

# **Les différents degrés de lecture des images**

5

Introduction

9-10

CONSTRUCTION ET DÉCONSTRUCTION D'UNE IMAGE

13-22

L'AMBIGUÏTÉ DES IMAGES

L'illusion du réel (p.13-14)  
Les symboles cachés (p.19-20)  
Les double-images (p.21-22)

15-18

Planche centrale d'images notées de (a) à (p) au cours du texte

25-26

L'IMPORTANCE DU SPECTATEUR

29

Conclusion

L'image est le dernier système de communication développé par l'homme. D'abord oral et gestuel, le langage s'est peu à peu codifié dans chaque culture pour devenir textuel, écrit. L'écrit s'est ensuite développé du manuscrit à l'imprimé pour se diffuser en masse. Aujourd'hui l'image prédomine le monde de la communication, le pouvoir des symboles a remplacé celui des mots, les images «*parlent*» d'elles-mêmes. Graphisme, médias, publicité... l'image est partout et elle véhicule un message. Les formes, les couleurs, les textures que l'on voit au quotidien peuvent être interprétées. Elles le sont toujours, même inconsciemment. Les images nous marquent, nous interpellent. Mais certaines s'en vont plus vite que d'autres. Elles sont un signal qui peut-être capté par notre esprit grâce à *l'encodage* emprunté au fonctionnement du langage. Comment et pourquoi a-t-on intégré un jeu de codage à l'image ? Comment une image captive celui qui pose ses yeux dessus en l'emmenant dans ses *différents degrés de lecture* ? C'est cette notion d'encodage de l'image et sa lecture progressive qui seront présentés ici à travers divers exemples empruntés à l'histoire des arts et des techniques. Appuyé par les concepts de divers philosophes, historiens, linguistes, cette réflexion tentera d'aborder l'encodage par **la construction et la déconstruction des images**, puis **le caractère ambiguë des images** en présentant diverses œuvres de la Renaissance aux surréalistes et enfin **l'importance accordée au spectateur** en se rapprochant de pratiques plus contemporaines.

\*

# **Construction et déconstruction d'une image**

\*

La lecture des images fait appel à des notions fortes de la communication et du langage. En effet, par la présence d'un auteur et d'un spectateur, l'image met en place un dialogue agissant dans un environnement, un contexte extérieur. Elle est par définition la représentation d'un objet matériel ou d'une réalité invisible, la reproduction opérée par un système optique<sup>(1)</sup>. La construction de cette image par le système optique implique aussi une déconstruction par d'autres systèmes. L'artiste voit le monde d'une certaine manière et le retranscrit à l'aide de codes, de ses codes inscrits dans sa mémoire qui les a formés au cours de sa vie. Le lecteur quant à lui, reçoit ces codes et les interprète selon ce qu'il connaît déjà, selon ce qu'il a mémorisé lui aussi. Ces notions d'encodage et de décodage se retrouvent dans la théorisation de la communication qui apparaît vers la fin des années 40, quand le contexte d'après guerre et le début d'une révolution technologique amenant de nouveaux médias (télévision, radio) sont propices à cette étude d'une communication de propagande, une communication de masse. Des linguistes, chercheurs au MIT, philosophes, ingénieurs proposent alors des schémas décrivant des modèles de communication. Les premiers modèles de Claude Shannon et Warren Weaver<sup>(a)</sup> en 1949 se réduisent à la transmission

(1) Voir le lexique à « image »

optimale de l'information. Ici l'émetteur transforme un message initial en un message codé, qui, en passant par le canal de communication transmettra le signal codé en étant perturbé par des bruits. L'intérêt se porte surtout à la qualité du signal de la source au destinataire, Wiener apportera ensuite de la cybernétique la notion de Feedback, de rétro-action à ce modèle. Ce nouveau concept repose sur l'action-retour du destinataire à l'émetteur, la réaction du récepteur au message émit et son retour vers l'émetteur. Ces schémas prennent alors une forme circulaire au lieu de linéaire, accentuant l'interaction entre les deux protagonistes. Lasswell <sup>(b)</sup> s'intéressera plus tard à la communication de masse en proposant un schéma simple qui décrit l'action persuasive de la communication en répondant aux questions suivantes : Qui, dit quoi, par quel canal (média), à qui et avec quel effet ? Enfin, Jakobson <sup>(c)</sup> se concentrera sur les différentes fonctions du langage, il en définit six dont entre autre: la fonction expressive des sentiments du locuteur, la fonction conative relative au récepteur, la fonction poétique où la forme devient l'essentiel du message: « The Medium is the Message » <sup>(2)</sup>. Son schéma fait toujours interagir trois éléments: un destinataire, un message et un destinataire, le tout dans un contexte extérieur, un référentiel qui va influencer le sens du message.

