



PHOTOGRAPHIE  
étienne hatt

## LA DERNIÈRE ? THE LAST ONE?

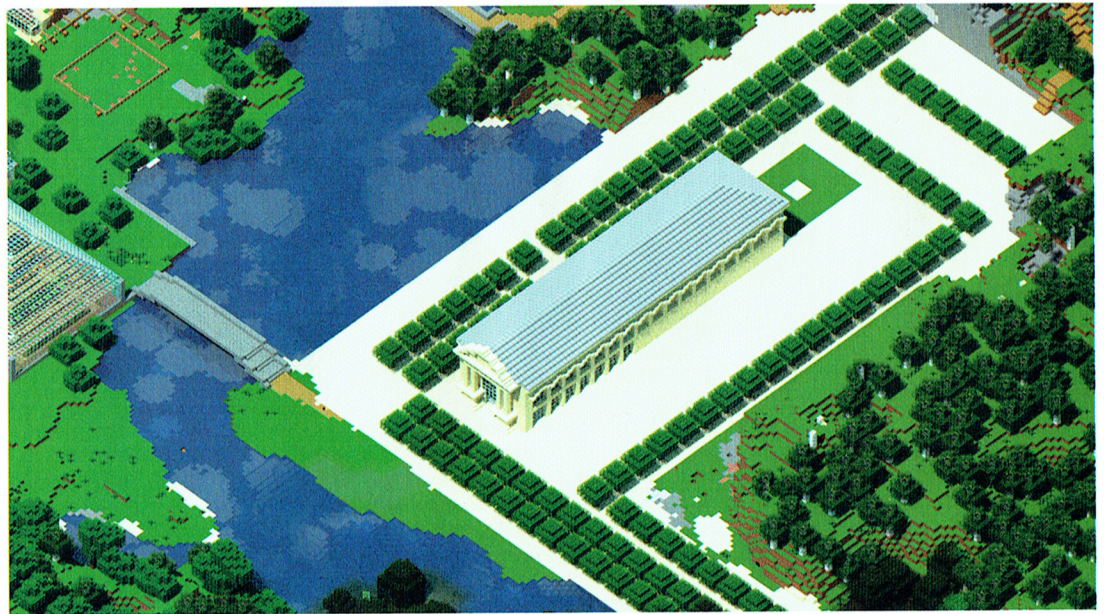
■ Vous commencez la lecture de la dernière chronique « Photographie » d'*artpress*. Lorsque je l'ai reprise il y a cinq ans (n°440, janvier 2017), précédemment tenue par Régis Durand, puis Dominique Baqué, j'ai justifié sa poursuite au nom de la place singulière de la photographie vis-à-vis de l'art contemporain. Ce point de vue a été confirmé depuis.

D'un côté, le « désamour » de l'art contemporain pour la photographie n'a cessé de s'amplifier. Il suffit de prendre pour indicateur le prix Marcel Duchamp et de rappeler qu'en 2003, quand la photographie participait encore au renouvellement de l'art contemporain, deux des cinq nommés, Stéphane Couturier et Éric Poitevin, ne pratiquaient que la photographie alors qu'aujourd'hui, si le film et la vidéo y ont toute leur place, elle est devenue le parent pauvre de cet événement révélateur du monde de l'art contemporain français.

De l'autre, la photographie, quoique passée de mode mais guère affectée par ce désamour, fait preuve d'une impressionnante vitalité qui s'appuie pour une bonne part sur une relecture de son histoire, de ses techniques et de sa culture. On ne compte plus aujourd'hui les artistes qui travaillent à partir de photographies anciennes ou réactivent des procédés historiques et parviennent, pour les plus intéressants, à actualiser cette histoire du médium en la frottant aux enjeux les plus contemporains. Vous l'aurez compris, annoncer la dernière chronique « Photographie » d'*artpress* ne repose aucunement sur le constat d'une crise, voire de la mort, de la photographie. Bien au contraire. Alors, à quoi bon ?

### DÉCLOISONNEMENT

À la fin de ma première chronique, j'affirmais vouloir dépasser cette dichotomie de l'art contemporain et de la photographie. Je proposais de laisser de côté la question de l'art, qui a polarisé des décennies durant l'histoire de la photographie, pour explorer d'autres usages du médium, que Clément Chéroux qualifierait de « vernaculaires » – « l'autre de l'art » (1). De fait, la photographie amateur, indus-



Thibault Brunet. *Minecraft Explorer*. 2021-22. Le Jeu de Paume dans *in Minecraft*. (Court. galerie Binome, Paris)

trielle, commerciale, scientifique, etc. a eu toute sa place dans cette chronique, de même que la carte postale, la diapositive ou le *goodies* photographique. Ces usages et objets n'ont parfois rien à voir avec la photographie au sens conventionnel, qu'elle soit analogique ou numérique. Si une radiographie, qui est un instantané, a tout d'une photographie, est-ce encore le cas de l'imagerie par résonance magnétique ? À tel point que la dichotomie entre art contemporain et photographie importe beaucoup moins que la relation de la photographie à l'image.

