

QU'EST-CE QU'UNE IMAGE ?

- Le terme d'image vient du latin *imago* (représentation, portrait, apparence...). Selon Platon, l'image est un « reflet » : plus ou moins fidèle au réel et offrant toute liberté d'interprétation de ce réel.
- Dans une définition général c'est l'image de...c'est-à-dire relatif à la chose, l'élément, la personne, l'objet représenté. Ce terme est plus rarement employé pour définir la sculpture, cependant au Moyen-Âge le sculpteur de pierre s'appelait « *tailleur d'image* ». En arts plastiques, elle est considérée strictement **bidimensionnelle**.
- L'image est donc la reproduction de l'aspect extérieur, de l'apparence de quelque chose de réel ou fictif par des moyens graphiques, picturaux, mécaniques (photographie).

- L'image est également une représentation figurative ou non, se matérialisant sur un support en deux dimensions (dessin sur du papier, peinture sur une toile, une photographie, tirage d'une gravure par exemple...) d'un format plus ou moins grand. Elle est donc de **nature** variée : dessin, peinture, gravure, photographie...
- L'image peut alors avoir différents **statuts** et différentes **fonctions** : ornementale, didactique, documentaire, artistique, de communication....

<https://www.profartspla.site/wordpress/Dictionnaire/statut-de-l-image/>

## Statut de l'image

**Les images qui nous entourent sont de différentes natures (peinture, photographie, vidéo...) et ont différents statuts (artistique, publicitaire, de communication...).**

Certains artistes jouent avec ces différents statuts et brouillent parfois les repères !

Les images artistiques

Les images de communication

Les images documentaires

Les images publicitaires

Les images de propagande (religieuses ou politiques)

Les images décoratives

Les images achéiropoïètes

Les images codées

- Les images interpellent notre conscience dans tous les cas, elles sont à la fois la source et le produit de l'imagination (capacité à inventer des représentations mentales s'adressant aux sens par les formes, couleurs etc...) et de l'imaginaire (ce qui est de l'ordre de la fiction), elles s'adressent à notre perception sensible.
- En fonction de sa destination et de son usage, elle ne sera pas conçue ni perçue de la même façon. L'image engage **la vue** mais aussi la maîtrise des **codes** techniques et culturels, le **psychisme et l'imaginaire**.

**Nous ne lisons jamais des images, nous les interprétons sans cesse (en 3 étapes : décrire, contextualiser et analyser).**

L'image est aussi une représentation imprimée ou ce qui reproduit, imite, évoque quelque chose ou quelqu'un.

Elle peut être **unique** (œuvre originale), **multiple** (gravure, sérigraphie), **sérielle** (œuvres en série), **séquentielle** (bande-dessinée, roman-photo, animation, vidéo, cinéma).

On distingue des grandes familles d'images : **l'image fixe et l'image animée ou mobile** ;  
L'image réelle, concrète, **matérielle et l'image immatérielle (numérique, hologramme)**.

L'image immatérielle est une image qui n'a pas d'existence propre, issue d'une projection lumineuse ou d'un reflet.

L'image numérique est une image scannée, stockée et diffusée par un ordinateur. L'image de synthèse est une image numérique qui est totalement créée par des calculs informatiques. Elle n'a de substance concrète que si elle est imprimée ou projetée sur un support qui lui donne alors des propriétés physiques (taille, orientation, format).

Elle peut être naturelle et **acheiropoïète** du grec : *αχειροποίητα* ; latin : *non hominis manu picta* ; littéralement : **non faite de main d'homme** (ombre, reflet, taches dans un mur) ou artificielle, créée par l'homme (peinture, photographie), visuelle ou mentale, tangible ou conceptuelle (métaphore), elle peut entretenir un rapport de ressemblance directe avec son modèle ou au contraire y être liée par un rapport plus symbolique.

