

## *Ut pictura pixelus, ut pixelus pictura ?*

LE STYLE À L'ÉPREUVE DE LA MATIÈRE

---

Chloé PERSILLET

(Université Paul Valéry Montpellier 3 — ED 58 - RIRRA 2I)

Pour citer cet article :

Chloé PERSILLET, « *Ut pictura pixelus, ut pixelus pictura ?* Le style à l'épreuve de la matière », *Revue Proteus*, n° 20, L'ère numérique du style, Athina Masoura et Anthony Rageul (coord.), 2023, p. 16-28.

### Résumé

À partir d'un corpus d'œuvres contemporaines, cet article se propose d'analyser les échanges et influences stylistiques pouvant être observés entre des productions plastiques issues de pratiques dites traditionnelles et des productions numériques permises par le développement et l'emploi des nouvelles technologies. Qu'il soit fait usage de la peinture ou du pixel, de la matière ou du numérique, ces transferts de formes et de styles sont-ils éprouvés à sens unique, les nouvelles technologies héritant des codes de représentation des pratiques historiques ? Ou bien, à l'instar de la postmodernité, assiste-t-on à la disparition de toute singularité, qui invite alors à penser le pixel comme on pense la peinture et la peinture comme on pense le pixel ? Face à des œuvres de natures diverses, c'est en tentant de dévoiler ce que les unes doivent aux autres et inversement qu'une réflexion technocritique sera en outre menée sur certaines expressions qui ne semblent parfois plus s'illustrer que dans le pastiche. À la suite de quoi, une dernière question pourra être posée : lorsque la primauté est accordée au style et se révèle au détriment de toute autre caractéristique, cela ne serait-il pas négliger, sinon toute sémantique de l'œuvre, au moins la spécificité de tout médium, quel qu'il soit ?

Arts plastiques — Arts numériques — Peinture — Intelligence artificielle — Technocritique

### Abstract

*Based on a corpus of contemporary artworks, this article proposes to analyze the exchanges and stylistic influences that can be observed between plastic productions from so-called traditional practices and digital productions allowed by the development and the use of new technologies. Whether it is made use of painting or pixel, matter or numerical, are these transfers of forms and styles tested in one direction only, the new technologies inheriting the codes of representation of the historical practices ? Or, like postmodernity, are we witnessing the disappearance of any singularity, which invites to think the pixel as we think the painting and the painting as we think the pixel ? Faced with artworks of various natures, it is by trying to reveal what the ones owe to the others and conversely that a technocritical reflection will also be conducted on certain expressions which sometimes seem illustrate themselves only in the pastiche. Following which, a last question will may be asked: when the primacy is given to the style and is revealed to the detriment of any other characteristic, wouldn't it be neglecting, if not all semantics of the artwork, at least the specificity of any medium, whatever it may be ?*

*Plastic arts — Digital arts — Painting — Artificial intelligence — Technocriticism*

## Ut pictura pixelus, ut pixelus pictura ?

LE STYLE À L'ÉPREUVE DE LA MATIÈRE

Mais Monsieur, j'ai plusieurs crayons, c'est-à-dire, je suis capable de plusieurs manières et de varier mon style<sup>1</sup>.

Cette formule ingresque, citée le siècle suivant par un groupe de jeunes dessinateurs qui, avec amusement, se sont réunis en se prénommant mutuellement Grands Crayons<sup>2</sup>, met en exergue une question fondamentale quant à la notion de style. Malgré la concision de l'expression, la relation de cause à effet qui semble être admise entre, d'une part, la possession de plusieurs crayons et, de l'autre, la maîtrise de plusieurs manières autant que la faculté de variations de style, peut en effet interroger de multiples façons. Plusieurs niveaux de lecture s'offrent alors, du plus restreint au plus étendu, du plus littéral au plus figuré.

Ainsi, le style serait-il subordonné au médium employé ? Auquel cas, pourrait-il *a fortiori* être décliné en raison du nombre de médiums convoqués ? Pour le dire autrement, cela revient à se demander si l'emploi d'un médium en particulier présuppose le style et l'esthétique d'une œuvre, et s'il peut prendre la marque du pluriel dès lors que le médium la prend également. Mais, autrement, l'on pourrait aussi entendre la formule d'une manière plus étendue, en considérant le style comme la facture de l'artiste lui-même. Ce faisant, il se rapporterait davantage à la palette expressive développée à l'œuvre, affectant ainsi l'ouvrage et son aspect, sans qu'il ne soit pour autant nécessairement question de tel médium ou de tel autre.

En réalité, ces deux interprétations se recoupent avec les différentes acceptions accordées au terme « style » lui-même, selon que l'on se place du côté de la réalisation de l'œuvre ou bien

du côté de sa réception. La première peut en cela aisément être rapprochée de son étymologie<sup>3</sup>, qui désigne à l'origine le poinçon dont on se servait autrefois pour écrire<sup>4</sup>. Dans les arts, ce dernier devient par suite synonyme de « stylet<sup>5</sup> », outil fort utile au dessin : que l'on songe aux pointes de métal, dont on retrouvait d'ailleurs déjà la trace dans les écrits de Pline<sup>6</sup>, et, plus particulièrement, à la pointe d'argent et à celle de plomb, largement employées en Occident avant l'apparition des pierres à dessiner<sup>7</sup>, et que l'on nommait encore directement « style<sup>8</sup> ». Mais si cette première acception se voit circonscrite à un outil ou à une technique spécifique, par la suite, à l'aune de considérations esthétiques, une seconde point, en partie causée par un changement de sens qui intervient dès le xvi<sup>e</sup> siècle :

Dès 1548, [le style] a le sens de « manière d'exprimer sa pensée ». Style s'applique plus spécialement aux beaux arts, au xvii<sup>e</sup> s., en caractérisant la manière et la facture de chaque création, considérée

1. Propos d'Ingres, rapportés dans les *Cahiers de l'Académie Anquetin*, n° XLVII et XLVIII, 1988, p. 81.

2. *Ibid.* À l'origine, ces élèves se réunissaient pour dessiner en suivant les principes de Louis Anquetin, avant de fonder vingt ans plus tard, en sa mémoire, l'Académie Anquetin – le premier *Cahier* est paru en 1965.

3. Du latin *stilus*, « tout objet en forme de tige pointue » – Félix GAFFIOT, *Dictionnaire Latin Français* [1934], nouv. éd. revue et augmentée, dite *Gaffiot 2016*, v. V. M. Komarov, Gérard Gréco (dir.), 2016, p. 1258 (désormais abrégé *Gaffiot 2016*).

4. Centre de recherche pour un Trésor de la langue française, *Trésor de la langue française. Dictionnaire de la langue du XIX<sup>e</sup> et du XX<sup>e</sup> siècle (1789-1960)* [16 vol., 1971-1994], Paris, Gallimard, 1992, t. 15, p. 991. Le sens premier désigne ainsi le « poinçon généralement de métal ou d'os, utilisé dans l'Antiquité et au Moyen Âge pour écrire sur des tablettes enduites de cire » (*ibid.*).

5. *Ibid.* Le stylet est cet « instrument métallique pointu servant à dessiner, inscrire, inciser quelque chose » (*ibid.*).

