



Les technologies numériques au cœur du processus créatif L'ÉMERGENCE D'UN HYPERSTYLE

Christophe PIQUE

(Université de Rouen — Métiers du Multimédia et de l'Internet)

Pour citer cet article :

Christophe PIQUE, « Les technologies numériques au cœur du processus créatif. L'émergence d'un *hyperstyle* », *Revue Proteus*, n° 20, L'ère numérique du style, Athina Masoura et Anthony Rageul (coord.), 2023, p. 29-36.

Résumé

À la portée de tout utilisateur comme des artistes, les technologies du numérique facilitent la reproductibilité des supports comme des gestes. Dans ce contexte d'(auto)production, la notion de style mérite sans aucun doute d'être redéfinie dans la relation qu'entretient l'artiste avec les outils numériques qui s'interposent entre le donné et les intentions artistiques. Dans quelle mesure les technologies employées orientent-elles la création ou influent-elles sur le processus créatif d'un artiste ? Comment se donner les moyens de créer sans réduire le rôle de l'artiste à la simple manipulation de ces outils partagés ? À la fois objet et sujet, l'image numérique donne aussi bien à voir et à performer. Dans ce régime d'expression conceptuel, le processus créatif participe nécessairement d'une distance réflexive sur les moyens employés.

Geste conceptuel — Processus créatif — Contrainte — Stylicité — Hyperstyle

Abstract

Within the reach of all users and artists, digital technologies facilitate the reproducibility of media and gestures. In this context of (self)production, the notion of style undoubtedly deserves to be redefined in the relationship that the artist maintains with the digital tools that come between the given and the artistic intentions. To what extent do the technologies used direct the creation or influence the creative process of an artist ? How can we give ourselves the means to create without reducing the role of the artist to the simple manipulation of these shared tools ? Both object and subject, the digital image is both seen and performed. In this regime of conceptual expression, the creative process necessarily participates in a reflective distance on the means employed.

Conceptual gesture — Creative process — Constraint — Stylicity — Hyperstyle

Les technologies numériques au cœur du processus créatif

L'ÉMERGENCE D'UN HYPERSTYLE

Hyperstyle

L'ère des technologies numériques a sans aucun doute modifié les *process*, les approches, et a décuplé le champ des possibles de l'expression artistique dont le geste est à redéfinir, tant dans sa dimension opératoire que dans sa finalité. Si le numérique a fait apparaître de nouvelles formes d'art, en particulier l'art numérique, presque tous les autres arts traditionnels empruntent aux technologies numériques et se transforment à leur contact. C'est le constat fait par Edmond Couchot¹ qui proposait à ce sujet un coefficient de numéricité désignant l'engagement d'une œuvre dans les concepts technologiques en lien avec l'idée artistique. L'essor et la prolifération des dispositifs de (auto)production via les écrans et autres interfaces, ont augmenté la dimension opératoire de l'image numérique. Dans cet environnement partagé, le numérique renforce le régime conceptuel de l'expression artistique. Cette accessibilité à grande échelle et l'utilisation systématique des outils communs offrirait à tous la possibilité d'être créatif, de créer, voire d'être artiste. Libéré d'un savoir-faire technique (dessiner, peindre, sculpter, photographier...), l'utilisateur – amateur, technicien ou artiste – de ces outils technologiques pourrait se concentrer sur le « processus créatif ». D'un autre côté l'accessibilité aux mêmes outils tendrait à uniformiser les pratiques, les créations, privilégiant ainsi une seule acception de style : un style commun. Il convient alors de se demander dans quelle « mesure » ce style est caractérisable et dans quels cas ces pratiques feraient « école² » ? Et plus particulièrement : quelle place ces modèles employés dans le numérique laissent-ils au style individuel ?

Repenser la notion de style dans les pratiques artistiques à l'ère numérique c'est réouvrir un chantier de réflexion sur le lien de parenté d'une œuvre d'art et sur l'originalité des styles. De cette reproductibilité émerge un hyperstyle. En plaçant la notion d'hypertexte développée par Gérard Genette, nous qualifions d'hyperstyle tout style construit sur d'autres styles d'une part et tout style s'appliquant dans un environnement numérique d'autre part. La théorie de l'hypertextualité de G. Genette relève du croisement entre la transformation et l'imitation, plus précisément « toute relation d'un texte B (hypertexte) à un texte antérieur A (hypotexte) sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle d'un commentaire³ ». C'est dans ce contexte technologique, donnant accès à de nombreux outils communs que nous focalisons notre étude sur l'œuvre comme processus créatif. Car si le style reste pertinent dans notre approche c'est parce qu'il atteste bien d'un geste – aussi dématérialisé soit-il –, de la trace de son exécuteur, d'une empreinte donc d'une signature. C'est cette trace que nous identifions comme le signe distinctif d'un artiste par sa singularité, son individuation. Si, comme le souligne E. Couchot, certains préfèrent au style les substituts de « séquence formelle » (George Kubler⁴) ou mouvements⁵, il s'agit là de concepts historiographiques, diachroniques, globalisants. Au croisement de divers champs d'étude (esthétique, sémiologie, T.I.C.) et de différents médias artistiques (art numérique, peinture, photographie,

