

Peut-on croire ce que l'on voit ?

L'image entre réalité, fiction et manipulation

Dossier numérique

Jules MAUCHET – TG6

Le Saut dans le vide d'Yves Klein (1960)

Sujet et justification

J'ai choisi de travailler sur la confiance que nous accordons aux images. Mon fil conducteur est la thématique questionnante suivante : **« Peut-on croire ce que l'on voit ? »**

Tout d'abord, parce que cette question est contemporaine. L'intelligence artificielle et les deepfakes permettent de créer des images et vidéos trompeuses. Aujourd'hui, lorsque l'on regarde une image ou une vidéo, on peut se poser la question de savoir si c'est vrai ou bien si ça a été inventé de toutes pièces.

Mais, l'utilisation des images pour influencer notre regard, déformer la réalité n'est pas nouvelle. Et ce sujet rejoint mon goût pour l'histoire et l'HGGSP. Les images ont servi à influencer les opinions bien avant l'apparition de l'intelligence artificielle. En effet, au cours de l'histoire, les images ont souvent été modifiées ou mises en scène pour servir le pouvoir, glorifier un dirigeant ou influencer les opinions. Dans Le Sacre de Napoléon, par exemple, David représente la mère de Napoléon alors qu'elle était absente. Dans Bonaparte franchissant le Grand-Saint-Bernard, il le représente sur un cheval cabré alors que Bonaparte a traversé le col à dos de mulet. Le peintre transforme cet événement pour donner une image héroïque du dirigeant. La posture, le mouvement et la composition construisent une impression de puissance. Le Premier Consul aurait d'ailleurs déclaré : « Personne ne s'informe si les portraits des grands hommes sont ressemblants. Il suffit que leur génie y vive. »

La propagande en est un autre exemple. Sous Staline, certaines photographies étaient retouchées pour faire disparaitre certains responsables soviétiques dans le but de faire correspondre la mémoire collective à l'idéologie politique. En 1944, avant une visite de représentants de la Croix-Rouge, les nazis aménagent le ghetto de Theresienstadt. Ils organisent un parcours et des scènes pour donner l'apparence de conditions de vie acceptables. Cette présentation cache les persécutions, les privations et les déportations.

Pendant la Seconde Guerre mondiale, une unité américaine, surnommée la Ghost Army, utilise des chars gonflables, de faux équipements, des sons et de faux échanges radio. Leur but était de faire croire aux troupes hitlériennes que les forces américaines étaient bien plus nombreuses que dans la réalité. L'Armée fantôme comprenait plus de 1 100 artistes et ingénieurs du son.

Ces exemples m'intéressent car ils montrent comment notre perception d'un événement peut être manipulée. Une image peut sembler vraie alors qu'elle ne montre pas tout. Son cadrage, sa légende ou sa fabrication peuvent orienter notre regard et influencer notre pensée. Cela amène à réfléchir à la façon dont les images peuvent informer, désinformer ou influencer notre compréhension du monde.

C'est pourquoi, dans mes projets, je veux créer un décalage entre ce que le spectateur croit voir et ce qu'il découvre ensuite. Il pourra découvrir ce qui était caché, comprendre comment l'image a été fabriquée et donc l'interpréter autrement. Je souhaite montrer comment une image peut nous tromper.

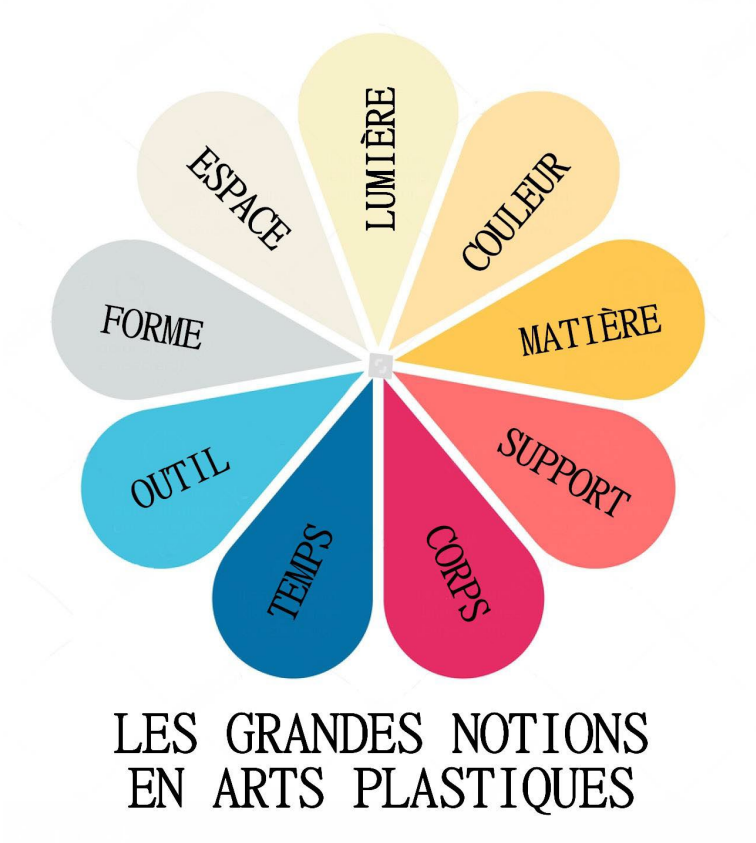
Mon objectif est de l'inviter à regarder une seconde fois et à se poser des questions avant de croire ce qu'il voit.

Je retiens pour ce dossier numérique 6 idées de projets :

- Le leader
- Paysages
- Entre les cases
- Le bruit fait l'image
- Une présence qui n'existe pas
- Une preuve qui n'existe pas