Ces théories linguistiques peuvent renvoyer par le couple message codé/message décodé, au concept de signifiant/signifié développé par Ferdinand de Saussure. Le signe est ce qui permet de reconnaître, de deviner. Autour de ce signe le signifiant est sa forme, son aspect matériel, la prononciation d'un mot par exemple et le signifié ramène au concept de la chose, à la représentation mentale qui est faite du mot entendu. L'image fonctionne de la même manière, elle fait signe, elle est la réunion de ce que je perçois et l'image mentale que je me fais de cette perception. La qualité langagière ou sensible d'une image est alors une co-construction entre l'auteur, l'image et son spectateur. La sémiologie de l'image se concentre sur cette étude des signes et des systèmes de signification avec les travaux de Roland Barthes pour l'image fixe et Christian Metz pour le cinéma. L'analyse de signes dans les images et des fonctionnements de la communication démontrent la volonté expressive de l'Art et les différentes interprétations engendrées par les codes choisis. L'artiste par son style, sa méthode, peut choisir de faire appel à la reconnaissance directe par le spectateur ou bien de brouiller les codes et éveiller son imagination.

\*

## L'Ambiguïté des Images

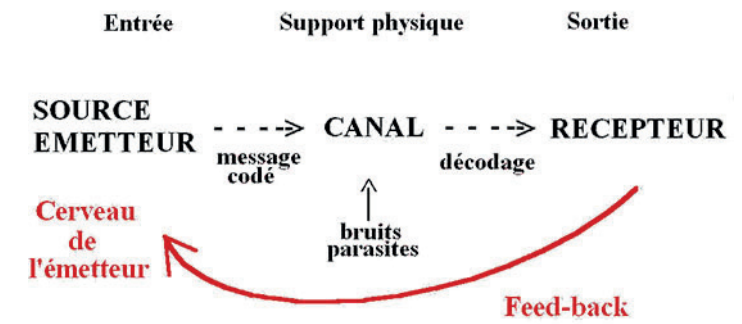
\*

## L'Illusion du Réel

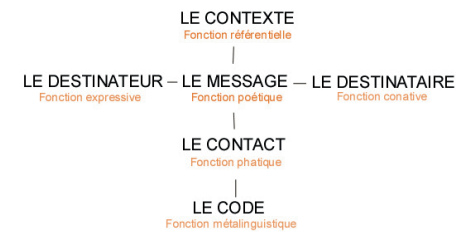
—

Platon condamnait les images car elles sont pour lui d'apparence trompeuses et donc à l'origine de l'illusion. Une illusion engendrant l'erreur et le désir de prendre pour une réalité ce qui ne l'est pas. Les images sensibles activent la pensée par l'imagination « maîtresse d'erreur et de fausseté » comme l'affirme Blaise Pascal dans *Les Pensées*. Cette imagination nous rend capables de produire des images d'objets absents de façon quasi-réelle, comme dans les rêves. Dans la Grèce Antique, la nature est un modèle d'ordre et de beauté, le rôle de l'artiste est donc d'arriver à reproduire le plus fidèlement cet idéal. Zeuxis, un des plus grands peintres de l'Antiquité savait donner l'illusion de l'espace dans ses peintures par son jeu de couleurs, d'ombres et lumières. Une histoire rapportée par les Anciens raconte que sa peinture était tellement réaliste que les oiseaux venaient picorer ses grappes de raisins peintes dans *un Enfant aux Raisins*. Mais qu'il perdit ensuite un combat d'artiste contre Parrhasios qui lui présenta un rideau si fidèlement représenté que Zeuxis demanda à retirer ce rideau pour faire voir le tableau. À partir de son œuvre, la peinture Grecque aspira à l'esthétique du trompe-l'œil et de nombreux autres chefs-d'œuvre s'en inspirèrent. L'évolution de la technique ne fera qu'améliorer ce mimétisme, notamment pendant la Renaissance avec l'invention de la perspective qui ne fera qu'augmenter l'illusion de l'espace et du volume. Attribuée à l'architecte du Quattrocento Brunelleschi, la perspective est une technique difficile qui se fonde sur l'incapacité de notre regard à contourner l'angle des objets. Par cette découverte, le spectateur est assigné à un point de vue et peut, face à l'angle qui s'offre à lui, deviner ou imaginer la partie invisible des objets.