6. Pline l'Ancien, *Histoire naturelle* [I<sup>er</sup> s.], Livre xxxiii, 19 (§ 60) et 31 (§ 98), texte traduit, présenté et annoté par Stéphane Schmitt, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 2013, p. 1521 et p. 1530 – conférer également la note n° 94, p. 1995.

7. André BÉGUIN, *Dictionnaire technique du dessin* [1978], Bruxelles et Paris, Vander et A. Béguin, 1995, p. 448-451 et p. 465.

8. *Ibid.*, p. 465.

isolément, ainsi que des ensembles de créations qu'une époque, une école, une intention unit dans les procédés et dans l'esprit.

Quoique tardif, ce glissement sémantique est confirmé par Jan Blanc et relève d'« une métaphore par laquelle les théoriciens de l'art propos[aient] de comparer la *manière* des peintres et le *style* des orateurs et des poètes<sup>2</sup> ». De façon contemporaine, comme le note Anne Souriau dans le consacré *Vocabulaire d'esthétique*<sup>3</sup>, il est depuis permis d'appréhender le style selon quatre modalités. À savoir, le style comme : 1) un *ensemble de caractères formels individuels*, 2) un *système organique de formes*, 3) une *perfection formelle* ou bien encore 4) une *autofinalisation d'une forme* *vide*<sup>4</sup>.

Du poinçon aux crayons d'Ingres, de la facture aux diverses acceptions contemporaines, bien qu'il comporte son lot de subtilités terminologiques, reste que le *style* s'intéresse à la forme, la sensibilité esthétique demeurant l'apanage du *goût*, et la modalité d'action, celui de la *manière*<sup>5</sup>. Dès lors, pour considérer la notion de style, sinon le style lui-même en ce qu'il est cet art de la forme, la question suivante peut être posée : à l'ère des nouvelles technologies, les œuvres contemporaines,

qu'elles s'inscrivent dans les arts plastiques ou dans les arts numériques<sup>6</sup>, permettent-elles d'observer des influences et des expressions stylistiques réciproques ?

Dans l'hypothèse première d'un style qui serait solidaire de l'usage d'un médium, d'un outil ou d'une technique en particulier, confirmée ou infirmée, il s'agira d'observer dans quelle mesure l'essor des nouvelles technologies affecte le style des productions contemporaines, et si, de fait, celui-ci en instaure un inédit qui serait caractéristique de notre contemporanéité ; autant qu'il s'agira d'interroger l'héritage culturel qui peut ou non y être observé, s'éloignant en cela de l'idée que l'ère du numérique serait indubitablement gage de nouveauté, sinon gage d'innovation. Tandis que dans la seconde, qui s'intéresse davantage à l'étude d'un ensemble non isolé, il s'agira de prendre de la hauteur et de se demander plus globalement si ces œuvres font époque et, dans l'affirmative, de préciser en quoi ; de la même façon qu'il sera question de l'appréhension même du style, dans sa potentielle prévalence au détriment des autres caractéristiques de l'œuvre. Le tout, dans une perspective technocritique<sup>7</sup>.

1. *Ibid.*, p. 534. Noter que cela rejoint le sens figuré et métonymique accordé au « travail du poinçon, de la plume, c'est-à-dire de la composition : [...] *la plume est l'ouvrière de l'expression* » – Gaffiot 2016, *op. cit.*, p. 1258, avec une citation de Cicéron, ici soulignée par nos soins.

2. Voir l'article « Style », paragraphe rédigé par Jan Blanc, dans *LexArt. Les mots de la peinture (France, Allemagne, Angleterre, PaysBas, 1600-1750)*, Michèle Caroline Heck (dir.), Montpellier, PULM, coll. « Arts – Théorie des Arts », 2018, p. 436. Un lien pourrait être établi avec la fameuse correspondance du *ut pictura poesis*, sur laquelle nous aurons l'occasion de revenir, ayant volontairement adapté l'expression dans le cadre de cette réflexion.

3. Voir l'article « Style », paragraphe rédigé par Anne Souriau, dans Étienne SOURIAU, Anne SOURIAU (dir.), *Vocabulaire d'esthétique* [1990], Paris, PUF, coll. « Quadrige », 2010, p. 1391-1393.

4. *Ibid.*

5. *Ibid.*, p. 1392. Dans ce contexte, *manière* est entendu dans un sens technique, soit un savoir-faire, une modalité de mise en œuvre – sur ce point, nous nous permettons de renvoyer à un texte antérieur : Chloé PERSILLET, « La main comme médium du savoir et du faire », *ASTASA*, vol. 2, n° 1, décembre 2021, <<https://www.astasa.org/2021/12/22/la-main-comme-médium-du-savoir-et-du-faire/>>, consultée le 2 septembre 2023.

6. À supposer qu'elles ne le fassent à travers ces deux simultanément. La distinction entre *arts plastiques* et *arts numériques* repose toutefois dans ce contexte sur l'étymologie de l'expression première – voir à ce propos l'ouvrage : Dominique CHATEAU, *Arts plastiques. Archéologie d'une notion*, Nîmes, J. Chambon, coll. « Rayon art », 1999. En ce sens, les *arts plastiques* renverront aux productions qui s'inscrivent traditionnellement dans cet « art de modeler », tandis que les *arts numériques* renverront aux productions dites « dématérialisées » : quoique les deux soient certainement constituées de matière, les premières s'éprouvent à son *contact* direct, sans intermédiaire ; tandis que les secondes restent déterminées par une logique *numérique*, au sens premier du terme.

7. Courant de pensée qui émerge dès les débuts de l'industrialisation et qui s'efforce d'en mesurer les effets dans une remise en perspective critique. Pour une entrée en matière, voir les diverses études de l'historien des techniques François Jarrige, dont cet ouvrage de référence, qui en est une riche synthèse : *Technocritiques. Du refus des machines à la contestation des technosciences* [2014], avec une postface inédite de l'auteur, Paris, La Découverte, 2016.

## Un médium, un style ?

La première lecture du style comme art de la forme, de façon littérale, laisse envisager que cette dernière est étroitement liée à l'emploi d'un médium particulier, d'un outil ou d'une technique dont elle serait l'expression exclusive. De surcroît doublée d'une attention pour l'aspect de l'œuvre, il serait en effet assez naïf, sinon fallacieux, d'affirmer que d'une dorure l'on puisse obtenir un aspect irisé et, d'une nacrure, un aspect doré. Ce serait faire l'impasse sur toute considération physique, ce dernier entendu comme ensemble des propriétés de la matière.

Entre autres, prenons le cas de la peinture. Il peut alors être fait allusion à la matité caractéristique d'une aquarelle, à l'opacité d'une gouache ou d'une acrylique, ou encore, à la brillance d'une huile, toutes trois intrinsèques aux propriétés techniques et mécaniques de la matière. Dans cette proposition, qui exclut tout ajout simultané ou ultérieur de vernis, la matité de l'aquarelle résulte de l'évaporation du diluant, l'eau, qui ne laisse plus apprécier que des pigments mêlés à de la gomme arabique ; lorsque l'opacité de la gouache et de l'acrylique s'explique, pour la première, par sa teneur en blanc crayeux, pour la seconde, par ses composants synthétiques principalement composés de résines thermoplastiques ; quand enfin la brillance de l'huile ressort de son corps gras, qui favorise en outre la transparence et la profondeur de la couche picturale. Il en va de même d'une tempera à l'œuf, qui paraîtra mate pour peu qu'elle soit maigre, brillante, pour peu qu'elle soit grasse<sup>1</sup>.

