

L'image hybride

Edmond Couchot

Numéro 188, janvier–février 2003

Imaginaires du numérique

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/18085ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

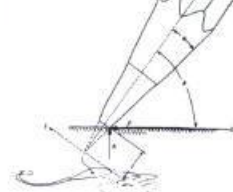
0225-9044 (imprimé)

1923-3213 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Couchot, E. (2003). L'image hybride. *Spirale*, (188), 14–14.



L'IMAGE HYBRIDE

DEPUIS le milieu du siècle, les liens entre la science et la technique se sont faits de plus en plus étroits, au point de donner naissance à un ensemble assez homogène — la techno-science —, vaste domaine de recoupement entre la recherche fondamentale et ses applications techniques. Celle-ci a trouvé son domaine de prédilection dans une nouvelle technologie qui entretient un rapport serré avec d'autres secteurs de la science, à savoir le traitement automatique de l'information (au sens cybernétique et non trivial du terme) ou, autrement dit, l'informatique. Or, il s'avère que cette région particulière de la techno-science est celle où les incidences sur le monde de l'art sont les plus décisives. L'importance de ce que l'on appellera plus généralement le *numérique* tient à ce que cette technologie introduit dans les modes de représentation, notamment dans l'image (visuelle et sonore), une rupture sans précédent dans l'histoire des techniques. Rupture qui n'ira qu'en s'approfondissant dans la mesure où le numérique tend à contrôler l'ensemble du champ technologique. On décrira sommairement cette rupture comme la substitution au mode de figuration fondé sur la *représentation* par le mode de figuration fondé sur la *simulation* (cette substitution s'exerce de manière tendancielle; elle n'est pas totalement effective car elle se heurte à des résistances avec lesquelles, d'ailleurs, elle négocie. Simulation et représentation s'hybrident constamment). Alors que dans la représentation, l'objet, ou plus généralement le réel, préexiste à l'image qui en analyse, enregistre et éventuellement transmet l'émanation lumineuse, dans la simulation rien ne préexiste à l'image, sinon l'écriture du programme informatique, c'est-à-dire des symboles. Ce qui change en profondeur le rapport du sujet à l'objet et à l'image, et par contrecoup à son propre imaginaire.

Le passage des techniques analogiques, telles que la photo, le cinéma et la vidéo-télévision, aux techniques numériques s'accompagne d'une succession de ruptures radicales intéressant tout particulièrement les relations de la technologie avec les matériaux sur lesquels elle s'exerce. En effet, les matériaux de la simulation ne sont plus ceux du monde réel. Le dessinateur, le peintre, le musicien, le cinéaste ou le vidéaste, l'architecte, le *designer* ne travaillent plus avec des crayons, des gommes, des règles, des pigments, des pinceaux, du marbre ou du fer, des éclairages et des caméras, le laser ou le téléphone, mais avec des symboles, ceux qui constituent le langage des programmes informatiques.

Construits à partir de modèles logiques et mathématiques, qui sont tous issus de la techno-science. Bien plus, la simulation ne cesse d'emprunter des modèles toujours plus complexes à la techno-science.

Il s'ensuit que la techno-science prend une importance de plus en plus décisive dans sa relation à l'art. Elle en constitue le soubassement fatal, elle lui en fournit les matériaux, elle en oriente aussi fortement les tendances esthétiques. C'est ici que s'inscrit la ligne de rupture la plus lourde de conséquences. La science et la technique ont exercé tout au long du siècle une



Raymonde April, *Le monde des images*, 1999, impr. au jet d'encre sur papier; 1 de 72 images, 40,64 cm X 50,8 cm. Reproduction d'une image trouvée

fascination considérable sur l'art. Cette attraction s'est traduite par des attitudes diverses, les uns cherchant à s'inspirer de la démarche scientifique et technique, les autres la rejetant mais sans pouvoir s'en libérer totalement. Avec cette interpénétration de la science et de la technique au sein de la techno-science, l'attraction s'amplifie. Mais la techno-science ne peut plus être interprétée métaphoriquement, elle s'exerce directement sur l'art auquel elle fournit, par le biais des modèles de simulation, ses matériaux et ses processus.

On serait donc tenté de craindre une « contamination » encore plus forte de l'art par la techno-science, ce qui est vrai en terme de tendance, mais, en revanche, la technologie numérique produit une sorte de contrepoison. Elle rend possible l'élaboration d'une espèce de langage intermédiaire à l'intérieur même de la techno-science : la coexistence, par exemple, au sein d'un même programme de modèles empruntés à des disciplines différentes. Ainsi, grâce au numérique on peut associer symbiotiquement, *hybrider* au niveau le plus profond,

quasi génétique, des domaines de la connaissance extrêmement divers qui n'avaient jusqu'alors aucun point commun. On voit naître de cette façon, peu à peu, un art hybride favorisant les croisements et les métissages les plus inattendus.

Hybridation entre les constituants figuratifs (formes, couleurs, textures) de l'image. Hybridation entre les images, de quelque espèce qu'elles soient. Tous les mélanges deviennent possibles : peinture, dessin, photographie, image cinématographique ou vidéographique. Les palettes électroniques et beaucoup d'applications graphiques sur micro-ordinateurs permettent à des artistes de plus en plus nombreux d'expérimenter ces possibilités. Ce qui prolonge avec efficacité les techniques de collage, d'inclusion et d'incrustation déjà largement utilisées, en les rendant plus aisées. À un stade supérieur, hybridation entre les images, les sons et les textes, qui permet des manipulations, elles encore, irréalisables avec les moyens traditionnels. Cette forme d'hybridation est à la base des multimédias. Techniques nouvelles qui sont actuellement en pleine expansion et qui concernent un immense secteur d'activités industrielles et culturelles. Là aussi, les possibilités d'association entre images, sons et textes sont sans commune mesure avec ce qu'on connaissait auparavant. Hybridation également entre l'image, l'objet (le réel, ou la partie du réel figurée par l'image) et le sujet (celui qui fait ou qui regarde l'image). Le sujet n'est plus en rapport frontal avec l'image, il ne se tient plus devant l'image. Il la pénètre, il s'y déplace, il la modifie. Hybridation encore entre l'objet — virtuel — et l'image. Il n'est plus possible alors de désolidariser l'objet de son image, de l'infinité d'images qui lui est potentiellement attachée.

Hybridation, enfin, entre la création et l'expérimentation. Les outils numériques ne sont pas donnés une fois pour toutes, comme l'ont été la photographie, le cinéma, la télévision elle-même, dont les techniques de base n'ont que très peu varié depuis leur apparition. Il n'en va pas de même pour le numérique. Les artistes doivent non seulement apprendre à les connaître pour les maîtriser mais aussi à les transformer, à les affiner, à les plier à leur imaginaire. Leurs utilisateurs, s'ils ne veulent pas en devenir les serviteurs, doivent se maintenir sans relâche dans un état de constante et vigilante expérimentation. Sans toutefois se complaire dans une recherche qui se satisferait de ne rien « trouver », qui ne donnerait pas une forme sensible à leur imaginaire.

Edmond Couchot