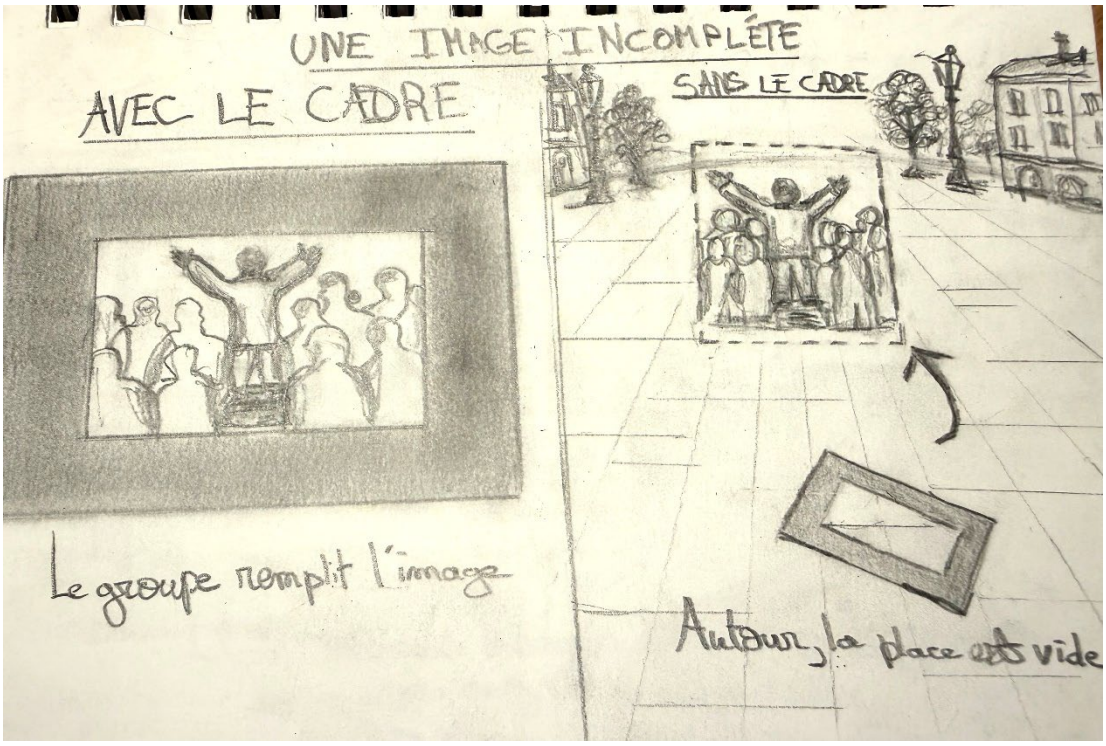
Pour chaque projet, je vais suivre la démarche suivante :

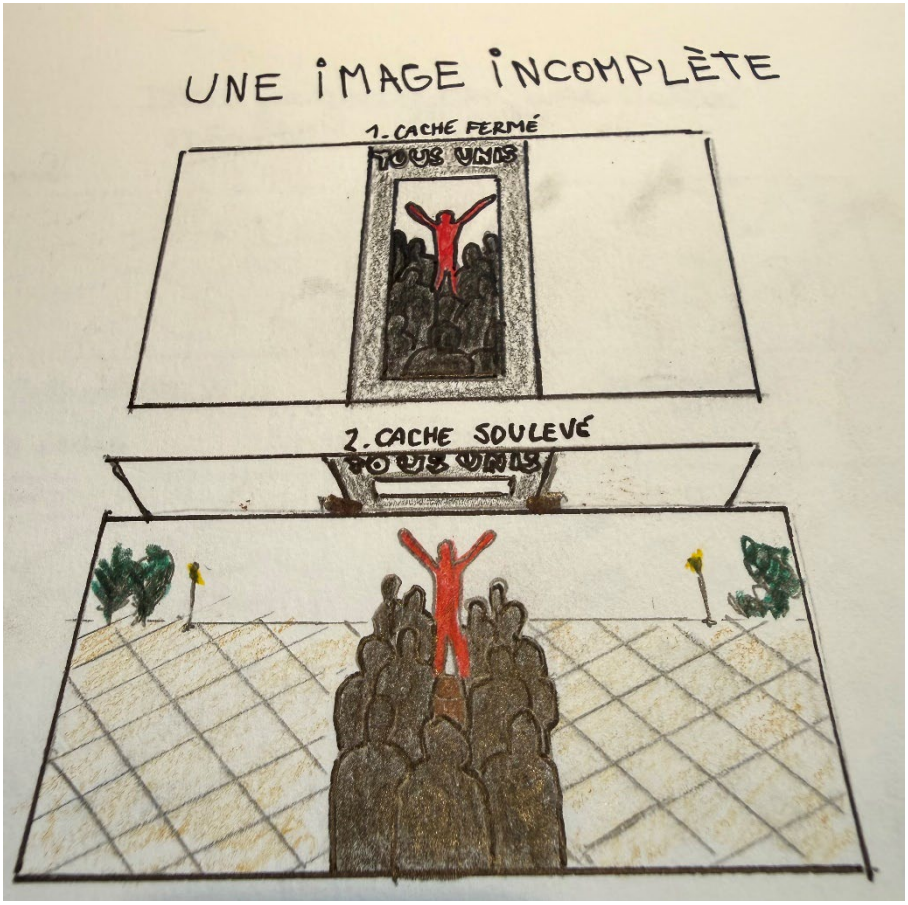
1. L'intention : qu'est-ce que je veux faire découvrir ?
2. Les choix plastiques : pourquoi ce cadrage, cette matière, ce format, … ?
3. La réalisation : quels outils, techniques, … ?
4. La présentation : comment le spectateur découvre mon travail ?
5. Les notions utilisées : quel est leur rôle dans le projet ?
6. Les liens avec le programme
7. Les références artistiques
8. Les essais à faire



I. Projets

A. Le leader





1. L’intention

Mon premier projet porte sur le cadrage. Je veux montrer qu’un cadrage peut donner une impression et influencer notre lecture d’une image. Il permettra de montrer qu’une image peut nous tromper simplement en cachant une partie de la scène.

Je vais créer une scène avec des personnages. Au centre, l’un deux lève les bras. Des personnes sont regroupées autour de lui. Je place un cadre sur la scène. Avec le cadre, on voit le groupe et on a l’impression d’une foule compacte serrée autour d’un personnage principal important. Ce cadrage serré donne l’impression que le rassemblement continue en dehors de l’image.

En enlevant le cadre, le spectateur découvrira une place vide autour du groupe. Il aura alors une autre lecture de la scène. Il y a en fait très peu de monde.

Peut-on croire ce que l’on voit ?

Le spectateur croit voir un grand rassemblement. Il découvre ensuite que son interprétation dépend simplement du cadrage. Aucun personnage n’a été supprimé lors de la seconde lecture. Une partie de la réalité était simplement cachée.

2. Les choix plastiques

Je placerai les personnages au centre du dessin. Ils seront proches les uns des autres et les silhouettes se superposeront en partie. Je laisserai exprès beaucoup d’espace vide autour du groupe car le contraste entre le groupe serré et la place vide est primordial.

En découpant certaines silhouettes avec le cadre, cela permettra de suggérer que la scène continue hors cadre.

3. La réalisation

Je vais m’inspirer d’affiches de propagande soviétique ou américaine de la Seconde Guerre mondiale dans le format, la structure visuelle et les codes graphiques.

- *Format global* (le dessin complet sans le cadre) : Format A2 horizontal (59,4 x 42 cm)

But : accentuer le vide autour du groupe quand le cache est retiré.

- *Format du cade amovible* : format portrait vertical

Les affiches de propagande sont presque toujours verticales pour symboliser la puissance. Le cadre doit être épais. L'idée est soit de le fixer comme sur des charnières pour que le spectateur le soulève comme un volet, soit qu'il soit complètement amovible.

- *La structure visuelle*

Pour que la première lecture de l'image avec le cadre soit efficace dans la tromperie, je vais adopter une structure géométrique propre à la propagande.

- Une pyramide humaine : les personnages ne seront pas côte à côte mais ils vont former comme une pyramide dont le sommet sera l'homme qui lève les bras.

- Le bord du cadre doit couper les corps des personnages situés sur les côtés. Visuellement, le cerveau du spectateur prolonge automatiquement ces lignes et imagine des milliers d'autres personnes hors-champ.

