Réinventer la photographie

# Projet “Points de vue incomplets”

-

Guilin
2024

# Positionnement

En 1827 Nicéphore Niépce réalise “Point de vue du Gras” qui marque autant une avancée technique qu'une révolution sociale et culturelle. Par cette invention, Niépce permet à quiconque de devenir témoin du réel depuis sa fenêtre, partageant un regard individuel sur une réalité commune. La photographie n’est cependant qu’un point de vue partiel, le fragment d'une réalité plus vaste.

De cette démarche est né le photojournalisme, qui capture des fragments d'événements et construit une version de la réalité. L'image, diffusée à grande échelle, choisit ce qu’elle montre et omet une complexité plus globale.

Ce processus de sélection souligne une vérité fondamentale; un point de vue n'est jamais qu'une représentation incomplète de la réalité. Lorsqu'une photographie semble capturer l'exactitude d'un moment, elle n'est qu'un découpage du réel limitée par l'objectif, l'angle, la lumière; une expression partielle et subjective du monde.

Déjà conscients de cette limite, les impressionnistes ont abandonné l'illusion de la représentation totale et précise, au profit d'une “impression” de la réalité. Plus tard, le cubisme élargira cette exploration en décomposant les formes, superposant les perspectives, en montrant les objets sous des angles multiples, questionnant ce qui est vu et ce qui est omis.

Pour les philosophes du XXe siècle cette limite revêt un nom : l’incomplétude. L’incomplétude fait partie intégrante de la manière dont nous percevons le monde, toujours parcellaire.

# Motivation

Cette discussion entre photographie, art, et regard fragmentaire trouve une résonance dans mon travail qui s'inscrit dans ce rapport à l'incomplétude et la multiplicité des points de vue. Je m'appuie sur la photomodélisation, une technique où chaque œuvre est constituée de multiples prises de vue, capturant le même sujet depuis différentes perspectives. J'utilise les algorithmes pour retenir ou filtrer les éléments tangibles, les sous-parties de visuels constants d'un point de vue à l'autre, créant un nuage de points colorés, une reconstruction altérée de la réalité dans laquelle je cherche mon propre point de vue.

Mon travail n'est pas une vérité absolue. Je m'écarte des injonctions de la représentation en haute définition. Je laisse des vides là où la donnée est incomplète. Ces espaces sont des invitations à l'interprétation. L'œuvre reste ouverte, prête à se transformer à travers le regard, les impressions et les émotions de chacun. L'image n'est pas une fin en elle-même, mais le point de départ d'une multitude de perspectives, une ouverture vers l'infini des interprétations possibles.

Ainsi, mon travail se situe dans le prolongement de cette révolution initiée par Niépce : montrer que le réel ne se laisse jamais capter dans sa totalité. Un point de vue reste un fragment subjectif parmi une infinité d'autres.

En créant des œuvres multi-perspectives et incomplètes, j'invite chacun à participer à cette construction collective de la réalité, une réalité partagée autant que personnelle.

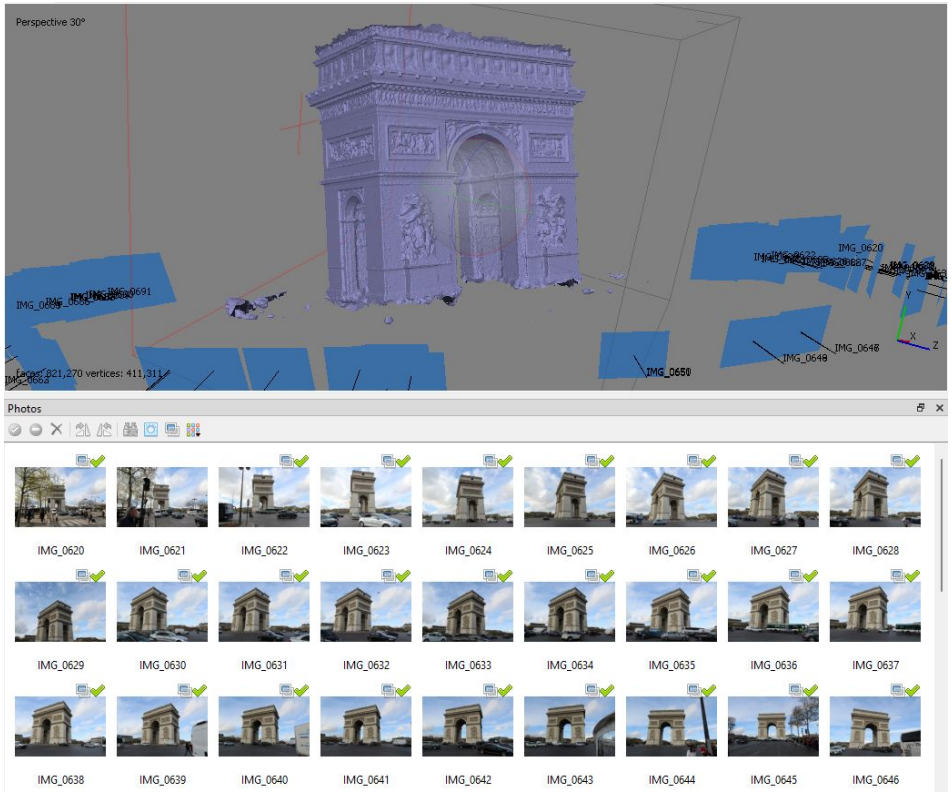
Kiki do you love me ? - Guilin - 2019
Photomodélisation basse définition - 9600x4650px -
Canon EOS1300D 14mm - Metashape + Paint.net