# L'histoire de l'image débute à la Préhistoire

Une **image** est une représentation visuelle ou mentale, de quelque chose (objet, être vivant et/ou concept) qui débute avec les représentations pariétales de la **Préhistoire** (dessins, gravures, peintures). Images sur les parois issues des images mentales, mémorisation du réel effectuée par l'homme une fois rentré dans sa grotte (les traces retrouvées dans les grottes ne sont pas faites sur le vifs mais de mémoire).

**Image : trace et mémoire du réel**

# Mythes fondateurs de la culture occidentale :

## Antiquité

- La *mimesis* vue par **Platon** (né vers -428, mort vers -348)

En tant qu'**imitation**, la **mimesis** peut procurer une jouissance sensible, un plaisir poétique, mais elle ne garantit aucune vérité, aucune réalité. Dans sa république idéale, Platon la réduisait au statut de simple ornement et la condamnait comme **trompeuse**. Si l'image mimétique de la chose n'est pas la chose, si elle n'est qu'un **simulacre**, si elle ne fait qu'interpréter, alors elle n'est qu'une **duperie**, une production de l'imagination. Mais le paradoxe est que cette ressemblance impossible ou fantasmatique est précisément ce qui nous captive. L'art commence quand la ressemblance parfaite est dépassée. Il vise une beauté qui n'est pas celle des corps, mais celle de l'**idéal** en fonction desquelles les images sont produites. Les figures porteuses de tension, d'altérité, de fantasmes ou d'humour sont celles qui sont les plus valorisées.

# Mythes fondateurs de la culture occidentale :

## Antiquité

- **La *mimesis* avec le peintre Zeuxis**

Zeuxis est un peintre grec qui aurait vécu de 464 à 398 avant J-C.. Jouant sur les couleurs et les contrastes d'ombres et de lumière, il excellait à donner l'illusion de l'espace. On dit que c'est lui qui a introduit l'esthétique du trompe-l'œil dans la peinture grecque. Il était en concurrence avec Parrhasius d'Ephèse, autre excellent peintre dont on disait qu'il était inégalable dans la finesse des lignes et des contours. Pour se départager, ils se mirent d'accord sur un "duel pictural". Chacun aurait à peindre une fresque, et un jury les départagerait.

Zeuxis utilisait tous les trucs du trompe-l'œil. Ses tableaux frappaient dès le premier regard, tandis que Parrhasius apparaissait comme le challenger car il fallait du temps pour apprécier sa peinture. Zeukis se présenta donc le premier, sûr de lui. Il souleva le rideau qui cachait sa peinture, et l'on découvrit une simple coupe de fruits, avec des poires et du raisin. Pendant un long silence, le jury contempla l'oeuvre, quand soudain un oiseau se posa à côté d'elle et commença à picorer la grappe. Se heurtant au mur, il tomba sur le sol. Tout le monde était stupéfait. Le jury n'aurait pas à se prononcer, car l'oiseau lui-même avait pris la décision.

C'est alors que Parrhasius se présenta. Chacun se tourna vers le mur et attendit. Parrhasius restait parmi la foule. Allons, regardons! dit Zeukis. Il faut que Parrhasius soulève le rideau, mais ce dernier ne bougeait pas. La foule commença à grogner. Mais alors, qu'est-ce qu'il attend ? Le jury insistait. C'est alors que Parrhasius répliqua : Je n'ai rien à faire, vous regardez déjà l'oeuvre. Alors seulement, on se rendit compte qu'il avait peint un rideau de manière tellement réaliste que personne ne s'en était rendu compte.

Zeukis ne discuta pas la victoire de Parrhasius.