- La contre-plongée : le leader au centre sera légèrement surélevé pour donner l'impression qu'on le regarde d'en bas à travers le cadre.

- *Les codes graphiques*

- Les couleurs

Je vais utiliser 3 couleurs : le rouge, le noir ou gris foncé et le blanc.

Le leader aux bras levés sera en rouge. Le reste du groupe sera ne noir ou gris foncé. Le reste du décor (la place vide) en blanc pour qu'elle s'efface.

Je travaillerai aux pastels gras.

Il n'y aura qu'un seul dessin. Les personnages garderont donc la même taille et la même position dans les deux vues. Il n'y aura pas de détails réalistes sur les visages.

- Le texte

Je vais ajouter un slogan trompeur sur le cadre «TOUS UNIS » écrit en lettres capitales. Dès que le cadre se soulève, le slogan devient ridicule.

4. La présentation

Le cache sera fermé au départ. Le spectateur découvrira d'abord la scène à travers l'ouverture. Après avoir soulevé le cache, il pourra comparer sa première impression avec la vue complète.

5. Les notions utilisées

- *L'espace* : une grande place et un groupe de personnes.
- *Le support* : papier épais, carton opaque

6. Les liens avec le programme

- *Rapport au réel : mimesis, ressemblance, vraisemblance et valeur expressive de l'écart.*

Je cherche à faire croire à une scène crédible.

- *Sollicitation du spectateur : stratégies et visées de l'artiste ou du commissaire d'exposition ou du diffuseur (éditeur, galeriste...).*

Le spectateur participe à la découverte. Il peut comparer les 2 scènes.

7. Les références artistiques

- Références pour la construction des affiches de propagande :



Je m'inspire de cette affiche pour mettre en valeur mon personnage central. Le rouge et les bras levés attirent le regard. Je reprends ces codes pour donner une impression de puissance.

Gouache and colored pencil on gelatin silver print
584 x 406 mm
The Museum of Modern Art, New York, P440

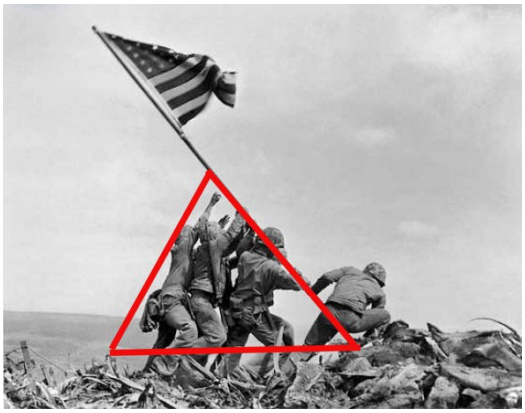
➢ <u>Références pour la construction pyramidale</u> :



La liberté guidant le peuple, Eugène Delacroix, 1830



L'Ouvrier et la Kolkhozienne, Véra Ignatievna Moukhina, 1937



Raising the flag on Iwo Jima, Joe Rosenthal (1944)

➢ <u>Références pour la compréhension incomplète si l'on n'a pas la scène entière</u> :



Things Are Queer, Duane Michals, 1973

Charlie Chaplin, L'Émigrant, 1917 : la scène d'ouverture

L'Emigrant, Charlie Chaplin



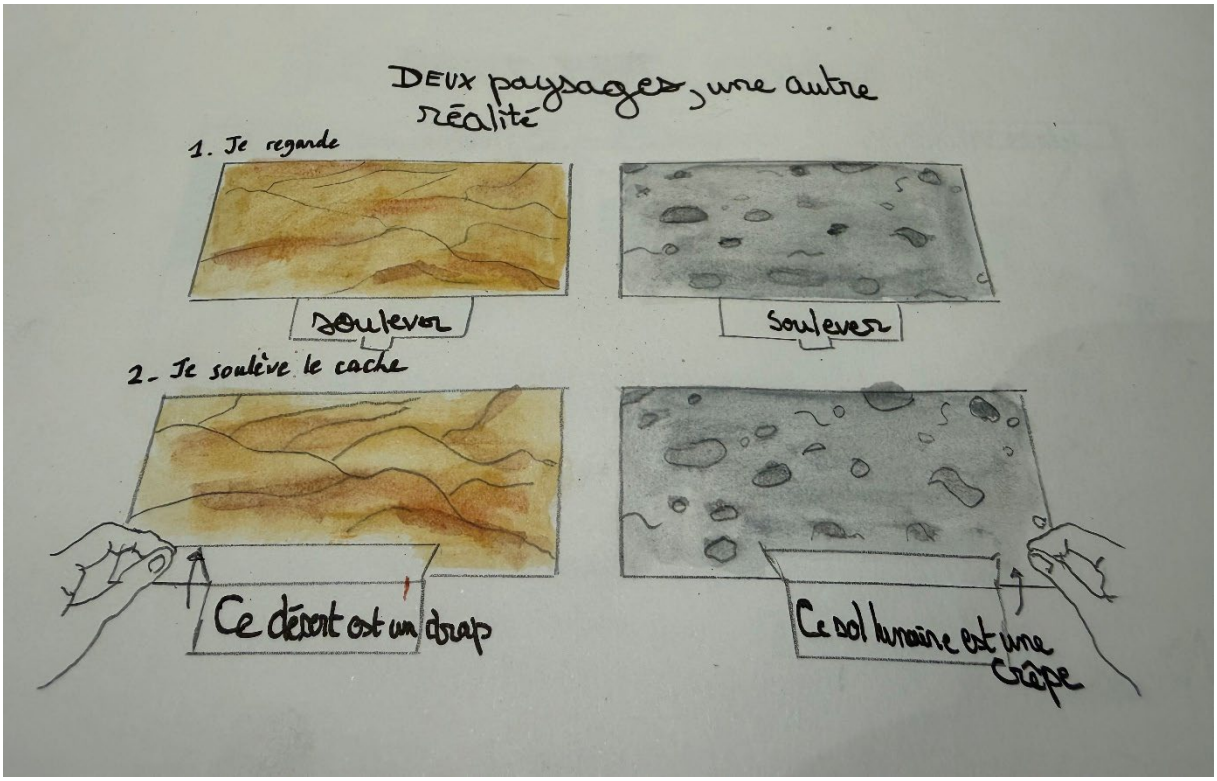
L'œuvre de Duane Michals comprend 9 photographies. Au début, on croit voir une salle de bains ordinaire. Les images suivantes révèlent de nouveaux éléments. Chaque nouvelle image change ce que l'on avait compris. Dans mon projet, le cache joue ce rôle. En le soulevant, le spectateur découvre ce qui lui manquait.

Dans l'Emigrant, Charlot est penché par-dessus le bord d'un bateau. On le voit de dos. On croit qu'il a le mal de mer comme tous les autres personnages. Puis il se redresse avec un poisson. Il était en fait en train de pêcher ! La découverte de cet élément change le sens de ses gestes. Chaplin explique lui-même avoir voulu tromper l'attente du public. Dans mon projet, le spectateur a aussi une découverte en 2 temps.

