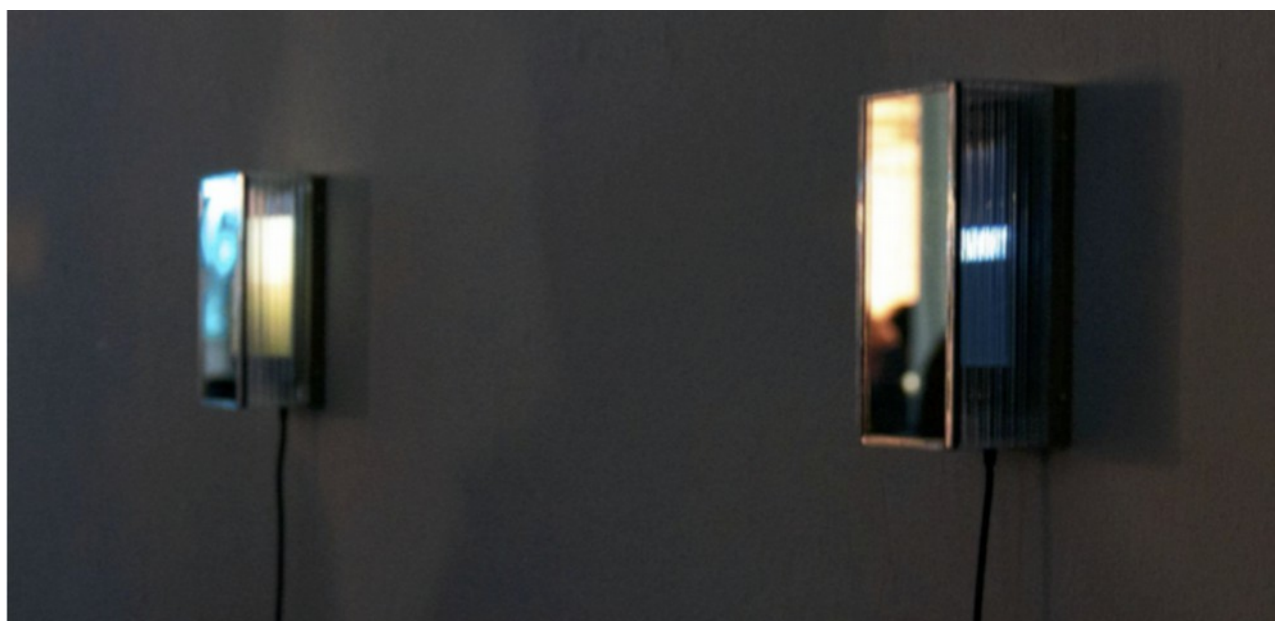


Dossier pédagogique INTERSTICES



Eve Martin, *Goldfish*, 2024

L'image interstitielle	
Image relationnelle	p 2
Compositions technique et esthétique	p 3
L'image réelle ou virtuelle	
Trajets lumineux	p 4
Génération d'images	p 5
Le flux des images	
Phonéographie	p 6
Interstice de l'image	p 7
À découvrir...	p 8

L'image interstitielle

Image relationnelle

« Il y a toujours une pluralité de sens, une constellation, un complexe de successions, mais aussi de coexistences, qui font de l'interprétation un art. » Gilles Deleuze

Un espace de transition

Historiquement, le mot interstice désigne d'abord un intervalle entre deux vertèbres, puis un laps de temps. Ce n'est qu'au XIX^e siècle, période d'urbanisation accélérée dans le monde occidental, qu'il prend le sens spatial plus générique de « se trouver entre ». L'interstice est dès lors un lieu dynamique où passé, présent et futur coexistent, où l'image n'est plus une simple surface, mais un passage, un seuil entre le visible et l'invisible, entre ce qui a été et ce qui pourrait être. Une image qui devient un espace où le vide prend sens, où l'absence se transforme en mémoire vivante.



Eugène-Louis Lami, *La Nuit de décembre*, dans *Les Nuits* d'Alfred de Musset, 1810-1857

Mince espace de séparation entre réel et imaginaire, l'interstice de l'image propose un espace de répit et de transition capable d'établir une continuité ou une fusion par un entre-deux idéal. Il s'agit donc de devenir, de faire voir et de témoignage. L'interstice devient l'espace-mouvement créateur par excellence, avec ses singularités, ses formes, ses plans.