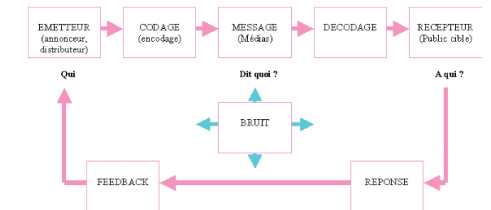
Pour Aristote, l'intention de l'artiste dans l'imitation de la nature n'est pas d'atteindre le vrai mais de proposer du vraisemblable dans lequel le spectateur pourra reconnaître ce qu'il a voulu représenter, Ernst Gombrich dans son ouvrage *l'Art et l'Illusion*, décrit cette action de déchiffrage comme le rôle et le plaisir même de l'Art<sup>(1)</sup>. Il décrit le procédé d'imitation par une utilisation de schémas et de corrections, où l'artiste ne peint que ce qu'il connaît en se servant de schémas simples qu'il est capable de reproduire puis qu'il corrige et façonne pour atteindre la justesse de sa représentation. Cette méthode très portée sur la tradition et sur ce qui est familier, est selon lui à l'origine des styles en histoire de l'art et son apprentissage dans le dessin est une procédure étouffante de l'imagination et de la spontanéité. Gombrich préfère la démarche du peintre britannique John Constable qui plaide pour une observation directe de la nature, pour l'expérimentation. Sa peinture s'éloigne ainsi des détails du paysage mais dégage une intense émotivité, son œuvre est une transposition de la nature et non une copie<sup>(d)</sup>. L'importance dans le jeu du codage se trouve alors plus dans la suggestion faite de l'artiste au spectateur que dans la plus proche ressemblance au réel.



(a) Claude Shannon et Warren Weaver



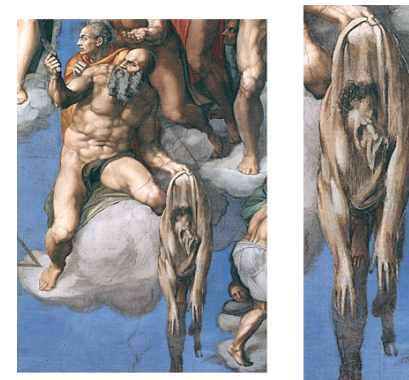
(c) Schéma de Jakobson



(b) Schéma de Laswell



(d) John Constable, Wivenhoe Park



(e) Michel Ange, Le Jugement Dernier



(f) Jan Van Eyck, *Les Époux Arnolfini*



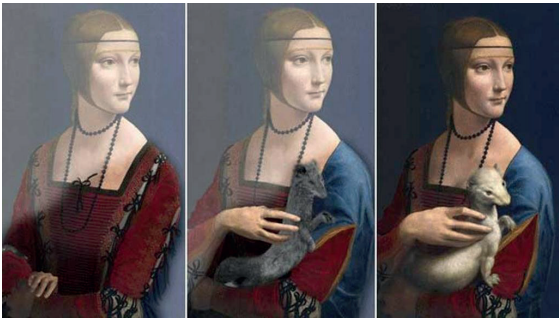
(g) Le Caravage, *Bacchus*



(j) Giuseppe Arcimboldo, *Vertumnus*



(k) Salvador Dali, *L'Enigme Sans Fin*



(h) Léonard de Vinci, *La Dame à l'Hermine*



(i) Hans Holbein le Jeune, *Les Ambassadeurs*



(l) René Magritte,  
*Les Vacances de Hegel*

(m) René Magritte, *La Trahison des Images*





(n) Bridget Riley, *Cataract*



(o) Victor Vasarely, *Bi-Forme*



(p) Felice Varini, Exposition *À Ciel Ouvert*  
à la Cité Radieuse (2016)