# Processus créatif

*Photomodélisation : (n.f.) technique permettant, à partir d'un ensemble de photographies d'un objet, de créer son modèle 3D. Mise en oeuvre d'un relevé par photogrammétrie.*

*Photogrammétrie : (n.f) technique qui consiste à effectuer des mesures dans une scène, en utilisant la parallaxe obtenue entre des images acquises selon des points de vue différents. Recopiant la vision stéréoscopique humaine, elle a longtemps exploité celle-ci pour reconstituer le relief de la scène à partir de cette différence de points de vue. Actuellement, elle exploite de plus en plus les calculs de corrélation entre des images désormais numériques (photogrammétrie numérique).*

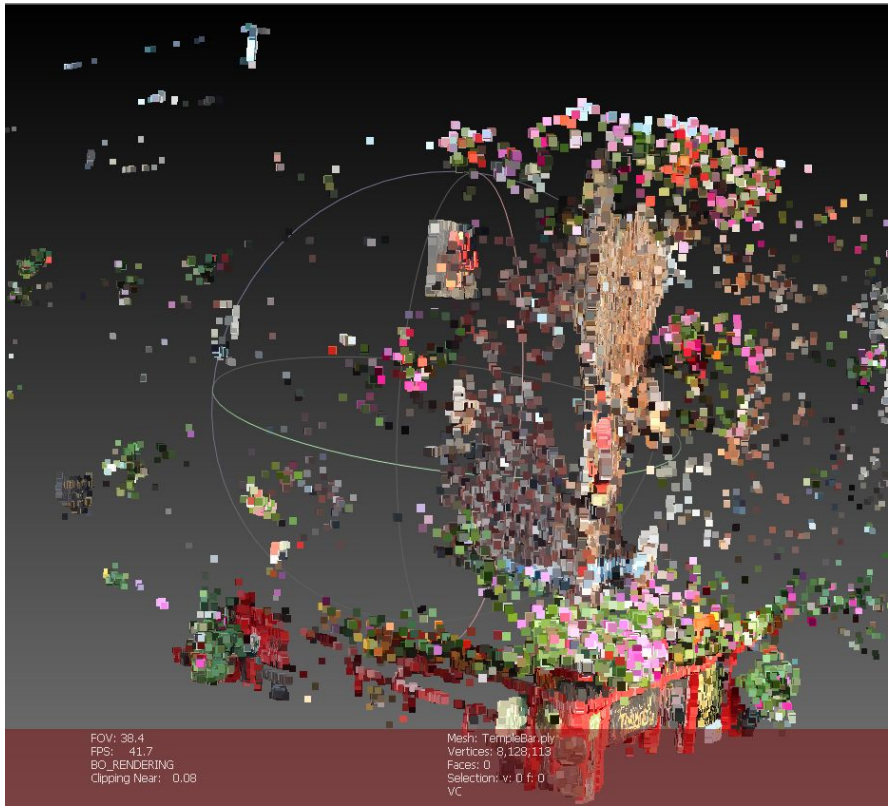
*Cette technique repose entièrement sur une modélisation rigoureuse de la géométrie des images et de leur acquisition afin de reconstituer une copie 3D exacte de la réalité.*