Un composé de sensations

Dès lors, la vérité d'une image ne réside pas uniquement dans ce qu'elle représente, mais dans ce qu'elle dégage, ce qu'elle évoque et fait ressentir à chacun selon son histoire et sa sensibilité. Elle est relationnelle, relationnelle d'un point de vue « techno-logique » (technique et logique selon l'expression de Bernard Stiegler), relationnelle sur le plan phénoménologique (par rapport à la perception dont elle témoigne et au dévoilement de contenus qu'elle permet, selon Henri Bergson et Martin Heidegger) et, susceptible de mettre à profit une écriture chargée d'autres écritures, une écriture d'écritures.



Eadweard Muybridge, *Animal Locomotion* (détail), 1887

Techniquement, l'image s'est de plus en plus inscrite dans un caractère relationnel aux moments où Leon-Battista Alberti a développé le voile intersecteur¹ au profit du dessin, Nicéphore Niépce la camera obscura² pour la photographie, ou encore lorsque Eadweard Muybridge s'est prêté à une écriture scientifique et esthétique de l'image en mouvement pour le pré-cinéma. Ses évolutions techniques ont ainsi affirmé l'idée que toute image a une syntaxe, une matière, un matériau. Une matière et un matériau qui se développent simultanément sur le plan de la composition technique et sur le plan de la composition esthétique afin de réaliser un composé de sensations.

1 Le voile intersecteur est un réseau de fils fins et colorés, dont la trame forme un quadrillage serré et permet de repérer tout objet qu'on voit au travers. On assimile ce réseau à une sorte de grille.

2 La camera obscura est une boîte ou une pièce étanche à la lumière, percée d'un trou sur un côté. La lumière du soleil se reflète sur les objets situés à l'extérieur de la chambre noire, traverse le trou et illumine les surfaces intérieures de la pièce, y projetant une image de la vue extérieure. Nicéphore Niépce expose des plaques enduite de bitume de Judée dans une camera obscura et réussit ainsi à obtenir ses premiers « points de vue » (négatifs photographiques).

Compositions technique et esthétique

« Les images contribuent à dessiner des configurations nouvelles du visible, du dicible et du pensable, et, par là même, un paysage nouveau du possible. » Jacques Roncière

Le cadre

La composition, c'est l'art de disposer les éléments dans le cadre pour créer une image équilibrée, lisible et expressive. Elle structure la scène, mais aussi le regard du spectateur. Il existe une douzaine de règles fondamentales : règle des tiers, lignes de fuite, équilibre des masses, direction du regard, symétrie ou asymétrie, plans successifs...



Man Ray, *Noire et Blanche*, 1926

Ces règles ne sont pas des contraintes rigides, mais des points de départ pour construire une image cohérente. Par exemple, la règle des tiers consiste à diviser le cadre en neuf parties égales à l'aide d'une grille. Placer les éléments importants sur les lignes ou les points d'intersection favorise une lecture plus fluide. Mais parfois, enfreindre cette règle volontairement, en plaçant un sujet en plein centre, par exemple, peut renforcer l'impact émotionnel d'une image. Composer une image, c'est choisir ce que nous montrons, mais aussi ce que nous taisons.

La lumière

La lumière est l'élément le plus déterminant de toute image. Essentielle à l'expérience esthétique, elle occupe, au sein des arts visuels, une place silencieuse mais néanmoins primordiale. Immatérielle pour les physiciens, elle devient pour les artistes matière à s'exprimer dès la seconde moitié du XXe siècle.



Christian Boltanski, *Théâtre d'Ombres*, 1984

Les artistes font ainsi référence à six concepts de base lorsqu'ils décrivent le comportement de la lumière, énumérés ici par ordre de luminosité : lumière directe, lumière réfléchie, ombre, ombre propre et ombre portée. La lumière et l'ombre sont les deux faces d'une même médaille. Elles créent des contrastes, une dimension et une forme. Mais la lumière n'est pas seulement une question de luminosité, c'est aussi une question de forme, de texture et d'ambiance. La manière dont on utilise la lumière peut avoir une influence décisive sur la composition de l'image.

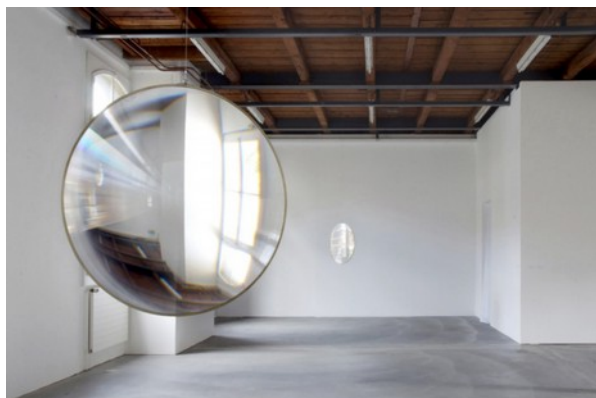
L'image réelle ou virtuelle

Trajets lumineux

« Poser une image c'est constituer un objet en marge de la totalité du réel, c'est donc tenir le réel à distance, s'en affranchir en un mot le nier. » Jean-Paul Sartres

