

D'un monde l'autre

De la traduction à la transformation interfacielle de l'œuvre

< Cécile Croce >

*Mica, Université Bordeaux 3
MSH, Esplanade des Antilles, Bordeaux
Cecile.croce@iut.u-bordeaux3.fr*

DOI:10.3166/RIN.2.245-260 © AFDI 2013

< RÉSUMÉ >

Les technologies du numérique ne donnent pas une simple traduction d'une œuvre d'art en images numériques : elles créent une véritable nouvelle œuvre entrée dans ce monde parallèle qui puise dans les ressorts psychiques les plus intimes, s'appuie sur ses images. Nous envisageons à partir d'exemples d'œuvres numériques trois modalités de la traduction propre au numérique : la répétition, la plasticité, la diffusion. Ces nouvelles formes de traduction se dégagent des apports de la photographie (comme technologie de reproduction et art, comme support privilégié du Musée Imaginaire) et semblent prolonger nos procès inconscients et fantasmatiques dans une générosité postmoderne. Or, les œuvres numériques offrent une pensée esthétique, une réflexion critique et une distance humoristique qui invitent à se souvenir des spécificités des technologies (numériques) dans l'art.

< ABSTRACT >

The technologies of the digital technology do not give a simple translation of a work of art in digital images: they create a real new work entered this parallel world which draws from the most intimate psychic springs, leans on its images. We shall envisage from examples of digital works three modalities of the translation appropriate to the digital technology: the repetition, the plasticity, the distribution. These new forms of translation get free of contributions of the photography (as technology of reproduction and art, as support favored of the Imaginary Museum) and seem to extend our unconscious and fantastical trials in a postmodern generosity. Yet, the digital works offer an aesthetic thought, a critical reflection and a funny distance who invite to remember specificities of digital technology in art.

< **MOTS-CLÉS** >

Numérique traduction art image Esthétique psychanalyse langage reproduction diffusion inconscient fantasme perception virtuel technologie interface signe.

< **KEYWORDS** >

Digital technology translation art image Aesthetics psychoanalysis language reproduction distribution perception unconscious fantasizes virtual technology interface sign.

1. Introduction. Le numérique en questions esthétique et psychanalytique

Les technologies du numérique offrent un nouveau moyen pour reproduire les œuvres d'art, pour les transmettre au plus grand nombre, pour y accéder, mais aussi pour les rendre de façon inédite articulées aux procès qui les fondent. Elles en opèrent donc des traductions, entendues comme passage d'un langage à un autre langage. Or, ce passage ne se résume pas à une quelconque restitution d'un référent original grâce à un équivalent utilisant un autre code : il touche notre perception du monde, notre mode de pensée jusqu'en ses procès intimes. Déjà, Edmond Couchot dans *La technologie dans l'art* montrait combien la technologie modifie notre appréhension du monde dans « l'expérience technesthésique » (Couchot, 1998) ; le numérique, selon l'auteur, bouleverse radicalement non seulement l'acte artistique (« le statut de l'œuvre, le rôle de l'auteur et la place du spectateur subissent des altérations profondes »), mais notre culture... Ce numérique tellement entré dans nos vies, diffusé jusqu'en ses moindres facettes, de l'intérieur de nos habitations à l'espace public de la ville, de nos écrans d'ordinateurs à nos corps prothésés ne fut-ce que par les portables en oreillettes ou bientôt en lunettes dont on ne se sépare plus. Surtout, nous considérons que le numérique ouvre un monde qui fait écho à notre réalité psychique, fondé sur la virtualité¹. Avec lui, par une formidable inversion des données, ce n'est plus le monde virtuel qui apparaît fictif face au monde matériel – sa réalité est plus puissante que

1. Notre approche se distingue donc de celle de Hayat dans *Arts assistés par machine et art contemporain. Vers une nouvelle philosophie de l'art ?*, qui conçoit l'art comme l'expression de la réalité physique dont il procède « par abstraction » et qui propose des formes nouvelles tout en demeurant dans la continuité des formes plus anciennes.

la nôtre. Son ressort, emprunté à celui du fantasme, est l'image, la représentation psychique entendue comme le support perceptif sur lequel l'affect peut s'accrocher, composée à l'origine des multiples prélèvements sensoriels du monde (olfactifs, visuels, auditifs, gustatifs, thermiques) mais en deçà de l'action et de l'appréhension des trois dimensions de l'espace (les deux dimensions du plan augmentées de celle de la profondeur) comme celles de l'objet².