# Processus créatif

*Nuage de points : (n.m) ensemble de points de données dans un système de coordonnées à trois dimensions. Ces points se définissent en général par les coordonnées x, y et z et servent souvent à représenter la surface extérieure d'un objet.*

*Un numériseur balaie une surface extérieure dans ses trois dimensions pour en générer un nuage. Ses faisceaux prennent des mesures en un grand nombre de points de façon automatique pour produire le nuage sous forme de fichier de données.*



# Processus créatif

Je connais les protocoles d'acquisition optimum. J'en ai écrit moi-même certains. Chercher à enregistrer mon sujet de manière parfaite ne m'intéresse plus. Je ne cherche pas à être méthodique. Je ne collectionne pas des objets, je dialogue avec mon environnement.

Selon le sujet, je prends de 5 à 200 photos. Ce qui bouge, ce qui brille, ce qui varie d'une photo à l'autre, va disparaître.
J'en suis conscient.
Il y aura des manques. Et des apparitions étranges. Le ciel peut se matérialiser, et un mobilier se dématérialiser.
Je m'ouvre à la surprise.

M41LL0L - Guilin - 2019
Photomodélisation basse définition - 4553x6789px -
Canon EOS 1300D 10mm - Metashape + Paint.net

# Processus créatif

Ce que je ne représente pas, un espace vide, l'incomplétude de la capture du monde autour de moi, est comme un dialogue. Comme si le monde souhaitait me montrer autre chose que l'image complète de la photographie instantanée.

Le mouvement, le temps, les variations, s'impriment en creux dans le rendu final.

Le photographe n'est plus le seul maître de son travail. Son point de vue est incomplet. Il en émane une impression, une liberté destinée au ressenti de l'observateur.

Une place pour les émotions.

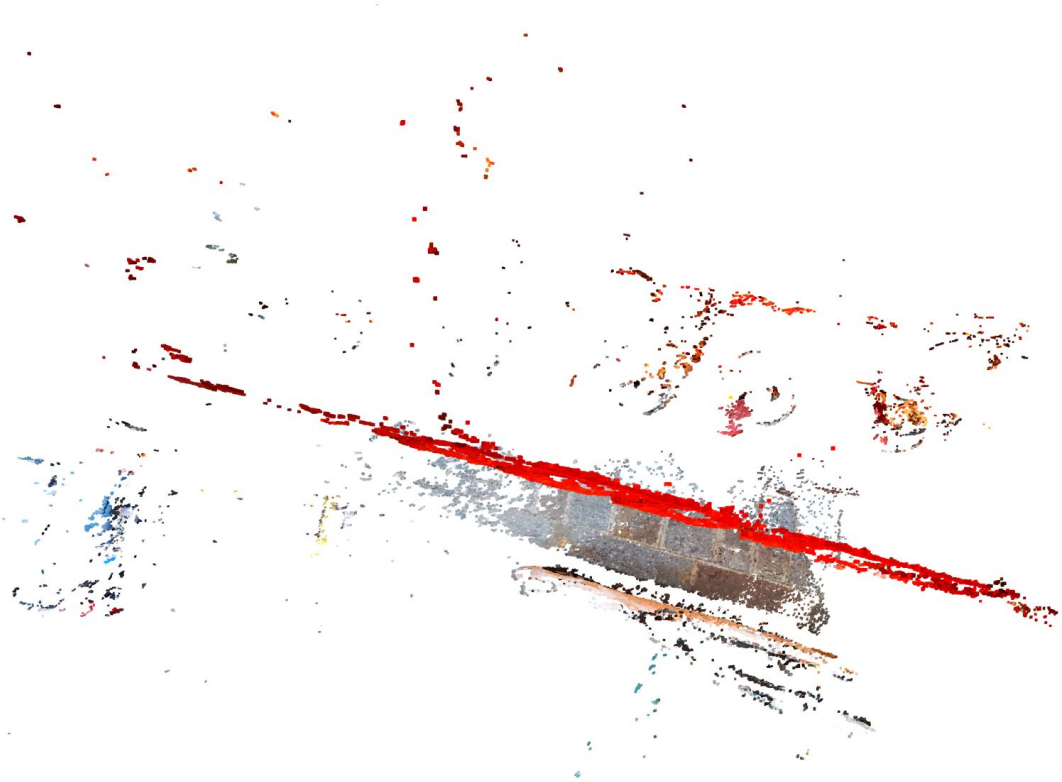
Le maset - Guilin - 2019
Photomodélisation basse définition - 8000x8000px -
Canon EOS 1300D 10mm - Metashape + Paint.net

# Processus créatif

Jamais je n’invente, le réel me suffit.

