

L'ART DE L'IMAGE A L'ERE DU NUMERIQUE

Les images se multiplient proportionnellement à l'augmentation de leurs supports de stockage et à la croissance de leurs taux de transfert sur le réseau. L'évolution des outils et technologies numériques, qui permettent de les émettre comme de les recevoir, induit qu'elles se diversifient. Réelles ou virtuelles, interactives ou génératives, elles continuent de nous fasciner. Dans le même temps, nous devons repenser notre façon d'appréhender ces images que les artistes n'ont cessé d'expérimenter pour nous les présenter sous des formes à chaque fois différentes, pour en extraire d'autres sens.

Images temporelles

« La démocratisation des appareils photo numériques contribue à nous submerger d'images. Le problème n'étant plus de faire des photos, mais bien de les regarder », explique l'artiste développeur Cyrille Henri. Ce dernier, lorsqu'il voyage en train de Paris à Valence ou de Paris à Orléans, s'équipe d'une caméra numérique qui prend d'innombrables photographies, à raison de trente par seconde. Puis, de retour dans son atelier, Cyrille Henri les assemble à l'aide d'un algorithme qui ne préserve qu'une ligne verticale de pixel par prise de vue. La première ligne, à gauche, représente le départ alors que la dernière, à droite, l'arrivée. La convention qui veut que l'on écrive de gauche à droite est donc respectée. Il faut entre mille et deux mille instants pour reconstituer l'image d'un trajet sous la forme de sa compression temporelle. Les tirages numériques ainsi obtenus sont autant de voyages racontés. Ici, le train a ralenti, s'est arrêté durant le temps de quelques pixels et puis est reparti. Le ciel était bleu le 10 juin 2006 entre Paris et Compiègne. On remarque de nombreux points noirs sur "Paris Valence", ce sont les fils électriques qui suivent les voies de chemin de fer en oscillant de haut en bas. Des reflets de l'intérieur du wagon viennent se surajouter au paysage du "Paris Orléans" où cohabite ainsi deux points de vue opposés. De ces compressions temporelles horizontales, naît pourtant l'expression d'un étirement qui, lui, est vertical et évoque la gestualité de peintres, tel Gerhard Richter, qui étirent la matière picturale.

Images virtuelles

Nombreux sont les artistes qui, à l'instar de Catherine Nyeki et Marc Denjean, se sont saisis des applications dédiées à la création d'images virtuelles. Leur DVD-Rom "Mu

Herbier”, dès son lancement, présente un monde grouillant d’une vie pourtant totalement artificielle. Le cercle qui entoure de multiples bestioles en mouvement évoque une boîte de pétrie. Un second cercle, plus petit, suit les déplacements de la souris et symbolise la loupe. Un clic suffit pour nous faire basculer du collectif vers l’individuel, alors qu’un autre permet d’observer ces animalcules improbables au sein d’une planche de classification. Le mode de représentation, ici, est directement inspiré du monde scientifique. Une centaine de chimères, ni vraiment végétales, ni totalement animales, y sont classifiées par familles. Les deux créateurs en ont défini une dizaine : Les “Aquatiques”, les “Bulbeux”, les “Cotonneux”, les “Creux”, les “Epineux”, les “Granuleux”, les “Lumineux”, les “Poilus”, les “Poussus” et les “Tâchus”. Leur méthode de classification semble avoir respecté quelques critères morphogénétiques où les membres ont été remplacés par des modèles tridimensionnels et les tissus par des textures colorées. Mais à y regarder de plus près, ce sont bien les mouvements “naturels” de battement ou de respiration de ces objets 3D qui les métamorphosent en autant de composants d’un écosystème virtuel. Le spectateur a un nombre considérable de possibilité pour intervenir ou modifier les représentants de cette vie artificielle. La combinatoire permet d’obtenir environ 3000 espèces différentes.

