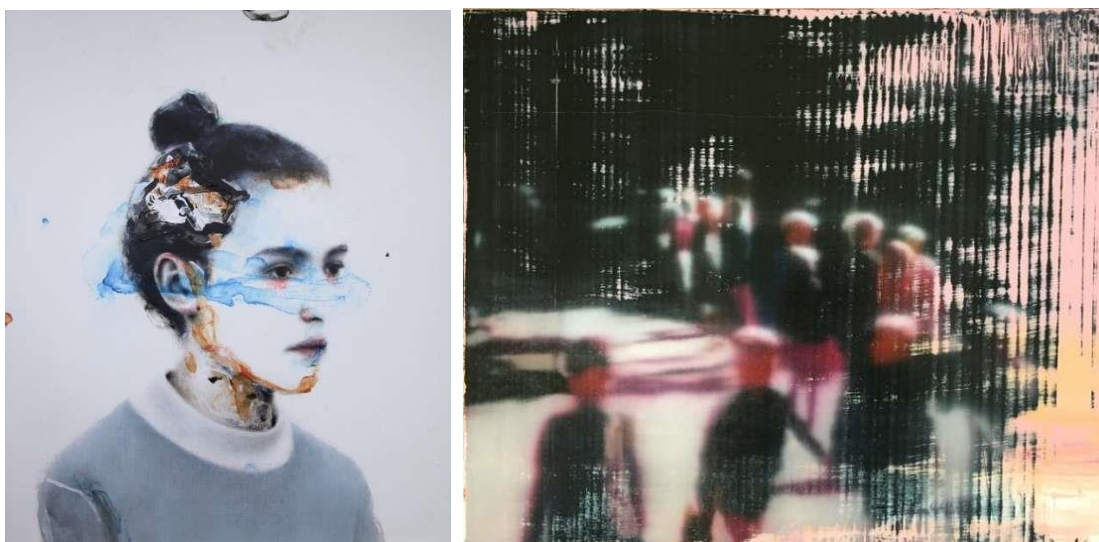
De gauche à droite :

1. Adam Vinson, *The nitration works* (2017) Huile sur bois. 50x 40 cm. (Site web de l'artiste)
2. Adam Vinson, *Young Pioneers* (2017) Huile sur bois. 20 x 20 cm. (Site web de l'artiste)

## HYBRIDATIONS

Les emprunts de la peinture aux signes et effets photographiques peuvent être également plus généralisés et tendre ainsi à l'émergence d'images et de factures indifférenciées. Cette nouvelle catégories d'images "mixed media" ne visent plus à produire des tensions disruptives entre deux traditions d'images - telles que les cubistes les avaient initiées, mais à l'osmose de deux dispositifs jouant harmonieusement de leurs porosités. Reprenant l'héritage des hyperréalistes, des artistes comme Antoine Cordet ou certaines oeuvres de Wendelin Wolgemuth proposent des transpositions picturales de photographies sur lesquelles sont appliquées des motifs ou signes picturaux hétérogènes mais fondus dans le glacis de la peinture et générant des

univers métissés. L'harmonie visuelle qui résulte de ces interactions semble clore définitivement une longue période d'hostilités entre partisans d'une peinture pure, faite de main d'homme et les tenants d'un art moderne, mécanisé.



De gauche à droite :

1. Antoine Cordet, *One thousand minutes* (2017) Huile et acrylique sur bois. 65x 54 cm.
2. Wendelin Wohlgemuth, *Onlookers* (2017) Huile sur bois. 50 x 60 cm.

#### 4. EXPÉRIENCES DE RECHERCHE PICTURALE PERSONNELLE AUTOUR DE LA RELATION

##### PEINTURE-PHOTOGRAPHIE

L'exercice de la pratique picturale constitue l'axe pionnier de notre recherche de façon matérielle et expérimentale. La création picturale nous permet d'identifier les concepts mais aussi d'appliquer et de tester nos hypothèses. Cet axe ne se prétend ni exemplaire ni autobiographique, mais il attestera d'une approche plus sensible et nourrie par la connaissance concrète des conditions de la pratique picturale. Celle-ci a pris la forme d'un carnet de bord où des notes ont été prises.

Parfois, elles ont conduit à des expérimentations ouvrant des réflexions plus fondées sur notre recherche. Finalement, cet axe constitue le seul terrain d'application sensible des réflexions qui sont d'une nature essentiellement visuelle.

Les travaux présentés ici sont issus des explorations picturales qui configurent l'approche matérielle de la question de l'image photographique en lien avec la peinture.

Cette recherche picturale initiale s'est déroulée en trois étapes. La première étape a été conduite par des exercices picturaux de nature expérimentale. Elle est constituée de petites expériences de réflexion par rapport à l'image photographique en termes de nature et de support. Notre époque et l'histoire de notre art sont foncièrement familiarisés, voire intriqués avec l'image photographique. Elle est présente partout. Pourtant, au moment de choisir un type d'image photographique, nous avons considéré avec une attention particulière les reproductions photographiques imprimées à l'intérieur des publications de distribution massive – plus facilement accessibles en termes de matériaux. Il s'agit d'images photographiques reproduites massivement qui circulent par milliards. En suivant la logique de la stratégie utilisée par Picasso dans ses collages (où il inclut un élément photographique sur la surface de la toile), et par Richter dans sa série des photographies sur lesquelles il peint, des expériences ont été réalisées dans le but de croiser ces deux langages, le langage photographique et le langage pictural. Pourtant, une réflexion additionnelle devait être faite. Il ne pouvait pas s'agir d'un simple croisement des langages. N'importe quelle œuvre présentant les deux langages ne suffirait pas à apporter une réflexion considérable. L'opposition entre les deux langages devait être mise en relief d'une manière différente. Les tensions des concepts opposés devaient être évidentes (photographique et pictural, reproduction et unicité, mécanique et manuel). La première série d'expériences présent un groupe de reproductions photographiques sur lesquelles des interventions picturales ont été faites. D'un côté, les images photographiques choisies devaient renforcer le fait de la reproduction. Il devait être évident qu'il s'agissait de reproductions. Pour cela, j'ai décidé d'utiliser des photos qui reproduisaient des objets considérés par défaut comme des objets uniques : des œuvres d'art. Il s'agit alors des images qui portent déjà une tension entre ce qui est associé à la reproductibilité (leur nature photographique, le support où elles ont été imprimées) et ce qui est associé à l'unicité (l'œuvre d'art photographiée). Pour renforcer l'idée de la

reproduction, les images prises sont utilisées dans le contexte où elles ont été trouvées : sur les pages des revues, magazines, catalogues des musées, sans être découpées ou mises hors de leur support. Quant à l'aspect pictural, il devait aussi montrer ses particularités. Ces interventions picturales cherchent à mettre en évidence la peinture en elle-même en tant que matériel et en tant qu'action. Elles devaient être une manifestation de la présence du fait à la main. Pour renforcer la tension donc, les interventions picturales ne sont pas de nature représentative mais gestuelle. Des taches, des petits accidents et des coups de pinceaux sont manifestes afin de rendre compte de cet aspect présentiel de l'action humaine en opposition à l'absence évoquée par la reproduction. A posteriori, en suivant l'idée de Benjamin affirmant que sur les photographies des portraits « on voit un dernier éclat de l'aura »<sup>46</sup>, des reproductions de portraits ont été prises pour être modifiées de la même manière.



---

<sup>46</sup> Walter BENJAMIN, *op. cit.*



De haut en bas :

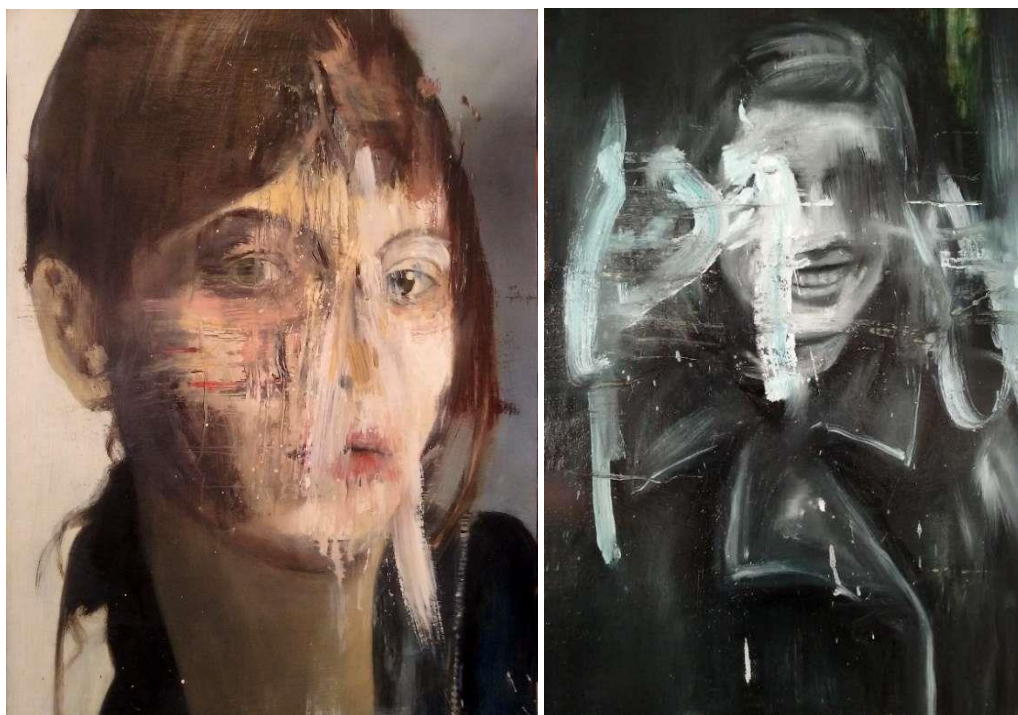
1. Leonardo Vargas, *Deux exercices expérimentaux*, (2017) Peinture à l'huile sur feuille de magazine. 20 x 15 cm. Atelier de l'artiste.
2. Leonardo Vargas, *Portrait (I. Bergman)*, (2017) peinture à l'huile sur photo imprimée. 21 x 29 cm. Collection privée.

La deuxième étape de cette recherche picturale a été guidée par la question de la traduction de l'image photographique en image picturale. Après une réflexion sur le fait d'utiliser des reproductions, une question concernant les résultats visuels est apparue. Que se passerait-il si, au lieu d'utiliser des images photographiques imprimées ou reproduites, nous reproduisions ces images par des moyens picturaux ? Aurait-on des résultats similaires ? Quelles seraient les implications visuelles de cette action ?

C'est ainsi que des copies peintes de portraits photographiques ont été réalisées. Le but initial était de reproduire aussi fidèlement que possible les photographies pour procéder à des interventions picturales similaires à celles des premières expériences. De cette manière, nous pouvions augmenter la tension entre les opposés et cette fois-ci, aborder l'enjeu de l'opposition des temps : le temps de la prise photographique et le temps de la reproduction picturale. Le processus de reproduction picturale des photos (beaucoup plus long que celui de la prise photographique) a aussi amené une autre réflexion. D'abord une prise de conscience plus ferme par rapport aux particularités de l'image photographique : les effets du langage photographique – mise au point, sections floues de l'image, mouvement — ne pouvaient pas seulement être traduits et copiés en peinture mais aussi manipulés en fonction des résultats visuels désirés. Ainsi, une transformation picturale des photos pouvait être



effectuée durant le processus de reproduction. Cette transformation ne se limite pas à la manipulation des effets mais aussi à l'apparence du modèle dont les traits étaient parfois modifiés. Les images photographiques étaient donc subjuguées à une transformation picturale qui était encore renforcée par la suite. De cette manière, la peinture assume deux niveaux de fonctionnalité : un niveau « représentatif » où des transformations ont lieu, et un niveau de spécificité, de la présence du pictural au travers du geste.



De gauche à droite :

1. Leonardo Vargas, *Portrait* (2017) Huile sur carton. 45 x 35 cm. Collection de l'artiste.
2. Leonardo Vargas, *Portrait (Ingrid Bergman)* » (2018) Huile sur panneau en bois. 60 x 40 cm. Galerie Bertrand Gillig.

La troisième étape correspond à une conclusion et réflexion personnelle produites à la suite de l'étape antérieure : l'image photographique possède des caractéristiques qui lui sont propres, des spécificités visuelles de langage qui constituent sa nature. Nous étions donc intéressés par l'idée de trouver davantage de ces spécificités dans le sens visuel : il nous fallait trouver des vestiges visuels de ce qui est exclusivement photographique. Le premier vestige, et le plus évident au premier abord,

est la ressemblance. La photographie nous fournit une image qui ressemble parfaitement à l'original (puisqu'il s'agit de la trace de l'original laissée par la lumière). Mais d'autres particularités sont aussi présentes. Elles apparaissent comme la preuve de l'utilisation des procédés mécaniques et de laboratoire. La visualisation de ses procédés n'est pas l'objectif final de la photographie. Pourtant ces vestiges nous rendent conscients de la photographie en tant que médium. Ils interrompent pour un moment la *transparence* du médium photographique pour nous faire savoir qu'en fait, il existe tout un mécanisme de production impliquant des processus derrière l'apparition de l'image. Ceci est surtout évident dans les premiers jours de la photographie : les daguerréotypes. La faiblesse des plaques et la nature gestationnelle des procédés permettaient facilement l'apparition des éléments visuels qui rendaient compte du médium : des taches, des rayures, des traces des frictions de la surface, des réactions accidentelles des chimiques utilisées. Les daguerréotypes étaient produits sur des plaques en cuivre très sensibles aux éléments extérieurs (poussière, températures) et les chimiques utilisées (vapeurs d'iode et vapeurs de mercure) pouvaient parfois créer des réactions inattendues. Évidemment, tout cela devait être évité, et les plaques où ces éléments étaient très présents étaient rejetées. Pourtant c'est dans ces plaques que l'on voit mieux la spécificité du médium, car elles *révèlent le dispositif*.

Benjamin parle du fait que c'est ici, dans ce premier moment de la photographie, qu'on peut trouver un dernier éclat de l'aura. Ce dernier éclat est présent selon lui, grâce au fait qu'il s'agisse de photos où des visages humains sont montrés. Par ailleurs, le procédé lui-même faisait vivre les modèles à l'intérieur de l'instant de la prise photographique, pas en dehors lui : le très long temps d'exposition pour la prise photographique pour les daguerréotypes exigeait aux modèles de se plonger dans la caméra. Ils regardaient la lentille de l'appareil photographique pendant de longues minutes. Les daguerréotypes constituent la trace de ce moment d'immersion entre le modèle et la caméra. Les regards des modèles sont souvent imprégnés d'une inquiétante étrangeté qui renforce leur présence et ils sont souvent accompagnés de tout un répertoire d'éléments visuels qui révèlent

un certain état d'insuffisance technique<sup>47</sup> qui met en évidence la spécificité du photographique : sections floues de l'image, contrastes marqués d'ombres et lumières, surexpositions, sous-expositions etc.



Des plaques écartées. De haut en bas, et de gauche à droite :

1. *Portrait de Emma Gillingham Bostwick* (Daguerréotype entre 1851 et 1860), Studio de Mathew Brady
2. *Portrait de James J. Mapes* (Daguerréotype entre 1844 et 1860) Studio de Mathew Brady
3. *Portrait d'inconnu* (Daguerréotype entre 1844 et 1860) Studio de Mathew Brady

<sup>47</sup> Walter BENJAMIN, *op. cit.* Cette insuffisance technique est considérée par Benjamin comme l'un des éléments qui facilitent la présence de l'aura dans la photographie. Il tient en considération les images photographiques produites avant l'utilisation de la gomme bichromatée comme partie des procédures photographiques vers 1880.



Curieusement, beaucoup de ces vestiges visuels du photographique ont une certaine similitude avec des éléments picturaux utilisés sur les expériences précédentes. Ce fait a motivé la suite de l'expérimentation de la pratique picturale allant dans la même direction. Les qualités visuelles des éléments propres à la photographie et à la peinture pouvaient donc être présentes sur la toile où ils créeraient une dynamique de contrepoint visuel. Ainsi, ces éléments visuels des daguerréotypes écartés ont été « traduits » en peinture, ils ont été ajoutés au processus de « reproduction » picturale du photographique de la phase précédente de la recherche (qui répliquait déjà les autres spécificités du photographique), et ils ont été mis en relation avec les éléments visuels propres de la spécificité picturale. Cette étape a donné comme résultat une nouvelle série de peintures faites à partir d'images de Daguerréotypes.



En haute, de gauche à droit :

Leonardo Vargas. « *Daguerréotype* » Huile sur bois 90 x 70 cm. /

« *Daguerréotype* » Huile sur bois 100 x 70 cm.

En bas : Leonardo Vargas.

« *Daguerréotype* » Huile sur bois 90 x 70 cm.

## DEUXIÈME PARTIE :

# LE DÉFI DE L'IMAGE NUMÉRIQUE

### 1. L'IMAGE NUMÉRIQUE : APPARITION, PARTICULARITÉS, PERCEPTION.

L'image numérique telle que nous la connaissons aujourd'hui possède une histoire qui remonte aux premières tentatives de visualisation de l'information en lien avec les développements techniques conduisant à l'invention de l'ordinateur. La photographie n'avait pas seulement ouvert des possibilités d'exploration dans le visuel et les arts mais aussi dans le domaine de l'expérimentation technique au sein des technologies de l'image destinées à être utilisées dans une diversité de disciplines : la biologie, la physique, la médecine et le domaine militaire. Ceci fait que, à différence de la photographie, il est plus compliqué de lier la naissance de l'image numérique à un domaine en particulier. Nous pouvons cependant identifier des moments précis comme des précédents de son apparition.

Le préliminaire décisif à l'invention de l'image numérique a été l'invention du tube cathodique à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle. Un tube cathodique est un tube à vide (un composant électronique actif, normalement utilisé comme amplificateur de signal, en radio). Il est constitué d'un filament chauffé, d'électrodes en forme de lentilles trouées qui, au moment d'expérimenter une différence de potentiel (tension), créent un champ électrique accélérant des électrons. Ces derniers frappent un écran sur lequel est déposée une couche électroluminescente qui réagit au choc en créant un point lumineux. Ceci déboucha vers 1897 sur l'invention de l'oscilloscope, un instrument de mesure destiné à visualiser un signal électrique, plus précisément, les variations d'un courant électrique.

Ainsi, la visualisation d'information sur un écran fonctionnant à partir des principes électroniques était-elle en germe. L'oscilloscope a été incorporé aux développements de fabrication des radars entre 1915 et 1923, et le même principe est utilisé plus tard par les écrans des machines à calculer et de télévision. Dans le domaine militaire ces technologies de visualisation ont été continuellement développées au point de remplacer le travail des humains.<sup>48</sup>

Un autre moment décisif fut l'apparition des technologies de transmission des images comme le Béliographe, qui en 1913 pouvait transmettre une image à distance. Cet appareil fonctionnait grâce à une propriété mécanique de la gélatine bichromatée (utilisée en photographie). Celle-ci devient dure et insoluble quand elle est exposée à la lumière et développée. Ainsi, une photographie pouvait-elle être transformée en reproduction en relief. La photo est fixée sur un cylindre tournant, et un palpeur qui explore ce relief ligne par ligne afin de transformer cette épaisseur en signal électrique grâce à un microphone à charbon et transmet ce signal. À la réception, le signal est utilisé pour moduler la lumière qui, grâce à un jeu de filtres, expose un film ou un papier photographique placé sur un cylindre qui tourne à la même vitesse que celui de l'appareil d'émission. Vers 1927 des cellules photoélectriques ont été incorporés à ce dispositif pour optimiser l'analyse optique.

À la différence de la photographie qui traduit directement l'image lumineuse de son modèle, ce procédé traduit en signaux électrique les valeurs d'une image pour les convertir ensuite en flux lumineux et les fixer sur un support tangible. . Il ne s'agit donc pas encore d'une image digitale ou numérique, mais le principe de l'encodage est acquis. Son intérêt n'est pas de produire des images, mais de les reproduire et de les transmettre d'un lieu à l'autre sans perte d'information.

De ce fait, le procédé intéresse prioritairement les organes de presse.

On pourrait déjà parler d'une sorte de préliminaire d'image numérique en 1920. Les journaux

---

<sup>48</sup> Edmond COUCHOT, *"La Technologie dans L'Art. De la photographie à la réalité virtuelle"*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1998. p.78

utilisaient déjà des technologies pour la transmission d'images à l'époque, et il n'était même pas question d'ordinateurs. Il y avait un besoin de transmettre le plus rapidement possible des images d'un lieu à l'autre, même d'un continent à un autre. En 1920 Harry G. Batholomew et Maynard D, ont développé le système Bartlane en Grande Bretagne. Ce système fut l'un des premiers procédés de « numérisation » et transmission d'images. Au départ, l'information contenue dans une image était transcrite sur une carte perforée composée de 5 types de trous différents, d'où des images codées en 5 niveaux de gris. Ces images étaient ensuite transmises télégraphiquement par câble sous-marin et après, elles étaient retraduites et imprimées à l'autre bout de la ligne. Cette procédure permettait pour la première fois de transmettre des photos en moins de 3 heures. En 1925, de nouvelles améliorations rendaient possible la transmission d'images en 15 niveaux de gris.

Malgré le fait que ces images sont le résultat d'un type de processus similaire à la numérisation, elles ne rentrent pas dans la catégorie de ce qu'on appelle classiquement les images numériques car leur production n'a pas été réalisée à l'aide d'un ordinateur. Le développement des images numériques proprement dites est fortement lié à l'invention des ordinateurs. Des principes d'automatisation de calculs remontent à l'Antiquité (avec l'Abacus utilisé à Babylone), et des machines à calculer mécaniques qui ont été créées au cours des siècles, mais la notion moderne d'ordinateur remonte aux années 1940. Elle repose sur un concept clé : une mémoire pour stocker des programmes et des données et aussi, la notion de branchements conditionnels.

En 1957 une équipe de chercheurs aux États-Unis (au National Institute of Standards and Technology) ont développé une technologie qui représenterait une avancée dans ce domaine : le premier *scanner* pour fonctionner en tandem avec un ordinateur. Ce moment marque véritablement la naissance des images numériques

Nous pouvons affirmer qu'il s'agit ici des images numériques tel comme on les connaît aujourd'hui. La première image numérique, scannée sur cette machine, a été un portrait en noir et blanc (5 x5 cm) du fils de Russell A. Kirsch, le chercheur en tête de l'équipe qui a

développé l'appareil. Cette technologie marche grâce au principe de *numérisation*.

La *numérisation* consiste à convertir les informations reçues en données numériques que des dispositifs informatiques pourront traiter. Les données numériques sont définies comme une suite de caractères et de nombres représentant des informations. Ces nombres sont régis selon un système de numération en particulière, le *système binaire*, qui utilise deux valeurs notées par convention 0 et 1.

Ainsi, le scanner analyse un document en mesurant sa réflectance (la proportion de lumière réfléchi par la surface du matériau). Les éléments scannés reçoivent simultanément et/ou séquentiellement, un rayon lumineux. Des capteurs transforment la lumière réfléchi en un signal électrique qui est *numérisé*, pour constituer de cette manière une *image matricielle* transférée à l'ordinateur pour y être sauvegardée et/ou traitée.

L'*image matricielle* (ou *carte de points* -de l'anglais *bitmap*) est une image formée d'une matrice de points colorés. Elle est constituée d'une grille où chaque case possède une couleur qui lui est propre et qui est considéré comme un point nommé *pixel* (de l'anglais *picture element*, élément d'image). En bref, il s'agit d'une juxtaposition de points de couleurs formant dans leur ensemble une image.



Le premier Scan numérique (1957). Scan du Portrait photographique du fils de Russel A. Kirsch. Image de domaine publique. On y voit la division d'éléments d'image (Pixels) propre aux images matricielles.

C'était pendant les années 1960 que des machines permettant de *traiter* informatiquement des images ont été développées. Le programme spatial de la NASA à l'époque a beaucoup contribué à l'évolution du traitement d'images par des moyens informatiques. Le programme avait l'intention d'améliorer et d'interpréter les images ramenées par les premières sondes spatiales (Ranger 7 et suivantes).

D'un autre côté, ces avancées informatiques ont ouvert aussi la possibilité d'utiliser des informations numériques pour concevoir des images en utilisant l'ordinateur comme seul outil de création. Vers 1964 William Fetter, un designer travaillant à la compagnie Boeing, a créé la première visualisation de la figure humaine sur l'ordinateur pour des animations de simulations de vols. Mais avant Fetter, une autre figure très importante pour le domaine de l'image numérique avait fait une grande contribution : Ivan Shutterland. Celui-ci a mis au point en 1961 au MIT (Massachusetts Institute of Technology) le programme informatique *Sketchpad*, identifié comme l'ancêtre de la conception assistée par ordinateur. Sketchpad est aussi considéré comme le premier logiciel graphique interactif. Bientôt, Shutterland développera aussi des graphiques informatiques en 3 dimensions.

De leur part, en 1968 -pleine époque de la guerre froide- un groupe de mathématiciens et physiciens russes sous la direction de N. Konstantinov, développait un modèle mathématique qui leur permettait de faire bouger l'image d'un chat à travers l'écran de l'ordinateur. Les scientifiques ont transformé ce modèle en un logiciel pour un ordinateur spécial (le BESM-4). Celui-ci pouvait traiter des centaines d'images susceptibles d'être utilisées comme matériel filmique.

Quelques années plus tard, en 1973, le premier prototype de la station de travail *Xerox Alto* du centre de recherches PARC (Palo Alto Research Center) à Stanford, met au point une machine dotée de la première carte graphique à couleur qui est capable d'afficher une image de 640 x 486 pixels en 256 couleurs. De plus, la carte est aussi capable de numériser un signal vidéo. 1973 est aussi l'année du développement du programme *Superpaint*, qui est à la fois un logiciel de dessin en couleurs et aussi le premier logiciel d'effets vidéo numériques.

L'amélioration et le développement régulier de programmes et de matériels informatiques dédiés au traitement des images ou à leur genèse suscitent les premières manifestations esthétiques collectives qui engagent l'utilisation des technologies numériques. Des expositions comme « *Cybernetic Serendipity* » en 1968 marquent un moment clé dans l'histoire de l'art contemporain. Ces manifestations attestaient que les technologies de l'informatique avaient la capacité d'offrir des nouvelles approches dans le visuel. Mais c'est à partir de 1984 avec le *Macintosh* de la compagnie *Apple* qu'on verra une énorme évolution de l'informatique avec la commercialisation et popularisation d'un ordinateur doté d'un écran graphique, d'une souris deux boutons et surtout, il est doté pour la première fois d'une interface exclusivement graphique qui utilise au maximum les principes de « glissé et déposé » et les menus contextuels. Dès lors la technologie numérique devient de plus en plus accessible en termes d'acquisition et en termes de manipulation des outils. L'ordinateur s'impose aussi bien dans les environnements de travail que dans les familles. Pourtant, les développements technologiques du numérique n'ont pas cessé. La technologie numérique sera après incorporée aux téléphones mobiles avec les *smartphones* de nos jours, ce qui permet atteindre un autre niveau d'accessibilité et de popularisation des contenus numériques.

L'image numérique telle comme on la connaît aujourd'hui reste classifiable en deux catégories différentes selon la manière dont elle a été créée: *l'image numérisée* et *l'image de synthèse*.

*L'image numérisée* est produite à partir du réel, d'une référence concrète, soit une autre image – dessin, photographie, n'importe quelle-, soit des objets eux-mêmes ou des choses vivantes – un paysage, un corps-. Dans ce cas, l'ordinateur est couplé à un autre dispositif informatique (scanner, camera, etc.) qui réalise une capture de la référence dont les données sont numérisées (converties en séquences chiffrées selon le système binaire) afin de pouvoir être converties en pixels et traitées par un programme.

*L'image de synthèse* est quant à elle "programmée", c'est-à-dire générée directement sur l'ordinateur à partir de lignes de code. La source de l'image n'est plus donc ni un objet réel ni une autre image mais un processus computationnel de calcul. L'information mathématique précède et préexiste à toute autre information. Ce type d'image est donc le résultat des processus faits à partir d'un ensemble d'algorithmes et des règles opératoires propres à certains types de calculs.<sup>49</sup> Il est également possible d'avoir des images entre les deux catégories, des images composites mêlant les deux procédés.

Pourtant, sur l'écran de l'ordinateur, une image numérique est présentée comme une matrice à deux dimensions de points lumineux et colorés (pixels) qui coïncident, chaque un, avec une matrice numérique qui contient des valeurs mathématiques précises pour la couleur et la lumière. Ainsi, les deux types d'images cohabitent et peuvent apparaître sur nos écrans sans qu'on puisse souvent distinguer leurs origines ou la façon dont elles ont été produites.

L'apparition de l'image numérique implique toute une révolution non seulement dans le domaine technologique mais aussi dans le visuel. Ceci est fortement lié à la nature et aux spécificités de l'image numérique. Les technologies numériques avancent de plus en plus, elles se diversifient et expérimentent des adaptations/mutations dans une vaste quantité de domaines. Pourtant, l'image numérique reste en essence la même dans sa nature.

L'identité des images numériques n'est pas moins concrète que celle des images photographiques. L'une et l'autre sont des images médiatisées et donc dépendantes d'un appareil (physico-chimique ou électronique pour accéder à un statut de reflet crédible des apparences. Toutefois, chacune d'elles se manifeste par une définition et des qualités particulières qui stimulent différemment notre acuité visuelle. L'une et l'autre modélisent différemment notre perception et notre conception de l'image du monde.

---

<sup>49</sup> *Ibidem.* p 135



## 1.1 CALCUL ET INTERACTIVITÉ

Les images numériques diffèrent fortement des images qui les précédaient historiquement. L'une des singularités les plus essentielles des images numériques est de ne plus dépendre d'une relation immédiate à un référent, présent devant l'objectif, et qui imprime directement son image sur un support tangible. Ici l'image se manifeste médiatement par la transposition d'un code qui en indexe le style. Le taux de définition et la puissance de calcul influent en effet significativement sur l'apparence de l'image. Ainsi, il fut longtemps possible de discerner les images de synthèse des images numérisées. La source photographique d'une image numérisée apparaissait à travers les opérations computationnelles de l'ordinateur et différait sensiblement des informations produites directement à partir d'une programmation. Aujourd'hui, cette distinction entre une image numérisée et une image de synthèse tend à disparaître ; pourtant, comme nous l'avons indiqué, la nature de l'image numérique reste en essence la même, elle est toujours le résultat d'un calcul fait par l'ordinateur.<sup>50</sup> Ce calcul, ce processus de numérisation précède toujours la visualisation de l'image, son apparition.

Le processus de production d'une image numérique est plus en rapport avec des opérations du langage informatique qu'avec des actions matérielles. L'image numérique se présente sur l'écran des ordinateurs comme un ensemble de pixels dont les caractéristiques de couleur et lumière sont définies par calcul. L'image coïncide parfaitement avec une matrice numérique, pixel par pixel, individuellement. Le pixel agit ainsi comme une sorte d'échangeur entre l'image et une valeur numérique déterminée, un chiffre. Le pixel autorise le passage du nombre à l'image. Donc, pour créer une image, une matrice numérique qui puisse déterminer cette image est nécessaire. Cette matrice est faite à partir des opérations mathématiques et

---

<sup>50</sup> Edmond COUCHOT, "*L'Art Numérique*", Flammarion, Paris, 2003. p 23

algorithmiques -tache pour laquelle l'ordinateur a été conçu.<sup>51</sup> Dans le cas des appareils photographiques numériques, cette opération de numérisation est faite au moment même où l'image optique est projetée par l'objectif sur le fond de la chambre noire. De cette manière, une image numérique est à la base un ensemble des données, une information traduite pour être perceptible visuellement.

Une autre caractéristique -exclusive à l'image numérique – c'est sa condition d'*interactivité*. On peut d'une certaine manière, interagir avec les images numériques. Cette condition ne constitue pas une amélioration de l'image numérique, elle existe à son origine. Initialement, les ordinateurs ne permettaient pas visualiser les résultats des calculs immédiatement. Il fallait longuement patienter pour voir les résultats des calculs -présentés d'une manière plutôt abstraite- et il n'y avait aucun moyen de visualiser le déroulement des programmes de calculs. Les échanges entre la machine et l'utilisateur se faisaient par l'intermédiaire de cartes perforées et de rubans magnétiques. Il était nécessaire de contrôler plus facilement ces calculs au fur et à mesure qu'ils étaient faits. Ainsi, des logiciels permettant d'afficher sur un écran les résultats des calculs sous forme de graphismes ont été créés pendant les années soixante.

Aujourd'hui, on interagit avec les images numériques à travers des interfaces (le clavier, la souris, le crayon numérique et l'écran -souvent tactile- sur lequel les calculs sont visualisés de manière instantanée). Cette médiation au moyen d'interfaces est sans précédents dans l'histoire de l'image. L'interactivité permet d'agir sur l'image (ou sur le texte) directement, et sans interrompre le processus de calcul. Cette interactivité a lieu en temps réel. On indique aux images sur l'écran de nous montrer quelque chose, de nous amener à un certain lieu, d'envoyer un document, etc. Cette digitalisation du faire par la prescription de gestes et d'actions produits à distance est particulièrement intéressante dans le cas des images numériques en cours d'élaboration. On indique à l'ordinateur la direction qu'une ligne doit prendre, ou le choix de la couleur qui doit s'appliquer à une forme. En bref, cette condition

---

<sup>51</sup> Edmond COUCHOT, *op. cit.* p 134.

d'interactivité nous permet de pénétrer dans l'image et d'accéder à son ADN -pixel par pixel- pour le modifier, altérer l'image et interagir avec elle pendant sa création. Cette interactivité gère les échanges avec l'ordinateur et établit en même temps une dynamique sans précédents dans l'histoire des relations homme-machine (et homme-image). Elle met pour la première fois en jeu des processus computationnels qui s'interposent entre l'action de l'utilisateur et la réponse de l'appareil informatique. Ainsi, les interactions qu'on a avec les images numériques sont médiatisées par un ensemble d'opérations de la machine, même si l'utilisateur ne l'aperçoit jamais.

