

École Nationale Supérieure Louis-Lumière



Mémoire de MASTER 2

La photographie de nature morte contemporaine :
vers une hyperréalité

Margaux Jannin

Spécialité photographie - Promotion 2017

Sous la direction de Mme Claire Bras

Professeur agrégé d'arts appliqués à l'E.N.S. Louis-Lumière et à l'Université Paris I

Membres du jury

M .Pascal Martin, Professeur des universités

Mme Véronique Figini, Enseignante-chercheure

Mme Claire Bras, Professeur agrégé d'arts appliqués à l'E.N.S. Louis-Lumière et à l'Université Paris I

M. Michel Maidenberg, Directeur artistique

École Nationale Supérieure Louis-Lumière



Mémoire de MASTER 2

La photographie de nature morte contemporaine :
vers une hyperréalité

Margaux Jannin

Spécialité photographie - Promotion 2017

Sous la direction de Mme Claire Bras

Professeur agrégé d'arts appliqués à l'E.N.S. Louis-Lumière et à l'Université Paris I

Membres du jury

M .Pascal Martin, Professeur des universités

Mme Véronique Figini, Enseignante-chercheure

Mme Claire Bras, Professeur agrégée d'arts appliqués à l'E.N.S. Louis-Lumière et à l'Université Paris I

M. Michel Maidenberg, Directeur artistique

Remerciements

Je tiens à remercier Mme Claire Bras pour son engagement en tant que directrice de mémoire, son accompagnement et ses conseils avisés.

Je remercie l'équipe pédagogique de l'école Louis-Lumière, et tout particulièrement les membres de mon jury : Pascal Martin et Véronique Figini pour leur lecture attentive.

Je remercie également M. Michel Maindenberg pour l'apport de son point de vue de directeur artistique par sa participation au jury.

Merci à Cyrille Robin d'avoir pris le temps de répondre à mes questions.

Merci à Mathilde Galis, Lucile Casanova et Fabrice Loussert pour leur aide sur la réalisation de nos parties pratiques.

Enfin, merci à mon entourage, ma famille et mes amis pour leurs encouragements au cours de ma scolarité et plus spécifiquement durant la réalisation de ce mémoire. Merci à Baptiste pour son soutien moral. Merci à Laureline et Jérôme pour leurs relectures, leurs conseils et leur présence.

Résumé

Encore méconnue du grand public, la nature morte photographique, entre héritage des beaux-arts et statut d'image publicitaire, est en réalité riche de démarches diverses.

Constatant depuis une dizaine d'années un regain de popularité du genre, cette étude s'attache à identifier et analyser l'un des courants de ce renouveau, qui repousse les limites de l'artificialité dans la représentation de l'inerte.

En analysant des démarches historiques au sein du genre de la nature morte, aussi bien en peinture qu'en photographie, il apparaît que le traitement de la matière est central dans cette représentation. L'excès de naturalisme peut alors, paradoxalement, dénaturer l'objet représenté en lui conférant une solidité apparente qui nie son caractère éphémère. Les nouveaux modes de représentation de l'espace développés au sein des avant-gardes artistiques de l'entre-deux-guerres, en s'éloignant d'une représentation traditionnellement réaliste par des effets qui distordent, compressent l'espace, et projettent la représentation dans un lieu imaginaire, rapprochent encore l'image de l'objet d'une abstraction.

Ces démarches historiques constituent les prémices à cette photographie contemporaine de l'inerte. Celle-ci aborde la question de la matérialité sous l'angle d'un environnement synthétique. Le traitement de la lumière et le stylisme s'attachent à renforcer l'artificialité de cet environnement, tandis que le rapport entre forme et couleur permet aux photographes de construire des compositions graphiques. Par ailleurs, le lieu du studio est assumé comme espace de création et de construction d'une illusion, dont l'envers est parfois dévoilé au sein même des images.

Alors que notre environnement quotidien paraît progressivement se standardiser et s'aseptiser, cette photographie de nature morte, interroge le statut de l'image au sein d'une société de consommation qui opère un glissement du réel vers l'hyperréel.

Aussi, elle s'inscrit dans un contexte de dématérialisation des images à l'ère du numérique. La représentation de l'objet inerte permet alors l'expérimentation autour du statut de fichier numérique des images. L'image, perdant son référent au matériel, se rapproche de l'image de synthèse, aussi bien dans les pratiques de postproduction qu'esthétiquement.

Cette photographie de nature morte, par une confusion sur sa nature indicielle, renoue donc avec la notion d'illusion et de trompe-l'œil présente dès les origines de la représentation de l'objet.

MOTS CLEFS : nature morte, objet, matière, artificiel, hyperréel

Abstract

Still largely overlooked by the general public, still life photography, which lies somewhere between its fine arts legacy and its status in advertising, is in reality rich in diverse artistic approaches.

Noticing a renewed interest in the genre over the last decade, this study is committed to identifying and analysing one of the new trends, which is expanding the boundaries of artificial representation of dead matter.

Analysing historical approaches in the still life genre, whether in painting or photography, it appears that the pictorial treatment of materials is central to this representation. Excess naturalism can ironically lead to distorting the perception of the object, conveying a solidity that denies its ephemerality. New ways to represent space, developed by the avant-garde movements during the inter-war period, have moved from a traditionally realistic representation to one which distorts, compresses or creates an imaginary space, bringing the object's image closer to abstraction.

These historical approaches constitute the premises of this contemporary still life photography. This photography treats the problematic of materiality from the perspective of a synthetic environment. Lightning and the set design enhance the artificiality of this environment, whereas the relationship between forms and colours allows photographers to shape graphic compositions. Furthermore, the photographic studio is seen as a place of creation and construction of an illusion, of which the backstage is sometimes revealed in the pictures themselves.

While our daily environment seems to have gradually become standardised and sanitized, this still life photography questions the status of the image in a consumer society, which operates a shift from reality to hyper-reality. In addition to this, such photography has to be placed in the context of the dematerialization of images in the digital age. Representation of lifeless objects allows for experimentations on the nature of photographs on digital files. These pictures, losing their point of contact with materiality because of postproduction and their aesthetic, are becoming closer to computer-generated images.

This still life photography, by confusing the viewers on its representational dimension, reconnects with the notion of illusion rooted in the origins of the representation of objects.

KEYWORDS : still-life, object, matter, artificial, hyperreal

Table des matières

Remerciements	3
Résumé	4
Abstract	5
Table des matières	6
Introduction	8
I. Approche historique	10
I.1 La nature morte, entre charnel et artificiel : la question de la matière	10
a) Chardin et Delaporte : la tension entre charnel et artificiel en peinture	11
b) Une continuité de ces approches en photographie	17
I.2 Nouvelles représentations de l'espace : vers une abstraction	23
a) Distorsions de l'espace et démultiplication des points de vue	24
b) L'espace ramené à une surface	28
c) La nature morte comme espace imaginaire	31
II. Les procédés photographiques au service de l'expression de l'artificialité : enjeux esthétiques de cette photographie de nature morte contemporaine	35
II.1 Représenter un univers synthétique	36
a) Photographie appliquée et évolution des modes de consommation	35
b) De l'organique au synthétique : glissement des objets représentés	40
c) Traitement de la matière : mettre en lumière pour renforcer l'artificialité	44
II.2 Une dimension graphique assumée	48
a) Vers une géométrisation des compositions	48

b) Une approche de la couleur comme accentuation du motif graphique	52
II.3 L'environnement du studio, lieu de l'artificialité	56
a) La photographie de nature morte est une construction	56
b) Reconnaissance de cet environnement artificiel	59
III. De l'artificiel au virtuel : vers l'image de synthèse	63
III.1 Représentations idéalisées d'un environnement artificiel au sein de notre société de consommation	64
a) Esthétique de l'épure... jusqu'à l'aseptisation ?	64
b) L'illusion pop : l'artificialité assumée dans la société de consommation et le dépassement du sensible	69
III.2 Image numérique et dématérialisation	73
a) Recherches autour d'une esthétique du numérique	73
Esthétique normalisée de l'environnement internet	75
Références à la dématérialisation de l'image et aux outils de la photographie numérique	78
L'esthétique numérique héritière du photoréalisme ?	80
b) Nature morte et image de synthèse	82
Pratiques professionnelles : vers une hybridation de l'image numérique	82
Vers l'image de synthèse : simulation de la matérialité	84
Conclusion	89
Bibliographie	91
Table des illustrations	94
Annexes	99
Entretien avec Cyrille Robin	99
Présentation de la partie pratique	107

Introduction

Selon Platon et Aristophane, Zeuxis, un peintre grec ayant vécu de 464 à 398 av. J.-C. était l'un des meilleurs artistes de son temps. L'histoire raconte que lors d'un défi contre Parrhasios, il peint une grappe de raisin si réaliste que des oiseaux vinrent la picorer. Parrhasios, quant à lui, présenta un tableau couvert d'un rideau. Cependant, lorsque Zeuxis tenta de le soulever pour dévoiler l'image, il s'aperçu que ce rideau était peint.

Trompe-l'œil ou vanité, image trompeuse des plaisirs du monde ou abstraction, le genre de la nature morte est intimement lié à la notion d'illusion.

L'histoire des beaux-arts classe la nature morte comme un genre mineur dans la hiérarchie des représentations. Très codifié, à la fois exercice technique et décoratif pour les peintres et dominé par l'archétype de la nature morte flamande du XVII^{ème} siècle, il est le plus souvent associé dans l'esprit du grand public à la vanité dans sa tradition classique. Pourtant son histoire dépasse cet héritage.

En photographie, sa genèse est liée aux débuts techniques du médium : les premières émulsions étant peu sensibles, elles nécessitaient un long temps de pose et donc des sujets immobiles. La photographie d'objet consiste alors au départ en une copie, voire un pastiche, de compositions picturales canoniques du genre. Cependant, de la même manière qu'en peinture, le genre de la nature morte sera par la suite le support d'expérimentations photographiques liées aux différents mouvements d'avant-garde : surréalistes, Nouvelle Vision, et Nouvelle Objectivité développeront notamment leur esthétique autour de compositions d'objets. Ces innovations inspireront autant le champ de la photographie artistique que celui des arts appliqués, puisque ce genre restera un vecteur de communication pour la publicité.

Aujourd'hui cependant, la photographie de nature morte reste méconnue, entre l'héritage classique des beaux-arts, souvent réduit à des stéréotypes, et la nature morte commerciale purement descriptive : le « *packshot* » omniprésent mais souvent déprécié comme simple exercice technique à usage fonctionnel.

Il existe cependant depuis quelques années un véritable regain d'intérêt pour le genre photographique de la nature morte parmi les photographes contemporains. Celui-ci est marqué par

un renouveau stylistique, dont un courant en particulier se distingue clairement, aussi bien dans la photographie plasticienne que dans la photographie appliquée. On observe ainsi des écritures photographiques qui tendent vers une esthétique épurée, qui se rapproche de l'image de synthèse par l'artificialité exacerbée de ses compositions. De la même manière que l'avant-garde de l'entre-deux-guerres est un produit de son époque et de ses bouleversements, ce courant stylistique est caractéristique des problématiques de notre monde contemporain. Des produits synthétiques qui nous entourent à la dématérialisation des images, nous pouvons construire des parallèles avec cette photographie.

Quelle est cette tendance de la photographie de nature morte contemporaine qui tend vers un basculement du matériel à l'irréel ? Comment la photographie contribue-t-elle à faire perdre la réalité physique des objets ? Qu'est-ce que cette tendance dit de notre société contemporaine ? Il s'agira d'analyser ces nouvelles écritures photographiques, leurs enjeux dans ce genre artistique au regard de son historique chargé, et en quoi elles sont façonnées par le monde contemporain.

L'histoire du genre de la nature morte, aussi bien en peinture qu'en photographie, est riche de démarches diverses. Afin d'identifier l'héritage de ce courant, il sera question dans un premier temps d'étudier les pratiques esthétiques sous l'angle de la problématique de la dématérialisation de l'inerte. Cette étude sera menée sous deux axes : la question du traitement de la matière et celle de la représentation de l'espace.

Une fois ces influences analysées, les démarches contemporaines qui s'inscrivent dans cette tendance du basculement vers l'artificiel seront présentées. L'analyse des procédés esthétiques, au moyen d'un corpus d'images tentant de représenter une diversité d'approches, nous permettra de faire émerger les caractéristiques stylistiques majeures de cette tendance.

Enfin, nous constaterons que ces procédés au service d'une artificialité assumée de l'image construite sont intimement liés aux problématiques de l'artificialité croissante de notre environnement. Il s'agira également de s'intéresser à la manière dont cette photographie de nature morte s'inscrit dans le contexte d'une photographie numérique, dématérialisée et hybridée aux techniques de l'informatique. Nous étudierons alors les liens entre photographie et image de synthèse.

I. Approche historique

Afin de mieux comprendre les enjeux soulevés par la photographie de nature morte contemporaine, il paraît essentiel d'examiner ses précédents dans l'histoire du genre. Il ne s'agira pas de retracer un historique complet de la nature morte, mais plutôt d'identifier des possibles angles d'approche autour de la problématique qui nous intéresse en photographie, laquelle trouve son origine dans la peinture.

Nous aborderons successivement deux angles différents : le premier concernera la tension inhérente à la nature morte entre le vivant et l'inerte, l'éphémère et le pérenne. Cette tension thématique intrinsèque au *memento mori* trouve un écho dans la restitution des objets et de leur matière.

Dans un second temps, nous étudierons de quelle manière une représentation de l'espace en rupture avec la tradition occidentale a permis aux artistes de s'éloigner des représentations ancrées dans le réel.

I.1 La nature morte, entre charnel et artificiel : la question de la matière

Le terme « nature morte » apparaît en France au XVIII^{ème} siècle lorsque que Diderot parle dans ses *Salons*, œuvre pionnière dans l'exercice de la critique d'art, de « nature inanimée ». L'appellation apparue en Flandre vers 1650, *stilleven*, qui sera ensuite adaptée en anglais pour donner *still life*, peut se traduire par « vie immobile ». Dans les différentes appellations pour ce genre pictural, on retrouve une tension entre les notions de vie et d'immobilité présentes dans la nature. Ce genre pictural interroge aussi la mort comme point de basculement entre le vivant et l'inerte.

Cette tension présente dans le vocabulaire se retrouve dans la diversité des modes de représentation des scènes de nature morte. Le baculement entre vivant et inerte constitue le point de départ de la dimension métaphorique - voire moraliste - du genre, quant à l'éphémérité de la vie et la vanité qui découle des plaisirs matériels que celle-ci offre. Cependant, les différentes représentations existantes ne présentent pas ce paradoxe sous le même prisme.

Ainsi, certaines représentations s'attachent à transmettre avant tout une dimension vivante, organique et charnelle aux scènes, évoquant les thèmes de l'éphémère et de la mort à travers la représentation d'une matérialité altérable, par contraste ou en filigrane. Au contraire, d'autres représentations fixent des objets triviaux dans une forme idéalisée, suggérant de par leur solidité apparente une certaine forme de pérennité.

a) Chardin et Delaporte : la tension entre charnel et artificiel en peinture

L'œuvre respective de deux peintres : Jean Baptiste Siméon Chardin et Henri Horace Roland Delaporte, permet d'identifier et de distinguer ces différents modes de représentation.



Fig 1 : CHARDIN Jean Baptiste Siméon, *Panier de pêches*, 1768. technique : peinture à l'huile. Format : 32x39cm. Paris, Musée du Louvre



Fig 2 : DELAPORTE Henri Horace Roland, *Le panier d'œufs*, 1788. technique : peinture à l'huile. Format : 38x49cm. Paris, Musée du Louvre

Né en 1699 à Paris et décédé dans la même ville en 1779, Chardin est un peintre français connu notamment pour ses scènes de genre, mais en particulier pour ses natures mortes. Moins renommé, son contemporain Delaporte, peintre de nature morte, est né en 1724 et mort en 1793 à Paris. Ces deux peintres français du XVIIIème ont été souvent comparés, en raison du style proche de leurs compositions et de la similarité du type de scènes représentées, jusqu'à générer des erreurs d'attribution. Ainsi, Diderot, en 1765, critique sévèrement l'œuvre de Delaporte : « Ce n'est pourtant ni la touche, ni la vigueur, ni la vérité, ni l'harmonie de Chardin ; c'est tout contre, c'est-à-dire à mille lieues et à mille ans. »¹.

Au-delà d'un jugement qualitatif des deux œuvres, il apparaît à l'observation une distinction subtile mais présente dans le style pictural de ces deux artistes, qui se fait essentiellement autour de la question du traitement pictural de la matière.

Les tableaux le *Panier de pêches* de Chardin, réalisé en 1768, et le *Le panier d'œufs* de Delaporte, peint en 1788, sont significatifs de cette distinction.

Ces deux peintures présentent un sujet très similaire : une composition de victuailles disposées sur une table. Au-delà d'une similitude des thématiques, la construction même des deux tableaux est très proche : le point de vue est parallèle à la table, légèrement en plongée, et les paniers constituent l'élément dominant de la scène, qui crée une composition pyramidale.

Pourtant, ces deux tableaux génèrent une impression bien distincte chez le spectateur. En effet, les deux peintres utilisent une touche très différente.

Le tableau de Chardin semble baigner dans un flou vaporeux. Les contours ne sont pas précis, le décor n'est pas détaillé. Les éléments sont décrits grâce à des touches de peinture relativement libres. Des notes de blanc signifiant des reflets viennent restituer les jeux de lumière çà et là, apporter une sensation de volume et une accroche pour le regard du spectateur. Le peintre s'attache à restituer les variations de surface de chaque objet, et donc les textures associées : le verre lisse, la peau des pêches, douce mais imparfaite, les éclats et aspérités de la coque des noix. Plutôt que de détailler l'intégralité de chaque élément, il va se concentrer sur des éclats, des détails de texture représentés par des touches claires, qui introduisent des imperfections et une

1. Denis Diderot, "Essai sur la peinture" *Salons : Salon de 1761*, 1765, Paris, Brière, 1821.

discontinuité. De ce fait, son approche est davantage sensuelle, et notamment ceux du toucher et de la vue. Chardin vise ici à restituer des impressions et des sensations. De plus, l'introduction d'imperfections souligne l'aspect périssable et éphémère de ces denrées.

Delaporte, quant à lui, s'inscrit dans une démarche différente. Il s'engage à restituer les détails de chaque élément de la composition avec précision et clarté, du tressage du panier d'osier à la texture et aux brillances sur les châtaignes. Le trait extrêmement précis confère au tableau une dimension proche du trompe-l'œil dans son sens premier, c'est-à-dire une illusion visuelle qui dépasse l'expérience naturelle. Le traitement des matières est tout à fait différent de celui de Chardin : chaque objet présente une surface lisse et sans aspérité. La régularité de ces surfaces ainsi que de la forme des objets donnent l'impression, pour un spectateur contemporain, d'aliments factices.

Malgré l'attention portée aux détails, la scène n'en devient pour autant pas plus vivante : si les éléments sont restitués avec plus de détails, la perfection de chaque élément confère un aspect artificiel à la scène. Les objets représentés sont, comme chez Chardin, des denrées périssables et éphémères, mais ils sont représentés sans aucune marque de dégradation. Le point marquant est notamment l'élément central de la composition, ces œufs parfaits, mats, réguliers, qui semblent irradier d'un blanc éclatant. Le paradoxe entre la fragilité des œufs et leur représentation qui paraît échapper aux marques de temps, hisse ce motif au rang de symbole, à la fois de la vie contenue, éphémère, et d'une forme d'immuabilité.

Cette distinction d'intention est également perceptible dans les compositions des deux tableaux, qui viennent appuyer la touche des deux peintres. En effet, chez Delaporte nous sommes face à une construction plus accentuée, voire maniérée, avec une ligne de force diagonale bien identifiable, qui va dans le sens de l'épure du traitement des objets. Au contraire, chez Chardin la composition paraît plus spontanée, avec des lignes de force moins évidentes ainsi que le couteau au premier plan, élément disruptif qui vient rompre la planéité de la scène.

Nous sommes donc face à deux modes de représentation bien distincts d'un même type de sujet. Chardin fait appel à une esthétique que l'on pourrait qualifier de plus charnelle et de plus chaotique. La représentation des éléments ne cible pas le réalisme visuel absolu, mais vise davantage à restituer une expérience sensible, et donc une expérience partielle qui s'attache à

quelques stimuli précis : un reflet, une texture, plutôt qu'une restitution visuelle strictement exhaustive qui dépasserait la perception naturelle. Sybille Ebert Schifferer exprime d'ailleurs l'hypothèse de l'influence des « théories contemporaines sur la perception et les expériences physiologiques quant au fonctionnement des yeux »² dans le style du peintre.

Delaporte, quant à lui, propose une vision de son sujet davantage naturaliste, c'est-à-dire attachée au réalisme visuel. Paradoxalement, le souci de réalisme visuel induit une forme d'artificialité. La scène ne semble pas sortie du quotidien comme chez Chardin. Ce panier de victuailles semble hors du temps, idéal éternel d'un sujet pourtant banal.

Le panier de Chardin se rapproche de l'instantané, c'est le quotidien et l'éphémérité qui sont mis en avant. Delaporte idéalise l'objet en le présentant sans aspérité, alors que Chardin sous-entend, par leurs imperfections, la périssabilité de ces fruits.

Le sujet de la vanité se dessine en filigrane dans les deux œuvres : Chardin et Delaporte ont immortalisés chacun des objets triviaux et éphémères. Cependant un glissement se fait entre les deux œuvres : Chardin représente la vie en suspension, vouée à se dégrader, tandis que Delaporte fige sa composition de victuailles dans une immobilité définitive.

Cette divergence de style se retrouve dans l'ensemble de l'œuvre des deux artistes. Chez Delaporte, on remarque généralement un trait précis et une attention portée au rendu des détails. Les critiques de l'époque évoquent avant tout les qualités de trompe-l'œil de ses œuvres. En 1769, le journal *L'Avant-Coureur*, dans son 37^{ème} numéro, dit du peintre : « M. Roland de la Porte s'applique, nous pourrions même dire, se joue également, que M. Chardin, à tromper les yeux les plus exercés et les plus en garde, par des imitations d'après nature. Le désordre d'un cabinet et plusieurs autres tableaux de fruits, de fleurs, d'objets variés font rendus d'une touche si vraie, et même si naïve que l'on est tenté de s'assurer par le tact de ce qu'on voit, ou de ce qu'on croit voir »³.

L'intention de l'artiste est également plus décorative que Chardin, et ses œuvres possèdent une dimension plus précieuse, à la fois dans les sujets et la manière de composer et de peindre. Il est cependant nécessaire de souligner que le style de ses tableaux était adapté à leurs riches commanditaires.

2. Sybille Ebert Schifferer, *Natures Mortes*, Paris, Citadelles & Mazenod, collection Les Phares, 1999, p.250.

3. *L'Avantcoureur*, n°37, 11 septembre 1769, p.3

Quant au style plus vivant et charnel de Chardin, ce dernier est d'autant plus notable dans ses premières œuvres, comme *La Raie*, datant de 1728. Dans cette nature morte, la vie fait irruption par la présence du chat en mouvement, dont le contraste avec la chair à vif de la raie provoque un choc visuel pour le spectateur. Si Chardin se tournera par la suite vers des sujets plus contemplatifs, il gardera une touche brute dans le traitement de ses natures mortes.

Par la confrontation entre les œuvres respectives de Chardin et Delaporte, il apparaît que le naturalisme pictural ne signifie pas forcément représentation naturelle, c'est-à-dire qui donne l'illusion du vivant. La perfection visuelle du trompe-l'œil génère un sentiment d'artificialité. Au contraire, un style qui ne privilégie pas le réalisme mais un aspect brut et imparfait peut se révéler plus naturel. Nous pouvons évoquer quelques exemples supplémentaires.

De manière encore plus exacerbée que Chardin dans un style de représentation brute, le peintre espagnol du XIX^{ème} siècle, Francisco Goya, a par exemple réalisé quelques natures mortes. On peut citer la *Nature morte à la dinde* (1808-1812), ou *Nature morte avec tranches de saumon* (1812). Ces dernières présentent des sujets crus, le plus souvent des cadavres d'animaux et bouts de viande, présentés sans idéalisation au spectateur, et en insistant sur leur nature organique et brute. On retrouve, comme chez Chardin, un trait de pinceau expressif et flou. Les couleurs sont sombres et la palette limitée. La composition est sobre. Ces natures mortes, réalisées au cours de la guerre d'Espagne (1808-1814), évoquent implicitement les thèmes de la violence et de la mort. Le style de Goya affirme avec davantage de clarté que celui de Chardin la brutalité des sujets et du traitement.



Fig. 3 : CHARDIN Jean Baptiste Siméon, *La Raie*, 1725-1726. technique : peinture à l'huile. Format : 1,14x1,46m. Paris, Musée du Louvre



Fig 4 : GOYA Francisco José de, *Nature morte avec tranches de saumon*, 1812. technique : peinture à l'huile. Format : 62x45cm. Winterthur, Suisse, Oskar Reinhart Foundation

Au contraire, l'œuvre de Juan Sánchez Cotán (1560-1627), pourrait se situer dans la même logique esthétique mise en place par Delaporte. Au départ peintre d'œuvres religieuses, il est célèbre pour ses natures mortes qui ont inspiré par la suite un courant espagnol incarné par des peintres tels Juan van der Hamen, Felipe Ramírez ou Francisco de Zurbarán. Ce courant se démarque de l'opulence flamande par une sobriété notable, qui dans le cas de Juan Sánchez Cotán peut s'associer à une austérité religieuse, puisque le peintre intègre en 1603 l'Ordre des Chartreux⁴. Les compositions du peintre, comme par exemple *Coing, chou, melon et concombre* (1602), sont remarquables de par le dépouillement dont elles font preuve. Comme chez Delaporte, le trait est précis et la volonté naturaliste est exacerbée. Mais ce souci du détail dans la représentation des fruits et légumes leur confère une dimension quasi sculpturale. Le peintre expose ces denrées comme des véritables œuvres de la nature, et donc dans une perspective religieuse de Dieu. De plus, la simplicité géométrique de la composition, avec ces éléments espacés se détachant sur ce fond noir, contribue à donner à ces objets une dimension mystérieuse, renforcée par la lumière en clair-obscur.



Fig. 5 : COTÁN Juan Sánchez, *Coing, chou, melon et concombre*, 1602. technique : peinture à l'huile. Format : 69x85cm. San Diego, San Diego Museum of Art

4. Ordre religieux érémitique fondé en 1084 par Bruno le Chartreux

b) Une continuité de ces approches en photographie

La distinction entre ces différentes approches esthétiques du genre de la nature morte - l'une est brute, vivante et charnelle alors que le naturalisme à l'extrême de l'autre instaure une dimension artificielle - n'est pas spécifique à la peinture, mais se retrouve également dans l'histoire de la photographie de nature morte. Si le médium photographique possède ses propres moyens par rapport à la peinture, on peut souligner une filiation entre les différentes logiques esthétiques.