Images mémoires

Une multitude d’images symbolisant la culture recouvre l’espace virtuel de l’intérieur du “Tunnel Sous l’Atlantique”, une installation en réseau que Maurice Benayoun réalise en 1995 entre le Centre Georges Pompidou et le Musée d’Art contemporain de Montréal. Deux énormes tubes, l’un à Paris, l’autre à Montréal, s’enfoncent dans le sol. Deux dessins représentant des fragments de cercle que des lignes traversent à leurs deux extrémités, sur les murs, évoquent la distance à parcourir, mais il ne faudra pas moins de six journées pour que les visiteurs se rejoignent. À Paris comme à Montréal, ils se succèdent au Joystick, l’outil de forage, qui, pour l’occasion, a été détourné du monde auquel il appartient : celui du jeu vidéo. Mais le but reste le même : explorer, avancer en quête d’une hypothétique rencontre. Les blocs de matières tridimensionnelles arrachés par les tunneliers font alors place aux images symbolisant les cultures des deux parties. L’artiste, ici, envisage donc « la culture tel un obstacle à la rencontre ». Les explorateurs parisiens ou montréalais ne sont reliés que par le son de la voie de l’autre. Deux possibilités s’offrent à eux : aller vers l’autre au plus vite ou flâner dans de nouvelles galeries à la recherche d’autres images, d’autres fragments d’une mémoire commune. Puis, au sixième jour, l’image du temps présent reprend ses droits : « Je vous vois,

s'exclame l'un des deux creuseurs, vous êtes en rouge avec un col blanc ». Et Maurice Benayoun d'ajouter « Nous avons ici clairement affaire à une relation interactive qui dépasse le stade de la simple arborescence ».

Images génératives

Les images que l'on qualifie de "génératives" sont issues de processus algorithmiques mais peuvent aussi être constituées d'autres images à l'instar de celles que génère le site Web "Googlehouse" conçu par Stéphane Degoutin et Marika Dermineur. Comme son nom l'indique, ce site compte parmi les nombreux détournements artistiques du moteur de recherche permettant de trouver textes ou images disséminés sur le Web. Ayant constaté que le mot "Room" peut être associé à d'autres mots comme "Living", "Bed" ou articles comme "My", les artistes ont développé une application qui permet de solliciter Google en recherchant des images indexées sous ces mêmes associations textuelles. De petites images représentant autant d'intérieurs d'habitation se chargent alors, les unes après les autres. Elles s'assemblent les unes entre elles pour construire une sorte de labyrinthe que l'on observe selon une vue isométrique, vue particulièrement appréciée par les amateurs de jeux vidéo pour se repérer dans l'espace. Le privé, sur Internet, devient ainsi public. Il est pourtant difficile d'échapper au sentiment de gêne au moment où l'on entre chez les gens sans y avoir été invité, comme par effraction. Mais il est aussi ceux qui construisent la maison planétaire de leurs rêves et ceux qui tentent de "détourner" l'application en entrant quelques mots pour le moins étranges. Quant à l'application, elle s'adapte en temps réel aux souhaits les plus divers.

Images traquées

« Le Web, notamment dans sa version 2.0, représente un aboutissement des stratégies de contrôle dans le domaine de l'écrit. L'image, elle, est plus difficilement interprétable par la machine et reste un territoire relativement peu accessible », explique Christophe Bruno. Ce dernier a demandé au programmeur Valeriu Lacatusu de développer une application pour scruter l'Internet à la recherche d'images dissimulant des "hallucinations", ou logos de grandes marques, à l'aide d'un système de reconnaissance de formes. Les résultats de cette recherche sont accessibles sur le Blog de l'artiste nommé "Logo.Hallucination". On y découvre ainsi le logo de Carrefour, dans un tableau de Léonard de Vinci ou celui de Gaz de France, dans un sourire de Dominique de Villepin. Christophe Bruno pousse l'ironie

jusqu'à contacter les propriétaires des images en évoquant « une violation potentielle du Code de la Propriété Intellectuelle » afin de leur proposer quelques solutions dont la négociation de contrats amiables. Ce Blog aux allures de "Hoax", terme qui signifie canular en anglais et qualifie les sites que réalisent les "Hacktivistes", nous alerte sur un possible futur où les contenus des images seraient tout aussi surveillés que le sont les textes aujourd'hui. Et l'artiste d'ajouter : "La dynamique de l'hallucination collective nous conduit-elle vers une privatisation du regard ? » La création comme l'appréhension des images à l'ère du numérique, en effet, induit de nouvelles écritures comme de nouvelles lectures.

Dominique Moulon