Pourtant, Il est possible de transférer des images numériques sur des supports matériels, sur papier, sur toile, et même sur des photogrammes des films (images de synthèse du cinéma). Dans ce cas, aucune interaction avec l'image est possible. Au moment où l'image est fixée sur un support matériel, cette condition d'interactivité disparaît. Toutes les images qu'on identifie en tant qu'images numériques ne sont pas interactives (surtout après qu'elles sont fixées), pourtant, elles ont toutes été interactives dans un moment ou à un autre de son existence.<sup>52</sup>

## 1.2 SIMULATION ET DÉMATÉRIALISATION

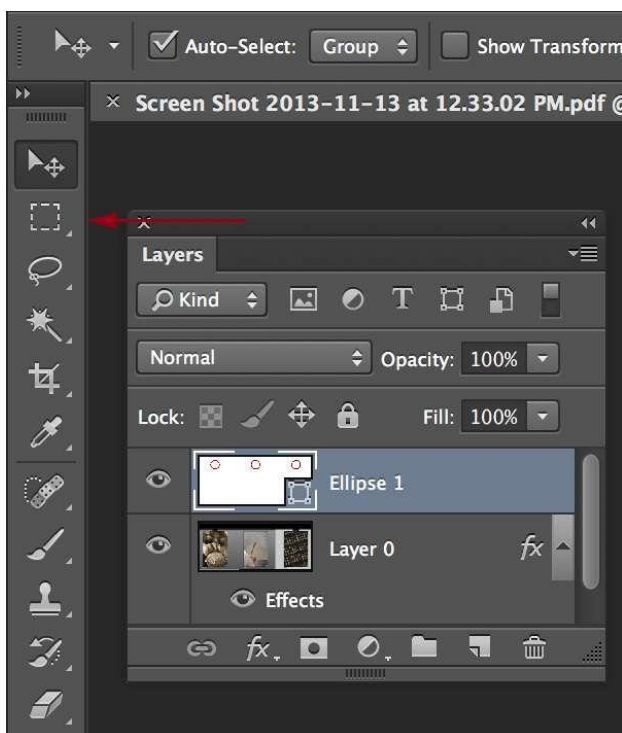
Avant l'apparition du numérique, les matériaux et les outils utilisés pour la production des images appartenaient au monde physique et tangible, ils appartenaient au monde « réel ». Ce monde réel était caractérisé par son incarnation sensible, par une matérialité concrète, physique et aussi énergétique. Ceci n'est pas le cas des matériaux et des outils numériques. Les artistes, designers, architectes et d'autres créateurs d'images ne travaillent plus avec des

---

<sup>52</sup> Edmond COUCHOT, *op. cit.* p 25

Cette remarque sur le statut de l'image numérique après le moment de sa matérialisation nous conduirait à considérer que tout ce qui permet de qualifier, factuellement et techniquement, tel type d'image serait dissous. Dans ce cas, il sera plus approprié de parler d' « image produite numériquement » plutôt que d' « image numérique ».

crayons, des gommes à effacer, des règles ou des pigments ; ils travaillent avec des symboles. Les symboles, représentés par des icônes et de raccourcis constituent le langage des logiciels. Les matériaux et les outils numériques correspondent essentiellement à l'ordre symbolique et langagier, pas à l'ordre physique de la réalité objective. Pour certains auteurs, ceci n'est plus important que le phénomène de réduction (numérisation) de l'image et son insertion dans un environnement informatique pour être traitée automatiquement par l'ordinateur.<sup>53</sup> La logique des ordinateurs dans laquelle l'image numérique s'inscrit, ne vise pas à représenter le réel sur tout son aspect phénoménal, mais à le reconstruire à partir des lois internes et des processus préconfigurés qui la constituent. En bref, cette logique vise à synthétiser le réel, à le simuler. Les technologies du numérique sont essentiellement dans leur ensemble, des technologies de simulation.



Vue en gros plan de quelques raccourcis présentant des outils dans « *Photoshop* » l'un des logiciels de l'image les plus populaires. On y voit un aperçu de l'ensemble des opérations possibles (retouche, découpage, sélection etc.)

Des logiciels d'édition de l'image (*paintbrush*, *photoshop*) constituent eux-mêmes déjà une

<sup>53</sup> *Ibidem*. L'auteur appelle cette condition « *programmaticité* »

simulation des espaces de travail et des outils « réels », (soit analogues et physiques). Photoshop, par exemple est une simulation du laboratoire photographique argentique et présente dans ses menus la possibilité de réaliser des opérations propres aux procédés de la photographie traditionnelle (ampliation de l'image, découpage, postérisation, surexposition, sous-exposition). Le logiciel amène virtuellement le laboratoire photographique à la table de l'ordinateur. Ceci nous présente une situation paradoxale : c'est que les créateurs d'images se trouvent dans la nécessité de créer des formes artistiques, c'est-à-dire du sensible, à partir de l'utilisation de l'intelligible (ce qui est perçu par l'intelligence en opposition à ce qui est perçu par le sens).<sup>54</sup>

L'espace de travail numérique constitue alors un espace immatériel qu'on aperçoit comme une nouvelle dimension du réel. Pourtant il s'agit d'un endroit qui trouve son existence exclusivement dans les ordinateurs. Il s'agit d'un *espace virtuel*, qui participe du *cyberespace* d'internet aujourd'hui.

Les technologies numériques n'ont fait que se perfectionner pour parvenir à générer des simulations hautement illusionnistes qui conduisent à confondre la fiction et le réel. Ceci permet la possibilité de créer toute une autre réalité dans le virtuel, une réalité qui pourrait même substituer, affecter et avoir des conséquences sur la réalité physique.

Un exemple (assez impressionnant) de cette possibilité de substitution peut être trouvé dans le travail récent de la compagnie américaine Nvidia. La compagnie travaille pour le développement d'unités de processeurs graphiques pour des jeux de vidéo et d'autres marchés. En 2018 Nvidia a développé un outil numérique capable de créer des portraits de gens inexistantes au moyen de logarithmes et d'intelligence artificielle.

---

<sup>54</sup> *Ibidem*. De plus, cette situation implique également le fait que c'est désormais le logiciel qui est -d'une certaine manière- en charge de déterminer les outils, les nouveaux matériaux, les applications et même des processus préétablis dans la production visuelle numérique, et de cette façon, l'industrie numérique et les grandes entreprises des logiciels pourraient arriver au point d'orienter les tendances esthétiques.



Quelques portraits numériques générés en 2018 par le « GAN » (generative adversarial network) de la compagnie Nvidia. Les personnes y montrées n'ont jamais existé. (Source : « NVIDIA Publishes Breakthrough in AI Tech, Creating Ultra-Real Portraits » Article en ligne sur (mymodernmet.com)

De l'autre côté, le caractère photographique des images ne fait que remettre fortement en question la fiabilité que populairement on lui a attribuée à la photographie en tant que seul média visuel capable de rendre compte objectivement de la réalité physique. Le numérique ne s'interpose pas seulement entre nous et notre perception de la réalité mais aussi entre nous et notre perception des autres médias.

### **1.3 LE PAYSAGE VISUEL DU NUMÉRIQUE : MASSIFICATION, MANIPULATION ET DEPERDITION DES IMAGES.**

Loin d'affirmer que notre culture devient essentiellement visuelle, on peut dire que l'image joue un rôle majeur dans nos processus de communication aujourd'hui. Pensons notamment à l'usage des écrans de nos ordinateurs qui sont devenus des lieux virtuels majoritaires pour les échanges sociaux et économiques. L'inflation des écrans est telle qu'on est en droit de s'interroger sur leur incidence dominante sur nos codes de représentation comme sur nos modes de perception. Comme nous l'avons exposé dans la première partie de cette recherche, les images sont inévitablement conditionnées par leur *médium*, c'est-à-dire par la manière dont elles sont présentées, par la manière dont l'image est mise à disposition, ainsi que par son environnement.

Une même image donc, sera toujours perçue différemment selon le médium qui l'incarne et dont l'interprétation se soutient toujours de conventions particulières.

L'apparition du numérique présente cependant une situation inédite : Pour la première fois dans l'histoire de la production visuelle, la morphogenèse des images (création des formes) et leur distribution (diffusion, conservation, reproduction et plus largement socialisation) sont dépendantes de la même technologie : L'ordinateur ; ce qui change profondément le statut traditionnel de l'image. Créateurs des images comme leurs publics vivent maintenant à l'ère du numérique.<sup>55</sup>, ce qui implique une rupture avec tous les autres modèles de présentation antérieurs de reproduction, de conservation et de diffusion d'images. L'ordinateur s'est imposé comme le seul outil capable de prendre en charge l'ensemble de ces opérations. Les images numériques s'affichent sur nos écrans selon un code algorithmique et des paramètres de réglages qui sont spécifiques au processeur de l'ordinateur, celui-ci peut les reproduire en une fraction de secondes. La longue procédure du développement de l'image photographique devient instantanée. Les images ne sont donc plus conservées dans des lieux physiques mais encodées dans la mémoire virtuelle des ordinateurs, celles des serveurs et des clouds. Elles migrent dans l'espace virtuel de l'internet, où elles peuvent être diffusées simultanément et immédiatement avec un effet d'audience et un niveau de socialisation qu'aucun photographe du siècle précédent n'aurait pu imaginer.

Certes, La diffusion massive des images n'est pas une caractéristique inhérente au numérique. Nous l'avons rappelé. La matrice du négatif photographique (faisant suite à la plaque gravée des estampes) avait déjà favorisé cette amplification et engagé la problématique de la reproductibilité : L'image reproduite par la photographie n'a plus de lieu propre ni d'individualité déterminée. Elle peut voyager et parcourir le monde sous forme de clones : cartes postales, illustrations de revues ou affiches qui perdront de l'intérêt après l'objectif informatif de l'image ait été atteint. La valeur d'une reproduction n'est donc pas celle de l'image produite manuellement qui peut être elle-même

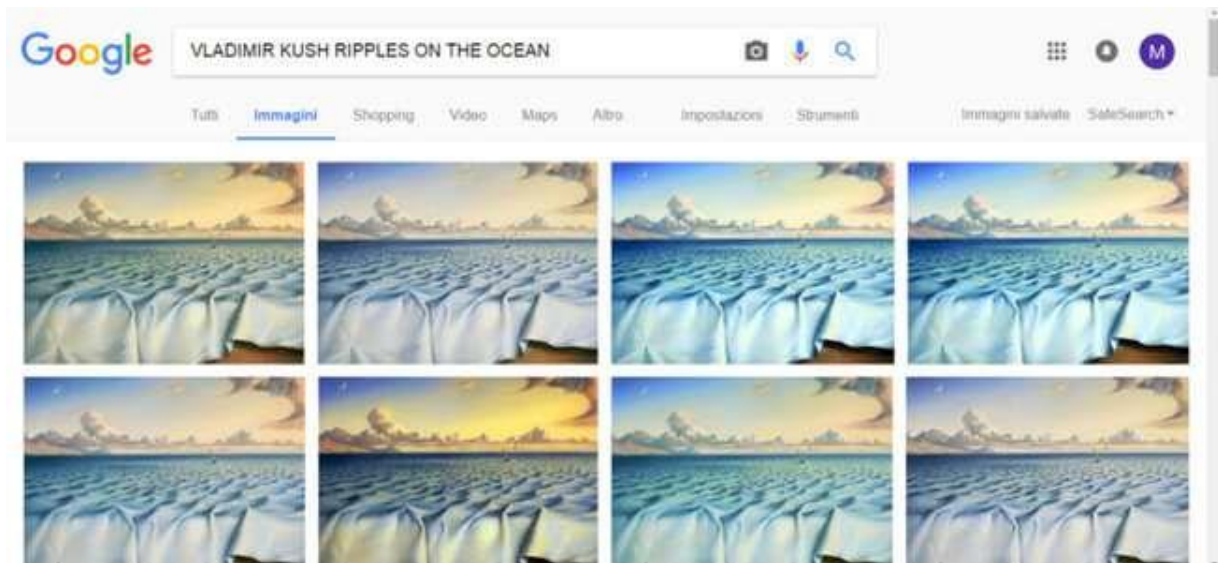
---

<sup>55</sup> *Ibidem.* p.25

copiée, mais qui ne perd jamais sa valeur d'original – d'image-source. Et il en va de même, nous l'avons également précisé, de l'image du daguerréotype. Concernant la photographie argentique (et la gravure), la notion d'original s'est aussi maintenue ("tirage de tête", "épreuve d'artiste", "tirage d'époque", etc.) Or, c'est bien cette valeur d'authenticité et de référencement à un état premier de l'image qui est complètement remise en cause par l'image numérique. Chaque copie numérique est en effet intégralement conforme à sa source. Aucune trace de duplication ne peut être décelée, aucune des altérations propres aux reproductions mécanisée ne peut être identifiée. Ce n'est pas l'apparence sensible de l'image qui est reportée d'un support à l'autre, c'est le code numérique de cette image qui est rigoureusement répliqué, et qui interdit de différencier le modèle de sa copie. Par ailleurs, l'impossibilité d'identifier le premier fichier source d'une image numérique est encore amplifiée par les réappropriations diverses qui peuvent être faites de cet original par l'accès à ses métadonnées et à leur modifications. Le réglage des valeurs, des couleurs, le changement du format et de la taille de l'image, la conversion du mode (gif, tiff, jpeg, etc.) conduisent à des créations et à l'avènement de nouveaux prototypes qui concurrencent l'authenticité des images sources.

Une recherche sur internet nous confronte à cette ubiquité des images numériques. le titre d'une oeuvre génère l'affichage de centaines d'images analogues ; chacune pouvant revendiquer l'authenticité de sa source. Le lien d'une image à son modèle n'est donc plus un rapport de ressemblance mais relève de métadonnées associées à la genèse du fichier et c'est ensuite un algorithme programmé qui décidera de l'émergence de l'image. Une image n'est plus nécessairement une représentation d'un objet mais une entité sur laquelle les objets peuvent apparaître comme des traces ou des restes et dont la pertinence ne tient qu'à l'encodage qui l'a générée. Le réseau qui structure les images numérisées ne se conçoit donc plus comme un cycle linéaire qui va de la matrice à ses reproductions, mais comme une arborescence où les images perdent tout lien avec une source originale.





Recherche sur Google de la peinture « Ripples on the Ocean » de Vladimir Kush. Plusieurs versions de l'image d'origine sont présentées.

Pour mieux évaluer l'étendue de la duplicité des images numériques, il convient de préciser que toute image "trouvée" sur internet peut muter par l'appropriation qu'en fera son utilisateur et qu'il pourra ensuite recycler sur la toile pour augmenter le panel des images de références. Il suffira de l'introduire dans un logiciel comme *Photoshop*, où on pourra la soumettre à tout type d'opérations photographiques et visuelles pour la modifier. Le menu du logiciel offrant une large palette de filtres et de styles, il est possible d'envisager des maquillages et des distorsions qui pourront apparenter l'image traitée à un tableau de Van Gogh où à une peinture cubiste. Ceci pourrait nous conduire également à penser à l'histoire de l'art, l'histoire de l'Art en tant qu'image, comme quelque chose qui crée des modèles visuels ou de produits à consumer.

L'utilisation des logiciels de l'image est devenue un phénomène de plus en plus courant. On en veut pour preuve l'invention du verbe « Photoshoper » -et sa traduction dans de nombreuses langues. Ce qui en dit long sur la banalisation de l'utilisation des technologies de production et de manipulation des images..

Les images, devenues majoritairement numériques, ont acquis donc une nature errante et instable. Leur accès est immédiat et surtout mobile : il est devenu naturel de les transférer d'un lieu à l'autre, d'un média à l'autre (imprimés, vidéo, internet). Dans ce nouveau milieu, les images flottent et errent d'un contexte à l'autre. Et dans ce flux incessant, leur signification devient tout aussi flexible que leur configuration visuelle et peut s'adapter à différents contextes. Évanescences et apatrides, elles flottent d'un écran à l'autre sans identité précise et souvent sans aucune mention de leur origine.<sup>56</sup> Leur valeur est également démonétisée par leur masse qui augmente à chaque instant de manière exponentiellement massive et sans control : « *Getty Images* », le plus grand fournisseur professionnel d'images dans le monde, a décidé de pas charger pour l'utilisation de 35 millions d'images provenant de son stock de 80 millions d'images. Cette décision a été prise après que la compagnie s'est rendu compte que tous les efforts déployés pour régulariser de manière légale l'utilisation des images étaient inutiles<sup>58</sup>.

La quantité de « selfies » circulant sur internet est estimée en 24 billions et cela prendrait 4 siècles pour les regarder complètement<sup>59</sup>. Les utilisateurs qui mettent à disposition ces images sur l'internet ne seront jamais au courant de ce qui se passera avec leurs autoportraits qui risquent d'être utilisés de n'importe quelle manière.

---

<sup>56</sup> Susan BUCK-MORSS, « Visual Studies and Global imagination », *Papers of Surrealism*, Summer 2004. Page 22. Article en ligne [http://www.surrealismcentre.ac.uk/papersofsurrealism/journal2/acrobat\\_files/buck\\_morss\\_article.pdf](http://www.surrealismcentre.ac.uk/papersofsurrealism/journal2/acrobat_files/buck_morss_article.pdf) . (Consulté le 26/02/ 2019). L'auteure discute sur la nature de promiscuité de l'image et les implications que cela amène quand on essaye de trouver sa propriété et son contexte original. Elle prend comme exemple une image trouvée sur internet de l'œuvre de Sherrie Levine « After Walker Evans » (cette œuvre est une photographie de l'une des photographies de l'artiste photographe Walker Evans) : « à qui appartient cette image ?...à Sherrie Levine qui a pris ces photos des photos de Walker Evans ? Ou est-ce qu'elle appartient à Walker Evans ? Ou c'est au site web où je l'ai trouvé, où c'est à moi cette image puisque je pense et vous demande de penser à elle ? Qui est responsable pour cette image ? »

<sup>58</sup> Matteo Guiseppe ROMANATO, « The Image in the Age of Digital Reproduction. The Internet of Images: Towards an Anthropological Leap or a Creative Autonomy? », *Proceedings, Volume 1, IMMAGINI? Conference 2017*, Brixen, Italie, 2017.

<sup>59</sup> *Ibidem*. p.2

A ce trop-plein s'ajoute l'inconsistance physique et matérielle de l'image numérique : «immatérielle », compressible, et susceptible de disparaître sans trace. Il suffit de regarder les utilisateurs des appareils portables dans le transport commun ou dans les lieux publics. L'utilisateur glisse son doigt sur un écran de manière répétitive et presque convulsive. C'est un regard "à la chaîne" qui voit défiler des centaines d'images, toutes aperçues, mais bien peu regardées.

Images fugitives, et fréquemment futiles, faciles aussi. Car la prise de vue n'est plus le cérémonial d'autrefois, ni le fruit d'une décision mûrement réfléchie ("on va faire une photo"). Elle ne nécessite pas la mobilisation d'un matériel spécifique (l'appareil photo n'est plus qu'une fonction annexe du "mobile"). Elle est enfin économiquement insignifiante - gratuite donc. Cet affaiblissement de la valeur d'une photographie numérique, couplée à celle de son contenu renvoie à une nouvelle valeur d'usage de de media. L'accumulation des images répond souvent à un besoin de documenter le vécu aux fins d'en témoigner dans les "stories" des réseaux sociaux. Plus généralement, elle atteste de l'importance croissante de la reproduction comme seule attestation possible du réel, mais aussi comme nivellement de ses contenus. L'utilisateur du numérique semble privilégier de plus en plus la reproduction à l'expérience du réel.<sup>60</sup>

L'étendue et les particularités de ce phénomène conduisent à identifier une nouvelle problématique de la reproductibilité des images qui pourrait être d'une certaine manière, comparable avec celle que Walter Benjamin avait énoncée au sujet de la photographie et du cinéma. Si les procédures photographiques permettaient la reproduction et massification des images, le numérique constitue une exacerbation exponentielle de ces possibilités et de ses conséquences : L'image « à l'ère de sa reproductibilité technique » a conduit à la déperdition de l'aura qui est spécifique à l'unicité de l'œuvre d'art. Maintenant, l'image à l'ère du numérique conduit possiblement une déperdition de l'image en soit même en tant qu'entité visuelle portant

---

<sup>60</sup> Walter BENJAMIN, *op. cit.* Ce comportement de l'utilisateur du numérique constitue une exacerbation de ce que Benjamin, en parlant de la réception de l'image photographique, avait décrit comme « *la marque d'une perception dont le sens d'égalité universelle des choses se voit intensifié au point de standardiser l'unique en favorisant la reproduction.* »

un contenu ou valeur relevant. Images consommables, sans valeur ni qualité apparente, les images numériques pourraient être considérées comme des apparences brillantes et lumineuses, mais sans consistance, sans origine ni vérité propre.

À cette problématique sur la nature des images numériques se rattache son potentiel documentaire qui se substitue aujourd'hui à toute autre source. L'internet devenant presque notre unique bibliothèque, il faut mesurer l'influence de ce corpus dématérialisé pour l'histoire de l'art et pour les références que celle-ci offre à la création artistique. L'histoire de l'Art ne risque-t-elle pas de devenir un immense magasin d'images prêtes à consommer sans modération ni réflexion ? On peut enregistrer dans une seule clé USB plus de 3000 images correspondant à plus de 30.000 ans de création. La valeur de ces images résistera-t-elle à l'allègement du poids de ses conversions numériques ? Nous ne pourrions ignorer cette dévaluation des images artistiques « traitées » par l'écran et le processeur qui ne font pas de distinction entre l'image artistique et tout autre type d'image. On pourrait ainsi également mettre cette question en convergence avec les pratiques postmodernes de l'appropriationisme. Pourtant notre attention se portera, de manière moins déceptive et plus spéculative sur les usages créatifs que peuvent paradoxalement offrir aujourd'hui cet état des lieux de l'image.

## **2 DE L'ÉCRAN AU CHEVALET : LA QUESTION POUR LA PEINTURE**

Notre long prologue sur la photographie avait permis d'établir combien le succès public d'un nouveau processus de représentation, plus rapide, plus économique et plus fiable que les précédents, pouvait s'imposer durablement et inciter les peintres à élargir ou renouveler leurs sujets, leurs points de vue et leurs codes de représentation. Partant de ce modèle, et en le transposant à l'époque contemporaine, on pourrait supposer que la révolution informatique et le recours généralisé aux images numériques n'aura pas été non plus sans conséquences sur notre

rapport aux images, nos normes de perception comme celles qui modélisent les activités de représentation, notamment artistiques . Mais peut-on vraiment en mesurer l'étendue, l'incidence du tout numérique au sein du système de représentation pictural ? Par quelles traces, ce nouvel encodage du visuel opère-t-il dans le champ des images artistiques « conventionnelles » - c'est-à-dire ici le corpus des oeuvres « faites de main d'homme » et vouées à la restitution de phénomènes liés aux sens corporels.

Si nous retenons la peinture comme registre privilégié pour mesurer cette incidence, c'est qu'elle a toujours été l'un des vecteurs les plus repérables de l'histoire artistique du regard et qu'elle a toujours été activement liée, depuis la Renaissance, aux spéculations scientifiques et techniques de l'optique. Il s'agit donc d'un observatoire pertinent des différents changements de point de vue qui ont affecté l'histoire des images, et on peut légitimement concevoir que cette fonction se maintienne dans le champ contemporain . Pour autant, cette porosité de la peinture aux évolutions du voir et du représenter n'a jamais été de l'ordre de l'assujettissement. Au siècle dernier la peinture avait su préserver sa notoriété par rapport à la photographie. Forte de ses traditions elle a su s'en démarquer tout en l'associant à ses usages. Plus précisément on a pu relever comment elle avait su négocier son véritable rôle en cédant à la photographie la prérogative de l'imitation des apparences pour établir plus nettement la singularité de son propre langage. Il serait donc pertinent de vérifier si cette même complicité négociée est reconduite à l'ère du numérique : passant de l'analogique au virtuel, l'image appareillée reproduit-elle les mêmes effets sur la peinture? Les spécificités visuelles et plastiques des images numériques entrent-elles plus particulièrement en résonance avec le vocabulaire pictural et en modifient-elles plus substantiellement la syntaxe ? Et la peinture, se ressent-elle du passage de l'image argentique à l'image-écran ? Réagit-elle de la même manière face au numérique ?

Les toutes premières utilisations de l'ordinateur dans le but de créer des œuvres d'art datent des années 1950's. Ben E. Laposky produit en 1952 une série d'images intitulée « Electronic Abstractions ». La série est faite à l'aide d'une calculatrice analogique et un oscillographe

cathodique. Selon certains auteurs, les premières tentatives de faire de l'art avec des outils informatiques s'inscrivaient plus dans la ligne d'une philosophie cybernétique. Il ne s'agissait pas de produire d'œuvres mais plutôt de simuler les mécanismes de création artistique. Les chercheurs s'appuyaient sur l'idée que la pensée était réductible à une computation s'exerçant sur des représentations symboliques. Ils utilisaient les combinatoires de l'ordinateur dans la logique formelle et des mathématiques, et pour briser un peu le déterminisme de la machine, ils ont recours au hasard, mais un hasard mathématique aussi.<sup>61</sup> Michael A. Noll, un chercheur aux laboratoires Bell à New Jersey, est aussi parmi les premiers qui réalisent d'images par ordinateur. Ses travaux graphiques explorent des combinatoires de lignes droites sous des variations aléatoires. George Ness travaille avec des éléments graphiques disposés sur une matrice bidimensionnelle. Frieder Nake obtient un prix en 1966 avec une composition graphique géométrique évoquant un semis de carrés minuscules. Vera Molnar dédie sa production au hasard au milieu des années 1970. Elle fait intervenir un petit pourcentage de désordre (1%) sur un module géométrique constitué par un emboîtement de carrés juxtaposés les uns aux autres. Ce pourcentage, aux cours des répétitions programmées, perturbe l'ordonnance du départ. Manfred Mohr de son côté, systématise l'idée de série. Ses travaux résultent des variations paramétriques exercées sur un répertoire graphique de base.

Ces œuvres évoquaient l'esthétique des techniques traditionnelles, pourtant elles ont su capter l'essence de l'esthétique du médium numérique en montrant les fonctions mathématiques qui régissaient leurs processus de production.<sup>62</sup> Bien que ce principe reste important pour notre recherche, ces premiers travaux visuels d'*art numérique*, ou *computer art* constituent juste un point de départ pour approcher les pratiques picturales. Malgré le fait qu'il s'agit ici de productions visuelles qui offrent la possibilité d'établir des liens avec l'histoire de la peinture, ces travaux n'ont pas été conçus en tant que peinture en termes techniques ni disciplinaires. Ils constituent des explorations préliminaires du nouveau dispositif technique de production.

---

<sup>61</sup> Edmond COUCHOT, *op. cit.* p.39

<sup>62</sup> Christiane PAUL, "*L'Art Numérique*", Thames&Hudson, Paris, 2008. p. 15

Il est donc nécessaire maintenant d'établir ici que notre recherche n'a pas pour but de problématiser sur la question ontologique de la peinture à l'égard du numérique ni d'explorer des questions sur une redéfinition du métier. Il ne s'agit pas non plus ici de défendre une notion puriste de la peinture en tant que média, ni de méconnaître la richesse des jeux des références disciplinaires et culturelles associés aux pratiques picturales. Notre intention est d'ancrer notre réflexion sur le territoire des pratiques conventionnelles de la peinture pour mieux y déceler les inflexions symptomatiques qui témoigneraient de l'incidence concrète du numérique sur la pratique artistique. Il est donc primordial de délimiter un territoire de recherche qui se concentre sur des aspects de la production technique traditionnelle de la peinture sans ignorer qu'elle, en tant que discipline, a été soumise à une pluralité d'approches.<sup>63</sup>

Ainsi, et afin de mieux établir ce territoire, comme champ de nos observations, il importe de privilégier la peinture qui révélera l'emploi ou l'apport du numérique mais dont la matérialité, les codes et les techniques restent redevables aux techniques et règles pratiques et à l'histoire de cette discipline (matériaux, supports etc.). En revanche, on exclura de notre corpus la peinture qui utilise le numérique comme un médium à part entière. Dans ce dernier cas, l'œuvre est produite exclusivement sous format numérique, puis stockée et présentée à travers de dispositifs électroniques ou digitaux, même si elle est parfois imprimée.

De même, nous ne retiendrons pas les productions qui, sous l'appellation de *peintures numériques* sont des œuvres utilisant les médiums traditionnels de la peinture (huile, aquarelle, acrylique etc.) mais qui sont appliqués à l'aide d'outils numériques grâce à un ordinateur, une tablette graphique, un stylet et un logiciel. Ces outils fonctionnent en rapport avec un logiciel qui vise à créer une simulation virtuelle de l'espace de travail d'un peintre. À travers une série d'algorithmes prédéterminés le logiciel simule les effets des techniques de la peinture : les textures de la surface

---

<sup>63</sup> Certains chercheurs proposent une définition du pictural, plus en lien avec un jeu de références ou avec des caractéristiques stylistiques. Ainsi, le peintre serait l'artiste qui travaille avec le pictural sans qu'il produise forcement de peintures dans le sens classique. Voir : Stéphane MROCZKOWSKI, « *Le pixel et la Couleure* », *Actes du colloque "Lieux de la Peinture"*. Université de Strasbourg. Strasbourg, Novembre 2009.

de la toile, l'épaisseur des brosses, l'opacité des couches, la consistance d'un pigment. . Nous ne prendrons pas non plus considération des oeuvres peintes ou simulant des tableaux mais essentiellement redevables à des modèles ou des moyens numériques comme ceux du *computer art* et de ses variantes, comme par exemples les peintures "algo-cinétiques" de Bernard Caillaud.

En revanche, notre recherche trouve sa pertinence dans l'idée de *remédiation*. Ce concept fait référence aux relations dynamiques entre les médias comme conséquence de leur émergence et la manière dont ils se nourrissent les uns des autres.<sup>64</sup> L'idée de remédiation part d'une compréhension particulière des médias : Le contenu d'un média est toujours un autre média qui le précède. On comprend un nouveau média à partir de la manière dont ce média imite un autre. Par exemple, la raison pour laquelle les gens pendant les années 1840 ont compris ce qu'ils voyaient sur les daguerréotypes c'est le fait qu'ils étaient déjà familiarisés avec la peinture en tant que média. Ils savaient déjà que les lignes, les formes, les points etc. pouvaient être utilisés pour représenter des objets, des gens, des paysages. On voit aussi comment les photographes du pictorialisme essayent plus tard de répliquer les effets de la peinture dans ses travaux. De cette manière, la peinture est le contenu de la photographie. De la même manière, la photographie est devenue le contenu du cinéma : Le cinéma présente un nombre déterminé de photogrammes pendant une durée de temps déterminé. Également, le cinéma deviendra après le contenu de la vidéo – et c'est grâce à notre compréhension du cinéma qu'on est arrivé à comprendre la vidéo.

Mais cette logique n'applique pas toujours depuis les médias précédents en direction des nouveaux médias. Bien que les nouveaux médias contiennent d'une certaine manière les médias précédents, ces derniers sont affectés au même temps par les nouveaux, donc *remédiés* par eux.

Ce que nous avons précédemment essayé de mettre en évidence ne visait pas prioritairement à soutenir la thèse d'un "déplacement" de la peinture qui, sous la pression de la photographie, en serait venue à redéfinir son identité et son rôle. Il s'agissait bien davantage de montrer comment

---

<sup>64</sup> Voir: Marshall Mc LUHAN, "*Pour comprendre les médias: Les prolongements technologiques de l'homme*" Editions Seuil. Paris, 1977.



la photographie avait contribué à la remédiation de la peinture. Car la peinture n'a pas été supplantée ou remplacée par la photographie ; elle a continué à être largement produite, mais tout en privilégiant d'autres missions que celles où excellait la photographie, mais aussi en apprenant de ce nouveau média. Finalement ce qui constitue une nouveauté dans un média est la manière dont il remédie un média précédent.<sup>65</sup> Ce schéma a-t-il été reconduit dans les mêmes termes cent cinquante années plus tard? Le numérique a-t-il pu, lui aussi, remédier la peinture traditionnelle?

Certaines des incursions du numérique dans la sphère du pictural sont explicites. Ainsi David Hockney qui continue à travailler sur le motif mais en produisant tactilement ses images sur l'écran d'une tablette graphique et au moyen d'un logiciel dédié. Chacune de ces tablettes est ensuite exposée sur les cimaises d'une galerie.

Mais, au-delà de telles démarches qui misent leur singularité sur une sorte d'hybridation spectaculaire des pratiques, il est plus intéressant de s'interroger sur la nature et l'étendue véritables du rôle de la culture numérique au sein des ateliers ; là où l'attachement aux pratiques conventionnelles de la peinture reste précisément la règle. Notre première hypothèse est que cet écho est sans doute plus large, mais aussi plus divers qu'on pourrait le croire. Si les effets de remédiation sont souvent repérables et parfois revendiqués, ils sont parfois aussi diffus, indiciels ou indirects. Par ailleurs, d'autres postures, critiques et réactives vis-à-vis du numérique sont également observables.

### **3 PRATIQUES PICTURALES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE : TROIS MODÈLES DE RÉACTION.**

Malgré de nombreux avis de décès, régulièrement démentis, les pratiques picturales traditionnelles restent aujourd'hui conséquentes et leur audience est largement soutenue par

---

<sup>65</sup> Arjen MULDER, *op. cit.* p. 59

l'intérêt que de nombreux publics continuent de lui manifester. Cependant, et à la différence des époques précédentes, on peut constater la cohabitation d'un très large éventail de références iconographiques et de codes plastiques ou stylistiques. Le corpus sur lequel nous portons notre analyse est donc moins homogène que celui de la fin du XIXe siècle et même du XXème siècle où les pratiques picturales s'inscrivaient souvent dans une logique guidée par les manifestos de l'Avant-Garde. De même, ses acteurs, leurs réseaux, leurs affinités esthétiques et, plus largement encore, leur sociologie, sont plus difficilement appréhendables en l'absence d'études d'ensemble, statistiquement justifiées. Nos analyses ne peuvent donc prétendre ni à l'exhaustivité, ni à la rigueur méthodologique des enquêtes historiques. Néanmoins, en l'absence de données réellement quantifiables, il n'est pas déraisonnable de s'appuyer sur l'analyse d'un large panel d'œuvres pour identifier un certain nombre de signes et de procédés récurrents attestant une réceptivité à la culture ou aux techniques du numérique — que ces manifestations-ci soient intentionnelles ou symptomatiques.