# Mythes fondateurs de la culture occidentale : Antiquité

- La *mimesis* de Zeuxis

Extrait de l'**Histoire naturelle** de **Pline l'Ancien** :  
*"[Zeuxis] eut pour contemporains et pour émules Timanthès, Androcyde, Eupompe, Parrhasius. Ce dernier, dit-on, offrit le combat à Zeuxis. Celui-ci apporta des raisins peints avec tant de vérité, que des oiseaux vinrent les becqueter; l'autre apporta un rideau si naturellement représenté, que Zeuxis, tout fier de la sentence des oiseaux, demande qu'on tirât enfin le rideau pour faire voir le tableau. Alors, reconnaissant son illusion, il s'avoua vaincu avec une franchise modeste, attendu que lui n'avait trompé que des oiseaux, mais que Parrhasius avait trompé un artiste, la perception de l'Homme."*



# Mythes fondateurs de la culture occidentale :

## Antiquité

- Le mythe de **Dibutade** (appelé aussi Butades ou Boutadès)

Le mythe d'origine de la peinture - le tracé, par la fille d'un potier, serait née de l'ombre de son amant portée sur un mur.

*Histoire naturelle*, Livre XXXV, § 151 et 152 de **Pline l'Ancien**

« En utilisant lui aussi la terre, le potier Butadès de Sicyone découvrit le premier l'art de modeler des portraits en argile ; cela se passait à Corinthe et il dut son invention à sa fille, qui était amoureuse d'un jeune homme ; celui-ci partant pour l'étranger, elle entoura d'une ligne l'ombre de son visage projetée sur le mur par la lumière d'une lanterne ; son père appliqua l'argile sur l'esquisse, en fit un relief qu'il mit à durcir au feu avec le reste de ses poteries, après l'avoir fait sécher. »

Et voilà l'origine de ce contour célèbre, qui a longtemps été regardé comme le Père de la Plastique, de la Peinture, de la Sculpture, et généralement de tous les Arts qui dépendent du trait.

*L'origine de la peinture,*  
de **Jean-Baptiste  
Regnault**, 1786, huile sur  
toile, 105 x 140 cm,  
Château de Versailles

<http://collections.chateauversailles.fr/#a0770bdb-1edb-49e2-974d-e7488466eb53>

et

[http://art.rmngp.fr/fr/library/artworks/jean-baptiste-regnault\\_l-origine-de-la-peinture\\_huile-sur-toile\\_1786](http://art.rmngp.fr/fr/library/artworks/jean-baptiste-regnault_l-origine-de-la-peinture_huile-sur-toile_1786)

Ce mythe très en vogue en France et en Angleterre, entre 1770 et 1820, de nombreux artistes y font référence.



*Dibutades* ou *L'invention du dessin*, de  
**Joseph-Benoît Suvée**, 1791, huile sur toile,  
267 × 131,5 cm, Bruges, Groeningemuseum ;

<http://www.lukasweb.be/fr/photo/l'invention-de-l'art-du-dessin>



## Joseph Wright

*The Corinthian Maid (La servante corinthienne)*, 1782–1784

huile sur toile, 106,3 x 130,8 cm,  
National Gallery of Art, Paul Mellon  
Collection

<https://www.nga.gov/content/ngaweb/Collection/art-object-page.61396.html>



Photographie de l'artiste contemporaine, **Karen Knorr**, intitulée *La fille de Dibutade*. *Mystère et découverte à travers une parabole féminine*, qui a servi de fond d'affiche pour la manifestation *Le Printemps des musées 2003*. Série ***Imitation*** 1994-1995

Commentaires liés à cette affiche :

« Cette photographie fait référence au récit, tiré de l'Histoire naturelle de Pline, qui relate les origines de la peinture et de la sculpture. Afin de conserver une image de son amant, la fille de Dibutade trace son profil sur un mur. Dibutade, qui était potier dans la ville grecque de Sicyone, place de l'argile sur ce contour et le transforme en un portrait en bas relief. Cette histoire renvoie à une sorte de « mythe des origines » sur lequel se fonde l'enseignement de l'académie jusqu'à aujourd'hui... La fille de Dibutade est une version féministe de ce mythe. La photographie a été prise à l'Académie royale de Stockholm. Karen Knorr joue le rôle de la fille de Dibutade... »

<http://www.fillesducalvaire.com/fr/13/Karen-Knorr/works/12>

<http://www.creativtv.net/v2/printemps03/knorr.html>



# L'image selon Virgile (poète latin vivant vers 70 avant J.-C.)

**Ombre** des morts, fantôme, vision, simulacre, apparence.

En latin le mot « *imago* » désignait le masque mortuaire moulé sur le visage du mort.