8. Les essais

Je testerai plusieurs tailles pour le cadre. Je vérifierai si le cadrage donne vraiment l'impression d'un rassemblement plus grand parce que c'est le plus important dans mon intention. Je testerai auprès de plusieurs personnes pour voir ce qu'elles imaginent et donc ajuster au besoin.

B. Paysages



1. L'intention

Comment photographier une matière ou un objet du quotidien pour faire croire à un paysage ? Je souhaite créer des photographies trompeuses.

Le spectateur croira voir un désert ou un sol lunaire. Puis un texte sous un cache lui révélera ce que j'ai photographié. **« Peut-on croire ce que l'on voit ? »**

L'image restera la même. Mais le spectateur la regardera autrement.

2. Les choix plastiques

Je photographierai au téléphone un drap beige et lisse, disposé en plis. Pour le sol lunaire, je cadrerai de très près une crêpe avec des creux. Je réglerai la lumière, le cadrage et le contraste. Je préparerai deux tirages horizontaux, formats à voir après les essais.

3. La réalisation

Je prévois une série de 2 photographies.

Photographie 1 : le désert

Je vais former des plis dans un tissu beige et lisse. Une lumière sur le côté créera des ombres. Je chercherai à faire ressembler ces plis à des dunes. Le cadrage cachera les bords du tissu et la table. Sous la photographie, j'écrirai : « Ce désert est un drap. »

Photographie 2 : le sol lunaire

Je vais photographier une crêpe de très près. Je choisirai une partie avec des trous, du relief, des bulles. Je passerai la photographie en noir et blanc. Je chercherai à faire apparaître un sol couvert de cratères.

Sous la photographie, j'écrirai : « Ce sol lunaire est une crêpe. »

4. La présentation

Je prévois deux tirages de même taille - format à définir.

Ils seront présentés côte à côte. Les textes seront placés juste en dessous sous un cache. Je souhaite que le spectateur regarde d'abord l'image. Le texte viendra ensuite révéler la matière.

5. Les notions utilisées

La matière : les plis du tissu et les trous de la crêpe évoquent les reliefs d'un paysage.

La lumière : l'éclairage crée des ombres et fait ressortir les volumes.

La couleur : le beige du tissu évoque le sable. Le noir et blanc éloigne la crêpe de son apparence habituelle.

L’espace : je joue sur le cadrage et l’échelle. Je photographie seulement une partie des objets. Je cache leurs bords et leur environnement.

6. Les liens avec le programme

- *Rapport au réel : mimesis, ressemblance, vraisemblance et valeur expressive de l’écart. »*

Mes photographies montreront des matières réelles. Mais leur apparence pourra faire croire à un autre sujet.

7. Les références artistiques

L’exposition *Toute ressemblance ne saurait être fortuite*, présentée au FRAC Auvergne, à Saint-Flour en 2026, rejoint mon projet. Il est prévu que j’aille la voir pendant les vacances. Il y a notamment une œuvre qui évoque des glaçons qui prennent l’apparence d’une chaîne de montagnes mais aussi cette peinture de Claire Tabouret. Avec son nourrisson au visage maculé d’une purée verdâtre, la peinture peut tout autant être vue comme l’image d’une scène infantile très banale que dans la représentation quasi médicale d’une infection dermatologique.



Claire TABOURET

Les mangeurs 3

2013

Acrylique sur toile

41 x 33 cm
Année d'acquisition : 2014

8. Les essais

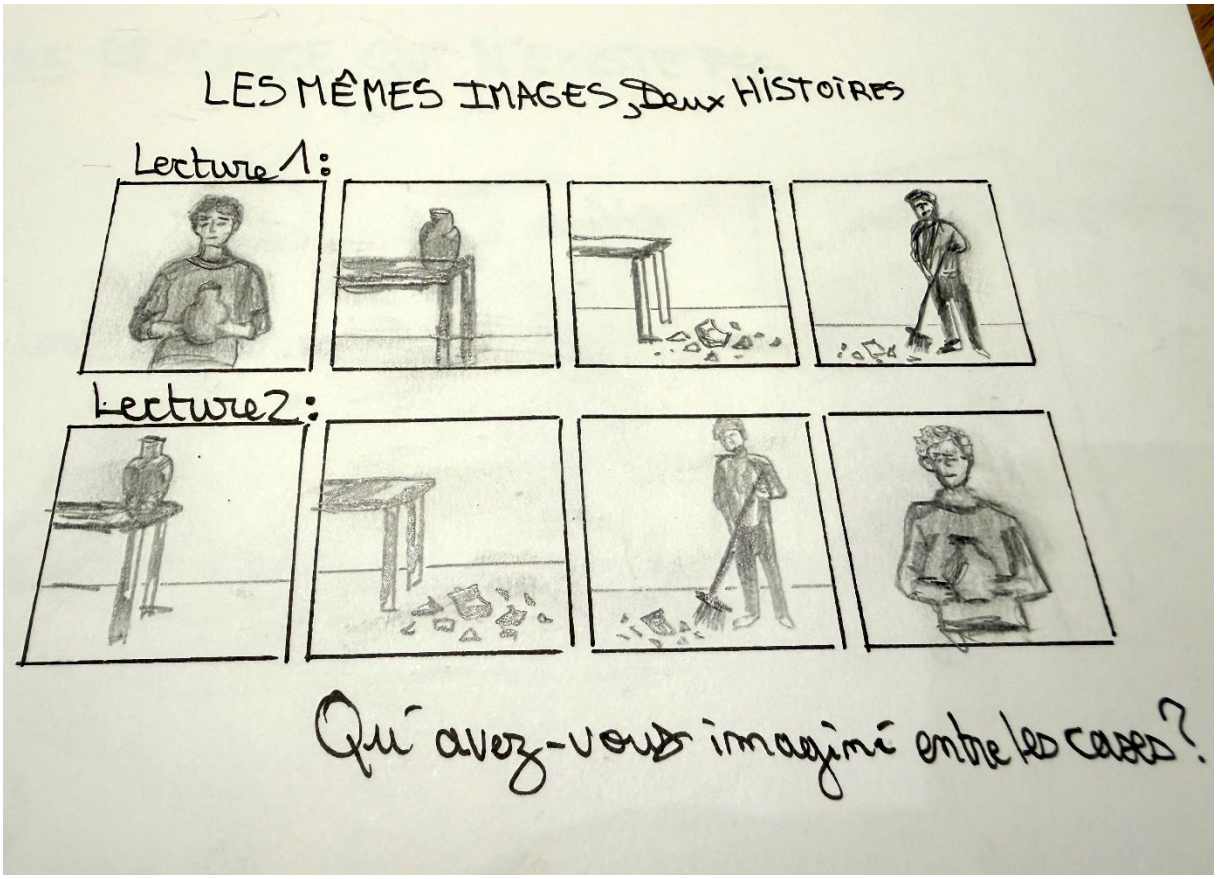
Pour le désert, je testerai plusieurs plis et plusieurs positions de la lampe. Je vérifierai que le tissage ne révèle pas trop le tissu.

