

## États de couleur : du pixel graphique au pixel numérique

Sandrine Maurial, octobre 2006, section cybertheorie

Depuis des siècles, la couleur peut être décryptée sous une forme conceptuelle. Objet d'étude et d'analyse, elle se limite à un ensemble de nombres ou d'algorithmes, suite aux théories de Newton et autres scientifiques. Décomposée en ses éléments, elle renvoie à la décomposition du spectre lumineux ou bien, elle est recomposée dans les processus de synthèse additive des couleurs. Codée par des schémas, des tableaux, des règles ou encore répondant à une charte imaginaire, elle se numérise au sein d'un ordre qui permet de la mesurer et de la maîtriser. Des artistes comme Mondrian ou Malevitch, ont aussi pensé la couleur comme un chiffre. Idéelle, elle se décolore, réduite à une logique élémentaire. Rationalisée, épurée, la couleur devient numérisable et conceptuelle, loin des substances et des matières du monde.

*1024 Couleurs* (1024 Farben n° 350-3, laque sur toile, 254 x 478 cm, 1973)

Aristote, Alberti ou encore de Vinci se sont frottés à l'élaboration d'un système de couleurs. Le système de classification des couleurs 1 utilisé jusqu'à nos jours a été mis au point par le chimiste Chevreul. Ce système, sous forme d'un espace hémisphérique, présente à sa base un cercle de 72 tonalités dont chaque gamme chromatique est composée de 200 tons, ce qui donne un ensemble de 14 400 tons. Dans l'art et les sciences, nombreuses tentatives ont tendu vers cette élaboration d'une « carte des couleurs » normalisée, où chaque teinte recevrait une désignation univoque pour arriver à une couleur reproductible. Cette couleur devient donc transmissible, bien loin des variations subjectives propres à Goethe ou à Kandinsky, mais plus proches des investigations de Chevreul. Nous le savons, les peintres du courant néo-impressionniste ont été influencés par cette conception élémentaire de la couleur. En 1973, Gerhard Richter envisageait une codification numérique de la couleur dans ses peintures. En effet, dans sa toile intitulée, Gerhard Richter

démultiplie indéfiniment les couleurs à partir des trois couleurs fondamentales. La surface picturale se compose de 1024 rectangles de différentes couleurs juxtaposés en étroites bandes ponctuées de lignes blanches.

Cette juxtaposition de rectangles de couleurs suggère picturalement une codification numérique de la couleur. Disposées sur un clavier de l'imaginaire, les cases de couleurs sont délimitées comme dans un échantillonnage de teintes mais, sans ordre apparent. La surface picturale est froide, telle une page imprimée sur papier glacé. Ce nuancier de couleurs renvoie ainsi à la trame colorée de l'image numérique disposant d'une palette infinie de couleurs.

Les points pigmentaires décomposent ainsi la couleur en ses infimes constituants. Dès lors, les espaces picturaux, vidéographiques et numériques s'interpénètrent. La texture des peintures change et le point pictural ouvre la voie au point vidéo issu du balayage et au point numérique issu du calcul. Ce point-pixel ultime de toute image écranique, garde en lui la mémoire des anciennes techniques picturales mais aussi celle de ses moyens actuels de production et de visualisation des images. Ainsi, avant de considérer leurs diverses applications possibles, il convient de distinguer le pixel numérique du pixel graphique. Ces deux types de pixels sont réunis car ils élaborent l'image selon un principe programmatique, selon des règles. Hormis ces ressemblances génétiques, pixels graphique et numérique opèrent néanmoins au sein de technologies et de formes schématiques distinctes, évoluant entre le point et le carré. Le pixel est une entité virtuelle certes, mais il est pris ici dans son sens d'élément pictural de l'image. En effet, si le pixel numérique est plutôt géométrique, son précurseur, le pixel graphique manifeste, sous forme de points ronds, la juxtaposition des couleurs de base de la quadrichromie.

Les pixellisations picturales de Roy Lichtenstein à Sigmar Polke

Les luminophores pigmentaires de Serge Equilbey

Les touches pixellisées de Dan Hays

*Colorado Impression VII*, huile sur toile, 152 x 200 cm, 2001

L'art est toujours en quête de nouveaux langages et processus de création. Une hybridation entre différentes techniques peut devenir enrichissante et re-dynamisante pour les deux techniques employées. Transposer une image d'un médium dans un autre peut engendrer des surprises visuelles. Alors, la touche picturale peut devenir l'équivalent du pixel (*picture element*). Sa juxtaposition définit bien la couleur et la ligne, à l'image du pixel. En effet, la juxtaposition des pixels ne forme-t-elle pas aussi une ligne de carrés lumineux ? Contrairement aux recettes picturales qui fluidifient plus ou moins la matière pigmentaire première, le pixel dépend d'une formule mathématique. Ainsi, le peintre Dan Hays 6 reproduit en peinture le pixel écranique, brouillant ainsi les rapports entre l'image picturale et l'image pixellisée. A travers le filtre de sa *webcam*, il peint des paysages du Colorado. Le peintre utilise les nouvelles technologies comme un filtre de pixellisation permettant aux images issues de l'Internet, de retrouver une nouvelle vie picturale. La toile *Colorado Impression VII* représente bien des « impressions » paysagères matérialisant des traces, des empreintes, d'un lieu réel. Le paysage n'est pas représenté picturalement d'après un motif réel mais d'après la « fenêtre » d'une *webcam*. Cette dernière offre souvent une définition 7 très minimale de l'image, distordue et compressée. Or, le peintre en exploite ses troubles, ses irrégularités, son grain. En effet, il accentue ses défauts technologiques par la touche picturale, ce qui dénature doublement ces images déjà filtrées.