On peut avancer que la photographie, de par sa capacité de reproduction mécanique, est par essence naturaliste puisqu'il s'agit du réel même qui est capturé. Cependant, l'appareil photographique n'est pas l'équivalent de la vision humaine, pour diverses raisons, que ce soit optiques, sensitométriques, ou simplement par la capacité de figer un instant très court, ainsi que la limite du cadre et du point de vue. Ce qu'on pourrait qualifier de limites du système de prise de vue par rapport à l'œil humain, ou au contraire dépassements, se révèlent être des vecteurs d'expression photographiques. De la même façon qu'avec la peinture, la précision de la reproduction naturaliste ne signifie pas forcément apparence naturelle pour l'œil du spectateur. L'impression de vivant en photographie est parfois générée par le photographe grâce à des effets qui distordent notre vision des choses. C'est ce que nous allons étudier à travers quelques exemples tirés de l'histoire de la photographie de nature morte.

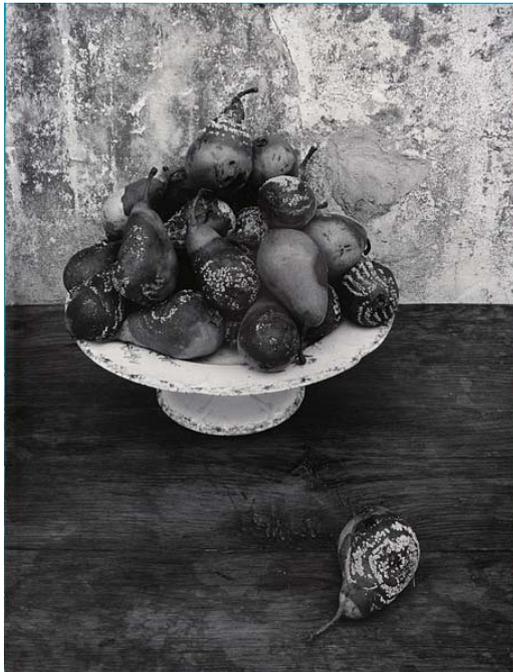


Fig. 6 : SUDRE Jean-Pierre, *Les poires pourries*, 1954. technique : tirage gélatino-bromure. Format : 40x30cm. Paris, BnF, Estampes et Photographie

Jean-Pierre Sudre est un photographe français de la deuxième moitié du XX^{ème} siècle. Spécialisé à ses débuts dans la photographie industrielle, il réalise des photographies de nature morte dans les années 1950, et développe des expérimentations de tirage dans son laboratoire. Sa photographie *Les poires pourries*, réalisée en 1954, reprend le motif classique de la nature morte de table. Cependant, il adopte un point de vue singulier, en plongée, associé à une profondeur de champ maximale, qui écrase les reliefs et les volumes. Pas de clair-obscur ici, la lumière fait ressortir tous les éléments de la scène de la même

manière. La sensation de profondeur disparaît au profit de la juxtaposition de textures : celles du crépi du mur, du bois de la table, ou des poires en décomposition. La lumière, la netteté, ainsi que le noir et blanc dur exagèrent la présence de ces textures rugueuses.

En résulte une réinterprétation de la nature morte de table dans une forme brute et rèche, qui évoque le sens du toucher à partir de la mise en valeur de ces textures. La brutalité du traitement photographique évoque le thème de la décomposition, et donc de l'éphémérité des choses matérielles.

Le photographe de rue japonais Daido Moriyama, né en 1938, emploie une esthétique similaire pour sa photographie de tête de poisson issue de la série *Tsugaru Straits*, publiée en 1976. Comme chez Jean-Pierre Sudre, le fort contraste du noir et blanc vient nourrir une esthétique brute qui met en avant la texture. Ce rendu dur vient souligner et exacerber la brutalité du sujet : une tête de poisson mort à même le bitume, et le transfigurer en lui donnant une dimension inquiétante. Ce sujet rejoint l'œuvre de Goya dans le domaine de la nature morte : nous sommes face à une vision des plus triviales de la mort. La dimension violente de la scène est ici accentuée par le traitement de la matière : la gradation de l'image confère aux écailles un aspect métallisé.

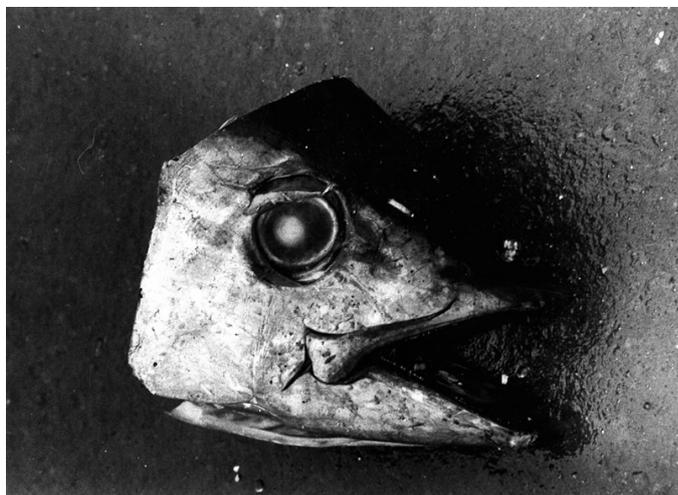


Fig. 7 : MORIYAMA Daido, *Tsugaru Straits*, 1976. technique : tirage gélatino-bromure. Format : 36x43cm.



Fig. 8 : TREMORIN Yves, *Nature Morte*, 1996.

Yves Tremorin, photographe contemporain français, met en scène, dans sa série *Nature Morte* parue en 1996, le même type de sujets extrêmement triviaux. Il photographie ainsi en très gros plan, et cette fois-ci en couleur, des aliments. Cette couleur, ainsi que l'utilisation du flash, évoquent l'esthétique de la photographie amateur, et accentuent donc la banalité de ces aliments

renversés. Ici nous basculons de la vision brute et sévère de Sudre ou Moriyama vers le vulgaire et la volonté de générer du dégoût. Les jeux des flous et nets mettent en avant les textures visqueuses. Le très gros plan renforce la dimension répulsive des sujets en proposant un point de vue inédit par rapport à l'expérience de la vie quotidienne.

Ces trois exemples s'attachent à mettre en exergue, par le traitement des textures, les matériaux organiques photographiés. Ils utilisent un certain sens du choc visuel pour exacerber leurs imperfections ainsi qu'une certaine brutalité, voir un aspect répulsif.

A l'inverse de cette démarche, centrée sur la trivialité des éléments organiques photographiés, se situe le travail du photographe allemand Karl Blossfeldt (1865-1932). Représentant de la Nouvelle Objectivité, mouvement d'avant-garde qui revendique les capacités de reproduction mécanique de la photographie, il publie en 1928 le livre *Urformen der Kunst* ("Les Formes originelles de l'art"). Ce livre inventorie des végétaux. Le cadrage frontal, en gros plan, se veut neutre. La netteté est maximale, le fond uni met en valeur par contraste la forme des végétaux. L'éclairage doux et modulé permet la lecture des volumes et des textures de ces plantes. Dans les exemples précédents, les matières et textures des objets étaient signes d'une dégradation de la matière organique. Ici, les nervures des plantes viennent former des motifs structurés, et renforcer la perfection de ces formes naturelles, présente à toutes les échelles. Il ne s'agit plus de représenter une dégénérescence de la matière, mais une croissance organisée. Ancien mouleur dans une fonderie, Blossfeldt présente ainsi le végétal comme une oeuvre architecturale de la nature. En mettant en valeur ces jeux graphiques de formes et de structures, il réalise une étude scientifique des modèles naturels.

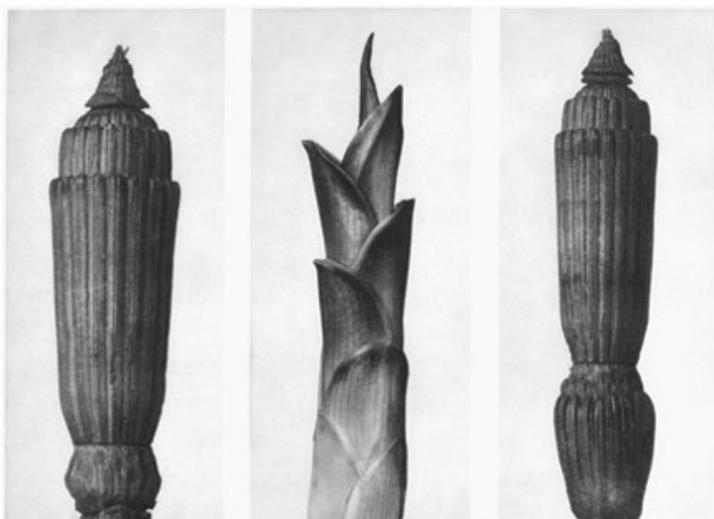


Fig. 9 : BLOSSFELDT Karl, *Equisetum Hiemale* et *Hosta Subcordata*, 1928. tiré de *Urformen der Kunst*

Si ses photographies ont avant tout été réalisées dans un but documentaire, elles seront par la suite reprises par le marché de l'art pour leur qualité plastique, proche de l'abstraction formelle. C'est sous ce point de vue que nous pouvons comparer l'oeuvre de Blossfeldt aux natures mortes de Juan Sánchez Cotán : les deux artistes traitent les végétaux, leur forme et leur texture, comme des formes sculpturales, tout en adoptant un style dépouillé.

Dans une mouvance proche, nous pouvons citer les clichés de nature morte de l'américain Edward Weston (1886-1958), bien que l'intention soit poétique avant tout là où Blossfeldt se veut analytique. Il photographie en 1931 une feuille de chou dans une image intitulée *Cabbage Leaf*.



Fig. 10 : WESTON Edward, *Cabbage Leaf*, 1931.

Encore ici, une lumière douce vient souligner les volumes et les nervures de la feuille. Le fond noir épure la scène et met en valeur le végétal et les courbes qu'il forme par contraste. Le point de vue est néanmoins moins frontal, et donc descriptif que chez Blossfeldt. Le but ici de transfigurer cet aliment du quotidien : la feuille de chou déploie ses plis comme un tissu, conférant au végétal une dimension précieuse, sensuelle, et hors du temps à la fois.

Weston, et de manière différente Blossfeldt, s'appliquent à rechercher une perfection formelle dans des objets simples et leur structure. Ces représentations subliment des sujets triviaux, les font tendre vers une forme d'abstraction et d'irréalité par une mise en valeur de leur forme.

Entre ces deux démarches évoquées précédemment : faire paraître le morbide au travers de la mise en scène brute d'objets du quotidien, ou au contraire transfigurer des objets ordinaires pour

mettre en valeur leurs qualités plastiques, la démarche du photographe Irving Penn (1917-2009) se situe à mi-chemin. Ancien graphiste, le photographe est connu pour ses travaux en photographie de mode, de portrait, mais également de nature morte, qu'il publiera notamment dans le magazine *Vogue* à partir de 1943.

Sa série d'images de mégots, réalisée dans les années 1970, présente une mise en forme proche de Karl Blossfeldt : fond uni et point de vue frontal, le tout en noir et blanc. Cependant, là où Blossfeldt réalise une étude sur la croissance de formes végétales et leur perfection plastique, Irving Penn évoque en filigrane les thèmes de la décomposition et du macabre. Mais cette thématique n'est pas traitée avec brutalité, comme par exemple chez Daido Moriyama : les tirages au palladium⁵ au contraste doux confèrent une dimension précieuse à ces déchets, en magnifiant leur texture et leurs imperfections. La matière n'est ainsi pas traitée comme un motif qui écrase les reliefs : le modelé produit par les nuances de gris subtiles la rend délicate.

Ce contraste entre brutalité triviale du sujet et sublimation par la photographie peut être retrouvé dans ses photographies d'aliments parues dans *Vogue*, sous une forme différente cependant.



Fig. 11 : PENN Irving, *Cigarette No. 50*, 1972. technique : tirage au palladium. Format : 63x56cm.

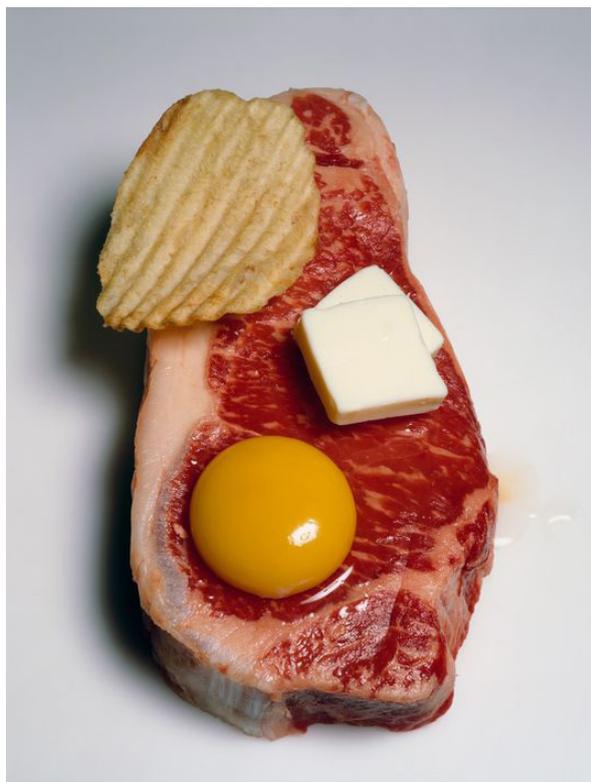


Fig. 12 : PENN Irving, *Cholesterol's Revenge*, 1994. paru dans *Vogue* en août 1994

5. procédé photochimique de tirage au rendu mat et chaud qui utilise du palladium pour former l'image

Par exemple, *Cholesterol's Revenge*, publiée dans le magazine en 1994, est une composition réalisée à partir de denrées considérées comme non nobles : un bout de viande, des œufs, une chips et du beurre. De façon similaire à Yves Tremorin, l'utilisation d'une lumière dirigée et la couleur accentuent la trivialité du sujet. La forme s'approchant d'une photographie amateur fait écho à la dimension vulgaire de ces aliments. La volonté de générer du dégoût est également présente dans le choix de stylisme d'aliments crus juxtaposés.

Cependant, une grande attention est portée à la composition, entre jeux de formes et de couleurs, proche d'un tableau abstrait. Le contraste entre le rendu brut et la composition qui bascule dans l'abstraction sublime ainsi les qualités plastiques des objets, en même temps qu'il renforce une forme d'absurdité dans cette représentation, que l'on pourrait interpréter comme une critique sous-jacente des habitudes alimentaires liées à la production industrielle.

Il apparaît donc, en vue de ces exemples picturaux et photographiques, que le rendu photographique, notamment en ce qui concerne le choix de la lumière et du contraste, est central dans la perception de la matérialité. Alors que certains artistes ont choisi de transcender la banalité des objets représentés, de mettre l'accent sur la préciosité des formes et des textures pour en dégager une perfection formelle, d'autres s'attachent, au contraire, à exacerber les matières dans une représentation brutale et charnelle afin de mettre en avant leur fragilité et leur dégradation.

Paradoxalement, le rendu le plus précis n'est pas toujours le plus vivant. La précision de la reproduction associée à une pureté des formes et détails peut générer un sentiment d'artificialité : nous sommes en face d'une représentation qui vise à une perfection formelle, au-delà de ce que l'œil humain et la sensation visuelle peuvent restituer.

1.2 Nouvelles représentations de l'espace : vers une abstraction

Dans l'esprit du grand public, le genre de la nature morte reste très codifié : on l'assimile le plus souvent aux peintures flamandes ou hollandaises et à la vanité en clair-obscur. Nous avons étudié précédemment de quelle manière le traitement des objets et de leur matière influençait le basculement d'une représentation charnelle, organique et imparfaite vers une perfection quasi synthétique.

Au-delà de la question de la matérialité de ces objets, se pose également la question de leur agencement dans l'espace de l'image. Les canons classiques de la nature-morte reposent sur un principe figuratif, qui respecte la tradition occidentale de la représentation en perspective. De plus, l'organisation des éléments suit généralement un principe de désordre organisé, visant à reproduire une impression de naturel au travers d'un amoncellement en apparence chaotique des objets, disposés en réalité avec délicatesse par des règles de composition sous-tendues.

Les avant-gardes artistiques ont été déterminantes dans l'éloignement d'un traitement purement figuratif pour se rapprocher de l'abstraction. La problématique de la représentation de l'espace est alors centrale pour ces mouvements, et peintres et photographes ont expérimentés autour de cette question.

Plusieurs démarches différentes se sont côtoyées et succédées : trois seront abordées successivement. La peinture cubiste a ouvert la voie avec une représentation distordue de l'espace caractérisée par une multiplication des points de vue au sein d'une même image, et a influencé la photographie. En parallèle, peintres et photographes compressent les dimensions pour évacuer la sensation de profondeur. Enfin, la création d'un lieu imaginaire, qui aboutit à une forme d'abstraction dans l'image a été l'objet de l'oeuvre de plusieurs artistes.

a) Distorsions de l'espace et démultiplication des points de vue

On ne peut parler de nouveaux modes de représentations de l'espace sans évoquer le cubisme. En effet, ce mouvement artistique est celui qui a ouvert la voie à de nouveaux modes de représentation de l'espace, en rupture avec la tradition occidentale de la perspective.

Paul Cézanne, peintre impressionniste, est considéré comme le précurseur du cubisme. Né en 1839 et mort en 1906 à Aix-En-Provence, il peint avec la même importance paysages, portraits, mais également natures mortes. Ses compositions sont généralement des compositions de table, qui représentent des objets modestes de la vie quotidienne : des pommes, de la vaisselle, des tissus.

Ces natures mortes sont l'objet de recherches de la part du peintre sur l'espace et les formes. Ainsi, dans le tableau *Pommes et oranges*, peint vers 1899, les points de vue et perspectives semblent se démultiplier. La composition ne suit pas les règles de la perspective traditionnelle : l'assiette, par exemple, semble observée d'un point de vue plus haut que le bol. Le tableau est construit comme si l'on visualisait la même scène sous des angles différents. Aucune ligne horizontale ne vient asseoir et stabiliser la composition. Au contraire, le chaos des drapés crée un éclatement des formes au sein du tableau, et instaure ainsi une confusion, mais insufflé également une vraie dynamique à cette représentation d'objets pourtant inertes.



Fig. 13 : CEZANNE Paul, *Pommes et oranges*, 1899. technique : peinture à l'huile. Format : 74x93cm. Paris, Musée d'Orsay.

L'œuvre de Cézanne sera étudiée par la suite par les premiers peintres cubistes : Georges Braque et Pablo Picasso, au début du XX^{ème} siècle. Le choix de la nature morte offre aux peintres un sujet idéal pour moduler des formes et des couleurs dans des compositions graphiques.



Fig. 14 : BRAQUE Georges, *Nature morte avec Le Jour*, 1929. technique : peinture à l'huile. Format : 147x115cm.

Dans les peintures de nature morte du peintre français Georges Braque (1882-1961), c'est l'espace du tableau tout entier qui est déstructuré, et pas seulement les objets. *Nature morte avec Le Jour*, oeuvre peinte en 1929, imite le collage grâce au jeu de lignes et au compartimentage des zones. On retrouve encore la diversité des points de vue au sein du même tableau : chaque objet, ou parfois différentes parties du même objet, est vu selon un angle différent. Des jeux de lignes et de couleurs abstraites viennent briser les objets et fragmenter l'espace. Les différentes textures et couleurs juxtaposées renforcent l'impression de collage.

S'il paraît difficile d'imaginer un équivalent en photographie - si ce n'est en recourant à du collage ou des techniques de laboratoire comme la surimpression - l'influence cubiste se ressent dans la photographie d'avant-garde dans la volonté de géométriser l'espace.

Florence Henri (1893-1982), a réalisé de nombreuses natures mortes inspirées notamment du cubisme. Proche des mouvements artistiques d'avant-garde, elle entre en 1925 à l'Académie Moderne, un atelier ouvert par le peintre Fernand Léger, représentant du mouvement cubiste. À la fin des années 1920, elle abandonne la peinture pour la photographie.

L'héritage cubiste se ressent dans ses compositions réalisées à l'aide de miroirs, comme par exemple *Composition Nature morte* (1929). Dans cette photographie, Henri a recours au thème classique de la nature morte de fruits.

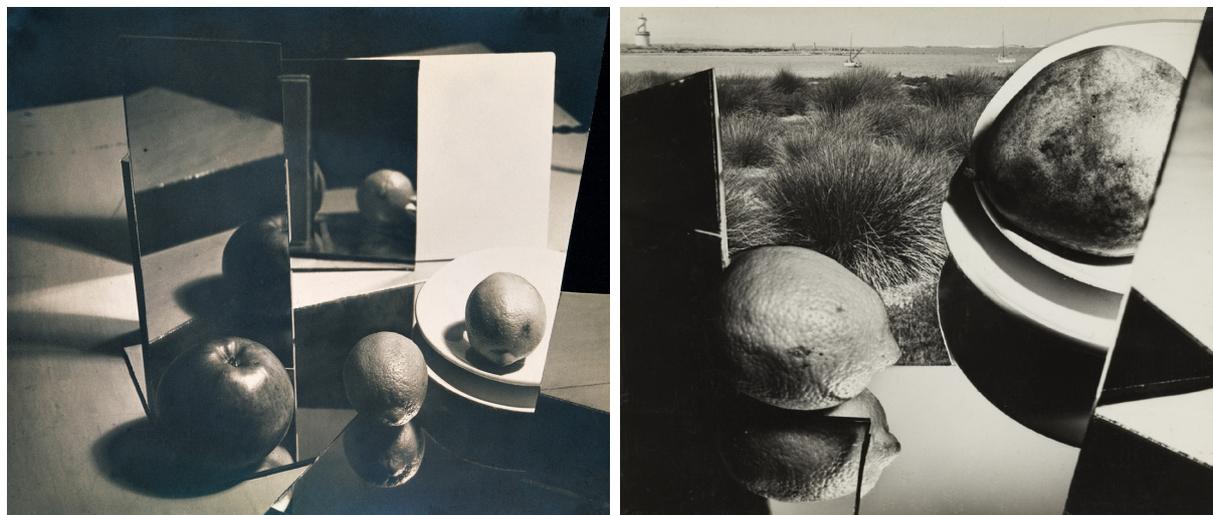


Fig. 15 et 16 : HENRI Florence, *Composition Nature morte* et *Composition abstraite*, 1929 et 1932

Cependant, l'utilisation de miroirs permet de démultiplier les angles de prise vue des objets au sein d'une même image, tout en fragmentant l'espace de la photographie par des lignes droites. L'utilisation du contraste entre noir et blanc est essentielle, puisqu'il produit un jeu d'alternance entre zones noires et zones claires qui accentue cette fragmentation de l'espace. En résulte une composition proche de l'abstraction dans laquelle l'espace est géométrisé.

Florence Henri réalisera également des collages à partir de ces photographies, comme dans *Composition abstraite*. Ici, la nature morte aux miroirs est montée devant une photographie de paysage. Le photomontage accentue ici la confusion spatiale, et on retrouve un jeu de lignes brisées, avec une alternance d'aplats et de textures comme chez George Braques.

Jan Groover a elle aussi commencé sa carrière artistique en tant que peintre. Cette artiste américaine, née en 1942 et morte en 2012, consacra la majorité de sa carrière à la photographie de nature morte. Elle affirmera : «*I had some wild concept that you could change space — which you can*» (« J'avais la folle idée que l'on pouvait transformer l'espace – ce que l'on peut. »)⁶. Après avoir étudié les beaux-arts, elle citera Cézanne et Picasso dans ses influences. Cette filiation se retrouve dans ses photographies, dans lesquelles les jeux autour de la notion d'espace sont omniprésents.

6. Propos recueillis dans le documentaire *Jan Groover : Tilting At Space*, réalisé par Mark Trottenberg, 1994



Fig. 17 : GROOVER Jan, *Untitled*, 1988. technique : tirage chromogène.



Fig. 18 : GROOVER Jan, *Untitled*, 1979. technique : tirage chromogène. Format : 48x38cm. New York, The Museum of Modern Art, Thomas Walther Collection.

Certaines images rappellent la peinture cubiste grâce à la construction du décor, constitué de zones fragmentées. La couleur joue un rôle très important : alors que les objets se détachent par contraste grâce à des couleurs vives, leur support se confond avec les fonds, accentuant le chaos de la composition. L'utilisation d'une chambre photographique lui permet également de déformer les perspectives de la scène.

Dans d'autres images, elle privilégiera le très gros plan et l'accumulation en apparence désordonnée d'objet. Comme chez Florence Henri, l'utilisation d'objets métalliques permet un jeu de reflet qui accentue la confusion spatiale. Le très gros plan permet de se concentrer sur les courbes et les lignes des objets, qui deviennent des éléments géométriques. Encore ici, la couleur joue un rôle très important dans le contraste entre les zones de l'image.

Par une fragmentation et une géométrisation de l'espace de l'image, peintres et photographes témoignent d'une rupture avec une représentation réaliste de l'espace, c'est-à-dire une représentation qui se rapproche de la vision humaine. Ces représentations mettent en tension un désordre des formes et un agencement de ce capharnaüm au sein d'un espace délimité et compartimenté. Le cadre n'est plus seulement le contenant de la composition, il participe à la structuration de l'image. L'émergence de motifs graphiques au sein de ce chaos apparent permet d'organiser le désordre.

b) L'espace ramené à une surface

Dans la même période que le cubisme, au début du XXème siècle, naît un autre mouvement artistique : le fauvisme. Ce mouvement a pour caractéristique principale la recherche autour de la couleur, en opposition avec une utilisation réaliste de cette dernière, par l'utilisation de ses capacités expressives.

Henri Matisse, peintre français né en 1869 et mort en 1954, est le chef de file de ce mouvement. Connu pour ses nus, il réalisera également beaucoup de scènes d'intérieur, dont certaines représentent, parfois comme sujet secondaire mais également comme sujet principal, des natures mortes. Sa *Nature-morte à l'aubergine*, réalisée en 1911, en est un exemple.



Fig. 19 : MATISSE Henri, *Intérieur aux aubergines*, 1911. Format : 212x246 cm. Grenoble, Musée de Grenoble

Cette nature morte présente la particularité d'être représentée en plan large : si la nature morte en elle-même occupe une place centrale, soulignée par le carré rouge qui se détache du décor, le peintre s'attache à représenter son environnement. La particularité de ce tableau, dans la représentation de l'espace qui en est faite, est d'évacuer la sensation de profondeur. Si plusieurs

plans sont décrits - la table, le paravent, et une fenêtre donnant sur un paysage - tous les éléments sont traités comme des surfaces juxtaposées par l'utilisation de motifs. La découpe de la fenêtre ramène le paysage comme un fragment miniaturisé de nature à l'échelle de l'environnement quotidien. On observe ainsi une déhiérarchisation des éléments de l'image.

Ici, la composante du volume est absente de la représentation, pourtant celle d'une pièce en trois dimensions, en particulier grâce à la quasi absence d'ombres. Le peintre s'éloigne d'un traitement réaliste du volume pour se rapprocher du patchwork : chaque élément semble juxtaposé. Ce traitement de l'espace de la scène comme une surface sera un procédé récurrent dans toute l'œuvre du peintre.

