

De la toile (peinte) au pixel

Françoise Tounissoux

Volume 47, Number 189, Winter 2002–2003

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/52815ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Tounissoux, F. (2002). De la toile (peinte) au pixel. *Vie des Arts*, 47(189), 18–20.

De la toile (peinte) au pixel

Françoise Tounissoux

AU METROPOLITAN MUSEUM DE NEW YORK, JE ME PLACE À COURTE DISTANCE DU TABLEAU DE VERMEER, LÀ OÙ IL SE TENAIT POUR PEINDRE. UN FRISSON PARCOURT MA COLONNE VERTÉBRALE, DES LARMES HUMECTENT MES YEUX. INTENSITÉ.

Les images et les bombes sont en sympathie depuis les temps les plus reculés. Rien d'étonnant à cela : les bombes sont eux-mêmes des images, et chaque fois qu'ils découvrent de « nouvelles » images, c'est un peu de leur propre nature qui se découvre à leurs yeux.

Philippe Quéau¹

Qu'en est-il lorsque je suis devant une image numérique? La présence du corps est-elle occultée? Sûrement pas. La virtualité ne constitue pas une négation du corps et de la matière, elle en propose plutôt une expérience originale. Loin de nier le corps, la virtualité lui ouvre une zone d'exploration d'une dimension encore vierge, contribue au développement de connaissances et à l'émergence d'une sensibilité jusque-là inconnue, inexplorée, impossible.

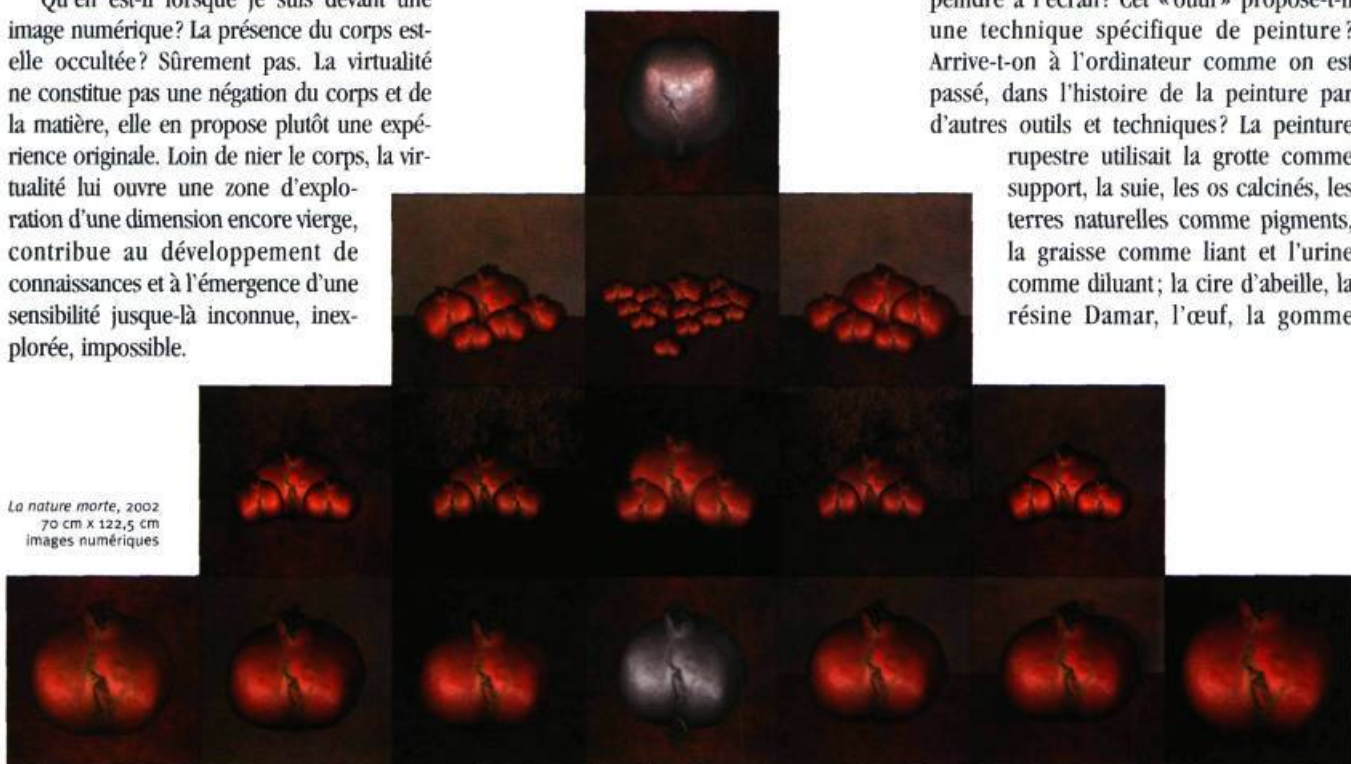
*La nature morte, 2002
70 cm x 122,5 cm
images numériques*