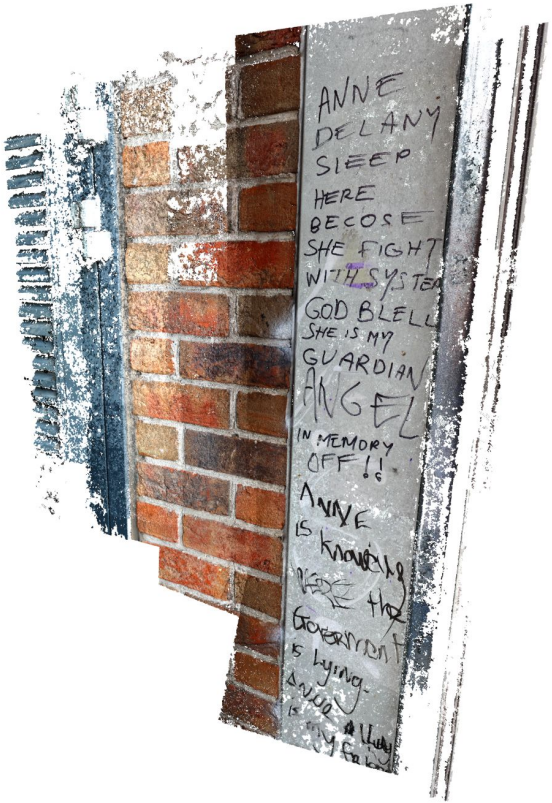
Parfois ce que le monde me laisse à présenter est très explicite. Parfois non. Le figuratif n’est pas un objectif.

J’imprime en haute résolution une image du monde en basse définition. Une des formes du flou.



La terrasse sous la pluie - Guilin - 2024
Photomodélisation basse définition - 6000x5000px - Samsung SM-A705FN 26mm - Metashape + Paint.net

# Le projet




Ma réflexion actuelle se concentre sur le thème de l'incomplétude. Je m'efforce d'y revisiter la démarche photographique, et de m'approprier la posture de l'ingénieur-artiste qu'ont eu Niépce et Daguerre, en revenant aux contraintes traditionnelles de la fabrique d'une image non instantanée, grâce à la photomodélisation. J'intègre dans ma réflexion les traces de la technique, et les rapports entre définition de la composition, et résolution du tirage et de son interprétation.

Le projet "Points de vue incomplets" m'emmène plus loin dans l'exploration de ces rapports entre création numérique, procédés de tirages, et interactions avec le public.

La notion de traces est le fil rouge de mes créations. J'assume toutes les traces des moyens technologiques que j'utilise, volontaires et accidentelles, comme éléments de vocabulaire graphique permettant de raconter des histoires. Il me reste une catégorie de traces à explorer : celles de nos humanités.

Je me place en observateur de l'invisible visible.  Je développe mon travail sur le thème des traces sociales que nos contemporains cachent à la vue de tous : les tags, les graffitis, les signaux publicitaires, les indications urbaines, etc… Ces éléments formels, parfois voués à la destruction, parfois conçus pour durer, parfois d'un formalisme très officiel, parfois cri d'amour ou de haine.

Les enregistrer, créer un *point de vue*, puis les formaliser sur papiers ou sur supports urbains recyclés, pour les visibiliser hors contexte. Parce qu'in fine, le numérique n'est pas que virtuel.

# Références

La Porte Enigme - 2018
Pierre de Sireuil - Sculpture numérique
Palais de Tokyo - Fondation Bettencourt Schueller

Avant de me consacrer à la production d'images, j'ai débuté mon parcours de production numériques dans le domaine de la l'infographie, du design et de la sculpture numérique. J'ai fondé et dirigé Atelier Lithias de 2010 à 2018, spécialiste en sculpture numérique.

Commandes et collaborations remarquables dans le domaine culturel :

2004 - British Museum - "Mummy: The Inside Story" - Direction de la numérisation 3D.

2010 - "Gergovie" et "Villa Romaine"- marbres - établissement public de coopération culturelle de Bibracte.