La photographie de Jean-Pierre Sudre étudiée précédemment : *Les poires pourries* (1954), présente un équivalent photographique à la façon de représenter l'espace chez Matisse. On retrouve le point de vue en hauteur, qui écrase la perspective de la table. Ici pas de ligne de fuite qui suggère une profondeur et vient offrir une échappatoire à l'image. De la même manière que Matisse traite chaque élément de ses compositions, qu'il soit proche ou lointain, avec le même niveau de détail, la netteté maximale accentue ici la confusion des plans. De plus, on retrouve, comme dans les tableaux du peintre, une absence d'ombres, alors que celles-ci permettent la compréhension des volumes. Alors que chez Matisse chaque surface était différenciée par un motif, ce sont ici les textures, mises en avant par la dureté de l'image, qui distinguent les formes. Le résultat est la disparition de la sensation de profondeur : la scène photographiée se confond avec la surface du tirage, l'espace est comme comprimé.

Le point de vue en plongée est un procédé ayant été beaucoup utilisé par la photographie d'avant-garde de l'entre-deux-guerres, dont les photographes de la Nouvelle Vision. Cette innovation est intimement liée aux progrès techniques de la photographie, puisqu'à la même période les appareils petit formats apparaissent sur le marché, citons par exemple le premier Leica commercialisé en 1925. Ces boîtiers plus légers et maniables permettent aux photographes de s'affranchir du cadrage frontal.

La plongée, en particulier, permet ainsi d'écraser les perspectives et de supprimer la sensation de profondeur. Le photographe peut alors renforcer le graphisme de la composition. C'est le procédé qu'utilise le photographe polonais Willy Zielke avec *Tinte*, réalisée en 1931.



Fig. 20 : ZIELKE Willy, *Tinte*, 1931.

Le point de vue quasiment zénithal permet de composer la nature morte sur une surface. Il n'y a donc aucun repère spatial : pas de sol, de mur ou d'angle. Le photographe travaille ainsi la ligne et le motif : les objets représentés sont assimilés à des découpes abstraites. La tâche d'encre, qui contraste fortement avec le fond clair, déchire la surface de l'image en deux. On observe un paradoxe entre le renversement de l'encre, geste pourtant synonyme de désordre et d'incontrôlable, et l'inscription rigoureuse de la tâche au sein de la composition. Encore une fois, le désordre se retrouve régulé, organisé.

Cependant, l'extension de cette tâche jusqu'au bord du cadre, associée à une composition en diagonale qui insuffle à l'image une dynamique que l'on ne retrouve pas chez Matisse ou Sudre, semble repousser les limites de cette scène contenue et autonome.

Tout comme les expérimentations inspirées du cubisme, la photographie trouve alors une nouvelle manière de s'affranchir d'un point de vue réaliste. Les possibilités du médium en terme de cadrage et de gestion de la profondeur de champ permettent de projeter l'espace sur un plan. L'espace de la scène est assimilé au cadre. Le lieu de la nature morte devient ainsi un lieu fini, isolé, autonome et structuré, et non un fragment du réel.

c) La nature morte comme espace imaginaire

Les deux premières démarches abordées consistaient en la distorsion d'un espace réel, par démultiplication de points de vue ou par suppression de la sensation de profondeur, tout en cadrant dans le réel pour donner une structure au désordre du vivant. Certains artistes s'émancipent totalement d'un espace réel en projetant leurs compositions dans un espace imaginaire, se rapprochant encore de l'abstraction.

Il est difficile de parler d'abstraction complète dans le genre de la nature morte, tout particulièrement attaché aux choses matérielles. Cependant, en s'émancipant de la tradition de la « scène » de nature morte, qui s'attache à des fonctions et symboliques des objets, certains artistes se sont employés à créer des constructions avant tout formelles.

Giorgio Morandi (1890-1964) est un peintre et graveur italien. A ses débuts proche du mouvement de la Peinture métaphysique (*Pittura metafisica*) fondé par Carlo Carrà et Giorgio de Chirico en 1917, qui précède le surréalisme, il s'en éloignera par la suite.

Son sujet de prédilection en peinture est la nature morte, qu'il pratique dans son atelier avec un petit ensemble d'objets : bouteilles, vases, blocs de céramiques, qu'il module et associe pour créer ses compositions.

Dès sa période métaphysique, son style pictural se caractérise par son minimalisme : la composition est épurée, constituée principalement de formes sculpturales imaginaires. Alors que la tradition picturale de la nature morte, même dans ses variantes les plus dépouillées, conserve un ancrage dans le concret grâce à un élément de décor, même minimaliste : un muret en pierre, une table, un coin de nappe ou une alcôve, Morandi se défait de tout indice permettant de situer ses scènes dans le réel. L'espace représenté semble hors du temps. Il conserve néanmoins une matérialité grâce au cadre posé sur un support, qui constitue un lieu de projection imaginaire poétique circonscrit.

Ce minimalisme subsistera lorsqu'il se détournera de la peinture métaphysique. Alors que ses tableaux sont produits à partir d'une scène réelle, leur représentation conserve une dimension

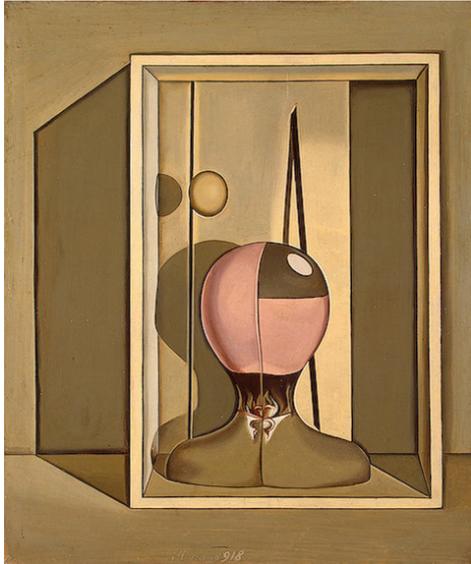


Fig. 21 : MORANDI Giorgio, *Nature morte avec mannequin*, 1918. Saint Petersburg, Musée de l'Ermitage.



Fig. 22 : MORANDI Giorgio, *Natura morta*, 1954. Format : 31x36cm. Florence, Fondation Roberto Longhi.

abstraite. L'espace de la scène est traité le plus simplement possible : deux aplats de couleurs marquant la table et le mur. Ainsi, cette table et ce mur deviennent simplement une surface et un fond. Mais ces surfaces ne sont associées à aucune texture et à aucune matière, et les deux couleurs utilisées sont très peu contrastées. Il en résulte une impression que les objets représentés sont hors du monde, puisqu'on n'y trouve aucune référence à un lieu tangible.

Cette tendance vers l'abstraction se retrouve également dans les compositions : elles ne représentent pas, à proprement parler, des « scènes » comme dans la tradition picturale de la nature morte : les objets, des objets usuels modestes, ne sont pas assemblés selon une fonction ou une symbolique, mais sont traités comme des formes sculpturales. La composition de ces scènes est réalisée selon une logique d'alternance de formes et de couleurs, dans une palette limitée, dans un souci de composition géométrique.

Le traitement pictural en lui-même fait perdre aux objets leur réalité : la lumière enveloppante génère peu d'ombre. Rien n'est détaillé : le peintre utilise souvent de quasi aplats de couleurs pour décrire les objets. On perd alors toute marque ou détail qui pourrait nous renseigner sur leurs histoires et leur fonction. Nous sommes alors davantage en présence de formes d'objets que des objets en eux-mêmes, lorsque les objets ne sont pas imaginaires, comme dans ses peintures « métaphysiques ». Etienne Jollet parlera d'ailleurs de « fantômes d'objets »⁷. L'impression qui en résulte est celle d'une opacité et du caractère impénétrable de ces formes inertes.

7. Etienne Jollet, *La Nature Morte ou la place des choses: L'Objet et son lieu dans l'art occidental*, Paris, Hazan, 2007, pp. 258-260.



Fig. 23 : BAYER Herbert,
Nature morte, 1936.

La filiation de l'oeuvre de Morandini, relativement inédite dans la peinture de nature morte, peut se retrouver dans certaines approches photographiques.

Herbert Bayer (1900-1985) est un artiste autrichien, plus tard émigré aux États-Unis. Élève à l'école du Bauhaus, il sera essentiellement graphiste mais réalise également des photographies, notamment une série de photographies inspirée du surréalisme et des natures mortes métaphysiques de Morandi. Sa *Nature-morte* issue de cette série, réalisée en 1936, construit un espace grâce à un fond uni en cyclo, sans démarcation de sol. En conséquence, cet espace paraît donc infini, hors du temps. La composition consiste en une juxtaposition de formes issues de la nature et de formes synthétiques, choisies et assemblées selon une logique de graphisme. Bayer crée ainsi un paysage imaginaire, baigné d'une lumière douce qui épouse les volumes des objets, à la manière d'un décor sous la lumière rasante d'un coucher de soleil. De ce fait, la présence physique des objets est renforcée, tandis que leur sens quotidien se retrouve effacé par la mise en scène. Comme Morandi, il transcrit en image une représentation mentale, imaginaire et poétique.

Le photographe tchèque Jaromír Funke (1896-1945), jouera avec des formes géométriques pour créer des compositions photographiques. Avec sa *Composition* réalisée en 1923, il assemble des objets sans fonction : une sphère et un cube en verre.

Fig. 24 : FUNKE Jaromir,
Composition, 1923. technique :
tirage gélatino-bromure. Format :
23,5x29,2cm.



Comme Morandi, il s'éloigne de la représentation d'une « scène » : sa photographie est avant tout un jeu graphique. Ce jeu repose sur les alternances de formes, mises en valeur par les contrastes. Le jeu de lumière est également central, puisqu'il crée, grâce aux ombres et reflets, de nouvelles formes au sein de l'image, et renforce ainsi l'intangibilité de ces objets par la confusion des volumes. La lumière permet également d'effacer les limites de la composition grâce à un vignettage accentué : les formes surgissent alors de l'obscurité et du néant, sans appui matériel apparent.

Si le médium photographique conserve fatalement cette référence à une matérialité préexistante, la tendance vers une abstraction formelle a été l'œuvre de nombreux photographes. Cette abstraction est l'œuvre de deux démarches : d'un côté la mise à distance de la fonction quotidienne des objets représentés pour privilégier le graphisme de la composition, et de l'autre la perte du caractère tangible de ces objets. Cette tension entre abstraction et matérialité est particulièrement intéressante dans le genre de la nature morte, puisqu'elle renforce un questionnement sur l'illusion d'une présence physique, qui échappe au temps, de ces objets par nature éphémères. Malgré son statut de procédé de reproduction mécanique, la photographie est alors capable, paradoxalement, de déréaliser une scène.

II. Les procédés photographiques au service de l'expression de l'artificialité : enjeux esthétiques de cette photographie de nature morte contemporaine

Depuis environ le milieu des années 2000, un renouveau se fait sentir dans la photographie de nature morte. Des photographes plasticiens s'approprient le genre, auparavant surtout confiné à la photographie publicitaire. Ainsi en 2011, le magazine *Foam* consacre l'exposition «Still/Life» à la photographie contemporaine néerlandaise de nature morte⁸. En 2012, le *British Journal of Photography* publiera un article de Diane Smyth intitulé « The Perfect Playground » sur le sujet du renouveau dans la photographie d'objets en studio⁹.

Cette redécouverte artistique de la photographie d'objet marque un renouveau stylistique prolifique, qui nourrira des échanges avec la photographie appliquée.

L'une des grandes tendances de ce renouveau stylistique est marquée par une esthétique qualifiée couramment de « surréaliste ». On s'affranchit des références classiques de la peinture de nature morte, ainsi que des codes de la photographie publicitaire de luxe pour se tourner davantage vers le design graphique et l'illustration numérique comme sources d'inspiration.

En écho aux travaux de la Nouvelle Vision, les compositions deviennent très graphiques, mais également colorées. Les scènes possèdent souvent un sens du décalage et de l'absurde : on s'éloigne d'une forme de gravité de la nature morte dans sa tradition classique pour produire des images légères et ludiques, qui jouent avec le spectateur et la notion d'illusion. L'artificialité de la mise en scène est ici complètement assumée. De plus, la photographie ne se contente pas seulement de représenter les objets en tant que produits, mais les intègre au graphisme de l'image.

8. *Still/Life - Contemporary Dutch Photography*, Foam Fotografiemuseum, Amsterdam, 2011

9. Diane Smyth, « The Perfect Playground », in *British Journal of Photography*, n°159, mars 2012, Londres, pp.43-53.

Ce courant stylistique est présent dans la photographie appliquée - publicité, photographie d'illustration ou éditoriaux dans les magazines - mais également au coeur de démarches artistiques.

Un corpus de photographies contemporaines sera constitué et analysé pour mieux cerner ce courant esthétique. Quelles sont ses caractéristiques ? Quels sont les moyens employés par les photographes afin d'exacerber l'artificialité de leurs images ?

II.1 Représenter un univers synthétique

Comme expliqué précédemment, le genre de la nature morte est logiquement attaché à la représentation de la matérialité. Les objets de nature organique sont souvent utilisés afin d'illustrer l'éphémérité du monde réel et la tension entre vie et mort. Mais comment évolue l'attention portée à la matérialité des objets à une époque où l'artificiel, les matériaux de synthèse et les objets produits en masse dominent notre environnement quotidien ?

Il s'agira ainsi d'étudier la façon dont la photographie de nature morte contemporaine s'attache à la thématique de l'artificialité, en s'intéressant aux objets synthétiques au sein des compositions, mais également en transformant par le traitement de la lumière et la retouche numérique les objets organiques en objets artificiels.

a) Photographie appliquée et évolution des modes de consommation

La nature morte, dans sa tradition classique, a fait du quotidien son sujet de prédilection. Des scènes, souvent des compositions de table, présentent une association d'objets. On y retrouve des objets manufacturés - qu'ils soient luxueux, afin de représenter les plaisirs du monde (instruments, tissus riches, vaisselle fine), ou plus modestes (objets du quotidien) - lorsque le style vise davantage le dépouillement.

A ces objets manufacturés se mêlent éléments organique : produits alimentaires, animaux, fleurs. La fragilité de ces éléments, parfois présentés comme dégradés ou pourris, vient souvent nourrir un propos métaphorique sur l'éphémère et la mort. Par contraste, les plaisirs de la vie offerts au regard paraissent futiles.

Si les objets synthétiques ont leur place dans la nature morte traditionnelle, il s'agit le plus souvent d'objets artisanaux, qu'ils soient très luxueux ou très modestes. Paradoxalement, ces objets modestes revêtent, ainsi représentés, une dimension précieuse par l'importance que l'acte de la représentation leur confère. Ce sont des objets plus ou moins uniques, fabriqués à la main, et souvent à partir de matériaux naturels.

Les modes de production et de consommation, cependant, ont changé depuis l'âge d'or de la peinture de nature morte. Depuis la deuxième moitié du XXème siècle, nous sommes entrés dans une ère de consommation de masse. Afin de répondre à la demande, les objets ne sont plus seulement fabriqués à la main, mais sont le plus souvent produits à grande échelle et à l'aide de machines. Les objets qui nous entourent ne sont pour la majorité plus des objets artisanaux, et donc uniques, mais des objets produits à l'identique dans des milliers d'exemplaires sur des chaînes de production. L'objet n'est plus un bien unique mais un produit de consommation.

Cette évolution des modes de production et de consommation se répercute sur les matières utilisées. Ainsi, les matières synthétiques sont omniprésentes dans notre quotidien, à commencer par les polymères dérivés de pétrole (matières plastiques), dont l'utilisation s'est développée en même temps que la consommation de masse, à la fin de la Seconde Guerre mondiale.

Aujourd'hui, les matières synthétiques sont le plus souvent considérées comme vulgaires et communes, tandis que les matériaux naturels bruts comme le bois ou la pierre, ou transformés comme le verre ou le métal, sont associés au domaine du luxe.

L'histoire de la photographie de nature morte est étroitement liée à l'histoire de la photographie appliquée, c'est-à-dire la photographie d'illustration et de publicité. Elle constitue ainsi l'un des outils de représentation au service de cette consommation de masse. La photographie publicitaire apparaît dans les brochures dans les années 1920-1930, mais reste réservée aux produits de luxe. Elle s'étend véritablement au marché de masse dans les années 1960 grâce à l'essor de la

photographie couleur et aux nouvelles techniques d'imprimerie qui permettent la confection d'affiches illustrées par la photographie.

Si des passerelles existent entre photographie appliquée et photographie artistique, l'une et l'autre s'influencent mutuellement, il est nécessaire de situer cette photographie dans son contexte.

Il est ainsi logique que ses codes changent en fonction des modes de production et de consommation. La fonction première de la photographie de nature morte appliquée est ainsi de promouvoir des produits, aussi bien luxueux que plus courants.

Ainsi, différents codes existent pour différents types de produits représentés. Il est intéressant de constater que le domaine du luxe a largement repris les codes de la peinture de nature morte classique, que ce soit dans l'usage d'un éclairage en clair-obscur, ou l'attention portée aux jeux de lumières et de reflets pour mettre en valeur les matériaux des produits, voire même des références directes en terme de composition. Ces codes évoquent en photographie le luxe et la qualité, ainsi qu'une certaine idée de l'intemporalité.



Fig. 25 : DOI Koichiro, publicité réalisée pour la marque Tom Ford, 2015.

Cette photographie a ainsi pour but de créer une atmosphère autour du produit : le choix du décor et de la lumière constituent alors un écrin de présentation afin de transmettre une ambiance et une image de marque. Sur la photographie de Koichiro Doi pour Tom Ford présentée ci-dessus, le fond rappelle à la fois la composition du parfum avec les orchidées, mais également une sensualité ténébreuse rappelée par l'eau et les couleurs sombres. L'éclairage sur le produit en clair-obscur renforce cette ambiance sombre et mystérieuse, tout en mettant en valeur la matière striée du flacon. Si le produit doit demeurer identifiable, une marge d'interprétation est donc accordée dans la mise en lumière.

En ce qui concerne les objets les plus modestes, ceux-ci se voient représentés le plus souvent sous la forme de « *packshot* » : vue frontale du produit, servant à le décrire de manière la plus épurée et objective possible. Cette épure esthétique passe par le recours à une lumière qui se veut descriptive et qui a donc pour objectif de présenter la forme et le volume du produit de façon distincts, tout en respectant l'aspect de surface des matières. Le fond, qui se veut neutre, est le plus souvent un fond blanc uni, quelquefois avec la présence d'une ombre ou d'un reflet afin de signifier que le produit présenté repose sur une surface.



Fig. 26 : SZULC Joanna, photographie de packshot, 2017.

Ces images servent ensuite à la présentation de produits sur catalogue, site web, ou en incrustation dans des campagnes publicitaires. Le terme de « *packshot* » s'est d'ailleurs imposé après la Seconde Guerre mondiale, soit en même temps que le début de la société de consommation. Ce mode de prise de vue, conditionné par des contraintes de temps et de production, est souvent considéré comme un travail à la chaîne, avec une réalisation technique souvent répétitive et systématique, au contraire de la photographie publicitaire de luxe où la mise en lumière est construite autour de l'objet avec une volonté d'instaurer une ambiance. A noter que la distinction entre les deux n'est pas une frontière nette, puisque certains photographes sont spécialisés dans la réalisation de packshots dits « de luxe », qui nécessitent un travail poussé au niveau de la mise en lumière. Aussi, la frontière entre esthétique purement descriptive et sublimation du produit est une frontière poreuse.

On peut néanmoins s'interroger sur la place du packshot au sein du genre de la nature morte. Charles Sterling, la définira comme une composition : « Une authentique nature morte naît le jour où un peintre prend la décision fondamentale de choisir comme sujet et d'organiser en une entité plastique un groupe d'objets. Qu'en fonction du temps et du milieu où il travaille, il les

charge de toutes sortes d'allusions spirituelles, ne change rien à son profond dessein d'artiste : celui de nous imposer son émotion poétique devant la beauté qu'il a entrevue dans ces objets et leur assemblage. »¹⁰.

Cette distinction entre packshot et nature morte composée est également admise dans le monde professionnel. Par exemple, le photographe Eberhard Schuy, dans son manuel *La photographie d'objets : Du packshot aux produits mis en scène*, différencie les deux modes de représentation en précisant que celui du packshot « ne doit laisser aucune possibilité d'interprétation »¹¹.

Le packshot représente ainsi l'épure extrême de la nature morte, dépouillée de toute intention poétique pour n'être que descriptive. La notion de composition, même minimale, est remise en cause lorsque l'image du produit est destinée à être détournée et incrustée sur une composition publicitaire.

Ce genre photographique a néanmoins mis en place un mode de représentation qui sied parfaitement aux objets fabriqués dans des matériaux de synthèse, au moyen d'une restitution descriptive des propriétés formelles du produit sur des photographies en haute définition, ultra précises et en même temps dont les défauts éventuels ont été effacés par la retouche.

b) De l'organique au synthétique : glissement des objets représentés

Comment représenter ces objets produits en masse dans des natures mortes composées ?

Au-delà du simple packshot, la photographie contemporaine a développé l'utilisation de ces objets synthétiques produits en série. La question de la matérialité des objets étant centrale au sein de la nature morte, comment ces photographes traitent-ils ces produits réalisés dans des matériaux de synthèse ?

La photographe américaine Stephanie Gonot réalise pour le magazine en ligne *Wired* une série illustrant des articles de présentation de gadgets. Cette série est composée d'une succession de photographies au format vertical qui, mises bout à bout, reconstituent le tapis roulant d'une douane d'aéroport sur lequel défilent les objets.

10. Charles Sterling, *La nature morte de l'Antiquité au XXe siècle*, Paris, Macula, édition revisitée, 1985.

11. Eberhard Schuy, *La photographie d'objets : Du packshot aux produits mis en scène*, Paris, Eyrolles, 2015, p.18



Fig. 27 : GONOT Stephanie, set design par Bryson Gill, extrait de la série *Travel* réalisée pour le magazine Wired, 2016.

Ces objets sont des accessoires et gadgets réalisés dans des matériaux artificiels : plastiques et tissus synthétiques. L'esthétique épurée de l'image, jusqu'aux décors stylisés à l'extrême, présentent un environnement à la fois enjolivé par la couleur et aseptisé par la composition minimaliste.

La matière est traitée avec netteté et précision, et les brillances sur les produits accentuent leur dimension synthétique. La main ornée d'un gant en latex qui manipule le casque de réalité virtuelle introduit un propos hygiéniste : le sens du tactile est mis à distance.

Certains photographes mettent la question de la matière au cœur de leurs compositions, en employant une diversité des matériaux de synthèse sous toutes leurs formes.

Ainsi, Ania Wawrzkowicz présente avec *Tights* une composition qui juxtapose les matières synthétiques : nylon, mousses et plastiques sont agencés comme des échantillons. A chaque élément de la composition correspond un jeu de texture : se côtoient la brillance du plastique, le mat de la mousse, le satin du nylon. Cependant, ces textures conservent à chaque fois une forme de perfection, de douceur et de régularité qui remettent en question leur véracité.

On peut supposer que la retouche numérique



Fig. 28 : WAWRZKOWICZ Ania, stylisme par Louie Waller, *Tights*, 2016.

occupe ici un rôle majeur, en ayant permis d'effacer en post production tous les défauts et irrégularités. Par extension, ce qui fait rend ces objets uniques.

L'agencement des éléments en un édifice qui défie les lois de la gravité renforce le caractère immatériel de ces objets.

Il arrive cependant que les photographes utilisent des éléments organiques dans leurs compositions, comme de la nourriture, par exemple. Alors que ce sont des denrées périssables, leurs imperfections et défauts sont étrangement absents des images. Ils se retrouvent alors quasiment transformés en éléments artificiels.

Felix Dobbert, photographe plasticien allemand, réalise la série *Still Under Construction*, dans laquelle figure une photographie de fruits posés sur une table. Ce sujet est réminiscent de la nature morte traditionnelle, transposée ici dans un univers contemporain. Le mobilier ici, n'est constitué que de matières synthétiques, entre la table et le gobelet en plastique. Chaque surface est lisse, sans défaut, jusqu'aux fruits eux-mêmes. Ces derniers sont représentés avec une douceur et une perfection clinique. Leur surface est dépourvue d'aspérités, leur couleur pastel. Ils sont encore présentés dans leur emballage. Ce ne sont plus des produits bruts de la nature, mais des produits de consommation de masse comme les autres, vendus calibrés.



Fig. 29 : DOBBERT Felix, *PMG*, extrait de la série *Still Under Construction*, Format : 29x39cm, 2004.

Des mélanges d'éléments organiques et synthétiques font l'objet d'expérimentations photographiques, dans une démarche d'associations absurdes sortant des objets banaux de leur cadre quotidien pour créer des jeux de forme et de signification. Le collectif PUTPUT, composé du suisse Stephan Friedli et du danois Ulrik Martin Larsen, explore cette thématique à travers diverses séries, chacune consacrée à une réinterprétation visuelle d'objets du quotidien. Ainsi, avec leur série *Inflorescence*, ils reprennent la thématique de la composition florale en remplaçant les fleurs par des ustensiles ménagers. Ici, l'orchidée, fleur à l'apparence étrangement synthétique, est substituée à une brosse en plastique. Par ce rapprochement visuel, le lien entre forme et fonction de l'objet est interrogé de façon décalée et poétique.



Fig. 30 : PUTPUT, extrait de la série *Inflorescence*, 2012.



Fig. 31 : LOSING Catherine, set design par Katie Fotis, extrait de la série *Monday*, 2015.

Cette approche du banal sous l'angle de l'absurdité a été également reprise et étendue aux produits de luxe : au-delà des représentations idéalisées, certains photographes jouent la carte du contre-pied.

Ainsi, Catherine Losing, photographe anglaise conciliant travail appliqué et projets personnels, juxtapose avec sa série *Monday* produits cosmétiques de luxe et environnement inadapté. Un parfum Chanel est alors présenté sur un radiateur, un rouge à lèvres sur un grillage. La confrontation d'un produit de luxe et d'un décor quotidien permet d'interroger la forme des

objets de design quelconque. Familière des codes de la photographie publicitaire, elle les utilise ici pour détourner ces produits de luxe, et d'une certaine manière les désacraliser.

Cette photographie de nature morte contemporaine est donc en rupture avec la peinture de nature morte dans la tradition classique : les objets organiques, éphémères et périssables, ne sont pas représentés en tant que tel. Le stylisme fait la part belle aux objets et matières synthétiques, produits en masse.

Cependant, les objets ne sont pas présentés au spectateur comme produits à consommer, en les sublimant, mais sont représentés avec une forme d'opacité de la forme détachée du sens quotidien de l'objet, d'absurdité, voire de dérision qui pourraient s'assimiler à une forme contemporaine et actualisée de la vanité à l'ère de notre société de consommation.

b) Traitement de la matière : mettre en lumière pour renforcer l'artificialité

Le travail de la lumière en photographie de nature morte occupe une place essentielle dans la construction de l'image. En effet, elle est l'outil du photographe pour décrire au mieux les matières et volumes de l'objet, mais également pour distinguer des ambiances appropriées à l'esthétique visée. Une lumière rasante peut révéler une texture, la présence d'un reflet permet d'identifier une surface brillante, les ombres dessinent les volumes.