Partant de ce travail d'observation, Nous proposons de retenir ici trois modalités de relation au numérique susceptibles de rassembler, pour chacune, un nombre significatif d'œuvres relevant des mêmes orientations. Chaque modèle constitue une manière spécifique d'opérer et de concevoir la production picturale. En même temps, chaque modèle a aussi la capacité d'offrir une hypothèse différente face à la problématique du numérique au sein de la production picturale. Les critères de collecte des données utilisés pour ce classement, ainsi que pour les classements typologiques proposés ultérieurement, sont le résultat de l'observation directe des peintures citées, de la recherche bibliographique, et de l'observation analytique des éléments formels et conceptuels offerts par ces peintures<sup>68</sup>. Ils permettant d'établir des liens entre elles-mêmes et d'autres peintures précédentes provenant des archives de l'histoire de l'art, mais toujours dans le cadre de la problématique établie. Les critères que nous retenons sont également fondés sur l'observation du matériel visuel numérique disponible et sur notre propre expérience, notamment

---

<sup>68</sup> Certaines des observations prennent aussi comme point de référence des sources comme des articles indépendants en ligne. e.g. Mike BRENNAN, « "The digital canvas: new technology and 21st century painting" », *Modernedition*, 2012. , pour les observations concernant le 2ème modèle ici présenté.

pour ce qui relève de l'utilisation des logiciels de traitement d'image. Aussi subjective puisse-t-elle paraître, cette approche est soutenue par une pratique exploratoire suffisamment diversifiée et qui permet également d'épauler notre argumentaire de manière plus sensible.

### 3.1 PREMIER MODÈLE : L'APPROCHE PICTURALE « ACADÉMIQUE »

L'utilisation des technologies numériques pour la production des peintures remonte vraisemblablement au début des années soixante-dix. À cette époque, Hervé Huitric et Monique Nahas sont parmi les premiers à utiliser l'ordinateur aux fins d'une production picturale. Inspirés par le travail engagé par François Morellet dans les années 1960, Ils se sont attachés à la couleur et à son algorithmisation. Ils travaillent ainsi sur le principe que chaque couleur forme une unité de surface résultant de l'assemblage de couleurs primaires, et leur méthodologie repose sur l'emploi de ces couleurs selon des pourcentages précis. Cet emploi du calcul appliqué à la production de couleurs n'était pas nouvelle (elle avait été initiée par Itten et Albers dans le cadre de leurs enseignements, et elle avait des précédents dans le travail de Seurat), mais ce protocole est ici pris en charge par un outil digital, précisément voué au calcul.

Cependant, il était encore impossible à cette époque de produire des images écraniques ou imprimées des données fournies par un ordinateur. Aussi, leurs peintures sont-elles réalisées manuellement à partir de listings édités par un programme. Celui-ci indiquait par une lettre ou un chiffre le nombre d'unités de couleur à réaliser.

Leur travail consistait donc à peindre des milliers de petits carreaux colorés. L'image ci-dessous est construite avec 49 pages de listing couvertes de lettres peintes ensuite à la main, plus de 100.000 points :



Hervé Huitric-Monique Nahas

« Carré bleu à la main »

138 x 118 cm. 1972

Plus tard ce duo envisagea de transférer directement les données informatiques sur des planches de sérigraphie. On comprend donc que cette démarche picturale est délibérément référencée au numérique comme modèle computationnel qu'il s'agit de reproduire et de traduire en signes plastiques élémentaires. Cette opération anticipait ce que réaliseront ultérieurement les écran d'ordinateur en convertissant en pixels colorés, les lignes de code informatique. Ce type d'activités est classé par certains chercheurs comme des travaux appartenant à la préhistoire des périphériques de visualisation.<sup>69</sup>

Vers 1975, Vera Molnar travaillera, pour sa part, à partir d'images écran générées par un programme. L'usage d'algorithmes élémentaires et de perturbations cycliques lui permettait d'obtenir différentes structures géométriques régulièrement animées par des variations. Ces travaux sont le résultat de l'utilisation de l'ordinateur dans la phase de conception de l'image. Une fois l'image est conçue à l'ordinateur, elle est transférée à la toile, retraduite en aplats colorés appliqués sur une toile en utilisant des techniques traditionnelles de peinture. La peinture est donc le résultat d'une action de déplacement d'image : elle est transférée d'un média à un autre, conçue numériquement et sortie de l'écran pour apparaître copiée sur la toile avec des éventuelles

---

<sup>69</sup> Bernard CAILLAUD, *"La création Numérique Visuelle. Aspects du computer Art depuis ses origines"*, Europa, Paris, 2001.

modifications chromatiques.

De temps en temps, les œuvres créées font apparaître quelques spécificités du médium numérique pour proposer une réflexion autour, mais très souvent les utilisations du numérique ne sont pas si évidentes, même s'ils ont été cruciales pour la conception des œuvres. Cette démarche est également celle de John Pearson qui utilise les fonctions graphiques de l'ordinateur pour définir des ébauches ou des modèles virtuels et potentiels. Dans ce type de protocole, c'est donc essentiellement la phase de conception qui est, comme on le dira plus tard, "assistée par ordinateur" (CAO). Cette phase de la production picturale était autrefois celle de l'esquisse, du dessin/dessein, aboutissant à la réalisation d'un *modello*, l'étude préparatoire, généralement à petite échelle, d'une œuvre. Les peintures reproduisant à une plus grande échelle ces *modelli* font parfois référence aux spécificités du médium numérique dont elles sont issues, mais, globalement, leur seule originalité est l'origine numérique de leur apparence et elles se différencient assez peu des créations relevant de l'abstraction géométrique.



De gauche à droite : Vera Molnar « *Transformations* » 1976. Acrylique sur papier marouflé sur toile.

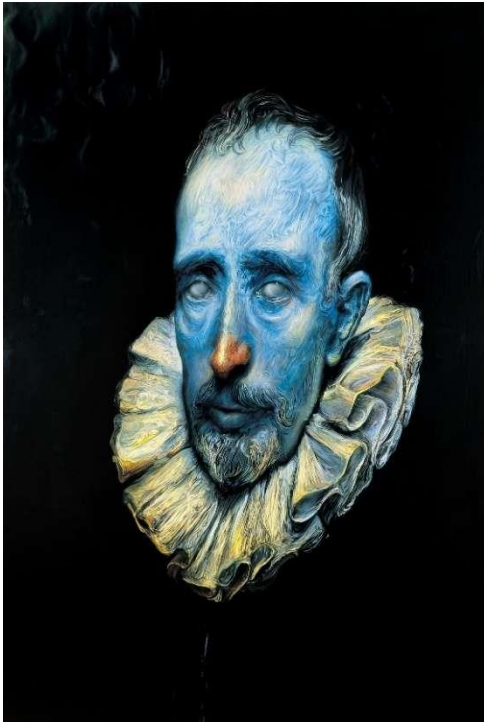
John Pearson. « *Study for circus* ». 1985. Acrylique sur toile. 48x48 cm

C'est probablement à partir des années 1990 que le recours au numérique dans les processus de production picturale devient une alternative moins exceptionnelle pour certains peintres. Les logiciels de traitement d'images, jusque-là réservés aux graphistes professionnels, deviennent progressivement plus facile d'accès et d'usage ; leurs menus s'étoffent et proposent de nouvelles possibilités de transformation de l'image, d'effets pour le réglage des couleurs, l'ajout de textures, et de filtres permettant de manipuler, sans connaissances informatiques poussées, les images acquises ou générées numériquement. Ces opérations sont toujours préétablies par des codes informatiques. Parfois, les conséquences sont très visibles dans certaines images saturées des « effets spéciaux » utilisées par la publicité. Les possibilités de transformation de l'image deviennent excessives et presque infinies avec l'outil numérique.

Toutefois, et malgré cette accessibilité plus large aux procédures de création ou de traitement de l'image, on trouve encore aujourd'hui des emplois du numérique qui reprennent à leur compte les protocoles de production picturale des premiers usagers de l'outil informatique: Leur peinture est toujours le résultat d'un transfert d'image d'un média à un autre. Elle est conçue numériquement, puis copiée sur la toile, parfois littéralement ou sans modifications significatives. Cette logique opérationnelle de la copie semble relever d'un principe classique de représentation, voire d'une convention de reproduction manuelle des images, telle qu'elle s'était généralisée avec la copie de photographies.

Si la méthode de conversion d'images photographiques en images picturale est analogue, ce sont maintenant les documents utilisés qui changent de nature. Ceux-ci sont désormais de nature numérique. En fait, on pourrait affirmer que ces peintres opèrent à la manière des hyperréalistes de la peinture des années 70s. Ces artistes transfèrent minutieusement sur la toile des images générées par les techniques de leur époque. Dans leur souci d'exactitude, ils font plus que reproduire les contenus iconiques, ils importent jusqu'aux indices de leurs techniques natives. Les toiles des hyperréalistes reproduisaient les variantes chromatiques caractéristiques des marques de diapositives utilisées ; les copistes actuels reproduisent aussi les effets numériques de l'image, les

pixels, la saturation des couleurs, et tout en utilisant les procédures techniques de représentation picturales les plus traditionnelles : des glacis, du sfumato et même des techniques de *Trompe-l'œil*.



De gauche à droite : Glenn Brown 'Sex'. 2003. Huile sur panneau, 126 x 85cm. Corinne Washmut "Bibliothèque/CDG-BSL." (Détail) 2011. Huile sur bois. 227 x 447 cm.

Ce groupe de peintres produit en effet une peinture qui témoigne des changements et des avancées faites au sein des logiciels, visibles sur les images produites numériquement. Par ailleurs, ce qui est propre au métier pictural de ces productions ne semble aucunement marqué par l'évolution des codes factuels de représentation depuis le XIXe siècle. Ces images transférées sur la toile semblent en effet reconduire à l'identique les manières de fixer la ressemblance dans les peintures académiques. On pourrait donc aller jusqu'à dire que ces peintres opèrent comme des « portraitistes » d'images numériques. Leurs sujets, leurs modèles et les technologies propres à la technique de reproduction des sources de référence évoluent, mais la manière de produire la peinture reste la même.

Les peintres qui opèrent dans cette logique ne sont pas intéressés par l'incorporation des effets du numérique à l'intérieur d'une dynamique picturale propositionnelle ou créatrice mais plutôt représentative, objective et imitative. Ils reproduisent des images faites numériquement en appliquant des moyens picturaux traditionnels et les procédures techniques les plus traditionnelles et académiques. Ils s'intéressent à reproduire sur la toile avec une précision et une maîtrise technique irréfutable les différents effets et chaque un des détails des compositions faites numériquement, de l'écran -ou de l'impression- à la toile.

Bien que le répertoire visuel de la production picturale contemporaine soit enrichi par des éléments sortis d'un langage visuel récent, les mécanismes de production utilisés par la peinture et les stratégies mises en place dans la production picturale ne le sont absolument pas dans ce cas. L'imitation ou reproduction d'effets visuels issus d'un autre média, même parfois accidentelle, est une procédure qui date depuis l'utilisation de la *camera obscura*. La peinture mimétique, qui historiquement a été liée à l'idée de la représentation du réel, à l'idée de le simuler et d'offrir son apparence serait dans ce cas en train d'opérer pour rendre compte de l'apparence visuelle des images numériques.

Pourtant, les résultats issus de la production picturale de ce groupe d'artistes peuvent être intéressants en termes de la contradiction temporelle entre le média numérique contemporain et les techniques traditionnelles de la peinture datant des siècles avant l'ordinateur. Les opérations de transformation des images numériques peuvent être normalement exécutées dans quelques secondes tandis que les techniques picturales mimétiques traditionnelles peuvent en fait prendre des semaines. Pour l'application de ces techniques le temps n'est pas fixé par un code préétabli, mais au contraire, il est sujet à toute une série de circonstances en rapport aux matériels utilisés, en rapport aux conditions de lumière et même aussi en rapport aux conditions atmosphériques.

La contribution de ces peintres pourrait consister à amener un regard critique par rapport aux



temps de production de l'image. Ils semblent proposer un ralentissement qui résulte dramatique si on considère le temps de production des peintures de grand format qui s'oppose à l'instantanéité de la transformation numérique. Néanmoins, il s'agit dans ce cas plutôt d'une attitude, et pas d'une transformation substantielle des mécanismes ni des modèles de production picturale.

### 3.2 DEUXIÈME MODÈLE : APPLICATION DE CODES D'IDENTITÉ NUMÉRIQUE.

#### L'ESTHÉTIQUE « D'ADOBE »

C'est probablement à partir des années 2000 – avec la popularisation massive des logiciels de traitement de l'image comme *Photoshop* et *illustrator*, de la société *Adobe* – que l'on voit une augmentation de la quantité de peintres qui s'intéressent aux possibilités du numérique au sein de la production picturale. Les répercussions visuelles des spécificités de l'image sortie des logiciels numériques sur les toiles des peintres sont devenues ainsi de plus en plus évidentes et revendiquées.

L'entreprise américaine *Adobe* a été créée en 1982. L'un de ses fondateurs, Charles Geschke, avait quitté le *Xerox PARC* (Centre de recherche de Xerox) pour développer le langage PostScript, refusé par cette entreprise. Plus tard, Adobe est devenue l'une des entreprises majeures du monde informatique en éditant des logiciels graphiques de référence, dont *InDesign*, *Acrobat*, *Photoshop*, *Illustrator* et *Flash*. La société a aussi commercialisé des logiciels de montage vidéo qui sont également devenus des standards mondiaux (*Adobe Premiere Pro* et *After Effects*). *Photoshop* et *Illustrator* peuvent être aujourd'hui considérés comme des normes internationales pour la production ou le traitement des images numériques. Leur popularité s'est imposée par l'emploi d'interfaces assez intuitives pour permettre à tout un chacun de travailler numériquement des images sans compétences professionnelles particulières.

Parallèlement, d'autres logiciels d'édition d'image, généralement gratuits, se sont multipliés, reproduisant la même logique organisationnelle et opérative des programmes d'*Adobe*. Ces logiciels offrent eux aussi un large répertoire d'effets, de filtres et d'outils d'édition. Devenus

incontournables et normatifs, il n'est donc pas étonnant que les peintres se soient rapidement familiarisés avec ce nouvel environnement numérique et qu'ils se soient intéressés aux nouvelles ressources créatives..

À la différence des artistes relevant du modèle précédent, la plupart des peintres de ce groupe-ci sont moins intéressés par l'idée de reproduire une image numérique dans son intégrité en utilisant des moyens picturaux. Ils sont en revanche, plus intéressés par l'application de certains codes d'identité des images issues des logiciels, notamment *Photoshop*, *Illustrator* et d'autres logiciels qui relèvent du modèle *Adobe*. Cette application obéit surtout à une appropriation des éléments et des codes visuels du numérique, utilisée de manière autonome afin d'enrichir le répertoire pictural à présenter, ou dans le but d'explorer un aspect formel de la peinture (la couleur, la texture etc.) -tout en restant dehors l'exercice de la copie manuelle et réaliste d'une image numérique. Il existe ici dans le corpus pictural de ce groupe une conscience différente du numérique et une intention d'intégrer un autre regard, un peu plus critique et réfléchi à des fins objectivement créatifs et expérimentales. Pour approfondir l'analyse de ce type de production, nous avons retenu un panel d'artistes dont les factures peuvent être catégorisées et singularisées selon les différents types de codes qu'ils privilégient dans leurs créations.<sup>70</sup>

#### COUP DE PINCEAU MULTI-CHROMATIQUE

Le coup de pinceau multi-chromatique est l'une des caractéristiques les plus particulières du travail d'une quantité considérable de peintres aujourd'hui. Elle est achevée en chargeant les pinceaux ou les brosses avec plusieurs pigments à la fois, et elle imite l'action des *natural media brushes* (*brosses de media naturel*) de certains logiciels d'image comme *Photosop* ou *Painter* qui offrent d'ailleurs un répertoire d'options téléchargeables pour ce *menu*. Tel comme le terme *naturel* le suggère, ces options sont conçues pour simuler l'apparence g nueine de la peinture. Les r sultats

---

<sup>70</sup> Nous prenons ici comme point de d part l'article de Mike BRENNAN, "The digital canvas: new technology and 21st century painting", *Modernedition*, 2012. -d'autres cat gories et d'autres artistes ont  t  ajout s selon des observations de cas.

ne sont pas très convaincants sur Photoshop. Ces coups de pinceau sont programmés pour laisser des ficelles intercalées de couleurs différentes sans aucun type de variation. L'effet est typiquement utilisé avec d'autres applications qui donnent au coup de pinceau une apparence striée ou liquide. Son utilisation répétitive et excessive conduit néanmoins à des résultats parfois purement décoratifs.



De gauche à droite : Bernard Frize, « Réuni ». Acrylique et résine sur toile. 225 x 170 cm 2018 / Yago Hortal, « KL30 ». Acrylique sur toile. 130 x 100 cm. 2011.

L'incorporation de ce type d'outils visuels sur les interfaces des logiciels n'est cependant pas toujours gratuite. Il n'est pas en effet indifférent qu'il soit la modélisation de la trace la plus authentique du geste pictural et l'empreinte la plus expressive de l'outil primordial de la peinture. D'ailleurs on peut déjà trouver dans l'histoire de la peinture, des effets similaires dans les travaux des artistes qui explorent la couleur de manière indépendante dans l'abstraction. Il n'est pas surprenant d'observer qu'il y a déjà un « coup de pinceau multi-chromatique » dans certains travaux de Willem de Kooning ou de Gerhard Richter.

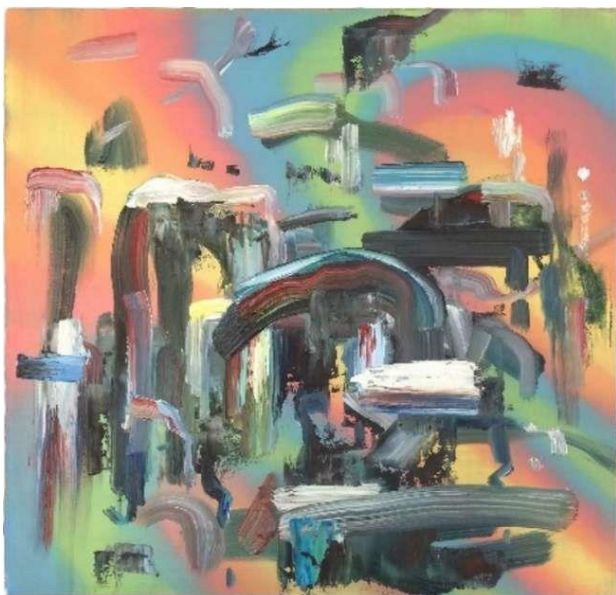


De droite à Gauche : Willem de Kooning « Untitled VI » Huile sur toile. 127,2 x152,4 cm. 1980 / Gerhard Richter « Red Blue Yellow » Huile sur toile. 1972

## GRADATIONS MULTI-CHROMATIQUES

Les dégradés de valeurs ou de couleur font partie des effets les plus familiers des logiciels de traitement d'images. Ils sont la démonstration du lissé impeccablement précis qui résulte de l'étalonnage calculé d'aplats successifs. A ce titre, ils servent habituellement d'icône aux boutons des menus dédiés aux réglages des couleurs . La possibilité d'utiliser plusieurs teintes pour la gradation d'une seule surface a été largement popularisée par les graphistes et il n'est donc pas surprenant de retrouver cet effet dans de nombreuses productions picturales. On peut le voir encore dans quelques travaux de Gerhard Richter et même avant, dans la peinture moderne, l'utilisation des gradations de couleur était utilisée comme une sorte de métaphore qui faisait référence à la précision technique et mécanique de l'ère moderne amenée par les machines (qui étaient représentées de cette manière par les futuristes, par exemple). On rappellera également que les dégradés iridescents ont été une des marques de fabrique de la peinture surréaliste (notamment chez Yves Tanguy) pour signifier un espace onirique illimité et qu'ils ont été largement repris, sous une forme généralement tramée, dans le vocabulaire archétypal des

peintures et illustrations psychédéliques à partir des années 60. Cet effet, devenu un véritable cliché des images numériques incarne sans doute un des atouts les plus évidents de la technologie numérique : sa capacité à reproduire rapidement et sans irrégularité un des effets picturaux exigeant le plus de dextérité et d'expérience.



De gauche à droite : Tomori Dodge « *Untitled* » Acrylique sur toile. 35 x 35 cm. 2006.

Kelli Dove « *Blue Raspberry* ». Huile et pastel sur toile. 76 x 60 cm. 2018.

## VISUALISATION DES COUCHES / MASQUAGE

Tout comme la peinture, l'image numérique fait usage de strates successives : ce sont les couches en peinture et les calques en infographie. Deux différences substantielles opposent cependant la mise en œuvre de ces strates dans les deux registres : Alors que le protocole de la peinture exige une progression graduée de l'application des couches et que leur recouvrement n'est pas réversible, les couches virtuelles des calques d' Illustrator ou de Photoshop peuvent être créés à n'importe quel moment en tant qu'espace de travail indépendant sans qu'il y ait de

conséquences pour la lisibilité de l'image. Elles peuvent être annulées, reclassées et déplacées à toutes les étapes du travail ; elles peuvent être également modifiées en terme de quantité, de taille, de direction, de transparence, d'opacité ou de la couleur . Cette liberté dans l'ordre et la nature des opérations rend possible la création de structures compositionnelles complexes et de graphiques multi-niveaux qui sont devenus des lieux communs de la création graphique. En comparaison, le travail du peintre est plus ingrat et nécessite une réflexion préalable pour décider de l'ordre des couches à appliquer. La densité du médium permettant le dosage des effets de transparence est également délicate à apprécier, et l'illusion de profondeur qui en résultera pourra être compromise. En cas d'erreur ou d'accident, l'usage de la couche en peinture répond à un autre objectif : par son opacité, elle fait office de recouvrement et ce masquage détruit inexorablement ce qui avait été produit jusque là.

De l'autre côté, on pourrait affirmer qu'il y a aussi un intérêt pour rendre visible la multiplicité des niveaux d'information permise par l'utilisation des couches. Les créateurs visuels de l'image numérique profitent de l'outil *Layers* (couches) pour travailler avec une diversité des éléments superposés. Chaque couche contient des éléments d'une nature visuelle différente et cette possibilité de travailler avec autant de niveaux d'information en même temps est mise en évidence, voire, célébrée, d'une certaine façon.

Le travail avec des couches rend possible aussi des opérations avec l'option *masking* ou *mask* (masquage- masque). Une icône dans le logiciel permet de réaliser cette opération dans un seul click. Le masquage est l'une des options pour visibiliser l'existence des niveaux d'information visuelle différents derrière une couche. Il est fait en retirant de l'information visuelle sur une couche à l'aide des outils de traçage prédéterminés par défaut (crayon, brosse, etc.), et aussi, en utilisant l'espace négatif des formes superposées sur la couche de laquelle on retire des informations visuelles.

Ces méthodes ont trouvé leur place dans le travail des peintres comme Julie Mehretu, dont les



compositions de nature complexe font appel à une multiplicité de couches d'information superposées. Mehretu a incorporé des techniques numériques pour la préparation et la visualisation des éléments sur ses peintures de grand format.



De gauche à droite : Julie Mehretu « *Stadia I* » Encre et acrylique sur toile. 271.8 x 355.6 cm. 2004. / Michel Majerus « *mm6* » Acrylique sur toile. 119 x 134 cm. 2001.

On peut pourtant, trouver aussi des précédents de l'utilisation des effets de cette nature dans les travaux de Robert Rauschenberg ou Sigmar Polke. Ils visualisent une multiplicité de couches d'information, parfois en utilisant des effets de masquage et de transparence entre les couches picturales.



Robert Rauschenberg. «Gospel Yodel (Salvage Series)». *Mixed media* sur toile. 207 x 299,7 cm. 1984.

## ILLUSION DE PROFONDEUR

Le travail avec des couches permet au même temps une visualisation particulière de l'espace pictural. Cet espace est conçu comme un espace sur lequel les éléments sont déployés sans qu'ils doivent forcément suivre des hiérarchies compositionnelles déterminées par la représentation. La logique de cet espace déterminée de manière plus importante par les possibilités techniques de l'outil numérique. La superposition des couches et la possibilité d'y incorporer des informations visuelles aux niveaux différents ont offert l'option de développer un espace qui marche plus en profondeur dans une certaine logique illusionniste qu'on pourrait même classer comme *trompe-l'œil*.

L'illusion offerte par ces images est une illusion d'espace et de profondeur « immatérielle ». Elle ne se concentre pas sur des objets ni sur des éléments visibles mais elle se concentre davantage sur les relations entre eux. Ces relations, marquées par des tensions, des transparences et des distances créent en même temps un espace qui se développe en profondeur à travers les couches



d'information différente. On aurait l'impression de pouvoir pénétrer à l'intérieur de la peinture.

Ce type d'illusion n'est pas inédite dans l'histoire de l'art (les plafonds des cathédrales italiennes baroques et les murales dans la renaissance, les boîtes dans le baroque néerlandais), ce qui est peut-être inédit est l'accent qui est mis sur la qualité indéterminée et immatérielle de l'espace. Pourtant, des antécédents de cette particularité peuvent être trouvés encore dans quelques travaux de Robert Rauschenberg, où des transparences sont utilisées. Ceci est un espace qui est plus proche de l'espace de l'abstraction que de l'espace construit à partir d'outils de représentation architecturale. Pourtant, il s'agirait ici d'une sorte d'abstraction « illusionniste » en termes des plans visuels.



De gauche à droite : Laura Owens « *Untitled* » Huile et encre d'impression sur lin. 20 x 18 in. 2016 / Julie Mehretu « *Excerpt (citadel)* » Acrylique et encre sur toile. 81.5 x 137.4 cm. 2003

## UTILISATION DES FILTRES

L'utilisation des filtres est tout aussi récurrente que celle des dégradés dans les images créées ou retravaillées par ordinateur. Le menu *Filtres* offre une multiplicité d'options permettant de

modifier instantanément l'apparence des images selon une nomenclature de codes préétablis. Photoshop, est essentiellement conçu comme une simulation de l'espace de travail du laboratoire photographique. Il dispose des mêmes outils que ceux qui sont employés par les photographes et les tireurs dans le monde de la photographie analogique. Ils permettent de gérer les réglages habituels touchant la luminosité, le contraste ou la chromie des images, mais on y trouve aussi toutes les options permettant de reproduire les expérimentations popularisées par les recherches des avant-gardes, comme la postérisation, la solarisation, l'inversion en négatif, etc.

L'outil "filtre" permet également de combiner de multiples effets visuels sur une même image. La fascination pour les filtres et leurs possibilités créatives a atteint un point d'exagération, comme en témoignent les images saturées d'effets : distorsions, couleurs saturées, inversions, flous, etc. De plus, l'un des aspects les plus surprenants de ces outils est leur capacité à évoluer rapidement. Dès qu'une nouvelle tendance visuelle gagne en popularité, elle est souvent intégrée aux options disponibles, facilitant ainsi son utilisation par un large public. Certaines applications permettent même aux utilisateurs de créer et de partager leurs propres filtres.

Parmi les peintres contemporains, certains s'inspirent de ces images numériques en les transposant sur la toile, à l'instar des hyperréalistes des années 70. Ils reproduisent ainsi minutieusement des images traitées numériquement en utilisant des techniques picturales traditionnelles telles que les glacis et le sfumato. Comme nous l'avons affirmé antérieurement, les résultats peuvent être intéressants en termes de la contradiction temporel entre le média numérique contemporain et les techniques traditionnelles de la peinture classique. D'autres peintres de ce groupe, travaillent simplement en faisant des références visuelles aux filtres et aux effets mentionnés.



De gauche à droite : Glenn Brown « The light of the world ». Huile sur bois. 75x65 cm. 1999 / Artists Anonymous « Hunger I »  
 – panneau gauche — huile sur toile. 190 x 150 cm. 2006.



De droite à gauche : Corinne Wasmuht « Transverse NXL » Huile sur bois. 271 x 254 cm. 2012./ Alain Jacquet « Bulldozer »  
 sérigraphie sur plexiglas. 27 x 33 cm. 1967. L'évidente saturation d'effets visuels issus du numérique sur les toiles est l'une  
 des caractéristiques du travail de ces artistes / Un antécédent de l'utilisation des filtres peut être trouvé dans le travail des  
 artistes comme Alain Jacquet, par exemple, qui travaille ici à partir des effets des trames photographiques.

## IMAGE VECTORIELLE

Les images vectorielles sont des images numériques définies par un réseau de points et de lignes connectés sur un plan. Ce réseau peut être autonome (dans le cas des images générées directement par l'ordinateur) ou se calquer sur l'ensemble des signes formels des images scannées. Il peut être ensuite retravaillé, simplifié ou complexifié ou agrandi sans limites d'échelle. . À différence des images matricielles, les images vectorielles n'utilisent donc pas le pixel comme agent de visualisation. Ce sont des images filaires qui figurent des surfaces planes et qui peuvent être colorisés par des aplats. Ce type d'images, issues de la géométrie, n'est pas inédit. C'est une convention stylistique qui prévaut dans de nombreux travaux de la Bauhaus et dans les peintures de la deuxième génération de l'abstraction américaine (Hard Edge painting). Toutefois, il est évident que la popularisation de ce type d'image est à mettre en relation avec l'utilisation grandissante des technologies numériques. Elles se réfèrent à l'apparence des images *vectorisées* qui se présentent, comme on l'a dit plus haut, sous la forme de réseaux linéaires incarnant l'ossature de l'image. Les outils vectoriels peuvent donc être considérés comme des interprétations essentiellement graphiques . De nombreux plasticiens s'inspirent de ce *flat design* ou transfèrent tout ou partie d'images vectorielles converties par un logiciel comme *Illustrator*. Ce référencement peut également aller jusqu'à la reconduction de la palette des couleurs proposées par le logiciel de vectorisation ou par des logiciels libres de droit . Le model de couleur *candy colors* est manifestement une référence privilégiée avec ses gammes pastel et fluorescentes.





De gauche à droite : Chris Finley *"Goo Goo Pow Wow Mix Zoom"* Émail sur toile montée sur bois. 106 x 93 cm. 2001 / Carl Fudge *"Composition 8 white pink ochre"* Acrylique sur toile. 50 x 50 cm. 2005.

## EXACERBATION DU COLLAGE

La pratique du collage et son incorporation dans la peinture datent de bien avant l'ère du numérique. Pourtant, l'avènement des technologies informatiques a ouvert de nouvelles perspectives : la grande disponibilité et la facilité d'inclusion et d'utilisation d'images issues de tout type de sources sont inédites. Le collage de l'ère numérique est un collage exacerbé. Il fait appel à de nombreux effets d'édition et à une multiplicité de sources visuelles. Cela est visible dans l'utilisation excessive des images modifiées (découpées, amplifiées, réduites, dupliquées) superposées et présentées sur des compositions visuellement beaucoup plus complexes qui, parfois, ne parviennent pas à contenir tous les éléments. L'une des stratégies utilisées par certains peintres pour la production de ces collages picturaux consiste encore à transférer sur la toile, par des moyens picturaux traditionnels de représentation, la composition qui a été créée numériquement au préalable. Cela résulte parfois en des peintures qui ont recours à une sorte d'illusion trompe-l'œil pour représenter les spécificités multiples des images utilisées. C'est le cas de Jeff Koons dans ses séries de peintures des années 2000. Koons fait copier à la main sur des

toiles des compositions créées numériquement sur Photoshop en reproduisant les détails photographiques, d'impression et vectoriels des images utilisées.



Jeff Koons "Arousing Curiosity"  
Huile sur toile. 315 x 203 cm.  
2011



Assume Vivid Astro Focus "Butch queen 5" Acrylique sur mur. 335 x 762 cm. 2005

## PRATIQUES « MULTIMÉDIA »

D'autres artistes comme Frank Stella ou Laura Owens ont souhaité éviter ce nivellement du collage par sa reproduction peinte . Ils ont donc tenté de restituer par des matériaux analogues les assemblages réalisés virtuellement par le logiciel. Ils ne reproduisent pas ces collages, ils produisent des collages inspirés d'un modèle numérique. Dans ces pièces, l'utilisation de moyens numérique est encore maintenue, mais partiellement, et à titre de renvoi à l'image source, voire de signe singulier participant à l'effet d'hétérogénéité de l'ensemble. Ces artistes font appel aux multiples techniques d'impression, numériques et analogues pour la production des éléments visuels qui seront assemblés postérieurement. L'utilisation simultanée des médias différents n'est pas inédite dans l'histoire de la peinture (Picasso, Rauschenberg, Polke). Pourtant deux aspects constituent la différence : les médias utilisés sont filtrés par l'outil numérique, les coups de pinceau prennent la forme laissée par l'outil *brosse* ou *crayon* du logiciel, les images photographiques sont soumises aux traitements des filtres, et les compositions utilisent le travail de masquage et d'autres effets à la manière des logiciels..





De gauche à droite : Frank Stella « *Michael Kohlhaas panel #1* » technique mixte collage de papier. 162.56 x 121.92 cm. 1999  
/ Laura Owens "*Untitled*" Acrylique, huile, résine, flashe, pierre ponce et collage sur toile. 274 x 213 cm. 2012



Christine-Streuli "*A certain smile a certain-sadness*" Technique mixte sur toile 320 x 400 cm. 2017



## LE *GLITCH*

Le terme *Glitch* désigne à l'origine une défaillance électronique ou électrique correspondant soit à une fluctuation dans les circuits électroniques, soit à une coupure de courant (une interruption dans l'alimentation électrique), cela résulte dans un dysfonctionnement du matériel informatique avec des répercussions sur les données visuelles produites. Pour les artistes numériques, le *Glitch*, qui est aussi nommé *databending* ou *datamoshing* (termes qui impliquent la modification des données) constitue une alternative au rendu homogène des images. Une image *Glitch* résultera de la manipulation des données alphanumériques de l'image, notamment par l'introduction d'éléments étrangers dans le code numérique. Il en résulte une perturbation qui participe de la signature numérique de l'image, et qui l'authentifie également comme telle. Pour certains artistes, le glitch constitue plus précisément une stratégie de détour, une manière de détruire l'artifice de l'image numérique qui *se prenait pour une image analogue*<sup>71</sup>. Les particularités visuelles de ce type de défaillance de l'image étaient presque inédites avant l'ère numérique. On trouve cependant des manifestations analogues dans les parasitages électriques/électroniques des oeuvres de Nam Yun Paik. En peinture, Gerhard Richter avait déjà exploré un équivalent du glitch en choisissant de reproduire picturalement des photographies accidentellement floutées. Il s'agissait pour lui de révéler l'essence photographique de ses modèles. À l'ère des ordinateurs, le glitch opère le même suspens de la prétendue transparence du médium numérique. Paradoxalement ce "raté" révélateur de l'identité du numérique prendra progressivement une grande popularité pour devenir un simple effet formel, particulièrement apprécié des graphistes pour ses qualités contrastantes dans les plans lissés des images. Incorporé au répertoire visuel des graphistes, il a été banalisé par son introduction dans le catalogue des effets proposés par Photoshop.