## Les Symboles Cachés

—

Comme le titre d'une exposition au Grand Palais en 2009 le disait : « Une image peut en cacher une autre », l'artiste peut jouer avec les codes de l'image : donner l'illusion de la réalité, évoquer, suggérer diverses interprétations ou proposer un sens caché. Cette ambiguïté des images lui vaut plusieurs dénominations dans l'exposition présentant les œuvres de Dali, Raetz & Arcimboldo entre autres. On les appelle « images ambiguës », « double regard », « crypto-images », « images cachées » ou encore « images potentielles » qui est le terme employé par Dario Gamboni dans son ouvrage *Images Potentielles - Ambiguïté et indétermination en Art Moderne* <sup>(2)</sup>. Elles sont « potentielles » tant qu'elles ne sont pas interprétées par la vision active du regardeur, par sa mémoire et son imagination. Ces définitions ramenèrent l'Art à son caractère subjectif et la lecture à un processus dynamique. Il y aurait donc un message direct accessible à tous et un message second réservé aux initiés. Les secrets de ces tableaux se retrouvent dans toutes les époques et cultures que ce soit pour livrer un message moral, politique, religieux ou sexuel. Mais la période de la Renaissance est particulièrement friande de ce genre d'images, Michel Ange se plaisait par exemple à dissimuler dans ses œuvres des éléments en représailles de ses querelles avec quelques uns. De ses relations houleuses avec le pape Jules II il cachera une pomme, symbole de péché, derrière *l'Esclave Mourant* qui orne son tombeau. Ou encore dans *le Jugement Dernier* <sup>(6)</sup>, fresque monumentale, chef d'œuvre accompli en six ans par l'artiste dans la chapelle Sixtine au Vatican, qui est un tourbillon de symboles, il déguise cette fois ci un dignitaire du Vatican - qui l'aurait critiqué - en petit diabolin. On reconnaît aussi son autoportrait dans le cadavre évidé que tient à bout de bras St-Barthélémy, il se serait représenté ainsi pour évoquer la souffrance éprouvée lors de cette interminable mission.

(2) Dario Gamboni - *Images Potentielles, Ambiguïté et indétermination en Art Moderne*

Parmi les autoportraits cachés de la Renaissance on retrouve celui de Jan Van Eyck dans *les Époux Arnolfini*<sup>(f)</sup>, représenté dans le miroir au fond de la scène. Mais encore, grâce à la technologie on découvre depuis peu les couches cachées de peinture dans les tableaux, notamment dans la peinture de *Bacchus* du Caravage<sup>(g)</sup> où la réflectographie infrarouge a permis de deviner l'autoportrait de l'artiste caché dans le pichet de vin qui s'était assombri avec le temps. Une autre méthode permettant d'observer les couches précédentes de peinture a aussi révélé que *La Dame à l'Hermine*<sup>(h)</sup>, de Leonard De Vinci, ne devait au départ pas porter d'hermine dans ses bras. En effet, celle-ci aurait été ajoutée pour symboliser l'histoire d'amour secrète entre Cecilia Gallerani et Ludovico Sforza surnommé «l'hermine blanche». Enfin, on trouve aussi dans la peinture de la Renaissance des symboles religieux et moralisateurs. Comme dans *les Ambassadeurs*, ce double portrait d'Hans Holbein le Jeune<sup>(i)</sup>, tableau foisonnant de symboles par tous les objets entreposés consciencieusement sur l'étagère et les motifs renvoyant aux sciences et aux mathématiques ; qui arbore au premier plan une forme étrange révélée par l'anamorphose. Cette forme surprenante car non reconnaissable au premier coup d'œil, se découvre en regardant le tableau par un angle oblique. C'est en fait la représentation d'une tête de mort, une vanité rappelant à l'homme sa condition de mortel. Rejoignant alors la catégorie des memento mori (genre artistique répondant à la locution latine «souviens toi que tu es mortel»), ce tableau après avoir détaillé la puissance intellectuelle de l'homme annonce le signe de sa fin, de la temporalité. Un petit crucifix caché en haut à gauche derrière le rideau vert souligne la connotation religieuse encourageant le chrétien à se préparer au Jugement Dernier. De la Réforme au Surréalisme, cette double lecture permet d'échapper à la censure, de diffuser des contenus subversifs en tout genre pour faire resurgir ce que l'artiste a envie d'exprimer dans son contexte et, bien souvent, ce que le spectateur a envie de voir.