1. Edmond COUCHOT, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Éditions Flammarion, 2003, p. 7.

2. Entendons par *faire école* son acception littérale : rassembler des adeptes ou disciples.

3. Gérard GENETTE, *Palimpsestes*, Paris, Seuil, 1982, p. 12.

4. Cité par Edmond COUCHOT, « Du style et des images numériques », dans *Ligeia*, 1995, vol. 1995/1, n° 17-18, p. 117-124.

5. Edmond COUCHOT, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p. 6.

cinéma) notre étude s'inscrit dans une démarche exploratoire : dans quelle mesure les technologies¹ employées orientent-elles la création ou influencent-elles sur la démarche artistique d'un auteur ? Quels créateurs sont-ils ? Si cette pratique de masse contredit voire annule le style de l'artiste, quelle stratégie ce dernier peut-il envisager pour conserver son statut et préserver sa liberté d'expression sans réduire son geste à une simple manipulation de modèles ? Pour amorcer notre réflexion nous proposons un premier niveau de définition de cette notion en distinguant les styles collectifs des styles individuels. Pour mieux comprendre ce phénomène et en connaître les limites, nous confrontons cette réflexion aux pratiques de trois artistes contemporains s'inscrivant dans des arts visuels non exclusivement numériques : Jacques Perconte, artiste de « l'art numérique », Patrice Lemarié, artiste peintre, et Hélène Moineirie, artiste cinéaste.

Défense et illustration du style

Il convient tout d'abord de procéder à une première mise au point terminologique afin de circonscrire cette notion de style. Entourée d'une aura encombrante car imprécise, renvoyant à tout un imaginaire romantique, cette notion a pu être controversée. Sans nous attarder sur son étymologie, nous la traiterons sous l'angle d'une trace intentionnelle et identifiable, une marque d'écriture que Meyer Schapiro entend comme « la forme constante [...] dans l'art d'un individu ou d'un groupe d'individus² », ou encore désignée comme « versant perceptible du discours³ » par Gérard Genette. Quel que soit le lien que l'artiste entretient avec le monde sensible qui l'entoure (les outils et les interfaces compris), son regard est une construction de l'esprit qui donne toute sa singularité au rapport qu'il entretient avec son environnement. Le style renvoie à la personnalité

et plus précisément à cette perception ou au regard de l'auteur ou, plus largement, d'un ensemble d'auteurs. D'où cette distinction primordiale : le style est à la fois individuel et collectif⁴. Dans sa dimension collective, la notion de style désigne un ensemble d'œuvres rassemblées autour d'orientations, de points communs, de gestes identifiables formant des écoles ou des mouvements⁵ artistiques qui jalonnent l'histoire des arts. Mais, avec l'accessibilité aux outils de production, comment qualifier le style collectif partagé par une communauté d'utilisateurs ? Le style ne saurait se réduire à une série de procédés formels et extérieurs imitables. Pour illustrer notre propos nous amorcerons notre réflexion sur l'étude menée par Lev Manovich sur le style « moods » qui se dégage des photos *Instagram*.

« *Instagramism* » : média de masse poétique

Lev Manovich⁶ a analysé des dizaines de milliers de photographies du très convoité réseau numérique qui est devenu un modèle. Ses recherches dans le champ des « cultural analytics⁷ » (l'application du *big data* à la culture) s'appuient sur les modèles logico-mathématiques qui servent autant à l'analyse qu'à la conception des programmes. Son étude sur les photos déposées sur le réseau conclut à un style commun très poétique qui l'amène à ce néologisme systémique : « *instagramism* ». Le chercheur propose d'identifier le style collectif *insta* de manière sommaire : des photo-

1. En tant qu'activité subordonnée à la science et à ses méthodes.

2. Meyer SCHAPIRO, *Style, artiste et société*, D. Arase (trad.), Paris, Gallimard, 1982, « Style », p. 35.

3. Gérard GENETTE, *Fiction et diction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2004, p. 206.

4. Nelson GOODMAN, *Manières de faire des mondes*, Nîmes, J. Chambon, 1992, p. 49.

5. Nous prenons ces concepts historiographiques existants comme des exemples de regroupements, de caractérisation de style. Il ne s'agit pas pour notre étude de classer des œuvres.

