

Christian Gattinoni

CRITIQUE D'ART, RÉDACTEUR EN CHEF  
D'EXPOREVUE.ORG

*« Les expérimentations gratuitement formelles qui occupent la scène médiatique disparaissent vite. Le continuum dans lequel doivent s'inscrire des projets de création véritable suppose un engagement personnel de l'artiste soutenu par une culture aussi spécifique que multidisciplinaire. »*

Un historien d'art comme Peter Galassi a montré dans l'exposition du Museum of Modern Art de New York, « *Before Photography* », la continuité esthétique entre la peinture et l'image argentique. Une même recherche d'un rendu précisionniste s'y fait jour. Une telle continuité est facilement démontrable entre les pratiques dites plasticiennes de l'image (photo installée, mise en scène, etc.) et l'image numérique. Une même complexité des réels, une semblable mixité des points de vue s'y trouvent mises en œuvre. Dans les deux cas une technique vient généraliser, rentabiliser, faciliter des tâtonnements artisanaux, expérimentaux. Dans un second temps, quand des artistes s'approprient la nouvelle technologie pour un projet spécifique, des effets de rupture, esthétique, stylistique, se manifestent. Nous entrons dans cette ère-là de l'image numérique.

### Des programmes préfabriqués...

Deux aspects aujourd'hui se font jour dans ce champ d'exploration. D'un côté nous pouvons y lire le grand cirque médiatique des effets les plus spectaculaires qui nourrissent les networks, habillent leurs génériques et enrichissent certains habiles artisans. Dans la même veine et avec les mêmes relents idéologiques, l'aspect ludique des jeux pour ordinateurs contamine la création, puisque là sont les débouchés financiers des sociétés de productions américaines et japonaises.

Par ailleurs, des créateurs venus de la peinture, de la photographie, du design graphique ou des arts plastiques mettent en place des projets nourris d'un parcours personnel et souvent en lien avec l'histoire de l'art et de la communication. La logique de l'artiste s'y trouve

en contradiction avec la forme commerciale des logiciels et programmes préfabriqués d'images.

Les avant-gardes, du dadaïsme au surréalisme, ont prôné un iconoclasme radical qui s'est manifesté par le collage et les différentes formes de montage. Dans une société postmoderne où tous les types d'images se valent, sont recyclés, dans les domaines de l'art comme dans ceux de la communication et de la publicité, le collage numérique qui est à la base de nombreux logiciels de recréation d'images ne peut avoir tel quel d'intérêt artistique. Nous taïrons donc, par lassitude et par charité, les noms de ces fabricants d'instantanés surréalistes numériques qui ne prouvent que l'habileté des éditeurs de Photoshop.

### ... ou un autre statut de l'image

Seuls des projets qui mettent en question le statut de l'image dans ses différents champs d'action sont à prendre en compte. Ainsi Tom Drahos mêle-t-il dans « *Contre-Culture* » des figurines tirées de l'imagerie internet à des figures peintes ou sculptées d'œuvres présentes au Louvre qui se trouvent ainsi phagocytées, mais dont la charge esthétique résiste.

### Prolifération

L'image de la nature, son esthétique proliférante ont séduit de nombreux créateurs. Ainsi Catherine Nyéky nous donne à consulter sur CD-Rom son précieux herbier virtuel. Michel Huelin nous initie aux baroques progressions des « *Invasive Species* ». Miguel Chevalier, l'un des pionniers de l'art numérique, poursuit sa quête de ces espaces inventés, des villes nouvelles à l'architecture entièrement virtuelle comme Métapolis qui a été présentée au musée Marco de Monterrey, jusqu'à ses jardins numériques récents. Arts visuels et biologie chimement de pair au moins au niveau de l'imaginaire visuel, avec des savants, artistes et théoriciens comme Louis Bec à l'interface.

### Chirurgie esthétique à blanc

Dans le retour du visage comme dans la refonte de l'image corporelle, aux côtés des biotechnologies, le numérique apparaît comme une tentative de chirurgie esthétique à blanc. Cela se manifeste dans les masques grotesques de Paul Thorel, ou dans le projet profon-

*« ... [des] instantanés surréalistes numériques qui ne prouvent que l'habileté des éditeurs de Photoshop. »*

# ARTISTES

dément critique d'Aziz et Cucher qui nous montrent un être humain désexualisé ou pris dans l'autisme d'une privation de ses organes sensoriels. Nicole Tran Ba Vang permet aux femmes de faire l'essai de ses collections printemps/été et automne/hiver de peaux humaines stylisées, scarifiées, faisant parure et vêtement. De telles images sont déjà copiées par les publicitaires pour vendre des pharmacopées anticellulite. Le projet d'Orlan qui mêle dans son « art charnel » opérations chirurgicales réelles et projection numérique risque moins la récupération dans sa radicalité. Aux modifications physiques apportées à son corps mais surtout à son visage, elle ajoute des transformations virtuelles issues d'autres canons de beauté de civilisations archaïques.

## Attention, peinture sèche!

Si une certaine prolifération formelle artificiellement générée renaît sous forme de peinture numérique chez Icon tada par exemple, d'autres images plus conventionnellement figuratives aboutissent à une mixité d'images à la picturalité revendiquée : attention peinture sèche! C'est le cas du portrait de femme générique réalisé à la palette graphique par Florian Schneider qui vient d'être récompensé par le prix Arcimboldo. C'est aussi le cas des scènes d'intérieurs mixtes de bourgeois provinciales portraiturées par le couple Clark et Pougnaud dans leur décor stylisé.

À l'opposé, nourries d'une double recherche sur les arts de la projection (photo, vidéo, super 8...) et sur une interrogation sexuelle de l'identité, les productions numériques de Maria Klonaris et Katerina Thomadaki questionnent et remettent en scène les figures de l'ange, de l'hermaphrodite, des siamois dans des œuvres qui revendiquent leur dimension picturale et sculpturale.

## Minimalisme

Peut-être le véritable intérêt de ce type d'image aujourd'hui se situe-t-il dans son approche la plus minimale. Ainsi Isabelle Grosse intervient-elle sur des prises de vue de foule, de publics d'émissions de télé, par l'ajout d'un petit crochet blanc qui délimite l'espace minimum vital réservé à chacun dans ces situations collectives. Un artiste allemand du nom de Thomas Kutschker procède de façon plus minimale encore en constituant des collections de versos de clichés photographiques anciens. Dans sa série « *Images Remembered* », la transparence



de l'image est obtenue par un éclairage traditionnel de type studio, la forme dentelée de l'image, sa matière papier est travaillée numériquement.

**Isabelle Grosse,**  
*Coupe du monde*  
2002, 2003

## L'entre-deux

L'art numérique connaît aujourd'hui les mêmes errances que l'image argentique dans sa période contemporaine. Les expérimentations gratuitement formelles qui occupent la scène médiatique disparaissent vite. Le continuum dans lequel doivent s'inscrire des projets de création véritable suppose un engagement personnel de l'artiste soutenu par une culture aussi spécifique que multidisciplinaire. La mémoire historique, sociale, esthétique de l'image fait l'objet d'investigations de divers outils iconiques comme nous l'ont appris tous les artistes des techniques mixtes, seul le projet final compte. L'image numérique poursuit et approfondit les liens spécifiquement entretenus par la photographie contemporaine avec les sciences humaines, mais elle ne néglige pas non plus certains parcours avec les sciences dites exactes. L'imagination de l'artiste trouve à se développer dans cet entre-deux. ●



**Florian Schneider,**  
*Esmeralda, peinture*  
numérique, 2004