La photographie d'objets de luxe sera associée à une mise en lumière précise et raffinée, souvent en clair-obscur, qui permet de mettre l'exergue sur les matières précieuses : velouté du cuir, brillance d'un métal ou transparence délicate du verre. Tout comme la peinture de nature morte était un moyen pour les artistes de mettre en avant leurs capacités techniques en représentant fidèlement les interactions entre lumière et matière, le travail de la nature morte publicitaire est construit autour d'un savoir-faire lié à la construction de l'éclairage.

Au contraire, la photographie de packshot, en particulier d'objets usuels, privilégiera une lumière descriptive, qui permet une représentation qui se veut objective, en partie à cause des contraintes

de temps et de production que de telles prises de vues exigent, mais également de la volonté de générer une représentation neutre et sans interprétation.

Ce travail de la lumière étant l'une des ressources principales des photographes de nature morte, il n'est donc pas étonnant que ce courant ait développé certains codes identifiables de mise en lumière.

Le premier cas de figure que l'on retrouve régulièrement est l'utilisation d'une lumière solaire. Celle-ci est à la fois très dirigée et très enveloppante, souvent dans un axe proche de celui de la prise de vue, générant peu ou pas d'ombre.

Ce procédé éloigne encore formellement la photographie contemporaine de la vanité classique, qui épouse les volumes des objets, les plonge dans une ambiance grave et mystérieuse.

Ici la lisibilité est parfaite, voire écrasante. Il n'y a pas de zone d'ombre, mais également pas de volume, rappelant l'oeuvre de Matisse. En effet, le modelé d'un éclairage contrasté est un outil indispensable afin de décrire la forme des objets représentés.



Fig. 32 : HILLEBRANDT Lauren, extrait de la série *Flat Landscapes*, 2012.

Le travail de la photographe plasticienne néerlandaise Lauren Hillebrandt est un exemple frappant de ce procédé. Dans ses photographies, les objets sont éclairés par une source unique, très dirigée, située dans l'axe de l'appareil. Associé à la profondeur de champ maximale, la surface de l'image est confondue avec la scène représentée : les objets deviennent des motifs graphiques, découpés par contraste grâce aux ombres nettes, à la manière de silhouettes de papier dans un livre *pop-up*.

On peut observer également le rôle d'une légère surexposition dans la perception des textures. Celle-ci génère en effet chez le spectateur une sensation d'éblouissement. Dans les zones claires de l'image, comme sur le gobelet en plastique, les textures deviennent pratiquement invisibles. Les volumes deviennent des surfaces, la matière disparaît des objets.

La lumière solaire induit donc à la fois une clarté et une précision maximale, elle expose le sujet à une vision crue, mais écrase également le détail par une sensation d'éblouissement.



Maurizio Di Lorio est un photographe italien spécialisé dans la nature morte qui a construit son esthétique autour de ce style de mise en lumière. Ses photographies évoquent une ambiance solaire, qui joue avec les codes esthétiques de la publicité et de la consommation de masse et mettent en scène des objets dans leur banalité. Son éclairage dur et éblouissant, qui rappelle le flash de la photographie amateur, renforce une certaine trivialité, voire vulgarité, dans ses compositions. Cette lumière écrase encore une fois les volumes et les textures.

Sur cette photographie, la surexposition ainsi que l'absence de reflets sur les fruits pelés, introduit une sensation de sécheresse de la matière organique, à

Fig. 33 : DI LORIO Maurizio, sans titre, 2013. l'opposée de la fraîcheur attendue.

A l'opposé de ce style d'éclairage, d'autres photographes utilisent une lumière douce, avec davantage de modelé. Cette fois-ci les volumes et textures sont présents dans l'image, mais la douceur de la transition entre ombre et lumière, ainsi que le contraste faible de l'éclairage, adoucissent les textures par rapport à un clair-obscur complet.

Ce mode d'éclairage, souvent associé à une retouche poussée afin d'effacer les éventuelles irrégularités confère aux images une ambiance propre et clinique. Les dégradés sont doux, aucune imperfection n'accroche l'œil. Les scènes sont baignées dans une ambiance feutrée. Les matières et textures sont présentes mais lissées, sans accroc, sans aspérité.

Un exemple de ce type de mise en lumière est le travail du photographe anglais Aaron Tilley, et notamment cette image issue de la série *In Anxious Anticipation*. A l'exception du métal, chaque surface est lisse et douce. Une perfection irréaliste se dégage de chaque objet. L'utilisation de la retouche numérique est très sûrement ici poussée, afin d'éliminer toutes les éventuelles irrégularités. Les travaux de Felix Dobbert ou Ania Wawrzkowicz évoqués précédemment présentent une utilisation similaire de la lumière.

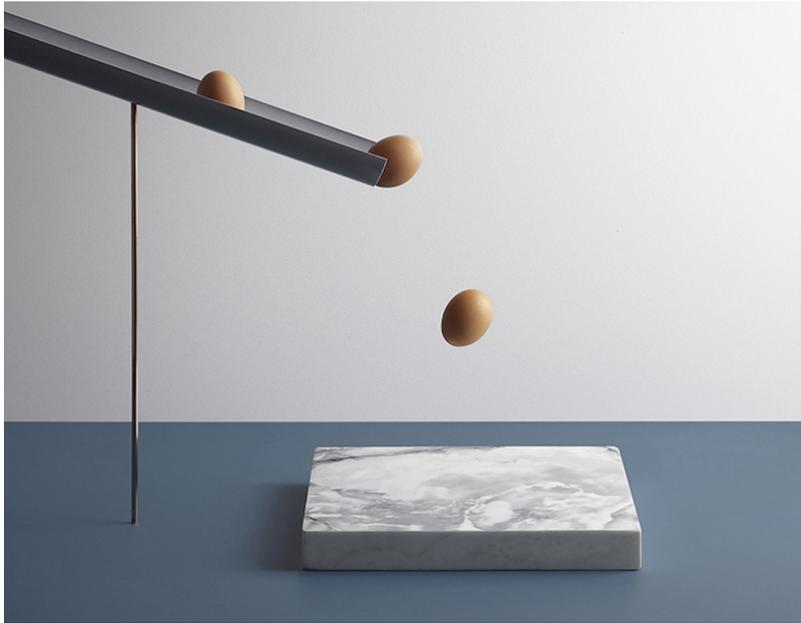


Fig. 34 : TILLEY Aaron, extrait de la série *In Anxious Anticipation*, publiée dans *Kinfolk*, n°19, mars 2016.

L'on distingue alors, dans ces deux modes de traitement de la lumière, par extension deux approches dans le traitement de la matière.

Dans un cas, comme chez Lauren Hillebrandt ou Maurizio Di Lorio, nous sommes face à un effacement de cette matière : les objets deviennent des aplats, des motifs, et perdent leur volume et leur texture, se rapprochant ainsi de silhouettes découpées sur papier.

Dans un second cas, la matière est traitée avec une douceur et une perfection clinique. Cette matière est présente, mais devient irréaliste et intangible de par sa perfection.

2.2 Une dimension graphique assumée

Une autre des caractéristiques émergentes de cette photographie de nature morte contemporaine apparaît comme la volonté d'adopter un graphisme assumé au sein de la composition : la forme et le sens de l'attrait visuel sont ici prioritaires par rapport à une signification éventuelle.

Ainsi, des passerelles entre la photographie et les domaines de l'illustration numérique et du design graphique se distinguent, tandis que la rupture avec la vanité dans sa tradition classique s'affirme.

Cette photographie de nature morte contemporaine peut ainsi être perçue comme une continuité de la photographie d'avant-garde de l'entre-deux-guerres, à la fois en raison des expérimentations visuelles qu'elle a amenée, mais également par l'interconnexion qui a existé entre les différentes disciplines artistiques, notamment le lien entre la Nouvelle Vision et l'école de design du Bauhaus.

Cette convergence entre photographie et design graphique s'articule autour de deux axes : dans un premier temps l'importance de la construction géométrique de l'image, puis le rôle central de la couleur. Formes et couleurs s'entremêlent alors et contribuent à éloigner cette photographie de nature morte des scènes figuratives de la vie quotidienne pour les assimiler à des constructions abstraites.

a) Vers une géométrisation des compositions

La composition graphique tient en premier lieu à l'attention portée à la construction géométrique des scènes photographiées.

Que ce soit par un sens de la géométrisation de l'image ou une volonté de créer des illusions spatiales, les photographes expérimentent autour de représentations pensées dans un espace

bidimensionnel, en utilisant des emprunts visuels à des médiums du domaine des arts graphiques. Cette esthétique de la nature morte contemporaine tend alors vers des références évidentes aux mondes respectifs de l'illustration numérique et du design graphique. Les compositions ne sont pas celles de peintres dépeignant une scène tirée du quotidien, mais tendent vers l'abstraction en faisant appel à des compositions construites autour de motifs graphiques.

Les jeux de formes et de lignes sont essentiels pour structurer l'image.

La construction du décor, constitue ainsi le premier moyen pour le photographe de géométriser l'espace de l'image. Là où la photographie de nature morte traditionnelle privilégie l'usage d'un fond en cyclo, qui donne l'illusion d'un espace infini par la disparition de la démarcation entre sol et fond, ou d'un décor reproduisant une scène réaliste, les photographes contemporains structurent leurs images grâce au travail réalisé sur des alternances de fonds. On observe alors une tendance nette pour l'usage de papiers colorés, agencés pour briser et rythmer l'image par des jeux de ligne dynamiques.

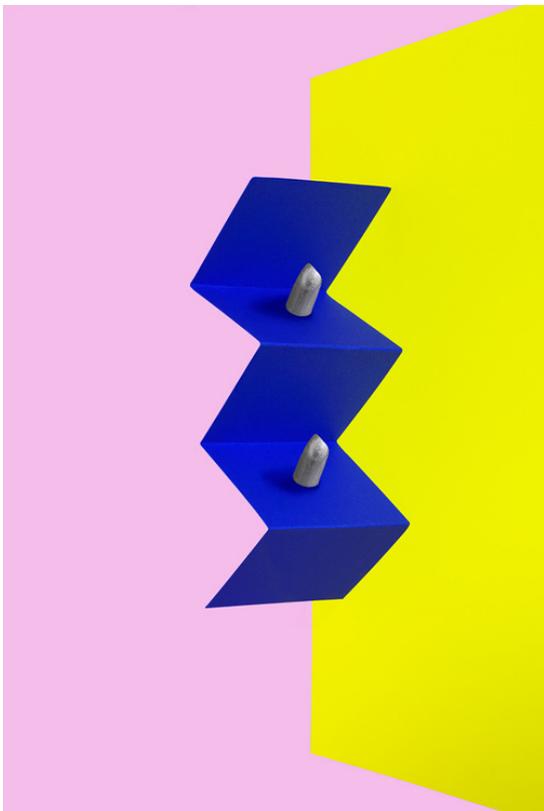


Fig. 35 : GRAMM Sandra, *Bullet*, 2014.



Fig. 36 : METZ + RACINE, extrait de la série *Colour Blocking*, publiée dans *DETAILS*, mai 2014.

La photographe allemande Sandra Gramm a recours à ce procédé. Elle utilise ainsi des jeux de pliage pour former des décors construits en blocs graphiques de couleurs, à la manière d'éléments de mise en page - il est d'ailleurs intéressant de souligner qu'elle a étudié le design graphique en parallèle de la photographie. La photographe joue alors sur l'apesanteur et la confusion spatiale. Le spectateur tente de se repérer dans l'image à l'aide de la reconnaissance des volumes, mais l'utilisation de blocs de couleurs unis et le jeu d'ombres ne font que renforcer cette confusion.

Le duo de photographes Metz + Racine structure l'espace en délimitant par contraste des zones. La ligne de division entre surface et fond, très légèrement en biais, vient dynamiser l'image en introduisant un déséquilibre subtil. Le cadre blanc rajoute un élément géométrique qui fait contrepoint avec la division horizontale entre surface et fond, tout en renforçant l'effet de déséquilibre par l'utilisation d'une plongée qui rend les lignes obliques. Le jeu entre les lignes droites du décor et les lignes courbes du vêtement, ainsi que la quasi absence de relief sur les éléments du décor permettent d'interroger sur la relation entre éléments graphiques et éléments réels. Le cadre semble être une construction précaire qui défie les lois de la gravité, mais la présence du vêtement décrit en volume grâce au jeu d'ombres, ainsi que son interaction avec le décor selon les règles de la pesanteur, viennent rappeler la réalité physique de cette scène. La photographie de cette installation en trois dimensions selon une logique de graphisme, visant à structurer l'image pour en tirer une image en deux dimensions, rend la scène irréaliste.

L'utilisation d'éléments de décors servant de support aux objets est un procédé qui revient souvent dans cette photographie contemporaine de nature morte : cubes, cadres ou plateformes sont autant d'éléments géométriques qui viennent enrichir les compositions.

Tous ces éléments viennent encadrer et habiller les objets représentés, de la même manière qu'une mise en page encadre un texte.

La mise en lumière sans clair-obscur évoquée précédemment participe à la lisibilité de ces formes : l'espace de l'image devient une surface. Le photographe ne représente plus seulement un espace en trois dimensions, mais travaille sa mise en scène à la manière d'une composition graphique bidimensionnelle.

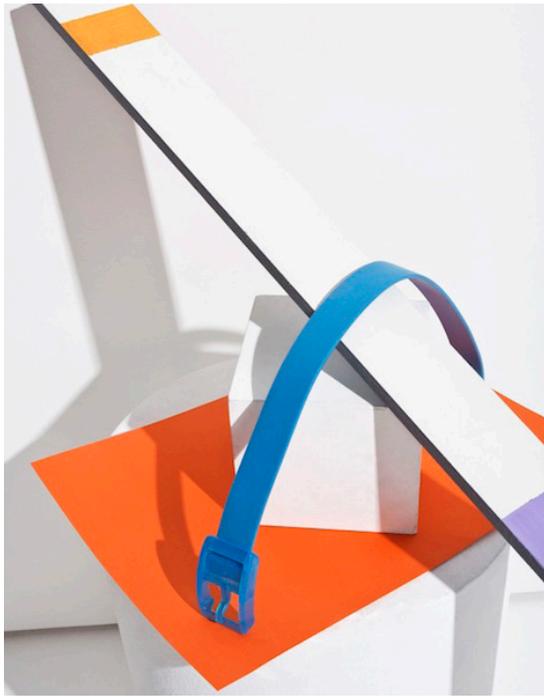


Fig. 37 : POGOSSOVA Anna, *Funny Games*, date inconnue.

Au-delà d'un travail sur le décor, l'intégration et la présentation des objets sont centraux, et les objets mêmes prennent alors part entière à la construction de la composition. La dichotomie entre objet et décor, présente dans la nature morte classique : le décor servant de support ou d'écrin aux objets, s'efface alors.

La photographie de ceinture réalisée par Anna Pogossova, extraite de sa série *Funny Games* est un exemple de cette vision : les éléments de décor - des cartons et cubes - structurent l'image. La ceinture, élément central de l'image, s'inscrit au sein de cette composition comme un élément graphique qui vient faire contrepoint. Elle apporte

ainsi une courbe là où le décor est constitué de lignes droites, et rajoute une touche de couleur complémentaire aux tons orangés. Cet accessoire se place comme élément à la fois disruptif et complémentaire de cette composition graphique.

L'influence de l'illustration moderne, en plus de celle du graphisme, est également bien présente dans cette photographie de nature morte contemporaine. Cette influence contribue à la création d'illusions spatiales en photographie, jouant avec la perception du spectateur : sommes-nous réellement face à une photographie ?



Fig. 38 : MYERS Andrew B., sans titre, 2013.



Fig. 39 : RIGAMONTI Michel Tura, *Chaos City*, 2013.

Le photographe Andrew B. Myers reprend la tendance récente des vues en *top shot*, c'est-à-dire des vues d'objets étalés sur un fond prises d'après un point de vue zénithal, tout en la poussant à son expression la plus extrême. Ses photographies, qui présentent des compositions d'objets en plan large, agencés de manière millimétrée afin de créer un motif répétitif à la manière d'un semis sur papier peint, génèrent chez le spectateur une confusion certaine. Myers propose donc une photographie qui reprend les codes de l'illustration, en donnant l'illusion de la perspective isométrique, code de représentation retrouvé de façon récurrente dans le domaine du jeu vidéo.

Ces approches de l'image photographique à la manière du graphisme permettent souvent de faire le pont entre photographie d'objet et discipline du design. Ainsi, les mises en scènes graphiques permettent de contextualiser esthétiquement l'objet, de mettre en avant la vision derrière son design par la constitution d'un environnement dans le prolongement esthétique de la forme de l'objet même, ou au contraire détourner cet objet en en proposant une vision inédite.

b) Une approche de la couleur comme accentuation du motif graphique

La couleur joue un rôle prépondérant dans les constructions graphiques réalisées par ces photographes. Elle vient ainsi en complément des compositions graphiques évoquées précédemment : l'utilisation de la couleur vient asseoir cette dimension graphique.

Cette photographie de nature morte contemporaine se place alors en rupture avec la palette classique de la nature morte traditionnelle, constituée de tons marron, sombres, parfois riches mais peu saturés, qui évoquent un environnement naturel.

Deux approches de la couleur sont tout particulièrement identifiables dans cette photographie contemporaine.



Fig. 40 : BROWN Thomas, sans titre, publié dans *The Gourmand*, n°7, 2015.

La première consiste en l'utilisation de tons pastels, comme nous l'avons précédemment constaté chez Aaron Tiley. Nous pouvons également citer les photographies de Felix Dobbert et Ania Wawrzkowicz précitées, ou le travail de Thomas Brown, notamment dans sa série réalisée pour *The Gourmand Journal*. L'harmonie des tons en camaïeux, ainsi que les contrastes subtils évoquent un univers doux. Les couleurs sont parfaitement équilibrées, les contrastes harmonieux. Aucune dissonance ne vient perturber les palettes soigneusement étudiées. Nous sommes dans une épure de la couleur. Ce souci de l'harmonie poussé à l'extrême confère une artificialité, voire une dimension aseptisée aux scènes représentées.

Sur la photographie de Thomas Brown en exemple, les teintes brunes des champignons sont étouffées afin d'en limiter l'aspect terreux. L'association à un camaïeu de rose renforce le caractère édulcoré de la photographie, et vient appuyer le rapport entre organique et synthétique instauré par l'opposition de formes géométriques avec des éléments naturels.

La deuxième approche observe un souci égal dans la constitution de la palette de couleurs. Cependant, celles-ci sont choisies bien plus saturées et franches, allant parfois jusqu'à utiliser des couleurs si pures qu'elles en paraissent fluorescentes. Les photographies de Dom Sebastian en sont un exemple. Ses compositions réunissent une palette de couleurs limitées : le plus souvent du turquoise, du orange et du rose, déclinés jusqu'aux saturations extrêmes. L'utilisation de telles couleurs, peu communes dans notre environnement naturel, renforcent l'aspect synthétique et factice des scènes représentées.



Fig. 41 : SEBASTIAN Dom, sans titre, 2014.

Une variante de cette démarche est la référence aux univers de la culture de masse par les palettes colorées, en particulier des domaines de la publicité, ou encore du Pop Art. Le photographe Maurizio Di Iorio, évoqué précédemment, explore dans ses photographies les plus récentes l'utilisation de saturations intenses, obtenues grâce à la retouche numérique. Cette saturation de la couleur contribue alors à l'effacement de la perception des détails et textures. Une démarche similaire peut être détectée dans l'œuvre de Grant Cornett. Les deux photographes utilisent des palettes de couleurs primaires et secondaires, excessivement pures. Les objets vu sous ce filtre retrouvent leur perception déformée : ils nous paraissent irréels, intangibles, quasiment abstraits. De la même manière que le théorisait Kandinsky, la couleur devient sa propre réalité autonome indépendante possédant un pouvoir évocateur, en rupture avec une démarche de représentation descriptive de l'objet. Ainsi, le citron jaune semble irradier par contraste sur le fond bleu, et rappelle la lumière solaire.



Fig. 42 : DI IORIO, Maurizio, sans titre, 2014.



Fig. 43 : CORNETT Grant, stylisme par Angharad Bailey, sans titre, 2017.

Les ambiances colorées s'éloignent d'une expérience naturelle quotidienne pour se rapprocher des palettes colorées retrouvées dans l'illustration, le graphisme, et en particulier obtenues grâce à des outils numériques.

Ce travail sur la couleur ne se limite pas seulement à leur choix, mais également à leur utilisation.



Un procédé souvent présent est la représentation de couleur en aplat, grâce à des plages sans nuances qui gommement les imperfections visuelles des objets et renforcent la dimension graphique des scènes. Le terme *color block*, utilisé dans l'univers de la mode ou du marketing pour parler d'un agencement de couleurs en blocs contrastés attirant le regard peut être repris ici. Cette disparition des nuances renforce la géométrisation des formes, et nous rapproche encore du domaine du graphisme. On peut notamment évoquer ce qui a été initié par le mouvement du Bauhaus, avec les travaux d'Herbert Bayer, aujourd'hui largement remis au goût du jour par des graphistes contemporains.

Fig. 44 : BAYER Herbert, affiche pour l'exposition *Bauhaus 1919-1969* au Musée d'Art Moderne, Paris, 1969.

Ces blocs de couleurs permettent d'exagérer les effets d'opposition. L'espace est alors fragmenté selon des contrastes colorés associés à des jeux de formes et de lignes. L'utilisation de couleurs complémentaires, comme par exemple le jaune et le bleu, renforcent le contraste des formes.

La couleur a donc un rôle dominant dans la perception de la forme. Ces couleurs qui nous paraissent « synthétiques », soit de par leur pureté extrême, soit au contraire par leur harmonie irréaliste, nous éloignent encore de l'organique, des couleurs de la nature et de la vie quotidienne. En faisant de ses scènes avant tout des compositions abstraites, on observe un renforcement de leur dimension factice et artificielle : nous sommes face à des représentations construites de A à Z, sans référence réelle.

2.3 L'environnement du studio, lieu de l'artificialité

Nous avons constaté précédemment que ce courant de la nature morte contemporaine assume une forme d'artificialité à la fois dans l'utilisation d'objets synthétiques, et dans sa forme, accentuant le caractère graphique.

L'artificialité de ces photographies fait écho à leur processus et leur environnement de création. L'environnement du studio, par essence artificiel, sert à créer des mises en scènes qui s'éloignent du réalisme. L'image n'est ainsi plus seulement une construction au sens figuré, c'est-à-dire une construction formelle, mais également au sens propre, puisqu'elle résulte d'une mise en scène préparée.

La photographie ne se résume plus à la capture d'une scène, mais est l'aboutissement d'un processus de conception puis de réalisation. Ce processus, présent dès lors que l'environnement du studio rentre en compte, et donc en général dans le domaine de la nature morte appliquée, devient pour les photographes un terrain de jeu.

a) La photographie de nature morte est une construction

Le renouveau de la photographie de nature morte au milieu des années 2000 est porté par des jeunes artistes, à cheval entre artistes plasticiens et photographes. Nous pouvons par exemple citer Rachel De Joode, Elad Lassry ou Carson Fisk-Vittori. La photographie de studio et sa temporalité singulière, en particulier dans le cas de la nature morte, se révèle ainsi comme un moyen d'utiliser le studio comme espace d'expérimentation. Cette redécouverte de la photographie comme discipline expérimentale et manuelle se révèle particulièrement importante à l'ère du numérique, comme l'analyse le critique d'art Christopher Shreck dans son texte *On The Still Life New Wave* : « *Adopting tools and techniques typically associated with fine art disciplines, these photographers have taken to physically constructing assemblages and arrangements to serve as their subjects.* » (« En adoptant les outils et techniques typiquement associés

aux disciplines des beaux-arts, ces photographes ont commencé à construire des assemblages et compositions afin de servir de sujets.»¹².

Cet usage du studio comme espace d'expérimentation et de construction perdure et a forgé ce qu'est la nouvelle photographie de nature morte, y compris en ce qui concerne la photographie appliquée. Les ponts avec d'autres disciplines visuelles telles que le design ne sont pas seulement formels, mais concernent également le processus de construction de l'image. Ainsi, la photographie n'est plus seulement une capture du réel mais un processus de conception et de construction, à la fois d'une image mais également de la scène même qui est représentée.

Si ceci est également vrai dans la photographie de studio en général, cette dimension est accentuée dans la photographie de nature morte contemporaine.

En effet, celle-ci nécessite un travail préalable important. On parle tout d'abord de stylisme, c'est-à-dire choix des éléments de prise de vue et accessoires, mais également de conception et construction de véritables décors. Certaines mises en scène de nature morte peuvent ainsi être assimilées à de petites installations.

En conséquence, le photographe n'est souvent pas seul créateur de la photographie, en particulier dans le domaine de la photographie appliquée, et plusieurs métiers gravitent autour : on peut citer les fonctions de directeur artistique, qui supervise la conception graphique et artistique de la photographie, ou le set designer ou chef déco qui met en place le stylisme et conçoit et réalise le décor. A noter que ces fonctions ne sont pas clairement définies, et que le processus de collaboration se déroule différemment selon les méthodes de chacun et le type de prise de vue. Le photographe de nature morte Cyrille Robin, spécialisé dans la photographie d'accessoires de mode, explique à propos du rôle du directeur artistique et de la relation de collaboration qui existe avec le photographe : « Il y a autant de manière de travailler avec un directeur artistique que de directeurs artistiques. Ils sont tous très différents dans la manière de te présenter le travail. Il y en a où tu as une grande liberté, où tu as quelques petites inspirations, et d'autres où la photo est quasiment finie en montage : ils ont déjà fait une maquette qui ressemble comme deux gouttes d'eau à la photo finale, et entre les deux tu as toutes les variables possibles de manière de travailler. »¹³.

12. Christopher Shreck, « On The Still-Life New Wave », in *christopherschreck.com*, mis en ligne en février 2012, URL : <http://www.christopherschreck.com/stilllifewave>, consulté le 10 mars 2016.

13. voir interview du photographe Cyrille Robin, placée en annexe.

De la même manière, le rôle d'un set designer varie énormément, allant de la recherche d'accessoires, à la construction d'un décor complet.

Le photographe assume parfois plusieurs rôles à la fois, endossant la casquette de directeur artistique et de technicien. Son implication dans les phases de conception varie en fonction du type d'image et du budget associé. Ainsi Cyrille Robin raconte que c'est sur les productions les plus modestes qu'il peut travailler véritablement en collaboration avec le directeur artistique, proposant lui-même des idées. Au contraire, sur des prises de vue publicitaires de luxe, sa marge de manœuvre se réduit : « S'il y a beaucoup de liberté tu essayes de glisser des idées. S'il y a un peu moins de liberté tu essayes de glisser des pistes de matériaux, de couleur. S'il y a un peu moins de liberté tu ne peux glisser que des idées de composition, et dans le pire des cas, de lumière. »¹⁴.

Le photographe explique également que le rôle du set designer a récemment explosé : « je pense qu'il y a 5 ans il n'y avait qu'un petit pourcentage des agences de photographes parisiennes qui représentaient aussi des set designer. Et aujourd'hui quasiment aucune agence ne représente pas au moins un set designer. ». Tout comme Christopher Schreck, il associe ce retour de l'utilisation de décors physiques à l'émergence des nouvelles technologies.

La photographie de nature morte contemporaine possède donc parfois un statut hybride : elle ne consiste alors pas seulement en l'enregistrement du réel, à la manière de la photographie documentaire d'installations. Il existe véritablement une interdépendance entre photographie et design de la scène : la construction de la scène nourrit la photographie, et la photographie apporte la mise en lumière, le cadre, le point de vue.