---

<sup>71</sup> MANON, Hugh S. et TEMKIN, Daniel, « *Notes on Glitch* », university of Toronto, 2011.



De gauche à droite: Konrad Wyrebek. "FoRRESTMA" huile et acrylique sur toile. 150 x 200 cm. 2014 / Corinne Wasmuht, "211.212" Huile sur bois, 243 x 342 cm, 2013. Ces deux artistes reproduisent sur la toile des images altérées par le *Glitch* ou par des outils d'édition numérique qui simulent les qualités visuelles issues du Glitch.





En haut: Andy Denzler. "The pool" Huile sur toile. 200 x 300 cm. 2018. / En bas: Alex Kanevsky "R.L. Dancing " Huile sur toile. 45 x 45 cm. 2018.

Ces deux artistes ont incorporé de leur côté, des éléments picturaux de perturbation de l'image qui fonctionnent visuellement à la manière des perturbations créées par le Glitch : Déformations de l'image, distorsion des textures originelles sur des sections spécifiques, déplacement d'éléments et des taches de couleur qui feraient éventuellement référence à la pixellisation.

### 3.3 ANALYSE ET BRÈVE TYPOLOGIE DES MODÈLES PROPOSÉS.

On a vu comment la peinture contemporaine a su tirer parti de l'avènement du numérique et la manière dont les peintres ont incorporé certaines des particularités, stigmates ou effets, de l'image numérique dans leurs productions. Or, il convient de préciser que la plupart des conventions et procédures mises en place par les logiciels ne sont pas inédits. Souvenons-nous notamment que *Photoshop* a été conçu comme la simulation virtuelle d'un laboratoire photographique, et que le traitement de ses images (tirage excepté) reprend globalement l'essentiel des paramètres de la photographie argentique afin de produire des images analogues. En extrapolant cet exemple, on pourrait donc postuler que La création visuelle numérique est le fait de logiciels qui ont été conçus dans l'intention d'offrir une alternative virtuelle à l'espace de l'atelier, aux matériaux et aux outils des artistes. Ainsi, dans l'interface de ces officines numériques

nous retrouverons la possibilité de réaliser les mêmes opérations plastiques et iconiques (qu'elles soient traditionnelles ou expérimentales) et qui aboutissent, sans effort ni talents particuliers, à des simulacres de photographies, de peintures, de gravures ou de dessins.

La différence majeure que nous pouvons cependant pointer est celle de la facture de ces simulacres qui est toujours redevable au formatage homogène des outils et de leurs rendus. Ainsi par exemple, les dessins générés par *Paintbrush* ne sont jamais visuellement équivalents aux dessins traditionnels fait à la main. Il en va de même pour les peintures générées par *Painter* ou *Photoshop*. Les logiciels présentent *une version* des techniques analogues précédentes : les traits, les coups de pinceaux la couleur ou les transparences sont prédéterminés par des outils virtuels et par de codes numériques donnant des résultats visuels très typés, et qui ne correspondent que relativement à la réalité physique des médias originaux. De fait, à la manière des "écoles" d'autrefois, il conviendrait de distinguer les différents résultats obtenus virtuellement selon le logiciel utilisé et le millésime de sa version.

Une autre particularité spécifique aux logiciels – et qui, selon certains chercheurs représenterait une nouveauté dans l'histoire des médias c'est la capacité du numérique de combiner des médias qui étaient jusque là conçus pour fonctionner de manière séparée.<sup>72</sup>

Cette hybridation de médias est sans doute redevable à l'essor des travaux artistiques faisant usage de "techniques mixtes", mais la nouveauté offerte par les logiciels numériques est de dépasser la compatibilité des outils mis en oeuvre dans une peinture pour engendrer leur interopérabilité. Ainsi, les outils spécifiques du numérique peuvent-ils échanger leurs propriétés et leurs procédures. : un dessin fait sur Photoshop peut, par exemple, être indifféremment traité comme une photographie. Le trait de crayon peut être colorisé, sous-exposé, solarisé, etc. De la même manière, une photographie peut être traitée comme une peinture. On pourra glisser un doigt sur la surface de la photo et obtenir un mélange des formes et de couleurs qui suivent la logique

---

<sup>72</sup> Lev MANOVICH, "*Software takes command*", Bloomsbury Academic, New York-Londres, 2013.

d'une trace laissée dans une peinture à l'huile.

Cette étonnante aptitude des programmes à favoriser la mutabilité et la permutabilité des médiums est évidemment à mettre au crédit des innovations propres au numérique. Ici, les logiciels ne sont plus seulement des facilitateurs, mais bien davantage des incitateurs à la création. L'interopérabilité des systèmes, tout comme les pratiques de *remix* et d'intermédialité constitue sans doute une des voies les plus prometteuses pour les communautés artistiques à venir. Après l'ère du multimédia, c'est le monde du transmédia qui s'annonce.

Pourtant, il est important d'observer que toutes ces opérations visuelles, toutes ces dynamiques sont déterminées en majorité par les mêmes logiciels qui font partie des mêmes maisons de production informatique. Ils sont en partie, et d'une manière les responsables de déterminer la logique ou l'esthétique visuel du paysage visuel contemporain.

Face à cette situation, les rapports de la création picturale contemporaine au numérique s'inscrivent majoritairement dans les limites que nous venons de préciser.

S'agissant ici des peintres qui continuent d'inscrire leur pratique dans le cadre des conventions et des habitudes de leur discipline (excluant la présence d'écrans ou de dispositifs numériques dans l'exposition de leurs travaux), nous identifions, d'une part, la reproduction, par les moyens de la peinture conventionnelle, des images produites numériquement (premier modèle) ; de l'autre, l'imitation et l'incorporation des éléments de langage visuel inhérent au numérique (deuxième modèle).

Pour les artistes qui opèrent dans la logique du premier groupe, les images issues du numérique constituent essentiellement un modèle. Ces peintres ne questionnent pas l'identité virtuelle de leurs sources ni les caractéristiques numérique de leur apparence. Ils en sont les rapporteurs. Ces peintres reproduisent les signes visuels de leur environnement comme autant de symptômes de leur époque. Ce faisant, et dans le cas des copies d'images numériques, ils simulent des images qui sont elles-mêmes des simulations d'images analogiques.

Pour les artistes relevant du deuxième modèle, l'assimilation est plus sélective. Il s'agit pour eux d'enrichir leur répertoire de solutions formelles inspirées issues des filtres et des outils utilisés dans le langage numérique. Les effets de pixélisation, les formes vectorielles, les distorsions photographiques sont des emprunts réfléchis et pouvant caractériser des intentions différentes : parfois dans une approche visuellement réflexive et organique où ces effets sont incorporés pour renforcer des tensions ou des gammes chromatiques dans une composition ; dans d'autres cas, ils sont incorporés de manière expérimentale ou à des fins purement pittoresque. Ajoutant ces nouveaux effets au répertoire de ceux qui leur sont légués par la tradition, ils recherchent de manière consciente et réfléchie, des nouvelles possibilités expressives et qui mélangeraient les formules de la tradition picturale au langage des nouveaux médias. Cette approche conduit souvent à des oeuvres surchargées d'informations, saturées d'effets séducteurs.

On retrouve dans cette approche les démarches qui avaient prévalu avec l'apparition de la photographie , et qui avaient inspiré de nouvelles syntaxes visuels et plastiques: cadrages et des points de vue inhabituels, inclusion de parties floutées, de formes aplaties, d'images séquentielles, etc. Et ce sont d'ailleurs ces mêmes codes qui se maintiennent ou qui resurgissent dans les champ des productions picturales contemporaines, mais cette fois par l'entremise des médias numériques (images écran ou impressions numériques) et dont les symptômes s'ajoutent aux précédents.

Ces pratiques de recyclages et de citations ne sont évidemment pas spécifiques à l'apparition du numérique. Elles s'inscrivent dans le prolongement des expériences d'hybridation initiées par les avant gardes et elles sont également favorisées par l'amplification inédite de la documentation offerte aujourd'hui au peintre par les nouveaux médias, et plus particulièrement par les archives exponentielles de l'internet. Les peintres ne disposent donc plus seulement de nouvelles ressources iconographiques, mais aussi de nouvelles formes langagières.

Pour clore ce premier bilan des apports et des rapports du numérique aux pratiques picturales contemporaines, nous proposons de les résumer dans le tableau qui suit.

MODÈLE PICTURAL	MODE OPERATOIRE	ÉQUIVALENTS/ ANTECEDENTS
Premier modèle : « ACADEMIQUE »	Reproduction (hyper)réaliste des images (numériques) à travers des moyens et des techniques picturales classiques/ académiques.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Moyens picturaux et techniques traditionnels/académiques : utilisés dès la Renaissance.</li> <li>- Jean A. Dominique Ingres (utilisation de Daguerrotypes)</li> <li>- Hyperréalisme et peinture photo réaliste européenne (années 70) : reproduction réaliste des images (photographiques) par des moyens picturaux traditionnels.</li> </ul>
Deuxième Modèle : Esthétique « d'ADOBE »	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilisation variée des codes d'identité des images numériques.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peinture des Avant-Gardes et d'après-guerre : Utilisation variée des codes d'identité des images photographiques.</li> </ul>
	*Codes identitaires utilisés :	*Équivalence des codes - Avant-Gardes/ peinture après-guerre :
	1. Coup de pinceau multi-Chromatique	-Willem de Kooning, Gerhard Richter,
	2. Effets de Gradation multi-chromatique	- Wassily Kandinsky, Peinture futuriste, Gerhard Richter.
	3. Visualisation des couches, masquage	- Robert Rauschenberg, Sigmar Polke
4. Illusion de profondeur, non réaliste	- Robert Rauschenberg	

	5. Utilisation des filtres (simulation virtuelle des filtres photographiques)	- Francis Picabia - Andy Warhol - Alain Jacquet - Salvador Dalí
	6. Image vectorielle	- Bauhaus - Hard Edge painting
	7. Exacerbation du collage	- Principe opérationnel du collage déjà mis en place par Picasso, Dada, et le Surréalisme
	8. Pratiques "Multimedia"	- Robert Rauschenberg, Andy Warhol , Dada
	9. « Glitch »	- Gerhard Richter (Flou photographique, exploré Avant par Corot)

Ce premier bilan conduit à minorer le rôle et l'apport du numérique dans les pratiques picturales contemporaines. Les stratégies identifiées ici ne conduisent pas à une nouvelle approche à l'image ou des problématiques spécifiques. Les résultats de la remédiation picturale produite par le numérique paraissent donc moins radicaux que ceux qui avaient été suscités par l'avènement de la photographie.

Il est possible que nous ne disposions pas encore du recul nécessaire pour jauger d'évolutions plus profondes ; il est également probable que notre analyse soit faussée par le fait que les pratiques que nous analysons restent fondamentalement liées à l'hégémonie de la photographie dont les caractéristiques visuelles identitaires et les opérations sont reproduites par le numérique.



Pour autant, les perspectives créatives inédites offertes par le numérique semblent encore loin d'avoir été repérées par les peintres et que nous soyons toujours aujourd'hui dans une étape d'assimilation dont on connaît d'autres exemples dans l'histoire de l'art. Ainsi, les peintres de l'école siennoise qui sont longtemps restés fidèles aux codes médiévaux dans la représentation de l'espace et qui n'ont intégré les nouvelles normes de la perspective que très progressivement. Les inflexions stylistiques que nous avons répertoriées sont des indices probants d'une évolution des codes de représentation sous l'égide des logiciels de traitement d'image et elles manifestent un vacillement de nos habitudes de perception et une mutation de nos références visuelles, mais il est sans doute prématuré d'en tirer des conclusions sur l'avènement imminent d'un « style d'époque ».

Si la prégnance du modèle photographique (perpétué par ses simulations numériques) reste déterminante pour la compréhension des pratiques picturales contemporaines, serait-il justifié de nous en tenir aux deux seules postures que nous avons examinées et qui relèvent passivement du mimétisme ou de l'imprégnation ?

La peinture, pour-elle développer des « nouvelles » approches productives sans réitérer les stratégies antérieurement développées vis-à-vis du photographique ? Ne saurait-elle répondre de manière plus créative aux nouveaux enjeux du numérique ? Comment pourrait la peinture offrir une autre possibilité de réponse qui corresponde plus spécifiquement aux problématiques posés par le numérique ? Comment pourrait-elle enrichir ses modes opérationnels, ses approches, ses méthodes de production et sa visualité face à cette situation ?

Pour répondre à ces questions, il est sans doute nécessaire d'observer plus attentivement certaines pratiques picturales marginales qui laissent déceler une autre attitude par rapport au numérique.

### 3.4 TROISIÈME MODÈLE : UNE ESTHÉTIQUE DE LA DÉFAILLANCE.

#### TROIS EXEMPLES D'ALTERNATIVES AU NUMÉRIQUE

Quelques peintres nous semblent permettre d'envisager une relation au numérique qui se démarque des modèles et des stratégies précitées.

Leur travail ne porte pas sur la restitution ou l'interprétation serviles des images et des effets du numérique, mais sur ce qui trouble l'efficacité du rendu numérique, ce qui lui fait obstacle et qui authenticierait donc « par défaut » le modèle écranique et qui favoriserait donc une relation discursive plus conséquente entre peinture et image numérique.

On avait pu relever précédemment l'intérêt que suscitait les effets de *glitch* provoqués par des défaillances dans l'affichage de l'image écran. Ces usages, comme on l'a déjà précisé, sont très ponctuels et n'engagent pas de véritables questionnements sur l'identité et le fonctionnement des images numériques. Il s'agit généralement d'emprunts permettant d'élargir le langage formel des signes picturaux et de faire signe plutôt que sens. Les exemples que nous retenons ici font davantage référence au propos et aux enjeux de Gerhard Richter lorsque celui-ci pointait par des effets de flous l'esthétique spécifique de l'image photographique.

De la même manière, l'intérêt pour ces fêlures qui interrompent le flux d'images fascinantes par leur « haute définition », peut être entendu comme une manière de concevoir des logiques picturales alternatives pour produire des effets critiques de distanciation et pour mieux souligner le statut « hyper-illusionnistes » des images virtuelles. Face au médium numérique, caractérisé par son implacable et séduisante reproductibilité, le peintre y reconnaît l'accident. La valeur d'authenticité de l'accident contribue à révéler la véritable et imparfaite nature de l'image numérique. Elle met également à jour ses paramètres visuels, son vocabulaire plastique spécifique désormais susceptible de dialoguer avec celui de la peinture.

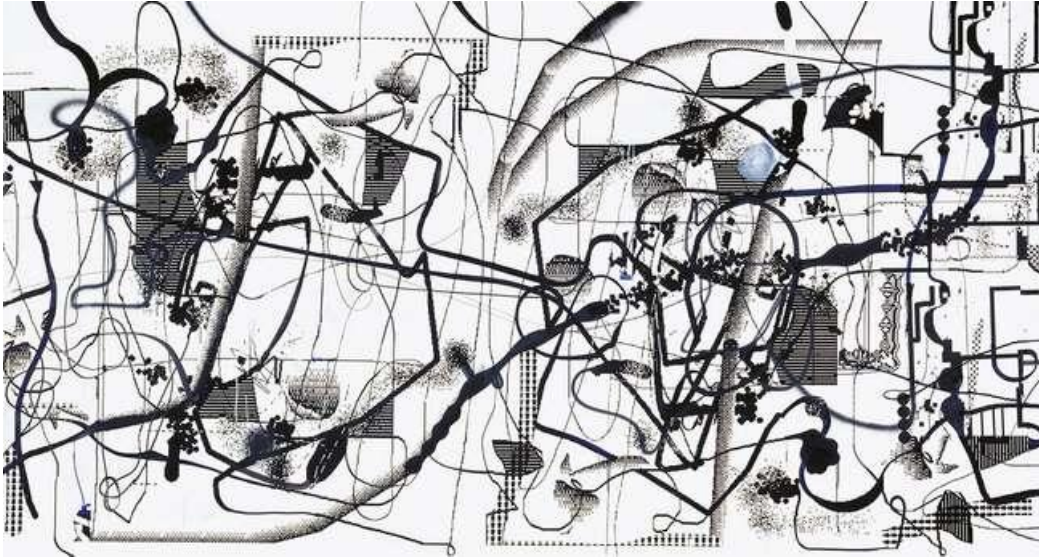
## ALBERT OEHLLEN

Le travail de cet artiste allemand, disciple de Sigmar Polke, manifeste un intérêt prononcé pour le pictural envisagé comme un processus. Oehlen élabore une peinture qui est à la fois le résultat et le reflet d'un aspect fondamental de l'image numérique : la multiplicité des techniques et leur interaction sur une surface unique, ici la toile.

D'une part, Oehlen reproduit sur la toile l'ensemble des opérations typiques de la création numérique : copier-coller, dupliquer, masquer, refléter, etc. Cette réplique en soi n'est pas novatrice car l'ordinateur simule déjà ces opérations. Néanmoins, dans le contexte numérique, ces actions acquièrent une disponibilité et une immédiateté accrues, permettant ainsi une fréquence d'exécution bien supérieure lors de la création d'une image. Cette intensité, cet "abus" d'utilisation est justement repris et mis en évidence par Oehlen dans ses toiles.

La méthode d'Oehlen se distingue de celle des peintres précédemment évoqués. Il s'inspire du lexique visuel numérique sans le copier servilement. Il utilise directement les technologies numériques (et non numériques) de reproduction pour présenter ce langage dans sa spécificité. Sa série de "*Computer paintings*" en est une illustration parfaite. Oehlen génère numériquement une image sur laquelle il applique diverses opérations : pixélisation, effacement par des outils prédéfinis, application de textures, etc. Le résultat est une image qui « *révèle le dispositif* » qui montre sa propre nature numérique, en visibilisant les spécificités du médium utilisé.

Après avoir élaboré numériquement cette image, Oehlen la fait imprimer sur toile par sérigraphie. Cette technique de reproduction vient ainsi reproduire ce qui était déjà une reproduction, soulignant ainsi le flux naturel de l'image dans le monde numérique, où elle est constamment transférée d'un support à un autre. Une fois imprimée, l'image est retravaillée à la main par le peintre à l'acrylique ou à l'huile.



Albert Oehlen « *Untitled* » de la série « *Computer paintings* ». Sérigraphie et acrylique sur toile. 280 x 520 cm. 1994.

C'est ici que Oehlen réplique les opérations déjà effectuées dans le numérique. La peinture de Oehlen s'engage ainsi dans une réflexion sur la reproduction et le recyclage visuel. Ce processus de production hybridant signes numériques et traces picturales sera réitéré sur d'autres toiles avec la reprise des mêmes motifs, lignes, trames et formes, mais dont la configuration est modifiée par d'autres séries de manipulations (rotations, découpages, etc.) sans recherche particulière d'articulations<sup>73</sup>. Dans ses séries ultérieures, Oehlen intensifie cette approche. Il utilise des images provenant d'autres médias, mais préalablement traitées à l'aide du numérique, pour composer ses peintures. Des images publicitaires, des photographies, et même des dessins sont imprimés pour mettre en évidence leur *pixélisation*. Ces images ne sont pas le fruit d'une retouche numérique soignée, elles sont assemblées de manière déstructurée, sans souci d'une netteté excessive. Elles évoquent les travaux de graphisme amateur de mauvaise qualité : les images sont découpées, tournées et juxtaposées de façon arbitraire. Cette pluralité, ce mélange de motifs et de techniques est renforcé par le travail manuel du peintre qui utilise simultanément plusieurs médiums : huile, acrylique, bombe, etc. À ce moment, donc, les actions de la main du peintre servent encore une fois, à répliquer sur le terrain physique les *actions* qui ont déjà eu une place dans le terrain virtuel.

---

<sup>73</sup> Stéphane MROCKOWSKI, "Abstractions post-abstraites. Peinture non nostalgique aujourd'hui". (*Cahiers recherche*), Strasbourg, Université de Strasbourg, 2013.

Sur la surface déjà imprimée, il applique la peinture de manière expressive, juxtaposant formes et directions, effaçant, découpant et réalisant toutes sortes d'opérations qui confèrent à la peinture un aspect dynamique et matériel.

Par ailleurs, la visibilité du pixel revêt une signification particulière chez Oehlen. Il ne s'agit pas d'une reproduction manuelle du pixel à la manière de Lichtenstein, mais bien du pixel issu directement de l'écran et de l'imprimante. Le pixel, et les éventuelles erreurs d'impression, sont assumés au même titre que les images utilisées, dans le but de questionner la technicité même du médium. On pourrait donc affirmer que Oehlen travaille à partir de et au sein de cette technicité. Il s'immerge dans le cœur du médium pour l'utiliser dans une logique de déstructuration, cherchant à subvertir les usages conventionnels des outils et à proposer une autre compréhension.



De gauche à droite : Albert Oehlen. « More Fire and Ice » technique mixte sur toile. 355 x 345 cm. 2001 / Albert Oehlen.  
« Mode » Technique mixte sur toile. 270 x 290. 2005.

PAUL KNEALE

Le travail de Paul Kneale propose également une approche innovante des relations entre peinture et numérique. Il a mis au point une procédure particulièrement inédite pour concevoir, à partir d'outils, essentiellement numériques, des impressions photographiques analogues à des peintures. Depuis 2017, Kneale produit ce qu'il appelle des « *scanner paintings* » (peintures de scanner) qui résultent d'une succession d'opérations associant scanners et imprimantes.

Le principe consiste à utiliser l'écran d'un scanner pour capter l'image de l'espace qui se trouve au-dessus de lui. Aucun objet, ni aucune image ne sont donc placés sur la vitre du scanner et le capot qui sert à optimiser la saisie numérique des documents est retiré. En réglant l'optique et la durée du scannage, l'appareil saisit une image indécise, mais susceptible de traduire l'atmosphère de la salle, ses données photoniques et les différents éléments transitant dans l'air de la salle: la poussière, les variations de lumière, les figures de quelques insectes qui se passent ou qui se posent accidentellement sur la surface du scanner.

La collecte de ces informations est ensuite (ou parfois simultanément) imprimée sur une feuille transparente. Celle-ci est ensuite scannée à son tour, et dans les mêmes conditions. C'est-à-dire que l'image résultante restituera une nouvelle fois la vision aérienne de la salle scannée à travers le transparent imprimé. Cette procédure étant répétée plusieurs fois et l'artiste intervient à chaque fois pour modifier les vitesses et les résolutions de prises de vue. De cette manière, différentes captations du même point de vue sont superposées pour aboutir à ce que Kneale appelle un « *sandwich de temps* »<sup>76</sup>. Cette dernière étape est éditée et imprimée sur une toile, à l'aide d'une imprimante numérique de très haute qualité, puis accrochée et exposée, tel un tableau.

Outre le détournement de l'outil numérique, l'artiste contraint habituellement celui-ci à travailler au-delà de ses limites, ce qui génère des altérations visuelles et chromatiques diverses (tonalités

---

<sup>76</sup> Paul Kneale, « Spotlight: Paul Kneale ». *Artuner. Interview*. En ligne [ <http://www.artuner.com/insight/interview-paul-kneale/> ] Consulté le 3 Janvier 2020.

fluorescentes, textures parasites, pixélisation, etc.).

Ce protocole de travail repose donc sur l'emploi inapproprié d'un outil auquel s'ajoutent des aberrations visuelles provoquées par un usage incorrect du même outil. Or, c'est précisément dans ces apories que se révèlent les idiomes visuels du langage numérique. Ces défauts qui trahissent l'artificialité des images, tout comme les rayures sur les plaques des daguerréotypes révélaient la spécificité du photographique. Ici, les ratés ou ratures de l'image ne sont pas seulement des indices du média utilisé. Ce sont aussi des abstractions pures dans un sens aussi bien formel que théorique.

Elles pourraient être comparées en termes conceptuels aux résultats des recherches picturales de l'abstraction moderne : les deux visent à montrer les spécificités du média dans un état pur, elles cherchent à révéler le dispositif, à montrer ce qui lui est propre à partir d'une mise en tension des outils et d'une expérimentation du média pour l'amener jusqu'à la « *défaillance* ». Celle-ci, définie techniquement dans le domaine informatique comme l'incapacité d'un système ou de l'un de ses composants d'exécuter une fonction en accord avec sa spécification.<sup>77</sup> Cette incapacité du numérique, ou sa faillite, constitue précisément le seuil à partir duquel la fonctionnalité déterminée de l'outil vacille au profit d'une disponibilité, inédite et désintéressée, apte à concourir à un effet esthétique.

Kneale utilise plusieurs scanners. Ils sont comme des pinceaux et chacun a « *sa propre personnalité visuelle* »<sup>78</sup>. Il les manipule en fonction de l'effet désiré et considère que leur état de machine n'est pas incompatible avec le métier de peintre. Il rappelle d'ailleurs que la peinture a été toujours assistée par des aides techniques et que « *l'objet technologique a été toujours une extension de la volonté de la personne qui l'utilise* »<sup>79</sup>

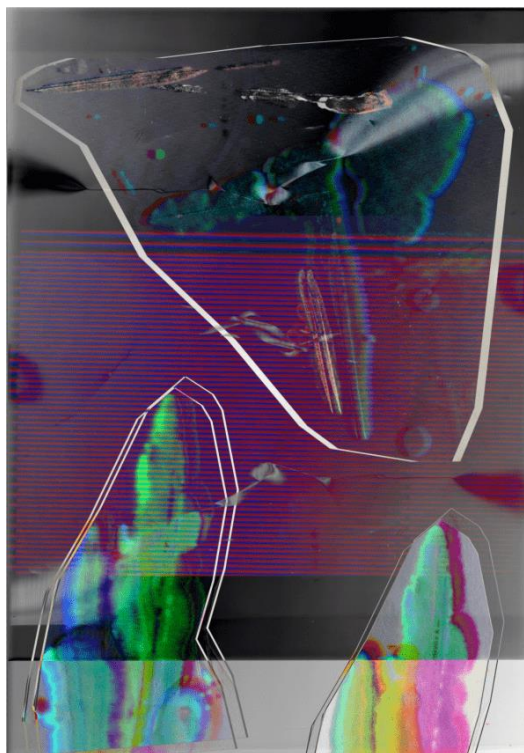
---

<sup>77</sup> « *Fault, error and failure* », [https://softwaretestingtimes.com/2010/04/fault-error-failure.html#google\\_vignette](https://softwaretestingtimes.com/2010/04/fault-error-failure.html#google_vignette). Consulté le 18-08-2022

<sup>78</sup> Paul Kneale, *op. cit.* "They each have their own visual personality, and I also break them pretty regularly in the process of making the work"

<sup>79</sup> *Ibidem.* "The technological object is always a prosthesis of the will of the person who wields it." [ma traduction]





De gauche à droite : Paul Kneale « *Missed Universe* » Impression inkjet sur toile. 200 x 140 cm. 2017. / Paul Kneale. « *Ontology of various feels* » Impression inkjet sur toile. 198 x 139 cm. 2017.

Les travaux de Kneale ne se contentent pas de simuler numériquement les outils de la peinture. Ils les utilisent de manière intrinsèque. L'artiste ne recourt pas à des logiciels d'image qui imitent le geste d'un crayon ou génèrent des formes préétablies. Au contraire, il exploite les outils numériques pour qu'ils révèlent leur propre spécificité visuelle, sans être contraints par une programmation excessive. Les dispositifs numériques, ici, ne simulent pas un langage visuel, ils le produisent eux-mêmes de manière organique.

On pourrait toutefois reprocher à l'artiste de se limiter à une forme de reproduction : ses toiles sont en effet le support d'images imprimées, reproductions numériques d'informations scannées. De plus, ces images peuvent être multipliées à l'infini. Pour contrer cette logique de reproduction en série, Kneale adopte une démarche singulière : il ne fait imprimer chaque peinture qu'une seule fois et il transfère les images des transparences utilisées sur du papier photographique afin de créer des pièces uniques.

## ANNE VIEUX

L'artiste américaine Anne Vieux produit des peintures en utilisant une procédure qui s'appuie également sur l'utilisation innovante de l'outil numérique.

Son travail a été initié par la découverte d'effets chromatiques inattendus en scannant un fragment de papier holographique. Le laser du scanner étant abusé par les propriétés réfléchissantes du papier diffracte le spectre de celui-ci en produisant l'image numérique d'une déflagration de formes et de couleur. Ce phénomène optique imprévu est ensuite soumis à d'autres modifications par l'intermédiaire d'un logiciel d'image. L'artiste travaillera sur des gros plans des petites sections de l'image, et se servira de ce répertoire chromatique et formel comme une surface à envelopper un objet virtuel ou même pour dessiner sur elle à l'ordinateur. Ces images sont également imprimées sur divers supports textiles dont la texture ou les facultés d'absorption contribuent à augmenter les effets visuels du modèle original.

Ce travail se poursuit par l'application de pigments traditionnels et de différents médiums picturaux sur ces toiles. Anne Vieux procède par recouvrements partiels, créant ce qu'on pourrait décrire comme des expansions des éléments visuels imprimés qui ne cherchent pas à contrer leur apparence numérique. Néanmoins, Vieux crée aussi une tension entre la nature numérique ou numérisée des images qu'elle manipule et imprime (couleurs saturées, répétition et une certaine distorsion des formes) et le caractère organique des toiles utilisées pour les impressions (Suédine).

On voit donc ici un processus continu qui saisit l'opportunité d'une incohérence imprévisible pour développer une œuvre arborescente. Cette contribution involontaire de l'outil numérique à la genèse de motifs picturaux est à rapprocher des stratégies du hasard orienté : des taches sur le mur de Leonard de Vinci aux mètre-étalon de Marcel Duchamp.



De gauche à droite : Anne Vieux « *Automated curve* » Acrylique sur impression à sublimation sur suédine. 132 x 88,9 cm. 2017 / Anne Vieux « *Color burn* » Acrylique sur impression à sublimation sur suédine. 132 x 88,9 cm. 2017.

Les démarches suivies de ces trois artistes nous dévoilent d'autres perspectives d'articulation entre le numérique et le pictural. Il ne s'agit pas ici de la simple représentation d'un effet visuel ou d'un effet de défaillance. L'accident numérique, documenté par une image ou un tirage numérique, est directement impliqué, même produit intentionnellement dans le travail pictural, et invite celui-ci à développer un processus expérimental plus complexe et prospectif que ne l'est la simple copie d'un artefact numérique. Ce faisant, ce ne sont plus les fonctionnalités natives et prioritaires des dispositifs numériques qui sont sollicitées dans ces créations hybrides. La promesse d'images toujours plus parfaites, irréprochables et hautement définies n'est pas non plus le vecteur qui semble le plus apte à favoriser une articulation fructueuse de nos deux registres. Paradoxalement, c'est peut-être davantage l'approximation, la faiblesse potentielle, la possibilité d'erreurs ou d'accidents qui peut rapprocher les technologies du numérique des techniques du pictural.

Ces exemples et ces remarques nous invitent à élargir notre champ de recherche et à envisager la possibilité d'une voie tierce dans les relations du picturale au numérique. Ce troisième modèle ne constitue pas vraiment un modèle dans le sens d'une vision structurée et suscitant une posture idéologique consistante, à la manière des avant-gardes du XXe siècle, mais il nous engage sur la piste d'explorations conceptuelles et plastiques stimulantes et plus personnelles.

## TROISIÈME PARTIE :

# VERS UNE AUTRE APPROCHE : LE NUMÉRIQUE DANS LES STRATÉGIES DE REACTIVATION PICTURALE. DÉFAILLANCE, GESTE ET MATÉRIALITÉ

### 1. L'ERREUR : MISE EN ÉVIDENCE DU SYSTÈME INFORMATIQUE

La notoriété des "nouveaux médias", ou des "nouvelles technologies" s'appuie sur l'idée de progrès dans la flexibilité, la technicité et, plus encore, la fidélité des images produites ou reproduites.

Depuis la naissance de la photographie, les procédures de reproduction visuelle et mécanisée des apparences n'ont en effet jamais cessé d'augmenter ce type de compétences.

Toute avancée technique dans le domaine photographique visait donc essentiellement à réduire, voire annuler, la distance entre le réel et ses représentations – ce que certains auteurs appellent « *L'idéologie du médium* »<sup>80</sup>

Avec l'avènement du numérique ce développement a été encore plus significatif : en termes de qualité de définition, le numérique permet d'atteindre aujourd'hui un rendu d'image hors du commun. Des tests réalisés en 2020 sur l'appareil numérique disposant de la plus haute définition à cette date ont montré qu'il était possible d'obtenir des images d'une résolution de 3.200 mégapixels. Pour avoir une idée de la taille optimale d'affichage qui pourrait être obtenue avec ce volume de pixel, il faudrait pouvoir disposer d'un assemblage de 378 écrans de télévision 4K ultra-haute définition. La profondeur de champ de cet appareil permettrait également de restituer le

---

<sup>80</sup> Domenico Quaranta, « Life and death of an image », in Rosa Menkman. *Order and Progress*. (Exhibition Brochure Fabio Paris Art Gallery), Brescia, janvier 2011).

détail d'une balle de golf placée à une distance de 24 Kilomètres<sup>81</sup> À la différence des appareils de prise de vue analogiques, ce type de dispositif déborde donc très largement les seuils de perception de la vision humaine et pourrait laisser craindre une obsolescence prochaine de nos compétences visuelles et de leur pertinence au profit des "machines de vision"<sup>82</sup> qui deviendraient les seuls médiateurs et arbitres de l'identité visuelle du monde.

Cependant, une étude plus élargie de l'écosystème de l'image numérique montre qu'au-delà de sa surpuissance optique et mimétique, ce "monstre" de vision n'est pas exempt de limites et de fragilités. C'est là tout son paradoxe : aussi perfectionnée soit-elle, l'hypervision des dispositifs numériques génère des volumes de données de plus en plus considérables dont la pérennité pose des problèmes. Ils nécessitent notamment des capacités de stockage et des solutions de conservation ou de restitution qui peuvent souvent se révéler insuffisantes ou inadaptées. La précarité des sauvegardes et la volatilité des données numériques, que tous les usagers ordinaires subissent eux-mêmes, s'explique par la nature opérationnelle du système : alors que les données enregistrées physiquement dans un livre ou sur une toile ne se dégradent que partiellement ou très lentement, les fichiers numériques peuvent devenir soudainement inaccessibles en raison d'un seul *bit* d'information endommagé<sup>83</sup>. Certains chercheurs soutiennent ainsi l'hypothèse d'une perte potentiellement définitive de toutes les données numériques en raison de la fragilité croissante des infrastructures numérique. Les conditions de maintenance et d'accès, notamment, ne sont pas conçues avec les mêmes précautions que les bibliothèques ou les musées. Par ailleurs, la lisibilité ou la réduplication des contenus numériques sont soumises à une obsolescence (programmée ou non) du média. La surenchère des entreprises productrices d'outils numériques, dans la recherche d'une technologie toujours supérieure à la précédente, conduit en effet à la

---

<sup>81</sup> Alex FOX, « Scientists Tested Out the World's Largest Digital Camera on a Piece of Broccoli », *Smithsonian Magazine*, 10 septembre 2020.