6. Claire RICHARD, « Lev Manovitch : "Instagram est le premier média de masse poétique" », *Rue89*, 21 novembre 2016, entretien disponible à cette adresse : <<https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-sur-les-reseaux/20160705.RUE3320/lev-manovitch-instagram-est-le-premier-media-de-masse-poetique.html>>, consultée le 2 septembre 2023.

7. Voir Lev MANOVICH, *Cultural analytics*, Cambridge, MIT Press, 2020.

graphies reconnaissables en partie par des filtres communs et regroupées autour d'« humeurs » (en anglais « moods »).

Ce sont des photos abstraites et très poétiques, des formes contemporaines de poésie visuelle, où l'accent est mis sur le sentiment qui se dégage. [...] C'est aussi lié aux caractéristiques de la plateforme : dès le début, Instagram a proposé des filtres qui permettraient de rendre une photo belle, d'en changer la teinte et le « mood ». Choisir un filtre, une teinte, c'est comme changer l'exécution d'un morceau : la partition est la même, mais on le joue différemment et le *mood* qui s'en dégage change aussi¹.

L. Manovich traduit ce corpus comme une esthétique où le plus important, c'est le sentiment qui se dégage des choses, des images. Les multiples fonctionnalités offertes par *Instagram* garantissent aux utilisateurs de (se) montrer, de déposer des productions et de les traiter de manière « conventionnelle ». À la portée de tous, ce geste relève d'un acte mimétique : ces fonctionnalités permettent d'imiter, de reproduire des modèles dupliables et partageables sans limite, sans détérioration des objets. Manovich annonce ainsi l'avènement du premier média de masse poétique. Mais de quelle poésie s'agit-il ? Manovich emploie l'expression de « poésie visuelle » (Focillon emploie l'expression « poésie d'action² »). Car il convient de statuer sur la finalité de ces productions. Quelles intentions peut-on donner aux utilisateurs sinon l'obtention d'un rendu assurément efficace : calibré, étalonné, formaté, sérié, propre (ce que Manovich qualifie de « photo belle »). En fait, le regard poétique des « moods » postés sur *Instagram* ne fait que dupliquer des postures voire imiter des créations d'artistes (comparables, par exemple, aux filtres ©Cokin utilisés en photographie argentique dans les années 1980 pour « faire

du » David Hamilton³). Nous retrouvons l'idée d'un style comme ensemble de singularités qui se généralisent, proposant une forme de style « commercial » (tendance, mode). Le panel d'outils à disposition des utilisateurs privilégie un style collectif répondant à des règles d'appartenance auxquelles les utilisateurs se soumettent. Un cas d'école ? En partie si nous acceptons de limiter cette notion à un rassemblement autour de sujets, d'étalonnages colorimétriques, d'esthétique communs. Mais bien que *Instagram* impose sa « doctrine » visuelle à son réseau d'utilisateurs, ce critère est peu satisfaisant, car il ne suffit pas de s'inscrire en tant que client/abonné pour qu'une « école » artistique voit le jour. Nul courant de pensée en lien avec un projet artistique – incarné par des artistes – n'est explicitement « manifesté » autour d'une théorie artistique – entendons vision, concept, système. Dans le cas d'*Instagram* il s'agit davantage d'une « offre éditoriale », un système contraignant limité par quelques outils. Seule l'application de règles contraignantes érigées comme courant de pensée par un chef de file défendant un projet artistique cohérent permettrait d'entrevoir les fondements d'une « école ».

Style collectif *versus* style individuel ?