Il existe donc un dialogue entre photographie et design au-delà des objets représentés : le stylisme n'est pas seulement un support, il inspire la forme photographique, et la forme photographique inspire la création de la scène.

14. *ibid.*, p.53

2.3.3 Reconnaissance de cet environnement artificiel

Si l'environnement du studio, ainsi que le processus de création évoqué précédemment, est commun à la photographie de nature morte appliquée de manière générale, les photographes contemporains jouent avec cet environnement pour renforcer la dimension artificielle des scènes représentées.

La photographie de studio permet au photographe de s'éloigner d'un environnement quotidien dans la mise en scène des objets. Les codes de la photographie de nature morte publicitaire consistent, de façon générale, à transfigurer un objet pour le projeter dans un lieu indéterminé, qui sert avant tout d'écrin de présentation au produit.

Ainsi, l'objet est souvent isolé sur un fond uni ou abstrait. Ce décor sert davantage à constituer une ambiance, souvent par des jeux de lumière, de matière ou de reflets, qu'à construire une composition. Le décor est même souvent obtenu par montage, et parfois généré numériquement en images de synthèse. L'accent est mis sur le produit, sur ses matières et son visuel, et le décor doit le souligner, tout en ne détournant pas l'attention.

Certains photographes de nature morte contemporaines rompent avec ces codes hérités de la photographie publicitaire en considérant le décor comme partie intégrante de la composition, et en assumant par la même occasion sa matérialité, et donc l'environnement artificiel qu'est le studio de prise de vue. Cette prise de liberté, amorcée avec une photographie plasticienne, est également permise dans une frange de la photographie appliquée qui bénéficie d'une liberté créative par rapport à la photographie publicitaire pour construire un univers : c'est le cas des éditoriaux photographiques publiés au sein de revues et magazines.

Ainsi, la création d'images de nature morte relève de la création d'espaces, souvent fantaisistes, voire surréalistes.

On observe une simplification générale des décors par rapport à des scènes qui se voudraient réalistes qui va dans le sens d'une épure servant à exprimer l'artificialité du dispositif.

Les photographes effacent ainsi les éléments de la vie quotidienne, qui apportent un contexte et

un sens ordinaire, mais conservent la matérialité du décor qui affirme la trivialité, voire même une certaine absurdité assumée dans l'exercice de la mise en scène.



Sur cette photographie, Lauren Hillebrandt a choisi de conserver les éléments qui attestent de la matérialité de son décor : l'épaisseur apparente de la table qui fait support, les défauts et ombres sur les fonds papiers. Ce sens de la mise en scène assumée, couplé à une association absurde d'objets, se rapproche d'une installation d'arts plastiques. Les objets sont choisis avant tout pour leur forme et leur couleur. Leur rapprochement et assemblage n'a de signification autre qu'un intérêt esthétique.

Fig. 45 : HILLEBRANDT Lauren, sans titre, 2014.

Le jeu avec le cadre et la composition est un moyen supplémentaire de mettre en évidence l'environnement artificiel qu'est le studio de prise de vue.

Par exemple, avec *Rythm*, Adrian Woods et Gidi van Maarseveen choisissent de cadrer leur image pour laisser le rouleau du fond papier apparent. Les objets en suspension semblent avoir été renversés par le fond papier qui tombe dans le cadre, comme si la mise en scène initialement prévue avait été chamboulée, alors même que la composition est en réalité prévue, travaillée et organisée.

Jonas Von Der Hude utilise quant à lui le changement d'angle pour nous dévoiler l'envers du décor. En réalité, ce choix de point de vue est tout à fait conscient et permet au photographe d'utiliser le faux fond comme élément graphique créant un cadre dans le cadre.



Fig. 46 : WOODS Adrian, VAN MAARSEVEN Gigi, *Rythm*, 2014.



Fig. 47 : VON DER HUIDE Jonas, stylisme par Irina Gaewe, *Made In Germany*

Les photographes Metz + Racine, ainsi que David Brandon Geeting incluent dans les compositions une main qui tient un élément de la scène, comme si le décor était en cours de construction. Dans le cas de Greeting, le cadre large permet de montrer les artifices du décor : le scotch au mur et le fond qui se termine.



Fig. 48 : METZ + RACINE, *Summer Splash*, publié dans *Casa Da Abitare*, 2013.



Fig. 49 : GREETING David Brandon, sans titre, 2013.

Ces photographes jouent avec le spectateur, en choisissant de mettre en scène de fausses images *backstage*: la photographie semble construite sous nos yeux, l'environnement du studio semble dévoilé pour le spectateur, alors même que ce dévoilement de l'envers du décor est planifié et construit.

Ici, les photographes assument pleinement l'aspect construit de leurs images, qui sont le résultat d'un processus créatif et manuel, et choisissent consciemment de dévoiler l'illusion derrière les images. Le mythe du duel entre Zeuxis et Parasios racontait comment Pararasios au, moment de révéler son tableau caché derrière un rideau, trompa le public : le rideau était en fait le tableau en lui-même, peint en trompe-l'œil.

Cette photographie contemporaine voit donc un courant clair qui assume pleinement l'artificialité des images construites.

Il s'agit d'une photographie du synthétique, qui joue avec les objets et matières manufacturées, affiche des compositions graphiques assumées et un sens du jeu avec les notions de mise en scène et construction et d'absurdité.

III. De l'artificiel au virtuel : vers l'image de synthèse

Malgré la diversité des démarches dans la photographie de nature morte contemporaine, nous retrouvons une tendance commune chez de nombreux photographes à une revendication de l'image, bien loin d'une conception de la photographie comme enregistrement du réel, comme une construction totalement artificielle.

La dimension factice des scènes est exacerbée par les procédés formels employés. On pourrait considérer que l'émergence de ce courant esthétique n'est qu'une tendance éphémère, d'autant plus qu'elle est portée par une photographie appliquée dont le principal client est l'industrie de la mode. Cyrille Robin partage cette hypothèse en expliquant comment se propagent ces tendances : « Plus on est proche du cercle Hermès, Margiella, Vuitton, plus on crée la tendance, et elle se décline ensuite jusqu'à Leader Price, 5 ans plus tard. »¹⁵.

Cependant, même dans le cas où l'hypothèse de la tendance était vérifiée, il paraît nécessaire de nous interroger sur la façon dont cette esthétique a su résonner avec des thématiques clés de notre époque contemporaine pour trouver une place dans son paysage visuel.

De la même façon que la photographie d'avant-garde des années 1920 a émergé dans un contexte spécifique, le renouveau de la photographie de nature morte a subi les influences du monde dans lequel nous vivons.

Société de consommation, ère du numérique, de nombreux qualificatifs sont utilisés pour qualifier nos sociétés occidentales actuelles. Il s'agira de distinguer des pistes possibles dans la compréhension de cette tendance photographique qui se situe plus que jamais sur un point de bascule entre matérialité et virtualité, jusqu'à la rencontre avec l'image de synthèse.

La question qui se pose dans un premier temps est de comprendre de quelle manière cette photographie peut interroger de façon significative un environnement de plus en plus artificiel. Il s'agira ensuite d'interroger le rapport qu'elle entretient avec le numérique et à la dématérialisation des images.

15. *ibid.*, p.53

III.1 Représentations idéalisées d'un environnement artificiel au sein de notre société de consommation

a) Esthétique de l'épure... jusqu'à l'aseptisation ?

Un fond blanc, une main qui manipule l'appareil avec des gestes précis, un produit au design épuré : l'univers esthétique des publicités Apple est, depuis environ une dizaine d'années, devenu emblématique. La présentation est minimaliste : une simplicité qui fait écho à la facilité d'utilisation du produit. Ces publicités Apple sont une prolongation de l'esthétique du packshot, étendue à la vidéo : elles se veulent objectives, simples, sans superflu et hors de tout contexte.

Cette esthétique publicitaire se montre en accord avec les choix de design de la firme à la pomme : les produits sont épurés à l'extrême, jusqu'à cacher les vis, leur design se veut élégant, minimaliste et sans ornementation. Tout ceci contribue à privilégier la pureté des formes, et ainsi une lisibilité de l'ergonomie du produit. Cette logique se retrouvera au travers de toute la communication de la marque, jusqu'à ses magasins spacieux et lumineux.



Fig. 50 : Capture d'écran d'un spot publicitaire pour l'iPhone 5, source : <https://www.youtube.com/watch?v=G7UGKHFuVcs>, 2012.

Si Apple peut probablement être vu comme un catalyseur à la propagation de cette esthétique épurée, la tendance au minimalisme s'est généralisée depuis quelques années, de façon transversale dans une diversité de domaines.

Un exemple en décoration est l'engouement pour le design scandinave, fortement démocratisé par la marque suédoise Ikea, qui privilégie les formes simples, les objets fonctionnels et un environnement clair et lumineux. Le graphisme est également touché par cette tendance avec notamment la généralisation du *flat design*, une manière de construire des interfaces utilisateurs en privilégiant l'épure graphique.

L'engouement pour cette tendance va jusqu'à marquer les styles de vie. Les réseaux sociaux, blogs et nouveaux médias, telle la plateforme de diffusion vidéo Youtube, permettent au quotidien de partager et promouvoir du *lifestyle*, littéralement « style de vie ». Le terme d'*influencer* a ainsi été inventé pour parler d'un faiseur d'opinion possédant un grand pouvoir d'influence grâce à l'utilisation des nouveaux médias.

Ainsi, de plus en plus de blogueur-ses, instagrammeur-ses et youtubeur-ses revendiquent un style de vie allant à l'essentiel, en réaction avec une société de consommation perçue comme trop écrasante. Ils prônent alors un retour à la simplicité.

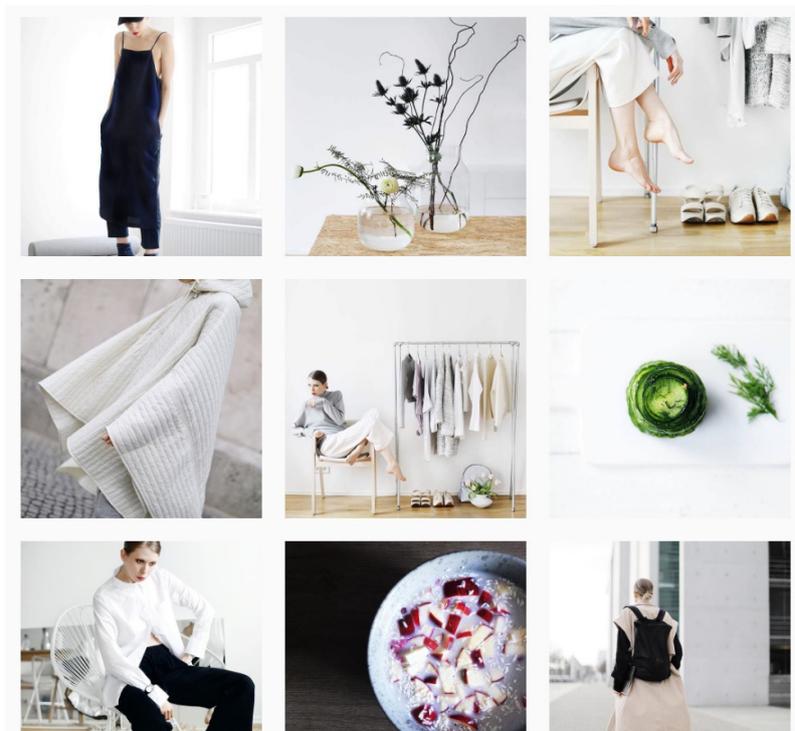


Fig. 51 : Capture d'écran du fil Instagram de la blogueuse Jenny Mustard, source : <https://www.instagram.com/jennymustard/>

On observe alors une forme de brouillage des frontières entre tendance et style de vie : le minimalisme est adopté dans un but éthique ou de développement personnel, mais se traduit également par une véritable tendance accompagnée de ses codes esthétiques : couleurs neutres et claires, matières naturelles mais sans imperfection (marbre, bois clair), épure et géométrisation des formes. La Youtubeuse suédoise Jenny Mustard, avec plus de 200 000 abonnés sur Youtube et 70 000 sur Instagram, se présente comme une « blogueuse lifestyle ». Au fil des vidéos dans lesquelles elle distille des conseils tels que comment acheter éthique, des astuces rangement pour vivre dans un espace désencombré ou une liste de cinq choses dont on n'a pas besoin, elle expose également une esthétique épurée à l'extrême au travers de la décoration intérieure de son appartement ou des tenues qu'elle porte dont son compte Instagram rempli de photographies graphiques en est la vitrine.

Face à cet engouement pour un mode de vie centré autour d'une consommation réduite et de meilleure qualité, certaines marques reprennent l'esthétique du minimalisme afin de se donner une image positive auprès des consommateurs, tout comme cela a été le cas avec l'écologie et le *green washing*¹⁶. Ainsi la marque McDonald, pourtant multinationale devenue un symbole de la surconsommation, a édité une série d'affiches illustrées représentant des produits emblématiques de la chaîne de fast food. Le minimalisme de l'illustration, qui se rapproche du pictogramme, ainsi que la présentation du produit hors contexte et sans slogan, traduisent une stratégie qui revendique un retour à l'essentiel, c'est-à-dire la nourriture servie, en lui conférant au passage une dimension emblématique, voire iconique. Même simplifiés à l'extrême, tout le monde reconnaît les produits de la chaîne.



Fig. 52 : TBWA pour Mc Donald, affiche réalisée pour une campagne publicitaire de la marque, 2014.

16. «expression désignant un procédé de marketing ou de relations publiques utilisé par une organisation (entreprise, administration publique nationale ou territoriale, etc.) dans le but de se donner une image écologique responsable», définition tirée de *wikipedia.fr*

La philosophie esthétique d'Apple, héritière des théories fonctionnalistes du design visant à une économie rigoureuse des moyens esthétiques, dans un rapport entre forme et fonction, a donc été largement reprise, pour ses codes qui prônent un retour à la simplicité. La généralisation de cette esthétique accompagne un mouvement de fond qui se traduit par un désir de se détacher d'un mode de consommation excessif.

Mais cette généralisation de l'esthétique minimaliste et la volonté d'épurer à l'extrême ne génère-t-elle pas en contrepartie un risque de standardisation, voire d'aseptisation, de notre environnement ?

Nicolas Six écrira dans son article publié sur Slate, « Le design d'Apple, un exemple de despotisme éclairé ? » : « Ils évitent autant que possible de jouer sur nos codes culturels, nos goûts ou nos émotions. Minimalistes, ils visent le plus petit dénominateur commun: c'est sans doute la raison principale de leur succès. »¹⁷.

Cette problématique de l'effacement des codes culturels est également abordée par Kyle Chayka dans un article pour The Verge intitulé « Welcome To Airspace »¹⁸. L'auteur décrit la manière dont nos environnements sont peu à peu harmonisés et standardisés sous l'influence de nouvelles plateformes numériques telle Foursquare, un média social qui permet de recommander par géolocalisation des restaurants, cafés ou magasins, ou Airbnb, site consacré à la location immobilière, qui permettent de dépasser les barrières géographiques et culturelles.

Ce processus d'uniformisation des goûts en matière de décoration intérieure passe ainsi par un effacement des particularités régionales. L'ornement et le kitsch sont écartés.

Outre l'éloignement des spécificités culturelles, cette tendance du minimalisme tend également vers un assainissement, jusqu'à un hygiénisme à l'extrême, de notre environnement. L'élément le plus marquant de cette esthétique est ainsi l'omniprésence du blanc, qui porte une connotation de pureté et de propreté. Cette couleur est lumineuse, elle représente une forme de perfection

17. Nicolas Six, «Le design d'Apple, un exemple de despotisme éclairé ?», in *Slate*, mis en ligne le 3 mars 2015, URL : <http://www.slate.fr/story/98683/apple-design-despotisme-eclair>, consulté le 15 avril 2017.

18. Kyle Chayka, « Welcome To Airspace », in *The Verge*, mis en ligne le 3 août 2016, URL : <https://www.theverge.com/2016/8/3/12325104/airbnb-aesthetic-global-minimalism-startup-gentrification>, consulté le 25 mars 2017.

visuelle, mais c'est également un éblouissement et un effacement des imperfections qui s'opèrent à travers elle.

Il existe ainsi un rejet du sale, de l'imparfait, des traces de la vie, mais également de l'usure et la dégradation des choses. Le fond blanc projette ainsi les produits Apple dans une dimension intemporelle.

Lorsque la main présente le dernier iPhone, sa présence n'est pas là pour évoquer chez le spectateur une expérience sensible et tactile : elle est simplement là pour démontrer, et respecte une chorégraphie millimétrée. La perception sensible est ainsi mise à distance.

La perspective de ce monde uniformisé et aseptisé a été imaginée par le réalisateur Spike Jonze avec le film *Her*, dans lequel il dépeint une société futuriste qui serait le prolongement de l'esthétique épurée de la firme à la pomme. Au travers du stylisme des personnages, des espaces du film, mais également des interfaces utilisateurs des technologies imaginées, cette philosophie de design minimaliste propre et épurée traverse tout le film. Elle s'associe à la thématique de l'intelligence artificielle comme palliatif de la relation amoureuse pour dépeindre un monde aseptisé et en perte d'humanité dans sa forme et dans les expériences sensibles et émotionnelles qu'il propose.

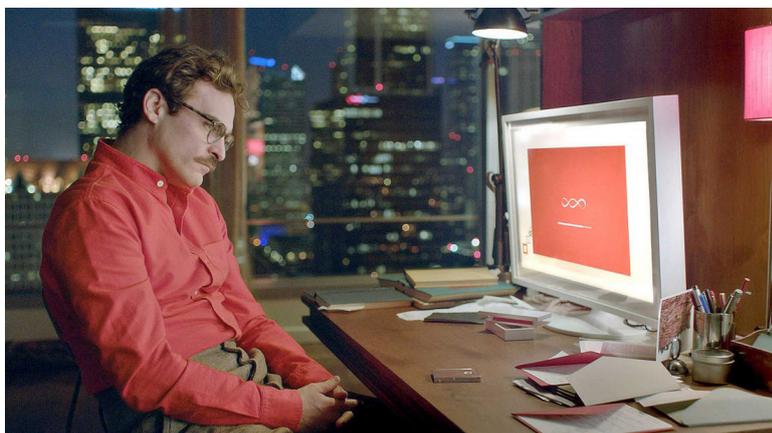


Fig. 53 et 54 : Photogrammes du film *Her*, réalisé par Spike Jonze, 2013.

Que l'on se dirige vers une société telle que celle décrite par le réalisateur n'est pas certain, mais cette tendance à la standardisation de notre environnement quotidien fait craindre une désincarnation de notre environnement même. Nos modes de vie deviennent peu à peu une esthétique à cultiver, et dans notre société d'images relayées en masse par les nouveaux médias, le visuel devient progressivement le point central de la construction de notre environnement.

b) L'illusion pop : l'artificialité assumée dans la société de consommation et le dépassement du sensible

Le premier domaine au sein duquel le visuel a été surdéveloppé est celui de la publicité. François Brune, écrivain et essayiste français, écrit dans *Images (publicitaires) : le bonheur est dans l'illusion* : « L'hypertrophie du visuel déréalise d'abord le produit, au niveau purement sensible, en niant l'importance des autres approches sensorielles par lesquelles on peut le tester »¹⁹.

La société de consommation, avec le développement du marketing publicitaire, a donc contribué à fabriquer des images illusoires, qui ne sont qu'une représentation idéalisante pour les spectateurs.

Cette imagerie publicitaire s'est peu à peu développée, construisant petit à petit ses propres codes. La surprésence du visuel s'accompagne également d'une exagération des signaux visuels : une netteté maximale, des couleurs saturées, tout est poussé pour mettre en exergue les caractéristiques formelles des produits, jusqu'à les déréaliser. Les photographies de Christopher Williams, artiste américain ayant centré sa production sur la thématique de l'imagerie de la société de consommation, mettent cela en avant en créant des images d'apparence publicitaire. Des pommes plus rouges que rouges, une netteté parfaite, des gouttes d'eau signifiant de façon littérale la fraîcheur du produit : l'image de la pomme se substitue à son expérience sensible. Ces fruits deviennent attirants parce qu'ils sont beaux, et paraissent surréels aux spectateurs.

19. François Brune, « Images (publicitaires) : le bonheur est dans l'illusion », in *De l'idéologie, aujourd'hui*, Parangon, Lyon, 2004, p.39.



Fig. 55 : WILLIAMS Christopher, *Bergische Bauernscheune, Junkersholz, Leichlingen, September 29, 2009*, 2009, Museum of Modern Art, New York.

La publicité est ainsi construction d'une nouvelle réalité : l'image de l'objet outrepassa la réalité de l'objet. La jouissance visuelle est prioritaire.

Ces codes de la publicité, depuis le développement de la société de consommation dans les années 50, ont été assimilés, récupérés et détournés. Le mouvement du Pop Art, à la même époque, a contribué à situer les codes visuels publicitaires dans une culture populaire plus globale, et les a injecté dans le monde de l'art.

Aujourd'hui, la culture populaire a pleinement intégré et assimilé ces codes, jusqu'à s'auto-référencer.

Le clip vidéo de la chanteuse Katy Perry pour la chanson *This Is How We Do* en est un exemple typique. On retrouve cette exagération des signaux visuels, par l'usage de couleurs saturées, le rythme du montage et le surchargement des références visuelles aux codes de la publicité, jusqu'à intégrer la publicité même dans le clip par un placement de produit. Le résultat joue avec la notion d'utopie et d'illusion à la fois avec une conscience de soi et une ironie non dissimulés.

La jouissance visuelle s'accompagne d'un jeu de subversion de la réalité physique : sur certains plans, on retrouve des objets qui s'affranchissent des règles de pesanteur. Des pliages en papier

remplacent la nourriture. L'univers décrit est artificiel, imaginaire et ludique. Il fait référence au réel et au banal pour subvertir les règles de notre environnement matériel.

Le monde décrit est un monde sans substance, sans conséquence, illusoire mais attrayant par l'invitation à l'imagination et au jeu.



Fig. 56 et 57 : Captures d'écran du clip vidéo pour la chanson This Is How We Do de Katy Pery, date, source : <https://www.youtube.com/watch?v=7RMQksX-pQSk>

Cette invitation au jeu par la subversion du sensible a été également repris dans la communication publicitaire.

La série de spots télévisés de la marque Moulinex pour ses robots de cuisine Cookeo est un exemple marquant de ce procédé. Elle met en scène des personnes qui cuisinent. Cependant, le processus prend une dimension magique lorsque le pain gonfle directement sur le plan de travail à partir d'une boule de pâte ou que les fruits se transforment en jus. On évacue ainsi la dimension manuelle de la cuisine pour insister sur l'aspect facile du procédé grâce au produit vendu. La nourriture devient malléable et transformable comme de la pâte à modeler, la cuisine facile et ludique.

La publicité joue alors sur le tactile et le sonore – grâce aux bruitages des aliments se transformant – mais supplante une expérience factice à la réalité physique de la cuisine.



Fig. 58 : Capture d'écran d'une publicité télévisée pour le robot Cookeo de Moulinex, 2008, source : <https://www.youtube.com/watch?v=S8HNIg6TBUY>

En jouant avec l'illusion d'un réel transformable à l'envie, ludique et facile, la société de consommation vend une réalité alternative. Le visuel hypertrophié tend à supplanter l'expérience physique, et sa malléabilité nous livre une promesse de dépassement de la réalité physique. Tout devient possible grâce à l'illusion visuelle.

Le philosophe Jean Baudrillard, théoricien de la post-modernité, livre une réflexion sur le simulacre, par définition l'apparence qui ne se réfère pas à une réalité, au contraire de la copie. Il définit alors la simulation par opposition à la représentation : « La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : hyperréel. »²⁰. Pour Baudrillard, dans nos sociétés contemporaines, le réel s'efface au profit des signes autoréférentiels de son existence.

Dans ce contexte d'un environnement de plus en plus artificiel de par sa focalisation sur l'image, il ne paraît pas étonnant qu'une photographie de nature morte qui tend vers une désincarnation du sensible par la transformation d'éléments réels en figures graphiques ait su trouver un écho. La photographie appliquée abonde dans le sens de la société de consommation et assume ainsi sa vanité avec conscience de soi et ironie à la fois en accompagnant le message publicitaire, tandis

20. Jean Baudrillard, *Simulacres et simulations*, Paris, Galilée, 1981, p.10.

que les démarches artistiques questionnent les limites de l'environnement artificiel dans lequel on évolue. Cette photographie construit alors une hyperréalité plus joyeuse et plus ludique et questionne ainsi, volontairement ou non, le rapport à l'image et à la réalité dans notre société contemporaine.

3.2 Image numérique et dématérialisation

L'invention et la démocratisation de la photographie numérique, mais également de l'informatique, ont changé la donne du paysage photographique. La façon de prendre des photographies a ainsi évolué : APN et appareils intégrés aux smartphones ont ainsi rendu la photographie plus simple et plus instantanée que jamais. Ces évolutions concernent également de nouveaux modes de diffusion et de consommation des images : on peut citer l'explosion des réseaux sociaux, mais également l'accessibilité à un fonds d'images d'une ampleur sans précédent. L'image numérique possède un statut nouveau : dématérialisée, elle se présente à nous sur nos écrans dans un flux continu, déhiérarchisé.

Face à une révolution comme celle du numérique, les pratiques photographiques ont donc évolué. Si l'on évoque le plus souvent le cas de la photographie amateur lorsque l'on aborde la question de l'impact du numérique, les pratiques artistiques et professionnelles sont également concernées par ce bouleversement du médium.

Christopher Schreck, critique d'art, évoque le retour à la photographie de studio comme un désir de la part des photographes de pallier la dématérialisation de l'image photographique, lorsqu'il parle de la construction de décors physiques : « *In doing so, they have [...] embraced a more traditional notion of the artist's studio, recasting the space "as a site of making, not simply a site of production."* » (En faisant cela, ils ont adopté une notion plus traditionnelle du studio d'artiste, se réappropriant l'espace "comme un lieu de fabrication, et non seulement de production" »²¹.

21. Christopher Shreck, *op. cit.*, p.41.

Ainsi, le studio est le lieu de la création physique, dans lequel le photographe construit sa scène. Cette étape de mise en place, que l'on pourrait rapprocher de pratiques manuelles telle la sculpture, permettrait de retrouver une matérialité dans le processus photographique, perdue avec l'abandon du film photographique et des pratiques de tirage argentique.

Cependant, et Schreck le souligne dans son texte, cette reconquête du studio comme espace de création physique s'accompagne également d'une prise de conscience et réflexion sur la particularité des images numériques.

Peut-on parler d'esthétique du numérique quand on évoque les images de nature morte contemporaine ? L'épure et l'artificialité assumée de ces représentations, qui reposent en grande partie sur l'usage de la retouche comme outil privilégié, semblent constituer une volonté d'aliéner la matérialité des objets photographiés pour mieux nous faire ressentir l'opacité d'une image qui se revendique telle qu'elle est : une simple illusion.