Mais du style, à y regarder de plus près, cette première affirmation propre au médium peut être nuancée par l'expression du geste qui s'en empare. Au-delà de ses propriétés matérielles, son emploi, lui, n'est pas nécessairement induit ; de sorte que le recours à un médium en particulier ne peut réduire à un type d'écriture spécifique, de même qu'il ne peut prédire d'un style. Mais alors, dans cette perspective, il importe moins de s'arrêter sur

des considérations physiques et matérielles que sur des considérations esthétiques et formelles.

Dans ses *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art*<sup>2</sup>, Heinrich Wölfflin différenciait en premier lieu le style linéaire du style pictural. De ces deux mis en regard, le premier, linéaire, se distingue du second, pictural, en ce que par son prisme « toutes choses sont vues suivant des lignes tandis qu'elles le sont par leurs masses dans le style pictural<sup>3</sup> ». En ce sens, il apparaît que :

Voir de façon linéaire, c'est donc chercher le sens et la beauté des choses en premier lieu dans leurs contours [...] en sorte que l'œil soit guidé vers les limites des objets et soit invité à les appréhender par les bords. Voir par masses, en revanche, c'est détourner son attention des limites, les contours étant devenus plus ou moins indifférents, et les objets apparaissant alors comme des taches qui constituent l'élément premier de l'impression<sup>4</sup>.

Pour autant, par raccourci, il ne faudrait pas concéder trop vite le point suivant : l'association exclusive d'un médium graphique à un style linéaire d'une part, l'association exclusive d'un médium pictural à un style du même qualificatif de l'autre. Autrement dit, ranger le dessin du côté du linéaire et la peinture du côté du pictural. Et cela, en raison d'une interchangeabilité qui peut à l'œuvre être éprouvée. Sans rejouer une querelle qui serait analogue à celle du coloris<sup>5</sup>, pour reprendre les termes de H. Wölfflin, si « la vision linéaire sépare toujours une forme d'une autre forme, alors que la vision picturale cède au contraire à tout mouvement se propageant à l'ensemble des choses<sup>6</sup> », en pratique, plusieurs procédés de réalisation permettent d'affirmer que, d'un médium, un style, il n'en est rien.

2. Heinrich WÖLFFLIN, *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art. Le problème de l'évolution du style dans l'art moderne*, Claire et Marcel Raymond (trad.), Paris, Pocket, coll. « Agora », 2016.

3. *Ibid.*, p. 48.

4. *Ibid.*, p. 48-49.

5. La querelle du coloris anima les discussions de l'Académie royale de peinture et de sculpture à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle, débat esthétique opposant alors les *poussinistes* aux *rubénistes*, les uns affirmant que le tracé devait en peinture primer, tandis que les autres arguaient en faveur de la couleur.

6. *Ibid.*, p. 50.

1. Une peinture dite « maigre » ou « grasse » fait référence à la présence d'huile dans son corps, liant ou émulsion.

En effet, si les arts du dessin appellent souvent une représentation graphique, ils peuvent toutefois s'illustrer au moyen d'un traitement que l'on qualifiera volontiers de pictural<sup>1</sup>. Ainsi d'un certain usage du fusain, dont le velouté favorise l'estompe et les passages en fondu, qui laissent par conséquent s'évanouir les contours au profit de subtiles transitions indistinctes. De même de l'usage du graphite qui, employé à dessein, offrira un rendu hyperréaliste par le soin accordé aux valeurs, et qui, en cela, s'intéressera moins aux contours qu'aux masses. Ces deux exemples s'illustrent notamment avec certains fusains et pastels de Rosa Bonheur<sup>2</sup>, ou encore, dans une veine contemporaine, avec les paysages miniatures de Sue Bryan<sup>3</sup> ou les dessins de couleur et les graphites de Ivan Franco Farga<sup>4</sup>. Dans une autre mesure, quoique toujours dans les arts graphiques, une observation similaire peut être relevée quant à la gravure. S'il est vrai que celle-ci se présente à première vue comme l'art du trait par excellence, dont celles sur bois, sur cuivre ou sur linoléum nécessitent d'en creuser les sillons inévitablement graphiques, une réserve peut toutefois être accordée lorsqu'il s'agit d'eau-forte, et, plus précisément, d'aquatinte, puisque la palette d'effets approche de près ceux de la palette picturale<sup>5</sup>. À

ce titre, un procédé est même dit *en manière de lavis*<sup>6</sup>, leur faisant ainsi explicitement référence.

À l'inverse, s'agissant des arts de la peinture et, plus spécifiquement, de l'huile, s'ils sont souvent associés à des représentations *enveloppées*<sup>7</sup>, la possibilité d'un traitement graphique n'est pas à exclure. Que l'on songe par exemple à des écritures aussi graphiques que le sont celles composées d'accents, de stries, de hachures ou encore de pointillés, qui peuvent alors tout autant être déclinées à l'aide du pinceau, de la même façon que ce dernier peut exécuter le plus simple des traits. La calligraphie illustre assez cet aspect pour que l'on ne s'y attarde pas davantage. Toutefois, le médium convoqué reste principalement de l'encre, ce qui l'associe directement aux arts graphiques, au-delà du fait que la calligraphie soit étymologiquement – et formellement – *belle écriture*. Aussi, pour ce qui est de la peinture à proprement parler, l'on renverra au style pictural dans l'œuvre peinte de Léonard de Vinci par le fameux traitement du *sfumato*, soit l'absence de contours caractéristique ou, tout au plus, pour reprendre l'expression de H. Wölfflin, la présence de *contours indifférents*<sup>8</sup> ; tandis que, par opposition, dans celui de Vincent Van Gogh, de Henri de Toulouse-Lautrec ou de Roderic O'Conor, l'on renverra au style graphique accordé par les cernes, réchamps, stries et hachures. Également, là encore éloignées d'un traitement atmo-

1. Est pictural « tout ou partie d'une œuvre peinte ou d'une œuvre ou d'une technique qui évoque la peinture », comme, de façon analogue, est graphique « tout ou partie d'une œuvre dessinée ou d'une œuvre ou d'une technique qui évoque le dessin, le trait » – Ségolène BERGEON LANGLE et Pierre CURIE, *Peinture & Dessin. Vocabulaire typologique et technique*, préfacé par Alain Rey, Paris, Éd. Du Patrimoine - CMN, coll. « Vocabulaires », 2009, vol. 1, p. 41.

2. Parmi les dessins exposés à l'occasion de la rétrospective qui lui a été consacrée en 2022, celui des *Cerfs au clair de lune* (1875) en est un exemple remarquable – voir le catalogue de l'exposition : *Rosa Bonheur (1822-1899)* [18 mai – 18 septembre 2022, Bordeaux, Musée des Beaux-Arts ; 18 octobre – 15 janvier 2023, Paris, Musée d'Orsay], Sandra Buratti Hasan et Leïla Jarbouai (dir.), Paris, Musée d'Orsay et Flammarion, 2022.

3. Voir notamment, sur le site personnel de l'artiste, ses dessins sur carton (2018), ses *Memoryplaces* (2016) ainsi que sa série *Edgeland (Miniature Landscape)* (2014-2018), <<https://www.suebryan.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Voir le site de l'artiste : <<http://www.ivanfrancofraga.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Dans ce procédé, l'emploi de solutions chimiques n'est pas sans rappeler les débuts de la photographie et les effets,

également picturaux, du pictorialisme.