La contrainte éditoriale pourrait s'apparenter à celle d'un collectif autour d'un projet artistique. Pour exemple, l'histoire du cinéma nous montre que les contraintes peuvent parfois s'assimiler à un dogme qui semblerait laisser peu de place à l'expression individuelle. Pour renouveler la production cinématographique danoise, Lars von Trier imposa un temps les règles de sa doctrine *Dogma 95* : les films sont tournés caméra à l'épaule, sans lumière additionnelle, sans jeu d'acteur, etc. Les cinéastes sont appelés à faire « vœu

1. Claire RICHARD, « Lev Manovitch : “Instagram est le premier média de masse poétique” », art. cit.

2. Henri FOCILLON, *Vie des formes* (1934), Paris, Presses Universitaires de France, 1981, p. 39. Cette technicité a-t-elle pour vocation de devenir « poésie d'action » ou « moyen de métamorphose » pour jouer un rôle dans l'élaboration d'un style ?, cité par E. COUCHOT, « Du style et des images numériques », art. cit., p. 10.

3. Toute une gamme de filtres de la marque offrait la possibilité aux photographes de traiter l'image dès la prise de vue à la manière d'une gélatine. Un porte filtre fixé sur l'objectif recevait le ou les filtres en fonction des intentions (noir & blanc, polarisant, halo de couleur...). L'effet « David Hamilton » était particulièrement prisé par le traitement flou de ces photographies et films (l'outil numérique correspondant serait le flou gaussien).

de chasteté¹ » en se débarrassant des artifices dominants (esthétiques, scénaristiques, techniques) employés dans le cinéma de grande consommation. L'apparition de nouvelles caméras vidéos légères est à l'origine de ce processus : un modèle de film *low cost*, emprunté au cinéma documentaire pour faire « vrai ». Et pourtant chaque réalisateur a su se distinguer par une approche personnelle. Ce cas d'école érigé comme un dogme – aussi stratégique et provocateur soit-il – est encadré par l'artiste, guidé par une doctrine et un collectif de cinéastes qu'il convient de distinguer d'une politique éditoriale qui a plus à voir avec une charte graphique relevant du domaine de la communication. Quoi qu'il en soit, le style collectif qui émerge de ce rassemblement autour d'idées communes regroupe des styles individuels (chaque réalisateur a pu apporter son propre style).

Sur les réseaux numériques, le modèle de communication reprend un schéma classique de communication de groupe à groupe fondé sur des échanges intersubjectifs dont le but premier est d'appartenir à une communauté, de partager des valeurs communes (on peut parler de mode). Le selfie est particulièrement représentatif de ce modèle d'appartenance de l'unique à une communauté. Le style collectif émerge de ce rassemblement des membres d'une communauté, affichant des signes d'appartenance à ce groupe. Dès lors, le jugement esthétique, s'il existe – liker ou non, qui vaut validation, notoriété, profilage –, tient probablement à ce point commun qui permet à cette communauté de se « retrouver » sinon de se « rassembler » – voire de se ressembler. Un style que Laurent Jenny caractérise « par ces relations d'appartenance et ses relations d'exclusion à d'autres classes² ». Mais alors quelle part de style individuel ces techniques communes laissent-elles aux artistes qui les emploient ? Edmond Couchot se demande d'ailleurs comment l'artiste peut se « libérer » de ce fardeau techniciste pour re-définir

un art nouveau³ ? Cette dépendance aux technologies serait donc symptomatique d'une véritable crise identitaire. Le style collectif gagnerait-il du terrain sur le style individuel ?

En fait, si la technique reste un moyen d'expression entre le donné et le représenté, les technologies numériques ont modifié le lien entre l'artiste et sa pratique. Le geste créatif s'est dématérialisé au point de se finaliser par un simple clic ou un *scroll*. Cette accomplissement conceptuel dépendant d'un langage informatique échappe la plupart du temps à son utilisateur. L'expression artistique contemporaine s'engage donc dans un face à face – sinon une rencontre – avec l'immatérialité des médias.

Art numérique : un art de la science ?

Sur le terrain artistique, les praticiens qui intègrent les technologies numériques à la fois comme objet et comme sujet confirment l'émergence d'une nouvelle conception du monde sensible induite par cette réflexion esthétique sur de nouveaux processus. Les liens entre l'art et la technique sont aussi ténus que ceux entre la recherche et l'artiste. Annick Bureau apporte une réponse à ce dialogue entre l'artiste et la machine pour définir une nouvelle conception du monde sensible : « L'abstraction et la dématérialisation constituent les deux éléments clés de cette période, simulation numérique pour la science, immatérialité pour l'art⁴ ». La démarche de Jacques Perconte, figure majeure de la scène artistique numérique depuis la fin des années 1990, est particulièrement éclairante notamment dans le rapport qu'il entretient avec le numérique. S'inscrivant dans la génération de ce nouvel art dont le matériau est essentiellement dématérialisé, il puise son inspiration dans la définition (en termes techniques) même de l'image telle qu'elle est électroniquement passée

1. Lars VON TRIER et Thomas VINTERBERG, « The vow of chastity », Copenhague, 13 mars 1995, <<http://www.dogme95.dk>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Laurent JENNY, « Du style comme pratique », dans *Littérature*, n° 118, 2000, p. 98-117.