Parmi les pratiques contemporaines en photographie de nature morte, on assiste ainsi à une prise de conscience, voire revendication, de la virtualité des images : photographes font référence, s'amuse et détournent les codes générés par les outils numériques.

Peut-on encore aujourd'hui parler d'une photographie « pure » quand on parle d'image numérique ? Entre retouche abondante, montage photographique et recours à l'image de synthèse, la photographie contemporaine n'assume-t-elle pas une hybridation, entre processus de construction physique et manipulations numériques ?

La photographie numérique, plutôt que support d'enregistrement du réel, ne se révèle-t-elle pas alors le terrain de construction privilégié d'une hyperréalité arrangée et remodelée, dont la nature morte constitue un terreau d'expérimentations ?

a) Recherches autour d'une esthétique du numérique

Quelles sont les caractéristiques esthétiques de la photographie numérique ? Si cette problématique reste en suspens, certains photographes de nature morte contemporains questionnent la dématérialisation des images et la place de la photographie dans notre environnement numérique.

Il est intéressant de souligner que ce renouveau de la photographie contemporaine est représenté en grande partie par de jeunes photographes, qui ont donc grandi avec l'émergence et la démocratisation d'internet, ainsi que les codes associés, pour les réinjecter ensuite dans leurs œuvres. Ces travaux témoignent alors d'une véritable influence d'une culture du virtuel qui possède ses propres marqueurs esthétiques.

Esthétique normalisée de l'environnement internet

Le terme « *cyberculture* » se développe au début des années 90. Il désigne ainsi une culture née du développement de l'informatique et des réseaux. Plus qu'un simple outil, le numérique permet l'émergence du Net art, induisant de nouvelles formes de création, mais également d'une nouvelle manière de partager cette culture. En effet, l'internet se veut libre, fluide et permet de mêler un flux d'images accessibles et diverses.

En 2008, l'artiste et théoricienne Marisa Olson utilisera le terme « *post-internet* » pour évoquer l'influence de l'informatique et des réseaux sur sa pratique artistique. Se voulant un terme hérité de la notion de postmoderne, il désigne une culture dans laquelle le web est devenu partie intégrante de la vie courante, après l'étape de la découverte.

Dom Sebastian est un artiste multidisciplinaire dont le travail est un héritage direct de cette culture internet. Graphic designer, créateur de mode, il utilise également la photographie, et plus particulièrement celle de nature morte, pour déployer une esthétique inspirée des débuts de l'informatique et des créations numériques des années 90, notamment en effectuant une mise en abîme de ses images cet environnement. Son travail est caractérisé par une forme de nostalgie de la culture des débuts de l'informatique.

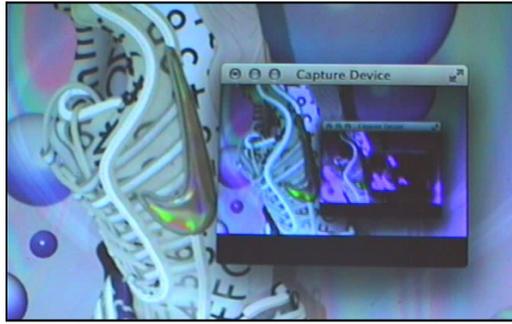


Fig. 59 : SEBASTIAN Dom, comission pour Nike, 2016.



Fig. 60 : VEEN Wyne, *Relationships*, 2015.

Ainsi, Dom Sebastian inscrit la photographie dans une démarche transdisciplinaire, et dans une contre-culture plus globale, caractérisée par un flux d'images abondant et déhiérarchisé. De la même manière, la photographe Wyne Veen présente sur son site internet ses photographies inspirées de l'esthétique kitsch des débuts de la 3D, au milieu de GIFs animés. Le contenu est présenté de manière désordonnée, et permet une juxtaposition d'images volontairement aléatoire et donc étrange.

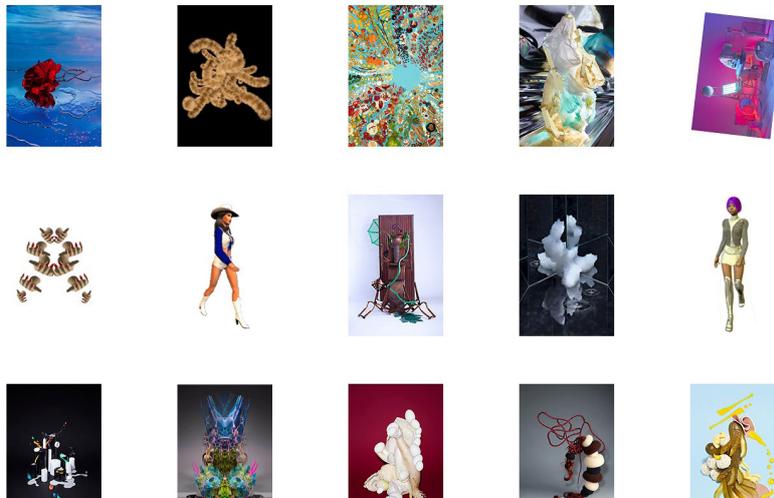


Fig. 61 : Capture d'écran du site internet de Wyne Veen, source : <http://wyn-veen.com/filter/personal>.

Cette volonté de rompre avec une tradition de la mise en valeur de l'image isolée ou en série ordonnée, et donc d'une certaine sacralisation de ces images par la présentation, se retrouve dans la présentation de nombreux sites internet de photographes contemporains.

Le réseau social Tumblr comme plateforme de diffusion des images en complément d'un site classique est également un autre exemple de la volonté de déhiérarchisation des images. Cette plateforme de *blogging* permet le partage et la création de posts rapides : texte, image, vidéo. Par un système d'abonnements et de tags, ces images sont ensuite intégrées à un flux global présenté en page d'accueil à l'utilisateur. Le contenu d'un blog sur Tumblr est le plus souvent présenté linéairement ou en mosaïque, du plus récent au plus ancien. La facilité d'utilisation permet donc aux photographes la possibilité de poster des images isolées rapidement. L'usage d'un Tumblr est généralement moins formel qu'un site classique : il s'agit davantage de nourrir un fil d'actualité non catégorisé que de construire une vitrine ordonnée.

La démarche de partage sur la plateforme n'est pas anodine puisqu'elle signifie également que les photographes acceptent que les utilisateurs puissent « reblogger » les images, c'est-à-dire les partager sur leur propre page. Ces photographies seront donc potentiellement mêlées à d'autres images de nature et d'origine très différentes, dont la juxtaposition et l'accumulation constituent pour les utilisateurs le moyen de se créer un univers visuel, à la manière d'un *moodboard*²² évolutif.

Les photographes contemporains pensent ainsi la photographie comme médium numérique, en l'inscrivant à la fois dans une culture internet, mais aussi en adoptant totalement la forme dématérialisée comme finalité. L'influence de la cyberculture se retrouve parfois dans le contenu des images, grâce à des références esthétiques au web design des années 90 : on peut citer pêle-mêle le gif animé, les débuts de la 3D ou l'imagerie des *stock images*²³. Mais ce sont aussi les modes de présentation des images qui sont impactés. Il s'agit alors de rompre avec une certaine sacralisation de la photographie comme image singulière. La dématérialisation des photographies et son inscription dans un flux d'images abondant signifient que chaque image n'est pas revendiquée comme unique mais est vouée à être rediffusée, juxtaposée au milieu d'images d'origines très différentes.

22. également appelé « planche de tendance », il s'agit d'un assemblage d'images, textes et objets afin d'expliquer et de développer un concept et communiquer dessus par le biais de références

23. images libres de droit provenant de banques en ligne

Références à la dématérialisation de l'image et aux outils de la photographie numérique

Si les références à une culture de l'informatique interdisciplinaire se font ressentir dans les pratiques photographiques contemporaines, les photographes ont également intégré au fil des années la photographie numérique comme un média singulier, avec ses propres codes et outils distincts de la photographie argentique.

Si l'esthétique de la photographie numérique n'a encore pas totalement été définie, la nature morte offre alors un support d'expérimentations pour des démarches d'exploration de cette dernière.

Andrey Borgush est un artiste russe qui en 2013 réalise la série *Color Pickers*. Il juxtapose une série d'images en apparence banales et sans logique avec une palette de couleurs, faisant directement référence au logiciel Photoshop. De ce fait, il présente ces images comme des fichiers dématérialisés : la couleur n'est plus une réalité physique, il s'agit d'un code informatique qui sera ensuite traduit en intensités lumineuses par le dispositif d'affichage. Ainsi, Jean-Claude Chirollet décrit les images comme des « matrices de bits informatiques, dont les propriétés lumino-chromatiques, intégralement codées et quantifiées, sont calculables et modifiables indéfiniment, de manière détaillée au pixel près. »²⁴. Le fichier numérique est à la fois immatériel et altérable.

Commercialisé en 1990, Photoshop est un outil de traitement et de retouche des images numériques et aujourd'hui le logiciel de référence en ce qui concerne la retouche photographique.

Mettre en scène cet outil, c'est donc directement revendiquer le statut d'image dématérialisée de la photographie numérique, mais également une certaine forme d'hybridation. La photographie numérique n'est ainsi plus seulement la photographie « pure », mais une rencontre entre photographie et informatique. Dès sa genèse, le fichier photographique est calculé informatiquement par le DSP, *Digital Signal Processor* (processeur de traitement du signal) de l'appareil

24. Jean-Claude Chirollet, *Penser la photographie numérique - La mutation digitale des images*, L'Harmattan, Paris, collection Ouverture philosophique, 2015, pp.7-8.



Fig. 62 : BORGUSH Andrey, *Color Pickers*, 2013.



Fig. 63 : BLALOCK Lucas,

photo, avant même tout traitement informatique à posteriori. Le fichier peut ensuite être édité, modifié et manipulé.

La malléabilité de l'image numérique est mise en avant dans le travail de Lucas Blalock. Dans ses natures mortes, l'artiste utilise Photoshop afin de découper, dupliquer et dessiner grossièrement par-dessus ses photographies. Les manipulations numériques altèrent l'image qui en devient difficilement lisible lorsque les motifs se mêlent pour créer une confusion spatiale entre fond et objet. Cette confusion spatiale, qui mène à une perte du référent, introduit une certaine forme d'abstraction dans ces images.

La nature morte, de par le temps qu'elle octroie au photographe pour conceptualiser, construire et réaliser son image, constitue ainsi un outil d'expérimentations pour les photographes contemporains autour de la question du numérique. Elle permet alors d'expérimenter sur les manipulations rendues possibles par les outils associés. Par une telle démarche, ils mettent en avant une impermanence dans l'image numérique, vouée à être modifiée, dégradée ou hybridée.

L'esthétique numérique héritière du photoréalisme ?

L'hyperréalisme est un mouvement artistique né à la fin des années 60 aux Etats-Unis, à la suite de l'essor du Pop Art, et en réaction à l'expressionnisme abstrait. Essentiellement basé sur le médium de la peinture, il consiste en la création d'images ultra détaillées et précises, imitant l'aspect d'une photographie. Le nom anglais du mouvement, *Photorealism*, est plus explicite quant à ses liens avec la photographie, les artistes ayant recours aux images photographiques pour créer leurs peintures, soit en peignant directement par-dessus, soit en utilisant la technique de reproduction de la mise au carreau, qui consiste à décomposer le modèle en petites sections grâce à une grille.

Les différentes dénominations de ce mouvement renvoient à l'idée selon laquelle l'esthétique photoréaliste serait une esthétique qui va au-delà du réel. L'appareil photo dépasse les capacités de l'œil humain en proposant une vision mécanique, froide et qui se veut neutre, ainsi qu'une précision de restitution des détails. L'hyperréalisme va plus loin encore en combinant parfois plusieurs photographies afin de garder l'intégralité des plans nets, ou en éliminant les détails gênants.

Don Eddy est l'un des pionniers de ce mouvement. Peintre américain, il réalisera une série intitulée *Bumper Section*, consacrée aux automobiles dont il peindra les jeux de reflets dans les carrosseries chromées en gros plan. La thématique du reflet reviendra à nouveau lorsqu'il s'intéressera aux devantures de magasins. Au travers des jeux de transparence et de reflets

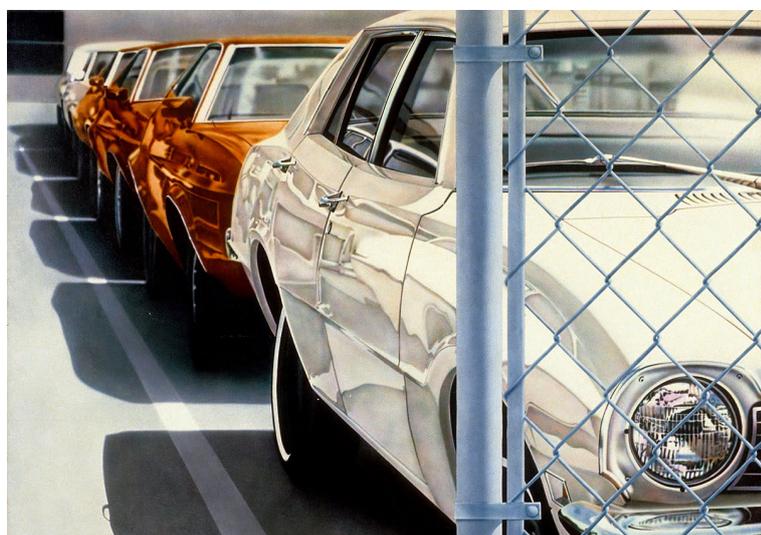


Fig. 64 : EDDY Don, *Private Parking IV*, 1971, acrylique sur toile, Format : 48x71cm.

transparaît la thématique de l'image et de l'illusion. L'association de la perfection des jeux de matières et la froideur stylistique mettent à distance le spectateur : nous sommes bien face à une image avant tout.

Au-delà de la dénomination du mouvement artistique, le terme « photoréalisme » est maintenant employé de manière courante afin de qualifier les images de synthèses si détaillées qu'elles ne se distinguent plus des images indicielles. On observe ainsi un glissement d'un réalisme véritable synonyme d'impression de naturel à un réalisme photographique, dans lequel l'image devient le référent.

Aujourd'hui, la photographie numérique et ses évolutions technologiques ont dépassé la photographie argentique en termes de la précision de la capacité de restitution, que ce soit au niveau de la définition même de l'image et de la restitution des couleurs. L'image photographique, surtout en ce qui concerne le domaine de l'image commerciale, tend vers une recherche de perfection et de précision toujours plus importante. Le numérique n'accepte plus l'accident que la photographie traditionnelle permettait. La retouche numérique, en complément des évolutions techniques dans le domaine de la prise de vue, pousse encore davantage cette recherche de perfection. Alors que l'image de synthèse cherche à imiter la photographie, la photographie se rapproche d'une image de synthèse.

La photographie actuelle semble plus que jamais consciente de son statut d'image fabriquée, de simulation d'une réalité qui dépasse les capacités perceptives à l'œil nu. A l'instar du photoréalisme, son esthétique substitue une esthétique de l'image à une esthétique du réel. La photographie numérique tend alors vers une quête de l'image autoréférente. La tendance ces dernières années à des photographies froides, nettes et précises, qui atténuent les signes de matérialité au profit d'un graphisme exacerbé rejoint une telle analyse.

b) Nature morte et image de synthèse

La photographie numérique semble aujourd'hui s'inscrire totalement dans une démarche d'hybridation entre photographie et informatique, en adhérant aux codes d'une culture du numérique et en développant ses propres codes par rapport à la photographie argentique.

Par ces hybridations, la photographie numérique, construction artificielle permise par les technologies informatiques, se rapproche alors d'une image fabriquée, plutôt que capturée. La photographie de nature morte contemporaine ne tend-elle pas à se rapprocher aussi de l'image de synthèse, au niveau des pratiques comme du point de vue esthétique ?

Pratiques professionnelles : vers une hybridation de l'image numérique

Si l'on observe la situation de la photographie du point de vue des pratiques professionnelles, nous pouvons nous apercevoir rapidement que les images publicitaires dont nous sommes entourés se rapprochent davantage d'un travail de construction graphique, pour lequel la photographie fournirait une matière première, que d'une reproduction stricte du réel.

La retouche numérique dans la photographie de nature morte est devenue essentielle à la construction de l'image. Le niveau de retouche d'une image varie, de la correction de défauts à des montages complexes combinant plusieurs photographies afin d'obtenir une scène créée de toutes pièces.

Si la retouche photographique est souvent dénoncée dans le domaine de la photographie de mode, le domaine de la nature morte fait encore davantage appel à l'utilisation massive de la retouche. Ainsi, Charline Desbois, dans un mémoire consacré à un état des lieux actuel de la retouche numérique, explique : « la retouche des modèles humains est limitée, puisqu'il faut dans tous les cas garder une retouche « naturelle », en tout cas la moins visible possible, et laisser quelques défauts qui donnent son humanité au modèle. La retouche objet, au contraire, n'est pas soumise à ces besoins de réalisme. »²⁵.

25. Charline Desbois, *La retouche d'image en 2016 : état des lieux, évolution de la demande et perspectives*, mémoire de recherche (sous la direction de M. André Gunthert et de M. Pascal Martin), St-Denis, ENS Louis-Lumière, 2016, p. 49-50.

Le premier cas de figure, le plus léger, consiste à retoucher dans le sens premier une image : c'est-à-dire par interventions plus ou moins lourdes, qui vont de modifications de la chromie aux corrections de reflets sur le produit en passant par l'effacement des poussières et défauts.

Cependant, il est très courant que la photographie de nature morte ait recours à la technique du montage, qui consiste à combiner plusieurs images par des jeux de sélections et de masques. Cette technique est utilisée en nature morte à différents degrés et pour plusieurs raisons. L'intervention la plus basique en montage consiste à combiner une image réalisée en *focus picking*, technique qui consiste pour le photographe à capturer une série de vues en décalant la mise au point, puis en postproduction à recomposer un produit entièrement net. Cette technique est spécialement utile pour les petits objets : montres et bijoux.

L'utilisation du montage peut être poussée plus loin, puisque de nombreuses images de nature morte sont aujourd'hui construites selon la technique du *compositing* : le photographe réalise plusieurs éclairages différents consacrés à des éléments distincts de l'objet. Les différents reflets et parties seront donc ensuite assemblés en post-production. Le recours à ce procédé est souvent utile lorsque le produit est constitué de plusieurs matières distinctes qui nécessitent un mode d'éclairage différent.

Les montages les plus complexes, le plus souvent présents dans le domaine de la publicité, réuniront alors des éléments totalement distincts pour former une scène inédite qui n'a aucune existence réelle. L'image finale est donc loin de la capture unique, mais représente une fabrication graphique dont la photographie constitue la matière première.

En plus d'être manipulées et montées, ces photographies se retrouvent mêlées à des images de nature différente : en particulier à des éléments modélisés en 3D.

En nature morte, les outils de création d'image de synthèses peuvent être utilisés pour la création de décors, rendant la traçabilité des éléments captés dans le réel d'autant plus complexe.

Les éléments géométriques sont bien entendus les plus aisés à modéliser, tandis que les éléments organiques, de par leur nature aléatoire et chaotique, sont bien plus complexes à recréer. On peut cependant souligner l'existence de programmes spécifiques dédiés aux effets de particules, qui permettent de recréer des éléments telles que la fumée, des traînées de lumière et des liquides. En effet, si l'on peut s'imaginer complexe de modéliser des éléments aussi aléatoires, les outils dédiés permettent des simulations physiques complexes grâce à des algorithmes. Ce procédé présente l'avantage d'offrir un résultat plus contrôlable par rapport à la prise de vue d'éléments réels.

Les images de synthèse vont jusqu'à se substituer aux images photographiques, comme c'est le cas déjà dans le domaine de la photographie de voiture. Le recours à la modélisation 3D photoréaliste, rendue possible par l'amélioration des moteurs de rendu et de la puissance disponible des ordinateurs, concerne principalement le domaine du packshot.

Cependant, produire un visuel parfaitement « photoréaliste » reste pour le moment complexe et relativement coûteux. Cela nécessite des compétences techniques poussées, mais également une culture photographique, notamment en ce qui concerne la composition de l'éclairage, dans l'optique de produire des visuels parfaitement réalistes.

De plus, les marques de luxe, dans leur philosophie du « fait-main », préfèrent encore recourir à la photographie, qui conserve une réputation plus artisanale que la modélisation en images de synthèse. De manière paradoxale au vu de la quantité de retouche des visuels photographiques, le rendu des images de synthèse est souvent perçu comme trop parfait : il arrive d'ailleurs souvent que des défauts soient par ailleurs ajoutés aux rendus 3D pour les rendre plus réalistes. Le recours à la modélisation d'objets en 3D est ainsi plus souvent le cas pour des marques grand public disposant d'un budget conséquent.



Fig. 65 : CWF 3D STUDIO, modélisation 3D de packshot, 2012.

Vers l'image de synthèse : simulation de la matérialité

L'image de synthèse, tend alors à simuler le réel, jusqu'à le remplacer. Ce basculement d'image dématérialisée mais photographique à une image entièrement fabriquée contribue à remettre la question de la matérialité au sein du genre de la nature morte. Il n'est donc pas étonnant que photographes de nature morte autant qu'infographistes 3D se soient emparés de la problématique dans leurs recherches artistiques.

Sandra Gramm interroge cette question de la tension entre matérialité de la scène photographiée et image virtuelle. Ainsi, elle situe explicitement sa démarche photographique dans le paysage pictural contemporain dans lequel l'image de synthèse offre la possibilité de créer des images « photoréalistes » et détaillées.

Tout en jouant sur la notion d'illusion, en construisant des scènes sans lien avec le monde réel dans lesquelles les objets défient les lois de la pesanteur, la photographe conserve une référence à la matérialité de la scène construite préalablement à la main. Ses photographies conservent une forme de jeu sur l'illusion et l'abstraction, que nous avons évoqué précédemment, mais elle y introduit le chaotique et l'organique : papier froissé, tissu peluché. Le nom même de sa série, *Katastrophäe* (catastrophe), fait appel à ce qui est organique, spontané et non maîtrisé. En réintroduisant l'accident dans la photographie, elle distingue alors ses images des mises en scène en images de synthèse. Cet élément accidentel génère alors une tension dans l'image : face à une image qui semble simulée, par une mise en scène irréelle, cet élément accidentel est celui qui raccroche la photographie au réel.

Sa démarche artistique est donc double : elle situe à la fois l'image de synthèse comme un prolongement de la photographie numérique, tout en affirmant un point de particularité du médium photographique : cette référence au matériel perceptible grâce aux accidents et irrégularités de la matière.



Fig. 66 : GRAMM Sandra, *Formensprache II*, 2016.

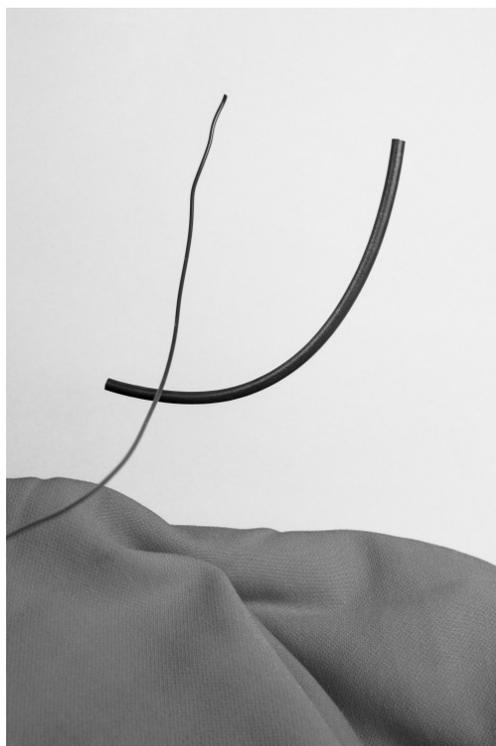


Fig. 67 : GRAMM Sandra, *Synergy*, 2016.

La relation entre image dématérialisée et matière a également été explorée par des infographistes 3D.

Avec sa série *Material Objects*, David MacLeod crée donc des échantillons de matières et surfaces synthétiques imaginaires. Cependant, malgré la précision du rendu, l'absence totale d'accident et la perfection de ces objets virtuels démontrent leur immatérialité. Son travail est une étude de formes et de textures, à la manière d'une matériauthèque numérique. La dimension synthétique de ces objets semble ici totalement assumée : il ne s'agit pas de recréer une impression de réel, mais de créer une nouvelle matérialité virtuelle. Les formes créées sont des formes géométriques sans fonctionnalité, générées informatiquement.

De manière encore plus marquée que McLeod, Anny Wang crée des rendus 3D dans lesquels l'artificialité des matériaux est volontairement accentuée : brillances et aspects de surfaces trop lisses, ses sculptures virtuelles se revendiquent comme telles, tout en reprenant les codes de la photographie de nature morte grâce au fond uni et à la manière de disposer les objets dans l'espace par accumulation.



Fig. 68 : MACLEOD David, *Material Objects*, 2015.

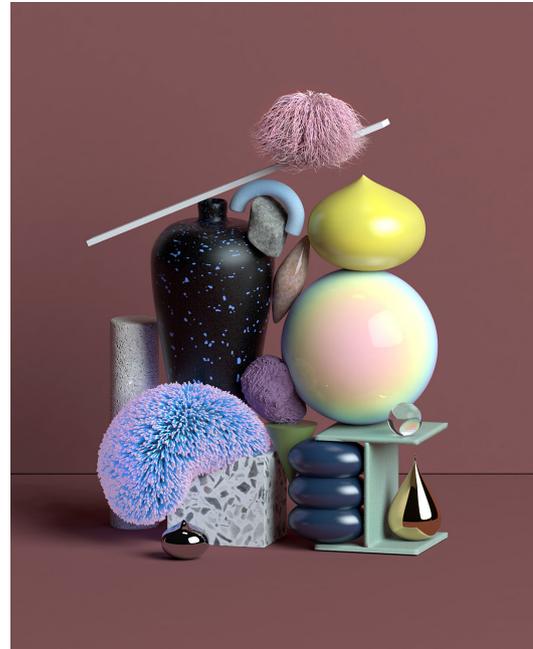


Fig. 69 : WANG Anny, *Treasures*, 2016.

George Stoyanov, avec sa série *Form & State*, met également en scène des objets imaginaires. Il utilise l'image de synthèse pour simuler une matérialité dans lesquelles nos repères physiques sont brouillés : de par leur perfection formelle, à la fois au niveau de la texture et de la géométrie, on imagine à première vue ces matériaux imaginaires comme durs. Cependant, leurs interactions mécaniques révèlent une malléabilité surprenante.

Le studio Mainframe, spécialisé dans l'animation en images de synthèse, reprend ce principe en mouvement dans la vidéo *For Approval* : le court métrage joue à subvertir les attentes du spectateur en modifiant les comportements physiques d'objets de tous les jours : les œufs, en tombant, se comportent comme des balles de ping pong, les ampoules comme des ballons de baudruche.



Fig. 70 : STOYANOV George, *Form & State*, 2016.



Fig. 71 : Capture d'écran de la vidéo *For Approval*, réalisée par le studio Mainframe, 2017

L'image de synthèse permet la simulation par des moteurs physiques d'une réalité traduite par un algorithme. Mais elle permet également, en changeant simplement des paramètres mathématiques, d'expérimenter et de construire de nouvelles règles de comportement de la matière en contradiction avec l'expérience naturelle.