Pour le sol lunaire, je testerai la distance du téléphone et l'éclairage. Les ombres devront faire ressortir les petits creux.

Je montrerai les photographies sans leur texte. Je demanderai : « Qu'est-ce que tu vois ? »

Ces essais m'aideront à choisir les images les plus convaincantes.

C. Entre les cases



1. L'intention

L'ordre des images peut-il nous faire croire à une histoire différente ?

Je souhaite montrer que nous imaginons des liens entre les images. Une suite de dessins peut sembler raconter une histoire évidente. Mais c'est peut-être le lecteur qui l'imagine cette histoire ? Voir plusieurs images ne signifie pas que l'on connaît toute l'histoire.

Peut-on croire ce que l'on voit ?

L'ordre dans lequel des images sont présentées peut orienter notre compréhension des événements.

2. Les choix plastiques

Je dessinerai au crayon. Le personnage gardera une expression neutre.

Je dupliquerai les dessins pour qu'ils soient identiques pour les 2 séries.

3. La réalisation

Je vais dessiner 4 scènes :

- Un personnage tient un vase intact.
- Le vase est posé au bord d'une table.
- Le vase est cassé au sol.
- Le personnage balaie les morceaux.

Je ferai 2 copies identiques de chaque dessin et je ferai ensuite 2 suites différentes dans l'ordre des images.

Première suite : le personnage tient le vase. Le vase est sur la table. Il est cassé. Le personnage balaie.

⇨ On peut imaginer que le personnage a posé le vase, qu'il est tombé parce qu'il était trop au bord de la table et que le personnage a ensuite nettoyé les dégâts.

Deuxième lecture : le vase est sur la table. Il est cassé. Le personnage balaie. Il tient un vase intact.

⇨ On peut imaginer que le vase est tombé parce qu'il était trop au bord de la table, que le personnage a nettoyé les dégâts puis apporté un autre vase.

Les images sont identiques. Mais le rôle du personnage change dans l'histoire que nous imaginons.

4. La présentation

Les 2 suites seront disposées sur la même feuille à l'horizontale. Elles auront des cases de même taille. Elles se liront de gauche à droite, sans dialogue. Sous les 2 suites, j'écrirai : « Qu'avez-vous imaginé entre les cases ? »

5. Les notions utilisées

Le temps : c'est l'ordre des cases qui construit l'histoire. Certaines actions sont volontairement absentes pour que le lecteur imagine ce qui a pu se passer entre 2 images.

L'espace : la disposition des images guide la lecture.

La forme : Je fais des dessins très simples pour que la compréhension des cases soit rapide.

6. Les liens avec le programme

- *Figuration et construction de l'image : espaces narratifs de la figuration et de l'image, temps et mouvement de l'image figurative.*

Je construis 2 histoires avec 4 mêmes images. Leur ordre modifie la chronologie que le lecteur imagine.

- *Rapport au réel : mimesis, ressemblance, vraisemblance et valeur expressive de l'écart.*

Je représente une situation ordinaire. Les 2 suites doivent proposer des histoires possibles. Je travaille surtout la vraisemblance.

- *Projet de l'œuvre : modalités et moyens du passage du projet à la production artistique, diversité des approches.*

Je prépare les dessins, je teste plusieurs ordres et j'observe les réactions des lecteurs. Ces essais m'aideront à choisir la présentation finale.

7. Les références artistiques

Scott McCloud — L'Art invisible, 1993
Essai en bande dessinée



Scott McCloud explique comment fonctionne la BD. Il étudie notamment la participation du lecteur entre les cases. Le lecteur complète les actions qui ne sont pas dessinées.

Dans mon projet, personne ne voit le vase tomber. Pourtant, chacun peut imaginer comment il s'est cassé.



Duane Michals — Chance Meeting, 1970
Séquence photographique

Cette œuvre comprend 6 photos. Deux hommes se croisent dans une rue. Leurs gestes et leurs regards font naître un récit. Cette suite d'images invite à interpréter cette rencontre.

8. Les essais

Je montrerai chaque suite de 4 cases séparément et je demanderai au lecteur de raconter ce qu'il comprend.

Je vérifierai si les deux ordres suggèrent des histoires différentes.

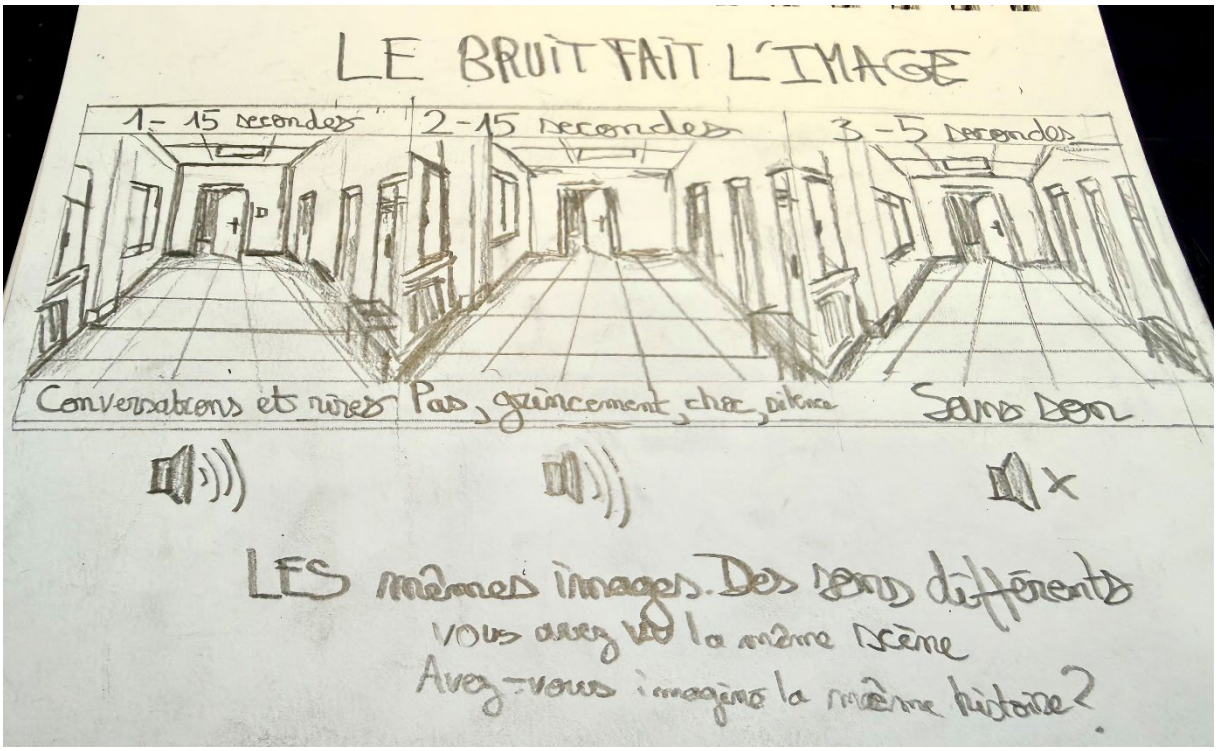
Si la seconde suite semble seulement montrer un vase réparé, je chercherai comment rendre les gestes plus clairs. Je garderai plusieurs essais dans mes recherches.