6. André BÉGUIN, *Dictionnaire technique de l'estampe* [3 vol., 1976-1977], Bruxelles, MYG, 2020. Sur ce point, conférer les articles « aquatinte » (p. 27-34), « eau-forte » (p. 113-120) et « lavis » (p. 176-179).

7. Le verbe « envelopper » fait en peinture référence au procédé selon lequel on « adouci[t] le modelé de certaines parties », traitement qui peut en outre être exploité pour les contours – André BÉGUIN, *Dictionnaire technique de la peinture. Pour les arts, le bâtiment et l'industrie* [6 vol., 1978-1984], Bruxelles, MYG, 2009, p. 261.

8. Heinrich WÖLFFLIN, *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art*, *op. cit.*, p. 48-49. Par ailleurs, le terme « contour » est ici entendu dans un sens technique et renvoie par conséquent aux « lignes qui bordent les figures extérieurement » – André BÉGUIN, *Dictionnaire technique de la peinture*, *op. cit.*, p. 188. Le traitement caractéristique du *sfumato* en est par définition dépourvu, puisqu'il s'agit de « peindre les formes en les enveloppant dans un moelleux [*sic*] qui en estompe les contours » (*ibid.*, p. 695). En ce sens, eu égard à l'appréhension des formes, on rapprochera davantage *ligne* et *contour* pour les dissocier de *masse* et *fondu*.

sphérique tel qu'il est éprouvé dans un certain nombre de photos-peintures de Gerhard Richter, de ses nuages évanescents à ses marines dépourvues du moindre tracé si ce n'est celui qui esquisse parfois l'horizon<sup>1</sup>, l'on fera cette fois référence aux écritures graphiques des peintures et motifs ornementaux d'Artem Rogowoi ou de Brad Kunkle, à celles des illustrations picturales de Denis Sarazhin, de Loribelle Spirovski ou de Lee K, ou bien encore, à celles des peintures filandreuses de Daniel Bilmes<sup>2</sup>. Pourtant, de cet ensemble évoqué, la matière éprouvée reste la même, à savoir, de la peinture à l'huile.

Par conséquent, ni le médium ni l'outil ne font nécessairement le style, pas plus que la matière ne fait la forme. Tout au plus rappellera-t-on à cette fin la technique ou, plus justement, la *manière*. C'est pourquoi H. Wölfflin achevait sa description préliminaire en soulignant que « la catégorie de pictural n'est pas liée au seul domaine de la peinture et vaut pour l'architecture aussi bien que pour les arts représentatifs<sup>3</sup> ». Mais alors, si le style n'est pas strictement rattaché à l'emploi d'un médium particulier, reste à sonder dans quelle mesure, à l'ère du numérique, les œuvres, outils et supports technologiques utilisés à des fins artistiques héritent de quelques expressions picturales, voire même dans quelle mesure ceux-ci en favorisent de nouvelles.

1. Consulter le catalogue d'exposition *Gerhard Richter. Landscape* [1<sup>er</sup> octobre 2020 - 14 février 2021, Vienne, Kunstforum ; 26 mars - 25 juillet 2021, Zurich, Kunsthhaus], Lisa OrtnerKreil, Hubertus Butin et Cathérine Hug (dir.), Berlin, Hatje Cantz Verlag, 2020. Chez cette même édition se trouvent en outre les six volumes du catalogue raisonné de l'artiste (1962-2019), parus sous la dir. de Dietmar Elger entre 2011 et 2022.

2. Les œuvres de ces artistes ont toutes été présentées par la galerie new-yorkaise *Arcadia Contemporary* lors de l'exposition collective *Five and under* [11 août - 1<sup>er</sup> septembre 2022], à l'exception de celles de Denis Sarazhin, néanmoins représenté par cette même galerie, et dont une exposition personnelle lui est actuellement consacrée [8 - 29 décembre 2022] – voir le site de la galerie : <<https://arcadiacontemporary.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

3. Heinrich WÖLFFLIN, *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art*, op. cit., p. 57.

## Comme la peinture, le pixel

S'il est un art qui semble dans l'imaginaire collectif conserver un certain crédit, sinon une certaine aura, ce peut bien être celui de la peinture. Que cette dernière soit entendue comme matière, œuvre ou activité, les représentations qu'elle convoque perdurent à travers le temps, que ce soit alors ou non justifié. Aussi, il n'est guère étonnant qu'un certain nombre de productions technologiques établissent à son aune des parallèles, sinon des équivalences, et ce, malgré une nature intrinsèquement différente. Ces trois acceptions – matière, œuvre, activité – seront ici exemplifiées et confrontées à celles du style, en présentant comment leur évocation par le numérique permet de penser le pixel comme la peinture.

Jusque dans sa variante numérique<sup>4</sup>, la peinture que d'aucuns seraient tentés de qualifier de *traditionnelle*, de façon dépréciative s'entend, sert pourtant toujours de référent. Ainsi les logiciels, outils et supports technologiques s'illustrent le plus souvent sous des traits empruntés aux arts éprouvant la matière, ou, tout du moins, sous ceux auxquels ces derniers pourraient vulgairement être réduits en pratique. En conséquence, nombre d'entre eux maintiennent une apparente filiation par le recours au vocabulaire et par l'imitation de quelques outils historiques, le plus souvent activés au moyen d'un *stylet* et d'une *tablette*, pourtant loin d'être faits d'os et de cire. Avec la suite *Adobe*, des applications telles que *Photoshop* et *Illustrator* en sont de bons exemples. Ainsi retrouvera-t-on *crayon*, *plume*, *pinceau* et *palette*, ou encore le dit *pot de peinture*, au nom tout aussi évocateur, et, en parallèle, la logique de superpositions de calques et dégradés, qui n'est pas sans faire penser à celles des couches picturales et glacis auxquels les réglages d'opacité se substituent numériquement. Par leur biais, une myriade de déclinaisons se présente alors comme autant d'effets à explorer sur un subjectile virtuel, extensible à loisir ; tandis que par celui des *pinceaux secs*, *humides* ou *à effets*, le choix ne semble plus limité ni le style refréné –

4. Tantôt « peinture numérique », tantôt « *digital painting* », bien que ces appellations soient impropres.

première vue toutefois<sup>1</sup>. Mais au-delà du vocabulaire employé, il apparaît que la palette d'effets et de textures est celle-là même qui est mise en avant pour valider la performance de telles applications. Ce faisant, leur attractivité est renforcée par la promesse d'accroître les possibilités stylistiques, qui sont d'ailleurs le plus souvent sanctionnées par un réalisme mesuré à la qualité picturale de la touche – ou ce qu'il en reste. Parmi d'autres, l'application *Procreate* soutient en ce sens le parallèle par la promotion de « pinceaux artistiques » et, fait plus étonnant, par celle de « crayons naturels et organiques<sup>2</sup> ». Le rapprochement est aussitôt redoublé par les nombreuses occurrences aux « effets », « traits effilés » et « textures picturales », ceci lorsqu'il n'est pas même fait mention de pinceaux « fabriqués à la main<sup>3</sup> », allusion ultime au métier du peintre s'il en est, pourtant ici paradoxale.