Le numérique pose un problème particulier à l'art qui n'a cessé d'interroger les rapports de l'œuvre à l'image dont les amours-haines sont célèbres (de la querelle des images au VIII^e siècle à la séparation entre sculpture et peinture jusqu'aux audaces des précurseurs du Pop art, Jasper Johns et Robert Rauschenberg, inaugurées sans doute par les découvertes du cubisme synthétique, au manifeste de l'art minimal par Donald Judd). Si la photo a entraîné un grand changement dans la pensée esthétique, avec le numérique il nous apparaît que la question de l'œuvre faite image est reposée en termes nouveaux. Au lieu de l'attaquer de front, nous tentons d'examiner ce que nous en apprennent les artistes. Nous choisissons ici d'examiner des œuvres d'art numériques qui semblent à chaque fois se référer à une œuvre connue (non numérique) de façon plus ou moins directe, lui offrant, d'apparence, un mode de traduction (numérique) particulier.

2. Métamorphoses numériques

Ainsi, certaines œuvres numériques sollicitent très fortement leur original, le citant explicitement, comme si elles en constituaient un hommage. D'autres œuvres numériques convoquent leurs références tout en s'éloignant d'elles grâce à la mise en évidence de leur identité numérique. D'autres enfin travaillent dans l'écart entre ces paramètres numériques et les paramètres plastiques du type d'art convoqué. Nos exemples relèvent pour chaque catégorie deux réalisations, l'une fondée sur un travail de l'image en deux dimensions ; l'autre explorant le monde en ses trois dimensions (de façon illusoire comme au cinéma, ou réelle dans un environnement). Nous proposons ici moins une

2. Voir la *notion* de représentant-représentation en psychanalyse à partir de Freud et des développements de Duparc.

interprétation (personnelle) de ces œuvres qu'une analyse critique et esthétique fondée sur leur poïétique plastique telle que reçue par le spectateur³. Nous verrons qu'à chaque fois l'œuvre originale (quelquefois multiple) est effacée au profit de son (ou ses) image (s) : l'image seule est retenue, traitée et déployée selon un procès psychique particulier. Ainsi, les œuvres-images artistiques passées au monde numérique nous apparaissent relever d'au moins trois types de métamorphoses.

1- Certaines œuvres numériques apparaissent être de l'ordre de la citation-transformation, dans la lignée des ready-made modifiés (d'images, comme *LHOOQ* de Duchamp), que nous appelons « ready-made augmentés ».

Avec *Mona/Leo*, 1987, Lillian Schwartz reprend l'image du visage de Mona Lisa prélevé dans *La Joconde* sur sa moitié de droite et celle du visage de *l'Autoportrait à la sanguine* de Léonard de Vinci sur sa moitié gauche traitées à même échelle et de textures concordantes qu'elle raccorde afin de composer un visage complet. À la différence du ready made modifié à la façon de Duchamp, l'œuvre de Schwartz ne recourt ni au rajout ni au collage mais à un truquage intrinsèque à l'image qui rend la vie d'une huile sur bois compossible avec celle d'un dessin et invente pour elles un *faux référent* (identifiant Léonard et Mona Lisa), manifestant la (fausse) explication de la création par une projection de Léonard en Mona Lisa.

Dans *Rendez-vous à Montréal*, 1987, Nadia et Daniel Thalmann décident de traiter par ordinateur une autre figure célèbre de l'art cinématographique et plastique : Marilyn Monroe, dont l'image de synthèse sera conçue à partir d'une statue en plâtre de la star, et qui rencontrera une autre star passée ici au monde virtuel, Humphrey Bogart, au marché Bon-Secours à Montréal. Cette œuvre filmique célèbre inaugure bien sûr le design de corps (de synthèse) ainsi que le champ des rencontres virtuelles (via des avatars) qui signe l'une des potentialités du numérique. Il offre surtout une nouvelle identité à

3. L'étude de la réception ne repose pas sur des interviews par exemple puisqu'elle s'appuie toujours et au plus près de la façon dont l'œuvre est construite (poïétique).

Marilyn, une *esthétique numérique* qui vient grossir la nébuleuse des représentations autour de l'objet-image déjà indifférencié dans nos représentations mentales de celles qu'en a données Warhol.