« *infelix simulacrum atque  
ipsius umbra Creusae Visa mihi  
ante oculos et nota major  
imago* ».

[http://www.persee.fr/doc/reg\\_0035-2039\\_1898\\_num\\_11\\_44\\_5896](http://www.persee.fr/doc/reg_0035-2039_1898_num_11_44_5896), page 377

**L'image est trace de ce qui n'est plus**

Athénagoras, philosophe grec du II<sup>e</sup> siècle après J.-C.

*Apologie des chrétiens*

« On ne soupçonnait même pas l'art des images, à une époque où il n'y avait encore ni plastique, ni peinture, ni statuaire, car Saurias de Samos et Craton de Sicyone et Cléanthès de Corinthe et la jeune fille corinthienne [c'est-à-dire la fille de Dibutade] sont d'une époque postérieure. L'art de faire les ombres a été trouvé par Saurias qui traça le contour d'un cheval placé en plein soleil. L'art de la peinture est dû à Craton qui recouvrit de couleur les ombres d'un homme et d'une femme projetés sur une planche blanchie. »

# Changement de mythe à la Renaissance

**L.B. Alberti** *De Pictura*, 1435

Alberti a prétendu substituer à la légende traditionnelle de Dibutade, le mythe de Narcisse.

Dans ce cas, le miroir est liquide (surface de l'eau), et Narcisse ne peut espérer se saisir de l'image sans la détruire, il lui faut donc utiliser cette image (son reflet) comme modèle pour en réaliser une autre plus pérenne.

*Narcisse* du **Caravage**, vers 1598-99, huile sur toile, 110 x 92 cm, Galerie nationale d'art ancien, Collection Barberini, Rome

<http://www.barberinicorsini.org/en/opera/narcissus/>



# Mythes fondateurs de la culture occidentale : l'image dans la religion chrétienne

- Image et religion : **La Bible** Génèse 1, versets 26 et 28

« Puis Dieu dit : Faisons l'homme à notre **image**, selon notre **ressemblance**, et qu'il domine sur les poissons de la mer, sur les oiseaux du ciel, sur le bétail, sur toute la terre, et sur tous les reptiles qui rampent sur la terre. Dieu créa l'homme à **son image**, il le créa à **l'image de Dieu**, il créa l'homme et la femme ».