L'ORDINATEUR : UN CAMÉLÉON PERFORMANT ET BIEN PLUS

Si l'ordinateur peut être un carnet de croquis exceptionnel, permettant de faire des études de formes, de couleurs, de textures, de formats et de compositions avec une efficacité et une rapidité redoutables, l'ordinateur est également une chambre noire magnifiquement équipée sans bacs

à nettoyer, sans allergies aux produits chimiques, sans odeurs et sans pollution. C'est aussi un studio de composition et d'enregistrement sonore sans coûts prohibitifs et un studio de montage vidéo complet. Je laisserai aux photographes, musiciens et vidéastes le soin de réfléchir à la question pour me concentrer ici sur le domaine qui m'intéresse : la peinture, ou plus précisément, un langage visuel bidimensionnel.

Questions : Le peintre doit-il tenter de peindre à l'écran? Cet « outil » propose-t-il une technique spécifique de peinture? Arrive-t-on à l'ordinateur comme on est passé, dans l'histoire de la peinture par d'autres outils et techniques? La peinture rupestre utilisait la grotte comme support, la suie, les os calcinés, les terres naturelles comme pigments, la graisse comme liant et l'urine comme diluant; la cire d'abeille, la résine Damar, l'œuf, la gomme





Les genres : le nu (indices)
ou le corps absent, 2002
70 cm x 122,5 cm
images numériques

arabique et les pigments ont permis à l'encaustique, à la tempera et à l'aquarelle de se développer pour être remplacées peu à peu par la peinture à l'huile. Mise en tube, l'huile a apporté une liberté de création qui a fortement marqué l'évolution de la peinture. À partir des années cinquante, l'acrylique, le ton plat et le ruban masque, la toile brute et la couleur imbibée se sont imposés pour faire place avec le temps aux techniques mixtes.

Aujourd'hui, nous assistons non pas à une évolution du médium, mais bien à une révolution. Une matrice – simultanément support, surface et couleurs – apparaît dans la lumière éblouissante du tube cathodique. À l'époque du décodage du génome humain, au moment où échographie, scanner et résonance magnétique pénètrent les secrets les plus intimes de notre corps jusqu'à notre réalité moléculaire, à l'ère des nanotechnologies correspond, dans l'univers de l'image, une possibilité de travailler sur ce qu'on pourrait associer à un code génétique de l'image. À l'instar du génome, qui constitue notre charpente intime et première, le pixel représente l'élément de base de l'image matricielle.

OUTILS, TECHNIQUES ET THÉMATIQUE : UN TOUT

Outils, médiums, techniques et discours sont intimement liés. Si l'aérographe a favorisé le développement d'une peinture hyper-réaliste, la peinture *hard edge* pour sa part n'aurait certainement pas connu un tel succès sans l'apport de l'acrylique et du ruban masque – tous n'ont pas la dévotion et la patience d'un Ad Reinhardt. Avec l'arrivée de la photographie, certains peintres

ont cru à la fin de la peinture, alors que, d'autres, plus optimistes ou peut-être plus créatifs, ont intégré la photo à leur processus de création. La photographie a éloigné la peinture de la représentation ou plutôt l'a amenée à réfléchir la représentation autrement. Après un passage fructueux dans l'abstraction, qui a permis de questionner notamment les structures mêmes de la peinture (support et surface), la peinture – principalement celle qui est revenue à l'image – exprime maintenant le monde et ses affects plus qu'elle ne les représente. À l'évolution des médiums correspond une évolution des outils et des supports qui permettent des réflexions spécifiques – certaines réflexions n'étant possibles qu'au moment où les outils, les médiums et les techniques adéquats sont disponibles et, bien entendu, dans un moment historique propice. Nous créons avec les outils, les techniques et les connaissances de notre époque. Nous créons aussi avec notre ignorance, que nous tentons sans cesse de faire reculer. Là réside l'intérêt principal de la recherche et de la création : une confrontation continue à une part importante d'inconnu. Une confrontation qui nous amène à mieux nous connaître et à mieux saisir notre monde.