Mona/Leo et *Rendez-vous à Montréal* ne sont pas de simples citations d'œuvres célèbres au second degré : *La Joconde* passée par *LHOOQ* pour la première ; un film avec Marilyn passé par les sérigraphies warholiennes pour la seconde, et qui donnerait de l'art (numérique) un caractère d'autoréférence. Ce sont des images partielles, peut-être prises pour le tout de l'objet dans l'œuvre initiale (Mona Lisa faite œuvre, Léonard fait œuvre, Marilyn ou Bogart faisant corps avec une œuvre) qui sont réinvesties. Cependant, nous ne pouvons pas non plus considérer simplement l'image comme un ensemble de caractères prélevés depuis l'œuvre initiale supposée, circulant librement d'une sphère de représentations à l'autre : toutes les représentations se valent et toutes interfèrent les unes les autres. Les œuvres entrent ainsi dans le vaste monde des images, leurs images prélevées et avec lesquelles elles se confondent. Schwartz a créé une nouvelle image-œuvre ; les époux Thalmann ont fabriqué un film inédit, convoquant les images de leurs protagonistes comme des acteurs à part entière. Dans les deux cas, les images prennent vie dans leur monde d'images ; la traduction est *répétition* au sens deleuzien, sans hiérarchie ou ordonnancement chronologique, où le premier répète par avance tous les autres (Deleuze, 1968). Surtout, ces œuvres donnent corps à un formidable paradoxe : elles font art à partir d'œuvres d'art mais en assimilant ces dernières à leurs images qu'elles répètent, insistant sur l'affirmation tautologique de l'œuvre (rien ne saurait vraiment justifier qu'il s'agit bien d'une œuvre qui se pose elle-même comme telle) tout en absorbant en leur monde l'œuvre supposée référente, recyclant les images sans fin. Elles flattent nos croyances les plus intimes (et refoulées) puisque, rappelons le, l'inconscient ignore le non, ignore le temps et ignore la mort (Freud, 1915).

2- D'autres œuvres pourraient se situer dans le domaine de l'exploration des potentialités du numérique, offrant à l'œuvre-image leur plasticité, leur esthétique et toutes les données qui les caractérisent : comme la participation du spectateur par interactivité, l'immersion et le sentiment de présence, les paradoxes de la division et

de la synthèse, de la dissémination et de la concentration, de la déformation et de la reformation, du temps cyclique et de l'omniprésence.

Pour ses *Beauty Composites*, 1982, Nancy Burson mixe les images (photographiques) de visages de stars ; ainsi, dans *First Composite*, Marilyn Monroe nous apparaît vaguement, indissoluble d'avec Sophia Loren, Grace Kelly, Audrey Hepburn et Bette Davis. L'invention d'une nouvelle beauté (composite) à partir de canons de beauté mis en avant dans notre société cache à peine qu'il s'agit d'une composition d'images travaillées dans leur chair même (qui serait à l'image ce que les opérations chirurgicales seraient à l'art charnel d'Orlan, sens mis à part). Tout se passe comme si la nébuleuse des référents était présente sur place, dans tout le trouble de l'hésitation entre plusieurs évocations à la fois, assurément *étrangement inquiétante*. L'œuvre de Burson condense les images référentes et leur conserve une certaine identité, les rend sensibles, ramifiant l'image finale en leurs directions. Elle souligne ainsi une potentialité propre au numérique, la respiration paradoxale de l'image, entre dissémination et concentration, déformation et reformation. Surtout, s'y insère une *logique mathématique (statistique)* propre au numérique : le pourcentage d'apparition des visages de chaque homme politique entré dans la composition de *The First Nuclear Powers Composites* est fonction du pourcentage du matériel nucléaire de son pays (55 % Reagan, 45 % Brejnev, et environ 1 % Thatcher, Mitterrand et Deng Xiaoping dans *Warhead I*, 1982), qu'il est intéressant de voir évoluer au fil des œuvres et des années.

L'inquiétante étrangeté est aussi le sentiment orchestré par *Fluxspace 3.0*, 2002, environnement créé par le cabinet d'architectes Asymptote. Une forme suspendue au centre de la pièce reçoit les images projetées d'une ville virtuelle aux architectures étranges, renversées et répétées, reflétées également par les miroirs qui recouvrent les murs (Paul, 1999). L'hybridation des univers matériel de l'installation et virtuel des images fabriquent une réalité inédite composite immersive colorant l'environnement du visiteur de l'esthétique numérique (des images projetées) conjoignant division et synthèse, apte à opérer une torsion des représentations architecturales traditionnelles traversées.

Comme l'inquiétante étrangeté fait remonter à la surface une autre logique, celle de l'inconscient (Freud, 1919)⁴, les images numériques mettent ici en tension deux réalités avec leurs logiques propres.