## L'icône religieuse, une image très codée

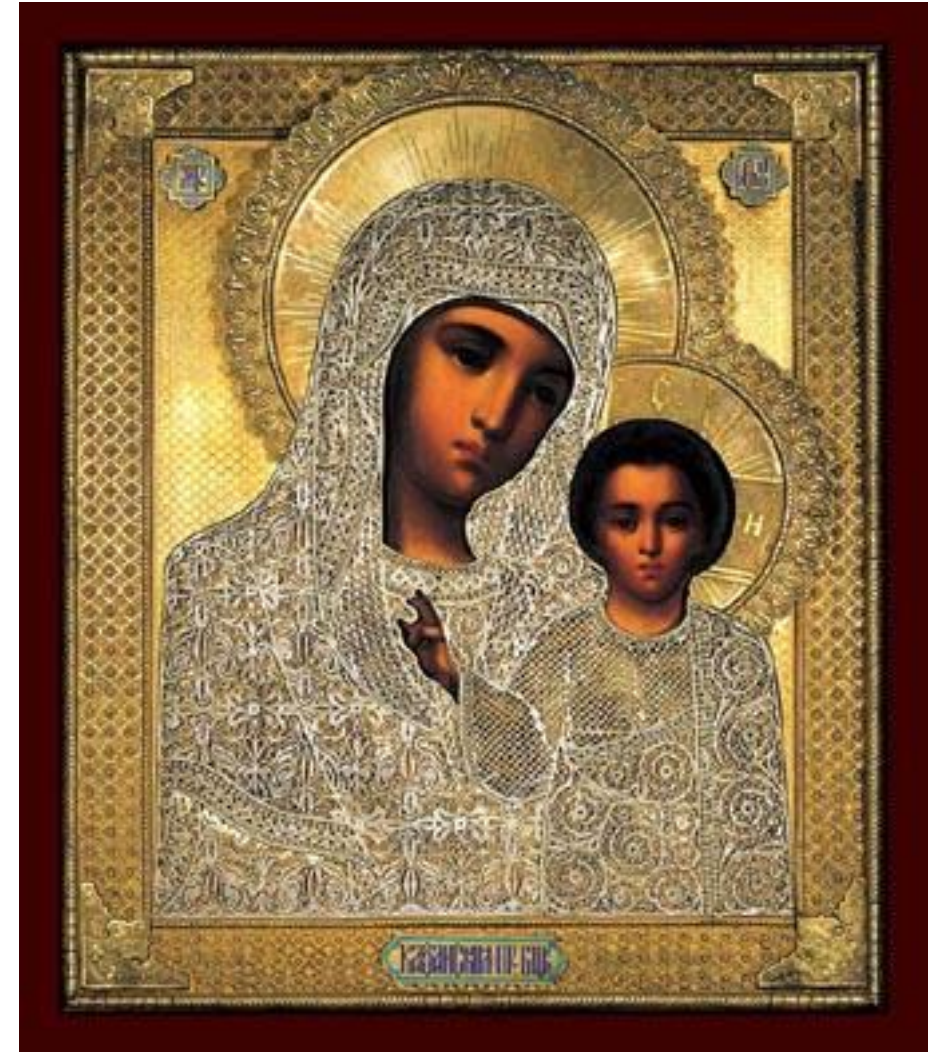
du grec *εικόνα eikona* « image », est une représentation de personnages saints dans la tradition chrétienne.

L'icône est complètement intégrée dans la religion orthodoxe et dans les Églises catholiques orientales.

L'icône ne représente pas le monde qui nous entoure, d'où le fond doré, abstrait, symbolisant le divin.

Il nous reste aujourd'hui peu d'icônes anciennes à cause de la période **iconoclaste** de l'Empire byzantin (dite « *querelle iconoclaste* » ou « *querelle des images* ») qui s'étend de 726 à 843. Pendant environ une centaine d'années, les empereurs byzantins iconoclastes interdisent le culte des icônes et ordonnent la destruction systématique des images représentant le Christ ou les saints, qu'il s'agisse de mosaïques ornant les murs des églises, d'images peintes ou d'enluminures de livres.

En France, les icônes, ainsi que l'iconographie, sont inscrits à l'Inventaire du patrimoine culturel immatériel



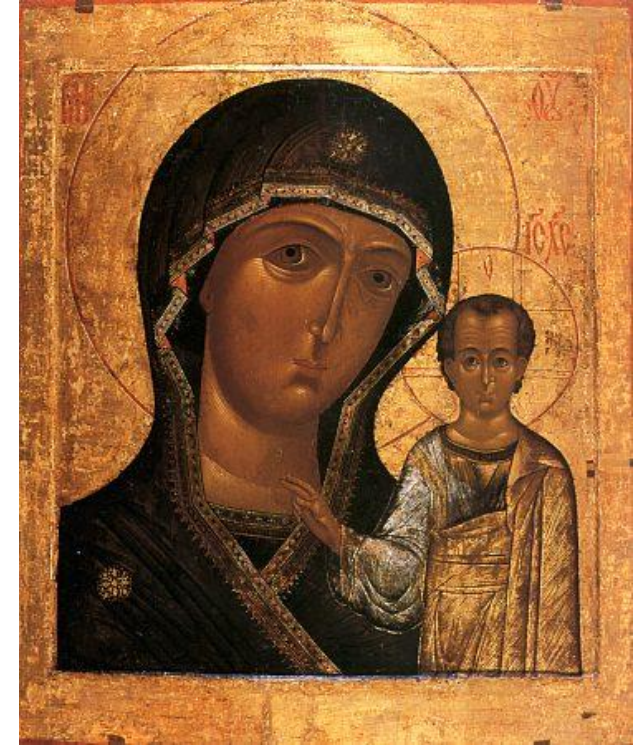
Icône de la Vierge de Kazan, recouverte d'une protection métallique, la riza.