2012 - "Touche the sculpt" Installation sculpturale interactive, calcaire et projection numérique - Projet Culture Labs, Ministère de la Culture. Exposition Salon du Patrimoine + Musée de la ville de Cluny.

2014 - "Le petit Prince" film de Mark Osborn - Direction de la numérisation 3D.

2018 - "Enigme" sculpture monumentale, en duo avec Clément Cogitore (prix Marcel Duchamp 2018), sélection Fondation Bettencourt-Schueller - Exposition saison d'été "Enfance" Palais de Tokyo.

# **Références**
# Série “Ce que la rumeur ne dit pas” - extraits

Alors que le monde des humains bascule de l'agitation au confinement, puis du confinement à la libération, la frénésie de la rumeur ne s'arrête jamais. Elle alimente les cercles noosphériques des réseaux virtuels, excite les discussions dominicales, fait et défait des élections présidentielles.

Pendant ce temps, dehors, ce que la rumeur ne dit pas, c'est que ...

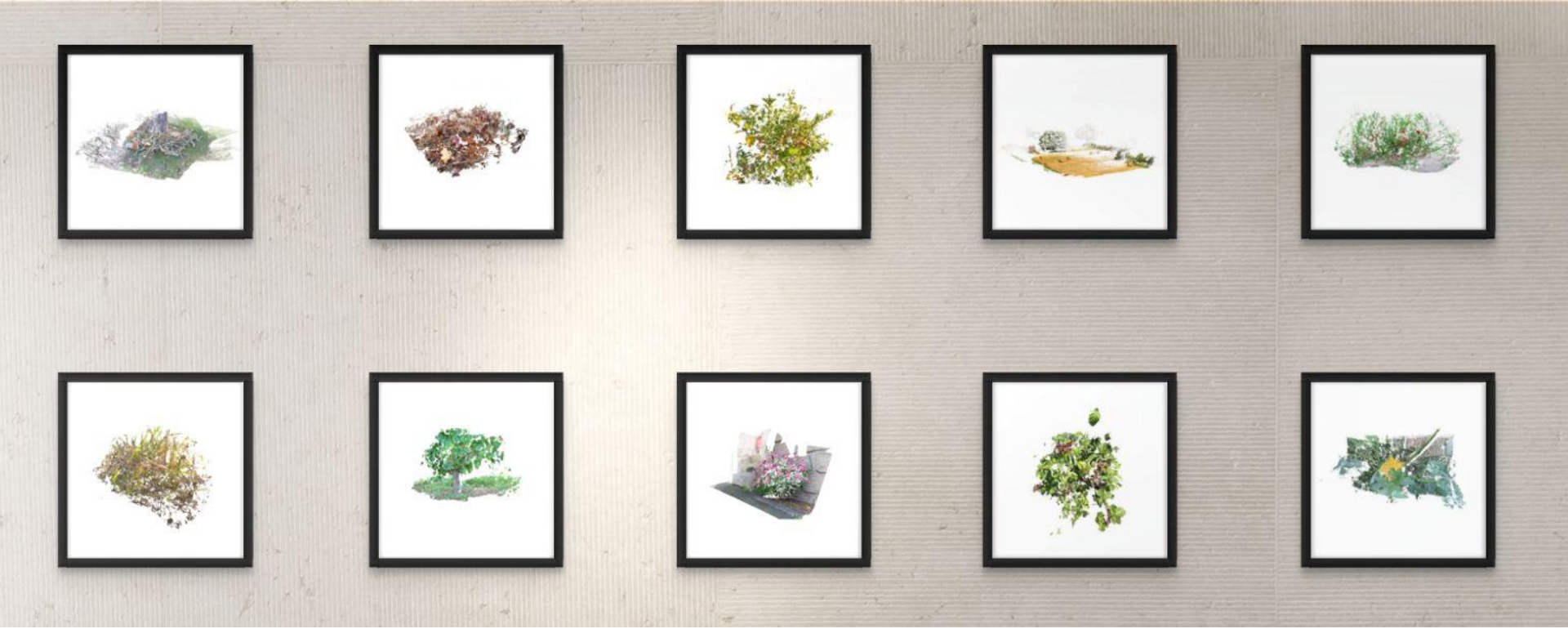
Cette série, née du Confinement, rappelle des choses anodines et essentielles qui ne feront jamais un buzz sur Twitter mais qui se sont réellement passées.