UN NOUVEAU LANGAGE, UNE NOUVELLE SENSIBILITÉ

« (...) l'enjeu fondamental des nouvelles images est d'apporter les bases d'un nouveau langage, c'est-à-dire d'une façon différente d'appréhender le réel. »

Philippe Quéau²

L'ordinateur, outil caméléon, peut être utilisé comme tel, à la place des techniques et des outils traditionnels. À mon sens, ce serait le limiter – et nous limiter – que de le reléguer à une fonction de simulation d'outils, de médiums et de techniques déjà existants, ce qu'un logiciel matriciel comme *Painter*, de Procreate, propose déjà pour répondre à une clientèle qui recherche des effets traditionnels de peinture et de dessin. Se limiter à une simulation des techniques de la peinture, serait refuser le développement d'un langage spécifique. En effet, l'ordinateur et ses logiciels sont plus qu'un nouvel outil après les pinceaux, les spatules, les rouleaux, les aéroglyphes, plus qu'un nouveau médium après l'aquarelle, la tempera, l'encaustique, l'huile, l'acrylique, plus qu'une nouvelle technique après les glacis, les textures, les empâtements, le recouvrement des tons plats, l'imbibition et les techniques mixtes. L'ordinateur et ses logiciels amorcent un langage visuel, favorisent l'émergence d'une sensibilité jusque-là encore inconnue, comme la photographie l'a déjà fait à un niveau moins fondamental.

Il ne s'agit pas de peindre mais de créer des images, figuratives ou non. Il s'agit d'images numériques, non pas de peintures. De nos jours, il est de moins en moins question de peintres, de sculpteurs, de

dessinateurs, de photographes ou de graveurs mais simplement de créateurs ayant recours aux outils et aux techniques qui conviennent à leur création. L'artiste visuel est un penseur qui réfléchit avec des images, des matières, des techniques. Il faut tout de même connaître son métier. À l'ère de la polyvalence, de la multidisciplinarité, de la transdisciplinarité, l'ignorance nous guette.

Le terme « infographie », si souvent employé, porte à confusion car il concerne surtout le monde du graphisme relié à la publicité. L'infographiste travaille dans un bureau de design graphique. L'artiste n'est pas infographiste, c'est un artiste numérique comme il a été peintre. Il œuvre toujours avec une matière, mais une matière autre : « La matière de l'image, précise Jean-Louis Weissberg, c'est l'image. L'image-objet, qu'on peut manipuler, dupliquer, transformer. La couleur sortait du tube, maintenant le tube (cathodique) est l'image-objet. »³

LÉGÈRETÉ DE LA MATIÈRE ET ARBORESCENCE DE LA PENSÉE

Avec l'ordinateur, je tente de développer un langage spécifique de la même manière que précédemment je froissais la toile, la découpais et l'imprégnais de couleur. Mes gestes d'alors portaient sur les spécificités de la toile et de l'acrylique, sur le rapport à l'espace et au corps tout en étant en symbiose avec les thèmes développés – à l'inverse, les thèmes pouvaient agir sur les gestes de la création, les nourrir. Le pixel est une matière qu'on peut triturer, avec laquelle on peut explorer : le pixel matière, matière à penser, comme la peinture ou l'acier.

En travaillant à l'acrylique, je n'ai jamais tenté de créer des effets de peinture à l'huile. J'ai exploré cette matière dans de multiples directions afin d'en extirper les spécificités, le pouvoir d'évocation. De la même façon, j'aborde l'image numérique matricielle en cherchant à utiliser ses caractéristiques propres. Cette exploration passe par la photo numérisée et l'objet scanné, aussi bien que par un travail sur le pixel pris comme élément source.