Pour peu qu'on s'en tienne à l'image technique – sans englober toute forme de représentation, y compris manuelle, ou encore l'image mentale –, cette relation peut être abordée de deux manières. La première consiste à dire que la photographie, presque traitée et retouchée par les paramètres de nos appareils avant même d'être prise, a perdu sa singularité et rejoint l'ensemble des images de synthèse qui peuplent notre monde à l'ère numérique. La photographie

aurait été absorbée dans le grand tout des images. On peut aussi se demander, avec Michel Poivert, si « la photographie est une image *comme les autres* » (2). Rien n'est moins sûr. La photographie définit un rapport au monde fondé sur un mélange ambigu de transparence et de construction – ce que Poivert nomme « image naturelle » et « image construite » – qui en fait un objet spécifique distinct de la pure construction synthétique, même si celle-ci peut tendre à l'illusionnisme. C'est pourquoi il faut sans doute moins s'en tenir au constat de l'indistinction de la photographie et des autres images techniques que, plus volontairement, considérer son décloisonnement avec ces dernières.

### CAPTURES D'ÉCRAN

S'il est un artiste qui incarne cette approche, c'est bien Thibault Brunet. Ce dernier n'utilise pas d'appareil photographique au sens convenu du terme. Il produit pourtant de nouvelles images. Certaines, issues du réel, sont réalisées en détournant des dispositifs de captation, comme un scanner Lidar 360° utilisé habituellement à des fins d'analyse topographique ou architecturale (série

*Territoires circonscrits* [2016]). D'autres proviennent du monde virtuel des jeux vidéo. Parmi celles-ci, les premières, à la fin des années 2000, sont des paysages et des portraits extraits de *Grand Theft Auto* et *Call of Duty* (série *Vice City* [2007-2013] et *First Person Shooter* [2009-2012]). Les plus récentes furent prises dans *Minecraft* dans le cadre du projet de recherche collaboratif *Minecraft Explorer* (2021-22) visant à développer une connaissance scientifique de ce monde virtuel. Plusieurs de ces images prises par son complice, le photographe Jules Séverac, sont visibles dans la réplique virtuelle du Jeu de Paume conçue par Brunet pour présenter le résultat de ces recherches à qui souhaiterait participer aux visites guidées qu'il y organise (3).

On peine à qualifier ces images de photographies. Il n'est plus question de lumière, de son inscription analogique ni de sa transcription numérique. La photographie se réduit à une prise et si les premières sont saisies avec le mode appareil photographique des jeux, les dernières ne sont plus que des captures d'écran. Il n'est ainsi même plus besoin de mimer le dispositif photographique





Thibault Brunet. Pvt Golden. Série series First Person Shooter. 2009-2012. Tirage jet d'encre inkjet print. 60x60 cm. (Court. galerie Binome, Paris)

ting that we leave aside the question of art, which has polarised the history of photography for decades, in order to explore other uses of the medium, which Clément Chéroux would describe as “vernacular” — “the other of art.” (1) Amateur photography, industrial photography, commercial photography, scientific photography, etc. have all had their place in this column, as have postcards, slides and photographic goodies. These uses and objects sometimes have nothing to do with photography in the conventional sense, whether analogue or digital. Whilst an X-ray, which is a snapshot, is essentially a photograph, can the same be said of magnetic resonance imaging? To the extent that the dichotomy between contemporary art and photography has become much less important than the relationship between photography and the image.

If we stick to the technical image—without including all forms of representation, such as manual representation, or mental images—this relationship can be approached in two ways. The first consists in saying that photography, which is now practically processed and retouched by the parameters of our devices before it is even taken, has lost its singularity and joined all the other computer-generated images that populate our world in the digital age. Photographs have been absorbed into the great ensemble of images. One might also wonder, with Michel Poivert, if “photography is an image like any other.” (2) Nothing is less certain. Photography defines a relationship to the world based on an ambiguous combination of transparency and construction—what Poivert calls the “natural image” and the “built image”—which makes it a specific object distinct from pure synthetic construction, even though the latter can tend towards illusionism. It is therefore probably less important to content ourselves with observing the indistinction of photography and other technical images than it is to consider its decompartmentalisation with regard to the latter.