## Les Doubles Images

—

Si l'ambiguïté des images peut permettre de dépasser certains interdits par la supercherie du codage de l'artiste, elle peut aussi être utilisée pour son bon plaisir et celui du spectateur. C'est ce dont se sont particulièrement amusés les Surréalistes, adeptes du jeu de mot visuel. Mais bien avant eux Giuseppe Arcimboldo utilise ce qu'on appelle la paréidolie, la capacité qu'a l'homme à reconnaître des formes familières souvent humaines et animales dans quelque chose d'informe ou ambigu. Le peintre est célèbre pour ses portraits phytomorphes<sup>(j)</sup> qui suggèrent des visages par un assemblage de fruits, légumes, végétaux disposés de manière astucieuse. Images composites, paysages anthropomorphes, images réversibles, le spectateur est sollicité dans la recherche de la seconde image, qui n'apparaît pas au premier regard et apporte un nouveau sens à l'œuvre. Voir double c'est ainsi mieux voir comme l'exprime Michel Weemans, co-commissaire de l'exposition du Grand Palais. Une autre exposition présentée au Centre Pompidou en 2013 montrait les images doubles dont Dali s'était fait une spécialité dans les années 30. Parmi ces nombreuses figurations aux formes interprétables de deux manières différentes ou plus, la plus surprenante est *l'Enigme sans Fin*<sup>(k)</sup> qui comprend plus d'une demi-douzaine d'éléments à découvrir. La proue d'un bateau de pêche devient une mandoline, un compotier se transforme en visage mais aussi en une femme vue de dos, assise sur la plage. L'habileté qu'a Dali à composer avec le réel et à mêler ces formes de manière tant inattendue demande un regard attentif du spectateur passant d'un sens à l'autre. Le mystère, l'irrationnel, l'absurde, le rêve font partie des valeurs surréalistes qui luttent contre toutes constructions logiques dans le but de libérer l'homme dans sa force créatrice. Les peintures

de Magritte, malgré ses querelles avec André Breton et les surréalistes, présentent toutes ces caractéristiques d'un réalisme bluffant mis au service du mystère et de l'incompréhensible. Il utilise ce qu'il connaît, des objets du quotidien comme un parapluie et un verre sauf que le verre se retrouve parfois sur le parapluie comme dans *Les Vacances de Hegel*<sup>(1)</sup>, ou un œuf dans une cage comme dans *les Affinités Électives*. Il utilise aussi beaucoup la mise en abîme en intégrant une image dans une image, un paysage dans une pièce, une porte ouverte sur l'extérieur... Son œuvre toute entière tente de déconstruire notre construction de la réalité par l'insaisissable : « le mystère c'est l'inconnaissable, et il se peut que cet inconnaissable provoque chez nous de la joie »<sup>(3)</sup>. Dans *l'Invention Collective* Magritte nous présente une femme-poisson inversée car ayant une tête de poisson et des jambes à l'inverse des sirènes. Les titres de ses tableaux étant toujours très pertinents, il nous convoque ici sur l'inconscient collectif qui forge notre conception figée du réel et le sens que nous attachons aux mots et aux images. *La Trahison des Images*<sup>(m)</sup>, enfin, souligne l'illusion de la peinture, l'illusion du signifiant au signifié, en nous rappelant que « ceci n'est pas une pipe » car c'est bien la représentation d'une pipe mais pas la pipe elle-même. Le peintre choisit donc de rendre visible ce qui ne l'est pas par des codes transmis au spectateur, qu'il prend plaisir à déchiffrer. L'artiste, au-delà de son intention expressive, du « texte visuel » qu'il propose, a saisi l'importance du regard actif et de la lecture progressive du regardeur.

\*

## L'Importance du Spectateur

\*

Si le plaisir est réciproque chez notre émetteur et notre récepteur, c'est bien parce qu'il y a dans l'acte de lecture un échange de rôles entre les deux. La notion de feedback ou rétro-action, peut illustrer cette boucle par l'effet des codes de l'artiste sur le spectateur, qui se retrouve renvoyé au rôle du créateur. En effet, la part interprétative qui lui est confiée active ses « facultés imaginatives » dont parle Gombrich, c'est-à-dire la capacité à projeter, à fabriquer des images mentales. Dans cette force créatrice développée il obtient un rôle productif dont il est conscient, dont il prend plaisir car il se voit dans l'art de procréation du tableau. Ce jeu rendu possible grâce aux images multiples bouscule les esprits, dynamise la vision et cette place importante accordée au spectateur et à ses sensations est un concept fort de l'Art Optique.