La tradition byzantine la fait remonter la tradition des icônes à une peinture originale de Saint Luc, premier portraitiste de la Vierge Marie.

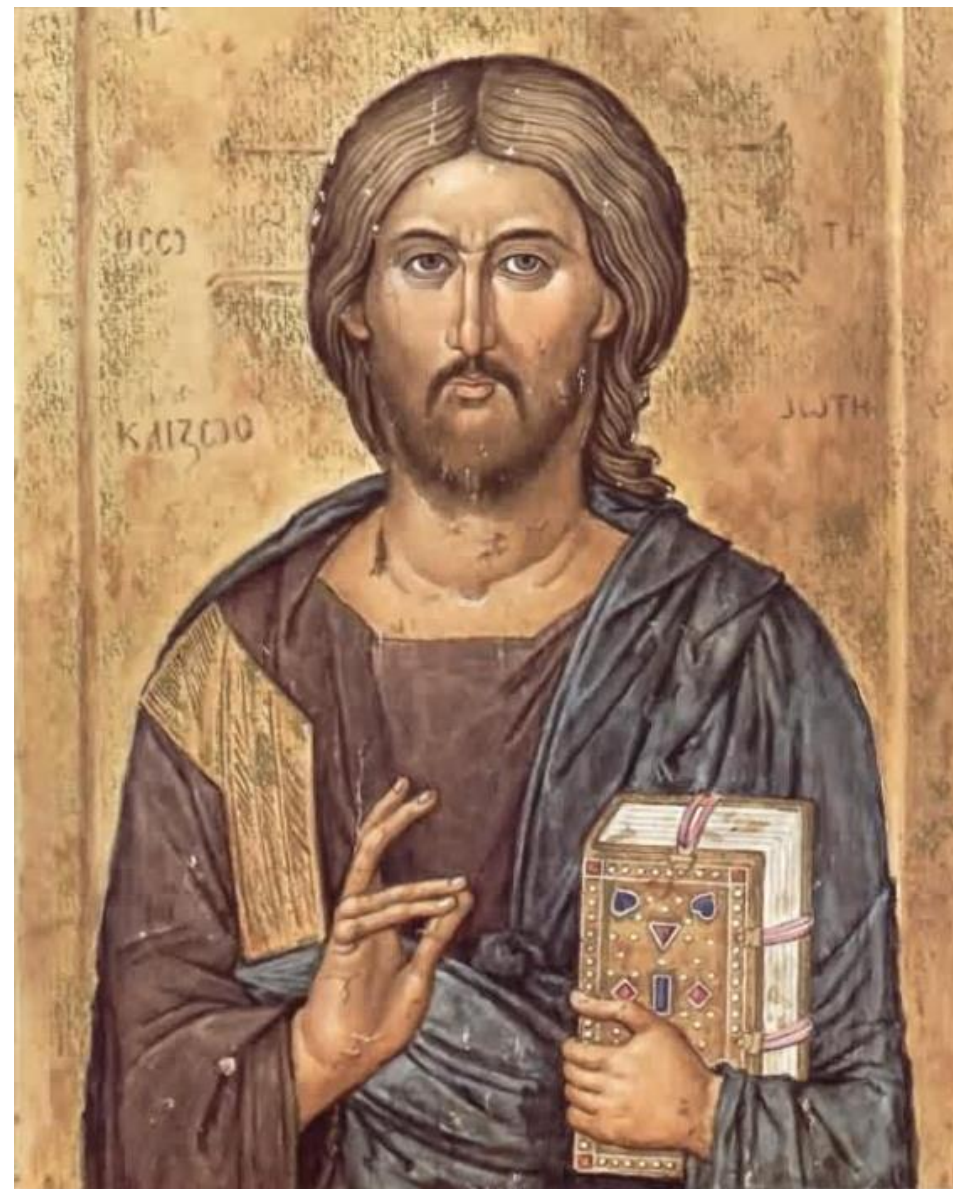
La Vierge est inclinée vers son Enfant, pleine de tendresse et pensive. Soit, elle **regarde le spectateur** à qui elle présente son enfant, soit c'est le Christ lui-même qui nous **prend à témoin** (nous regarde).