Beauty Composites et *Fluxspace 3.0* ne se résument pas à des hybridations réel-virtuel de l'ordre d'une réalité mixte : elles s'offrent comme traduction du monde déjà investi culturellement et artistiquement (photographiquement et architecturalement) suivant les modalités du numérique ; dans les deux cas, les supports manifestes (l'image en ses deux dimensions et l'environnement traversé) ne sont pas les vrais objets de manipulations, mais la réalité de l'image condensée/ramifiée et celle de l'espace urbain modélisé et répété. Telle métamorphose opérée par ces œuvres est une traduction de l'ordre de la *plasticité* du numérique, dans lequel le signe plastique numérique n'a plus une relation analogique ni arbitraire avec son référent perdu et pas exactement indicielle, mais, dirions-nous, interfacielle, suggéré à l'intérieur du code lui-même, tendu entre notre organisation perceptive du réel et la logique numérique. Le monde des stars hollywoodiennes et celui de la ville, superposés à leurs images dévoyées dans l'extrême plasticité du numérique, inventent un signe d'un nouveau type qui ne se réfère au final à rien d'autre qu'à l'esprit même de la métamorphose de la traduction en jeu.

3- D'autres œuvres enfin seraient de l'ordre du procès même en jeu dans les technologies du numérique, fondées sur un mode d'approche communicationnel, qu'elles aboutissent à la création d'une installation lourde plongeant le visiteur dans son univers virtuel ou qu'elles s'inscrivent dans les réseaux sociaux

À partir d'un tableau *Centre-Lumière-Bleu* (acrylique/t, 107 x 75 cm, 1990) Sophie Lavaud réalise en 1995 à l'atelier d'ART3000 la première version d'une installation interactive en réalité virtuelle sous la forme d'un espace multidimensionnel détachant les diverses couches colorées superposées que le visiteur peut investir, pénétrant comme à l'intérieur

4. Rappelons que l'inquiétante étrangeté correspondrait à des convictions primitives dépassées (c'est-à-dire auxquelles nous avons dû renoncer) ou des complexes infantiles refoulés qui seraient à nouveau confirmés, mettant ainsi l'individu en tension (psychique) entre deux réalités (inconsciente et consciente) impossibles.

de l'œuvre traitée numériquement. Ici encore, pas de semblance de l'œuvre finale à l'œuvre originelle complètement retraduite. L'installation virtuelle *Centre-Lumière-Bleu* se préoccupe plutôt de notre appréhension sensible du monde branchée à nos nouvelles prothèses informatiques. Celles-ci offrent leur langage à notre compréhension des objets du monde mouvant, à notre environnement, instable, à notre propre corps qui s'y adapte, tente de les saisir. Cette problématique rappelle sans doute celle de la peinture traditionnelle (comme l'impressionnisme ou le cubisme), à la différence près qu'elle ne se cantonne pas au mode visuel mais s'inquiète (à la façon de l'Op art) de l'ensemble de nos *expériences kinesthésiques* et qu'elle se soucie de notre univers communicationnel prothésé aux nouvelles technologies. Elle est une réinterprétation de la création picturale en termes numériques susceptibles d'en rendre accessibles les données à partir de notre perception à l'œuvre.

C'est encore à une réflexion sur la pratique artistique qu'engage Fred Forest, pape de l'esthétique de la communication et du web art, l'espace de la communication étant désormais élargi au domaine virtuel. Sa vente aux enchères d'une série de monochromes numériques par Internet (*Couleur en réseau*, 2000) rappelle les dématérialisations d'Yves Klein (*Zone de sensibilité picturale immatérielle*, 1962). Aussi humoristique que Klein, plus acerbe sans doute, il « donne son corps à l'internet » sur son site www.viande.fredforest.netson, proposant aux internautes de s'approprier une partie de son corps (une nouvelle zone est mise en vente chaque jour) ; *The Blast Machine*, 2002 fait référence à la pratique de la performance et à l'art corporel, tandis qu'il ne vend, au total, que des bouts d'une image, ou plutôt de ce qui est conçu comme tels, car il ne s'agit, comme le rappelle l'artiste sur son site, que de pixels !