Les images réelles

Les images réelles manifestent l'essence de la lumière et peuvent être mesurées. Elles sont produites lorsque des rayons lumineux se rencontrent en un seul point après avoir été réfléchis ou réfractés³ à travers un système optique. Prenons l'exemple de rayons lumineux qui traversent une lentille optique. Ceux-ci sont réfractés et focalisés sur le côté opposé de la lentille et une image réelle, qui peut être vue de l'autre côté de la lentille, est produite - par exemple sur un film photographique ou un capteur numérique d'un appareil photo. Cela se traduit ainsi par la projection d'une image inversée sur une surface.



Véronique Jourmard, *Lentille*, 2006

Ici, le trajet de la lumière peut être tracé, ce qui permet de graver l'image résultante. Ainsi, les images réelles peuvent être enregistrées puis diffusées sur des moniteurs et d'autres appareils qui mettent des écrans à disposition. Toutefois, une image réelle ne vaut pas pour autant dire une réalité. Elle témoigne juste d'une chose qui a été là, sans l'inscrire dans la globalité du réel.

³ La réfraction est le phénomène lumineux au cours duquel la lumière dévie de sa trajectoire rectiligne en changeant de vitesse lorsqu'elle passe d'un milieu transparent à un autre.

Les images virtuelles

Contrairement aux images réelles, les images virtuelles n'occupent pas d'espace physique. Leur distinction technique réside dans les trajets lumineux : les images réelles nécessitent la convergence réelle des rayons tandis que les images virtuelles nécessitent l'illusion de trajets de rayons divergents. De telles images se forment lorsque les rayons lumineux semblent émaner d'un point situé derrière le composant optique au lieu de converger réellement vers ce point. Par exemple, l'image vue dans un miroir plan ou dans une loupe est considérée comme virtuelle, car elle ne peut pas être capturée sur un support tangible⁴.



Michelangelo Pistoletto, *Twenty-Two Less Two*, 2009

Les images virtuelles ne s'impriment ainsi pas physiquement, elles n'existent que dans l'esprit de l'observateur. Le terme « image » vient ici s'enrichir grâce à la notion d'image virtuelle, une image qui simule « *un réalisme allant au-delà du réel [et ajoute] au monde réel simulé des concepts ou des entités symboliques* », dira à ce sujet Sabine Coquillart, directrice de recherche à l'INRIA Rhône-Alpes.

⁴ Tangible est un terme désignant ce qui est perceptible par le toucher.

Génération d'images

« Le numérique met au monde de nouvelles images et nous place dans ces images. Celles-ci figurent le monde à leur façon et même le reconfigurent. Mais elles peuvent aussi le défigurer. » Philippe Quéau

Les images numériques

Les technologies numériques et visuelles ont fortement fait évoluer le sens profond du terme « image ». En effet, une image formée au moyen de nombres, simulée sous forme de code, acquiert par voie de traitements, de calculs automatisés et de sauvegardes, une forme visible sur nos écrans, troublant les notions d'image réelle et d'image virtuelle.



Samuel Bianchini, *Valeurs Croisées*, 2008

Dans son sens le plus général, le terme d'image numérique désigne toute image qui a été acquise, traitée et sauvegardée sous une forme codée représentable par des nombres. L'image numérique est ainsi constituée d'un ensemble régulier d'éléments appelés « pixels », échantillonnés et mappés sur une grille de carrés successifs contenant des nombres. Les nombres binaires permettent de coder la couleur des pixels de l'image. Par exemple, une image en noir et blanc utilisera 2 nombres binaires pour coder ses pixels : noir = 0 et blanc = 1. Pour intégrer la couleur, les pixels sont encodés selon trois composantes : le rouge, le vert et le bleu. Chaque composante est alors décrites par 256 valeurs comprises entre 0 et 255.

Les méta-images de l'IA

Le monde réel semble ainsi enrichi, voire modifié par l'image numérique et virtuelle. Que dire alors de l'image générée par l'intelligence artificielle (IA) ? La première originalité de l'image qui prend ses sources dans l'IA est celle d'être le lieu d'une répétition infinie. Par la nature même de l'IA, cette répétition n'est pas accidentelle, mais au contraire essentielle. Quelle que soit l'image produite, même si elle est entièrement nouvelle, jamais vue, nous savons qu'elle est issue d'une compilation d'autres images issues de bases de données. En un mot l'image produite est une citation, ou mieux, une méta-image dont le langage de référence est donné par toutes les autres.