Le nimbe doré (auréole) signifie la sainteté : l'**or** symbolise le ruissellement de **lumière divine**.

La Vierge est représentée assise, tenant son Enfant sur son bras gauche. « Le Christ n'est plus un nourrisson mais le « Christ-Emmanuel », Enfant et « Dieu d'avant les siècles », plein de sagesse malgré sa jeunesse. Vêtu d'un manteau tissé d'or, il tient, parfois, de la main gauche un rouleau ou une Bible, tandis qu'il bénit de la main droite.



Le geste de la main du Christ est symbolique : deux doigts levés, pour montrer sa double nature (fils de Dieu et Homme) et les trois autres doigts réunis pour signifier la Trinité.



# L'image dans les cultures non-occidentales

- L'abstraction ou le refus de la figuration

## L'image dans l'islam

Pour l'islam, l'interdiction formelle de la représentation des êtres animés découle d'un verset du Coran qui estime que les faiseurs d'images veulent rivaliser avec Dieu, seul créateur. Les images sont abstraites et issues de la géométrie.

## L'image dans le judaïsme

*« Tu ne feras point d'idole, ni une image quelconque de ce qui est en haut dans le ciel ou en bas sur la terre ou dans les eaux au-dessous de la terre ».*

**Et pourtant ...**



Fontaine de la Médina à Fès, au Maroc  
ornée de Zallij, marqueterie de céramique  
polychrome

## ... il existe des enluminures ottomanes

<http://expositions.bnf.fr/islam/gallica/turc1.htm>

Histoire de Barlaam et Josaphat,  
1778, Égypte. Hagiographie.  
36 enluminures légendées.  
Papier occidental,  
184 feuillets, 320 x 210 mm.



Chaque civilisation développe son propre **langage visuel**, qui prend un essor mondial, à la Renaissance occidentale avec la circulation des formes et des symboles, et l'invention de la notion d'art en Italie.

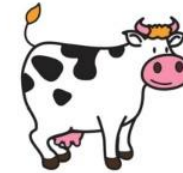
= Image codée avec différents degrés d'iconicité