3. Voir Edmond COUCHOT, « Du style et des images numériques », art. cit.

4. Annick BUREAUD, « La pensée électronique », dans Monique SICARD (dir.), *Chercheurs ou artistes ? Entre Art et Science, ils rêvent le monde*, Editions Autrement, coll. « Mutations », 1995, p. 54.

de son support chimique (argentique) à sa transformation numérique. L'image numérique est perçue comme une traduction, une transposition, une méta-morphose. En s'éloignant de la re-présentation réaliste – étymologiquement présenter à nouveau les images du monde –, il s'agit alors de reflets, d'apparences, codés sémiologiquement par les intentions de l'auteur. Sur son site, l'artiste précise son approche :

travail concentré sur le paysage, déclinant film linéaire pour le cinéma et film génératif pour l'exposition, performance audiovisuelle, photographie et installation, consiste à ressaisir la nature, notamment dans le rapport culturel et technique que nous construisons avec elle¹.

Illustrons notre propos en prenant pour exemple son film intitulé *L'effondrement du Mont Blanc* (16 minutes, 2020). Une vieille photo N&B d'un paysage de montagne ouvre le film, suivie d'un déroulé de lignes de codes informatiques, puis une carte topographique accompagnée d'un son de cloches à vache. Plus tard, une avalanche de neige apparaît, de manière fragmentée sous des « traits » petit à petit pixelisés qui donnent à voir des paysages abstraits. Sorte d'effet Koulechov² par association d'idées, par raccords de mouvements et de couleurs, ce flux de pixels qui s'effondrent de manière saccadée se métamorphose en avalanche.

Ainsi, l'image numérique qui se fragmente en amas de pixels est explorée pour son niveau d'expressivité *in progress*. Le rapport de l'artiste à la technique se joue dans cette déconstruction accidentelle (mais provoquée) qui donne à voir d'autres ondes, d'autres formes, une re-présentation d'un univers inconnu possiblement spectaculaire sinon cinéplastique³ (les relations entre la

science et l'art cinématographique ont inspiré de nombreux cinéastes dès les débuts du cinéma ; la microcinématographie rendait visible des « paysages » de l'infiniment petit). Tous les paramètres techniques de l'image numérique (échantillonnage, débit, bits, poids, etc.) qui relèvent de calculs algorithmiques pour un rendu parfait (définition, fluidité, stabilité, transparence...) deviennent des éléments expressifs, porteurs de sensations, regardables. C'est bien une stratégie pour contourner la transparence d'écriture que le cinéma a constamment cherché depuis ses débuts – cette transparence du dispositif d'écriture qui garantit au spectateur l'« effet de réalité » dans le confort d'un régime diégétique.

Si la stabilité de l'image numérique est assurée par des calculs mathématiques que l'artiste intègre au processus créatif, on s'éloigne du réalisme ontologique de l'image cinématographique (ou audiovisuelle). Dans cette perspective, Jacques Perconte devient une sorte d'explorateur attentif qui scrute – il ne voit plus, il perçoit – les moindres défauts susceptibles de lui offrir de nouvelles formes, de nouveaux aspects, de nouvelles émotions esthétiques ; « parce que la technologie ne saura pas voir ce que je vois, et qu'avec ses délicats défauts (ses spécificités) elle me permettra peut-être de révéler quelque chose d'où émaneront de nouvelles ondes fondamentalement reliées au premières⁴ ».

Le flux numérique se détache petit à petit de sa finalité « réaliste » jusqu'à exclure toute figuration et ne proposer qu'une abstraction – abstraction motivée⁵ dans le cinéma expérimental de manière générale. Le geste de l'artiste rend visible et sensible l'essence même du film (tel un peintre interrogerait le pigment de couleur non pas pour « figurer » mais pour ce qu'il est via le regard de l'artiste). L'originalité de la démarche fait style : alors que le signal vidéo numérique a atteint un niveau de qualité technique de plus en plus défini

1. Voir <<http://jacquesperconte.com>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Désigne le résultat d'une expérience réalisée en 1921 par les cinéastes soviétiques, Vsevolod Poudovkine et Lev Koulechov, consistant à démontrer le rôle productif du montage au cinéma : le raccord de deux plans suggère une troisième idée non contenue dans les deux plans montés successivement.