S'agissant d'images et de productions bidimensionnelles, une équivalence d'un autre ordre peut cette fois être observée. Prenons le cas du collectif Obvious<sup>4</sup>, qui développe des séries algorithmiques automatiquement générées par des GANs<sup>5</sup>. En dépit de ce qui semble admis comme un progrès technologique<sup>6</sup>, un certain nombre d'aspects peut venir contrecarrer toute innovation stylistique en ce que ladite innovation repose sur des procédés de représentation historiquement situés et culturellement ancrés. Et ceci puisque, à l'origine même de ces productions, l'on retrouve des œuvres picturales qui leur sont antérieures. En effet, à partir d'une base de données constituée de reproductions de peintures de différents siècles<sup>7</sup>,



Obvious, *Le Baron de Belamy* (série « La Famille de Belamy »), 2018, œuvre algorithmique créée par réseaux antagonistes adverses, jet d'encre sur toile, 70 x 70 cm, collection particulière. (crédits Obvious)

le système confronte alors un générateur et un discriminateur : le premier propose une image qui résulte de leur synthèse, que le second doit reconnaître comme inauthentique ; s'il échoue, l'image est extraite et exposée en tant qu'œuvre, l'algorithme n'ayant pas fait la différence entre la reproduction numérique d'une peinture originale et sa synthèse brouillée. Outre le fait que ce procédé soulève des questions fondamentales sur notre rapport aux œuvres, ici réduites à des images numériques et *a posteriori* égales à des variantes synthétisées, la présentation même de ces *tableaux-algorithmes* mérite que l'on en relève quelques aspects. Au vu du procédé, s'il n'est pas surprenant que certaines caractéristiques formelles déjà établies reparaissent dans ces tableaux, étant donné qu'ils n'en sont qu'un stéréotype, notons néanmoins sur chaque pièce la présence factice d'une signature, qui n'est autre que la formule mathématique de l'algorithme, en aval apposée par les membres du collectif. Un autre aspect est celui de la réunion de ces images sous forme de séries, à l'instar de celles qui les précèdent dans l'histoire de l'art, et qui répond en cela à un cer-

1. Chloé PERSILLET, « La main comme médium du savoir et du faire », art. cit., § 8-15.

2. Voir le site : <<https://procreate.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

3. *Idem*.

4. Le collectif est composé de Pierre Fautrel, Hugo Caselles Dupré et Gauthier Vernier – voir leur site personnel : <<https://obvious-art.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Pour *generative adversarial networks*, à savoir, réseaux antagonistes génératifs. Ce système repose sur l'analyse et la confrontation d'un corpus préalablement défini.

6. Dans le domaine de l'intelligence artificielle, du moins.

7. Plus d'une dizaine de milliers, principalement des portraits pour la série de *La Famille de Belamy* (2018), accompagnés de paysages pour celle nommée *Electric Dreams of*

*Ukiyo* (2019) (voir le site <<https://obvious-art.com/>>, consultée le 2 septembre 2023).



Obvious, *Edmond de Belamy* (série « La Famille de Belamy »), 2018, œuvre algorithmique créée par réseaux antagonistes adverses, jet d'encre sur toile, 70 x 70 cm, collection particulière. (crédits Obvious)



Gordon Cheung, *New Order Flower Piece (after Gerrit van Bloclant, 1589-1650)*, 2017, giclée sur toile, 53 x 42 x 5 cm, collection particulière. (crédits Gordon Cheung)



Rob and Nick Carter, *RN1420 - Sunflowers Robot Painting (After Vincent Van Gogh)*, temps de réalisation : 49 heures 03 minutes et 03 secondes, nombre de coups de pinceaux : 9153, 21-24 mai 2021, acrylique sur panneau de bois, 93 x 72 cm, collection particulière. (crédits Rob and Nick Carter)

tain style de présentation non plus circonscrit à l'œuvre autonome et singulière. Enfin, l'on notera l'ajout de résumés anecdotiques qui alimentent une narration fictive, unissant alors l'ensemble comme le ferait un cartel descriptif dans une exposition ou un commentaire dans un catalogue ; lorsque, plus particulièrement, ceux-ci n'octroient pas une certaine humanité en dépeignant le portrait de ses figures au sens second du verbe cette fois, narrant leur histoire personnelle<sup>1</sup>.

Mais pour revenir aux appréciations formelles, le cas d'Obvious n'est pas unique, bien qu'il reste fameux depuis la vente record de son *Edmond de Belamy* (2018)<sup>2</sup>. En réalité, de nombreuses pratiques développent des productions numériques qui s'expriment à la manière de la peinture. Pensons notamment aux œuvres de Gordon Cheung, qui reposent tout autant sur des modèles antérieurs, mêlant ainsi nature morte flamande, algorithme et réalité augmentée, comme dans les séries *New Order* (2014-2022) et *Fear and greed* (2021)<sup>3</sup>. De

même des productions robotisées du duo Rob et Nick Carter, qui pastichent quelques autres *Masterpieces* (2021) : un Botticelli warholien se résume alors à une dizaine d'heures de travail et à un peu plus de mille coups de pinceaux, contre près d'une cinquantaine d'heures et neuf mille touches pour un Van Gogh<sup>4</sup>. Si chez ce duo, l'on retrouve à nouveau un intérêt pour les compositions florales du *Dutch Golden Age* (2013-2019), des œuvres évolutives sont également présentées, le cycle s'illustrant par exemple au sein du paysage, à l'instar de celui réalisé d'après une étude de Constable<sup>5</sup>. Mais en vidant de la sorte les œuvres originales de leur sens, et *en faisant du neuf avec du vieux*, la question du kitsch se pose, que ce dernier soit appréhendé comme *un non-style*<sup>6</sup> ou bien comme *le non-style*

1. Voir par exemple celui de *Hayao du Glacier des Souvenirs* (2019) qui, semble-t-il, « depuis son plus jeune âge, [...] s'entraîne et suit les préceptes de son puissant maître » (voir le site <<https://obvious-art.com/>>, consultée le 2 septembre 2023).

2. Adjudication : 432 500 \$ par Christie's New York le 25 octobre 2018.

3. Voir le site de l'artiste : <<https://www.gordoncheung.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Voir le site de l'artiste : <<https://www.robandnick.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Voir *Transforming Landscape Painting*, 2013-2017, film de 2,5 heures monté en boucle, 99 x 81 x 13 cm. Le visuel repose sur l'étude *A Cornfield*, c.1817, huile sur toile, 61,3 x 51 cm, Londres, Tate.

6. Germain BAZIN, *Le Langage des styles. Dictionnaire des formes artistiques et des écoles d'art*, Paris, Somogy, 1976, p. 197-198.



caractéristique de la postmodernité<sup>7</sup>. Quarante ans plus tôt, Gilles Lipovetsky écrivait déjà :

Postmodernisme au sens où il ne s'agit plus de créer un nouveau style mais d'intégrer tous les styles, y compris les plus modernes : on tourne la page, la tradition devient source vivante d'inspiration au même titre que le nouveau, l'art moderne tout entier apparaît lui-même comme une tradition parmi d'autres.