<sup>82</sup> Voir l'ouvrage éponyme de Paul Virilio, Galilée éd. Paris, 1988.

<sup>83</sup> Maranke WIERINGA, « The Fragility of Digital Media Content: On Preservation and Loss: Sketching the Pilgrimage of Future Scholars to Recover Our Digital Vellum », *Junctions Graduate Journal of the Humanities* 2(2):27, Université d'Utrecht, Utrecht, septembre 2017.

démultiplication des standards d'exploitation, à leur abandon ou à leur remplacement périodique, de telle sorte que l'accès aux contenus sauvegardés dans d'anciennes versions d'un logiciel ou d'un ordinateur devient rapidement impossible <sup>84</sup>.

Les faiblesses structurelles du numérique s'évaluent également par le taux important de défaillances qui sont repérables dans la transmission ou la réception des données. Cette faiblesse tient à l'interdépendance des nombreux paramètres, souvent fragiles et instables, qui articulent un dispositif informatique – et qui font système.

La photographie, l'image numérique, la peinture, le cinéma ou n'importe quel autre type de média, peuvent être définis comme des systèmes<sup>85</sup>. Un système est défini comme un ensemble d'éléments considérés dans leurs relations à l'intérieur d'un tout fonctionnant de manière homogène et singulière. Ainsi, tous les éléments composant une image photographique et les outils utilisés pour la produire (appareil, papier photographique, procédures de laboratoire, etc.) font partie du même système. Une erreur dans le système photographique peut impliquer une suspension du flux d'information visuel, et d'une certaine manière, aussi une interruption du système lui-même. En informatique, le terme «erreur» est défini comme «la différence factuelle entre le résultat obtenu et le résultat attendu»<sup>86</sup>. Il s'agit d'un événement qui se produit – ou qui est provoqué – au niveau du système d'exploitation de l'ordinateur, c'est-à-dire, au niveau de l'ensemble de programmes qui assurent son fonctionnement et qui, selon la gravité de l'erreur, peut-être ou non, traité et corrigé par le système lui-même<sup>87</sup>. Sur le plan visuel, l'erreur conduit à la suspension de la communication et de la réception des images. Elle se traduit aussi, comme nous l'avons vu, par des brouillages (bruit), des interférences ou des distorsions plus ou moins permanentes de l'information (parasitage, glitch, etc.).

---

<sup>84</sup> *Ibidem*.

<sup>85</sup> Eivind Røssaak, « Who Generates the Image Error? From Hitchcock to Glitch », in *The Photofilmic: Entangled Images in Contemporary Art and Visual Culture*, Brianne Cohen and Alexander Streitberger éd., p. 217

<sup>86</sup> « Fault, error and failure », <https://softwaretestingtimes.com/2010/04/fault-error-failure.html>. Consulté le 17-08-2022.

<sup>87</sup> « Erreur système », [https://fr.wikipedia.org/wiki/Erreur\\_syst%C3%A8me](https://fr.wikipedia.org/wiki/Erreur_syst%C3%A8me). Consulté le 17-18-2022



L'erreur est naturellement plus fréquente lors de la mise en œuvre d'un système, au moment où un média fait son apparition - ce dont témoigne l'histoire de la photographie. Les plaques des daguerréotypes étaient à l'origine très sensibles à la poussière, aux températures et à l'exposition des vapeurs d'iode et de mercure, ce qui produisait de nombreuses altérations de l'image. Ces accidents sont assimilables à des "erreurs-système" et provoquaient donc des ruptures dans le flux informationnel du médium, se traduisant par des oblitérations, des opacifications ou des mutations chromatiques sur la plaque.



De gauche à droite : 1. Daguerréotype américain. Vers 1845-50. 2. À droite, Image glitch. Stock d'images « dreamstime.com »

Ces marques d'incertitudes ou d'errance – pour reprendre l'étymologie du mot erreur (du latin « errorem ») – contribuent à l'inquiétante étrangeté de ces lointaines images, renforcée par tout un répertoire d'éléments visuels qui révèlent un certain état d'insuffisance technique <sup>94</sup>.

Ces erreurs, qui nous montrent la fragilité du système, sa défaillance, restent cependant des

---

<sup>94</sup> Walter BENJAMIN, *op. cit.* Cette insuffisance technique est davantage présente dans les photographiques produites avant l'utilisation de la gomme bichromatée, vers 1880.

informations qui, par défaut, nous révèlent aussi la spécificité du média. L'identité technique du médium photographique est ainsi dite « *transparente* » par le fait qu'elle ne s'interpose pas à notre regard lors de la perception de l'image. C'est le contenu visuel de celle-ci qui est immédiatement et prioritairement reconnu (et non le système en soi même, le médium : son conditionnement physique et l'encodage visuel de l'information). Inversement, l'irrégularité, la défectuosité ou l'insuffisance technique dans la transmission de l'information rend problématique la réception de l'information visuelle et déporte l'opération de reconnaissance sur le médium lui-même et sa spécificité. Cette erreur nous rend donc conscients de l'image en tant qu'image, et plus précisément encore, en tant qu'artefact qui procède d'un système spécifique et complexe : substances photosensibles, support, dispositif optique et mécanique et tout ce qui est derrière la production de l'image du *médium* photographique.

De la même manière, un logiciel de traitement de l'image, comme toute autre outil numérique, n'échappe pas au fonctionnement potentiellement erratique du système et donc à l'annonce d'une "erreur système". C'est, par exemple, la célèbre "erreur 404" qui informe l'utilisateur d'internet que sa requête ne peut aboutir.

En ce qui concerne spécifiquement l'image, l'erreur trouve son expression la plus commune à travers ce qu'on appelle en informatique le *glitch*. Le glitch est un type spécifique d'erreur produite par une tension ou une impulsion électrique inopinée qui répercute sur le matériel informatique (hardware) et sur l'exécution des logiciels (software). Dans le milieu computationnel une erreur est considérée comme une déviation du protocole. Dans le cas du glitch, cette déviation est généralement détectée par le système qui la corrige immédiatement<sup>95</sup>. Cependant, l'espace de quelques secondes, l'image se fige, scintille et vrille la surface de l'écran de lignes de couleurs incohérentes. Ce qui nous est ainsi brièvement découvert ce sont les indices du système qui soutient la fiction de l'image écran : photogramme, pixels et signal RGB des couleurs. Le glitch, pourrait bien être considéré d'une certaine manière, comme l'équivalent contemporain des perturbations visuelles sur les plaques des daguerréotypes. Les deux perturbations opèrent une

---

<sup>95</sup> Eivind Røssaak, art. cit. p.218.

mise en évidence des moyens de production, les deux révèlent le dispositif en dévoilant, tout en même temps la spécificité des médiums.

On pourrait même s'aventurer à affirmer que le *glitch* constitue en fait, l'expression visuelle la plus révélatrice de la spécificité du système informatique. Les images affectées par le glitch présentent des altérations visuelles qui sont uniques et exclusives à l'outil numérique et qui nous ne trouvons pas ailleurs. Il s'agit d'altérations inédites dans leur visualité car elles sont précisément le résultat d'opérations inédites, faites à l'intérieur d'un système très récent.

De l'autre côté, une erreur placée ou produite à l'intérieur du système numérique compromet le mythe de perfection infaillible promu par *l'idéologie du médium* et les promoteurs de dispositifs digitaux. Elle éveille le soupçon sur la confiance qu'on pourrait accorder à la gestion d'une société reposant essentiellement sur des infrastructures numériques.

Mais, au-delà de la méfiance qu'elle peut susciter, l'erreur suspend l'action d'un programme inexorablement déterminé et offre d'autres opportunités. En créant une situation d'errance, une *résistance asystématique*<sup>96</sup>, l'erreur ouvre une échappée et invite à la réflexion et instaure de nouvelles initiatives poétiques<sup>97</sup>. L'image affectée par le glitch représentent précisément une errance, une possibilité d'ouverture vers une autre compréhension de l'image et des trajets informationnels. Cette ouverture habilite en même temps l'espace pour que des possibilités d'approches conceptuelles différentes aient lieu. Le glitch informatique opère dans la résistance asystématique en ajoutant des variations de forme, de couleur, en ajoutant d'autres éléments inattendus qui rendent l'image difficile d'incorporer systématiquement à l'intérieur d'un modèle de compréhension, ou de production. Le glitch habilite un certain vagabondage de l'image qui fait qu'elle se promène librement sur les trajets de pensée les plus diverses.

Il favorise également le dialogue avec d'autres médias et offre enfin une opportunité de réaction et d'activation du pictural face à une norme hégémonique et dont elle peut user autrement que sous

---

<sup>96</sup> *Ibid.*, p. 230

<sup>97</sup> *Ibid.*, p. 229

le régime du témoignage, de l'emprunt ou de l'imitation.

### 1.1 L'ERREUR COMME INSTANCE DE DEVOILEMENT ET VECTEUR DE PRATIQUES AUTONOMES

Les altérations du glitch, comme manifestations visuelles spécifiques d'un système informatique, peuvent donc être entendues comme le signature authentique du medium qui les provoque. Simultanément, par leur caractère accidentel et intempestif, ces altérations nous révéleraient, en quelque sorte, la "vérité cachée" de l'image numérique ; elles nous découvriraient l'identité et la réalité du système – ce qui trame les apparences des images écraniques. À ce titre, le réemploi des glitches, leur exploitation dans différents contextes, a valeur de dénonciation des manipulations dont nous serions, ou pourrions être, victimes. Le film *Matrix* est l'exemple le plus connu de cette thèse conspirationniste.

L'idée d'une « matrice », surpuissante et dissimulée, qui générerait les apparences du monde et dont les illusions nous abuseraient nous renvoie au principe de nombreux schémas de pensée, d'essence métaphysiques ou philosophiques, et où s'opposent le « vrai » monde et ses simulacres. L'aspiration à dissiper les mirages et fuir les chimères de la caverne de Platon est alors entendue comme une action salutaire.

C'est elle qui inspire nombre de théories esthétiques et qu'on retrouve parmi les mobiles majeurs des avant-gardes. Cette exigence de « distanciation critique » – terme emprunté à un manifeste de Bertolt Brecht qui proscrivait tout effet illusionniste au théâtre<sup>98</sup> –, imprègne en effet de nombreux manifestes artistiques qui entendaient révéler le système de la pratique, notamment picturale<sup>99</sup>, par le retrait de tous procédés inhérents aux dogmes de la peinture académique. L'esprit de la production artistique des avant-gardes s'est vu impulsé par la volonté de détruire la condition

---

<sup>98</sup> Voir Bertold Brecht, *Petit organon pour le théâtre* [1948], L'Arche éd., Paris, 1970

<sup>99</sup> Voir Peter Burger, « L'œuvre d'Art d'avant-garde », en *Théorie de l'avant-garde, Questions théoriques*. Paris, 2013.

organique qui caractérisait l'œuvre d'art. Cette organicité garantissait une unicité de l'œuvre qui était comprise et lue comme un tout. Les avant-gardes attaquent cette notion d'organicité en utilisant des stratégies qui ont pour but de dévoiler les procédures et les logiques mêmes de la construction des œuvres. L'œuvre d'art de l'avant-garde montre de manière intentionnelle les mécanismes liés et utilisés pour sa production et sa conception, sans rien cacher et sans prétendre se substituer à la réalité. C'est le principe de la peinture moderne. Elle dévoile ses procédures, ses dispositifs, ses mécanismes de production : le coup de pinceau, la tâche, la trace. Les artistes de l'avant-garde échangeaient ces stratégies, et les révélaient dans leur spécificité.

Cette quête récurrente de dévoilements s'inscrit notamment dans lignée des prophéties de la peinture moderne naissante, celles de Cézanne notamment qui entendait nous dire "la vérité en peinture" <sup>100</sup>; ou celles de Maurice Denis, pour qui la peinture ne serait, en vérité, qu'"une surface plane recouverte de couleurs en un certain ordre assemblées" <sup>101</sup>. Ces revendications conduiront, par diverses voies, au postulat de l'autonomie de la peinture ; une peinture dont les fins seraient désormais d'établir et de faire découvrir ce qui la constitue foncièrement dans sa spécificité.

L'art numérique (computer art, net art, etc.) n'a pas failli à cette mission et nombre de ses créations s'attachent à explorer les diverses modalités de représentation envisageables pour mettre en évidence les dispositifs internes des systèmes informatiques, qu'il s'agisse des lignes de code, des algorithmes, des réseaux, des datas, etc. Le propos de ces recherches est cependant plus généralement poïétique que critique et n'échappe pas à une certaine fascination pour la qualité plastique ou spectaculaire des effets pouvant être produits à partir des paramètres structurant le système numérique ou des langages de programmation.

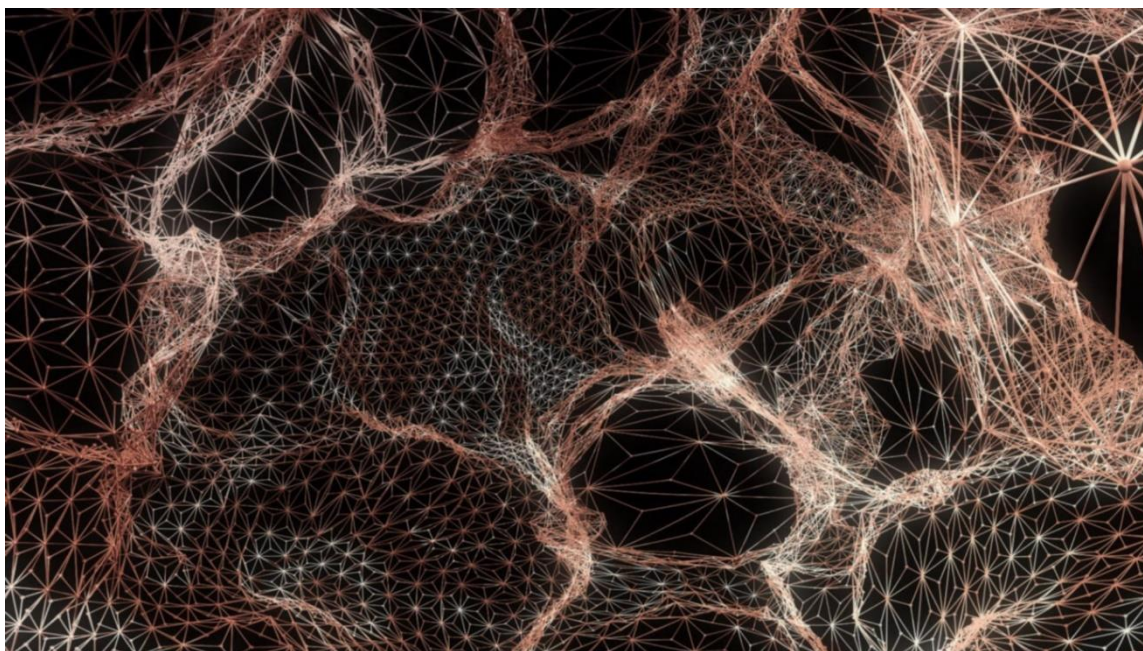
Il semblerait donc vain d'attendre de ces travaux une réelle élucidation des dispositifs numérique ou une mise en perspective de leur fonctionnement. Ils n'arrivent pas à proposer une alternative

---

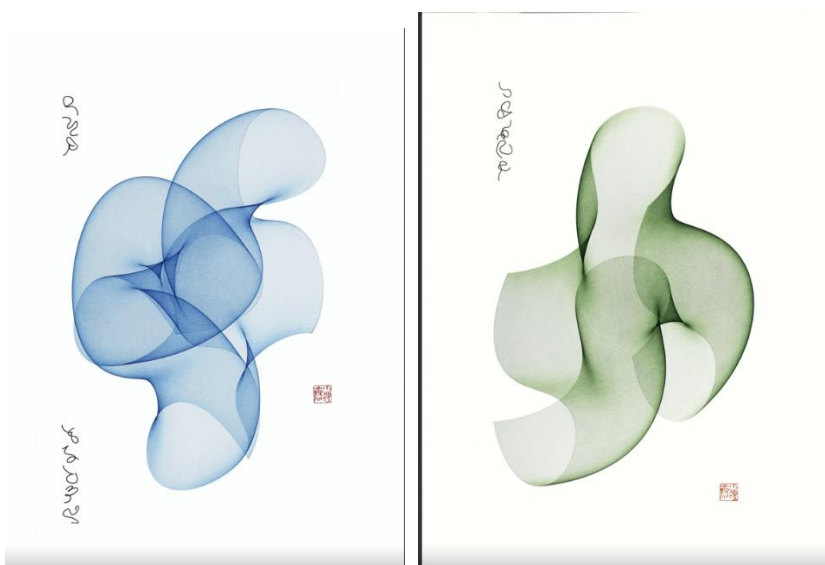
<sup>100</sup> Lettre de Cézanne à Emile Bernard du 23 octobre 1905, in *Paul Cézanne, Correspondance* [1937], Grasset, coll. Les Cahiers rouges, Paris, 2006.

<sup>101</sup> Maurice Denis, « Définition du Néo-traditionalisme », in *Art et Critique*, août 1890.

visuelle de disruption symbolique, ils ne proposent pas des modifications concernant le flux informatif visuel, ils n'offrent pas des lignes de fuite mentales de lecture de l'image et ils ne révèlent pas l'artifice du numérique avec la force de l'image glitch.



Can Büyükberber, *Morphogenesis*, installation VR, ZKM, 2016 (capture d'écran)



Roman Verostko, *Algorithmic Poetry* (série), encre et traceur sur papier, 2010

## 1.2 L'USAGE DES FAILLES DU CODE : REVELER ET RECREER.

*24 Hours Psycho* (1993) de Douglas Gordon pourrait constituer aussi un bon exemple de la manière dont l'erreur peut produire des déviations dans le flux informatif pour créer des altérations ou d'autres possibilités du langage et d'approche conceptuelle. L'œuvre permet de saisir – avec plus d'efficacité et de manière plus essentielle – le principe et les effets du code sous-jacent aux images des nouvelles technologies. Cette œuvre a été conçue à partir d'un accident de projection et de l'analyse de ce que celui-ci permettait de mettre en évidence. En voulant suspendre momentanément la diffusion du film *Psychose*, (*Psycho*) d'Alfred Hitchcock enregistré au format vidéo VHS, l'artiste constate que la commande permettant de mettre en pause le visionnage est défectueuse : l'appareil poursuit la diffusion du film, mais de manière très ralentie, à une vitesse de 2 images par seconde, et avec une sonorisation devenue inaudible. L'idée lui vient alors de tirer un parti plus systématique de ce défaut du système en réalisant une projection intégrale du film qui montrera une succession de tous les photogrammes du film, soit une performance de 24 heures et 82 minutes alors que le film ne dure que 109 minutes.

En recréant, de manière intentionnelle, la défaillance accidentelle, Douglas Gordon supprime le principe de la persistance rétinienne et annule donc, tout en l'indexant par défaut, l'illusion de mouvement propre au mécanisme cinématographique. Le contenu visuel ainsi redéployé et sans l'appui référentiel et narratif de la bande son dénature radicalement le film d'Hitchcock mais en dévoile simultanément, et de manière analytique les principaux ressorts visuels (plans, cadrages, points de vue, etc.). On pourrait donc retrouver ici des conditions de perception qui favorise une distanciation critique vis-à-vis de la fiction cinématographique d'origine. Outre le démantèlement du rythme, La narrative du film s'évanouit pour laisser la place à des trajets alternatifs d'interprétation. Le spectateur n'est plus saisi par l'action et son adhésion par projection ou par l'identification aux acteurs.

Pour autant, l'œuvre de Douglas Gordon ne prétend pas imposer cette seule visée anatomique et démonstrative, celle-ci est certes implicite à la déconstruction du code, mais il n'annule pas



complètement la fonction narrative de l'œuvre. Son altération ouvre à la possibilité d'autres lectures et interprétations des images. Le jeu des photogrammes successifs permet en effet d'autres connotations, d'autres référencement et associations d'idées partiellement déliées des conditionnements du scénario initial et de l'expressivité de son montage. Il peut aussi inviter le spectateur, vingt-quatre heures durant, à une réception purement contemplative et désintéressée.

Certains auteurs proposent une distinction entre les *images physiques* (les images vues avec nos yeux), et les *images mentales* (les images qu'on a lorsqu'on se souvient de quelque chose ou quand on parle de quelque chose). Pendant qu'on voit une image en mouvement sur un écran, au cinéma ou en regardant une vidéo, cette image en mouvement passe du milieu *physique* au milieu *mental*, du souvenir. Il s'agit d'une transition inconsciente, et c'est bien ce phénomène que l'œuvre « *24 hours Psycho* » met en relief. L'œuvre *suspend* le moment où l'image est transférée de l'écran au cerveau, le moment où l'image est transférée du terrain physique au terrain mental. Ainsi, la séquence d'images est programmée dans le cerveau du spectateur selon d'autres modes différents, d'autres logiques d'apparition et de disparition qui seraient plus liées au souvenir. L'œuvre installe l'expérience du cinéma dans le terrain des souvenirs et lui donne tout un autre sens.<sup>102</sup>

L'être humain a la tendance d'associer les images dont il se souvient avec les images qu'il voit. Prenons l'exemple classique d'une personne quiconque, qui n'est pas familiarisée avec l'art moderne face à une peinture abstraite. La personne essayera toujours d'y trouver des formes qui lui sont familières, des visages, des paysages, des animaux, dans une tentative d'appréhension de l'image et de l'inconnu. L'image vue sera toujours mélangée et en lien à l'image dont on se souvient. Aucune image n'est jamais pure dans sa perception, aucune perception n'est jamais objective, au contraire, elle sera toujours impure, investie d'images du souvenir, mélangée avec des images de la mémoire. « *Percevoir finit par n'être plus qu'une occasion de se souvenir* »<sup>103</sup>

De la même manière, le glitch constitue un moyen d'interruption de l'image vue, en

---

<sup>102</sup> Eivind Røssaak, « Who Generates the Image Error? From Hitchcock to Glitch », *The Photofilmic: Entangled Images in Contemporary Art and Visual Culture*, eds. Brianne Cohen and Alexander Streitberger.

<sup>103</sup> *Ibidem*, p. 223. Citation de Henri Bergson

ajoutant un plan d'interférence qui rend problématique l'association immédiate entre l'image physique et l'image du souvenir, pour provoquer ainsi des trajets alternatifs de pensée, d'interprétation, et d'expérience. De cette manière, l'erreur ajouterait une couche de défaillance sémantique dans l'image, elle pourrait pareillement rendre problématique une intention communicationnelle de l'image comme signe porteur d'une signification. Le glitch en tant que produit d'un nouveau type d'erreur, nous participe d'une autre nature, une nouvelle plasticité du visuel qui, dans les mots de Rosa Menkman, aurait le pouvoir « *d'éloigner l'objet de son flux et de son discours ordinaire, vers les ruines d'une signification détruite.* »<sup>104</sup>

### 1.3 BANALISATION ET NEUTRALISATION DU GLITCH

L'artiste et théoricienne Rosa Menkman, écrivait en 2011 que sa « première rencontre avec un glitch » lui avait laissé l'impression « d'être perdu et émerveillée ». Elle y voyait « une interruption puissante qui détournait l'objet de son flux et de son discours ordinaire, vers les ruines d'une signification détruite »<sup>105</sup>.

Cette stupeur peut nous sembler aujourd'hui excessive et très éloignée de la réalité d'un phénomène devenu familier, et dont l'agentivité et les facultés disruptives se sont largement émoussées.

De fait, le témoignage de Rosa Menkman est contemporain de nombreuses recherches menées sur les possibilités visuelles du glitch en tant qu'erreur spécifique. Mais à la suite des artistes, son emploi s'est généralisé dans le milieu de la communication au travers de vidéos et de traductions graphiques qui ont banalisé le caractère agressif du glitch. Au lieu de brouiller le flux informationnel du message, il est devenu un effet esthétique recyclé dans le circuit de la

---

<sup>104</sup> Rosa MENKMAN, *"The Glitch Moment(um)"*, Institute of Networks cultures Amsterdam, Network notebooks editors, 2011. *"The glitch is a powerful interruption that shifts an object away from its flow and ordinary discourse, towards the ruins of destructed meaning"* [ma traduction] p.29

<sup>105</sup> Rosa MENKMAN, *The Glitch Moment(um)*, Institute of Networks cultures Amsterdam, Network notebooks editors, 2011, p.29.

communication. L'utilisation du glitch en tant qu'effet visuel est devenue de plus en plus courante, et ce qu'auparavant constituait une disruption des flux informationnels est devenu un instrument d'esthétisation des contenus utilisant la même logique communicationnelle à laquelle il s'opposait. Ses lignes de couleur asymétriques sont devenues un nouveau code *cyber punk* décliné jusque dans le milieu de la mode : les stylistes y voient l'opportunité de « casser » leur propre code en se parant des audaces d'autres créateurs, dès lors qu'ils ne suscitent plus l'incompréhension. De la manière, la revue *Vogue* s'était autrefois servi des peintures de Jackson Pollock comme contre-point provocateur et Saint Laurent s'était approprié la modernité de Mondrian, réduite à une fonction décorative.

L'usage qu'en a fait la marque Adidas est exemplaire de ce paradoxe. Si le Glitch est bien une rupture (partielle et momentanée) du code informatique, le slogan publicitaire ne dit pas autre chose, mais afin d'assurer une fluidité optimale pour la communication du message.



À gauche: Cecil Beaton, *Fashion Study with painting by Jackson Pollock*, *Vogue*, 1951. À droite : des mannequins portant des robes de la collection Mondrian d'Yves Saint Laurent dans les installations du Kunstmuseum Den Haag, 1966.



Image de la campagne publicitaire de la ligne « *Glitch* » des chaussures Adidas. Lancée en 2017. La typographie utilisée incorpore des éléments visuels issus des erreurs glitch. La palette des couleurs et les autres composants de l'image attestent également la manipulation de l'erreur numérique.

La nature du glitch est son imprévisibilité. Les caractéristiques formelles et chromatiques de ses manifestations visuelles peuvent être typifiées, mais elles sont, par principe, accidentelles et incontrôlables. Leur intégration à un processus artistique est donc a priori tout aussi paradoxale que la stratégie qui vient d'être évoquée dans les messages à caractère publicitaire. Aussi, nous pourrions rapprocher la démarche des créateurs qui recherchent intentionnellement à créer ou provoquer le glitch, à la problématique du « hasard orienté » initiée par Alexander Cozens dans *Sa Nouvelle méthode pour assister l'invention dans le dessin de compositions originales de paysages*. Il s'agissait alors d'« ériger l'accident en méthode »<sup>122</sup> en produisant au hasard des taches d'encre, mais assujetties à des directions et des densités de contrastes dont la maîtrise relative favorisait un rapprochement avec la structure d'un paysage. Le principe de cette méthode, inspirée de la recette de Leonard de Vinci, tirant parti de l'observation des taches d'humidité sur un mur, a été également une des stratégies privilégiées des surréalistes lorsqu'ils recherchaient la contribution de l'inconscient dans leurs créations, par différentes techniques aléatoires (frottage, décalcomanie, triptographie, etc.). L'irruption du lapsus pourrait d'ailleurs être comparée au surgissement du glitch dans un énoncé numérique.

Pour compléter ce bref aperçu des références du glitch, on doit naturellement rappeler que le

---

<sup>122</sup> *Ibid.*, postface. Voir aussi Jean-Claude Lebensztejn, *l'Art de la tache, introduction à la Nouvelle Méthode d'Alexander Cozens*, Éditions du Limon, 1990.

rapport au jeu et au hasard est également un des axes méthodologiques majeur des pionniers du computer art. Citons notamment l'usage du *Random access* (accès aléatoire) - qui est aussi le titre d'une installation-performance de Nam June Paik (1963) – mais, ce sont plus précisément les artistes pratiquant l'art génératifs qui, à partir des recherches pionnières de John Whitney et Vera Molnar, développent des programmations à partir de choix aléatoires associés à des algorithmes et des boucles de rétroaction pour générer dispositifs formels imprévisibles et toujours uniques.

Ce qui peut caractériser sommairement la démarche des artistes produisant des glitches, c'est avant tout leur intention de perturber les codes numériques de dispositifs préexistants pour produire l'accident. À cette fin, leur recherche s'attache de manière préliminaire à l'identité numérique spécifique du cobaye numérique choisi afin de déterminer les procédures les plus fructueuses de déstabilisation. On peut en trouver la nomenclature de ces pratiques proches du *hacking* dans l'ouvrage de Rosa Menkman<sup>123</sup>. On y trouve la description de tactiques comme celle du *circuit bending*<sup>124</sup>, ainsi que les étapes d'encodage, de décodage ou de compression d'images qui sont suivies par différents artistes pour s'introduire entre lignes du code et produire l'erreur recherchée. Elle précise également quels aspects visuels spécifiques d'un document ces intrusions peuvent affecter.

L'ingéniosité de ces démarches n'est cependant plus d'actualité puisqu'on peut désormais trouver sur l'internet des milliers des images glitch disponibles et téléchargeables gratuitement, mais aussi des tutoriels pour « créer » des images glitch à partir du code des logiciels des principales sociétés gérant les programmes de création numérique<sup>125</sup>.

La création de glitch est donc aujourd'hui à la portée de chacun par l'usage d'un simple software. Il est même possible d'installer des applications gratuites sur nos portables pour intervenir sur nos

---

<sup>123</sup> Rosa MENKMAN, *The Glitch Moment(um)*, *op. cit.*

<sup>124</sup> le *circuit bending* consiste à produire des courts-circuits de manière volontaire à l'intérieur d'un système même en manipulant les composants physiques à l'intérieur de l'ordinateur (cartes visuelles, etc.)

<sup>125</sup> *Ibid.* L'auteure est pleinement consciente de cette évolution. Elle voit dans la normalisation et l'extension des pratiques du glitch la conséquence attendue d'un processus social de de consommation et d'appropriation des images numériques.

images en quelques secondes. Ces applications sont régulièrement mises à jour pour augmenter le type de déformations produites. Plus récemment, on a vu apparaître la fonction « glitch » dans la panoplie des filtres mis à disposition par les logiciels d'édition numérique. Il est donc possible aujourd'hui de perturber officiellement une image de la même manière qu'on peut la transformer pour lui appliquer un style impressionniste, cubiste ou pop. Le glitch n'est donc plus une erreur en soi, il est devenu une simulation d'erreurs. Le retraitement du code par ces effets programmés étant similaire à celui qui est produit par une intrusion inappropriée sur le système d'exploitation de l'ordinateur, il n'y a pas de différences perceptibles entre le glitch généré par l'erreur et celui qui est provoqué individuellement ou produit automatiquement par un logiciel.



Image de publicité sur internet annonçant un paquet de *presets* (préréglages) à télécharger pour créer des effets glitch sur le logiciel « *Premiere* » de la compagnie *Adobe*.

Ainsi, il serait devenu possible d'apprendre à faire des erreurs et la production de celles-ci de voient elles tolérées, facilitées voire encouragées. L'erreur informatique n'est donc plus perçue comme un accident inhérent au fonctionnement complexe d'un ordinateur ; elle est normalisée, banalisée et finalement reconnue comme une option stylistique respectable. Cette évolution de nos valeurs esthétique affaiblit en conséquence la portée critique et disruptive du glitch.

## 2. PERSISTER DANS L'ERREUR, EXACERBER LA DÉFAILLANCE

Si les failles de l'image numérique peuvent témoigner de l'instabilité et de la fragilité du monde des images virtuelles ; si elles trahissent l'identité artificielle de celles-ci et s'il est donc pertinent de les appeler à témoigner au procès des illusions du numérique, il convient d'admettre que la simple reproduction du glitch en peinture ne saurait suffire à ce médium pour l'enrichir d'une autre manière, réaffirmer son authenticité ou engager un travail et de rupture avec les modèles précédents.

Les qualités disruptives du glitch conventionnel perdant en crédibilité, il convient donc de s'interroger sur l'intérêt de leur usage dans le champ des pratiques picturales.

L'apparition accidentelle de l'erreur ou l'utilisation d'une certaine stratégie relevant de la défaillance dans la peinture n'est pas inédite non plus : Nous pensons par exemple à la peinture romantique avec ses couleurs sombres et ses contrastes forts. Mise à part la question d'une certaine manière de représenter le monde et l'esprit d'une époque, nous devons aussi cette particularité chromatique accidentelle du romantisme à l'utilisation répandue des couleurs et des pigments bitumineux qui deviennent plus foncés et sombres avec le passage du temps.<sup>127</sup> Edward Munch par exemple, avait une méthode consistant à laisser ses peintures à l'intempérie, exposées à la pluie, à la neige et aux températures extrêmes, au soleil et à l'humidité ainsi qu'à la poussière pour les rendre « physiquement mûres »<sup>128</sup>. Les surréalistes quelque temps après, utiliseront des méthodes comme l'automatisme ou d'autres procédures qui engagent des révélations accidentelles, des incidents et des erreurs, comme nous l'avons mentionné.

Pourtant, et afin d'éclaircir nos perspectives de recherche de stratégies picturales alternatives à nos deux premiers modèles, il peut être utile d'en revenir aux pratiques de la défaillance

---

<sup>127</sup> Domenico QUARANTA, « Life and death of an image », *Rosa Menkman. Order and Progress. (Exhibition Brochure Fabio Paris Art Gallery)*, Brescia, janvier 2011.

<sup>128</sup> *Ibidem*.



précédemment décrites.

Albert Oehlen fait usage des images issues de l'outil numérique. Ses images pixélisées et intentionnellement tirées en basse définition mettent en évidence les limites techniques des premiers ordinateurs et logiciels aptes à traiter des images (de 1990 à 2000 environ). Il fait imprimer ces images pour les assembler sur une composition faite selon les principes du collage moderne. Oehlen revisite ainsi la stratégie avant-gardiste initiée par Picasso afin d'établir une autre relation entre numérique et peinture.

Anne Vieux, imprime, pour sa part, des images scannées de matériaux inhabituels et réfléchissants (des fragments de papier holographique notamment). En exploitant les réactions de son scanner contrarié par la lumière reflétée par ces matériaux, elle obtient des images étranges et singulières sur lesquelles elle retravaillera manuellement et au moyen de l'ordinateur.