3. Définie par Élie Faure, le substantif développe une pensée du cinéma en mouvement, qui articule plastique, rythme et récit, dans *Fonction du cinéma : de la cinéplastique à son destin social (1921-1937)*, Paris, Plon, 1953.

4. Jacques PERCONTE, « Bien plus fort que la haute définition », dans Nicole BRENEZ et Bidhan JACOBS (dir.), *Le Cinéma critique. De l'argentique au numérique, voies et formes de l'objection visuelle*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2010, p. 235.

5. Dans sa dimension intentionnelle comme dans sa conception de motifs.

(8K et plus) pour capter le réel et le restituer le plus fidèlement possible, Perconte explore son potentiel plastique dans ce qu'il contient d'invisible – les métadonnées sont regroupées dans des conteneurs. L'artiste articule son travail par un jeu poétique sur le signifiant, donnant ainsi accès à un monde sensible de calculs imperceptibles à l'œil nu. « Le numérique projette l'art dans le champ d'attraction immédiat de la science¹ ». Aujourd'hui, ces « erreurs » de lecture (à considérer comme des « accidents ») sont devenues des effets très largement exploités dans les montages (exemples : le *glitch*, le *flare*, le *blur*, les rayures...). L'artiste se donne les moyens d'exploiter et d'explorer la technologie comme un vaste champ expérimental « qui permet de recomposer le monde pour enquêter sur son côté obscur, qui permet de décomposer l'image-temps deleuzienne pour finir par se demander ce qui se cache derrière les images² ».

Mais, qu'apporte cette technologie dans les arts à faible coefficient de numéricité ? Pour répondre à cette question nous soumettons notre réflexion à des supports plus « matériels ». Observons à présent comment les technologies numériques s'inscrivent dans le geste artistique du peintre Patrice Lemarié³. Également formateur sur des logiciels de retouches photo, il est ce que Serge Daney appellerait un « ciné-fils ». bercé par le cinéma – par les images de cinéma – et les séries télévisées, il cherche l'inspiration dans sa culture ciné/sériophilique.

À l'ère du numérique, Patrice Lemarié puise, lui aussi, dans le support numérique des modèles qui échappent à notre regard, dans une toute autre démarche, proche du simple utilisateur, et pourtant dans un style très personnel. Dans sa série intitulée *Pause* il s'intéresse à des détails repérés dans des films (cinéma ou série) qu'il possède sur support numérique (dvd ou fichier). Sa démarche artistique commence par un simple geste d'utilisa-

teur : arrêter l'image, la ralentir, l'accélérer, revenir en arrière, etc. Revoir les films à l'infini, rompre son continuum revient à les délinéariser (principe des médias interactifs qui offre à l'utilisateur le choix de sa progression) pour se les ré-approprier, les re-garder. Mais si ces pratiques sont à la portée de tous, elles n'engagent pas nécessairement un geste artistique. En opérant un arrêt sur image le peintre entend reprendre la posture de l'observateur face à un modèle ou un paysage (comme Jacques Perconte face au film sur le Mont-Blanc). Son processus fait style : il effectue une pause puis un zoom sur un détail qui lui offre une « nature morte » qu'il imprime sur papier et qu'il traduit en peinture. L'artiste précise qu'il utilise une imprimante non professionnelle et que le papier est ordinaire, comme si le réalisme (non plus ontologique mais technique) de la capture devait s'estomper, faire filtre avec le figuré. Cette image « appauvrie » devient un modèle (comparable au modèle bressonnien⁴ qui doit se débarrasser de tout artifice de jeu théâtral) ou substrat qu'il transpose sur la toile. Il vide le signifié pour donner à voir un signifiant, une forme aux contours nouveaux. C'est, selon Jean-Yves Tadié, se donner les moyens de créer : « plus le support est attentif à la matérialité du signifiant, plus il est contaminé par une écriture poétique⁵ ». La répétition, voire la systématisation de la démarche ne dépossède pas pour autant l'artiste de son style dont il n'a pas nécessairement conscience durant sa pratique. Car il est perceptible dans un corpus, rejoignant ainsi l'idée de Goodman : « Un trait stylistique, tel que je le conçois, est un trait qui est exemplifié par l'œuvre et qui contribue à la situer dans un corpus significatif d'œuvres parmi d'autres⁶ ». Dans cette

4. Le cinéaste Robert Bresson dirigeait ses acteurs en visant à se « débarrasser » du jeu des comédiens pour ne s'intéresser qu'à leur enveloppe charnelle (vider le signifié pour privilégier le signifiant).