La traduction des types de pratiques artistiques (picturales et performatives) en jeu dans *Centre-Lumière-Bleu* et dans *The Blast Machine* s'inscrit dans un partage de création de l'œuvre (qui n'existe pas, dans un cas comme dans l'autre, sans l'action effective du spectateur) tout en diversifiant ses modalités d'appréhension offertes au plus grand nombre, donnant au type de communication révélé le sens d'une *diffusion* plutôt qu'une simple transmission. L'art en effet, depuis

la postmodernité, ne s'inscrit plus dans une définition précise et ne se repère plus sous une pensée spécifique, il serait au contraire diffusé, infusé même, dans notre société, « à l'état gazeux » (Michaud, 2010). L'absence de limite claire entre deux types de représentations appartenant pourtant à des sphères différentes, à des réalités distinctes, confinerait à la folie (à une pathologie psychotique) ou bien, tout au moins, à ces franges d'identité sensibles dans les phénomènes de dépersonnalisation (de M'Uzan, 1974). Les œuvres citées pointent l'étrange proximité de notre postmodernité attachée aux technologies numériques avec les procès inconscients, leurs séductions enivrante et dangereuse. Toutefois, elles en dégagent aussi une déclinaison (artistique) possible : l'œuvre de Lavaud propose la traversée de l'art par ses supports ; l'œuvre de Forest court-circuite la gravité de la démonstration par l'humour. Et cette diffusion ne va pas sans ses résistances, la première œuvre demeurant tributaire de la lourdeur du dispositif et de son interprétation bien spécifique, la seconde ne cachant pas la dérision de l'objet à vendre, dans cette image de corps trivial nu et la contrainte de n'en acheter qu'une partie à la fois.

Si pour chacune de ces catégories, le frottement des seules potentialités technologiques à leurs propositions repensées par les artistes a permis de saisir trois modalités de la traduction/transformation interfaciale : la répétition, la plasticité et la diffusion, il reste bien entendu que cette classification n'est en rien inébranlable, la particularité du numérique étant justement l'ouverture des possibles (en réseau, ramification, superposition). Chaque œuvre pourrait recevoir d'autres éclairages ; notre approche des métamorphoses numériques demeure une proposition. Cependant, nous avons au passage dégagé quelques apports de ces œuvres à la pensée du numérique. D'une part, l'extraordinaire prolifération des images en nébuleuses perd plus que le rapport original/copie : elle dessine un originel en référence lointaine et nourrit sans cesse nos représentations mentales avec elles en mouvement. D'autre part, elle enchaîne aussi bien la réalité matérielle du monde physique et la réalité virtuelle numérique, l'interface étant constituée par nos propres perceptions conduites en langage artificiel supposé concerner tout un chacun (sans limite de nombre), greffée de surcroît sur les procès inconscients. L'art numérique invente une esthétique qu'il offre à des données de

l'inconscient, retrouve la tension du paradoxe dans notre pensée consciente avec l'inquiétante étrangeté pour laquelle le calcul semble offrir une réponse, joue d'une proximité avec les psychoses évitées de justesse en relevant du monde quelques résistances.

3. L'œuvre au monde numérique – virtualités en trois degrés

Les œuvres d'art numériques que nous avons étudiées et classées en ces trois types de métamorphoses qu'elles nous semblent mettre en jeu, permettent aussi de préciser la mutation de l'esthétique par rapport à toute son histoire, certes non linéaire, développée depuis l'art traditionnel. Nous entendons par art traditionnel la mise en avant d'une œuvre unique ou multipliable à partir d'un original (même confié à une matrice, comme dans la gravure), réalisé par un auteur (ou plusieurs, en collaboration dans un travail d'atelier par exemple), recourant à des techniques « artisanales » impliquant la main de l'artiste (même relayée par l'outil). Les œuvres d'art numériques s'éloignent ainsi de trois degrés des œuvres traditionnelles, le degré intermédiaire étant marqué par cette invention extraordinaire, latente depuis l'Antiquité mais aboutie au milieu du XIX^e siècle : la photographie, qui bouleversa le monde de l'art traditionnel et y eut d'ailleurs quelque mal à s'y voir reconnaître. Le procédé mécanique que la photographie engage, où la main de l'artiste se retire derrière son œil prothésé par celui de l'objectif, perdant le repérage original/copie, marqua sans doute une ère de « reproductibilité » qui implique une perte de la valeur auratique de l'œuvre (Benjamin, 1939). Cependant, le numérique ouvre une ère nouvelle qui dévoie la notion de traduction, comme nous le montrent nos artistes.