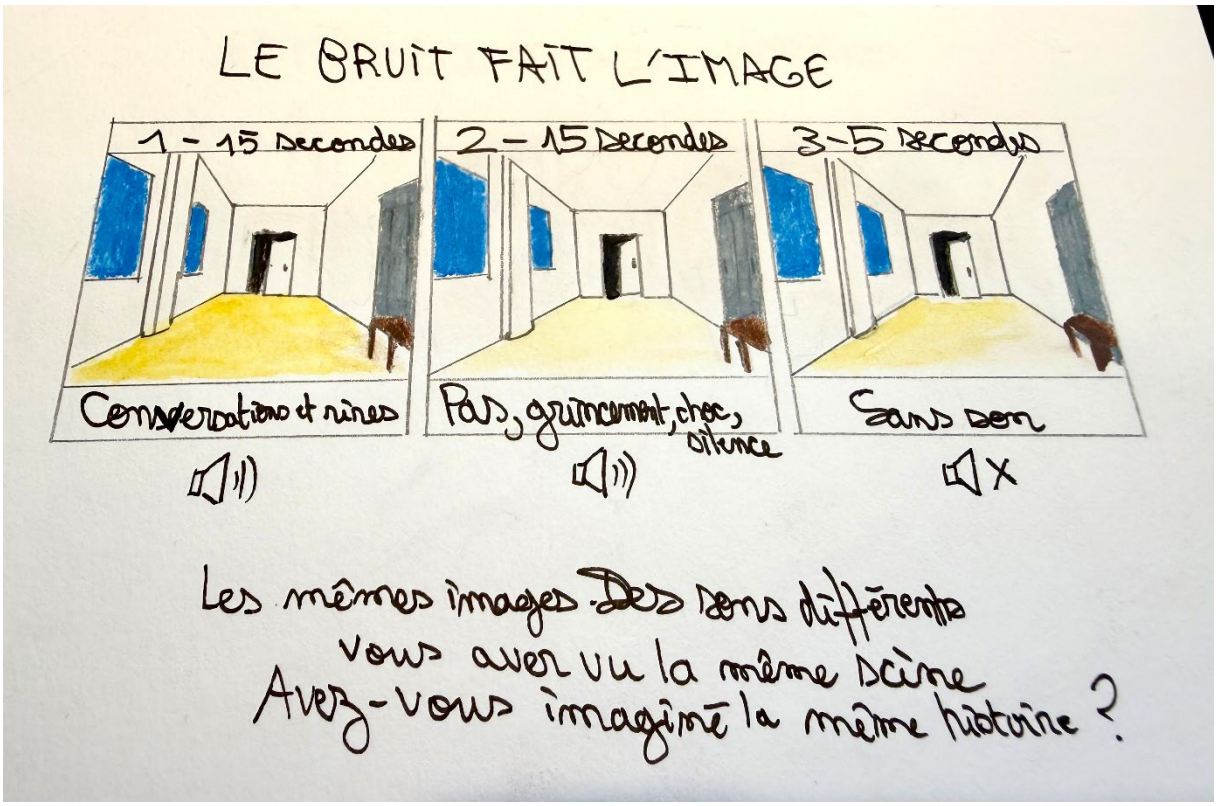
D. Le bruit fait l'image

« On a souvent l'impression de voir dans l'image ce qui en fait est induit par le son ».

Michel Chion explique que le son donne l'illusion qu'une information (une émotion, un mouvement, une intention) provient directement de l'image, alors qu'elle est entièrement projetée par la bande-son.

Le son peut donc nous faire croire que l'image montre quelque chose qu'elle ne montre pas. Par exemple, des bruits inquiétants peuvent rendre un couloir vide menaçant. Le son influence ce que le spectateur croit voir.





1. **<u>L'intention</u>**

   Le son peut-il nous faire voir une image autrement ? pour prolonger mon thème « Peut-on croire ce que l'on voit ? ». Le son nous pousse à imaginer une situation. Je souhaite montrer que notre regard est influencé par ce que nous entendons. Le spectateur verra la même scène. Mais les sons pourront lui faire imaginer des histoires différentes.

2. **<u>Les choix plastiques</u>**

   J'utiliserai mon téléphone.

   J'enregistrerai les sons séparément. Je pourrai produire les pas, le grincement et le choc avec des objets du quotidien.

   Je réaliserai le montage avec une appli. La vidéo durera environ quarante secondes avec le texte final.

3. La réalisation

Je vais filmer une porte entrouverte au bout d'un couloir pendant quinze secondes. Le téléphone restera fixe. Personne ne sera visible.

Je dupliquerai cette vidéo pour créer 3 versions.

Dans la première, on entendra des conversations et des rires. Je souhaite suggérer une présence joyeuse, rassurante.

Dans la deuxième, on entendra des pas, un grincement, puis un choc suivi de silence. Je souhaite suggérer une atmosphère inquiétante.

Dans la dernière séquence plus courte, on retrouve le même couloir mais sans son. Ce silence permet au spectateur de regarder à nouveau l'image.

Les images, les couleurs et la vitesse resteront identiques. Seule la bande sonore changera.

La vidéo se terminera par cette question : « Vous avez vu la même scène. Avez-vous imaginé la même histoire ? »

4. La présentation

La vidéo sera présentée sur un écran, avec un casque. Le casque permettra d'entendre les sons des vidéos sans être gêné par les bruits autour. Je ne donnerai pas exprès de titre comme « scène joyeuse » ou « scène inquiétante » aux versions. Le spectateur pourra construire sa propre interprétation.

5. Les notions utilisées

Le temps : Je travaille la durée et la répétition. Un silence peut créer une attente. Un bruit soudain peut interrompre cette attente.

L'espace : L'image montre une partie du lieu. Les sons suggèrent un espace invisible derrière la porte ou en dehors du cadre.

6. Les liens avec le programme

- *Rapport au réel : mimesis, ressemblance, vraisemblance et valeur expressive de l'écart.*

Je filme un lieu réel. Puis les sons ajoutés suggèrent des situations inventées mais possibles. Je travaille surtout la vraisemblance.

7. Les références artistiques

Chris Marker — Lettre de Sibérie, 1957
Cinéma documentaire

https://www.youtube.com/watch?v=x0NZZdZPSkw

Le documentaire montre les plans filmés par Chris Marker à Iakoutsk illustrant les interprétations multiples que peuvent donner une voix-off aux mêmes images.