Justine Emard, *Hyperphantasia*, 2022

Comme le suggère Lev Manovich, « *l'ontologie des nouveaux médias est la base de données* ». Même si le terme d'ontologie⁵ peut paraître étrange, il indique clairement que les images produites par IA n'ont pas d'autres références que celles déjà enregistrées dans la base de données. Nous passons donc d'une référence au monde naturel à une référence à un monde construit culturellement. Ainsi, se met en lumière un tournant contemporain : l'image IA serait une méta-image, répétitive, autoréférentielle, symptomatique d'un nouveau régime sémiotique⁶ où la finalité cède la place à l'accumulation.

⁵ L'ontologie est la partie de la philosophie qui a pour objet l'étude des propriétés les plus générales de l'être, telles que l'existence, la possibilité, la durée, le devenir.

⁶ La sémiotique est la discipline scientifique qui étudie des processus de signes et de la fabrication du sens.

Le flux des images

Phonéographie

« Ne soyez pas qu'une personne avec un appareil photo car nous le sommes tous. »
Sebastião Salgado

La disparition du réel

Aujourd'hui, l'image numérique abonde et circule à une vitesse qui nous dépasse. Cette circulation favorise des diffusions inédites. Qu'il s'agisse d'images anciennes, reproduites, retravaillées et réinterprétées à loisir, ou d'images nouvelles, diffusées en quelques minutes jusqu'aux confins de la planète, il est désormais possible de modifier à loisirs les images, d'en changer le décor, d'en transformer les appareils et de recommencer ce processus à l'infini.

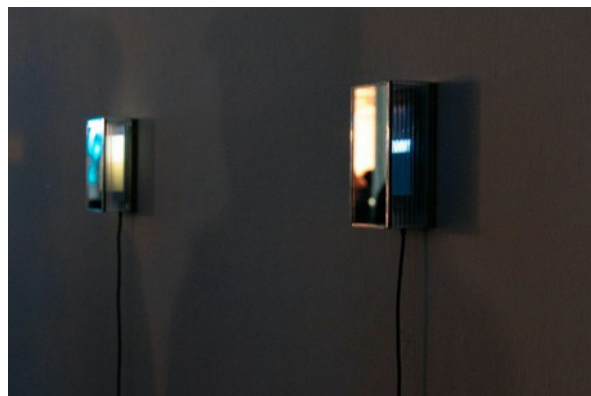


Eve Martin, *Best Regards*, 2023

Best Regards d'Eve Martin explore la disparition du réel à travers la répétition des images. Ce qui fut souvenir capturé, transmis, partagé jusqu'à l'épuisement du sens, devient données. Le geste photographique – autrefois témoin du moment – devient flux, abstraction, mirage. *Best Regards* évoque ainsi la trace d'un lien humain, désormais dilué dans l'écran et la distance.

La mémoire fragmentée

Le développement des réseaux sociaux, qui sont désormais présents dans nos vies au quotidien, a engendré une révolution visuelle dans la façon d'appréhender les images. Ils ont totalement modifié la manière de les capturer, les partager et les consommer. Avec nos téléphones et nos ordinateurs, peu importe où nous nous trouvons, peu importe qui se trouve près de nous : nous sommes constamment connectés aux autres. Les photographies et les vidéos sont au cœur de nos échanges digitaux afin de nous permettre de recevoir l'approbation des autres et de documenter nos expériences dans l'immédiateté.



Eve Martin, *Goldfish (détail)*, 2024

Les smartphones et les médias sociaux ont vu ainsi apparaître un nouveau concept : la phonéographie⁷. Prendre des photos est devenu accessible à tout le monde, il suffit de sortir son smartphone et d'immortaliser un instant. Mais avec cette facilité, l'image a perdu de sa sacralisation en étant partageable à l'infini, sans difficultés d'espace ou de temps. Dans *Goldfish*, Eve Martin poursuit sa réflexion sur le téléphone comme outil de regard et de capture. En détournant cet objet de fascination, elle interroge la promesse d'un monde numérique idéalisé, où la lumière révèle autant qu'elle fracture. Ici, trois miroirs se dressent, parcourus de fines fissures lumineuses qui rappellent celles de nos écrans brisés desquels s'entrevoient des fragments de mémoire.

⁷ La phonéographie est le fait de prendre des photographies avec son téléphone portable.

