

LE VÊTEMENT SUPPORT D'UNE ŒUVRE NUMÉRIQUE

Quelle est la place du corps quand il est le support d'un habit ? quel rôle joue l'image dans cette relation ? Le vêtement peut-il avoir une fonction symbolique ? Le vêtement peut-il devenir sculptural ? Le motif peut-il avoir une dimension expressive ? Quels dialogues produit la projection d'images sur un objet, sur un corps ?



Fig. 1

Affirmation ou effacement du corps

Le vêtement qui couvre le corps peut tout aussi bien le voiler que le mettre en valeur visuellement, et ce, dans une intention sémantique. Le kimono japonais est une image que porte le corps. Sa coupe très orthogonale permet de dégager une surface plane (rectangle ou carré) dans le dos pour accueillir des scènes, paysages, motifs... Sa dimension et les nombreux plis qui se forment tendent à dissimuler le corps qui le porte. Selon Lisa DALBY, « *Le kimono est conçu pour transformer le corps en une surface plane, mettant en avant le tissu et ses motifs plutôt que la silhouette* ». Dans *L'arbre de vie* (1909), **Gustave KLIMT** emprunte à l'estampe japonaise cette particularité de ne laisser apparaître que des fragments de corps, le reste étant caché par des tissus aux motifs riches et variés.

Dans les *Maestà* de **DUCCIO DI BUONINSEGNA** (1288-1300), **Fig. 1**, on peut supposer, par exemple, que le vêtement sombre qui couvre la vierge (contrastant avec les tons plus clairs ou moins contrastés des anges et des saints autour d'elle) affirme à la fois sa corporéité et suggère sa posture par les subtils modelés lumineux des volumes et des plis, tout en voilant intégralement le corps pour éviter tout excès de sensualité et de présence physique. En somme, il s'agit de présenter une femme réaliste, mais plus idéalisée et sacralisée que réelle. Cette recherche d'un équilibre pouvant devenir un paradoxe, **ORLAN**, **Fig.2**, s'en empare dans sa performance *S'habiller de sa propre nudité* (1977), lorsqu'elle s'affiche dans l'espace public vêtue d'une robe sur laquelle est imprimée un corps féminin nu. Ainsi, elle transcende les idées convenues sur ce qu'une femme a le droit ou non de montrer de son corps...



Fig. 2

La fonction symbolique du vêtement



Fig. 3

Jana STERBACK poursuit cette réflexion sur la relation que les femmes entretiennent avec leur corps dans son œuvre *Vanitas, robe de chair pour albinos anorexiques* (1987), **Fig. 3**. Cette robe en viande de bœuf crue s'inscrit dans le registre de la nature morte, relayant toute la symbolique de ces mises en scène picturales appelées vanités, genre autonome du XVII^e siècle hollandais où la fleur, le crâne, le fruit, le sablier, la bougie, etc. sont une allégorie de la fragilité de la vie humaine, invitant à une réflexion profonde sur le sens de nos actes. Porté par un modèle, cet objet convoque des notions paradoxales telles que le vivant/le mort, la robe/la sculpture, le pérenne/le périssable, l'humain/l'animal, le séduisant/le dégoûtant...

Le motif ou l'image sur le vêtement peuvent également véhiculer des messages dont il est nécessaire d'avoir les codes pour les lire. **Grace NDIRITU** utilise le wax (tissu de coton imprimé selon un procédé à la cire, fabriqué en Hollande et symbole emblématique de l'Afrique subsaharienne) pour se mettre en scène. Dans *Still Life and Responsible Tourism*, (2007), **Fig. 4** <<https://vimeo.com/792912956>> elle combine une ornementation hétéroclite pour se fondre dans le décor, empruntant à la pose des odalisques dans un tableau vivant. Et pourtant, la toile de fond porte le motif de l'hirondelle, très courant et délivrant un message implicite de la part de celui ou celle qui le porte. Au Togo, il peut signifier la joie et le bonheur que l'on souhaite aux mariés, tandis qu'au Ghana, il incite à l'économie car « l'argent s'envole » et file aussi vite que cet oiseau du printemps. Aussi, le vêtement peut ne pas se restreindre à arborer des ornements décoratifs et révéler un sens caché plus discursif, plus expressif.

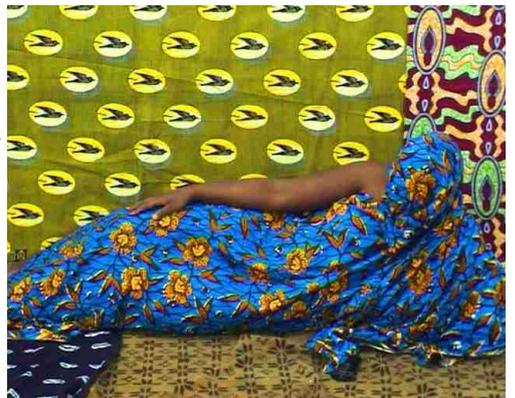


Fig. 4

À CROISER AUSSI AVEC ::: Les œuvres de Bridget RILEY ::: de Yayoi KUSAMA ::: de Claude VIALLAT ::: de Yinka SHONIBARE :::

Le vêtement pour sculpter le corps

Si le Kimono enrichit la silhouette humaine de formes plissées et bouffantes, si le corset affinaît la taille, si les épaulettes géométrisent le buste, on peut penser qu'un.e styliste n'est pas loin de sculpter le corps, de créer des silhouettes inédites. **Iris VAN HERPEN** par exemple s'associe avec des architectes, plasticien·nes, sculpteur·trices, et designers (**Philip BEESLEY, Anthony HOWE, Lonneke GORDIJN & Ralph NAUTA, Julia KOERNER, Casey CURRAN**) pour concevoir des parures précieuses inspirées des sciences naturelles et de la biologie, de la physique et des