Enfin, comme la peinture, le pixel, jusque dans son intention de pasticher la matérialité de la première en opérant des allers-retours allant de la surface sensible de la peinture à celle de l'écran, et inversement – ou presque. Telle fut du moins la prétention du projet intitulé *The next Rembrandt*, présenté à Amsterdam par la galerie Looiersgracht en 2016<sup>2</sup>. Au moyen d'algorithmes et de *big data*, cette production entendait reproduire ce qui aurait pu être l'ultime toile du maître hollandais, synthèse de tout son œuvre. Le portrait qui en a résulté retrouva alors une certaine matérialité une fois imprimé à l'aide d'une imprimante 3D<sup>3</sup>, reproduisant ainsi une texture référant aux fameux empâtements du peintre. Pourtant, réduire la superposition de couches huileuses à un simple relief escarpé et plastifié force l'abstraction de la peinture, à la fois entendue comme activité, œuvre et matière, et jadis déployée par le jeu des pleines et demi-pâtes – tel celui, singulier, de Rembrandt. La *manière* autant que le *style* ne restent par conséquent feints qu'à la surface, ou plutôt, qu'en surface.

Somme toute, de tous ces cas exposés, s'agirait-il de soutenir le parallèle avec la peinture de sorte à leur conférer, par sa charge symbolique, une certaine légitimité ?

7. Valérie ARRAULT, *L'Empire du kitsch*, Paris, Klincksieck, coll. « Collection d'esthétique », 2010.

1. Gilles LIPOVETSKY, « L'art moderne et l'individualisme démocratique », *Le Débat*, n° 21, septembre-octobre 1982, p. 49-59, § 17.

2. Voir le site consacré : <<https://www.nextrembrandt.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

3. Notons, plus généralement, le recours quasi systématique à des impressions pour des œuvres numériques et/ou algorithmiques : tous les précédents exemples en témoignent, quoique ce ne soit pas à l'aide d'une imprimante 3D.

## Comme le pixel, la peinture

Ainsi, il en va souvent du pixel comme de la peinture, avec une intelligence artificielle qui semble plus particulièrement promise à de beaux jours. En effet, à la croisée du numérique et du plastique, l'on aurait pu encore évoquer cette nouvelle tendance à reconstituer le « hors-cadre » de chefs-d'œuvre du passé<sup>4</sup>, lorsque l'automatique génération – *généralisation* ? – d'images devient parallèlement source d'inspiration pour des approches artistiques, comme le montre le développement d'applications ludiques et accessibles à tout un chacun<sup>5</sup> – *accessibles*, sous réserve toutefois, le plus souvent, d'un abonnement.

Mais qu'en est-il à l'inverse de productions contemporaines qui, sans spécifiquement s'exprimer par le biais de médiums numériques, en reprennent les formes ? Ne pourrait-on pas également observer une propension de la peinture, dans son acception historique, plastique et matérielle, à être cette fois pensée comme le pixel ?

En premier lieu, entendons le pixel, *picture element*, comme ce carré qui reproduit tantôt une valeur, tantôt une couleur. Au pluriel, pour peu qu'ils soient présents en un nombre restreint, alors qu'ils deviennent à l'écran pour *l'œil digital*<sup>6</sup> presque insupportables, gages d'images de piètre qualité, ils peuvent en revanche être volontairement exploités de la sorte en peinture. Quand la numérisation de l'art instaure un nouveau mode d'appréciation esthétique des œuvres qui se mesure à leur définition, haute, de préférence<sup>7</sup>, la

4. Cf. la fonction « *Outpainting* » de *DALL·E 2* (voir <<https://openai.com/dall-e-2/>>, consultée le 2 septembre 2023).

5. Outre *DALL·E 2* et sa version mini, renommée *Crayion*, voir par exemple l'outil *Photosonic* – développé par Writesonic, variante consacrée à l'écriture – qui se présente explicitement comme « l'intelligence artificielle qui peint vos rêves avec des pixels » (voir <<https://photosonic.writesonic.com/?via=leptidigital>>, consultée le 2 septembre 2023).

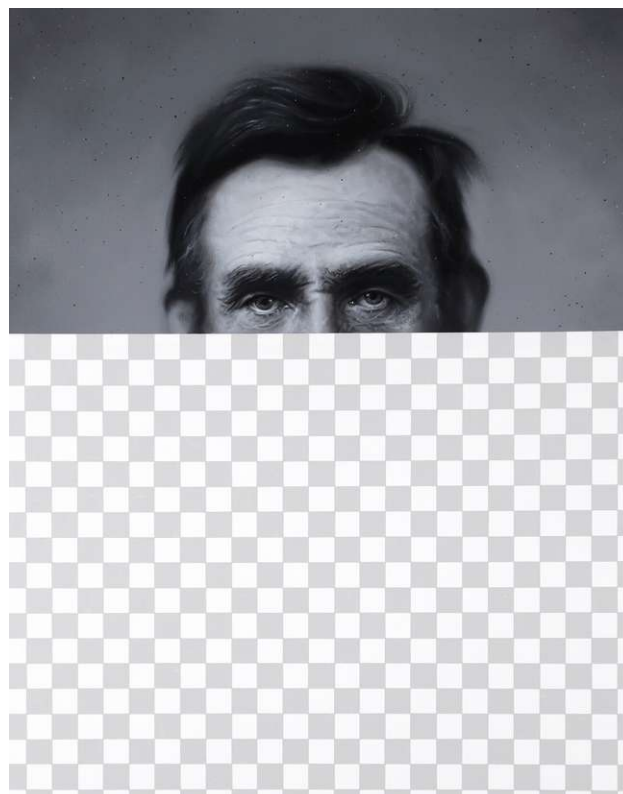
6. L'expression est de Thierry VANDENNIEUWEMBROUCK, « Du virtuel dans l'art et dans les musées en particulier », dans Cédric Biagini et Patrick Marcolini (dir.), *Divertir pour dominer 2. La culture de masse toujours contre les peuples*, Paris, L'Échappée, coll. « Pour en finir avec », 2019, p. 317-342 – voir la partie sur « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité numérique » (p. 322-325).

7. *Ibid.*



Shawn Huckins, *Time Never Tells (Niagara Falls, White House Art Collection, Erasure n° 4)*, 2018, acrylique sur toile marouflée sur panneau, 51 x 76 cm, collection particulière. (crédits Shawn Huckins)

peinture se saisit à l'inverse de leur réduction figurée. L'artiste Ivan Franco Farga, ci-avant cité pour ses dessins, l'illustre notamment avec son diptyque *Hero y Leandro* (2016)<sup>1</sup>, dont un des deux tableaux, des huiles sur toile, est essentiellement composé de petits carrés colorés, contrastant d'autant plus avec le second qui présente, à l'inverse, un rendu remarquablement réaliste. Dans la même veine, l'on peut également renvoyer à quelques toiles plus célèbres de Chuck Close, et notamment aux (auto)portraits présentés à la *Pace Gallery* à New York (2015) et à Hong Kong (2020)<sup>2</sup>. Plus abstraite cette fois, la peinture quadrillée de Gerard Richter, du nom de *4096 Farben* (1974), qui autorisera par ailleurs une parenthèse, ce traitement stylistique n'étant pas toujours réservé à la peinture : aussi l'artiste a-t-il en 2007 adapté les couleurs de la toile au vitrail, un de ceux de la cathédrale de Cologne<sup>3</sup>. Mais revenons à la peinture. Sans se limiter à la juxtaposition de carrés, les influences du numérique peuvent être constatées jusque dans la représentation de certaines caractéristiques des logiciels eux-mêmes, comme avec les détourages et gommages feints de



Shawn Huckins, *Swoon (Abraham Lincoln, Erasure n° 31)*, 2019, acrylique sur toile, 81 x 66 cm, collection particulière. (crédits Shawn Huckins)

Shawn Huckins sur fond de quadrillage gris et blanc, célèbre trame que l'on retrouve entre autres dans *Photoshop*, désormais peinte à l'acrylique dans la série *The Erasures* (2017-2019)<sup>4</sup>.