Si la pratique de ces deux artistes échappe aux standards habituels de répétition et de série qui caractérise souvent les peintures inspirées par le numérique, l'œuvre de Paul Kneale nous semble ouvrir une piste de recherche plus innovante.

Le travail de Kneale avec les scanners ne se limite pas à l'utilisation usuelle de l'appareil. Outre les matériaux inédits qu'il exploite (la poussière et la lumière d'ambiance de la salle où se trouve le scanner), il pousse le dispositif numérique aux limites de ses capacités et le conduit à se dérégler et à produire des images défailtantes. Il s'agit donc pour l'artiste de mettre le dispositif numérique au défi et de tirer plastiquement parti de ses échecs. De cette manière, ses œuvres ne représentent pas la défailtance, mais elles l'incarnent concrètement. En procédant de la sorte, le travail de Kneale produit également une défailtance qui n'a plus rien de commun avec les effets caractéristiques rebattus des glitches numériques. Ces remarques nous conduisent à deux prémisses :

- 1- Une pratique picturale qui cherche à affranchir les modèles de réponse au numérique basés sur le photographique devrait chercher à approfondir son regard ou ses explorations sur la défailtance et l'erreur dans l'image numérique, dans sa spécificité particulière. Elle devrait les creuser et chercher à produire des méthodes alternatives de « déstabilisation »

de l'image pour continuer à faire usage du champ des possibilités ouvert par la défaillance et le glitch. Son rapport à la défaillance devrait être productif et créatif et dépasser les simples effets imitatifs qui sont à l'œuvre dans les autres modèles.

- 2- La défaillance est toujours d'une certaine façon « limitée » par les caractéristiques techniques du média ; le champ des possibles s'en trouve réduit : de même qu'une photographie argentique ou un daguerréotype ne paraîtront jamais pixelisé ; de même, une image numérique ne présentera jamais des rayures, ni d'interférences produites par la poussière, ni de traces intempestives liées aux agressions chimiques perpétrées dans la chambre noire.

S'agissant de tirer un parti pictural plus inédit et plus significatif des défaillances de l'image numérique, il semble aller de soi que celles-ci ne peuvent pas être la simple reproduction des effets standardisés par les logiciels et qu'elles gagneraient à être produites de manière plus intuitive et mettre à contribution un panel plus large d'outils numériques – tels que les nombreux périphériques de capture et numérisation qui accompagnent les ordinateurs, compte tenu que *le glitch* ne constitue pas la seule possibilité d'erreur ou de visualisation de la défaillance du système numérique.

Il s'agit d'amener la défaillance de l'image numérique à un stade différent pour explorer éventuellement des nouvelles possibilités visuelles et plastiques. Cette défaillance ne devrait pas être le résultat de l'utilisation des formules standardisées par les marchés des logiciels, elle devrait relever plutôt des *errances* alternatives dans l'utilisation des outils numériques, et/ou des opérations qui puissent davantage produire des résultats visuels différents à ceux proposés antérieurement. Nous ne pourrions pas pourtant, exclure l'utilisation des moyens ou des procédures en dehors du numérique pour arriver aux résultats souhaités.

Il convient ensuite que ces outils soient exploités de manière inédite, inappropriée, voire interdite aux fins d'expérimenter des nouvelles formes possibles d'hérésies numériques. Dans cette optique,

nous pourrions déjà envisager une stratégie d'approche à la défaillance. Il s'agit précisément d'utiliser la défaillance dans une approche qui ne chercherait pas à la nier ni à déclarer sa caducité mais qui chercherait surtout à la mettre en mouvement, à la pousser (peut-être même jusqu'aux limites de son opérativité), et à diversifier ses possibilités visuelles. Cela impliquerait une certaine exacerbation ou une intensification dans l'application des opérations plastiques. Cette exacerbation aurait une application pratique qui relèverait d'au moins deux principes :

1. Soumettre la défaillance à la défaillance : C'est-à-dire, appliquer progressivement ou consécutivement des opérations plastiques de défaillance aux images qui ont déjà été soumises à ces altérations. Il ne s'agit pas de rendre défaillante la défaillance même, ni de la nier en utilisant des procédures comme celles de Warhol qui cherchait à « épuiser » l'image par l'intensité de sa répétition. Il s'agirait plutôt pousser la défaillance dans ses retranchements les plus ultimes.
2. La défaillance pourrait être exacerbée également à partir de l'utilisation simultanée d'une pluralité des médias (numériques et analogiques) auxquels s'ajouterait les moyens propres aux mediums conventionnels de manière à produire un réseau de relations visuelles et conceptuelles plus complexe.

Ces propositions de protocoles caractérisés par l'outrance et l'excès ouvriraient sans doute de nouvelles voies d'exploration pour une peinture décidée à en découdre avec l'hégémonie des images numériques et à tirer un parti créatif de leurs altercations.

### 3 . LES OPPORTUNITÉS DE LA REMÉDIATION

Notre analyse de *24 hours Psycho* de Douglas Gordon avait permis de mesurer l'intérêt de soumettre un contenu dédié à un média spécifique à de nouvelles conventions ou à des contraintes différentes de visualisation. Cette expérience, tout en utilisant le même dispositif technique (un magnétoscope vidéo) relevait en fait d'un procédé de remédiation où l'illusion suscitée par le principe de la persistance rétinienne devenait caduque et laissait place à la lente procession de tous les photogrammes qui se succédaient sur la pellicule. Elle invitait donc le spectateur à une perception et une interprétation très différente du projet d'Alfred Hitchcock.

La pratique de la remédiation, telle que nous l'avons précédemment abordée, concerne généralement les échanges entre des médias différents. Les usages d'un nouveau média se font généralement l'écho de ceux du média qui le précède et sa réception est déterminée par la manière dont ce média imite ou prolonge celui dont il hérite. De la même manière que la peinture a longtemps hanté la photographie, la relecture vidéographique d'une œuvre cinématographique emporte ainsi avec elle la mémoire de conventions, de qualité et de format d'images différent, mais aussi celle de rituels de spectacle spécifiques en tant que réception collective d'un même récit alors que l'usage de la vidéo sollicite un cadre plus intime et une vision plus rapprochée. C'est ce qui est intrinsèque dans l'expérience de Douglas Gordon qui choisit d'appuyer fortement l'écart entre les deux mediums par le ralentissement excessif de la vitesse de diffusion. Ici la vidéo ne répète pas le medium cinématographique, elle en propose l'autopsie tout comme elle se désigne comme son reflet déformé — cette expérience de la lenteur est également l'indice inversé des nouveaux modes de consommation de la culture cinématographique. La durée de la projection est réduite (l'image électronique est diffusée sur un téléviseur à 25 images par seconde), tout comme l'espace de visionnage, celui de l'écran de télévision, et désormais celui de l'ordinateur<sup>129</sup> ou celui des téléphones mobiles.

---

<sup>129</sup> 88 Eivind Røssaak, *op. cit.*, p. 227.

La remédiation opérée par Gordon est, on le voit, l'occasion de mettre en tension des images relevant de codes, d'usages sociaux différents ; La reprise d'anciens contenus et leur translation d'un médium à l'autre est loin d'être indifférente.

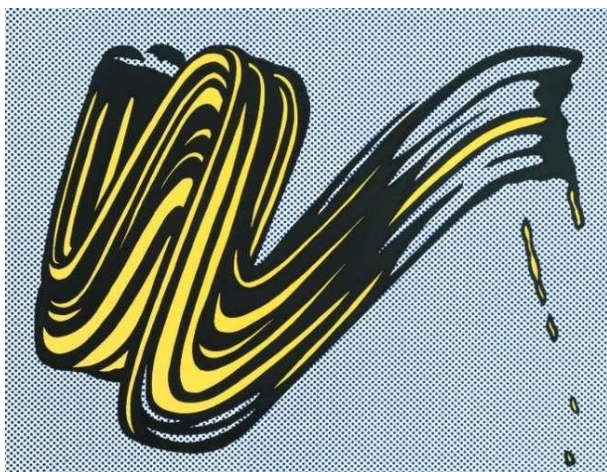
En développant cette analyse et en l'appliquant maintenant aux œuvres picturales remédiées par l'image virtuelle de l'ordinateur, on appréhende rapidement tout ce que le numérique *fait* à la peinture – et mieux encore, puisque c'est l'objet de la réflexion présente : tout ce que le numérique pourrait encore apporter à la peinture.

Lorsque nous consultons internet pour nous documenter sur des œuvres picturales ou lorsque que nous visualisons sur l'écran des captures numériques de celles-ci, nous faisons tous l'expérience de cette remédiation et – pour peu que notre perception soit assez aiguisée – nous mesurons tout ce qui se perd dans cette reprise, tout ce que l'écran est incapable de restituer ou de réincarner malgré ses qualités indéniables définition, de contraste et de luminosité.

Mais, au-delà de ce constat ordinaire, on peut également concevoir des situations de remédiation susceptibles de créer des conditions de dialogues et d'échanges plus approfondies, et aussi plus efficaces pour enrichir la pratique picturale.

Ce type de remédiation critique nous renvoie à un précédent éloquent : il s'agit du travail entrepris par Roy Lichtenstein en 1965 et portant sur la représentation quasi allégorique de la peinture : la représentation de traces de pinceau à grande échelle. De manière ironique, ce motif a été pris d'une bande dessinée intitulée « The Painting » (« La Peinture »). Ici, Lichtenstein fait cependant une référence explicite au mouvement de l'expressionnisme abstrait en choisissant un signe manifestant la gestualité énergique et personnalisée de l'artiste, une caractéristique essentielle de ce mouvement.

Lichtenstein, visant à faire slogan, s'appuie sur la forte lisibilité d'un rapport figure/fond pour isoler le signe pictural tel un emblème, puis le reproduit en sérigraphie, suivant la technique qui était alors la plus usitée pour l'impression des affiches publicitaires.



Roy Lichtenstein. « *Brushstroke* » 1965. Sérigraphie sur papier 56 x 72 cm. Collection Tate Gallery, Londres.

Au-delà de la posture provocatrice de ce représentant du Pop Art vis-à-vis d'une école concurrente, cette série de Lichtenstein constitue l'une des premières manifestations réfléchies de remédiation de la peinture par média antagoniste et vouée à la reproduction mécanisée et industrielle. Bien Robert Rauschenberg, et d'autres avant lui, aient déjà utilisé des reproductions de peintures dans leurs assemblages, le geste de Lichtenstein reste plus spécifique, plus ciblé et plus précis dans son intention en se concentrant sur un seul élément visuel, le paradigme de l'autonomie et de l'authenticité du médium pictural <sup>131</sup>.

---

<sup>131</sup> 89 Clement GREENBERG, « Peinture Moderniste ». En ligne [<https://journals.openedition.org/appareil/2302>] Consulté le 30 août 2021.

Selon Greenberg, la peinture aurait le but de rechercher et d'explorer sa spécificité, ce qui était exclusivement propre à elle et qu'elle ne partageait avec aucun autre média. Cette recherche de la spécificité est liée à toute une tradition que Greenberg définit comme l'essence de la modernité : l'autocritique. Le principe d'autocritique utilise les méthodes et les outils d'une discipline spécifique pour la critiquer – pas dans le but de la subvertir, mais dans le but de l'établir plus fermement dans son champ de compétence. Greenberg faisait l'éloge des travaux picturaux de Picasso, Braque, Mondrian et Klee, mais La peinture abstraite était l'építome

Pourtant, cette œuvre ne se limite pas à la remise en question du paradigme picturale. Lichtenstein nous présente également ici une autre version de la peinture. La peinture selon la sérigraphie, la peinture *racontée* par la sérigraphie. Il nous montre comment la sérigraphie en tant que média peut arriver à analyser et à présenter la peinture comme quelque chose dont nous pouvons nous approprier. Le résultat de cette opération ne diffère pas autant des résultats de l'opération de Douglas Gordon avec « *24 Hour Psycho* ». Lichtenstein produit également une tension entre les deux terrains de l'image : le physique et le mental. En montrant un coup de pinceau dépourvu de toute expression (ou investi d'une expression simulée), dépourvu de toute matérialité, dépourvu des nuances chromatiques, et dépourvu de toute trace d'action et de signe que l'on associerait normalement avec la picturalité, l'artiste confronte le spectateur à une image *physique* qui ne correspond pas à l'image *mentale* qu'il pourrait avoir de la peinture. L'œuvre produit de cette manière une inquiétante étrangeté, une version de la peinture qui s'avère ambiguë et qui crée des conflits entre le conscient et l'inconscient. Il s'agit finalement presque du même principe opérationnel de l'erreur informatique, et qui décrit l'action du glitch sur l'image : il produit une *différence factuelle entre le résultat obtenu et le résultat attendu*. Ceci constitue la définition même de l'erreur.

De cette manière, la remédiation faite par le numérique nous présente aussi la possibilité d'explorer une « nouvelle » version de la peinture, celle racontée par le numérique.

Ici, l'erreur ne constituerait pas uniquement un événement révélateur et critique du système numérique, mais il pourrait devenir davantage un outil plastique d'exploration du contenu pictural, et qui pourrait, en même temps, contribuer à l'expansion de ses possibilités visuelles. Une utilisation consciente de l'erreur informatique, dans le cadre de cette proposition pourrait nous amener à des résultats probablement différents. L'erreur a la capacité de nous présenter encore une autre version de la peinture : la peinture *racontée* par les fissures du système numérique.

---

de cette recherche autocritique. Celle-ci aurait atteint son apogée avec les artistes de l'école de New York, Jackson Pollock, Willem de Kooning, etc.



Par ailleurs, si le principe de la remédiation est bien de mettre en tension et en dialogue deux médiums ou deux états d'un même média, les effets de cette confrontation nous conduisent à mieux évaluer ce qui fait la spécificité de chacun et à mieux comprendre ce qui, dans cette substitution de l'un à l'autre peut créer du manque.

Ce que la peinture y gagne, c'est, par défaut, la reconnaissance des valeurs qui lui sont intrinsèques, son évidente présence charnelle : ce qui fait précisément défaut à l'image virtuelle ; ce que le numérique reste impuissant à incarner.

La présence consistante du médium pictural, l'épaisseur de ses images, en un mot sa matérialité, reste donc le dernier atout de la peinture à considérer.

#### 4. LA MATÉRIALITÉ DU PICTURAL

L'époque des médias numériques, avide d'avancées technologiques, a considérablement augmenté la masse de produits visuels à consommer ainsi que leurs méthodes de production. À cet égard, une double logique semble opérer :

Si l'ère médiatique favorise la multiplication des outils et des techniques dédiés à la circulation des images, elle n'a de cesse de vouloir en réduire l'encombrement afin que nous oublions leur rôle d'intermédiaire, leur fonction de médiateurs. Ce que le numérique parvient à exaucer, mieux que les technologies analogiques, c'est ce désir d'effacement de la machine au profit d'une illusion de transparence, d'accessibilité et d'immédiateté. Cette *immédiateté* dicte que le médium lui-même doit disparaître. Il doit effacer toute trace de son existence et de sa médiation pour nous laisser en présence de l'objet ou de l'événement qu'il représente et ainsi, laisser la place à l'expérience en première personne. La prolifération des événements médiatiques « live » illustre cette tendance et où on s'attache à annuler la distance du spectateur en lui offrant l'illusion de pouvoir participer directement à l'événement. Cette ubiquité simulée sera effectivement favorisée par la discrétion de l'infrastructure technique nécessaire à la réalisation de cette fiction. Le but ultime étant de laisser

croire à l'invisibilité de l'écran et de tout ce qui pourrait interférer entre le sujet spectateur et l'objet de son spectacle.

L'intérêt et l'efficacité de ce type de projection s'observe idéalement dans les situations de jeu. Dans un jeu vidéo, tout est en effet conçu pour favoriser la captation du joueur et le plonger dans une situation fictionnelle, comme par exemple, conduire une voiture de course dans le jeu *Formula 1*<sup>132</sup>. Ce type de simulation touche à son paroxysme avec les l'usage des casques de réalité virtuelle qui permettent de participer à des expériences immersives où le champ visuel est entièrement mobilisé par un espace tridimensionnel faisant abstraction de tout indice d'ordre technologique. Ici le média se fait donc totalement oublier et l'image numérique prétend se substituer entièrement à celle du réel.

De fait, l'objectif des images virtuelles générées par ordinateur est bien idéalement celui-ci : annuler toute différence entre le réel et l'imaginaire et donc rendre entièrement invisible le médium et ses codes<sup>133</sup>. Dans cette conception hallucinatoire des images, l'original devrait pouvoir être confondu avec ses doubles et réduire à néant le concept même de représentation. Rappelons d'ailleurs que la notion même d'original est plus problématique dans le champ du numérique. À la différence de la photographie analogique et d'autres médias de reproduction, l'image numérique ne renvoie en effet à aucune matrice native ou identifiable comme telle<sup>134</sup>.

Cette confusion devient évidemment encore plus aigüe avec les images dites de synthèse qui sont des fictions « originales » en absolu puisqu'elles sont intégralement conçues par ordinateur. Enfin, il est désormais acquis que les images numériques offrent des garanties mimétiques largement supérieures à celles par des médias non numériques. C'est par exemple le cas de films comme *Jurassic Park* où les images générées par ordinateur ont dû être dégradées car leur niveau de définition était incompatible avec celui des images enregistrées par des caméras et dans

---

<sup>132</sup> Cf. David BOLTER et Richard GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, Massachusetts Institute of Technology, MIT Press, 2000, p. 11.

<sup>133</sup> *Ibid.*, p. 48.

<sup>134</sup> Cameron ROSE, « Ontology of the digital image », Department of Design. Monash University Melbourne, Australia, 2011, p. 8. Disponible sur [academia.edu/30844262/Ontology\\_of\\_the\\_Digital\\_Image\\_2011](http://academia.edu/30844262/Ontology_of_the_Digital_Image_2011), consulté le 11-01-22

lesquelles elles devaient être intégrées.

L'ère des médias numériques, c'est donc, et peut-être avant tout, l'ère du doute ou du soupçon généralisé. Toutes les images tendant à l'immatérialité ou rendues immatérielles par leur transcription numérique, se voient assignées à une même définition abstraite et digitale qui peut donc être aisément décodée et recodée à l'infini. Il devient ainsi difficile de continuer à partager les convictions de Roland Barthes sur la photographie lorsqu'il disait que la seule certitude que lui offrait leurs représentations était que « cela a été »<sup>135</sup>. La multiplication des *fakes* et des leurres issus des manipulations numérique rend, quarante ans plus tard ce « noème » de la photographie très incertain. On pourrait donc avancer que la véritable défaillance des images numérique est celle de leur crédibilité.

Mais la confiance que nous accordions jadis aux photographies était-elle seulement liée à l'évidence de la présence initiale d'un véritable sujet devant l'objectif ? Cette croyance en la sincérité de l'image n'était-elle pas également fondée sur la qualité visuelle du « rendu » de ces images ? Ce qu'elle nous restituait du réel valait à titre de document, mais au-delà de ce contenu, la forme, la taille, le choix du support ou l'attention portée au tirage contribuaient tacitement aussi à la valeur de l'image.

Or, c'est bien cette qualité d'objet tangible qui fait généralement défaut aux images numériques. Les avancées techniques de ces nouveaux médias ont privilégié la facilité et la vitesse de saisie ainsi que la précision inexorable de l'image. Ces améliorations se sont faites au détriment des sensations tactiles, du poids ou de la substance. Dans le cas des images-écran, la différence est encore plus flagrante. L'immatérialité des pixels qui la composent et la planéité lisse et homogène de la surface de l'écran ne permet plus d'y apprécier l'expérience de substances articulées. Des notions comme la tactilité, le poids, le sens, la matérialité sont devenues anachroniques face à l'internet, aux appareils de télévision plasma de haute définition, face aux i-phones, aux jeux de vidéo et à toutes les autres interfaces numériques qui permettent à l'utilisateur de naviguer, de bouger et de se

---

<sup>135</sup> Roland BARTHES, *La Chambre claire, note sur la photographie*, Gallimard, Seuil, Cahiers du cinéma éd., Paris, 1980, p.123.

déplacer sans avoir besoin d'un corps physique<sup>136</sup>.

Les images numériques sont des icônes dépourvus d'un corps propre, littéralement décharnées. Ce sont des entités « *effectivement perçues par un sujet mais sans réalité physique correspondante* »<sup>137</sup>

Tout y paraît « *écrasé sur une seule surface, l'interface du moniteur ou du visiocasque* »<sup>138</sup>.

À une époque de confinements où l'image numérique participe activement à la construction de dynamiques incorporelles d'illusion, comme celle promue par « *Metaverse* », et qui impliquent une disparition du corps (humain) des activités de socialisation ; il semblerait pertinent, et même urgent, d'aspirer à la réification des images et de rechercher celles qui sauraient renvoyer à l'identité palpable du monde, à travers de la re-matérialisation du corps, de ses actions, et la réactivation des valeurs qui ressortissent à des expériences sensorielles et esthétiques plus tangibles.

Cette réaction, on le comprend, conduit à revenir aux fondamentaux matériels du pictural qui se sont maintenus face à la désincarnation des images numériques. Il s'agit donc cette fois de ne plus considérer la peinture à l'aune de son système de représentation mais davantage en tant qu'entité tactile solidement inscrite dans un espace physique concret.

Cette réévaluation de la peinture se soutiendrait donc de la remise en question de l'un des paradigmes les plus essentiels à l'ère du numérique : celui de la virtualité de l'image. Le nouvel enjeu qu'on pourrait fixer à cet art, serait de s'appuyer sur la consistance de sa substance. Cet indice nous pourrait conduire à la mise en pratique de procédures de production picturale obéissantes à une autre logique du visuel face au numérique.

Bien que nous puissions retrouver dans l'histoire de la peinture plusieurs exemples d'une approche

---

<sup>136</sup> Miles S. HALL, "The Anatomy of an Image. Painting in the Digital Age"., Griffith University, Department of Fine Art, Queensland college of Art, 2010.

<sup>137</sup> Régis DEBRAY, "Vie et mort de l'image", Paris, Folio, 1994.

<sup>138</sup> Paul VIRILIO, "Cybermonde : La politique du pire", Paris, Les Editions Textuel, 1996. p 67, 81, 83

spécifiquement matérielle du médium pictural, cette visée ne s'est pas encore clairement manifestée dans le domaine de la peinture contemporaine en tant que de réponse stratégique au numérique.

Il paraît donc utile de rappeler que cette dimension du travail pictural n'a jamais cessé de mobiliser les peintres qui ont toujours revendiqué l'importance de l'aspect foncier de leur art et qui l'ont exprimé dans leur pratique. Titien est l'un des premiers exemples dans l'histoire de l'art qui où se manifeste une forte présence de la chair picturale avec la recherche d'effets de densité et de relief à la surface de la toile. Velázquez a repris ce principe et le conduit progressivement à une sorte d'abstraction au moment de l'application de matière en épaisseur sur certains des détails secondaires de ses peintures. Rembrandt s'est également singularisé par des empâtements qui ne renforçaient pas seulement l'effet de volume mais dont l'aspect haptique visait à soutenir l'expression dramatique de ses sujets. Turner a repris ces procédés dans ses paysages, mais c'est Monet, et surtout Van Gogh qui constituent des références majeures dans l'emploi de touches apparentes révélant la présence de l'outil (pinceau ou palette) et contribuant à structurer et animer la surface de la toile. Cette écriture matiériste, au-delà des effets de style devenus souvent des clichés, sera largement réactualisée dans différents mouvements artistiques d'après-guerre et notamment Frank Auerbach, Willem De Kooning ou Jackson Pollock.

Cette visibilité de l'aspect physique du médium pictural à la surface des images peintes contribue évidemment à faire de la toile un objet insigne du « mobilier » du patrimoine artistique et l'identification de la touche une marque d'authenticité qui rend l'œuvre indissociable de « la main » de son créateur. Ces preuves apparentes d'une production physique sont des atouts indiscutables pour établir la singularité et la valeur potentielle des peintures par rapports aux images numériques. Elles expriment ouvertement les qualités de présence et de permanence des images manuelles au regard des pixels éphémères à la surface d'un écran.

La forte physicalité de l'apparence, comme de la substance, de ces créations incarnées s'avère donc décisive pour notre recherche.

Dans cette logique, et toujours par opposition à l'inconsistance de l'image numérique, la peinture peut offrir une expérience de la rencontre, d'un échange densifié par le rapport d'un corps à l'autre

– rapport certes mutique, mais autrement intense et sincère que le propos essentiellement communicationnel des images numériques<sup>139</sup>. Si ces dernières l'emportent par leurs qualités performatives, peuvent-elles « faire le poids » devant la stature solide et intangibles des œuvres picturales ?

La dynamique et l'efficacité du numérique font de ses images des outils et des supports principalement voués à la communication. Les images deviennent des signes qui indiquent des opérations transactionnelles à suivre : L'interface de l'ordinateur présente des icônes qui indiquent des opérations spécifiques, les images qu'on trouve contiennent souvent des liens pour nous diriger vers des espaces virtuels, les icônes sur l'écran du portable, du distributeur, etc. suivent le même principe. L'image a pris une nature instrumentale dans une logique opérationnelle d'interface et donc de communication. Sous cette logique l'image devient ainsi un *outil performant*. La performance de cet outil est mesurée par son efficacité et par la vitesse avec laquelle elle arrive à accomplir sa tâche opérative.

La rencontre physique proposée par la peinture va à contre-courant de la dynamique du numérique. La peinture, étant inscrite dans une tradition artistique qui a nié tout rapport à la communication depuis la modernité, propose déjà une résistance en ce qui concerne l'aspect purement visuel. L'œuvre d'art, à la lumière des avancées de la modernité, n'a plus pour but la *représentation* qui est liée à l'acte de communication, mais elle a pour but la *présentation* d'un autre univers visuel contenant des réflexions d'une nature différente. L'image artistique n'a pas comme objectif d'accomplir des tâches opérationnelles dans les logiques de la communication.

Pour certains auteurs comme Gilles Deleuze, l'œuvre d'art n'est en effet pas réductible au champ de la communication. En revanche, elle constitue, selon lui, un moyen de s'opposer aux injonctions du pouvoir :

« *Quel est le rapport de l'œuvre d'art avec la communication ? Aucun. L'œuvre d'art n'est pas un instrument de communication. L'œuvre d'art n'a rien à faire avec la communication. L'œuvre d'art ne*

---

<sup>139</sup> Miles S. HALL, op. cit. p. V

*contient strictement pas la moindre information. En revanche, il y a une affinité fondamentale entre l'œuvre d'art et l'acte de résistance. Alors là, oui. Elle a quelque chose à faire avec l'information et la communication, oui, à titre d'acte de résistance*<sup>140</sup>.»

Au-delà du simple jeu des apparences, l'identité physique du médium pictural renvoie encore à d'autres oppositions de valeurs. Rappelons notamment que la peinture est tenue pour être «sale» : elle tache les mains de celui qui la produit et souille les lieux où elle advient. La peinture est également un médium lent ; elle se développe dans une temporalité totalement distincte de celle du numérique. L'application de couches successive nécessite une durée conséquente qui peut évoquer un phénomène géologique de stratification – soit une action de temps long. La peinture a des propriétés olfactives qui trahissent sa nature corporelle et quasi animale. Enfin, la peinture est tenue pour une activité manuelle grossière, médiocrement spirituelle et donc considérée parfois - pendant le Moyen-âge, par exemple- comme étrangère aux arts libéraux. Elle était alors reléguée au rang d'art « mécanique » comme toutes les pratiques artisanales caractérisées par la transformation de matériaux.

L'ensemble de ces défauts, au même titre que les qualités reconnues à la peinture, se cumulent donc pour caractériser l'incompatibilité manifeste d'une activité fortement inscrite dans la réalité physique du monde avec la virtualité incorporelle de l'image numérique<sup>141</sup>.

La peinture peut donc offrir une réponse au numérique non seulement en prenant positivement certains modèles ou phénomènes présents au sein du système informatique (l'erreur, la défaillance par exemple) mais aussi à travers la négation critique des aspects problématiques liés au numérique comme l'immatérialité de l'image. Ainsi, la peinture peut répondre en réaffirmant sa dimension matérielle présente à travers le tact, la touche, et la présence physique qui participe d'une expérience esthétique capable de « récupérer la dimension spatiale et corporelle de notre

---

<sup>140</sup> 98 Gilles DELEUZE. Extrait de la conférence "Qu'est-ce que l'acte de création ?", Paris, 1987. Disponible sur : <https://www.monde-diplomatique.fr/mav/148/DELEUZE/56032> . Consulté le 31-01-2022.

<sup>141</sup> Miles S. HALL, op. cit. p. 8

*existence... et de nous redonner au moins, le sentiment d'être dans le monde physique des objets »<sup>142</sup>.*

Cette aptitude de la peinture à résister au flux d'images plus inconsistante par l'inertie et la pérennité des matériaux qui la constituent doit encore être mise en rapport avec deux registres importants qui caractérisent le système de la peinture et qui ne sont pas moins essentielles pour mieux apprécier la distance qui sépare l'esprit du pictural de celui du numérique. Il s'agit d'une part des relations particulières qui s'établissent entre le spectateur et l'objet-peinture. Il s'agit d'autre part des rapports du corps pictural au corps du peintre par l'intermédiaire du geste. Il s'agit en somme de ce que produit la peinture, et de ce qui produit le peintre : en amont et en aval, de la réception à l'instauration de la peinture.

#### 4.1 REPRESENTATION VS. SENSATION

À l'ère de la dématérialisation systématique des documents, messages, et images que nous produisons ou échangeons, la plupart de ces transactions est médiée par l'ordinateur, le mobile ou d'autres dispositifs numériques. Ces appareils nécessitent des techniques de gestion, de classement et d'archivages qui font aussi usage de signes visuels et dont la fonction est de permettre l'identification efficace des espaces cryptés ou disponibles qui organisent la géographie des interfaces. Il est intéressant de remarquer que ces images fonctionnelles recyclent dans le champ de la communication des références culturelles insignes. Ainsi, les symboles graphiques nommés « icônes ». L'icône, du Grec « eikon » (εἰκών) désigne des concepts tels qu'image, ressemblance, miroir, et représentation. Les icônes sont ici des indicateurs opératifs, ils désignent des fonctions. Une image avec le logotype d'un logiciel, indiquera précisément l'accès à ce programme, sans autre commentaire ou information. Ces icônes sont univoques, elles n'ont aucun rapport au symbolique,

---

<sup>142</sup> Hans ULRICH GUMBRECHT, "The production of presence: what meaning cannot convey", Stanford, California, Stanford University Press, 2004, p. 116. "It makes sense to hope that aesthetic experience may help us recuperate the spatial and bodily dimension of our existence; it makes sense to hope that aesthetic experience may give us back at least a feeling of our being-in the world, in the sense of being part of the physical world of things"



ni à l'allégorie ou la métaphore. Elles dénotent immédiatement et communiquent sans ambiguïté. Les images en peinture sont au contraire ouvertes, leur message, comme le disait Roland Barthes, est « tremblé ». Leurs connotations sont ouvertes aux interprétations. Elles suggèrent plus qu'elles n'informent. Lorsque la modernité invite la peinture à rompre avec ses fonctions strictement mimétiques, les images de la peinture relèvent davantage de la présence et leurs significations migrent sur un autre régime : celui de la *sensation*.

Pour Gilles Deleuze, la sensation constitue une stratégie picturale qui déborde la représentation<sup>143</sup>. La sensation est par essence subtile et ne repose sur aucun code préétabli. Elle n'opère pas directement sur nos fonctions cognitives ; elle agit au moyen de stimuli sur le terrain du ressenti et des émotions. Elle est associée aux concepts d'instinct et de tempérament qui sont des catégories radicalement antagonistes à celles, plus rationnelles, de la représentation. « *On devient dans la sensation et quelque chose arrive par la sensation l'un par l'autre, l'un dans l'autre*<sup>144</sup>. »

La Sensation est, par ailleurs, étroitement liée au corporel. Non seulement les corps des objets ou des formes représentées mais également ce qui fait la corporéité de la peinture, et bien sûr, le corps du spectateur :

« *C'est le même corps qui la donne et qui la reçoit (la sensation), qui est à la fois objet et sujet. Moi spectateur, je n'éprouve la sensation qu'en entrant dans le tableau, en accédant à l'unité du sentant et du senti* ». <sup>145</sup>

Le ressenti ne se réduit pas en effet au seul champ du visuel. Il est aussi activé par les actes réalisés dans un espace réel et qui mobilisent l'ensemble de nos sens. La métaphore de Gilles Deleuze sur « l'entrée » présuppose la reconnaissance de l'identité physiques de l'objet tableau et donc la possibilité d'une interaction physique avec lui : On ne voit pas le tableau de manière uniquement contemplative ; on se déplace généralement pour évaluer tous les aspects de sa personnalité. On s'approche pour en observer les détails, on s'en éloigne pour juger de l'effet d'ensemble. On prend le temps de l'appréhender avec l'ensemble de nos sens :

« *La sensation, c'est ce qui est peint. Ce qui est peint dans le tableau, c'est le corps, non pas en tant qu'il*

---

<sup>143</sup> Gilles DELEUZE, "Logique de La Sensation", Editions du Seuil, 2002, p. 39

<sup>144</sup> *Id.*

<sup>145</sup> *Ibid.*, p. 40.

*est représenté comme objet, mais en tant qu'il est vécu comme éprouvant telle sensation*<sup>146</sup>. »

La sensation, c'est ce qui est incarnée dans la peinture, ce qui fait corps en elle. Ce qui a été peint, et qui se présente devant nous résulte d'un agencement de forces physiques et d'éléments matériels qui forment une unité corporelle indivisible : la trace de la main du peintre qui bouge et qui modèle la pâte picturale, le pigment, la substance de la peinture, sa *chair*<sup>147</sup>, avec sa densité et ses textures. Cette substance picturale est elle-même assujettie à des conditions physiques, elle peut être modulée matériellement et elle est aussi affectée directement par la lumière, la gravité et les conditions atmosphériques.