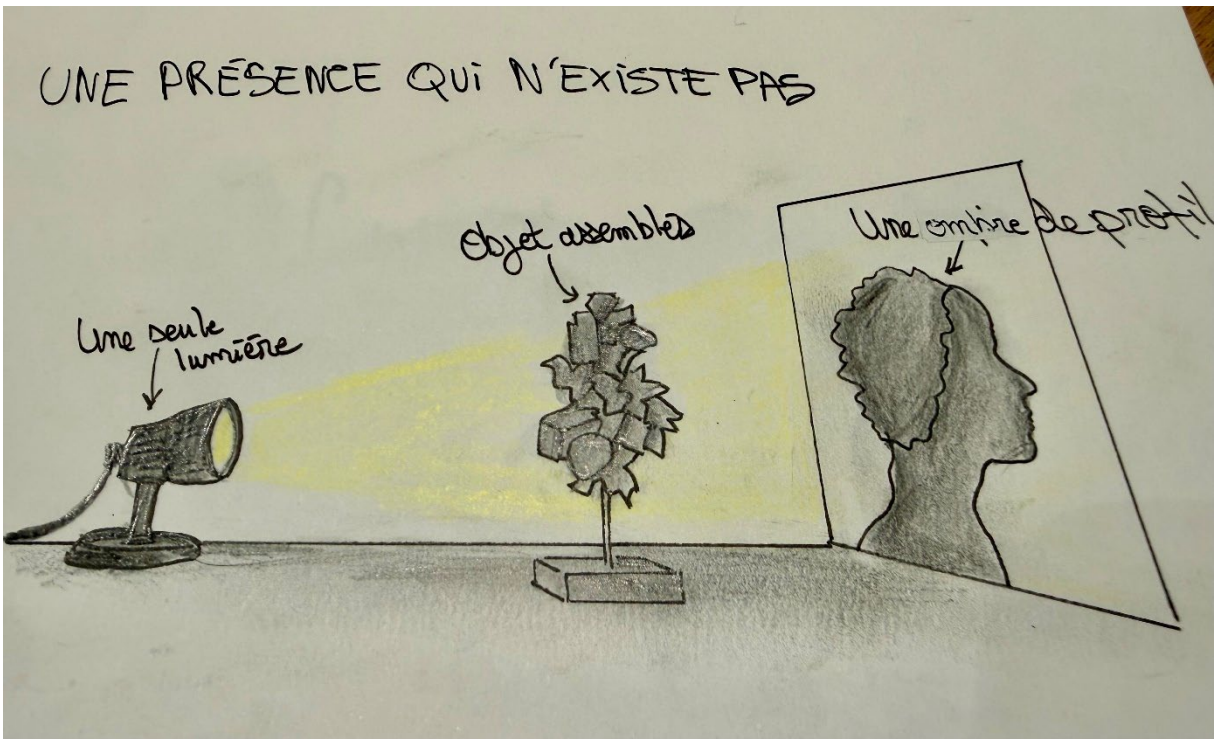
8. Les essais

Je testerai plusieurs sons et leur volume.

Je montrerai les deux versions à quelques personnes. Je leur demanderai : **« Que penses-tu qu'il se passe derrière cette porte ? »**

Leurs réponses m'aideront à modifier le montage.

E. Une présence qui n'existe pas



1. L'intention

Je souhaite créer une ombre qui ressemble à un profil humain. Pourtant, personne ne se trouve devant la lampe. Cette ombre vient d'un assemblage de tout un tas d'objets. Depuis un autre point de vue, on découvre comment elle est créée.

Je veux créer un décalage entre ce que le spectateur reconnaît et ce qui se trouve réellement devant lui.

Ce projet répond à mon thème : **« Peut-on croire ce que l'on voit ? »**

Je veux faire comprendre qu'une forme reconnaissable peut nous conduire à une mauvaise conclusion. Voir l'ombre d'un visage ne signifie pas qu'un visage se trouve devant la lumière.

2. Les choix plastiques

Le projet étant assez compliqué je pense, il faut que j'essaie de former un profil simple sans détail du visage. Je choisirai des éléments opaques de formes différentes. Il faut que le contour de l'ombre soit assez lisse peut-être grâce au contraste avec un fond blac.

3. La réalisation

Je vais travailler du carton, du papier froissé et des objets récupérés style cannettes, bout de bois, … Il faut que j'arrive à les fixer sur une barre ou colonne verticale et ensuite je les disposerai devant la lampe pour observer au fur et à mesure l'ombre qui se crée sur unpanneau/drap blanc.

Je chercherai le front, le nez, les lèvres et le menton et le cou. Je fixerai les éléments seulement après un essai convaincant.

Il faudrait que je dispose cette colonne sur un socle pour surélever l'ombre. Socle assez solide du coup pour supporter le poids des objets. Carton épais ?

4. La présentation

L'installation sera placée dans un espace peu éclairé. Je chercherai une disposition qui attire d'abord le regard vers l'ombre. Le spectateur pourra ensuite se déplacer pour observer les objets.

La lampe, l'assemblage et l'ombre feront partie de l'installation.

5. Les notions utilisées

La lumière : elle fait apparaître l'image sur le mur. Sa direction et sa position changent l'ombre.

La forme : je cherche à produire une forme reconnaissable avec plusieurs éléments. La forme de l'ombre sera différente de l'apparence de l'assemblage.

L'espace : je règle les distances entre la lampe, les matériaux et le mur. Je prévois aussi une place pour que le spectateur puisse se déplacer.

6. Les liens avec le programme

- *Représentation du corps et de l'espace : pluralité des approches et partis-pris artistiques.*

Je souhaite représenter un profil humain grâce à une ombre.

- *Conditions et modalités de la présentation du travail artistique : éléments constitutifs, facteurs ou apports externes.*

La position de la lampe, les distances et la pénombre détermineront ce que le spectateur pourra voir.

- *Sollicitation du spectateur : stratégies et visées de l'artiste ou du commissaire d'exposition ou du diffuseur (éditeur, galeriste...). »*

Le spectateur pourra se déplacer. Il comparera l'ombre avec les objets qui la produisent.

7. Les références artistiques



Tim Noble et Sue Webster

Les artistes éclairent un assemblage de déchets. L'ombre représente deux personnes assises dos à dos.

DIRTY WHITE TRASH (WITH GULLS), 1998

6 months' worth of artists' trash, 2 taxidermy seagulls, light projector



Ici, ils utilisent des escabeaux et des morceaux de bois récupérés. Avec un éclairage précis, leurs ombres font apparaître deux personnes assises.

Wild Mood Swings, 2009–2010

8. Les essais

Je commencerai avec des morceaux de papier et de carton que je déplacerai en observant leur ombre sans bouger la lampe.

Je testerai ensuite les distances pour régler la taille et la netteté du profil.

Je prendrai des photographies des essais. Elles montreront les changements et les difficultés rencontrées.