Interstice de l'image

« Ce que la photographie reproduit à l'infini n'a lieu qu'une fois. » Roland Barthes

L'anamorphose

En réalisant différentes expériences, Eve Martin tente ainsi de repenser les normes des images « parfaites » définies par les réseaux sociaux, la publicité, l'intelligence artificielle... Elle cherche notamment à retrouver une matérialité dans ces images devenues trop nettes. Elle expérimente les frontières de ce qui fait une image fixe ou en mouvement, les interstices du grain et du pixel, les ponts entre l'argentique, l'analogique et le numérique. Elle joue avec ces nouveaux codes esthétiques pour creuser et déconstruire la photographie tout en questionnant son usage actuel.



Eve Martin, *Emulated Landscape*, 2021

La photographie initiale d'*Emulated Landscape* est issue d'un point de vue panoramique philippin prisé par les touristes. Reproduite à l'infini, l'image est encodée, elle n'appartient plus au réel et vogue dans un flux continu de données. Composée de trois plaques de plexiglas chacune imprimée avec l'un de ces éléments constitutifs, la forêt, la montagne et le ciel, *Emulated Landscape* crée une anamorphose⁸ où les pixels finissent par composer l'image ou, au contraire, la décompose peu à peu.

⁸ L'anamorphose est une transformation mathématique qui s'apparente à une illusion d'optique. Il s'agit de transformer des images déformées en images « normales » si elles sont vues d'un point précis ou à partir d'un miroir.

L'« inter » de l'image

L'image se trouve confrontée à une altérité⁹ qui à la fois se donne et se retire, apparaît et se voile, reste la même tout en étant toujours autre. À la fois surface et profondeur, visible et invisible, intériorité et extériorité, elle finit par se confronter à des dimensions existentielles et temporelles qui la dépassent. Un changement de paradigme est alors nécessaire : l'abandon de toute idée de séparation au bénéfice de celle d'« inter », de ce qui se situe entre l'image et le regardeur.



Eve Martin, *Erosion*, 2025

Cette tension entre l'intériorité, l'expérience propre à l'individu, et l'altérité, ce qui vient du monde extérieur à soi, prend toute son ampleur dans *Erosion*. Miroir plan gratté comme une image pixelisée à outrance, notre reflet se compose à l'intérieur de cette image qui s'oxyde peu à peu avec le temps. Liant image réelle et image virtuelle, le temps et l'espace se télescopent sur la surface brillante, induisant une perte des repères qui ordinairement jalonnent notre vécu. Le temps est là tout entier : le passé, le présent, le futur. L'acte artistique, le spectateur et le miroir sont indissociablement devenus image et sujet.

⁹ L'altérité est la reconnaissance de l'autre dans sa différence, le caractère de ce qui est autre.

À découvrir

Sur les images

L'image

<https://artplastoc.blogspot.com/2011/07/limage.html>

Cinq fiches pour définir l'image dans son pouvoir de représenter

<https://eduscol.education.fr/document/18328/download>

Quelques expériences à réaliser

Miroirs et réflexions

https://fondation-lamap.org/sites/default/files/sequence_pdf/miroirs-et-reflexions.pdf

Pixilart

<https://www.pixilart.com/draw>

Cube magique photographique

<https://bertheauxdoigtsdefee.blog/2019/03/12/cube-magique-photographique/>

Faire du cyanotype avec des enfants

<https://toutpourlecyanotype.fr/cyanotype-enfants/>

La photographie slow, low-fi et DIY

<https://toysfab.com/2019/09/la-photographie-slow-low-fi-et-diy/>

Sur les artistes cités

Man Ray

<https://www.manray.net/>

Christian Boltanski

<https://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-BOLTANSKI/ENS-boltanski.htm>

Véronique Joumard

<https://www.veronique-joumard.net/>

Michelangelo Pistoletto

<https://www.galleriacontinua.com/artists/michelangelo-pistoletto-61>

Samuel Bianchini

<https://dispotheque.org/fr>

Justine Emard

<https://justineemard.com/>

Eve Martin

<https://capsulecollectif.com/eve-martin>

Sources : Jean-Claude Soulages, *Les Images interstitielles ou la mort de l'interlude*, Mscope n°2, 1992 / Henri Bergson, *L'Évolution créatrice*, Shs éditions, 1907-2024 / Bernard Stiegler, *La Technique et le Temps, 1*, Galilée, 1994 / Philippe Fuchs, Guillaume Moreau, Sabine Coquillart et Jean-Marie Burkhardt, *Le Traité de la réalité virtuelle : volume 2 : l'interface, l'immersion et l'interaction en environnement virtuel*, École des Mines de Paris, 2006 / Jean-François Bordron, *La Situation historique de l'IA et le statut de l'image*, Pulim, 2025