5. Jean-Yves TADIÉ, *Le Récit poétique*, Paris, Gallimard, coll. « Tel » (n° 240), 1994, cité par Serge BOUCHARDON, « Une esthétique de la matérialité », dans Alexandra SAEMMER et Monique MAZA (dir.), *E-formes : écritures visuelles sur support numérique*, Publications de l'université de Saint-Étienne, CIEREC coll. « Arts », 2008, p. 139.

6. Nelson GOODMAN, *L'Art en théorie et en action* (1984), Éditions de l'Éclat, 1996, p. 38, cité par Laurent JENNY, « Du style comme pratique », dans *Littérature*, n° 118, 2000, p. 106.

1. Edmond COUCHOT, « Du style et des images numériques », art. cit., p. 10.

2. Angel QUINTANA, *Virtuel ? À l'ère du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du cinéma, 2008, p. 82.

3. Voir <<http://lemariapatrice.weebly.com>>, consultée le 2 septembre 2023.

perspective, le style de l'artiste n'est pas une finalité mais bien un ensemble de caractéristiques qui font apparaître la singularité d'une création replacée dans un corpus.

Des stratégies de contournement

La distinction entre le style individuel et le style collectif se jouerait peut-être dans le choix de stratégies de contournement. Hélène Moinerie, réalisatrice de films et formatrice sur des logiciels d'animation et de photo confirme l'intérêt de cette réflexion comme *le* moyen d'expression artistique dans ce contexte technologique. Étudiante sortante des Gobelins, elle a réalisé son premier projet artistique bien avant cette vague numérique, en employant la technique de grattage sur pellicule argentique. Rétrospectivement – et c'est l'intérêt de notre exemple – nous constatons que la stratégie de contournement est bien au cœur du processus créatif et de l'engagement artistique en interrogeant les constituants du film. Elle affirme son style par le geste qu'elle applique sur la pellicule qu'elle détourne de sa finalité première. La synthèse numérique n'est qu'un moyen parmi d'autres de manipuler les images pour en créer d'autres. Le signifiant est alors travaillé comme une matière organique, explorant la représentation filmique comme un objet matériel vivant, malléable. La démarche artistique par ce geste est le premier signe d'un style. C'est dans ce rapport dialogique avec le matériau – qu'il soit dématérialisé ou non – que l'artiste invente. Que ce soit sur la pellicule argentique ou sur – avec, dans – le support numérique, la trace laissée par l'artiste sur chaque fragment (photogramme ou flux) développe son style. Image après image, les « traits » prennent forme sur la surface photographiée du film chimiquement fixé sur le support. De nouvelles formes qui ne préexistaient pas sur la pellicule apparaissent, permettant l'émergence d'un second régime de représentation. Réalisées avec peu de moyens, ce sont les contraintes de temps et de moyens qui ont poussé l'artiste à utiliser ce procédé.

Si nous prenons cet exemple de pratique artistique à l'écart de l'art numérique c'est pour montrer que tout se joue dans un face à face avec le matériau que l'artiste s'approprie. L'intention artistique précède la technologie et cette dernière n'est jamais une fin en soi. Son expérience en tant que formatrice sur des logiciels de retouche photo et d'animation la conforte dans l'idée que la notion de style est dépendante de contraintes intrinsèquement liées à l'outil. Cette contrainte va de pair avec la notion d'accident comme élément déclencheur – révélateur – que partagent les artistes cités en amont. Cette idée est d'ailleurs confirmée par les stratégies créatives de l'artiste Vera Molnár qui rompt la linéarité en réinjectant, via les algorithmes, des « accidents », des erreurs dans ses micro-récits abstraits de lignes et de surfaces.

Comme le rappelle la cinéaste, toute l'histoire du cinéma d'animation est jalonnée par l'invention des nouveaux outils : les artistes ont fait évoluer leur pratique avec la contrainte de l'outil – rejoignant l'approche de Jacques Perconte. La cinéaste cite trois exemples qui ont marqué l'histoire du cinéma par leurs styles. Emile Cohl donne naissance à des personnages en bâtons caractéristiques et qui deviendront des modèles ; Disney à l'échelle industrielle invente son style graphique pour produire toujours plus vite : il systématise des formes géométriques (tubes et boules, formes géométriques primaires que nous retrouvons dans la modélisation et le maillage en 3D) pour donner vie à ses premiers personnages Felix et Mickey. Les films d'animation japonais des années 1970 développent leur style par les mêmes contraintes de productivité : six dessins par seconde (on ne dessine pas toutes les étapes d'un saut par exemple ou on fait défiler le décor derrière). Ce style perdure dans l'animation japonaise.

