

# Portraits virtuels

## Résurgence et reconfiguration de la figure humaine dans l'art numérique



Sophie Kahn, *Triple Portrait of E.*, 2014, impression 3D à partir d'un scan 3D, gesso.

### Samuel Solé

École normale supérieure – PSL

Doctorant en histoire et théorie des arts

Sciences, Arts, Création, Recherche (EA 7410)

Lettres, Arts, Sciences humaines et sociales (ED 540)

samuel.sole@ens.psl.eu

### Encadrement

**Emmanuel Mahé** : chercheur en sciences de l'information et de la communication et directeur de recherche à l'École nationale supérieure des arts décoratifs.

**Marie-Paule Cani** : professeure en informatique à l'École polytechnique et directrice du pôle Modeling, Simulation & Learning du Laboratoire d'informatique de l'X.

**Mots-clefs** : art numérique, esthétique, histoire et théorie des arts, image numérique, intelligence artificielle, portrait peint, portrait sculpté, visage humain

### Problématique

Défigurée, mutilée, voire occultée par l'art du XX<sup>e</sup> siècle, la figure humaine semble aujourd'hui refaire surface dans l'art numérique. Quelles sont les propriétés esthétiques et techniques de ces portraits virtuels ? Comment rejouent-ils ou déjouent-ils la grande histoire du portrait ? Que racontent-ils de notre relation à notre propre visage, à nous-mêmes et à autrui ?

### Hypothèse

De la reproduction *trait pour trait* de la figure humaine à sa défiguration sacrilège, le portrait virtuel semble reconduire les grands mouvements de l'histoire du portrait. Il marque cependant un point de rupture avec celle-ci, point de rupture en lequel se joue la disparition du modèle, la liquidation du visage et, sur les ruines de celui-ci, la naissance d'un portrait sans modèle.

L'enjeu de ma recherche consiste, d'une part, à inscrire et à articuler le portrait virtuel dans l'histoire et la théorie générale du portrait et, d'autre part, à montrer comment celui-ci pose à nouveau frais la question de la figurabilité et de l'infigurabilité du visage humain. Pour ce faire, je m'appuierai sur un corpus d'œuvres où la figure humaine est au centre des préoccupations plastiques, à l'exemple des travaux de Kate Cooper, Catherine Ikam ou Sophie Kahn. L'analyse de ces œuvres visera, dans un premier temps, à saisir les imbrications entre les dimensions esthétiques et techniques dans l'art numérique, ainsi que les formes singulières qui en découlent. Elle doit permettre, dans un second temps, de mesurer les ressemblances et les dissemblances entre le portrait virtuel et ses illustres ascendants : le portrait peint, sculpté et photographique.

### Bibliographie indicative

Belting, Hans. *Faces : une histoire du visage*. Traduit par Nicolas Weill. Paris : Gallimard, 2017.

Geil, Abraham, et Tomáš Jirsa, dir. *Reconfiguring the Portrait*. Édinburgh : Edinburgh University Press, 2023.

Goldberg, Itzhak. *Face au visage : XX<sup>e</sup>-XXI<sup>e</sup> siècle*. Paris : Citadelles et Mazenod, 2023.

Le Breton, David. *Des visages : une anthropologie*. Édition revue et actualisée. Paris : Métailié, 2022.