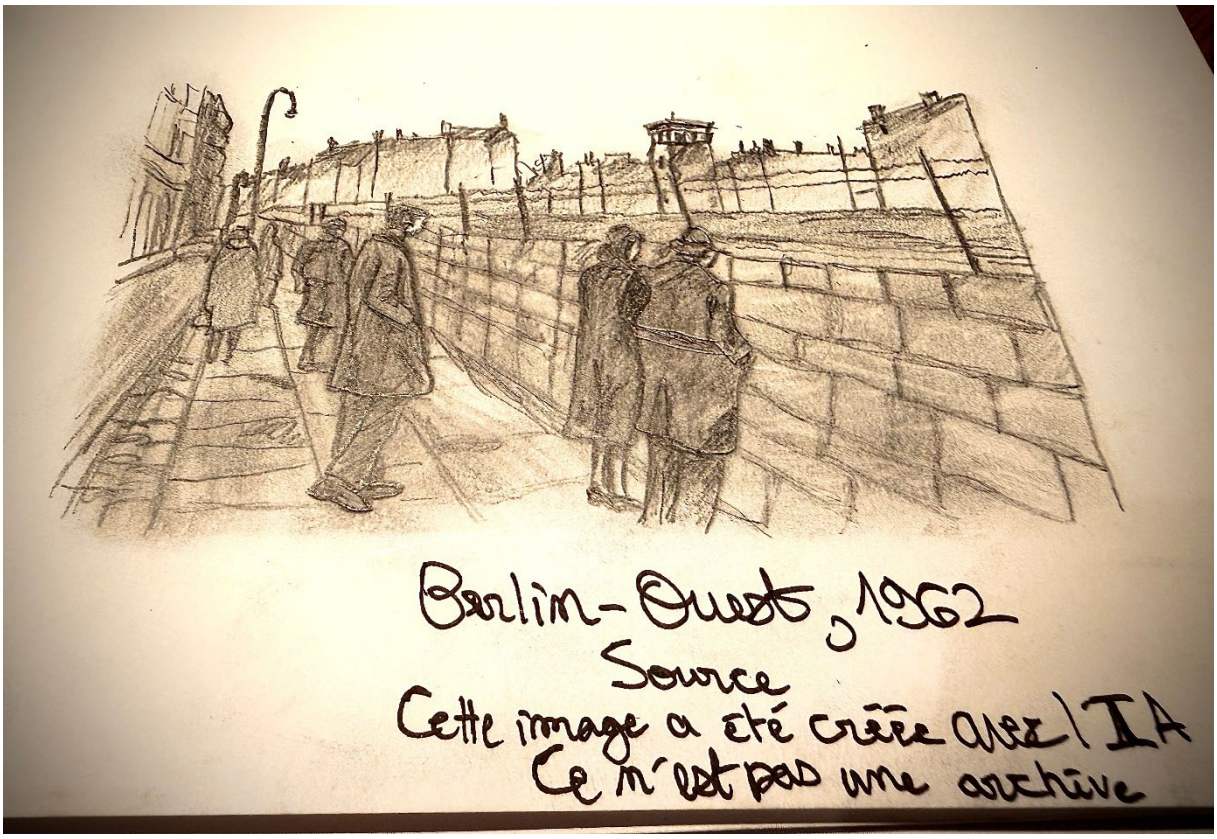
Le croquis présente mon intention. La forme exacte de l'ombre reste à construire.

F. Une preuve qui n’existe pas

« Toute photographie est une fiction qui se prétend véritable. »

Joan Fontcuberta, Le Baiser de Judas. Photographie et vérité

Cette citation rejoint mon projet de fausse archive. Mon image ressemble à une photographie ancienne. Pourtant, la scène n’a jamais existé.



1. L’intention

Je souhaite créer une image avec une intelligence artificielle. Elle représentera une scène inventée dans le contexte de la guerre froide. On verra quelques personnes près du mur de Berlin.

L’image ressemblera à une photographie de presse ancienne. Pourtant, aucun photographe n’a jamais photographié cette scène puisqu’elle est inventée. On pourrait croire qu’elle est vraie puisque cette scène aurait pu exister. Mais cela ne veut pas dire que c’est forcément vrai.

2. Les choix plastiques

Je choisirai bien sûr le noir et blanc pour évoquer les photographies anciennes. Je limiterai le nombre de personnages pour garder un ensemble simple et réaliste.

Il faut que la présentation ressemble à un document d'archive.

3. La réalisation

Commencer par étudier 2 ou 3 véritables photographies de Berlin Ouest au début des années 1960. Noter leur source. Observer les vêtements, les lieux et les cadrages.

Faire un dessin de composition. Choisir la place du mur et des personnages.

Créer plusieurs versions en changeant juste un détail à la fois pour essayer de se rapprocher le plus du réalisme : le cadrage, la lumière, la place des personnages, …

4. La présentation

Pour que ce soit le plus réaliste possible, il faut travailler la présentation. La fausse archive sera accompagnée d'une légende indiquant « Berlin-Ouest, 1962 ». Je pourrais aussi créer une série d'images et les entourer de faux articles de presse, de notes manuscrites, de cartes et de témoignages inventés. Tous ces documents raconteraient la même histoire et donneraient l'impression qu'elle est réelle.

L'idée c'est de montrer que notre confiance ne dépend pas seulement de l'image, mais aussi de sa légende, de sa présentation et des documents qui l'accompagnent.

5. Les notions utilisées

6. Les liens avec le programme

- *Rapport au réel : mimesis, ressemblance, vraisemblance et valeur expressive de l'écart.*

L'image ressemble à un document historique mais cette ressemblance ne garantit pas son authenticité.

- *Projet de l'œuvre : modalités et moyens du passage du projet à la production artistique, diversité des approches.*

Je dois préparer, comparer, sélectionner les essais pour réaliser le dispositif.

7. Les références artistiques

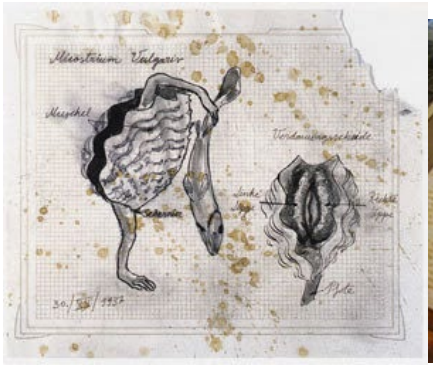


Cette image appartient à une série consacrée à de faux souvenirs. Elle évoque une photographie ancienne, mais elle a été produite avec des générateurs d'images.

Boris Eldagsen — Pseudomnesia: The Electrician, 2022

Sony World Photography Awards 2023







Joan FONTCUBERTA, Fauna (secreta), 1985-1989

Conçue comme un immense canular scientifique, l'œuvre utilise les codes des musées d'histoire naturelle pour questionner la notion de vérité. Pour piéger le public, les artistes mettent en place une scénographie hyper réaliste avec des fiches zoologiques, des croquis d'anatomie, des animaux empaillés, des enregistrements sonores de cris d'animaux, des vidéos de laboratoire, …

8. <u>Les essais</u>

Est-ce que l'image fait ancienne ?

Est-ce que les détails la rendent encore plus crédible ?

Je conserverai mes essais et j'expliquerai mes modifications.