# IMAGES RÉVÉLÉES

## Poitiers à l'épreuve de la photographie 1839-1914

snoeck

# FAÇADE-ÉCRAN (BIS)

Avec l'appareil Kodak « prêt à l'emploi » qui apparaît en 1888, la photographie devient un passe-temps accessible et populaire. C'est ainsi par réaction chez certains amateurs européens, voyant dans l'instantané pur une vulgarisation privant la photographie de son potentiel artistique, qu'est né le mouvement pictorialiste. Ces photographes remettent donc à l'honneur les techniques archaïques, font l'éloge du flou et interviennent manuellement sur les négatifs et épreuves. En faisant disparaître les traces du photographique, ils voulaient rattacher leurs réalisations à l'univers plus idéal des beaux-arts. Le pictorialisme a été grandement mis à mal dans l'historiographie. On y a vu un chant du cygne réactionnaire face à une photographie qui s'émancipait par l'expression de ses qualités propres. Il a fallu attendre la fin du XXe siècle pour redécouvrir la complexité de ce mouvement, loin d'être une opposition binaire entre des tenants d'une tradition mourante et le langage d'un médium que l'on commençait à peine à comprendre.

Un siècle plus tard, avec la photographie numérique, il est devenu très facile, même avec un matériel de base, voire un simple téléphone, de faire des photographies dignes des magazines illustrés (les publicités iPhone ne cessent de vanter les qualités exceptionnelles de leurs photographies à force de gigapixels). Cette facilité d'usage a engendré, à son tour, une nostalgie névrosée des techniques obsolètes et bas-de-gamme, notamment le Polaroid[1]. Les couleurs approximatives et l'aléatoire de l'instantané, imités aujourd'hui par le biais de multiples applications et filtres numériques, faisaient ressortir les limites technologiques et excluaient toute retouche. Cette esthétique serait garante d'une sorte d'authenticité perdue[2].

La nature même des photographies actuelles, en revanche, n'est plus le produit de la réaction physico-chimique de la lumière sur une surface sensible, mais la reconstitution sur écran d'un signal électrique, enregistré par un capteur au moment de la prise de vue. Ces données, multipliables à l'infini, se diffusent sur Internet via les sites de partage ou les réseaux sociaux. La photographie est devenue un sempiternel décodage sur écran qui tient lieu de représentation.

Thomas Cheneseau ne s'intéresse à la photographie que de manière occasionnelle, sachant qu'elle appartient désormais intrinsèquement au langage du réseau social. C'est un artiste contemporain dont le terrain de jeu est Internet, et Facebook en particulier. Jouant des codes et de l'interface graphique du site, il détourne le réseau américain de ses usages normatifs en faisant dérailler sa temporalité imposée. Des emboîtements de vignettes, des mises en abyme de captures d'écran, voire des dégénérescences simulées qui font exploser les limites de la page, perturbant les attentes habituelles des utilisateurs[3].

Les photographies que Thomas Cheneseau télécharge sur sa page nous présentent un monde familier mais incompréhensible. Prises à la volée au smartphone, elles semblent des éloges de la banalité urbaine : reliefs sur une façade, feuillages de jardins publics, détritus dans un caniveau. La série « Demolition », de 2014-2015, procède ainsi d'un regard de flâneur moderne. Le promeneur observe autour de lui un changement brutal dans le paysage urbain, en l'occurrence la démolition d'un édifice emblématique du centre-ville de Poitiers. L'apparition quotidienne des images sur Facebook en fait une chronique, mais alors qu'elles témoignent d'un événement historique de l'urbanisme poitevin, tout y est investi d'une complexité visuelle inattendue. Lentement dépecée, la

**Fig. 1.** Jacques Perconte (1974), *Mille lumières (s2) 2014-02-24 21.35.15*, capture de vidéo, 2014, impression numérique sur papier contrecollée sur aluminium (5 exemplaires), collection particulière, © Jacques Perconte.

façade honnie des grands magasins du Printemps révèle sa structure de béton. Dans une des images, une partie du bâtiment évolue en un prisme anguleux, faisant écho aux lignes affaissées d'une gaine en plastique blanc arrachée du mur juste en dessous. Ailleurs, des concrétions inexplicables se développent autour des débris et engins de chantier, comme attaqués soudainement par une cristallisation virtuelle. Ces reliefs répondent aux motifs striés des stores métalliques et aux caissons en béton des plafonds éventrés. Dans la plus complexe des images, la pelleteuse et les façades sont dévorées par une gangrène de pyramides incompréhensibles. Le téléchargement de ce monde parallèle aurait-il dysfonctionné ? Quelle peut être la fonction de ces images, loin du témoignage photographique transparent, iconique, cherchant à rendre compte d'une réalité vue ?