Alors que la photographie d'objet peut déréaliser, par le processus de représentation, une réalité physique, elle conserve une tension avec la présence effective d'un objet matériel. L'image de synthèse, quant à elle, consiste à la construction d'une simulation. Les deux disciplines, distinctes mais dont la frontière se brouille petit à petit grâce aux outils du numérique, se nourrissent l'une et l'autre. La photographie de nature morte tend parfois à imiter l'imagerie de synthèse, se jouant de l'ambiguïté entre référent matériel et image à l'apparence artificielle. L'image de synthèse, quant à elle, reprend les codes photographiques afin de mieux subvertir les attentes du spectateur grâce aux possibilités offertes par les outils de création informatique. Ces jeux de vraisemblances portent alors la nature morte à son paroxysme. En questionnant l'apparence, le genre renoue avec les trompe-l'oeils des origines.

Les deux disciplines s'inscrivent dans une culture de l'image numérique transversale, consciente de la nature immatérielle des images, et tendant vers des formes d'hybridations inédites.

Conclusion

L'histoire du genre de la nature morte est traversée par la tension entre représentation d'une matérialité fragile et négation de cette éphémérité par la représentation. De la volonté de rappeler une expérience sensible à la mise à distance du réel pour construire une représentation graphique tendant vers l'abstraction, les démarches aussi bien picturales que photographiques peuvent s'analyser sous le spectre de cette relation à l'expérience matérielle.

La photographie de nature morte contemporaine a elle-même développé sa réponse à une expérience de la matérialité altérée par l'évolution des modes de consommation. En portant son regard sur les matériaux de synthèse produit par l'industrie, en effaçant les signes de matérialité ainsi qu'en adoptant une posture avant tout graphique dans l'utilisation des formes et couleurs, la question de l'artificialité transparait alors dans les démarches contemporaines. Les photographies produites sont des constructions, au sens propre comme au sens figuré, et les photographes contemporains en sont conscient, choisissant parfois de dévoiler l'illusion.

Cette photographie s'inscrit dans le contexte de notre société actuelle apparaissant de plus en plus surfaite. Dominée par une image qui, de part son statut de simulation, tend à supplanter l'expérience concrète en fabriquant une hyperréalité plus joyeuse, plus légère et plus ludique, cette société semble tendre vers une forme de standardisation. La production contemporaine dans le genre de la nature morte a alors un statut double. Les démarches appliquées sont à la fois créatives mais surtout vectrices de communication commerciale : par conséquent avant tout attractives. Les démarches purement artistiques, en revanche, peuvent se permettre un recul critique. Qu'elles soient une démonstration ou une réflexion sur notre monde contemporain, elles ont le mérite d'interroger le statut de l'image en exacerbant son artificialité de manière consciente et manifeste.

De la même manière, ce renouveau de la nature morte interroge également une esthétique de la photographie numérique. Netteté et hyper précision, ainsi que recherche de perfection au moyen de la retouche numérique entraînent la photographie vers une voie qui met à distance la possibilité d'accident induite par la photographie argentique. En adoptant une nouvelle forme hybride entre photographie et informatique, elle se place comme médium voisin de l'image de synthèse,

conservant comme singularité cette tension créée par la présence effective d'une matérialité de l'objet photographié. Les photographes peuvent alors choisir de mettre en évidence ce lien avec le réel par la conservation d'imperfections au sein des images, ou au contraire accentuer volontairement la distance pour générer un sentiment de confusion ou d'étrangeté.

Le médium de la nature morte offre ainsi la possibilité de questionner la notion de matérialité avec plus de force que n'importe quel autre genre, de par son lien privilégié avec l'objet. Les démarches présentées au fil de cette recherche ne sont qu'un fragment de la production contemporaine actuelle. Il est ainsi intéressant de souligner qu'en réaction à cette vague récente d'une tendance à l'artificialité dans la photographie de nature morte, un retour à un style photographique plus naturel semble aussi s'opérer. L'écart qui se creuse entre ces deux tendances pourrait mettre en évidence nos inquiétudes contemporaines face à un monde en perte de contact avec le réel, et le besoin de renouer avec le naturel, le vivant chaotique et incontrôlable.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

- AUBENAS Sylvie, VERSAVEL Dominique, *Objets dans l'objectif*, Paris, Isthme, 2005, Editions/SCEREN-CNDP, collection « Pôle Photo », 2005, 88p.
- BANCAUD Florence (sous la direction de), *L'image trompeuse*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, collection « Arts », 2016, 276 p.
- BAUDRILLARD Jean, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, collection « Tel », 1968, 294 p.
- BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, 240 p.
- CHARBONNEAUX Anne-Marie, *Les vanités dans l'art contemporain*, Paris, Flammarion, 2010, 232 p.
- CHIROLLET Jean-Claude, *Penser la photographie numérique - La mutation digitale des images*, Paris, L'Harmattan, collection « Ouverture philosophique », 2015, 214 p.
- COMTE Hubert, *Natures mortes de l'Antiquité à nos jours, la vie silencieuse*, Paris, Casterman, 1992, 168 p.
- DECOLLOGNE Julien, SIMON Gilles, *Intégrer images réelles et images 3D - Post-production et réalité augmentée*, Paris, Dunod, 2006, 224 p.
- EBERT-SCHIFFERER Sybille, *Natures Mortes*, Paris, Citadelles & Mazenod, collection « Les Phares », 1999, 418 p.
- GARAT Anne-Marie, *La nature morte n°80*, Arles, Actes Sud, collection « Photo Poche », 2000, 144p.
- JOLLET Etienne, *La Nature Morte ou la place des choses: L'Objet et son lieu dans l'art occidental*, Paris, Hazan, 2007, 340 p.
- KLANTEN Robert, SINOFSIK Anna, EHMANN Sven, *The Still Life : In Product Presentation and Editorial Design*, Gestalten, Berlin, 2015, 288p.
- LANGMUIR Erika, *A Closer Look – Still Life*, Londres, National Gallery Company, 2010, 96 p.
- SCHUY Eberhard, *La photographie d'objets : Du packshot aux produits mis en scène (Objektfotografie : Grundlagen für Einsteiger, 2012)* Paris, Eyrolles, 2015, 266p.
- STERLING Charles, *La nature morte de l'Antiquité au XXe siècle*, Paris, Macula, 1985, 3ème édition, 163p.

Articles

- BRUNE François, « Images (publicitaires) : le bonheur est dans l'illusion », in *De l'idéologie, aujourd'hui*, Parangon, Lyon, 2004, p.39.
- SMYTH Diane, « The Perfect Playground », in *British Journal of Photography*, n°159, mars 2012, Londres, pp.43-53.

Travaux de recherche

- DESBOIS Charline, *La retouche d'image en 2016 : état des lieux, évolution de la demande et perspectives*, mémoire de recherche (sous la direction de M. André Gunthert et de M. Pascal Martin), St-Denis, ENS Louis-Lumière, 2016, p. 49-50.

Sources internet

- Auteur inconnu, « nature morte », in *larousse.fr*; date de mise en ligne inconnue, consulté le 13 janvier 2016. URL :
http://www.larousse.fr/encyclopedie/peinture/nature_morte/153562
- Auteur inconnu, « La photographie publicitaire en France », in *Les Arts décoratifs*; mis en ligne en 2006, consulté le 23 février 2017. URL :
<http://www.lesartsdecoratifs.fr/francais/musees/musee-des-arts-decoratifs/actualites/expositions-terminees/publicite-et-graphisme/la-photographie-publicitaire-en-555>
- CHAYKA Kyle, « Welcome To Airspace », in *The Verge*, mis en ligne le 3 août 2016, consulté le 25 mars 2017. URL :
<https://www.theverge.com/2016/8/3/12325104/airbnb-aesthetic-global-minimalism-startup-gentrification>
- DE LA CHAPELLE Benoit Lamy, « De l'art « post-Internet » », in *zerodeux.fr*; date de mise en ligne inconnue, consulté le 14 mars 2017. URL :
<http://www.zerodeux.fr/essais/de-lart-post-internet/>
- GUNTHERT André, « La retouche numérique et l'hybridité de la photographie », in *L'image*

sociale, mis en ligne le 3 juillet 2016, consulté le 10 mars 2017. URL :

<https://imagesociale.fr/3409>

- LUQUET-GAD Ingrid, « Internet est mort, vive le Post-internet », in *Les inrocks*, mis en ligne le 22 avril 2014, consulté le 14 mars 2017. URL :

<http://www.lesinrocks.com/2015/04/22/arts/internet-est-mort-vive-le-post-internet-11743219/>

- SHRECK Christopher, « On The Still-Life New Wave », in *christopherschreck.com*, mis en ligne en février 2012, consulté le 10 mars 2016. URL :

<http://www.christopherschreck.com/stilllifewave>

- SIX Nicolas, «Le design d'Apple, un exemple de despotisme éclairé ?», in *Slate*, mis en ligne le 3 mars 2015, consulté le 15 avril 2017. URL :

<http://www.slate.fr/story/98683/apple-design-despotisme-eclair>

- STURGESS Katie, « A Simulation of the Real - Photography in the Digital World », in *katies-turgess.com* mis en ligne en mars 2013, consulté le 24 mars 2016. URL :

<http://cargocollective.com/katiesturgess/A-Simulation-of-the-Real-Photography-in-the-Digital-World>

Sites internet

- Behance : <https://www.behance.net/>
- Centre Pompidou : <https://www.centrepompidou.fr/>
- Foam Magazine : <https://www.foam.org/home>
- It's Nice That : <http://www.itsnicethat.com/>
- Museum of Modern Arts : <https://www.moma.org/>
- Pinterest : <https://fr.pinterest.com/>
- We Art Agency : <http://weartagency.com/>

Films

- TROTTENBERG Mark, *Jan Groover : Tilting At Space*, 1994.

TABLE DES ILLUSTRATIONS

- 11 Fig. 1 : CHARDIN Jean Baptiste Siméon, *Panier de pêches*, 1768. technique : peinture à l'huile. Format : 32x39cm. Paris, Musée du Louvre. source : http://cartelfr.louvre.fr/cartelfr/visite?srv=car_not_frame&idNotice=11705
- 11 Fig 2 : DELAPORTE Henri Horace Roland, *Le panier d'œufs*, 1788. technique : peinture à l'huile. Format : 38x49cm. Paris, Musée du Louvre. source : http://cartelfr.louvre.fr/cartelfr/visite?srv=car_not_frame&idNotice=11688
- 15 Fig. 3 : CHARDIN Jean Baptiste Siméon, *La Raie*, 1725-1726. technique : peinture à l'huile. Format : 1,14x1,46m. Paris, Musée du Louvre. source : http://cartelfr.louvre.fr/cartelfr/visite?srv=car_not_frame&idNotice=11531
- 15 Fig 4 : GOYA Francisco José de, *Nature morte avec tranches de saumon*, 1812. technique : peinture à l'huile. Format : 62x45cm. Winterthur, Suisse, Oskar Reinhart Foundation source : <https://www.wikiart.org/en/francisco-goya/still-life-three-salmon-steaks-1812>
- 16 Fig. 5 : COTÁN Juan Sánchez, *Coing, chou, melon et concombre*, 1602. technique : peinture à l'huile. Format : 69x85cm. San Diego, San Diego Museum of Art. source : <http://www.wga.hu/frames-e.html?/html/s/sanchez/cotan/stillife.html>
- 17 Fig. 6 : SUDRE Jean-Pierre, *Les poires pourries*, 1954. technique : tirage gélatino-bromure. Format : 40x30cm. Paris, BnF, Estampes et Photographie. source : <http://expositions.bnf.fr/objets/grand/031.htm>
- 18 Fig. 7 : MORIYAMA Daido, *Tsugaru Straits*, 1976. technique : tirage gélatino-bromure. Format : 36x43cm. source : <http://aphelis.net/untitled-fish-head-daido-moriyama-1978/>
- 18 Fig. 8 : TREMORIN Yves, *Nature Morte*, 1996. source : <http://ddab.org/fr/oeuvres/TREMORIN/Page14>
- 19 Fig. 9 : BLOSSFELDT Karl, *Equisetum Hiemale* et *Hosta Subcordata*, 1928. tiré de *Urförmen der Kunst*. source : <https://fr.pinterest.com/pin/516928863448755408/>
- 20 Fig. 10 : WESTON Edward, *Cabbage Leaf*, 1931. source : <https://www.artsy.net/artwork/edward-weston-cabbage-leaf-1>
- 21 Fig. 11 : PENN Irving, *Cigarette No. 50*, 1972. technique : tirage au palladium. Format : 63x56cm. source : <http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/94530>

- 21 Fig. 12 : PENN Irving, *Cholesterol's Revenge*, 1994. paru dans *Vogue* en août 1994.
source : <https://fr.pinterest.com/pin/105271710009441764/>
- 24 Fig. 13 : CEZANNE Paul, *Pommes et oranges*, 1899. technique : peinture à l'huile. Format : 74x93cm. Paris, Musée d'Orsay. source :
http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/oeuvres-commentees/peinture.html?no_cache=1&zoom=1&tx_damzoom_pi1%5BshowUid%5D=4053
- 25 Fig. 14 : BRAQUE Georges, *Nature morte avec Le Jour*, 1929. technique : peinture à l'huile. Format : 147x115cm. source : <https://paysajesybodegonosaloleo.blogspot.fr/2013/03/nature-morte-le-jour-1929-braque.html?m=1>
- 26 Fig. 15 : HENRI Florence, *Composition Nature morte*, 1929. source :
<http://www.jeudepaume.org/?page=article&idArt=2207>
- 26 Fig. 16 : HENRI Florence, *Composition abstraite*, 1932. source :
<https://artblart.com/tag/florence-henri-composition/>
- 27 Fig. 17 : GROOVER Jan, *Untitled*, 1988. technique : tirage chromogène. source :
<http://janetbordeninc.com/artist/jan-groover/>
- 27 Fig. 18 : GROOVER Jan, *Untitled*, 1979. technique : tirage chromogène. Format : 48x38cm. New York, The Museum of Modern Art, Thomas Walther Collection. source :
<https://www.moma.org/collection/works/57711?locale=en>
- 28 Fig. 19 : MATISSE Henri, *Intérieur aux aubergines*, 1911. Format : 212x246 cm. Grenoble, Musée de Grenoble. source :
http://www.museedegrenoble.fr/TPL_CODE/TPL_OEUVRE/PAR_TPL_IDENTIFIANT/47/981-art-moderne.htm
- 30 Fig. 20 : ZIELKE Willy, *Tinte*, 1931. source :
<http://www.kameraclick.com/2016/03/willy-zielke.html>
- 32 Fig. 21 : MORANDI Giorgio, *Nature morte avec mannequin*, 1918. Saint Petersburg, Musée de l'Ermitage. source :
<https://www.aparences.net/periodes/art-moderne/peinture-metaphysique/>
- 32 Fig. 22 : MORANDI Giorgio, *Natura morta*, 1954. Format : 31x36cm. Florence, Fondation Roberto Longhi. source : <http://www.archimagazine.com/rmoralonghi.htm>
- 33 Fig. 23 : BAYER Herbert, *Nature morte*, 1936. source :
<https://www.lempertz.com/fr/catalogue/lot/988-1/42-herbert-bayer.html>
- 34 Fig. 24 : FUNKE Jaromir, *Composition*, 1923. technique : tirage gélatino-bromure.

- Format : 23,5x29,2 cm. source : [https://www.photo-arago.fr/Archive/Kompozice-\(k-oule-a-sklenena-krychle\)--2C6NU0E8DAFR.html](https://www.photo-arago.fr/Archive/Kompozice-(k-oule-a-sklenena-krychle)--2C6NU0E8DAFR.html)
- 38 Fig. 25 : DOI Koichiro, publicité réalisée pour la marque Tom Ford, 2015. source : <http://www.cartelandco.com/artists/koichirodoi/latest/tomfordblackorchid/view?id=11656>
- 39 Fig. 26 : SZULC Joanna, photographie de packshot, 2017. source : <https://www.behance.net/gallery/47543291/Various-Cleaning-Care-products-Pack-shot-photography>
- 41 Fig. 27 : GONOT Stephanie, set design par Bryson Gill, extrait de la série *Travel* réalisée pour le magazine Wired, 2016. source : <http://stephaniegonot.com/wired-gadget-lab-travel>
- 41 Fig. 28 : WAWRZKOWICZ Ania, stylisme par Louie Waller, *Tights*, 2016. source : <http://www.ania.photography/Tights>
- 42 Fig. 29 : DOBBERT Felix, *PMG*, extrait de la série *Still Under Construction*, Format : 29x39cm, 2004. source : <http://www.felixdobbert.de/still-under-construction>
- 43 Fig. 30 : PUTPUT, extrait de la série *Inflorescence*, 2012. source : <http://www.putput.dk/project/inflorescence>
- 43 Fig. 31 : LOSING Catherine, set design par Katie Fotis, extrait de la série *Monday*, 2015. source : <http://www.catherinelosing.co.uk/Monday>
- 45 Fig. 32 : HILLEBRANDT Lauren, extrait de la série *Flat Landscapes*, 2012. source : <http://weart.co/lauren-hillebrandt/>
- 46 Fig. 33 : DI IORIO Maurizio, sans titre, 2013. source : <http://www.mauriziodiiorio.com/objects/odfgp4pliergkhq7lqwtvrc02hm3iu>
- 47 Fig. 34 : TILLEY Aaron, extrait de la série *In Anxious Anticipation*, publiée dans *Kinfolk*, n°19, mars 2016. soucre : <http://www.aarontilley.com/>
- 49 Fig. 35 : GRAMM Sandra, *Bullet*, 2014. source : <http://sandragramm.tumblr.com/post/91450104653/sandra-gramm-bullet-berlin-2014-this-image-is>
- 49 Fig. 36 : METZ + RACINE, extrait de la série *Colour Blocking*, publiée dans *DETAILS*, mai 2014. soucre : <http://metzracine.com/details-colour-blocking/>
- 51 Fig. 37 : POGOSSOVA Anna, *Funny Games*, date inconnue. source : <http://www.pitchzine.com/ANNA-POGOSSOVA>
- 51 Fig. 38 : MYERS Andrew B., sans titre, 2013. source : <https://www.andrewbmyers.com/>

- 51 Fig. 39 : RIGAMONTI Michel Tura, *Chaos City*, 2013. source : <https://www.behance.net/gallery/6641035/Chaos-City>
- 53 Fig. 40 : BROWN Thomas, sans titre, publié dans *The Gourmand*, n°7, 2015. source : <http://www.webberrepresents.com/artists/thomasbrown/stilllife/#31898>
- 53 Fig. 41 : SEBASTIAN Dom, sans titre, 2014. source : <http://domsebastian.tumblr.com/post/88942535680>
- 54 Fig. 42 : DI IORIO, Maurizio, sans titre, 2014. source : <http://www.mauriziodiiorio.com/objects/egnoewlruthpobub2zjif3pu2k4zqa>
- 54 Fig. 43 : CORNETT Grant, stylisme par Angharad Bailey, sans titre, 2017. soucre : <http://weartagency.com/grant-cornett/>
- 55 Fig. 44 : BAYER Herbert, affiche pour l'exposition *Bauhaus 1919-1969* au Musée d'Art Moderne, Paris, 1969. source : http://www.blancs-manteaux-auction.com/bauhaus-bauhaus_17_133_14320.php
- 60 Fig. 45 : HILLEBRANDT Lauren, sans titre, 2014. source : <http://weart.co/lauren-hillebrandt/>
- 61 Fig. 46 : WOODS Adrian, VAN MAARSEVEN Gigi, *Rythm*, 2014. source : <http://www.adrian-gidi.com/work/rhythm/>
- 61 Fig. 47 : VON DER HUDE Jonas, stylisme par Irina Gaewe, *Made In Germany* source : <https://fr.pinterest.com/pin/207236020326009097/>
- 61 Fig. 48 : METZ + RACINE, *Summer Splash*, publié dans *Casa Da Abitare*, 2013. source : <http://www.sightunseen.com/2013/12/week-of-december-16-2013/>
- 61 Fig. 49 : GREETING David Brandon, sans titre, 2013. source : <http://dustmagazine.com/blog/?p=8722>
- 64 Fig. 50 : Capture d'écran d'un spot publicitaire pour l'iPhone 5, source : <https://www.youtube.com/watch?v=G7UGKHFuVcs>, 2012.
- 65 Fig. 51 : Capture d'écran du fil Instagram de la blogueuse Jenny Mustard, source : <https://www.instagram.com/jennymustard/>
- 66 Fig. 52 : TBWA pour Mc Donald, affiche réalisée pour une campagne publicitaire de la marque, 2014.
- 68 Fig. 53 : Photogramme du film *Her*, réalisé par Spike Jonze, 2013.
- 68 Fig. 54 : Photogramme du film *Her*, réalisé par Spike Jonze, 2013.
- 70 Fig. 55 : WILLIAMS Christopher, *Bergische Bauernscheune, Junkersholz, Leichlingen, September 29, 2009*, 2009, Museum of Modern Art, New York. source : <https://www.>

theguardian.com/artanddesign/2015/apr/28/dead-appealing-photographer-christopher-williams-whitechapel-gallery

- 71 Fig. 56 : Capture d'écran du clip vidéo pour la chanson This Is How We Do de Katy Pery, date, source : <https://www.youtube.com/watch?v=7RMQksXpQSk>
- 71 Fig. 57 : Capture d'écran du clip vidéo pour la chanson This Is How We Do de Katy Pery, date, source : <https://www.youtube.com/watch?v=7RMQksXpQSk>
- 72 Fig. 58 : Capture d'écran d'une publicité télévisée pour le robot Cookeo de Moulinex, 2008, source : <https://www.youtube.com/watch?v=S8HNIg6TBUY>
- 76 Fig. 59 : SEBASTIAN Dom, commission pour Nike, 2016. source : <http://portfolio.domsebastian.com/Nike-1>
- 76 Fig. 60 : VEEN Wyne, *Relationships*, 2015. source : <http://wyneveen.com/filter/personal/relationships>
- 76 Fig. 61 : Capture d'écran du site internet de Wyne Veen, source : <http://wyneveen.com/filter/personal>.
- 79 Fig. 62 : BORGUSH Andrey, *Color Pickers*, 2013. source : <http://andreybogush.com/pickers.php>
- 79 Fig. 63 : BLALOCK Lucas, sans titre, tiré de *Mirrors, Windows, Tabletops*, Londres, Morel Books, 2013
- 80 Fig. 64 : EDDY Don, *Private Parking IV*, 1971, acrylique sur toile, Format : 48x71cm. source : <http://www.meisलगallery.com/lkmg/artist/works/detail.php?wid=374&aid=13>
- 84 Fig. 65 : CWF 3D STUDIO, modélisation 3D de packshot, 2012.
- 85 Fig. 66 : GRAMM Sandra, *Formensprache II*, 2016. source : <http://sandragramm.tumblr.com/post/147941559888/sandra-gramm-formensprache-ii-still-berlin>
- 85 Fig. 67 : GRAMM Sandra, *Synergy*, 2016. source : <http://sandragramm.tumblr.com/post/150351516893/sandra-gramm-synergy-berlin-2016>
- 86 Fig. 68 : MACLEOD David, *Material Objects*, 2015. source : <https://www.behance.net/gallery/29162887/Material-Objects>
- 86 Fig. 69 : WANG Anny, *Treasures*, 2016. source : <http://annywang.se/Treasures-3D-Illustration>
- 87 Fig. 70 : STOYANOV George, *Form & State*, 2016. source : <http://georgestoyanov.com/form-state/>
- 87 Fig. 71 : Capture d'écran de la vidéo *For Approval*, réalisée par le studio Mainframe, 2017, source : <https://vimeo.com/200325511>

ANNEXES

Cyrille Robin, photographe de nature morte, entretien réalisé le 2 mai 2017

Est-ce que tu pourrais déjà présenter ton parcours et comment tu en es arrivé à la photographie de nature morte ?