L'Art Optique est un courant de recherches artistiques, une pratique expérimentale. Basé sur l'utilisation des connaissances scientifiques et de la perception visuelle dans l'élaboration d'illusions ou de jeux optiques, l'expérimentation proposée par les membres de l'Op Art est forte en sensations. Essentiellement centré sur l'interprétation corporelle du spectateur, les œuvres abstraites vont produire des impressions de mouvements, de profondeur, d'éclats de lumière, de vibrations... dans le plaisir ou le déplaisir du regardeur. La toile est là pour exciter la vision, faire vibrer, scintiller ou fatiguer les yeux. Comme le tableau *Cataract*<sup>(n)</sup> réalisé par Bridget Riley, pour l'œil ces formes provoquent un mouvement permanent, elles attirent, captent l'attention et le regarder est aussi éprouvant que stimulant. Riley introduira dans l'Op Art les oscillations tandis que ses confrères du G.R.A.V. utiliseront les lumières artificielles, le noir et blanc, les

moirages, les rayures ou les trames. Ces techniques sont celles utilisées dès 1910 dans l'Art Cinétique, sensible aux mêmes valeurs, il porte néanmoins plus d'importance au mouvement de l'œuvre induit soit par le vent, par un moteur ou le spectateur. Les pièces proposées vont alors solliciter le déplacement du regardeur, l'œuvre est rendue accessible, il peut la toucher et la manipuler. Bien souvent, ce déplacement est ce qui anime l'image, les panneaux de verres gravés de Vasarely, composés de contrastes noir et blanc et de rayures comme dans *Bi-Forme*<sup>(1)</sup>, jouent avec les pleins et les vides et notre mouvement - comme la technique de l'ombro-cinéma<sup>(1)</sup> - pour que s'agissent les formes sous nos yeux. L'intérêt de l'artiste est de s'éloigner de l'œuvre unique en proposant une image multiple, qui démultiplie ses formes et se module selon la position du regardeur. Ce dernier possède de cette manière la maîtrise du jeu de l'image, comme quand il passe d'une interprétation à l'autre, il peut ici jouer avec l'oscillation de ses impressions visuelles. Le procédé de l'anamorphose comme on l'a vu à la Renaissance donne aussi cette importance au déplacement du spectateur. Avec ce procédé dérivé de la perspective, l'anamorphose contemporaine est ludique, son but est dans la re-construction de l'image par le lecteur dans son déplacement vers le point de vue unique pour laquelle elle a été créée. Georges Rousse et Felice Varini<sup>(2)</sup> sont deux spécialistes de cette technique qui, une fois que l'on a trouvé le bon positionnement, donnent l'illusion d'une surface 2D posée sur une surface 3D. Les anamorphoses et les expérimentations de l'art optico-cinétique ont l'avantage de proposer un jeu de codage visuel, accessible à tous. L'œuvre ne vit pas sans le spectateur, elle demande ici sa participation comme le revendiquent les membres du G.R.A.V. dans leur manifeste :

\*

*Nous voulons intéresser le spectateur, le sortir des inhibitions, le décontracter.*

*Nous voulons le faire participer.*

*Nous voulons le placer dans une situation qu'il déclenche et qu'il transforme.*

*Nous voulons qu'il s'oriente vers une interaction avec d'autres spectateurs.*

*Nous voulons développer chez le spectateur une forte capacité de perception et d'action.*<sup>(2)</sup>

Inviter, participer, maîtriser, agir, interagir sont les actions qui lui sont proposées en vue d'augmenter ses sens pour une meilleure appréhension de son monde. Inviter à regarder pour mieux voir.