Cela fait partie de tout un pan de l'art contemporain qui, dépassant le domaine du photographique, s'est intéressé au flux numérique lui-même. Par la modification des données, ces artistes font ressortir la nature des images de notre temps pour mieux les asservir à leurs fins. Dans cette veine, Éric Rondepierre, dans sa récente série « DSL », s'approprie des images télévisées de films de François Truffaut ou Jean-Luc Godard déformées par les erreurs de décryptage[4]. Jacques Perconte, quant à lui, intervient en direct sur les flux chiffrés de ses propres films, puis en extrait à l'occasion des captures (**fig. 1**). Pour ces deux artistes, outre une mise en avant de la nature même de l'image, se rattachant à la tradition moderniste, l'acte créateur procède d'une part de romantisme et de désenchantement.

La démarche de Cheneseau est plutôt héritière de l'ironie duchampienne. Adepte du « no computer », il combine pratiques populaires contemporaines et recherche sur les données numériques. Travaillant à partir du seul écran de son smartphone, il utilise une application préexistante qui facilite l'intervention sur les données, destinée aux amateurs de *glitch art*[5]. En fonction des lumières hautes dans l'image source, elle provoque un déplacement des pixels dont seul l'angle est contrôlé par l'artiste. Ainsi apparaissent des motifs étirés que la perception du spectateur interprète comme des volumes. Mais tandis que le *glitch art* populaire se contente d'un effet visuel immédiat, ici la complémentarité de l'image « juste » et du bruit censé la détruire a pour résultat, grâce au regard subtil de l'artiste, une image unifiée, picturale. L'image détruite/sublimée par sa matière même n'est pas sans rappeler certains travaux de Gerhard Richter ou de Philippe Cognée.

Il y a dans ce travail un écho lointain des idées pictorialistes. Là où Frank Eugene met à mal l'illusionnisme de l'image photographique en grattant à la pointe sèche l'émulsion de la plaque de verre de son cheval (**fig. 2**), Cheneseau réintroduit le geste en passant le doigt sur l'écran tactile, détruisant l'ordre initial des pixels. *The Horse* et « Demolition » ont en commun la question de la nature et des limites du photographique. Les images de Cheneseau questionnent la définition instable de la photographie aujourd'hui. S'éloignant de l'analogique, mais en conservant une grande part de l'apparence photographique, se rapprochant de l'image de synthèse mais sans pouvoir s'y identifier pour autant, proche dans leur usage et leur réalisation des pratiques amateurs, et pourtant produites par un artiste confirmé, ce sont des créations hybrides, difficilement déterminables. Le cheval d'Eugene devient archétypal. La ruine générique du Printemps de Poitiers devient, à l'ère de la mondialisation, la métaphore d'un monde ancien qui s'effondre, abandonnant derrière lui les débris de ses fragiles certitudes.

DANIEL CLAUZIER

**Fig. 2.**
Frank Eugene (1865-1936), *The Horse*, vers 1901, photogravure reproduite dans *Camera Work*, n° 30, avril 1910, pl. VIII, collection particulière.

**Fig. 3.**
Thomas Cheneseau (1980), photographie de la série « Demolition », 2014, image numérique © l'artiste.

1 On a observé le même phénomène dans le domaine du cinéma face au numérique avec le retour, d'abord *underground* puis désormais très courant, de la pellicule Super 8.

2 On pourrait rajouter que la non-reproductibilité du Polaroid fascine, à l'ère de la duplication infinie des données.

3 Géraldine Cirot, « Duchamp hante la toile », *Libération*, 28 juillet 2011.

4 Éric Rondepierre (1950), « DSL », 2010-2013, tirages lambda sous Diasec.

5 *Glitché*, inventé par le Russe Vladimir Shreyder.