D'abord, j'avais plutôt un profil de graphiste et retoucheur. A Louis lumière j'ai fait la section traitement de l'image, donc spécialisée plutôt sciences, pas retouche - traitement de l'image ce n'était pas ça, c'était plutôt sensitométrie, colorimétrie et tout ce qui peut aller autour de la technique de l'image jusqu'à sa réalisation finale. En sortant de l'école j'ai été retoucheur, pour un photographe, pour du e-commerce à la chaîne en mode. Et il m'a filé son plan quand il en a eu marre donc je suis devenu photographe du jour au lendemain pour du gros e-commerce de mode. Ça j'en ai vécu pendant un bon moment, et après j'ai rencontré un directeur artistique dans le monde du luxe, et de la mode en particulier, qui s'appelle Franck Durand, et c'est le mari de la rédactrice en chef de Vogue Paris, c'est celui qui a refondé toute l'image de la marque De Fursac, par exemple, aujourd'hui il fait les campagnes Chloé en tant que directeur artistique. Et donc il m'a d'abord demandé si je pouvais faire du reportage de design et archi d'intérieur dans le quartier du Palais Royal. Et comme il a une très bonne culture de l'image, et qu'il est très exigeant esthétiquement, et qu'il a un style très particulier, il m'a demandé d'essayer de m'exprimer dans le cadre de son esthétique à lui et de ne vraiment pas faire des photos de blog. Essayer de faire des vraies images importantes et intéressantes autour de ça. J'avais quasiment carte blanche à chaque lieu. Donc moi j'arrivais là-bas, avec une pellicule 24x36 36 poses, parce que j'avais envie de retourner à l'argentique - vu que je faisais tellement de numérique à la chaîne en e-commerce. Et ce principe là que je me suis moi-même imposé de bosser en argentique - un seul film par lieu, j'essayai de rester une heure dans le truc, mais par contre il fallait qu'à la fin que j'aie des images pour convaincre un mec comme ça, c'était un énorme challenge. Et en fait ça a fait que je me suis retrouvé à m'exprimer dans le cadre d'abord. Donc sans gens, sans humains dans le champ en général - ou alors un humain qui passe, flou, une main. Je me suis retrouvé à me sentir très à l'aise avec cette manière-là de travailler. Et donc ce DA là a d'abord voulu que je fasse un catalogue Balmain mode, mais ça s'est pas fait, j'étais dégoûté parce que je serai devenu photographe de mode (*rires*). Du coup il m'a quand même confié le premier catalogue Aurelie Biderman. C'est de la joaillerie, du bijou parisien. Et ça s'est bien passé puisque j'avais une bonne expérience du packshot, et que je connaissais bien cette personne et qu'il était en confiance avec moi. Ah non ! D'abord j'ai commencé par un reportage dans les ateliers Aurélie Biderman avec des photos qui commençaient à être de l'ordre de la nature morte : avec les mains de l'ouvrier qui est en train de travailler les pierres. Ensuite il m'a demandé

directement de faire une série nature morte Aurélie Biderman, inspirée d'Irving Penn - puisque c'est ça qui est assez drôle avec lui : il est très nostalgique d'une époque. Du coup c'est toujours l'inspiration qui vient du passé et en même temps une grande liberté dans la manière de travailler. Donc je me suis plu à cet exercice-là : de faire des natures mortes à la Irving Penn avec des bijoux et dans un cadre un peu plus édulcoré, parce que Aurélie Biderman : tu as tout un truc qui est passionnant, moi j'adore : c'est mélanger l'univers de la marque avec mon univers, mes inspirations passées, mes rêves (rires) et essayer d'arriver à ce que tout le monde soit content. Et donc après ça c'était parti, parce que ça suffisait à le convaincre lui et à ce qu'il me mette sur Zanotti, qui est une marque de chaussures italiennes pas très connues en France, mais à l'étranger c'est énorme : aux Emirats, en Russie, en Asie, même aux Etats-Unis. Ce qui du coup a donné confiance - parce que ça s'est super bien passé notre premier shooting Zanotti de nature morte. On a fait ça dans des conditions catastrophiques mais on a réussi à avoir des images super. J'ai repris du coup cette envie de cadrer : on se trouvait à faire un décor - un peu réaliste, parce que sa manière de travailler, elle est très réaliste - de sable : le pitch c'était Brigitte Bardot à la plage et elle laisse ses chaussures, on est devant chez elle quoi. Donc on a fait ça dans le salon (rires), avec un chef déco hyper bien. C'était la première fois que je travaillais avec un très très bon chef déco. Du coup il me faisait un décor et je n'avais plus qu'à cadrer, quasiment : j'éclairais et je cadrais et on rajoutait une petite touche de surréalisme par ci par là. Et là c'était parti, parce qu'après Zanotti c'était Balmain, en catalogue, toujours avec le même directeur artistique. Puis là j'ai commencé à me dire qu'il fallait que je prenne un agent pour voir si on pouvait pas aller plus loin et plus vite. Comme j'avais cette carte-là, Burberry m'a contacté pour faire une première campagne mondiale de nature morte accessoires. C'était mon plus gros projet, et à ce jour ça reste quasiment mon plus gros projet, parce que ce n'est pas rien d'arriver à se retrouver à faire la campagne de Burberry, qui est une marque nationale anglaise. Là on a cru que ça allait être l'explosion, puis il y a eu pas mal de catalogues. Après j'ai eu Lancel, Roger Vivier. Tout en accessoires de mode, donc vraiment ultra spécialisé accessoires de mode. Par ailleurs j'aime beaucoup quand on peut travailler avec du design. J'aime bien l'ambiance de la mode mais j'aime bien aussi en design parce que ça me permet parfois de proposer des choses un peu plus surréalistes, alors qu'on une branche de tendance mode qui est en ce moment très réaliste. Et depuis peu, mon agent est en train de me convertir en photographe de parfum, ce qui est pas à la base mon domaine, parce que justement c'est des images qui ne ressemblent pas à des images, enfin pas à des photos en général. Je trouve que dans le parfum il y a une habitude qui a été prise dans le monde du luxe. Voilà où en est mon parcours. A côté quelques éditos en nature morte, pas forcément de mode. Le concours *PDN Still Life* où j'ai été parmi les sept gagnants. C'est américain, c'est le *Réponse Photo* américain (rires). Mais j'étais content parce que je me suis dit « ah tiens, j'ai encore un peu de nature morte ! » - parce qu'en fait j'ai failli arrêter la nature morte l'année dernière. L'année dernière j'ai fait mon premier projet qui soit du portrait pur. C'est une psychanalyse publique : je n'arrivais pas à photographier des gens. Les photographes de nature morte, il faut qu'on aille contre ce truc, qu'on le travaille. Je me suis poussé pour faire un vrai projet totalement perso, sans aucun clients ni rien, me demander de quelle manière est-ce que je ferai si je devais photographier des gens. En fait c'est arrivé parce que j'ai pris peur quand Lancel m'a demandé de faire leur catalogue. Ils voulaient à la fois des photos de nature morte et à la fois des portraits d'influencer de la mode qui portent les sacs. Ça me paraissait délirant qu'on vienne me chercher moi pour ça, et du coup après je me suis dit : « Ok, force toi. ». D'abord j'ai fait quelques portraits pour me préparer avant le shooting Lancel, et ça m'a inspiré une

série de remises en question complète.

Qu'est-ce qui t'attire particulièrement dans la photographie d'objets, par rapport à la photographie d'humains, par exemple ?

Je crois que tous les photographes de nature morte sont des *control freak* et paradoxalement certainement des gens un peu empathiques. Donc dans le travail autour d'un objet, on résout ses deux problèmes là (rires). Le premier, c'est qu'on a la maîtrise complète de ce qui va être à l'image, et on a pas quelqu'un qui est en train de changer chaque demie seconde d'attitude et de position, on peut vraiment dessiner son image, c'est pour ça que ça part un peu d'être un peu graphiste pour moi : cette idée de pouvoir construire réellement une composition comme si elle était dessinée, mais sans l'avoir dessinée à l'avance. Et le deuxième truc c'est le côté un peu sur-empathique : je trouve que pour photographier des gens, il ne faut pas penser à eux (*rires*), il faut se détacher de l'affect qu'on peut avoir pour l'image que la personne a envie d'avoir d'elle-même. Je trouve que les bons portraitistes en sont capables, et ne pensent qu'à eux en tant que portraitiste, tant mieux pour eux. Moi je pense que c'est plus pour répondre à ces deux trucs là.

Du coup tu racontais que ta porte d'entrée dans la nature morte c'était plutôt le design et l'architecture d'intérieur, et que tu aimais bien faire des natures mortes avec des objets de design. J'imagine qu'il y a un lien assez fort...

J'aime bien le bijou et le luxe aussi !

Qu'est-ce qui t'attire dans le design ?

Je vais te dire d'abord ce qui me repousse : c'est les designer eux-mêmes (*rires*). Le problème c'est les designer qui en général sont encore plus psychorigides et encore plus *control freak* que les photographes de nature morte. Mais le pire c'est que ça leur a pris plus de temps pour avoir l'objet, et qu'ils l'ont enfin en vrai. Rares ils sont à considérer – parce que le bon client c'est celui qui considère qu'il ne sait pas et qu'il faut qu'il te fasse confiance. Un designer, il a vu son objet sous toutes les coutures : en 3D, avant, etc. Il a une idée très précise, il intellectualise beaucoup tout ce qu'il y a autour. Moi ce qui m'intéresse en revanche dans un premier temps c'est que – quand je disais design il y a une grande partie intérieur, archi d'intérieur – c'est la visite. Pour le coup j'ai en général une très grande liberté. Je me retrouve un peu tout seul avec mon trépied, et ça c'est agréable. Je crois que c'est aussi pour avoir une respiration, parce que quand on est beaucoup dans des projets avec beaucoup de monde, et beaucoup de préparation, avoir d'un coup un projet où tu es juste à partir avec ton trépied, et deux heures tout seul, tu n'as aucun compte à rendre à personne. C'est peut-être ça, par rééquilibrage des choses. Donc ça c'est un truc que j'aime bien. Après, c'est l'objet de design il y a un sens un peu plus derrière, il y a une volonté : qu'elle soit ergonomique, soit un discours derrière un objet de design. Ce qui est pas forcément le cas en mode, où un accessoire de mode, ce qui fait sa valeur c'est vraiment le fait qu'il soit tendance au moment où tu es en train de le prendre en photo. Donc tu es en train de construire une image pour que cet objet paraisse tendance au moment où tu le prends en photo, et que dans 6 mois il le soit encore. Alors que dans le travail autour du design, on est plus en train d'essayer de rendre cet objet magique – en tous les cas moi c'est ça qui m'intéresse – ou rajouter du sens au sens, ou aller à contradiction de son sens, ou le décontextualiser aussi, changer sa fonction. Il y a tous ces jeux-là qui sont intéressants, qu'on n'a pas en

accessoires de mode.

Toi ton univers photographique tu le qualifierais comment ? Ton style, ton univers ?

Attends, j'ai un truc écrit pour ça (*rires*) : « Mon travail personnel questionne les souvenirs idéalisés, le rapport à l'image de soi et au réel. Je cultive une esthétique entre le passé et le présent, le masculin et le féminin. ». J'aime bien qu'on puisse sortir du réel ou qu'on fantasme un autre réel : qu'on arrive à créer un réel crédible mais plus propre et plus beau que dans la vraie vie. Ça c'est ce qui va me motiver : c'est créer une seconde réalité avec cette image. Mais de manière naturelle : il faut que ça soit magique, et pour que ça soit magique il faut qu'il y ait le moins de retouches et d'effets spéciaux possibles. J'aime bien que ça raconte une histoire aussi, qu'on puisse imaginer un avant et un après, ou un autour de cette scène. Et après en terme de composition et d'équilibre des choses je travaille énormément sur – mais ça arrive au moment de la réalisation des images – sur créer un équilibre entre masculin et féminin. Et je trouve qu'il y a des choses qui sont plus féminines que d'autres dans une manière de composer, dans un accessoire, de déco, dans une manière de poser des choses, des objets. Il y a des choses que je trouve plus masculines. Du coup j'essaie toujours de compenser ces deux choses-là, que ce soit en lumière, en couleur. Je suis content d'une image quand à la fin elle me paraît raconter une histoire, une histoire qui fait un peu rêver, ou qui est un peu plus belle que la vraie vie, et qu'elle me semble équilibrée à la fois dans sa composition, et à la fois dans ses couleurs.

Du coup, comment est-ce que tu articule tes envies esthétiques avec celles du client ?

Ce n'est pas toujours facile (*rires*). On pourrait faire 10 pages rien que sur la question. Concrètement pendant le shooting, ou d'une manière générale comment j'essaie de m'organiser pour n'avoir que les choses que j'ai envie de faire ? Tu vois il y a plein de questions en fait, parce qu'il y a soit d'une part la première possibilité : c'est d'accepter d'être mal payé pour bosser avec des clients qui vont te laisser faire ce que tu veux. C'est une première possibilité, enfin c'est une manière de répondre à la question. C'est rare, et il m'est arrivé d'avoir des projets où j'ai quasi carte blanche, et la personne passe son temps à dire « C'est génial ». En général c'est dans des conditions sportives en terme de budget, mais ça reste mes meilleures images à la fin. Après si c'est dans un cadre normal de commande, enfin plus courant, qui consiste à ce qu'on ait un directeur artistique qui a posé les bases. Il y a autant de manière de travailler avec un directeur artistique que de directeur artistique, ils sont tous très différents dans la manière de te présenter le travail. Il y en a où tu as une grande liberté, où tu as quelques petites inspirations, et d'autres où la photo est quasiment finie en montage : ils ont déjà fait une maquette qui ressemble comme deux gouttes d'eau à la photo finale, et entre les deux tu as toutes les variables possibles de manière de travailler. Donc il y a plein de manières de faire coller son envie au projet qui nous est demandé. Si c'est donc un directeur artistique qui laisse une grande liberté, c'est assez simple : on prend ses images références – parce que ça fonctionne toujours par des images références qu'il vous envoie. Et le plus elles sont différentes les unes de autres, le plus c'est intéressant, parce que l'on peut se glisser entre les lignes, on peut les interpréter comme on veut. Donc là ça va dans mon sens, forcément, ça va dans un travail où il a fait la moitié du boulot, moi j'ai fait l'autre moitié et on se réunit à un endroit qui nous correspond à tous les deux. Je dis directeur artistique mais ça peut être directrice artistique, parce qu'en plus je travaille plus souvent avec des filles. Parfois, il y a même une agence en particulier avec laquelle je travaille beaucoup, de plus en

plus : je suis présent dès le premier rendez-vous avec le client. On se revoit même avant. On s'échange par mail des photos référence, des idées, des envies, on discute par téléphone avant même qu'elles aient rencontré le client physiquement. Quand elles arrivent, je suis autant DA qu'elles. Donc là pour le coup j'ai mis mes idées, et on se retrouve face au client. On fait ça avec des clients qui sont très ouverts et qui nous donnent une espèce de carte blanche. Maintenant le cadre plus classique du pub, parce que tout de suite quand c'est des vraies agences de pub ça devient plus compliqué, là il y a beaucoup de réunions en avant. Il y a souvent des images très précisément définies dans la tête des directeurs artistiques, ou du directeur de création. Là il s'agit d'essayer de rendre mieux, de faire mieux que ce qu'ils avaient en tête. La seule manière que ça satisfasse c'est que ce soit mieux que ce qu'ils avaient en tête. Si il y a un peu de liberté il y a la possibilité de faire une compo un peu plus intéressante que ce qu'ils avaient en tête, mais sinon ça se résume à faire une lumière plus intéressante que ce qu'ils avaient en tête. Ça c'est un peu le standard de la nature morte de luxe, dans lequel je ne suis pas, mais que je vois parmi mes concurrents qui font vraiment beaucoup de luxe avec de grosses équipes tout le temps, où au final ils travaillent juste leur lumière, ils ont un peu abandonné le reste.

Je résume : s'il y a beaucoup de liberté tu essayes de glisser des idées, s'il y a un peu moins de liberté tu essayes de glisser des pistes de matériaux de couleur, si il y a un peu moins de liberté tu ne peux glisser que des idées de composition, et dans le pire des cas de lumière, et dans l'ultra pire des cas, ce qui m'est arrivé très rarement, même sur la lumière, tu dois suivre des consignes de quelqu'un qui ne sait pas expliquer ce qu'il a en tête, mais qui c'est que ce n'est pas cette lumière-là qu'il veut. Et comme tu n'as déjà pas défini toi-même la composition, ça devient très compliqué. Ça m'arrive rarement, parce que je crois que je ne suis pas assez important pour ça, paradoxalement, ou alors c'est que mon travail n'inspire pas ces gens-là, ne les fait pas venir. Ils ne me voient pas comme un technicien ultime.

Donc tu te sens plus exécutant technique dans ces cas-ci, c'est ça ?

Ouais, chef opérateur quoi. Mais pas le chef opérateur qui peut conseiller son réalisateur (rires).

C'est parfait parce que tu as répondu partiellement à ma prochaine question, sur la place du photographe dans une situation de collaboration avec un directeur artistique. Tu as parlé des directeurs artistiques, directeurs de création, est-ce que tu as travaillé aussi avec des *set designer* ?

Oui, quasiment à chaque projet de nature morte en studio, j'ai un set designer. C'est pareil que pour le directeur artistique, ça va vraiment du mec ou de la fille qui va juste aller faire du shopping de choses que je lui ai défini à l'avance, jusqu'au set designer que je n'ai pas rencontré, on n'a même pas eu un échange téléphonique avec avant le jour du shooting. Donc c'est des extrêmes (*rires*). Il y a la personne à qui je peux tout dire, qui est mon petit poulain, qui va juste faire les courses, et il y a celui je n'ai aucune relation, je n'ai aucun contact avec eux parce que c'est l'agence qui s'en occupe. Dès que c'est un peu gros, dès qu'il y a un gros budget et que l'image va être extrêmement diffusée, tout est verrouillé à l'avance, par l'agence, le client, on ne sait pas trop qui.

Donc oui, des set designer, plein, j'ai ma liste : un tableur Excel avec mes listes de contact, parce que chaque projet a un déco différent. Enfin j'ai trois ou quatre types de projet qui sont très différents les uns des autres et clairement un Alexander Bock avec lequel je fais Zanotti ou le truc que j'ai fait pour l'ADN, je pourrai pas lui demander décemment de juste faire du shopping pour moi, d'acheter une plaque de

marbre et de me trouver de l'huile (*rires*). Et à l'inverse des petits nouveau : j'essaye de former aussi. C'est un truc que j'adore : pour moi la déco c'est hyper important parce que ça fait partie de l'histoire, c'est ça qui raconte l'histoire. Donc je cherche des nouveaux talents, je regarde dès que je vois une photo où je sens que c'est le set designer qui a fait tout le boulot, je regarde qui c'est. Ce qui est très intéressant en ce moment c'est que le set designer, ça explose. Il y en a beaucoup moins que de photographes, et c'est vers eux que les budgets sont en train d'aller, parce que dans la tête des agences et des clients en numérique et avec un bon assistant tous les photographes du monde peuvent tout faire. J'exagère mais il y a cette petite tendance quand même. Alors que c'est le set designer qui fait la photo. Il y a des gens qui pensent comme ça, et ce n'est pas toujours faux (*rires*).

Donc toi tu essayes d'être plus tant que possible dans une relation de collaboration ?

Oui avec les *set designer*, de la même manière il y a encore plusieurs manières de travailler. J'ai à la fois des cas où on a juste que quelques coups de fils avant le shooting. Quand le projet est gros et stressant je suis bien content qu'il fasse – il ou elle, je pense à Carole Grégoris avec laquelle j'ai travaillé plusieurs fois dans le passé. C'est une manière de travailler que j'aimais beaucoup : on se téléphonait, on avait la planche du directeur artistique sous les yeux, on avait quelques échanges de mail, et arrivé le jour du shooting elle avait fait tout ce qui était prévu, elle avait construit le décor, souvent il y a un peu de construction, ou fait construire le décor, parce que souvent ils ont plein d'assistants ces gens-là, et ramené pleins de props. Elle me ramène tous les trucs, et à partir de là elle me dit « Qu'est-ce que tu en penses ? T'as envie de faire quoi ? ». Donc un bon set designer surtout c'est quelqu'un qui ne sait pas prendre de photos, qui ne sait pas cadrer, qui ne sait pas composer et ne pense pas que la lumière va résoudre tous les problèmes (*rires*). Et donc avec elle c'était vachement bien parce qu'il y avait un vrai échange : on compose un peu l'image à deux quand même. Ou alors je fais d'abord un premier truc et le set designer vient rajouter un petit détail qui fait le truc, qui fait le switch. Avec Alexander aussi c'est comme ça qu'on travaille et c'est cool. Après sur les plus petits projets c'est beaucoup plus de travail pour moi parce que ça va être des set designer qui sont plus junior, et en plus comme je suis plus impliqué dans la direction artistique dès le début ils n'ont pas autant de marge de manœuvre non plus. Il n'y a pas une troisième personne qu'on essaye de contenter, il doit me contenter moi. Mais c'est une relation qui est très importante et que j'aime beaucoup entretenir.

Quand tu dis que ça avait explosé, le rôle du set designer, tu sais à peu près en quelles proportions ?

C'est difficile, si tu voulais du concret je pense qu'il y a 5 ans il y avait qu'un petit pourcentage des agences de photographes parisiennes qui représentaient aussi des set designer. Et aujourd'hui quasiment aucune agence ne représente pas au moins un set designer. Et on voit assez vite que c'est souvent lui ou elle qui a le plus de boulot dans cette agence. Je ne sais pas comment c'est arrivé cette ouverture du truc : ils ont commencé à comprendre que c'était important. Je pense que c'est quand même lié aux nouvelles technologies, à cette envie de refaire des vraies photos dans le monde du luxe pour une certaine partie. En tous les cas d'arrêter avec ces trucs très « montage ».

Tu disais que le travail de photographie de parfum ce n'était pas de la vraie photographie...

Dans beaucoup de cas, moi ça devient trop technique, et trop retouché. Et ce qui m'intéresse, ce qui est

de l'ordre du cadre de l'histoire, est relayé au second plan parce qu'on ne peut pas... Techniquement en fait ce n'est pas possible dans une journée de tenter de choses et des points de vue avec un flacon de parfum, et de l'avoir à chaque fois éclairé avec dix photos différentes, parce que du coup c'est dix éclairages différents potentiellement pour un seul flacon. Donc du coup on doit définir dès le début une composition qui est simple, en tous les cas qui est précise, et ça n'autorise pas l'accident. Et c'est l'accident qui crée l'histoire pour moi, qui donne le petit switch intéressant de composition ou d'histoire. Et du coup quand on photographie un flacon de parfum pour une pub assez tôt dans la journée il faut avoir défini le point de vue et ne plus en changer.

Donc toi tu aimes bien expérimenter sur le lieu de ton shooting ?

J'aime bien qu'il y ait pas mal d'images. Ça me force du coup à faire des lumières assez simples, parce que je ne suis pas un fou furieux de la lumière incroyable qu'on apprend en BTS photo (rires), ou qu'on apprend auprès de son photographe en tant qu'assistant pendant 5 ans. Moi ça me dérangerait pas de savoir faire des choses plus techniques, et j'essaie de progresser à chaque fois, mais pour l'instant je trouve ça plus rigolo de tester des choses en terme de qu'est-ce qu'on raconte, qu'est-ce qu'on photographie, avant de comment on photographie, et ensuite de comment on l'éclaire.

Est-ce que toi tu as vu une évolution dans la tendance sur la photographie de nature morte ? Ou des grandes tendances que tu as vu apparaître ?

Alors ça oui. Ce qui est drôle, c'est de voir à quel point les tendances fonctionnent toujours par : plus on est proche du cercle Hermès, Margiella, Vuitton, plus on crée la tendance, et elle se décline ensuite jusqu'à Leader price, 5 ans plus tard. Et ça c'est incroyable. On a fini deux vagues de tendances très évidentes. La première c'était les *top shots* avec les produits alignés sur un fond. Moi j'ai fait mon premier top shot dans ce genre là pour Balmain en 2013, donc il y a 4 ans, et ça je vois que c'est Boulanger en 2017 qui fait sa campagne avec des machines à laver, et je crois même avoir vu un Leader Price. Et entre temps j'ai vu passer toutes les marques intermédiaires (rires). Sur quatre ans du coup. A partir du moment où nous on avait sorti ça on savait qu'il fallait plus faire ça pour le monde du luxe. Autre tendance, qu'on a fini aussi. J'ai terminé récemment avec Téléràma, c'est les fonds colorés vifs, avec une lumière solaire et des compositions simples. C'est tout Pinterest. Donc ça c'est pareil on l'a fait, c'était le milieu de la vague je pense, en 2014, et je le vois sur Pinterest cette photo là elle tourne de partout. Et on savait, c'est ça qui est drôle (*rires*). Alors que c'était déjà inspiré de Pinterest. On était peut-être parti de la bonne vague. Ça c'est une deuxième tendance. Et j'ai l'impression qu'il y a une tendance qui arrive à essayer d'avoir un maximum de réalisme et d'accidents.

J'ai la même impression aussi.

Donc c'est cool. Le *top shot* c'est drôle. J'aurai voulu faire une série pour te montrer que 6 mois plus tard c'est utilisé par une marque un peu plus pourrie, et encore.

Et Téléràma c'est mon dernier exemple de trucs genre lumière colorée : c'était drôle parce que je reçois un appel « Ça te dit de faire une photo ? » C'est onze objets de designer à mettre en valeur en une seule image. D'habitude c'est Akatre qui fait. C'est quand ils m'ont dit ça que j'ai dit « je veux le faire », parce que prendre la place des Akatre ça fait plaisir. Et en fait ils m'ont sorti les photos roses et jaunes et bleu en

me disant « Tu vois c'est ça qu'on aime bien dans ton travail ». En termes d'évolution de la branchitude éditoriale clairement Télérama est à peu près dans le timing du grand public. Du coup ils me demandaient de faire un truc que je n'avais pas envie de faire mais alors j'ai écouté ce qu'ils m'ont demandé, mais j'ai essayé de rajouter ma petite touche d'accident, ou de pousser au maximum ce concept en rendant la photo au maximum irréaliste, alors qu'en fait il y a quasi zéro retouche, en rendant la composition... Mais en gardant un petit bout de parquet et de cyclo – comme ça s'est fait un milliard de fois, ça aussi c'est une autre tendance – mais là j'aimais bien parce que c'était le parquet du bureau, ce n'était pas maîtrisé. Et qu'est-ce qu'ils m'ont demandé quand ils ont vu la photo presque finale ? « On pourrait retoucher le bout de parquet pour remplacer par de la couleur unie ? ». Et le lendemain ils ont changé d'avis : « Finalement c'était mieux avec le rouleau et le parquet ». Pour qu'on voie que c'est une photo, parce que sinon tellement maîtrisé que (*rires*). Tellement édulcoré en fait. Donc là on n'en peut plus je pense de l'edulcoré. Sinon du coup la tendance qui est bientôt au sommet et du coup qui va retomber dans pas longtemps, c'est les accumulations, les piles de trucs. C'est la campagne Isabelle Marant qui était comme ça, premier truc grand public que tout le monde a vu dans les rues.

Il y a d'autres tendances en nature morte aussi. C'est quatre ou cinq mains qui rentrent dans le champ pour faire tenir un objet, ou quelque chose comme ça. Dans les précurseurs ce serait Jean Pacôme Dedieu.

Et moi ce que je voudrai insuffler c'est l'image dans l'image. Et je crois que c'est déjà en train de se faire tout seul, ça va pas être aussi évident comme concept que le rose *flashy*. C'est moins facile de le comprendre et de le reproduire – inconsciemment parce qu'en plus c'est ça qui est drôle avec les plupart des gens qui reproduisent un schéma : c'est qu'ils s'en rendent même pas compte. Ils trouvent cette photo super bien mais ils savent pas pourquoi. Ils ont vu une qui ressemblait beaucoup dans Milk magazine deux semaines avant.

Et pour toi d'où viennent ces tendances ?

J'essaye de comprendre. Elles viennent soit de l'art contemporain, des photos contemporaines, soit d'un ou une directrice artistique qui l'a fait et cette photo a été très vue. Là où je cherche la question c'est pourquoi cette idée a émergé.

Mais la question « la tendance elle vient d'où ? » c'est trop large : tout le monde en même temps a un peu la même envie. Tout le monde a envie de surréalisme, en ce moment tout le monde a envie de rêver d'un monde meilleur, tout le monde a envie d'utopie. Donc ça enchaîne ces trucs-là. En hivers on a envie de ça, en été on a envie de ça, quand politiquement ça va mal ça se sent beaucoup dans la mode.

PRÉSENTATION DE LA PARTIE PRATIQUE

Au travers de ma partie pratique, j'ai souhaité lier photographie numérique et image de synthèse en réalisant une série de natures mortes photographiques dont certains éléments seront incrustés en 3D. Les compositions reprendront le thème traditionnel de la nature morte de table, pour l'actualiser dans un style minimaliste afin de mettre à distance le spectateur. L'objectif est de générer un sentiment d'étrangeté face à la représentation d'un univers insubstantiel, reprenant les signes d'un environnement quotidien en les épurant à l'extrême.

Le stylisme est choisi de manière à ne garder que des formes simples et le design le plus neutre possible en ce qui concerne la vaisselle. L'intégralité de ce décor est monochrome afin de générer la confusion sur sa nature photographique, rappelant ainsi une modélisation 3D sans texture appliquée.

Au sein de ce décor monochrome sera présenté un aliment. Sa présence en tant que seul élément photographique coloré fera ressurgir sa réalité et rappellera le statut photographique de l'image. En opposition à cet élément organique et naturel sera incrusté un élément modélisé. Le traitement de la texture sera volontairement irréaliste, affirmant ainsi sa virtualité. Le point de vue de l'appareil lors de la prise de vue ainsi que celui de l'éclairage sont notés afin de reproduire des paramètres similaires sur le rendu. La modélisation et mise en lumière des objets 3D est effectuée à l'aide du logiciel Maya.

Ces montages hybrides questionneront ainsi différents niveaux de représentation de la matérialité, de l'organique chaotique à la matérialité simulée et contrôlée de l'image de synthèse.

Aperçu des visuels réalisés :



Visuel 1 : panier de pommes



Visuel 2 : pêches



Visuel 3 : oeuf



Visuel 4 : grenade



Visuel 5 : huîtres

Concept de la scénographie :