Ainsi, la peinture peut-elle se concevoir comme un espace *haptique* ouvert. Dans cette espace, les qualités physiques de la matière picturale modelée, sa corporalité, ses textures et ses autres singularités physiques contribuent à façonner un lieu où « *la vue elle-même découvrira en soi une fonction de toucher qui lui est propre, et n'appartient qu'à elle, distincte de sa fonction optique*<sup>148</sup>. » De cette manière, la matière picturale qui est aperçue par les yeux active le sens du tact. Très souvent la surface sur laquelle cela prend effet, c'est-à-dire la toile, est fusionnée à un support épais en bois qui est en même temps placé sur l'un des murs d'un bâtiment. Dans le cas d'un diptyque ou d'un triptyque, cet aspect corporel de présence physique est encore amplifié. On pourrait ainsi parler des plusieurs niveaux de corporalité ou de physicalité de la peinture en tant qu'objet matériel : mouvement de la main du peintre, matière picturale informée, surface picturale ou support, duel ou triple (diptyque ou triptyque), mur récepteur de l'œuvre, mouvement d'interaction du spectateur.

---

<sup>146</sup> *Id.*

<sup>147</sup> Daniela VOSS, « The Philosophical concepts of Meat and Flesh: Deleuze and Merleau-Ponty », Parrhessia No 18, Melbourne School of Continental Philosophy, and Philosophy at the University of Dundee., 2013.

\*Merleau-Ponty développe le concept de chair à travers d'ouvrages différentes. Cette idée de chair est toujours liée à un fort sens de corporalité et de matérialité. Il affirmera par exemple dans « Le Visible et l'invisible » (1988) : « la chair est phénomène de miroir, et le miroir est extension de mon rapport à mon corps » Dans le même ouvrage, le concept de chair est aussi lié à l'idée d'une « présentation d'une certaine absence » et « d'un prototype de l'Être, dont notre corps, le sentant sensible, est une variante très remarquable. »

<sup>148</sup> Gilles DELEUZE, *op. cit.*, p. 146.

Ces différents facteurs et les divers déplacements par lesquels on se mesure au tableau, et par lesquels on se laisse gagner par les sensations qu'il suscite, sont évidemment inutiles et inopérant lorsque nous sommes face aux images au bureau virtuel sur l'écran de l'ordinateur.

#### 4 .2. LE GESTE PICTURAL

La subjectivité a toujours été partie prenante des discours sur la peinture. Cette subjectivité ne doit pas être entendue seulement comme une interprétation personnelle et intime des sensations, des formes ou des expériences propres à l'identité de l'image ; il ne s'agit pas seulement du ressenti du spectateur ; il s'agit aussi de la subjectivité propre à l'être pensant, doté d'un corps physique, et qui agit en tant que peintre.

La peinture possède aussi la capacité de nous rendre conscients de cette physicalité sensible et active qui est, tout autant que l'image produite, le sujet du tableau. Le corps du peintre, devenu invisible au spectateur, a la propriété de rester inscrit, voire confondu, avec le corps même du tableau.

L'intensité de cette présence absente peut varier selon le tempérament et le traitement qui a été mis en œuvre dans la matière picturale. C'est un des aspects caractéristiques de la production picturale dès le début de la modernité. « *Le peintre apport son corps* » dit Merleau-Ponty, car « *en effet, on ne voit pas comme un esprit pourrait peindre*<sup>149</sup>. »

L'apport de ce corps n'a rien d'ésotérique. Le mouvement de la main ou du corps de l'artiste se manifeste par la trace laissée dans la matière. Cette trace est toujours singulière et sujette à l'identification – c'est ce que signifie la formule « reconnaître la main du peintre ». Ce signe de la main est celui d'un sujet porteur d'une vision et affecté par un contexte historique spécifique, un contexte personnel, et plus encore, par un contexte spatial et physique particulier qui peut avoir une incidence sur la manière dont le mouvement, le geste, sera exécuté et transmis à la toile. De même, les conditions techniques de la production peuvent infléchir le mouvement du corps du

---

<sup>149</sup> Maurice MERLEAU-PONTY, *L'Œil et l'Esprit*, Paris, Gallimard, 1964. p. 16

peintre. Une peinture en grand format exige notamment un investissement corporel plus intense qu'une peinture de petit format. Une technique de séchage rapide exige de la part du peintre une dynamique gestuelle bien différente des mouvements nécessaires à la réalisation d'une peinture nécessitant un séchage lent.

L'ensemble de ces circonstances du faire conditionne une large palette de mouvements, et les signes laissés dans la matière picturale atteste de cette motricité.

En comparaison, il serait vain de chercher à identifier l'implication corporelle qui imprégnerait les images issues d'opérations logarithmiques. La touche du clavier d'ordinateur ne relaie jamais les impulsions de la main et qui « font corps » dans les touches picturales.

« *On ne s'implique pas émotionnellement dans des opérations de calcul, des combinatoires de paramètres qui excluent le hasard et neutralisent l'impulsif* »<sup>150</sup>, rappelle Régis-Debray en parlant des images produites dans une logique de désincarnation des procédures.

« *L'œuvre, comme l'individu, est trouvaille, accident, bonne surprise. C'est nécessaire au-dedans, une fois que c'est là, mais cette nécessité, du dehors, est un hasard : cela aurait pu ne pas être. L'ennui, avec ces technologies merveilleuses et ultra-modernes, c'est leur fiabilité : elles prévoient tout. Soit la définition de l'académisme*<sup>151</sup>. »

Bien que le hasard ait eu son mot à dire dans les œuvres de Vera Molnar, et bien qu'on puisse faire appel aux défaillances du glitch pour déstabiliser les algorithmes, les images « incorporelles » du numérique seront toujours contenues et indifférentes aux pulsions émotionnelles et motrices de leurs créateurs.

La substance picturale, la chair de la peinture, favorise au contraire l'incarnation visible et matérielle des forces psychiques et corporelles qui opèrent en peinture : « *ces gestes, ces traces dont [le peintre] est seul capable, et qui seront pour les autres révélation, parce qu'ils n'ont pas les mêmes manques que lui* »<sup>152</sup>. Vecteurs auxiliaires de la matérialité picturale, le geste et le corps, par leur

---

<sup>150</sup> Régis DEBRAY, « Fin du Spectacle. La bombe Numérique », *ViceVersa*. Décembre 1994, p. 4.

<sup>151</sup> *Ibid.*, p. 5.

<sup>152</sup> Maurice, MERLEAU-PONTY, *op. cit.*, p. 31.

expressivité, sont ainsi « *l'emblème d'une manière d'habiter le monde* »<sup>153</sup>.

La manifestation visuelle et viscérale du geste passe pour être une des critères de la modernité en peinture. L'école de New York, connue aussi sous l'appellation d'« expressionnisme abstrait », semble en avoir fait son image de marque. Son représentant le plus célèbre, Jackson Pollock, en a poussé le plus loin ses occurrences et ses conséquences. Le peintre, on le sait, investit parfois littéralement l'intérieur de la peinture lors de son exécution : « *Action Painting, « danse frénétique » du peintre autour du tableau, ou plutôt dans le tableau, qui n'est pas tendu sur chevalet, mais cloué non tendu sur le sol. Car il y a eu une conversion de l'horizon au sol : l'horizon optique s'est tout entier reconverti en sol tactile* »<sup>154</sup>.

Ce protocole conduit effectivement Jackson Pollock à pénétrer dans le champ pictural pour s'y confondre en y imprimant, non seulement la trace de ses gestes, mais aussi celles de ses mains et de ses pieds. Cette transgression manifeste de l'interdit classique rappelé dans les musées (« ne pas toucher ») ouvre un niveau inédit dans la gradation des relations subjectives du peintre à son œuvre.

---

<sup>153</sup> Patrick LECONTE, « La Perception : Cézanne chez Merleau-Ponty », *Philopsis*, 2012. Article en ligne [https://philopsis.fr/wp-content/uploads/2007/10/pdf\\_perception\\_cezanne\\_leconte.pdf](https://philopsis.fr/wp-content/uploads/2007/10/pdf_perception_cezanne_leconte.pdf), consulté le 21 fév.2022

<sup>154</sup> Gilles DELEUZE, *op. cit.*, p. 99.



De gauche à droite : Jackson Pollock « Number 1A » (Détail). On y voit les empreintes des mains laissées sur la toile comme partie de la procédure picturale. / Jackson Pollock « Number 1A » 1948. Peinture à l'huile et peinture émail sur toile. 172.7 x 264.2 cm. MoMA. The Museum of Modern Art. New York.

Le terme « Action painting » (peinture d'action) traduit très justement le renversement radical qui s'opère alors dans les traditions de la peinture occidentale. Le geste, qui était autrefois admis comme implicite et dont la facture était accessoirement utile à l'identification de l'œuvre, était tenu pour subséquent dans l'appréciation de celle-ci. Le primat de la représentation conduisait à tolérer les signes de la présence de l'artiste, mais réprouvait leur intempestivité. Dès lors que « l'action picturale » devient le véritable sujet de la peinture, ce sont au contraire les signes garants de la présence corporelle de l'artiste qui deviennent des critères de sincérité et d'authenticité. La peinture gestuelle a la capacité d'atteindre un niveau de résonance émotionnelle justement à cause des liens présents entre l'œuvre d'art et l'humanité du peintre, en même temps que celle du spectateur. Ainsi, *la peinture d'action* s'oppose radicalement à toute vision de représentation pour aller en faveur d'une approche intuitive, performatif, qui a des origines dans l'intérêt surréaliste pour les enjeux de l'inconsciente et qui en même temps s'oppose à la logique mécanique des images reproduites systématiquement par les médias ou les producteurs de contenus visuels.

## 5. LE NUMÉRIQUE COMME POSSIBILITÉ

Depuis sa popularisation à la fin des années 80, le numérique n'a cessé de transformer la culture visuelle. Tous les moyens de production d'images ont été impactés par l'avènement et le développement des technologies numériques. La photographie, la vidéo et le cinéma ont ainsi connu des mutations importantes dans leurs méthodes et leurs outils de production.

Les enjeux liés à ces évolutions technologiques suscitent de nombreuses interrogations. Si l'on peut adopter une posture critique face aux valeurs véhiculées par le numérique, il est tout aussi pertinent d'en explorer les potentialités inédites. Ces réactions contrastées ne sont d'ailleurs pas nouvelles dans l'histoire de l'art.

Rappelons-nous les débats suscités par l'avènement de la photographie. Pendant l'entre-deux-guerres, les avant-gardes ont largement expérimenté ce nouveau médium, dépassant rapidement les questions de légitimité pour s'intéresser à ses possibilités esthétiques. La peinture, tout comme la photographie, a été profondément marquée par ces échanges.

Deux textes fondamentaux de cette époque ont théorisé les relations entre l'image reproduite et les pratiques artistiques : *"L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique"* écrit par Walter Benjamin en 1935, et *"Avant-garde et Kitsch"* de Clement Greenberg, publié en 1939. Bien que leurs perspectives diffèrent, ces deux auteurs soulignent l'impact de la reproductibilité dans l'image, et les rebondissements de leurs réflexions sont également importants. Ils font épreuve d'une conscience historique du moment en proposant deux manières de comprendre la façon dont les pratiques picturales d'avant-garde devraient approcher l'image issue du photographique. D'abord les deux textes identifient les produits de l'image photographique et leur nature *reproductible*.

Ils comprennent que la reproductibilité est une qualité qui définit en essence la photographie et ils observent que cette caractéristique possède un potentiel esthétique jamais vu.

Cette caractéristique, propre à la photographie, a donné naissance à une multitude de produits visuels et a contribué à une diffusion massive des images : cartes postales, couvertures de

magazines, publicités. Une nouvelle ère visuelle s'ouvrait, souvent perçue comme une époque de *distraction*.<sup>180</sup>

Cette époque était caractérisée par l'incapacité de l'homme moderne à se concentrer et par un besoin constant de distraction. Le cinéma est rapidement devenu le lieu de prédilection pour s'évader. Le spectateur, soumis à une expérience sensorielle intense, voyait son mode de perception profondément transformé. Ce dernier n'est pas seulement déterminé par la nature humaine, mais aussi par les circonstances historiques et par le médium lui-même.

La photographie, déjà très populaire, contribuait à démocratiser l'image et les moyens de production. Le récepteur pouvait ainsi devenir un auteur, ses compétences reposant moins sur une formation spécialisée que sur une polyvalence accrue, comme le souligne Walter Benjamin. »<sup>181</sup>.

Cette tendance se retrouve aujourd'hui avec le numérique.

Dans son essai, Benjamin identifie l'une des raisons de cette popularité :

La photographie est une manière de s'approcher à la réalité du monde, une manière de s'approcher aux choses et de les posséder. La société de l'époque, avide de ce désir, arrive au point de nier l'original en acceptant la reproduction – avec autant de passion qu'elle prétend à déprécier l'unicité de tout phénomène en accueillant sa reproduction.<sup>183</sup> Ce paradoxe révèle une société distraite, privilégiant les produits visuels issus de la reproductibilité : affiches, cartes postales, magazines

Pourtant, Benjamin adopte une vision optimiste de la popularisation des nouveaux médias. Il y voit l'émergence d'une nouvelle esthétique et le développement de possibilités techniques inédites. Il salue notamment le travail de Dada, qu'il considère comme visionnaire. Les œuvres dadaïstes, par leur caractère provocateur et leur esthétique agressive, produisaient un *shock* chez le spectateur.

Cette expérience -convulsive-, était comparable à celle que le public recherchait au cinéma.

Soumis à un défilement rapide d'images, sans le temps de contempler et de réfléchir, le spectateur

---

<sup>180</sup> Quentin BAJAC, « The age of distraction: Photography and film. », in *Object: photo: Modern Photographs, the Thomas Walther Collection 1909-1949*, Museum of Modern Art (MOMA), New York, 2014. An on line project of the Museum of Modern Art. Pg 1

<sup>181</sup> Walter BENJAMIN, *op.cit.* p.56

<sup>183</sup> Walter BENJAMIN, *op. cit.*



était entraîné dans une "réception dans la distraction", une sorte d'attention flottante où les sensations étaient le fruit d'une impression hasardeuse et pas le résultat d'une attention soutenue.<sup>185</sup>

Dada, en intégrant dans ses œuvres des objets et des images issus de la reproduction technique (tickets, photos, etc.), procédait à une véritable destruction de l'aura artistique. En appliquant, selon les termes de Walter Benjamin, "la marque infamante de la reproduction",<sup>188</sup> Dada subvertit radicalement la fonction traditionnelle de la peinture. Là où celle-ci invitait à la contemplation, les œuvres dadaïstes la rendaient difficile, proposant ainsi une esthétique traumatique, du *shock* et de la provocation. Le spectateur, confronté à une telle richesse visuelle et à des tensions exacerbées, était incapable d'une contemplation sereine et réflexive.

Dada, tout comme certains courants surréalistes, illustre parfaitement comment les moyens de reproduction technique peuvent exercer une influence transformatrice sur la production artistique. Évidemment, cela a été le cas depuis le début.

Clement Greenberg, quant à lui, adopte une perspective bien plus critique envers les produits issus de la reproductibilité. Il les qualifie de "kitsch", un terme péjoratif désignant des chromos, des couvertures de magazines, des publicités, des bandes dessinées, des films hollywoodiens. Ces produits, nés de la révolution industrielle et de la reproductibilité en masse, représentent pour lui l'arrière-garde, l'ennemi à abattre. Greenberg va même jusqu'à établir un lien entre le *kitsch* et les régimes totalitaires, voyant en lui une culture de masse aliénante qui cultive l'insensibilité et la passivité. Les produits kitsch, basés sur des formules répétitives et des sensations artificielles, dispensent le spectateur de tout effort de réflexion.<sup>189</sup> Face à cette menace représentée par le *kitsch*, Greenberg affirmait que la peinture moderne devait proposer une réponse légitime : explorer et affirmer sa spécificité, ce qui la distinguait fondamentalement des autres médias. Cette quête de

---

<sup>185</sup> Quentin BAJAC, *op. cit.* pg 1

<sup>188</sup> Walter BENJAMIN, *op. cit.* p. 62

<sup>189</sup> Clement GREENBERG, « Avant-garde and Kitsch », in *Art and Culture. Critical essays*, Beacon Press Boston, Boston, 1961.

spécificité s'inscrivait dans une tradition qu'il identifiait comme l'essence même de la modernité : l'auto-critique. Ce principe consiste à utiliser les outils propres à une discipline pour l'analyser et la renforcer, non pour la subvertir, mais pour affirmer son identité. Greenberg célébrait ainsi les œuvres de Picasso, Braque, Mondrian, Klee et Kandinsky, considérant la peinture abstraite comme l'apogée de cette démarche auto-critique.<sup>190</sup> L'abstraction, portée par des figures comme Kandinsky et Kupka, avait atteint un degré d'autonomie sans précédent. Son influence s'était fait sentir durablement, notamment sur l'expressionnisme abstrait new-yorkais et sur toutes les explorations abstraites qui ont suivi. Selon Greenberg, la peinture devait maintenir toujours cette autonomie en explorant ses propres ressources visuelles et expressives.

De même, nous pourrions être tentés de réagir de manière radicale à l'avènement du numérique, dénonçant facilement une "dictature de l'image numérique" ou un "monopole des logiques virtuelles d'interaction visuelle", etc. Cependant, il ne s'agit pas d'adopter une position dualiste. Notre réflexion doit être nuancée et contextualisée, prenant en compte à la fois l'histoire et le contexte esthétique actuel. Ce point de vue informé ne doit pas se limiter à une critique systématique, mais doit aussi envisager les potentialités créatives offertes par le numérique.

Tout comme les logiciels de retouche photo ont amplifié les possibilités techniques de la photographie, l'ère numérique exacerbe les enjeux liés à la perception visuelle, déjà soulevés par ce médium. La démultiplication des images, leur déperdition, une perception moins contemplative, des transformations radicales des modes de production et de consommation : autant de phénomènes intensifiés par le numérique. En ce qui concerne la perception visuelle, l'ère numérique pourrait être vue comme une amplification de l'ère de la distraction. La reproduction y est privilégiée au détriment de l'expérience réelle, et l'individu semble de plus en plus enclin à fuir sa propre réalité pour se laisser distraire.

---

<sup>190</sup> Clement GREENBERG, « Modernist Painting », in *Collected essays and criticism*, Chicago University Press, Chicago, 1995.

Il serait toutefois erroné de considérer le numérique comme l'ennemi à abattre, malgré les problématiques qu'il soulève. L'attitude militante des avant-gardes du XXe siècle, bien que louable, ne saurait s'appliquer de la même manière à notre époque. Le numérique, avec ses enjeux, s'est immiscé dans notre quotidien et dans les pratiques artistiques, devenant un outil incontournable. Il n'est plus question de choisir entre le numérique et l'analogique, mais plutôt d'intégrer le premier dans une démarche créative. Un peintre pourrait bien se servir du numérique pour effectuer une recherche d'images ou pour visualiser des gros plans d'une image minuscule, par exemple. Il pourrait aussi utiliser le numérique comme outil de consultation chromatique pendant l'élaboration d'une peinture, etc. Il ne serait pas donc très pertinent de se positionner à la manière de Greenberg, dans une approche qui chercherait à construire une sorte de négation ou de rejet du phénomène. Une autonomie de la pureté picturale ne serait non plus une option à l'époque où des manifestations comme l'abstraction ont déjà dépassé ce stade.

De l'autre côté, Il ne s'agit cependant pas de rejeter en bloc les acquis de la modernité picturale, ni de négliger les outils plastiques forgés par les avant-gardes historiques. Les théories de Greenberg, par exemple, ont été un catalyseur pour la révolution picturale de la fin du XXe siècle. Certains concepts clés de cette période, comme la matérialité de la peinture ou le geste pictural, restent pertinents et peuvent être réinvestis dans un contexte numérique.

Il s'agit plutôt d'explorer les potentialités plastiques du numérique, en adoptant un regard critique. Cette approche créative pourrait proposer une alternative plastique aux modèles picturaux déjà exposés.

Le numérique introduit un éventail inédit de possibilités visuelles. Nous avons déjà évoqué ses spécificités en termes de production et d'interactivité, telles que la simulation, l'immatérialité. Ces caractéristiques ouvrent la voie à des potentielles nouvelles expressions esthétiques, offrant ainsi une perspective différente. Naturellement, tout dépendra de l'utilisation que les artistes feront de ces outils et de ces images. Leurs approches pourraient constituer une alternative aux positions critiques qui se contentent d'affirmer la pureté du pictural ou de remettre en question le

numérique sans proposer d'alternatives.

Il ne faut pas oublier que le numérique offre une efficacité et une praticité sans égales pour de nombreuses tâches. Cette efficacité permet de réaliser en un temps record une multitude d'opérations visuelles sur une seule image. Grâce au numérique, nous avons pris conscience de la plasticité inhérente à l'image. Le numérique nous a rendus plus conscientes des opérations visuelles qui se réalisaient à l'intérieur du laboratoire photographique. On n'avait pas été si conscients de la plasticité de l'image. Ce nouveau média nous offre également la possibilité de repenser les médias existants. Nous avons déjà vu comment le numérique pouvait offrir une nouvelle vision de la peinture. Ce principe s'applique également au dessin, au design et à d'autres disciplines visuelles. Le numérique devient ainsi un vecteur d'échange entre les différentes pratiques artistiques, nous invitant à repenser les médias traditionnels sous un angle nouveau. Cela a été le cas de la peinture en relation à la photographie. Leurs relations ont considérablement évolué au fil du temps. Au-delà d'une simple opposition fondée sur la représentation de la réalité, elles ont développé une véritable complicité, s'enrichissant mutuellement de leurs procédés, techniques et approches. Cette dynamique est toujours d'actualité dans la production artistique contemporaine, où les œuvres témoignent d'un va-et-vient constant entre ces deux disciplines. C'est finalement en observant les pratiques artistiques concrètes, plutôt qu'en se limitant à des théories, que l'on peut saisir toute la richesse de ces échanges. Cette dynamique est tout aussi pertinente lorsqu'il s'agit des relations entre l'image numérique et la production picturale.

## 6. EPILOGUE : MISES À L'ÉPREUVE DES PRINCIPES ET RECHERCHE DE SOLUTIONS HYBRIDES ET ALTERNATIVES .

Nous présentons ici une partie des expériences et des travaux picturaux qui ont précédé , accompagné ou prolongé la recherche théorique . Ils en constituent les appuis ou les ouvertures. Ils s'inscrivent dans une logique d'exploration et de confirmation des hypothèses, et ne constituent aucunement des preuves ou des modèles normatifs. On s'y montre surtout attentif aux problèmes et opportunités dans l'usage des outils et des images numériques.

Nulla découverte, révélation ou invention n'est également à attendre. La sentence de l'Ecclésiaste pourrait ici nous servir d'exergue : « *rien de nouveau sous le soleil ... ce qui fut, cela sera ; ce qui s'est fait se refera* »<sup>191</sup>. Les pratiques artistiques d'aujourd'hui relaient celles du passé et sont porteuses d'avenir. Il serait donc présomptueux de parler de « nouveauté » ou de progrès en peinture.

L'histoire de l'art est une sorte de fil conducteur où les contenus se suivent et souvent se répètent. Ainsi, une toile n'est jamais une surface vide ou une table rase ; Le peintre ne l'aborde jamais sans idées préconçues, stéréotypes ou représentations issues des expériences antérieures et des connaissances acquises. Pour créer, comme le dit Deleuze, le peintre doit d'abord désencombrer et nettoyer cette surface « *en blanc* »<sup>192</sup>.

Notre intention a donc plutôt été de nous appuyer sur des situations acquises pour proposer des « alternatives » en sollicitant divers matériaux et apports relevant de la sphère du numérique et donc a priori étrangers aux traditions et conventions de la peinture.

L'idée de la défaillance, en tant que stratégie picturale, a été précédemment analysée à partir de l'œuvre de trois artistes : Albert Oehlen, Paul Kneale et Anne Vieux. Parmi ces propositions ce sont celles de Paul Kneale que nous retenons car elles ne se cherchent pas à illustrer la défaillance mais à la provoquer, puis de la réinvestir dans l'œuvre.

---

<sup>191</sup> Ecclésiaste : 1,9, *Bible de Jérusalem*, Paris, Les éditions du Cerf, 1973.

<sup>192</sup> Gilles DELEUZE, *op. cit.*, p. 83.

Son travail nous a invité à « exacerber » nous-mêmes la défaillance de manière à explorer de nouvelles solutions, visuelles et plastiques, résultant d'accidents et produisant des ruptures à la surface de la toile. Comme nous l'avions observé, il convenait d'éviter l'emploi de glitches préformatés pour être assuré de produire de véritables *errances*. Cela ne devrait pas uniquement engager l'utilisation de logiciels de l'image mais aussi, l'utilisation de dispositifs de capture et numérisation, ou de tout autre dispositif pour aboutir aux résultats souhaités.

Dans cet ordre d'idées, notre première exploration plastique a consisté à susciter divers niveaux de défaillance sur des images préexistantes. Ces images devaient témoigner par leurs altérations successives d'un long transit passant par différentes étapes de représentations et de reproductions avant d'être remédiées par l'informatique et soumises enfin à la meurtrissure du glitch. Les images choisies étaient tirées du répertoire de l'histoire de l'art, copiées manuellement, puis reproduites sous une forme virtuelle pour être soumises à différentes altérations par le biais d'un logiciel permettant des perturbations aléatoires.

Plusieurs variations de la même image (voire des milliers) étaient possibles.



Image à gauche, en haut :  
Leonardo Vargas « Sans Titre  
(Note d'archive) » Huile sur MDF.  
90 x 70cm. 2021

Images suivantes : 3 variations  
numériques. Perturbations  
aléatoires de glitch. Dimensions  
variables.

Une des références iconographiques retenues pour cette première série d'expériences devait être elle-même une peinture parfaitement identifiable : Ainsi peut-on reconnaître ici le portrait de l'infante Margarite Thérèse d'Espagne par Velázquez. La deuxième dimension de la nature picturale de cette image est donnée par la manière dont le personnage est réinterprété. La moitié inférieure de l'image montre en effet une première distance prise avec le modèle lors de sa copie : notre traitement présente une certaine abstraction mettant les moyens picturaux plus clairement

en évidence : coups de pinceaux, éclaboussures, taches. Il s'agissait d'indexer plus fortement la chair picturale dont était issue l'image, remédiée par le médium photographique Cette reproduction de peinture retraduite en peinture a été ensuite prise en charge par le numérique afin de prolonger le processus de métabolisation de l'image. À la différence de la photographie qui peut laisser transparaître son identité par la présence par d'accidents sur le négatif (points de poussières, rayures, etc.), la transposition numérique laisse peu d'indices de sa médiation (sinon ceux de la pixellisation). Une interférence créée sur le dispositif numérique d'affichage de l'image était donc plus indiquée pour notre projet.

Les modifications visuelles propres du glitch peuvent être très variables. Parfois il s'agit de distorsions de la forme, parfois d'une aberration chromatique. Le résultat est donc toujours aléatoire. Un outil en ligne a été ici utilisé. Il ne s'agit donc pas d'une application mais d'un processus généré à partir du web et choisi parmi de nombreux autres. Cette offre très large de solutions dédiées à La production dU glitch caractérise le succès et la banalisation de ce type d'effets et dont l'usage est purement récréatif. Le principe de ce type de programme ne simule un dysfonctionnement du système informatique au moyen d'une fonction de type *random* qui interfère de manière aléatoire et de manière continue dans la conversion de l'image. L'utilisateur ne contrôle pas la nature des perturbations, mais il peut décider de celle qui sera retenue.

Une fois que l'image a été altérée par cet outil, le processus a été amplifié par une autre série de translations : celle de l'impression sur un support papier, puis, celle d'un nouveau renvoi de l'image à un dispositif numérique : la copie de cette impression par un scanner.

L'utilisation de ce scanner devait correspondre à deux critères différents :

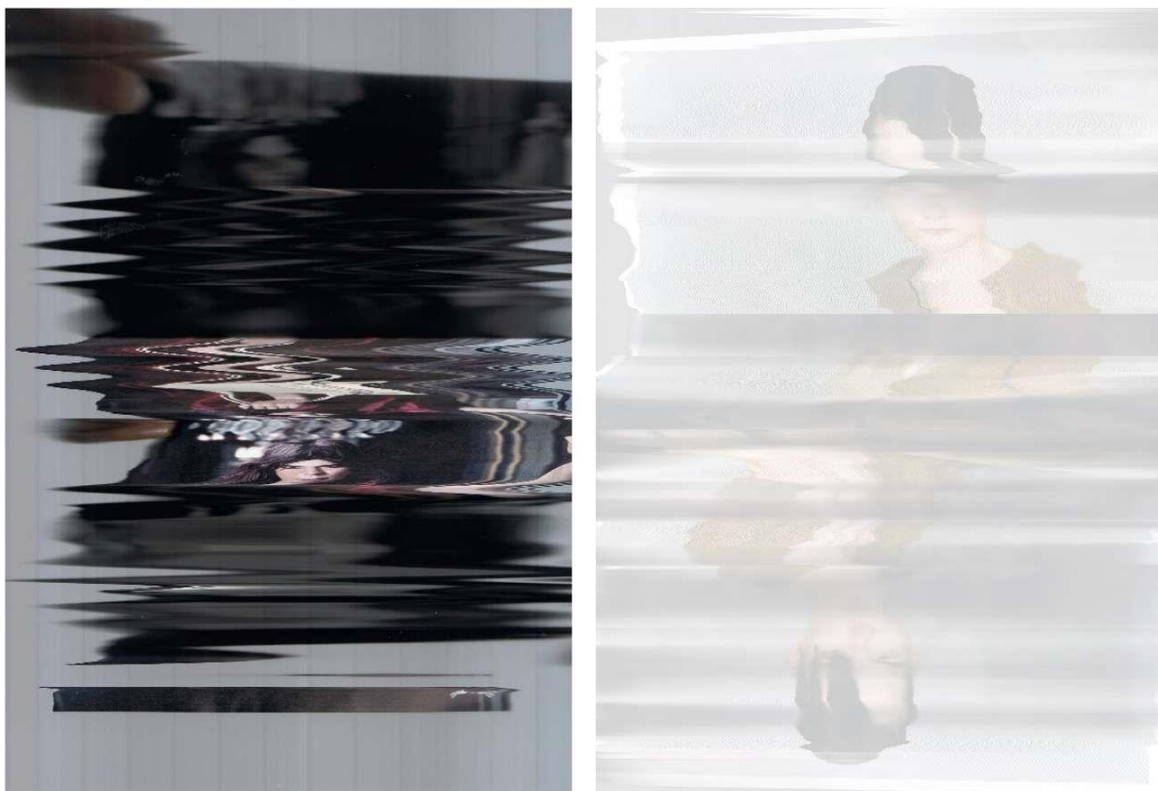
1. Le fonctionnement dans une logique authentique de défaillance, voire la production même d'une vraie défaillance.
2. L'inclusion des conditions matérielles et physiques de l'image dans le processus.

Pour répondre au premier critère, une série d'expériences, inspirées de celles de Paul Kneale, ont consisté à soumettre le scanner à divers réglages pour le contraindre à dépasser ses limites de



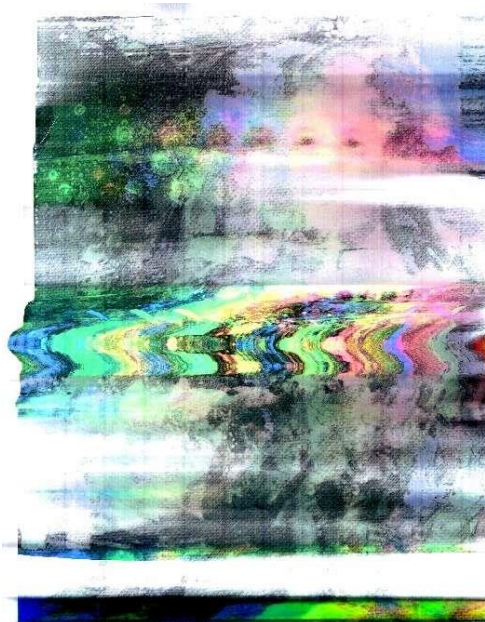
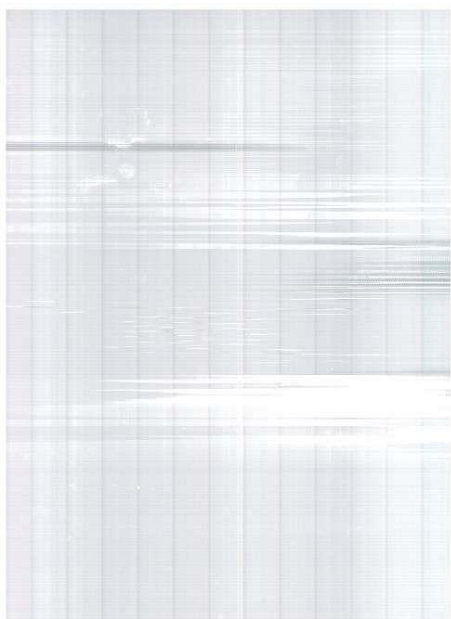
résolution, de vitesse de capture, de couleur, de lumière, de contraste, etc. La configuration du scanner a été constamment modifiée jusqu'à la mise hors-circuit du scanner. Les différents essais qui ont été retenus échantillonnent toute la gamme des « ratés » généralement imprévisibles lors de ces transferts numériques : Images sur-exposées, sous- exposées, effacements partiels de détails, saturations intempestives des couleurs ou changements de gammes chromatiques, coupures provoquées par le blocage de l'appareil.

Plusieurs de ces essais étaient inexploitable et seuls les résultats offrant un intérêt plastique particulier ont été retenus. D'autres versions ont été également conservées à l'issue d'une séance de tests préalable, mais en procédant cette fois à des choix à l'aveugle – pour rester dans la logique de l'aléatoire.