Entendons cette fois le pixel tel ce code dont la modification favorise l'esthétique dite du *glitch*<sup>5</sup>. Dans le sillage du *Net Art*, la pratique du *glitch* s'est progressivement développée à partir du tournant des années 2000 : en se caractérisant par la valorisation esthétique d'erreurs analogiques ou numériques, volontairement opérées sur un support préexistant – image, vidéo, son, etc. – et obtenues par la manipulation de ses données, cette pratique parut telle une véritable « contrecul-

1. Voir son site : <<http://www.ivanfrancofraga.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Respectivement voir les sites de l'artiste et de la galerie : <<http://chuckclose.com/>> et <<https://www.pacegallery.com/>>, consultées le 2 septembre 2023.

3. Cf. les volumes du catalogue raisonné de l'artiste (1962-2019), Dietmar Elger (dir.), *op. cit.*

4. Voir le site de l'artiste : <<https://shawnhuckins.com/home.html>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Quoique souvent conservé tel quel, le terme peut être traduit par « anomalie ».

ture numérique<sup>1</sup> ». Esthétique de l'imperfection<sup>2</sup>, le *glitch* s'est depuis démocratisé en multipliant les possibilités de détournements et procédés de mise en œuvre<sup>3</sup>. Le parallèle avec la peinture n'est toutefois jamais bien loin. Après une citation de Jackson Pollock affirmant « Je n'utilise pas l'accident. Je nie l'accident. Il n'y a pas d'accident, tout comme il n'y a pas de début ni de fin<sup>4</sup> », Rosa Menkman concluait son ouvrage consacré au *glitch* en ces termes :



Ben Ashton, *Captain Wentworth's Persuasion* (série « *To Our Glorious Future* »), (crédits Ben Ashton)



Andy Denzler, *Shifting Portrait I*, 2014, huile sur toile, 60 x 50 cm, collection particulière. (crédits Andy Denzler)

Ce qui rend chaque médium spécifique, c'est la manière dont il ne parvient pas à atteindre un état d'immédiateté transparente complète. [...] C'est ici que la différence entre l'échec et le *glitch* devient importante : alors que l'échec est un phénomène à surmonter, le *glitch* est un phénomène qui sera incorporé dans de nouveaux processus et conditions de conception technologique ou de signification culturelle. [...] Certains considèrent les *glitches* comme des phénomènes uniquement technologiques, tandis que d'autres les perçoivent comme des constructions sociales réagissant aux attentes technologiques ou esthétiques<sup>5</sup>.

Loin de n'être réservé qu'au numérique, le brouillage volontaire de l'image se retrouve depuis dans des œuvres picturales qui recherchent un même effet de perturbation, ou, pour reprendre le vocabulaire informatique, le bug. Sans apparaître nécessairement sous forme de filets et strates aux couleurs saturées, pareille esthétique est par exemple développée dans les huiles de Florian Eymann, dans celles de Ben Ashton ou encore celles d'Andy Denzler<sup>6</sup>. Par le relief cette fois, ce dernier réinvesti même le traitement dans la ronde-bosse plâtreuse de *Bust I* (2014), comme le fait Léo Caillard dans le bronze, le marbre ou la résine avec sa série *Wave Stone* (2017)<sup>7</sup>. Mais par le relief de la matérialité même de la peinture, de Gerhard Richter, dont l'œuvre est décidément prolifique, l'on renverra aux *Overpainted Landscapes*, tels *Piz Surlej*, *Piz Corvatsch* (1992), *Silversee* (1995) et *Abstraktes Bild, Materdell* (1995)<sup>8</sup> ; tandis que ce traitement saccadé pourra tout autant être observé dans les paysages de Conrad Jon Godly (2010-

1. Jean-Paul FOURMENTRAUX, « Net Art et contreculture numérique », dans *Ligéia*, n° 181-184, juillet-décembre 2020, p. 74-85. Pour un aperçu synthétique du mouvement, lire l'article de Mallika ROY, « Glitch it Good: Understanding the Glitch Art Movement », dans *The Periphery*, n° 9, décembre 2014, <<http://www.theperipherymag.com/on-the-arts-glitch-it-good>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Iman MORADI *et al.*, *Glitch : Designing Imperfection*, New York, Mark Batty Publisher, 2009.

3. Pour quelques exemples, consulter l'ouvrage de Rosa MENKMAN, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, Network Notebooks 04, 2011, ou encore, l'écrit de Eelco DEN HEIJER, « Evolving Glitch Art », dans Penousal MACHADO, James McDERMOTT et Adrian CARBALLA (dir.), *Evolutionary and Biologically Inspired Music, Sound, Art and Design*, Berlin et Heidelberg, Springer-Verlag, 2013, p. 109-120.

4. Mise en exergue dans Rosa MENKMAN, *The Glitch Moment(um)*, *op. cit.*, p. 65.

5. *Ibid.*, p. 65-66 – traduction libre.

6. Pour ces trois, respectivement, voir les sites : <<https://www.florianeymann.com/>>, <<https://www.benashtonart.com/>> et <<https://www.andydenzler.com/>>, consultées le 2 septembre 2023.

7. Voir le site de l'artiste : <<https://www.leocaillard.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

8. Gerhard Richter. *Landscape*, *op. cit.*, p. 147-173.

2014 et 2020) et les portraits de Henrik Uldalen<sup>1</sup>. De même de leurs variantes plus liquides qui, chez Erdoğan Zümrütoğlu, rappellent dans une certaine mesure celles données par les formules algorithmiques, à l'instar des fusains d'Anna Park (2020)<sup>2</sup>. Enfin, notons que l'esthétique du bug s'illustre parfois par un simple rappel au temps de chargement des images numériques : ainsi de *Major John Biddle : Panic Two (Loading Spinner)* (2017)<sup>3</sup> de Shawn Huckins, et des carrés-aplats gris, peints à l'acrylique, obstruant la vue de la série photographique *Campos de realidad* (2014-2016) d'Ananké Asseff<sup>4</sup>. Mais n'aurait-on pas pu autrement provoquer ces bugs et perturbations par la matérialité du médium lui-même, en modifiant par exemple sa structure physico-chimique, plutôt que d'en simuler seulement les effets à la manière du numérique ?