J'ai rencontré une mante. Elle était blonde.
Les mûres sont prêtes à être cueillies.
J'aime le fusain lorsqu'il est si joli.
Dans le sous-bois les champignons sont éphémères.
Les feuilles du ginkgo s'envoleront bientôt.
La glandaie du chêne est magnifique cette année.
Une orchidée a posé dans mon jardin.

Guilin - 2020

Ce que la rumeur ne dit pas - Fusain - Guilin - 2020
Photomodélisation basse définition - 6256x5075px -
62 photos - Samsung SM-A705FN 26mm - Metashape + Paint.net

Ce que la rumeur ne dit pas - Champ de paille - Guilin - 2020
Photomodélisation basse définition - 7840x4645px -
123 photos - Canon EOS 1300D 18mm - Metashape + Paint.net



Ce que la rumeur ne dit pas - Guilin - 2020

# **Références**
# Série “Walk in Dublin” - extraits

Déambuler dans Dublin en 2024, c'est s'immerger dans la vivacité d'un monde qui jongle entre l'hypercroissance et la décrépitude. Une ville à cent à l'heure, siège des GAFAM européens, en plein boom d'une croissance économique qui fascine le reste de l'Europe. Sur des fondements de pubs à l'alcool joyeux, de vieux bâtiments mal entretenus, et de chansons populaires conjurant famines et guerres civiles.

Guilin - 2024

Walk in Dublin - CityCarPark - Guilin - 2024
Photomodélisation basse définition - 10000x8000px -
91 photos - Canon EOS 1300D 18mm - Metashape + Paint.net

Walk in Dublin - Pop In - Guilin - 2024
Photomodélisation basse définition - 8000x6000px -
15 photos - Canon EOS 1300D 50mm - Metashape + Paint.net

Walk in Dublin - Saint Stephen's Green Parc - Guilin - 2024
Photomodélisation basse définition - 12000x7000px -
187 photos - Canon EOS 1300D 50mm - Metashape + Paint.net

# Guilin

Ghislain Moret de Rocheprise, alias Guilin, est un artiste numérique français né en 1972. Après des débuts techniques, il crée des ponts entre art et science et se tourne vers la création artistique, mêlant nouvelles technologies et art contemporain. En 2010, il fonde Atelier Lithias, alliant sculpture robotique et savoir-faire artisanal, tout en collaborant avec des artistes renommés. En 2018 il expose au Palais de Tokyo à Paris en duo avec Clément Cogitore.

Depuis 2019, Guilin se concentre sur l'exploration des capacités créatives de la photomodélisation, manipulant le digital comme une matière première. Il magnifie les imperfections des processus technologiques, créant des œuvres qui interrogent notre rapport au réel, parlent de nos incomplétudes, et célèbrent la liberté de l'incertitude.

Guilin puise son inspiration dans la confrontation entre plusieurs réalités. La réalité de notre civilisation, contemporaine, scientifique, technologique et égocentrée. La réalité de notre monde biosphère, à la fois impactée et désintéressée par nos gesticulations. Et la réalité du sensible, perceptible, invisible ou tangible selon l'intensité de l'attention que chacun décide d'investir en chaque instant.

Pour exprimer ce qu'il perçoit, il part en explorateur de ce que la technique engendre comme nouvelles capacités créatives. Il explore en particulier les multiples facettes des technologies numériques, invente de nouvelles capacités créatives, repousse les limites et exploite les artefacts apparaissant à la frontière entre l'usage maîtrisé et l'aléa technologique. Les traces d'un outil sont, selon le regard qu'on lui porte, des défauts ou des graphies. Les outils numériques ne font pas exception; de la trace laissée par le robot de sculpture dans la pierre dure, aux "glitch" des scanners 3D rebondissant sur une surface brillante, toute technique génère des imprévus. On peut les combattre et vouloir un monde propre et lisse. On peut aussi les explorer, les accepter, les rendre désirables et poétiques.

"Que la technique s'efface, et laisse place à la poésie". Dépassant les outils et la technique, Guilin crée des œuvres sensibles. Il crée en acceptant et magnifiant les altérations hasardeuses intervenant au fil de différents processus de numérisation et de traitement des données numériques. Il parle du Monde, tel qu'il est. Il compose, et propose des points de vue au public, le laissant juge de les appeler œuvres d'art lorsque l'impression qui s'en dégage le justifie.