Au croisement de l'art et de la technologie, la photo pose la question de la multiplication de l'œuvre en termes de reproduction ; mais il faudra attendre Duchamp, à l'entrée de la première guerre mondiale, pour que cette question touche non plus l'image physique, à deux dimensions, mais l'image mentale culturellement élaborée. Duchamp en effet impose avec ses ready made l'objet industriel, le produit, comme ce qui paraît le plus apte à représenter notre culture : avec lui, la reproduction se passe de la main de l'artiste : l'art est porteur de notre culture, produit par elle. Selon Mathieu Kessler, les techniques de

reproduction, perdant la notion d'identité et d'unicité, lorsque les artistes s'y penchent, entraînent déjà un devenir générique du langage artistique où tout devient art (art de vivre, art de la table, art de la guerre). Pourtant, les arts numériques (à partir de nos exemples) semblent beaucoup moins affiliés à la (technique) photographique qu'à la démonstration (artistique) duchampienne. « On pourrait à présent inverser la définition de Benjamin, en affirmant que le multiple est « l'apparition répétée d'une proximité (l'image, l'exemplaire), si lointaines que soient les conditions de son élaboration et de sa production. L'idéal de la reproduction est la conception d'une œuvre entièrement numérisable. Ainsi, toutes ses caractéristiques pourraient être convoquées dans leur intégrité, en tout temps ou en tout lieu » (Kessler, 1999). Edmond Couchot et Norbert Hilaire se souvenant de Goodman, envisagent un « devenir allographique des arts visuels numériques », où l'objet est conçu à partir de ses manifestations physiques et « peut être copié en autant d'exemplaires valides » (Couchot, Hilaire, 2003). Effectivement, cet « idéal » (allographique) bien postmoderne, implique que tout serait œuvre⁵... ou plus rien⁶, l'œuvre s'indifférenciant des images numériques qui lui seraient apparentées ou non et pour lesquelles il faudrait peut-être inventer un « art du numérique » ou un « art de vivre virtuellement », voire un « art de bien vivre... les images » entendu non plus comme vivre *avec* les images ni *au travers* elles, mais *en* elles (Quéau, 1993), plongés que nous sommes dans leurs sollicitations fantasmatiques.

Les techniques de reproduction et en particulier la photographie ont permis une transmission nouvelle avec ce qu'André Malraux appelait le Musée imaginaire (Malraux, 1967) qui réfère à un original (c'est-à-dire l'œuvre qu'il présente en image et à laquelle il confère le statut d'œuvre d'art en son sein, les privant de leurs fonctions premières) et l'aligne avec toutes les autres œuvres dont il fournit les images. Avec le numérique, le Musée imaginaire, se repense sous la notion de « Musée Virtuel » (Deloche, 2001) qui renvoie moins à un imaginaire qu'à un

5. Ce qui conduit Kessler à déduire que la définition générique de l'art pour qualifier l'art contemporain est une position de « mauvaise foi ».

6. Un dilemme que nous rencontrons dans l'interprétation des œuvres de Warhol : haussent-elles la banalité des images de grande consommation à la dimension d'art ou bien alignent-elles l'œuvre d'art à la banalité du monde ?

monde d'images seul et remplace effectivement et efficacement notre monde en accueillant (virtuellement) ses trois dimensions, sa mobilité, comme celle de notre approche visuelle et active, bientôt les estompe en les confinant en une sphère lointaine de références culturelles communes et abstraites. Telle œuvre ne perd pas sa fonction ou son aura : elle n'existe tout simplement plus, supplantée par notre nouveau regard numérique qui en redistribue les fonctions « en faisceau » (Deloche, 2001). Avec le numérique, la traduction appuyée sur la reproduction et la transmission élargie à ses nouveaux supports orchestrerait un monde parallèle qui rappelle nos données psychiques fondamentales (aux racines du fantasme).

Or, les œuvres que nous avons examinées mettent en évidence que les apports du monde numérique qu'elles travaillent ne sont pas simplement fantasmatiques, mais une traduction de ces procès en termes mathématiques, scientifiques et techniques. Déjà, l'hyperréalisme soulignait les amours capricieux de la photographie et de la peinture en mettant en fiction les deux codes en jeu ; les peintures sur grand format, donnant l'illusion (de loin, et surtout, justement, lorsque celles-ci font l'objet d'une reproduction photographique) d'une photo, dévoilent l'artificialité de ce médium, tout en révélant l'application technique (de savoir faire) de l'artiste traditionnel. Avec le numérique, l'artiste semble disparaître (bien que l'on puisse identifier différents styles), éparpillé parmi les interventions diverses possibles dans l'image allant des retouches, des modifications éventuelles qui vont de l'amélioration de sa lisibilité et de sa supposée conformité à l'objet jusqu'à la transformation la plus fantaisiste sur tous les paramètres plastiques souhaités (couleurs modifiées, formes reprises, textures changées, format nouveau, etc.) grâce aux logiciels adéquats. Plus qu'une simple amplification des possibilités de retouches photographiques autorisées par les nouvelles technologies, le numérique permet de multiplier la production d'images à partir d'une éventuelle image source et de les traiter comme simples matériaux. Nous retrouverions ici la notion de recyclage, réappropriation, reprise de la postproduction selon Bourriaud (2003) qui donnerait l'illusion que tout le monde peut être artiste.