Depuis l'ère numérique et de la dématérialisation de l'art, la notion de style non seulement résiste mais est pertinente. Deux grandes branches se dessinent : d'un côté un style collectif imitable et partageable par les utilisateurs mais aussi par des artistes dans le cas de « mouvement artistique » ; de l'autre le style individuel, unique, d'un auteur qui répond à une intention artistique et qui conserve sa liberté d'expression grâce à des stratégies de contournement. Ainsi, eu égard aux exemples que nous avons choisis, l'artiste s'ingé-

nie à – littéralement mobilise toutes les ressources de son esprit – s'exprimer alors que l'utilisateur se satisfait d'une simple application comme une fin en soi. L'accessibilité et le foisonnement des outils numériques redéfinissent les contours de cette notion de style qui peut s'exprimer sur plusieurs strates. C'est ce qui nous amène à cette conclusion : les technologies numériques favorisent l'émergence d'un hyperstyle. Dans sa dimension globalisante, l'accessibilité aux mêmes outils numériques, aux mêmes modèles, aux mêmes pratiques, déploie son réseau de « dérivés » et de collages qui caractérisent cet hyperstyle. Dès lors qu'un style se repère par ses caractéristiques, il est imitable. Ainsi, sur le modèle de Couchot évoquant un coefficient de numéricité, nous pouvons envisager une *échelle de stylisticité* qui désignerait le niveau de référence à un style artistique et/ou éditorialiste antérieur. De plus, l'artiste, en s'appropriant les outils correspondant à différentes étapes d'élaboration d'un projet, décuple son pouvoir auctorial – acception superlative de l'hyperstyle. Le domaine de l'audiovisuel en fournit le meilleur exemple par une accumulation/superposition de styles intermédiaires inhérents à l'écriture du scénario, la prise de vue et l'éclairage, au montage et à la post-production. Cet « hyper-réalisateur » de film peut dorénavant endosser chacun de ces rôles – et empiler des strates de styles – grâce aux nombreux outils accessibles, décuplant ainsi son pouvoir expressif.

« Les artistes interrogent la technique non pour la subir mais pour la mettre sens dessus dessous¹ » écrit E. Couchot. Les stratégies de contournement déployées par les artistes s'inscrivent dans une démarche créative provoquée par l'outil en tant que signifié et/ou signifiant. L'assistance par l'outil est intégrée dans le processus comme une contrainte, un accident, toujours source de réflexion propice à la créativité. L'exemple du style collectif qui se dégage des réseaux numériques confirme que sans cette distance critique, les outils numériques restent des modèles communs à partir desquels les individus se rapprochent. Ces utilisations répondent à des

conventions aux antipodes des aspirations de l'art contemporain. Quels que soient les moyens et les contextes de création, l'intentionnalité artistique convoque de nouveaux outils pour créer ; les artistes anticipent la technologie comme le confirme Jacques Perconte : « De tous temps, des artistes ont couru vers les nouvelles technologies. Ce sont des bricoleurs. Ils ont bidouillé les machines bien avant l'invention de l'électronique, bien avant Internet² ». Ainsi, le risque d'un artiste qui ne serait qu'un simple manipulateur de modèles n'a pas de sens. Repenser la notion de style dans cette perspective du processus créatif dans les pratiques artistiques contemporaines a permis de distinguer deux positionnements : celui de l'artiste et celui de l'utilisateur. L'application d'outils ne fait pas l'artiste ; l'intentionnalité est au cœur du processus créatif. Ce qui n'exclut pas l'utilisateur de se découvrir des intentions artistiques. Car, débarrassé du poids d'un savoir-faire technique, nous pouvons nous demander si ces conditions ne seraient pas propices à stimuler une créativité latente de l'utilisateur et à susciter des vocations. Une question ouverte ; à chacun de se différencier pour trouver son propre style.

Christophe PIQUE

1. Voir Edmond COUCHOT, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p. 8.

2. Jacques PERCONTE, « Netartophilie. Le point de vue d'un artiste », dans *Terminal* : « Net Art, technologie ou création ? », 2008, vol. 101, p. 59-69.