# Portfolio

2004 - “Mummy: The Inside Story” - British Museum - direction de la numérisation 3D.
2010 - “Gergovie” et “Villa Romaine”- marbres - EPCC de Bibracte.
2012 - "Touch the Sculpt" sculpture interactive. Lauréat Culture Labs - Ministère de la Culture - Musée de Cluny.
2012 - "Fondamental" sculpture, marbre rouge de Saint Pons, 8 ex. - Awards for the World Summit on Innovation and Entrepreneurship - New-York.
2013 - "Fondamental in purple" sculpture, marbre Violet Royal, 1/1.
2014 - "L3P3NSR" sculpture, pierre de Rocheron, technique robotique.
2014 - "Le Petit Prince" - Film de Mark Osborn - direction de la numérisation 3D
2015 - "Vierge à l'Enfant", sculpture, Pierre de Migné. Copie de l'oeuvre de Claus de Werve - Metropolitan Museum New-York - Mairie de Poligny.
2016 - "Révélation" - banc - en duo avec Martin Massé - Révélation Grand Palais. Collection privée du designer.
2017 - "H1GH3R-Ailleurs", sculpture, Pierre de Migné, 8ex. - Awards for the World Innovation and Entrepreneurship - Boston.
2017 - "It shall have been" - marbre blanc.
2018 - "Enigme" - sculpture monumentale, pierre de Sireuil. En duo avec Clément Cogitore (prix Marcel Duchamp 2018) - Sélection Fondation Bettencourt-Schueller - Exposition "Enfance" Palais de Tokyo Paris.
2018 - "La Déesse" - sculpture, pierre de Lavoux. Tirage original posthume de l'oeuvre de José Clarà. Musée des Capucins de Toulouse.
2018 - "FR4GMNT" - sculpture, pierre de Sireuil.
2018 - "&MRG3NC3" - sculpture, pierre de Tuffeau.
2019 - "P1XC3L 1,618" corpus de sculptures collaboratives. Marbre noir Markina, massette, ciseau.
2019 - "M41LL0L" Photomodélisation + impression sur supports diverses.
2019 - "NEW_FOUND_EXOPLANET" série, Photomodélisation + impression sur supports diverses.
2019 - "COléO" série, Photomodélisation + impression plexiglass.
2019 - "Des roses pour Kiki" Photomodélisation + impression plexiglass.
2019 - "M4N10L14" Photomodélisation + impression plexiglass.
2019 - "V&NUS_C03UR" Modélisation et composition, impression plexiglass.
2019 - "P13T4_1" Modélisation et composition, impression plexiglass.
2019 - "Le discours" Photomodélisation + impression numérique.
2019 - "Portrait de Jean Marc" Photomodélisation + impression numérique.
2020 - "Sur leur passage" Photomodélisation + impression numérique.
2020 - "La tâche rouge" Photomodélisation + impression numérique.
2020 - "IMP4CT" Photomodélisation + impression numérique.
2020 - "Pots de peinture" Photomodélisation + impression numérique.
2021 - "BRµ1T" Modélisation + impression numérique.
2021 - "La Cabane" Photomodélisation + impression numérique.
2021 - série ce que la rumeur ne dit pas : "Fusain" - "Coquelicots et herbes folles" - "Abatage" - "Champ de paille" etc. Photomodélisation + impression numérique.
2021 - "Le Maset" Photomodélisation + impression numérique.
2021 - "La Porte Enigme" Photomodélisation + impression numérique.
2021 - "Chez Langlois" Photomodélisation + impression numérique.
2021 - "Souche" Photomodélisation + impression numérique.
2021 - "Nénuphars" Photomodélisation + impression numérique.
2022 - "Pink Lady" Photomodélisation + impression numérique.
2022 - "La cousinade" Photomodélisation + impression numérique.
2022 - "Fin de tablée" Photomodélisation + impression numérique.
2022 - "Chassagne" Photomodélisation + impression numérique.
2023 - "Vierge de Ré" Photomodélisation + impression numérique.
2023 - "Portrait de Julie A" Digitalisation + impression numérique.
2024 - "Granville" Photomodélisation + impression numérique.
2024 - série Walk in Dublin : "Pop In" - "City Car Park" - "The Swan Bar" etc. Photomodélisation + impression numérique.
2024 - "Chez Perrotin" Photomodélisation + impression numérique.
2024 - "Rocheprise" Photomodélisation + impression numérique.

# Projet “Points de vue incomplets”

-

Guilin

2024