Plus qu'un autre langage, le monde parallèle numérique promet ses éternités ; elles sont essentiellement de l'ordre du sublime mathématique en ce qu'elles dépassent la faculté de l'imagination incapable de les contenir en une représentation mais s'appuient sur la progression infinie des nombres et non sur la continuité de l'action comme dans le sublime dynamique (Kant, 1790). La vie de ces images n'accède que rarement à une matérialisation papier mais se déploie sur les écrans et se stocke dans les mémoires (dynamiques) des machines, s'y efface aussi bien. Images proliférantes, images jetables, elles sont en mouvement et en transformation perpétuelle : elles s'échangent sur les réseaux sociaux ou entre individus, se transmettent de machine à machine, subissent alors une traduction plus ou moins fidèle en fonction des terminaux (ordinateurs, téléphones portables), se reprennent à volonté lorsqu'elles ne sont pas verrouillées par un enregistrement sous format sécurisé. Sans doute plus que la dématérialisation, c'est la mouvance et la métamorphose qui caractérisent ces images. Anne-Marie Duguet en rapproche le procès de la vidéo (Duguet, 2002). Mais elles ne sont qu'un équivalent (mathématique) des procès du fantasme : réseau plus que diffusion frangée aux limites incertaines qui rendraient floues les frontières de l'individu (comme dans les états de dépersonnalisation), insertions (comme des parenthèses) et sursignification plus qu'épaisseur, glissements en guise de déplacement. Fondamentalement sans doute puisées aux potentialités du virtuel, elles viennent, comme nos chimères, donner corps à nos fantaisies (Lafargue, 2002), mais leur simulation est calculée ainsi que leurs effets d'inquiétante étrangeté, leur partage de création, leur proximité avec l'inconscient dans la répétition.

Telle aura été, précoce, la grande leçon de Warhol. Tandis que Duchamp avec ses ready made renonçait au savoir-faire artistique (pour un savoir penser) et gommait la portée autographique de l'œuvre (et tout original référé), premier pas vers sa portée allographique, Warhol par ses sérigraphies met l'accent sur la transformation performative de l'image de l'objet dont la réalité s'estompe derrière celle des images (une Marilyn de Warhol en apparaît plus vraie que Marilyn Monroe). Si les images argentiques sont égales entre elles face à l'objet référent (qui peut être une œuvre), les images numériques se mettent sur un pied d'égalité ainsi qu'avec l'œuvre référente faite image. Les images

numériques, par la vitesse de leurs transmissions et de leurs productions⁷, de leurs métamorphoses mêmes (et non selon une « métamorphose en »), de leurs filiations entre elles (tissant un réseau d'images) captent l'attention du spectateur tantôt de façon exclusive, faisant l'économie du retour à l'œuvre, tantôt de façon difformante, offrant cette œuvre de façon inédite. Et le Musée lui-même s'offre à visite (virtuelle), devenu à son tour image source d'images.