En somme, par l'intermédiaire de la peinture, ces appropriations permettent de penser une certaine élévation du pixel au carré. Mais afin de lui donner toute sa dimension, un dernier point pourrait permettre de redoubler la mise en abîme au-delà et en-deçà du pixel. En effet, il s'agit là de faire référence au processus de création, qui s'appuie fréquemment sur un travail réalisé en regard du numérique, mais surtout, à celui de monstration qui, dans un second temps, en dehors de la galerie, se fait sur les cimaises virtuelles du web. Les nombreuses notes de bas de page renvoyant ici aux sites personnels des artistes l'illustrent en partie. Mais c'est au moyen des réseaux sociaux que le phénomène prend toute son ampleur, devenant lieu d'exposition et, parfois même, lieu de transmission des savoir-faire<sup>5</sup>. Une fois les œuvres



Henrik Uldalen, *Abrade*, 2021, huile sur toile, 150 x 120 cm, collection particulière. (crédits Henrik Uldalen)

ainsi diffusées, se pose dès lors la question de la matérialité d'un médium dont on ne perçoit plus aucune autre particularité stylistique – sinon particularité sensible – que celle qui demeure appréciable à la mesure du nombre de pixels à l'écran. Quid des textures de la matière, de ses particularités techniques et subtilités chromatiques, pourtant non réductibles puisque participant pleinement de l'esthétique de l'œuvre picturale ? Abonde en ce sens sa réduction à de simples images dépourvues de tout corps quand les œuvres originales deviennent en outre monnayables sous la forme de jetons non fongibles<sup>6</sup>. À l'aune du numérique, si la peinture n'est en somme plus appréciée dans sa matérialité même, ne lui resterait-il plus finalement que le style ?

1. Voir, pour le premier, le site <<https://conradjongodly.com/>> et, pour le second, cet autre <<https://www.henrikaau.com/>>, consultées le 2 septembre 2023.

2. Respectivement : <<https://jdmalat.com/artists/erdogan-zumrutoglu/>> et <<https://www.annaparkart.com/2020>>, consultées le 2 septembre 2023.

3. Voir le site de l'artiste : <<https://shawnhuckins.com/home.html>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Voir le site de l'artiste : <<https://www.anankeasseff.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Sur ce dernier point, conférer Chloé PERSILLET, « #Peinturealhuile : le métier du peintre à l'aune des réseaux numériques », dans *À l'épreuve*, n° 8, mars 2022, <[https://alepreuve.org/content/peinturealhuile-le-metier-du-peintre-](https://alepreuve.org/content/peinturealhuile-le-metier-du-peintre-laune-des-reseaux-numeriques)

[laune-des-reseaux-numeriques](https://alepreuve.org/content/peinturealhuile-le-metier-du-peintre-laune-des-reseaux-numeriques)>, consultée le 2 septembre 2023.

6. Récemment, ainsi par exemple de quelques séries calligraphiques de Yang Jiechang (voir le site : <<https://lacollection.io/fine-art/possible/gallery?phase=1>>, consultée le 2 septembre 2023).

## Le style, à défaut ?

Pour conclure, si à l'ère du numérique un certain nombre d'artistes s'emploient toujours à des pratiques dites traditionnelles, ces dernières n'échappent pas à l'influence de celles investies au moyen des nouvelles technologies, de même que, réciproquement, ces autres héritent d'un certain nombre d'aspects propres à la peinture, entendue comme activité, œuvre et matière. Pour autant, s'agit-il en définitive d'y voir de simples échanges et apports stylistiques mutuels, ou bien une démarche commune faite de leur réunion au point de n'en plus distinguer l'origine ?

Rappelons un point : s'il est évident que toutes les œuvres qui nous sont contemporaines, quelle que soit leur nature, ne sont pas nécessairement concernées par une telle propension au pastiche et aux détournements stylistiques, reste que celles qui le sont livrent matière à réflexion, et ce, à plusieurs niveaux. En effet, l'ambition du présent texte était de poser la question du style à l'ère du numérique sans pour autant induire que cette question ne pouvait – et ne devait – être portée que par une réflexion sur des œuvres qui en seraient par nature solidaires. Autrement dit, questionner le style à l'ère du numérique ne saurait sous-tendre l'investigation exclusive de productions d'un même qualificatif au détriment d'autres pourtant issues d'une même époque, parmi lesquelles, notamment, celles picturales. En prenant soin de conserver des considérations matérielles, il s'agissait alors de sonder les influences stylistiques et effets esthétiques réciproques de ces deux pendants qui, on l'aura compris, peuvent s'étendre et être observés de part et d'autre des arts plastiques et numériques – avec ici une focale sur la peinture. Après avoir posé l'hypothèse d'un style qui serait tributaire d'un médium, celle-ci a donc pu être infirmée en confrontant ouvrages de nature numérique et ouvrages de nature picturale, sans que cette nature n'affecte inéluctablement leur facture. Serait-ce à déplorer ? C'est là une autre question. Mais pour l'heure, a ainsi pu être présenté en quoi certaines productions numériques peuvent, malgré la promotion d'un caractère novateur ou original, n'être parfois que pâles

redites des effets de la peinture ; tandis qu'à l'inverse, du côté de celle-ci, a pu être relevé comment certaines autres picturales tendent à s'approprier de façon réciproque les effets du numérique, jusqu'à parfois négliger leur corps et matérialité mêmes. Parmi les corpus convoqués, si l'œuvre est appréhendée par le prisme d'un style entendu comme forme visuelle à laquelle il est circonscrit, et que le style n'est ainsi donc pas tributaire d'un médium particulier, en effet, il en va du pixel comme de la peinture, mais aussi, de la peinture comme du pixel.

Toutefois, cette approche demeure réductrice. Ceci d'autant plus que, d'un côté comme de l'autre, nombreuses productions sont encore certainement réalisées sans évacuer les spécificités du médium au profit d'une simple *image stylisée*, de quelque nature qu'elle soit, et qu'il serait préférable de ne pas les négliger. Pour sûr, l'ensemble de l'art contemporain ne se réduit pas aux œuvres ici présentées, et l'on pourra tirer d'autres conclusions à partir d'œuvres moins médiatisées, côté numérique notamment ; de même que, côté peinture, l'on pourra rencontrer nombre d'artistes travaillant à la réalisation d'œuvres qui réinvestissent, sans aucune référence au numérique, le métier artisanal et les singularités qu'il permet d'instaurer. Si le propos ne les invitait pas dans ces lignes, nul doute qu'elles pourront être appelées dans un autre contexte et ainsi illustrer un tout autre pan de la création artistique contemporaine.

En résumé, si le style n'est pas nécessairement le propre de la matière et réside dans la forme, guère étonnant que de possibles transferts puissent d'un médium à l'autre être observés. Mais cet aspect conduit à penser le style indépendamment de la démarche artistique et des procédés de réalisation originels, pour ne plus considérer l'œuvre que comme une réplique imagée. Et outre, au vu d'une uniformisation ultérieure par l'écran, cette attention pour la forme laisse alors penser que du style, dans son involution, celui-ci est convoqué à défaut d'autre chose, autre chose qui pourrait bien être la matière à la fois entendue au sens propre, dans la matérialité du médium lui-même, mais également au figuré, dans ce qui donne *matière à*. Partant, en réponse, un tel constat pourrait cette

fois inviter à réfléchir sur les caractéristiques intrinsèques de chaque médium, afin d'en dégager les particularités stylistiques singulières qui pourraient par suite être déployées. Ce qui inviterait de ce fait à penser chaque production dans sa substance, plutôt que de se risquer à la vider de son sens<sup>1</sup>.

Chloé PERSILLET

1. L'auteur tient à remercier les artistes ayant aimablement autorisé la reproduction de leur(s) œuvre(s) dans le présent texte.