1. **Iconicité maximale** : le réel lui-même

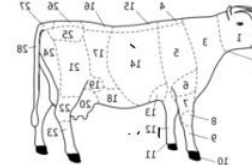
2. Photographie du réel



3. Illustration



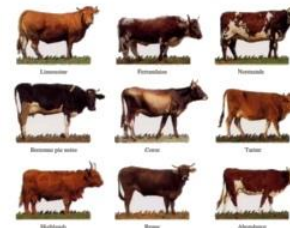
4. Dessin schématique



5. Pictogramme



6. Diagramme



7. Idéogramme (naissances de l'écriture)



8. Mot - image



9. Onomatopée



10. Mot arbitraire : **iconicité nulle**



11. Symbole abstrait

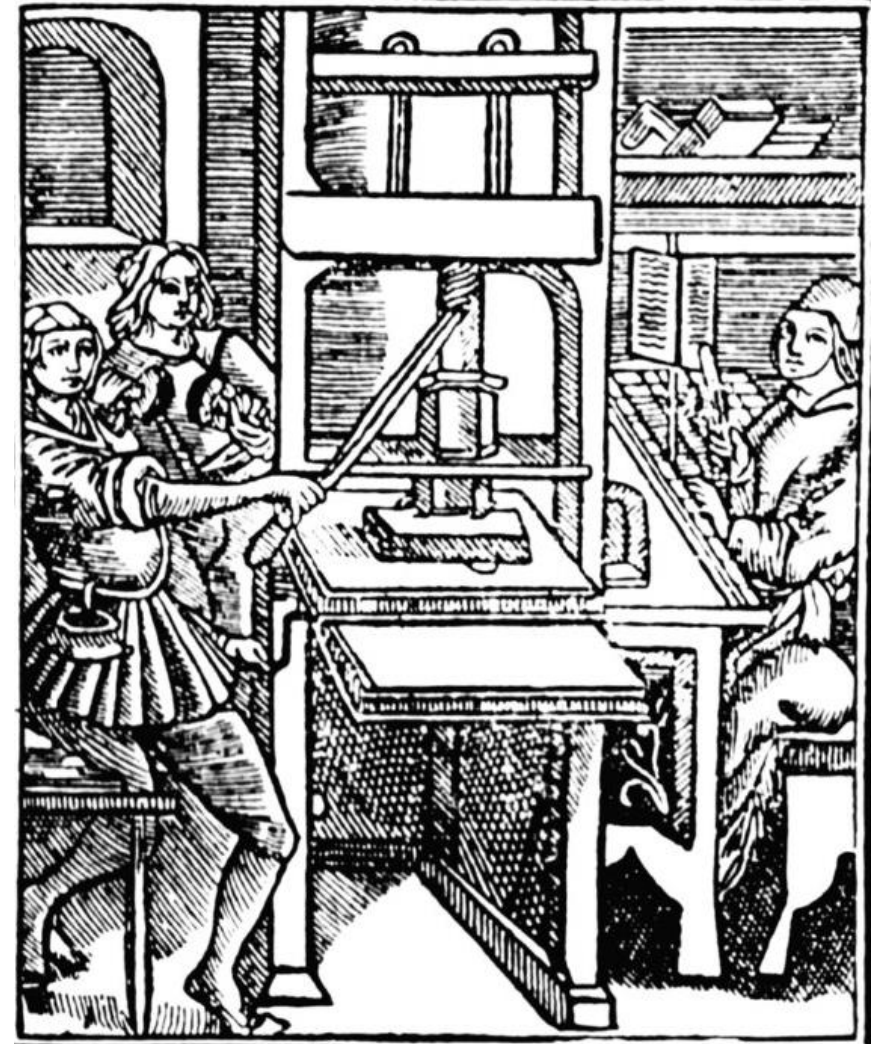


12. Symbole tacite



À partir de 1450, avec l'imprimerie de Johannes **Gutenberg**, puis en 1850, les bouleversements techniques, la colonisation permettent la multiplication industrielle des images. (Ne pas oublier la diffusion antérieure à 1450 grâce au travail des moines copistes).

= **Image multipliée, reproduite, diffusée**



Aujourd'hui, les images sont partout, tout le temps, sur tous les supports. Il faut donc apprendre à les décoder pour se repérer dans ce flux permanent.

**= Image omniprésente**

Flux des échanges planétaires via Facebook en 2010



# Ressources

- <http://www.surlimage.info/index.html>
- Images, une histoire mondiale :  
<http://www.profartspla.info/index.php/ressources-numeriques/livres-numeriques/book/2-images-une-histoire-mondiale/1-livres-art>
- Petite fabrique de l'image  
<http://www.profartspla.info/index.php/ressources-numeriques/livres-numeriques/book/1-pfi/1-livres-art>