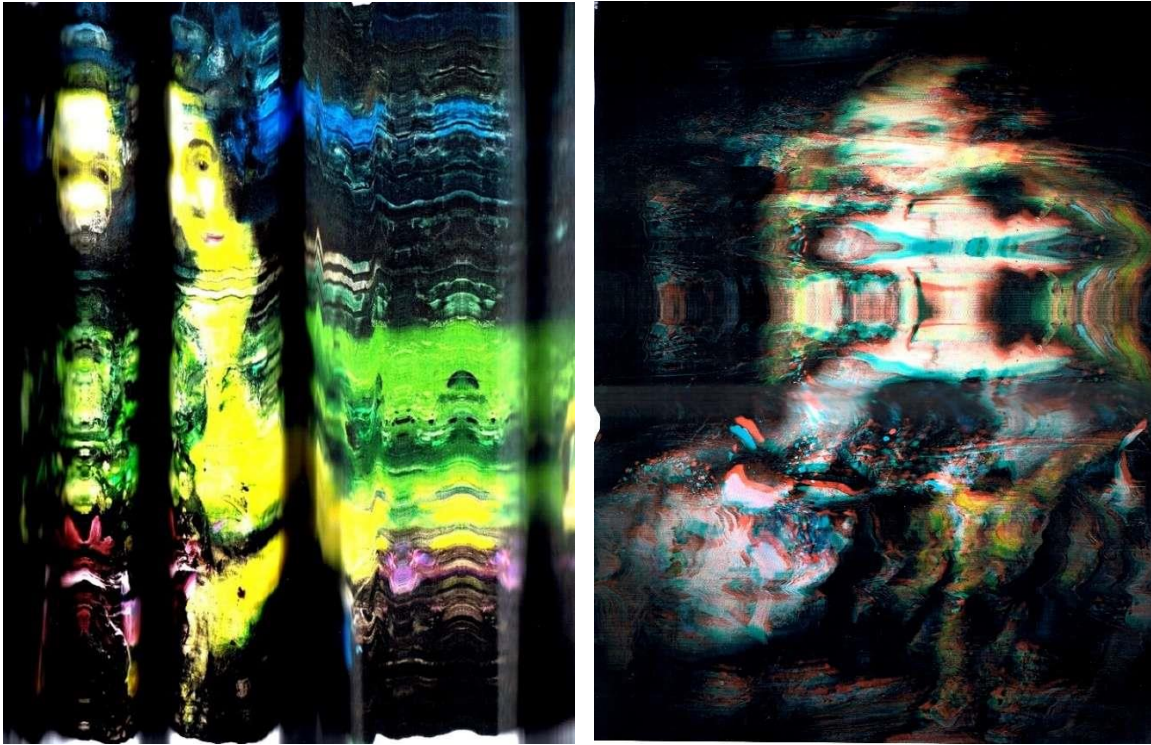


Images des premiers tests des réglages du scanner et des mouvements de l'image imprimée. Pour cette phase de tests techniques, quelques images ont été choisies aléatoirement parmi plusieurs sources visuelles : magazines, cartes postales, etc.

Pour satisfaire au deuxième critère, celui concernant la physicalité de l'image, l'aspect matériel des impressions a été perturbé de manières différentes. L'une des stratégies utilisées pour affirmer cet aspect est la manipulation directe du papier : les feuilles imprimées ont été froissées ou déchirées préalablement ou déplacées pendant le processus de capture. Par référence à la gestualité des pratiques picturale des avant -gardes et de la modernité tardive, la feuille a été parfois déplacée plusieurs fois, dans des directions différentes au moment de la capture, ce qui a produit divers effets de flou.



Quelques images résultantes des processus de numérisation des feuilles contenant les images modifiées par le *glitch* de l'outil en ligne.

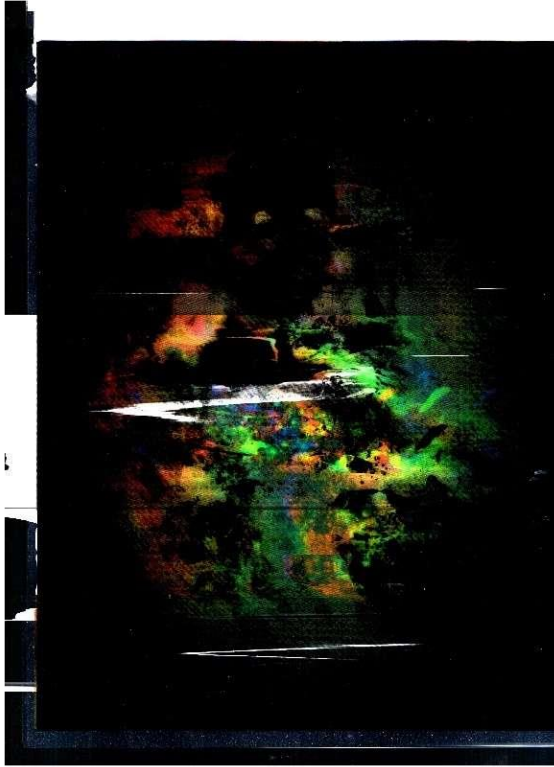


Images des tests des différentes options de réglage du scanner. Geste de mouvement du support imprimé (images après l'étape de modification par l'outil *glitch*)

Les scans les plus probants ont été ensuite imprimés, puis transférés sur divers supports : papier photographique, papier courant d'impression, transparents, etc.

À cette étape du processus, diverses interventions ont été effectuées manuellement au moyens d'outils et de médiums conventionnels ; crayons, stylos, encre, peinture. Les images ont pu être également endommagées par des grattages ou recomposées par le déplacement de certaines parties.





Images des tests d'options forcées de réglage du scanner. Geste de mouvement du support imprimé, superposition d'images travaillées analogiquement.

Une autre étape dans le circuit des images a fait écho aux jeux de hasard provoqués par John Cage lorsqu'il introduisait divers objets dans le tableau des cordes de ses pianos (vis, clous, fourchettes, etc.) pour en modifier aléatoirement les vibrations sonores. Cette technique de « piano préparé » nous a inspiré l'idée d'intervenir sur la vitre du scanner en y disposant des pigments, des encres, mais aussi des matériaux réfléchissants (morceaux de verre, papier d'aluminium, miroirs). Comme précédemment, seuls les résultats présentant un réel enrichissement plastique ont été retenus.



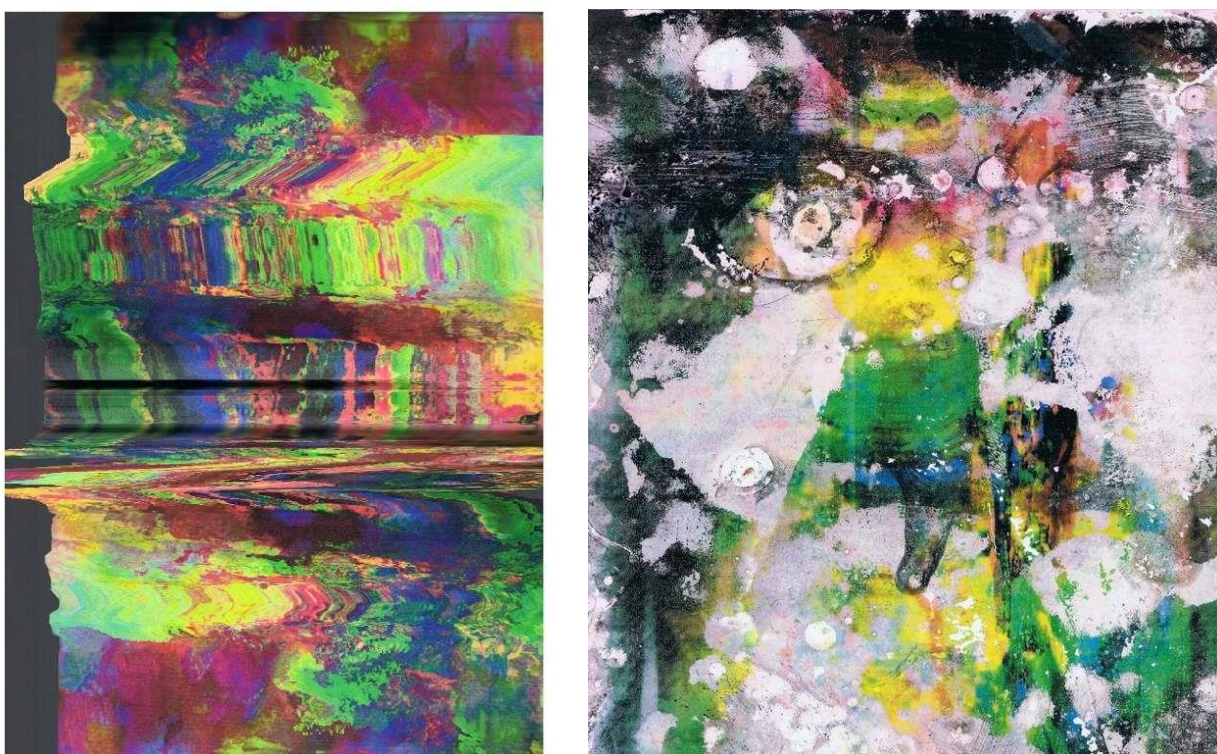
Images d'un test de manipulation physique de la surface imprimée avec un scanner « préparé ».



Détail d'une image de test pour des matériels sur la surface du scanner (Scanner « Préparé »)



Au terme de ces expériences, tantôt numériques, tantôt analogiques, nos sélections d'épreuves ont été à nouveau scannées, mais cette fois partiellement, en utilisant la fonction d'agrandisseur intégré à l'appareil. Il s'agissait donc d'amplifier certains détails des images ne dépassant pas 4 centimètres.



À gauche : Test de manipulation d'un détail agrandi. À droite : Détail agrandi d'une image manipulée.

À gauche : Test de manipulation d'un détail agrandi. À droite : Détail agrandi d'une image manipulée.

Ces fragments isolés et agrandis ont généré de nouvelles images, privées de repères iconiques et devenant donc autonomes, abstraits et visuellement déliées de leurs modèles d'origine.

Ils étaient ainsi appelés à pouvoir devenir des œuvres indépendantes et, à cette fin, ils ont été imprimés sur des panneaux d'aluminium Dibond®. Ces supports ont été choisis pour la haute qualité de leurs rendus, mais aussi pour l'affinité de leur aspect avec les signes connotant habituellement l'univers des nouvelles technologies : brillance, froideur métallique, artificialité des composants. Neufs images a été imprimées sur ces panneaux dont le format (80 x 60 cm en moyenne) pouvait évoquer celui des tableaux de chevalet.



Deux images correspondant aux visuels imprimés sur les plaques d'aluminium Dibond. Les images sont le résultat d'une multiplicité d'opérations, numériques et analogiques.

Après leur impression, les images ont été invitées à (re)devenir peinture.

Alors que les protocoles des artistes frayant avec les nouvelles technologies s'en tiennent souvent à la duplication des signes indicels des outils numériques (planéité des surfaces absence de matérialité, homogénéisation de la couleur, etc.) il nous paraissait nécessaire d'affirmer plus ostensiblement le caractère métissé de notre recherche par le réemploi de tous les paradigmes de la peinture et de les inscrire comme unes des strates explicite de l'œuvre.

Cette ultime étape a donc conduit à recouvrir totale ou partiellement la couche d'apprêt des

impressions en utilisant des différents types de matériel, dont la peinture à l'huile, et en imprimant aux touches et aux aplats appliqués la marque des gestes et des mouvement du corps agissant. De la sorte, la vibration des pigments et des matériels, la chair de la peinture animée par les pulsions du geste convergeaient pour réanimer l'inertie de surface imprimée et réactiver le souvenir de la source picturale par laquelle notre expérience s'était engagée.

Les œuvres achevées nous laissent entrevoir trois niveaux différents de picturalité. Reprenant à leur manière le protocole des logiciels qui segmentent l'image en « *layers* » (couches), ces peintures restituent les effets d'hybridation qui ont fait la popularité d'*After Effects* notamment dans les vidéos et les clips musicaux à partir de 2006 — c'est-à-dire l'utilisation simultanée de différents niveaux d'information sur une même surface<sup>195</sup>. La spécificité du rendu est d'homogénéiser par transparence la superposition des différents couches d'information. De cette manière, il est possible d'homogénéiser l'assemblage de divers médias ( vidéo, image 3D, dessin, peinture, typographie) sur une même image.

De cette manière, nous avons recherché la possibilité d'intégrer sur un même plan les informations visuelles (et matérielles) issues du numérique, celles du support d'impression et celles des deux strates de la peinture recourant chacune à un médium particulier (peinture à huile et résine), sans forcément chercher une homogénéisation formelle ou tactile des contenus visuels. Ce principe de couches successives jouant d'effets de transparence n'est évidemment pas anodin. Il fait ouvertement référence à la technique des glacis propre à la peinture à l'huile et qui est utilisé depuis la Renaissance.

Ce dialogue, en quelque sorte intergénérationnel, nous conduit à évoquer une série de peintures produites préalablement à ce travail de recherche. Il s'agissait alors de variations autour d'un tableau flamand du XVII<sup>e</sup> siècle. Ces travaux utilisaient alors des supports de papiers calques favorisant déjà la rencontre sur une même surface de tracés informatisés, d'esquisses graphiques et de signes picturaux. Ces expériences procédaient alors des nouvelles capacités offertes par le logiciel Photoshop.

---

<sup>195</sup> Lev MANOVICH, « After Effects, or Velvet Revolution », *Artifact*, vol. 1 / 2, 2007, p. 67-75.





L'une des peintures de la série "Interior with Painter, Woman reading and Maid sweeping" Leonardo Vargas. Technique mixte sur papier-calque. 70 x 100 cm. 2015.

En reconduisant aujourd'hui ces premières expériences, mais en les incarnant plus picturalement, nous persistons à soutenir la possibilité d'une création ouverte et dépourvue de conflictualité entre les sectateurs d'une modernité essentiellement technologique et les partisans d'une approche exclusive du « fait main ».

Les neuf pièces finales ainsi que l'ensemble d'épreuves, les tests des matériels et d'image, constituent matérialisation de cette recherche. Les images des pièces finales sont présentées à continuation.

## 7. CATALOGUE D'ŒUVRES.



*"NGC 5236"* Technique Mixte sur Aluminium Dibond. 86 x 79 cm. 2023



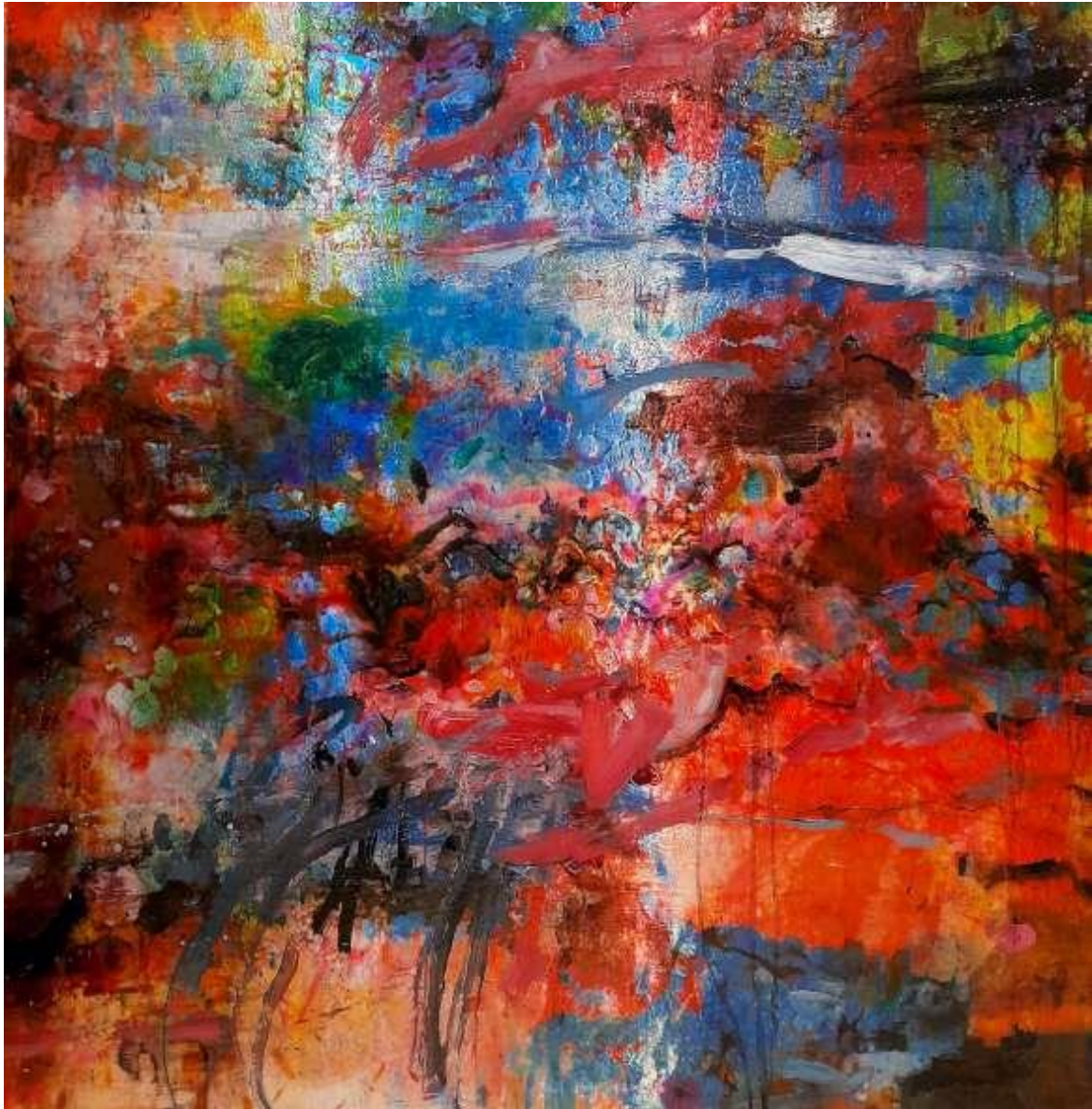


*"Statue water tile oversight"* Technique Mixte sur Aluminium Dibond. 80 x 78 cm . 2023



*"Yami shop"* Technique Mixte sur Aluminium Dibond 51 x 64 cm. 2023.





« *Dokokashira door* » Technique Mixte sur Aluminium Dibond. 80 x 78 cm. 2023



*"Victory Road Bicycle music quirk"* . Thecnique Mixte sur Aluminium Dibond. 76 x 95 cm. 2023



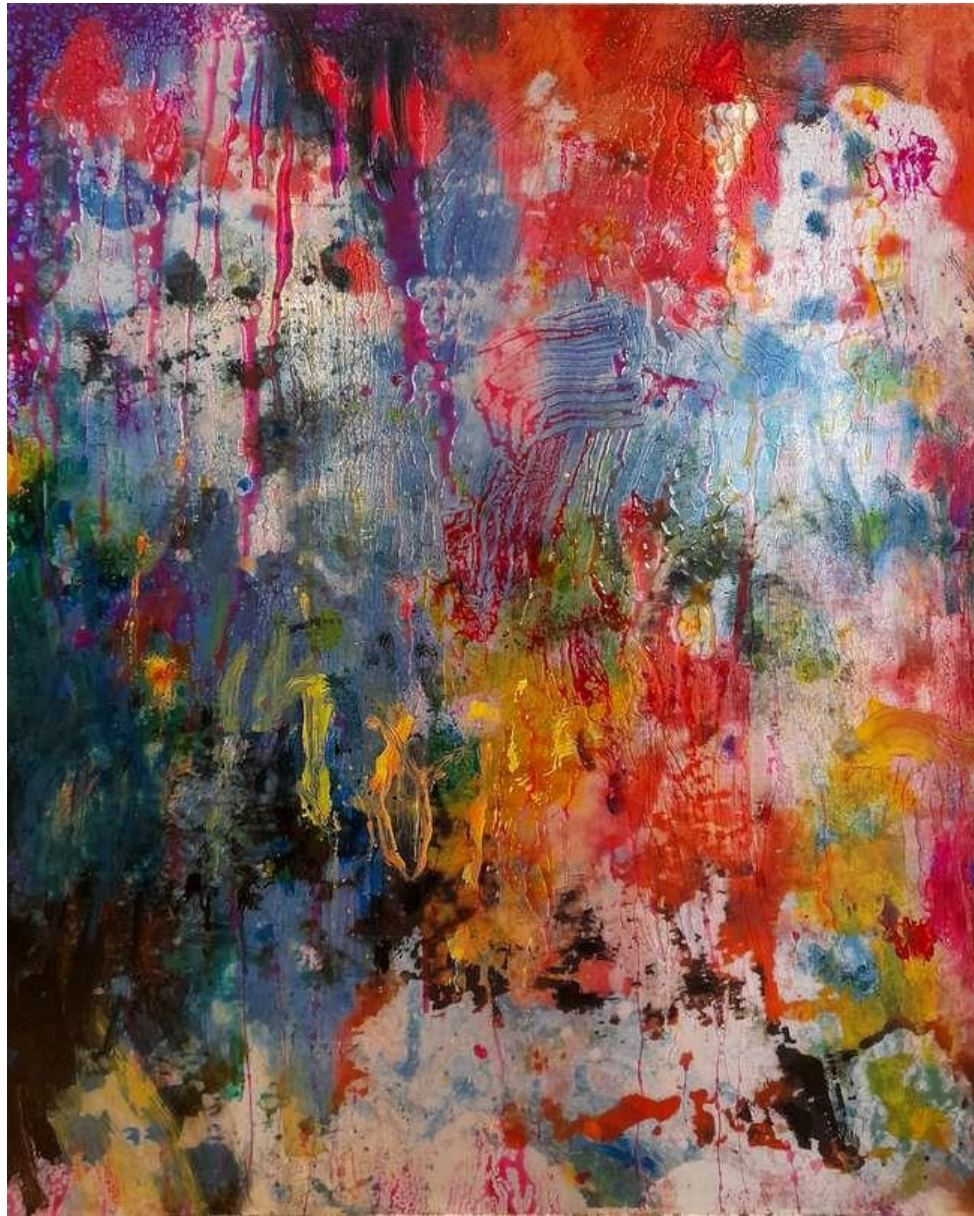


« *Silent Indigo Plateau* » Technique Mixte sur Aluminium Dibond. 76 x 94 cm. 2023





« *Primal Crash* » Technique Mixte sur Aluminium Dibond. 74 x 99 cm. 2023.



« *Ghost Bicycle* » Thecnique Mixte sur Aluminium Dibond. 94 x 78 cm. 2023.





« *Articuno Binoculars cry* » Technique Mixte sur Aluminium Dibond. 92 x 78 cm. 2023



## 8. BIBLIOGRAPHIE

BAJAC, Quentin, « The age of distraction: Photography and film. », *Object: photo: Modern Photographs, the Thomas Walther Collection 1909-1949*, Museum of Modern Art (MOMA), New York, 2014.

BARTHES, Roland. *La chambre claire. Notes sur la photographie*. Gallimard, Paris 1998

BAUDELAIRE, Charles, « Salon de 1859 : Le public moderne et la photographie », *Revue Française* N° 158, 5<sup>ème</sup> année. Paris, 1859. Disponible en ligne dans *Études photographiques, (Open editions journals)* mai 1999, [<http://journals.openedition.org/etudesphotographiques/185>].

BENHAMOU FRANÇOIS & GINSBURGH VICTOR, « Copies of Artworks: The Case of Paintings and Prints », *Handbook of the Economics of Art and Culture*, Elsevier, 2006.

BENJAMIN, Walter, « *Petite histoire de la photographie* », Editions Payot, Paris 2019. Disponible en ligne dans *Études photographiques, (Open edition Journals)*[ <https://journals.openedition.org/etudesphotographiques/99>].

BENJAMIN, Walter, « The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction », in *Illuminations: Essays and Reflections*, Schocken Books, New York, Hannah Arendt, 2007. Traduction française disponible sous le titre « *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproduction Technique* » Editions Allia. Paris 2011.

BOLTER, Jay David et GRUSIN, Richard, *Remediation. Understanding New Media*, Massachusetts Institute of Technology, MIT Press, 2000.

BOURGET, Virgine, *L'oeuvre d'art à l'épreuve de sa reproduction imprimée.*, Université de Rennes 2-Haute Bretagne, 2007.

BRECHT, Bertold, *Petit organon pour le théâtre*. L'arch editions, Paris, 1970

BRENNAN, Mike, « "The digital canvas: new technology and 21st century painting" », *Modernedition*, 2012, [En ligne : <http://www.moderndedition.com/art-articles/new-painting/contemporary-painting-digital.html>].

BUCK-MORSS, Susan, « Visual Studies and Global imagination », *Papers of Surrealism*, Summer 2004, [En ligne : [http://www.surrealismcentre.ac.uk/papersofsurrealism/journal2/acrobat\\_files/buck\\_morss\\_article.pdf](http://www.surrealismcentre.ac.uk/papersofsurrealism/journal2/acrobat_files/buck_morss_article.pdf)].

BURGER, Peter, "L'oeuvre d'art d'avant-garde «, dans *"Théorie de l'avant-garde"*, Questions théoriques, Paris, 2013. 212

CAILLAUD, Bernard, *La création Numérique Visuelle. Aspects du computer Art depuis ses origines*, Europa, Paris, 2001.

COROMINES, Laure, « Facebook, le crash du siècle : la panne qui a coûté 7 milliards », *l'ADN.eu*, 5 octobre 2021.

COUCHOT, Edmond, *La Technologie dans L'Art. De la photographie à la réalité virtuelle.*, Jacqueline Chambon, Nîmes, 1998.

COUCHOT, Edmond, *L'Art Numérique*, Flammarion, Paris, 2003.

DANIELA VOSS, « The Philosophical concepts of Meat and Flesh: Deleuze and Merlau-Ponty », *Parrhessia No 18*, Melbourne School of Continental Philosophy, and Philosophy at the University of Dundee., 2013.

DENIS, Maurice, « « Définition du Néo-traditionalisme » dans *"Arts et Critiques"* », août 1890.

DIDEROT, Denis, « *Essais sur la peinture. salons de 1759, 1761, 1763.* », Editions Hermann. Paris, 2007.

ECCLÉSIASTE: *La Bible (Bible de Jérusalem)*, Paris, Les éditions du Cerf, 1973.

« *Erreur système- définition* », dans *Techno-Sciences.net*, [En ligne : <https://www.techno-science.net/definition/7659.html>].

« *Fault, error and failure* », dans *Software Testing Times* , [En ligne : <https://softwaretestingtimes.com/2010/04/fault-error-failure.html>].

FOX, Alex, « Scientists Tested Out the World's Largest Digital Camera on a Piece of Broccol », *Smithsonian Magazine*, 10 septembre 2020, [En ligne : <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/camera-bound-space-telescope-takes-3200-megapixel-photos-180975758/>].

FRANCASTEL, Pierre, *L'image, la vision et l'imagination : l'objet filmique et l'objet plastique*, Éditions Denoël-Gonthier, Paris, 1983.

GILLES DELEUZE, « Extrait de la conférence "Qu'est-ce que l'acte de création ?" », Paris, 1987, [En ligne : <https://www.monde-diplomatique.fr/mav/148/DELEUZE/56032>].

GILLES DELEUZE, *Logique de La Sensation*, Editions du Seuil, 2002.

GREENBERG, Clement, « Avant-garde et Kitsch », dans *Art et Culture. Essais critiques*, Editions Macula. Paris, 2020.

GREENBERG, Clement, « Modernist Painting », in *Collected essays and criticism*, Chicago University Press, Chicago, 1995. Traduction Française disponible en ligne sous le titre "Peinture moderniste" dans *Appareil (Open Journals)* <https://journals.openedition.org/appareil/2302> 213

HANS ULRICH GUMBRECHT, *The production of presence: what meaning cannot convey*, Stanford, California, Stanford University Press, 2004.

HOCKNEY, David, *Savoirs secrets. Les techniques perdues des maîtres anciens.*, Seuil, Paris, 2001.

KNEALE, Paul, « Spotlight: Paul Kneale », *Artuner*. [En ligne : <http://www.artuner.com/insight/interview-paul-kneale/>].

LEV MANOVICH, « Computer Simulation and the History of Illusion », 2000, [En ligne : [https://www.academia.edu/542795/Computer\\_simulation\\_and\\_the\\_history\\_of\\_illusion](https://www.academia.edu/542795/Computer_simulation_and_the_history_of_illusion)].

MANON, HUGH S. ET TEMKIN, DANIEL, *Notes on Glitch* , university of Toronto, 2011.

MANOVICH, Lev, « After Effects, or Velvet Revolution », *Artifact*, vol. 1 / 2, 2007, p. 67-75.

MANOVICH, Lev, *Software takes command*, Bloomsbury Academic, New York-Londres, 2013.

MAURICE, MERLEAU-PONTY, *L'Œil et l'Esprit*, Paris, Gallimard, 1964.

MC LUHAN, Marshall, *Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'homme*. Editions Seuil. Paris, 1977.

MENKMAN, Rosa, *The Glitch Moment(um)*, Institute of Networks cultures Amsterdam, Network notebooks editors, 2011.

MILES S. HALL, *The Anatomy of an Image. Painting in the Digital Age.*, Griffith University, Department of Fine Art, Queensland college of Art, 2010.

MITCHELL, WJT, « What is an Image?" *New Literary History: A Journal of Theory and Interpretation* 15, no. 3 (Spring, 1984): 503-537 », [En ligne : [https://monoskop.org/File:Mitchell\\_WJT\\_1984\\_What\\_is\\_an\\_Image.pdf](https://monoskop.org/File:Mitchell_WJT_1984_What_is_an_Image.pdf)]. Consulté le 13 février 2018.

MROCKOWSKI, Stéphane, *Abstractions post-abstraites. Peinture non nostalgique aujourd'hui. (Cahiers recherche)*, Strasbourg, Université de Strasbourg, 2013.



- MROCKOWSKI, Stéphane, « Le pixel et la Couleur », Strasbourg, 2009.
- MULDER, Arjen, *Understanding Media Theory*, Rotterdam, V2\_Publishing/NAi Publishers, 2004.
- PATRICK LECONTE, « La Perception: Cézanne chez Merleau-Ponty », *Philopsis*, 2012, [En ligne : [https://philopsis.fr/wp-content/uploads/2007/10/pdf\\_perception\\_cezanne\\_leconte.pdf](https://philopsis.fr/wp-content/uploads/2007/10/pdf_perception_cezanne_leconte.pdf)].
- PAUL, Christiane, *L'Art Numérique*, Thames&Hudson, Paris, 2008.
- PAUL VIRILIO, *Cybermonde : La politique du pire*, Paris, Les Editions Textuel, 1996. 214
- QUARANTA, Domenico, « Life and death of an image », *Rosa Menkman. Order and Progress. (Exhibition Brochure Fabio Paris Art Gallery)*, Brescia, janvier 2011.
- RÉGIS DEBRAY, « Fin du Spectacle. La bombe Numérique », *ViceVersa*, décembre 1994.
- RÉGIS DEBRAY, *Vie et mort de l'image*, Paris, Folio, 1994.
- ROCHLITZ, Rainer, « Walter Benjamin et la photographie. Expérience et reproductibilité technique », *Critique. Revue générale des publications françaises et étrangères*, Tome XLI, septembre 1985.
- ROMANATO, Matteo Guiseppe, « The Image in the Age of Digital Reproduction. The Internet of Images: Towards an Anthropological Leap or a Creative Autonomy? », *Proceedings, Volume 1, IMMAGINI? Conference 2017*, Brixen, Italie, 2017.
- ROSE, Cameron, « Ontology of the digital image », Department of Design. Monash University Melbourne, Australia, 2011, [En ligne : [https://www.academia.edu/30844262/Ontology\\_of\\_the\\_Digital\\_Image\\_2011\\_](https://www.academia.edu/30844262/Ontology_of_the_Digital_Image_2011_)].
- RØSSAAK, Eivind, « Who Generates the Image Error? From Hitchcock to Glitch », *The Photofilmic: Entangled Images in Contemporary Art and Visual Culture*, eds. Brianne Cohen and Alexander Streitberger, [En ligne : [https://www.academia.edu/32618576/Who\\_Generates\\_the\\_Image\\_Error\\_From\\_Hitchcock\\_to\\_Glitch](https://www.academia.edu/32618576/Who_Generates_the_Image_Error_From_Hitchcock_to_Glitch)].
- ROUILLE, André, « La peinture, L'autre de la Photographie. », *Critique. Revue générale des publications françaises et étrangères*, Tome XLI, septembre 1985.
- SCHARF, Aaron, *Art and Photography*, Penguin Books, New York, 1986.
- SOMAINI, Antonio, « The “medium of perception” Walter Benjamin’s media theory and the tradition of the Media Diaphana. », in *Theorizing Images*, Cambridge Sholars publishing, žarko

pać, krešimir purgar, 2016.

THOMAS-MAURIN, Frédérique, « Ingres, Delacroix et Courbet: Peinture et photographie », in *À l'épreuve du réel. Les peintres et la photographie au XIXe siècle.*, Fage éditions. Musée Courbet, Ormans, 2012.

VIRILIO, Paul. *La machine de vision.* Galilée Editions. Paris 1988

WIERINGA, Maranke, « The Fragility of Digital Media Content: On Preservation and Loss: Sketching the Pilgrimage of Future Scholars to Recover Our Digital Vellum », *Junctions Graduate Journal of the Humanities* 2(2):27, Université d'Utrecht, Utrecht, septembre 2017.

YODER, Brian, « Why David Hockney Should Not Be Taken Seriously », [En ligne : <https://www.artrenewal.org/Article/Title/why-david-hockney-should-not-be-taken-seriously>].

Leonardo VARGAS  
PRATIQUES PICTURALES À  
L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

## Résumé

La thèse (Recherche-Création) discute de l'impact de l'image numérique sur la production picturale contemporaine. Elle aborde l'utilisation croissante des écrans, des technologies virtuelles et des images reproduites numériquement, soulignant les répercussions pour la peinture. Le texte questionne à quel point ces changements liés à une nouvelle perception du monde affectent les pratiques picturales traditionnelles. La recherche identifie trois modèles de réponses picturales au numérique. Le premier modèle reste fidèle aux procédés traditionnels de la peinture, utilisant les nouveautés visuelles numériques dans une logique classique plutôt que de bouleverser les méthodes. Le deuxième modèle intègre consciemment les codes visuels du langage numérique dans les œuvres, mais cela ne constitue pas une rupture majeure par rapport aux méthodes précédentes. Enfin, le troisième modèle adopterait une approche de résistance en utilisant des techniques qui remettent en question l'efficacité du rendu numérique. Bien que certaines approches montrent une prise de conscience du numérique, la peinture semble encore naviguer entre continuité et évolution. La thèse propose aussi un corpus d'œuvres picturales conçues par l'auteur comme réflexion finale et pratique de la recherche.

## Abstract

The thesis (Research-Creation) discusses the impact of digital images on contemporary pictorial production. It addresses the increasing use of screens, virtual technologies, and digitally reproduced images, emphasizing the repercussions for painting. The text questions to what extent these changes related to a new perception of the world affect traditional pictorial practices. The research identifies three models of pictorial response to the digital age. The first model remains faithful to traditional painting processes, using digital visual innovations in classical way rather than disrupting its methods. The second model consciously incorporates visual codes from the digital language into artworks, but it does not represent a major departure from previous painting approaches. Finally, the third model adopts a resistance approach, using techniques that challenge the efficiency of digital rendering. Although some approaches show awareness of the digital era, painting still seems to navigate between continuity and evolution. The thesis also presents a corpus of pictorial works conceived by the author as a final reflection and practical outcome of the research.