Par ailleurs, Dan Hays s'empare du paysage, comme genre et motif propre à la peinture. Aussi, il s'intéresse à ces visions panoramiques car cette matière première lui offre une large surface à traiter picturalement. La fenêtre de la *webcam* prolonge la perception visuelle, permettant à l'artiste de peindre non pas sur le motif, comme les impressionnistes, mais depuis son atelier, à Londres. La peinture de paysage se délocalise sur de nouveaux territoires. Puis, notre système optique est excédé par une vision troublante de la nature. Ainsi, le peintre accentue ou adoucit, par des petites touches de couleurs vives la division des pixels, la trame particulière de l'image écranique. L'étendue naturelle ne devient plus perceptible, elle s'atomise. Les repères deviennent flous entre la peinture à l'huile et l'image numérique. Le pixel plus ou moins carré, propre à l'image numérique, fragmente la toile. Le paysage se colore ainsi, de carrés plus ou moins rehaussés de lumière. Une grille, sous-jacente à toute image numérique, se révèle picturalement sous le paysage représenté.

*Overgrown Path*, huile sur toile, 200 x 200 cm, 2000

Dan Hays semble se servir picturalement des outils - plutôt systématiques - attribués aux palettes virtuelles des logiciels infographiques, tels que les filtres « grain », « pixellisation » ou encore « fluidité ». L'artiste arrive ainsi à liquéfier de façon régulière, sa peinture pour créer un véritable cryptage de la représentation picturale. Dans ce paysage de forêt intitulé *Overgrown Path*, le recadrage recentre sur la vision d'une grille formée par la verticalité des arbres légèrement espacés et l'horizontalité des bandes de couleurs diluées. La touche picturale se réfère moins à la technique du glacis qu'à un traitement infographique selon des filtres tels que celui de « fluidité ». Ces plages horizontales balayent de façon discontinue, la surface des arbres. Ce large coup de pinceau dissout les éléments figuratifs dans des effets de glacis translucide qui font écho aux traitements infographiques de la couleur.

Dans cette toile, certaines particularités plastiques propres au pigment - fluidité, granularité, luminosité - sont exploitées au profit de la transcription du pixel. Le carré du pixel est mis en abîme par la forme carrée de la toile, ce qui génère un nouveau vocabulaire pictural. Les entités numériques sont soulignées, exagérées puis, converties en trames picturales. L'image perturbée prend ainsi une signification nouvelle. Sous le pinceau de l'artiste, les images banales de paysages naturels sont rechargées d'une mémoire virtuelle. La référence *pixellaire* s'inscrit paradoxalement au cœur de la peinture. Dès lors, le pixel vibre sous les allures du pigment, mais en vain car il reste figé sur la toile, il n'est plus en mouvement réel au cœur de la couleur-écran numérique. De la sorte, une dialectique visuelle s'instaure entre le figuratif et l'abstrait, la présence et l'absence, la platitude et la profondeur. Un aller-retour entre les deux techniques et les deux langages se met ainsi en place. La pratique de la peinture, qui est un art traditionnel, se retrouve régénérée par l'art numérique actuel dans cette hybridation des deux formes artistiques entre cadre et écran. Chaque technique se redynamise et se nourrit soit d'un héritage, soit des progrès technologiques.

## Notes

1 Il existe plusieurs manières de classer la couleur : une approche purement visuelle

(Chevreul, Munsell ou encore Ostwald) ou une approche purement physique avec les systèmes de classification tels que *RVB*.

2 Anne Beyaert-Geslin, « Texture, couleur, lumière et autres arrangements de la perception », *Protée*, volume 31 , n° 3, hiver 2003-2004, Québec, p. 87.

3 Andy Warhol, entretien avec G.R. Swenson, « What is Pop Art ? » , 1<sup>ère</sup> partie, p. 26.

4 Le *Mec art* est le courant héritier du *Pop art*, produisant une peinture mécanique ou un art mécanique. Il se constitue à Paris autour de Jacquet, Rotella, Bertini, Bury et surtout autour du critique Pierre Restany.

5 Le masque est cette grille métallique placée devant la couche des luminophores afin de guider les flux d'électrons.

6 Dan Hays est né en 1966, il vit et travaille à Londres. Nous notifierons de telles informations uniquement pour les « jeunes » artistes ou artistes dit « émergents », dont la pratique artistique est singulière.

7 Le terme « définition » se rapporte ici au nombre total de pixels affichables sur un écran d'ordinateur.

## Références

Sandrine Maurial, Docteur en Arts de l'Université Michel de Montaigne-Bordeaux 3, Thèse de Doctorat soutenue en 2005 : « Une alchimie lumineuse : pigment et pixel comme atomes de la couleur ». Théoricienne et plasticienne, contact : maurial@libertysurf.fr

Brusatin, Manlio. *Histoire des couleurs*, Paris, Flammarion, 1986.

Chevreul, Michel-Eugène. *De la loi du contraste simultané des couleurs et de l'établissement des objets colorés*, Paris, Pitois-Levrault, 1839.

Couchot, Edmond. *Images. De l'optique au numérique*, Paris, Hermès, 1988

Couchot, Edmon. *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998.

De Meredieu, Florence. *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Paris, Bordas, 1994.

Poissant, Louise (dir. publ.). *Dictionnaire des arts médiatiques*, Presses de l'université du Québec, 1997