

Remix, conversions & codages

Banques d'images inépuisables, outils et logiciels continuellement implémentés : le numérique semble ouvrir un abîme de ressources pour l'ensemble de la création, à laquelle il offre un terrain de jeu illimité. Des opérations plastiques émergent : croisements, hybridations, mixages, échantillonnages, sans oublier les innombrables combinaisons possibles entre ces pratiques. On observe une inflation notoire de cette industrie de la production d'images, si bien que la persistance des images peintes peut paraître dérisoire, voire anachronique. Comme l'énonce Vincent Pécoil (critique d'art et commissaire d'exposition) :

« La révolution numérique a bien eu lieu, avec l'abolition des privilèges que cela implique. Mais dans cette nouvelle donne culturelle et technique, la peinture peut inviter à reconsidérer notre manière de regarder le monde, et notamment reconsidérer les prismes par lesquels nous le percevons. »

Il précise, en citant Sylvie Fanchon :

« Dans une société où le système visuel est construit à partir de l'image, analogique et numérique, la peinture n'est pas une technique de production du visible de plus, mais une pratique qui interroge les différents modes de visibilité du réel. »

Définissons succinctement ces trois termes :

- **Remix** : technique transposée à l'origine à l'art musical, consistant à retravailler un titre déjà enregistré afin d'en produire une autre version, dite « remixée ».
- **Conversions** : action de transformer une chose en une autre.
- **Codages** :
 1. Action de coder un texte ou des données informatiques ; chiffrement, encodage.
 2. Procédé propre à certains argots (largonji, verlan, etc.), consistant à masquer les mots de la langue courante par ajout, suppression ou permutation de lettres ou de syllabes.
 3. Opération de traitement des réponses obtenues à un questionnaire ou à une interview, préalable au chiffrement.

Dans cette optique, citons le travail de **Dan Hays**, notamment avec la série *Monet*, dans laquelle le fondu produit par la technique de filé du pinceau (analogue à celle de Gerhard Richter) traduit la fascination de l'artiste pour l'effet de « vidéo gelée », qu'il juge plus transitoire et fugace qu'un simple arrêt sur image. Plus que le paysage lui-même, c'est l'image du paysage filtrée par l'écran qui l'intéresse. Peut-on alors parler d'une **esthétique du numérique transposée à la peinture** ?

Effectivement, l'artiste explore une pixellisation de la touche, à la fois scintillement de l'écran et réactualisation de la théorie divisionniste des couleurs.

Dans ce prolongement, citons la pratique picturale d'**Amélie Bertrand**, avec *The Swamp Invaders* (2021, huile sur toile), exposée au musée d'art moderne et contemporain des Sables-d'Olonne. Cette peinture s'inspire manifestement des *Nymphéas* de Claude Monet. Le titre évoque les *Invaders*, renvoyant à la fois à l'envahissement du motif et aux personnages du jeu vidéo *Pac-Man*, à travers une forme graphique sectorisée. On note également la présence de diagrammes en aplats tenant lieu de *Nymphéas*, baignés dans une piscine carrelée à l'eau translucide. L'ensemble baigne dans une atmosphère pop évoquant **David Hockney**. Il n'est pas inutile de rappeler que ce dernier s'est lui aussi inspiré de Monet...

Enfin, il paraît nécessaire d'ouvrir l'acte pictural à ce que propose aujourd'hui l'**IA (Intelligence Artificielle)**.

Comment ne pas évoquer le chef-d'œuvre technologique *The Next Rembrandt*, ou encore *Edmond de Belamy*, fruit d'une collaboration entre historiens de l'art, développeurs et data-analystes menée sur plus de 18 mois ?

La première étape a consisté à scanner en très haute définition plus de 160 000 fragments issus de 346 toiles du maître. Grâce à un algorithme de *deep learning*, les œuvres de Rembrandt ont pu être numérisées dans une qualité optimale. Ces données ont ensuite constitué le socle numérique permettant de générer un nouveau « Rembrandt ». Il a ensuite fallu déterminer le thème de l'œuvre (en l'occurrence, un portrait, genre abondamment pratiqué par l'artiste), puis concevoir une IA capable d'assimiler son style et sa touche. Un algorithme de reconnaissance faciale a permis d'identifier les motifs géométriques utilisés par Rembrandt pour peindre les visages.

Même si cette première œuvre générée par l'IA constitue une avancée majeure, elle interroge le **statut de l'œuvre**, et plus largement celui de **l'artiste** : modélisation, création, dimension auratique, conservation, copie, modèle...

Il devient désormais nécessaire d'intégrer ces mutations dans la pratique artistique actuelle. Or, la peinture reste encore rarement mobilisée en réponse directe à ces nouveaux automatismes.

C'est dans cette perspective que les artistes coréens **Shinseungback / Kimyonghun** ont mené en 2018 le projet *Nonfacial Portrait*, une exploration du portrait à l'ère de la vision artificielle. Ils ont demandé à une dizaine de peintres de produire des portraits de Kim Yong Hun selon une règle stricte : **le visage ne devait pas être détectable par les systèmes de reconnaissance faciale**.

Bien que ces dispositifs soient omniprésents dans nos smartphones, gares et espaces publics, leur efficacité reste perfectible : une étude a montré des écarts d'exactitude selon le sexe et la race du sujet, avec des taux d'erreur allant de 20 à 46 %. Inversement, la vision artificielle,

tout comme l'œil humain, peut être victime de **paréidolie**, c'est-à-dire voir un visage là où il n'y en a pas.

Chaque portrait a été filmé par une caméra équipée de trois des algorithmes de détection les plus utilisés, permettant au peintre de vérifier en temps réel, via un écran, si le visage est détecté. Le défi : produire un portrait fidèle au sujet humain **sans que l'algorithme ne le reconnaisse**. S'il est trop réaliste, il sera détecté ; s'il est trop flou, il ne sera plus un portrait. Il s'agit donc de trouver **l'interstice entre vision humaine et vision machinique**, et de s'y infiltrer. Chaque portrait est accompagné de la vidéo de sa réalisation.

Les exemples évoqués montrent ainsi **l'imbrication croissante entre pratique picturale et numérique**, convoquant à la fois remix, conversions et codages.

Conclusion

La question du détournement, du réemploi ou de la copie du modèle semble s'estomper. Ce qui est désormais en jeu, c'est **l'acte même de peindre**, ou plus largement de produire une image, dans une tension constante. L'« *after* » se déplace vers le « *before* » : il s'agit moins d'un résultat que d'un **faire**, voire d'un **faire faire**, engageant une véritable poétique, par transposition du geste, de la forme, de la couleur.

Ce qui prévaut aujourd'hui, c'est **la synthèse des images**, plutôt que l'image unique, afin de retracer la totalité d'un processus souvent délégué à la technologie. Le numérique devient capable de produire ce que l'humain faisait autrefois seul. Pourtant, comme nous l'avons vu, certains artistes opposent une résistance. **Le recours au numérique ne nie pas l'acte de peindre**, mais permet au contraire d'interroger, de redéfinir **la science du voir**, parfois par contrainte, parfois par complémentarité.

L'acte pictural, un temps programmé pour devenir obsolète, se **déprogramme** finalement pour devenir un **champ libre** d'expérimentations.