(1) Voir le carnet «Dispositif technique»

(2) Art Cinétique - Wikipédia, Manifeste «Assez de mystifications» distribué lors de la 3<sup>e</sup> biennale de Paris

**L'encodage des images** est apparu nécessaire pour communiquer, transmettre un message. Ce message recueillant toute l'expressivité et la personnalité de son émetteur est d'autant plus fort de par la réception et la réaction qu'il en résultera chez le récepteur. Le caractère ambiguë des images par rapport au langage oral ou écrit a permis de créer l'illusion, de faire passer des messages cachés, de faire croire, de révéler, suggérer, surprendre, fasciner. Cette ambiguïté de l'image a sûrement causé sa propagation et sa prédominance dans la communication visuelle de nos jours, notamment dans la publicité où elle permet de faire croire au besoin, d'éveiller le désir. *La Trahison des Images* ou *l'Invention Collective* pour reprendre les titres de Magritte définissent des phénomènes bien actuels de manipulation par l'image. L'absolue certitude de la vérité donnée par nos figurations, les préjugés et constructions collectives dans les esprits sont des faits entretenus et nourris par nos médias. Avec la télé, les magazines, aujourd'hui voir, c'est savoir. Nos images doivent avoir cette capacité qu'ont les images doubles et multiples à déconstruire les idées, à défaire les schémas pour nous apprendre à voir et à ne plus être passif. **Les différents degrés de lecture** confrontent le spectateur à un premier stade d'échec de la reconnaissance directe, un inconnu qui le rendra actif et apte à découvrir de nouvelles choses. Cette expérimentation de l'image est aux sources émotives de l'art. C'est dans cet acte de déchiffrage que l'interlocuteur trouve son plaisir par son implication dans l'œuvre et la prise de conscience de la maîtrise de son regard sur ce qu'on lui donne à voir. C'est sa force de création, qui lui est renvoyé par l'artiste. L'image, elle, n'est que ce que l'on en fait. Le livre de Rachida Tricki *L'image, Ce que l'on Voit, ce que l'on Crée* interroge ces notions, rappelant que les pouvoirs de l'image ne sont que ceux qu'on lui attribue. Pour Sartre l'image est un acte de conscience donc il est de la responsabilité de chacun de voir ce qu'il veut voir. Voir c'est faire un choix ; créer, c'est faire un choix, dans ce cas l'image n'est que la toile de nos désirs.

## Références

—

### Livres :

E.H. Gombrich - *L'Art et l'Illusion, Psychologie de la représentation picturale*  
édition Phaidon (2002)

### Expos :

*Une Image peut en cacher une autre* - Grand Palais (2009)

<https://vimeo.com/62711452>

<https://perspective.revues.org/1329>

<http://critiquedart.revues.org/514>

*Les doubles images, Dali* - Centre pompidou (2012-2013)

[http://www.dailymotion.com/video/xwzwg0\\_les-doubles-images-dali-du-21-novembre-2012-au-25-mars-2013\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/xwzwg0_les-doubles-images-dali-du-21-novembre-2012-au-25-mars-2013_creation)

*À ciel ouvert*, Felice Varini - MAMO, centre d'art de la Cité Radieuse (02.07. — 02.10.2016)

<https://mamo.fr/expositions/a-ciel-ouvert-felice-varini/>

### Émissions :

Magritte, *La trahison des images* - France5 (2016)

### Web :

Dario Gamboni - *Images potentielles, Ambiguïté et indétermination en Art Moderne* (lespressesdureel.com)

<http://www.lespressesdureel.com/ouvrage.php?id=2380&menu=>

7 secrets cachés dans des oeuvres d'arts découverts grâce à la technologie

<http://www.pausecafein.fr/culture/secrets-caches-dans-des-oeuvres-arts-decouverts-grace-technologie.html>

Ce que cache l'art - Par Tania Brimson & Mikaël Demets

<https://www.timeout.fr/paris/art/ce-que-cache-lart>

L'invention collective sans Magritte - Hernán Gallardo

[http://www.moving-art.net/engraving/artists/Chile/Hernan\\_Gallardo/L\\_invention\\_collective\\_sans\\_Magritte.aspx?sflang=fr](http://www.moving-art.net/engraving/artists/Chile/Hernan_Gallardo/L_invention_collective_sans_Magritte.aspx?sflang=fr)

Le plaisir de voir - Marlene Lauter

<https://www.deutschland.de/fr/topic/culture/arts-architecture/le-plaisir-de-voir>

Imprimé le 7 Mars 2017 au lycée St-Exupéry  
Papier recyclé 80g evercopy plus

Typographie Charter conçue en 1987 par Mathew Carter  
& Lovato conçue par Kosal Sen en 2014

Clara Delmon, DSAA Design mention Graphisme  
Mémoire de Recherches en Design - Arts, Techniques & Civilisations