4. Conclusion. Le bond esthétique

Imaginons que nous tentons d'interroger directement les œuvres d'art traditionnelles passées au numérique : comment les traduire ? Est-ce seulement possible ? Comment comprendre la traduction d'une œuvre autographique en œuvre allographique, sinon en considérant la seconde comme une image de la première qui apparaît dans sa radicale différence (l'œuvre originale en serait alors le référent), qui agit en rétroaction (transformant la considération de l'œuvre de départ) ou qui en élargit les représentations (comme s'il s'agissait au final de deux images sans référent donné). Autant se demander où est l'œuvre dans ce monde où Tout est œuvre ! Comment décoller l'œuvre de l'image dans ce monde qui opère un changement du statut d'œuvre et l'indistingue de la notion d'image ? Si nous voulons revenir à une compréhension de notre esthétique postmoderne, nous devons peut-être renoncer à penser le concept d'image-œuvre numérique et plutôt revenir à la notion d'image dans sa complexité. Nous entendons celle-ci selon trois approches : l'image faite œuvre (ou image artistique) ; l'image intrinsèquement constituée par les technologies numériques (ou image numérique) ; l'image telle que proposée au regard social (ou « représentation » au sens large) qu'il nous faut croiser afin de comprendre la transformation d'une œuvre en image numérique, d'entendre ce que les artistes peuvent nous apprendre de telles transformations. Les œuvres numériques invitent à repenser l'image sans la confiner en une définition unique, mais pouvant *balancer* du côté de sa valeur artistique ou de sa « nature » numérique ou encore de son impact psychique. En fait, elle ne sera jamais exclusivement l'un ou

7. Que nous ne pouvons qu'écrire au pluriel.

l'autre de ces trois pôles, mais un composant des trois, au croisement de ces trois axes définitionnels de l'image ; seuls les artistes eux-mêmes, qui s'y attèlent déjà, nous aident à la penser.

Les œuvres numériques ont aussi rappelé la mise en question de la primauté du voir (dans la lignée de l'art critique de la modernité) et l'illusoire évaporation du regard, réintroduit par les artistes : ce regard, inséminé de désirs, se fonde en fait sur nos appréhensions perceptives à partir de notre corps psychique, monté à partir de ses procès intimes (la répétition, l'inquiétante étrangeté, la dépersonnalisation). Avec ces œuvres, les découvertes de Warhol (perdant le référent) surenchérisent celles de Duchamp (l'art peut se fonder sur une reproduction industrielle ready made) et se mettent à distance de toute citation, explorent une nouvelle esthétique, réfléchissent la pratique artistique elle-même.

Ce n'est donc pas la numérisation des images artistiques qui nous intéresse ici (qui poserait un faux problème), mais la transformation d'œuvres (d'art) en images numériques, selon une problématique qui suppose le repérage d'un écart entre œuvre (d'art) et image, selon une sorte de bond esthétique (d'un monde l'autre) où les œuvres interrogent moins ce qu'elles deviennent que ce qu'elles sont devenues, de tout temps ; la traduction qu'elles véhiculent entre elles et avec toutes images, voire avec tout objet du monde passé au monde numérique, prend la coloration du double, le nôtre. Le numérique, nous dirait l'art, ne tourne pas à vide : il traduit l'humaine psyché.

Bibliographie

- Benjamin Walter (1939, 2008). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Gallimard, Paris.
- Bourriaud Nicolas (2003). *Postproduction*. Les Presses du réel, Dijon.
- Couchot Edmond (1998). *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*. Jacqueline Chambon, Nîmes.
- Couchot Edmond, Hilaire Norbert (2003). *L'art numérique*. Flammarion, Paris.
- Deleuze Gilles (1968). *Différence et répétition*. PUF, Paris.
- Deloche Bernard (2001). *Le Musée Virtuel*. PUF, Paris.

- Duguet Anne-Marie (2002). *Déjouer l'image*. Jacqueline Chambon, Nîmes.
- Duparc François (1997). *L'élaboration*. L'esprit du temps, Le Bouscat.
- Freud Sigmund (1915, 1968). *Métopsychole. Gallimard, Paris.*
- Freud Sigmund (1919, 1985). *L'inquiétante étrangeté*. nrf Gallimard, Paris.
- Hayat Mickaël (2002). *Arts assistés par machine et art contemporain. Vers une nouvelle philosophie de l'art ?* L'Harmattan, Paris.
- Kant Emmanuel (1790, 1986). *Critique de la faculté de juger*. Vrin, Paris.
- Kessler Mathieu (1999). *Les antinomies de l'art contemporain*. PUF, Paris.
- Lafargue Bernard dir. (2002). *Anges et chimères du virtuel*. Figures de l'art 6, PUP, Pau.
- Malraux André (1947, 1065). *Le Musée Imaginaire*. nrf Gallimard, Paris.
- Michaud Yves (2010). *L'art à l'état gazeux, Pluriel*. Editions Stock, Paris.
- M'Uzan Michel de (1974). *La bouche de l'inconscient*. Gallimard, Paris.
- Paul Christiane (1999). *L'art numérique*. Editions Thames et Hudson, Paris.
- Quéau Philippe (1993). *Le virtuel, Vertus et vertiges*, Milieux, Champ Vallon, Seyssel.