J'ai d'abord présenté des images numériques dans des boîtes lumineuses qui avaient l'avantage de garder l'éclat de la

couleur écran mais le désavantage d'alourdir un travail dont l'une des caractéristiques intrinsèques est l'immatérialité, la virtualité. Compte tenu qu'une présentation à l'écran ne m'intéresse pas parce que, paradoxalement, ce dispositif est très lourd, compte tenu également que le rapport à la verticalité, au format et au corps m'interpelle toujours, j'imprime les images numériques sur papier que je fais ensuite plastifier. Avec la plastification, l'image et le support forment un tout. Un tout à la fois léger et facile à manipuler, ce qui permet une grande spontanéité de composition au mur. Tout en respectant la presque immatérialité de l'image matricielle, ce procédé permet d'installer les images numériques directement sur le mur en un système arborescent qui reprend un mode de pensée spécifique à l'ordinateur.

Je crée des *fresques numériques*. Le terme « fresque » indique un ancrage dans une histoire des arts de la couleur⁴ toujours en évolution – une histoire que l'on ne renie pas, sur laquelle on se fonde. Le « numérique » concerne la spécificité du « médium » en cause. Les images numériques imprimées sont installées au mur, afin de voir, de sentir la couleur, la forme, la texture, le format. Ici, le passé nourrit le présent car certaines étapes de la création, pour être efficaces, nécessitent une incursion dans l'espace réel. Est-ce dû à un passé en peinture ou simplement que ce travail est mis en scène sur le mur plutôt que de rester à l'écran qui constitue la matrice première de l'œuvre, déjà une œuvre.

LE PIXEL, UNE MATIÈRE

Le pixel, abréviation de « *picture element* », représente le plus petit élément d'une image bitmap⁵ ou matricielle. Un élément sur lequel on peut agir en lui appliquant des informations de teinte et de tonalité mais aussi en définissant sa position dans la matrice. Cette matrice n'engendre que des originaux puisque les documents produits ne subissent aucune perte de qualité d'un support de sortie à l'autre, d'une impression à l'autre, comme c'est le cas pour la gravure. La matrice se rapproche du négatif photo mais s'en différencie par la spécificité de sa substance. Alors que ce dernier nécessite un développement, l'image numérique matricielle est déjà œuvre : matrice et image

ne font qu'un. Le clonage détrône la reproduction.

Une caractéristique importante de l'image numérique matricielle est la possibilité de clonage de sa totalité ou d'un fragment. Aux multiples transformations de format, de forme, de couleur (teinte, ton et transparence), de texture, d'une partie de l'image ou de sa totalité s'ajoutent tous les possibles que permettent les mutations complexes des pixels. Une « image d'origine », ici une grenade scannée, soumise à des transformations allant du simple au complexe, rend possible la création de natures mortes⁶ lesquelles se transformeront en corps et en allusions au corps⁷. Sens, sensations, sensualité et affects, tous issus de cette substance surprenante et fascinante qu'est le pixel.

L'ordinateur n'est pas un outil, il représente des possibles. Un outil a une fin, l'ordinateur n'en a pas. Il nous offre des possibles à l'infini. Après avoir inventé les outils, ensuite les machines afin de régler des problèmes spécifiques, voilà celui qu'on persiste à nommer machine mais qui n'en est pas une, voilà une révolution, une rupture. Avant d'apprivoiser le ciel, combien se sont écrasés au sol ? Les modèles informatiques nous libèrent de la mort, nous en éloignent encore davantage. □

1. Philippe Quéau, *CyberTerre et Noosphère*, Bulletin Interactif du Centre International de Recherches et Études transdisciplinaires, n° 7-8, Avril 1996.

2. Philippe Quéau, *Eloge de la simulation. De la vie des langages à la synthèse des images*, Champ Vallon / INA, 1986.

3. Jean-Louis Weissberg (et al.), *Paysages Virtuels*, Dis-Voir, Paris, 1988.

4. *Les arts de la couleur* : terme que Pierre Granche avait choisi comme titre des cours de peinture au Pavillon Mont-Royal de l'Université de Montréal qui impliquait une vision large et ouverte de ce que pouvait être la peinture, plus qu'une simple application de couleur sur une surface.

5. On ne doit pas confondre l'image bitmap avec le mode Bitmap qui correspond à des images dont chaque pixel contient un seul bit d'information, soit noir, soit blanc sans tons de gris, les modes RVB et CMJN correspondent pour leur part aux couleurs écran et aux couleurs de l'imprimerie.

6. Voir la fresque numérique issue d'une réflexion en cours sur les genres en peinture et l'image numérique intitulée *Les genres : La nature morte*.

7. Voir la fresque numérique intitulée *Les genres : le nu (indices) ou Le corps absent*.