If there is an artist who embodies this approach, it is Thibault Brunet. He does not use a camera in the conventional sense of the term. Yet he produces new images. Some of them, drawn from the real world, are created by subverting recording

devices such as a 360° Lidar scanner, which is usually used for topographical or architectural analysis (*Territoires circonscrits* series [2016]). Others come from the virtual world of video games. The first of these, in the late 2000s, were landscapes and portraits taken from Grand Theft Auto and Call of Duty (*Vice City* [2007-2013] and *First Person Shooter* [2009-2012] series). The most recent were taken from Minecraft in the context of the collaborative research project *Minecraft Explorer* (2021-22), which aimed to develop scientific knowledge of this virtual world.

### SCREENSHOTS

Several of these images taken by his accomplice, the photographer Jules Séverac, can be seen in the virtual replica of the Jeu de Paume designed by Brunet to present the results of this research to anyone who would like to take part in the guided tours he organises there (3). We struggle to categorise these images as photographs. There is no longer any question of light, of its analogue inscription or its digital transcription. The photograph is reduced to one take, and whilst the first ones were captured using the games' camera mode, the last ones are only screenshots. It is therefore no longer even necessary to mimic the photographic device to obtain an image that resembles a photograph without sharing any of the characteristics that specifically define it.

It is not insignificant that these works, which could be called post-photographic works inasmuch as they duly record the multiplication of methods of shooting and the dematerialisation of images, are contemporaries of the return of photography to history. It is not a question of choosing one over the other, but of considering the diversity of possibilities. This is why, without disappearing, this chronicle will henceforth open up to the multiplicity of images and their correlations. See you in the next issue with the first “Images” column. ■

Translation: Juliet Powys

pour obtenir une image qui s'apparente à une photographie sans partager aucune des caractéristiques qui la définissent spécifiquement.

Il n'est pas anodin que ces travaux, qu'on pourrait dénommer post-photographiques dans la mesure où ils prennent acte de la démultiplication des modes de prise de vue et de la dématérialisation des images, soient contemporains du retour de la photographie à l'histoire. Il ne s'agit pas de choisir l'un contre l'autre mais d'envisager la diversité des possibles. C'est pourquoi, sans disparaître, cette chronique s'ouvrira désormais à la multiplicité des images et de leurs interférences. Rendez-vous au prochain numéro avec la première chronique « Images ». ■

1 Clément Chéroux, *Vernaculaires*, Le Point du Jour, 2014. Voir l'interview de l'auteur dans *La Photographie 1. Des histoires*, « Les grands entretiens d'artpress », artpress, 2016. 2 Michel Poivert, *Brève histoire de la photographie*, Hazan, 2015. Voir l'interview de l'auteur dans le même recueil. 3 Voir les modalités sur le site du Jeu de Paume.

À partir du numéro 500, la chronique « Images » sera tenue alternativement par Aurélie Cavanna et Étienne Hatt.

You are reading the last “Photography” column in *artpress*. When I started writing it five years ago (no. 440, January 2017), taking over from Régis Durand and Dominique Baqué, I justified its pursuit in the name of the unique place of photography in relation to contemporary art. This perspective has

since been confirmed. On the one hand, contemporary art's “disenchantment” with photography has been steadily increasing. As an indicator, we need only mention the Marcel Duchamp prize and recall that in 2003, when photography was still involved in the renewal of contemporary art, two of the five nominees, Stéphane Couturier and Éric Poitevin, were exclusively practicing photography, whereas today, although film and video have their place, they have become the poor relations of this event, which is so revelatory of the world of contemporary French art.

### DECOMPARTMENTALISATION

On the other hand, photography, which is out of fashion but which has hardly been affected by this disenchantment, continues to demonstrate an impressive vitality that is largely based on a rereading of its history, its techniques and its culture. There are now countless artists working with old photographs or reactivating historical processes, the most interesting of whom manage to update the history of the medium by applying it to the most contemporary issues. As you can see, the announcement of the last “Photography” column by *artpress* is not based on the observation of a crisis, or even the death, of photography. Quite the contrary. So, what does it mean?

At the end of my first column, I said that I wanted to transcend the dichotomy of contemporary art and photography. I was sugges-

Starting with issue 500, the “Images” column will be written alternately by Aurélie Cavanna and Étienne Hatt.