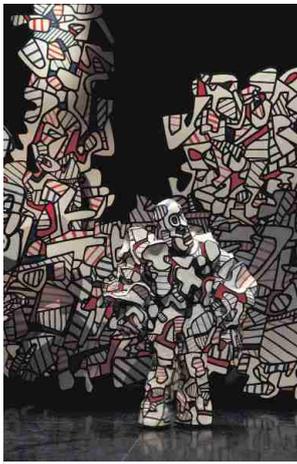


Fig. 5

phénomènes naturels, dont la première robe imprimée en 3D. Elle est tout de même une créatrice de haute couture, même si elle transforme les mannequins en majestueuses créatures abyssales. Le plasticien **Jean DUBUFFET** joue également avec les frontières entre les arts, puisqu'il propose dans la performance Coucou bazar (l'Hourloupe) (1973), **Fig. 5** <<https://youtu.be/pSSSa9SsqUc>> une « danse de sculptures » et déforme totalement la silhouette humaine par la transposition de son vocabulaire graphique en trois dimensions.

Sculpter permet aussi de donner une nouvelle identité à un corps, c'est ce que fait **Mariana CARRANZA** avec ses Anges éphémères (2023), **Fig. 6** <<https://youtu.be/J309-eZIkko>> en ajoutant un accessoire par le biais d'une installation vidéo interactive. Les grandes ailes blanches que le public se voit pousser dans le dos le transforment en personnage de l'Histoire de l'Art, ange, archange ou chérubin.

À CROISER AUSSI AVEC ::: Le Ballet triadique d'Oscar SCHLEMMER (1922) <<https://youtu.be/mHQmnumnNqo>> :::



Fig. 6

Projeter l'image sur un objet, un vêtement, sur un corps...

Projeter une image en prenant en compte la nature du support est une pratique qui



Fig. 7

permet déjà à la préhistoire de reporter la silhouette d'un félin sur une paroi qui n'est pas plane. La projection d'une image n'est pas simplement démonstrative, elle peut assigner à l'image un pouvoir imaginaire d'agir sur l'objet qui reçoit l'image ; à l'instar de la projection diapositive sur un cube d'acier de **Giovanni ANSELMO**, Dissolvenza (1970), **Fig.7**, où un mot immatériel, fait de lumière, a le pouvoir conceptuel de dissoudre un bloc massif. Les projections de video-mapping de **Tony OURSLER** <<https://youtu.be/OkSOLmTFoc>> ont le pouvoir de faire parler les poupées, d'anthropomorphiser des morceaux de chiffon.

Projeter sur un corps revient à faire du body-mapping, à revêtir le corps d'une image. L'image (notamment ses contours) est élaborée en fonction du support pour lequel elle est destinée. **Thomas ISRAEL** dans Skinstrap (2014) <<https://vimeo.com/81024310>>, fait

de son corps un support pour la narration, celle de l'autofiction qui s'inscrit dans une histoire humaine plus universelle, plus ancestrale. « À l'intérieur de mon corps : une grotte. Sur ses parois, des dessins, des gribouillis, des textes en lambeaux, reliques d'histoires anciennes ». Le fait que son procédé soit interactif l'oblige à être acteur et à jouer avec la mobilité de l'image sur lui-même.

De même, le projet Mutants, **Fig. 8** de **Bart HESS** <<https://www.barthess.com/mutants>>, designer de mode, réussit à faire fusionner le corps, le vêtement et l'image. Projetée sur un vêtement en latex très réfléchissant et épousant parfaitement les formes du corps, la vidéo dessine des textures de peaux et de surfaces inédites (animales, robotiques...) et changeantes, donnant à voir une créature polymorphe en perpétuelle transformation.

À CROISER AUSSI AVEC ::: PluginHUMAN, The loop (2019) <<https://pluginhuman.com/arts/loop/>> ::: Garance Alvès & Marie George, Mue <<https://youtu.be/U-PvKEyR-l0?si=JhfuyhympVhlnvC>> ::: Franko B, I'm Here (2021) <<https://vimeo.com/575431760>> :::



Fig. 8

POUR APPROFONDIR

Toucher en plus de voir

Voir, entendre, toucher, ressentir... Porter un vêtement ou un accessoire offre aussi une sensation tactile en plus d'une apparence visuelle. C'est une création multisensorielle...

Une œuvre d'art peut-elle également être tactile ? **Lygia CLARK** propose une réponse radicale avec ses Objets relationnels (1980). L'expérience artistique ici est tout sauf visuelle. L'artiste propose de mettre en contact des objets aux matériaux variés avec le corps de l'individu participant afin de lui faire vivre une expérience à fleur de peau. C'est une performance interactive et individuelle permettant de diversifier les rapports entre l'artiste et son public. Tejer un Cuerpo (2023), **Fig. 9** <<https://vimeo.com/814054291>> d'**Úrsula SAN CRISTOBAL** est une installation multimédia qui autorise aussi le public à lier un



Fig. 9

rapport intime avec l'œuvre par le toucher. L'image d'un corps tissé de texture vient dialoguer et brouiller la visibilité d'un tissage réel, écran méticuleusement élaboré par l'artiste. Aussi, l'image se délite au profit d'une approche tactile et immersive, hypersensible.