

RYŌKO SEKIGUCHI

dans un domaine précis. On peut raconter l'histoire de la cuisine japonaise à travers ces incessantes tentatives, à travers les déserteurs et les gardiens du concept du « vulgaire ».

Comment ne pas être vulgaire tout en étant vulgarisé ?

La gastronomie contemporaine, en tant que *business*, se retrouve face au devoir de vulgarisation dans le premier sens du terme, tout comme les grandes marques de la mode. S'il veut élargir son business, le chef d'un restaurant triplement étoilé doit ouvrir des restaurants plus décontractés en y mettant son nom, concevoir des gammes de produits plus abordables ou développer une chaîne d'épicerie... sans être vu comme vulgaire. La question ici est purement stratégique et non philosophique : il ne s'agit nullement de démocratisation de la gastronomie ou de transgression, car l'image de la gastronomie a, depuis quelque temps déjà, été vulgarisée par les médias. Il n'y avait qu'un pas à faire.

Vulgaire aurait-il encore une fonction ?

Aujourd'hui, on ne cesse de bousculer les codes culinaires ; la *street food* peut trouver sa place dans les grands restaurants, et les références à des cuisines étrangères n'effraient plus personne. En revanche, d'autres critères de distinction s'installent massivement : les régimes sans gluten, végétarisme, véganisme, sans laitage... Ces distinctions paraissent beaucoup plus rigoureuses, puisqu'en qualifiant un plat de « vulgaire », on n'interdit pas aux autres de s'en délecter, ce qui n'est plus le cas aujourd'hui... Libérés (ou presque) de la notion de « vulgaire », mange-t-on mieux aujourd'hui ? Ce n'est pas certain.

* * *

Ryōko Sekiguchi est autrice et traductrice littéraire. *961 heures à Beyrouth* (P.O.L., 2021).

32

VICTOIRE GONZALVEZ

Du gore à l'alimentaire, effet spécial, standardiser la perception

Pour honorer la commande du banquet matrimonial de Suzette, un traiteur s'approvisionne en abattant des jeunes femmes vierges à la machette. *Blood Feast* (1963) de Herschell Gordon Lewis est qualifié de premier film gore de l'histoire du cinéma, un genre vulgairement défini par la présence de sang à l'image.

Les réalisateurs pionniers de ce charnel macabre avaient fait leurs débuts de carrières avec les films *nudies* ou *sex exploitation*. Les productions bas de gamme à budget miniature ont remplacé le corps nu par de la chair mutilée pour continuer d'attirer un public en quête de sensations visuelles inédites. Sont déversés des hectolitres d'une matière initialement composée de farine de maïs, miel et cochenille, aujourd'hui remplacée par le E120, un colorant largement utilisé dans l'industrie alimentaire. La rencontre entre produits comestibles et scènes de meurtre *trash* a eu lieu grâce à la possibilité d'appliquer, sans danger, des produits simples d'accès, disponibles en supermarché, sur la peau de l'acteur-riche. La première victime du traiteur de *Blood Feast* est poignardée à l'œil puis amputée dans son bain. Le coup porté n'est pas filmé mais un morceau de gelée translucide rouge sur le couteau suggère qu'une partie du visage a été arrachée. L'image entre la gelée sur le couteau et une jeune femme endormie avec du sang factice sur l'œil est un faux raccord. Plus qu'une mauvaise représentation d'énucléation oculaire, aucune logique anatomique élémentaire ne relie le morceau arraché et le visage défiguré. Ce que l'image nous montre ce sont les qualités de la gelée en équilibre sur le couteau. L'effet spécial est mis au premier plan, contredisant sa fonction initiale qui est d'être imperceptible.

Le *fake*, à l'origine issu du décor pour mettre

en scène l'irréel, a été utilisé pour cosmétiser des perceptions quotidiennes notamment à travers la publicité. Anticiper ce que le public perçoit implique d'utiliser des standards de représentations couplés à des expériences réelles vécues par le plus grand nombre.

Création d'un effet spécial, iconographie et représentation

Passer par la notion de standard pour parler des effets, c'est d'abord comprendre que l'image filmée impose un point de vue. Un effet spécial est une technique utilisée au cinéma pour créer l'illusion et simuler l'apparition d'actions, d'objets, d'environnements, de personnages ou de phénomènes qui n'existent pas dans la réalité ou qui ne pourraient pas être filmés au moment du tournage. La nature de l'effet dépend des choix photographiques et scénographiques d'un·e metteur·se en scène.

Le processus de création d'un effet spécial débute par une recherche iconographique sur l'objet que l'on souhaite représenter. Cette première synthèse implique souvent l'usage d'un moteur de recherche qui recense plusieurs imageries. C'est la recherche de l'image générique qui illustre le « concept ». Prenons par exemple celui de la « plaie ». Le terme « plaie » désigne une lésion dans les chairs par une pression, un choc, un coup, une arme ou de la chaleur. Chaque élément impliqué dans la création du « concept » est unique, le corps qui reçoit la blessure, l'objet contre lequel il se heurte ou encore l'environnement dans lequel l'action se passe. Les multiples possibilités de chaque paramètre permettent d'affirmer que la plaie, par sa forme, sa texture, le motif même de la lésion à échelle macroscopique ne peut être reproductible. Entrer le

33

mot « plaie » sur un moteur de recherche, Google Chrome par exemple, permet de visualiser un type de représentation standard ne rendant pas compte de cette pluralité.

Apparaissent plusieurs caractéristiques visuelles types – tache rouge – contour en relief de la peau qui délimite la lésion – substances liquides générées par le corps, ou ajout de spray désinfectant – cicatrisation partielle de la peau. Des détails qui constituent les différentes couches du « concept ». Parfois, d'autres concepts annexes peuvent se juxtaposer. Dans le cas d'une mosaïque Internet de « plaie », celui de « cicatrice » ou de « suture » apparaissent également. Cette première saisie permet d'identifier rapidement les différentes couches génériques du « concept » que l'on souhaite réaliser. La création d'un standard commence donc par la constitution d'une iconographie de référence.

Effet et chimère

La superposition de couches extraites de situations réelles est liée aux outils à disposition pour créer l'effet spécial. D'abord, la plupart de ces sources sont captées par l'image photographique, donc saisie par une technologie qui enregistre des informations telles que le contour, le relief, la brillance, la couleur, des informations qui dépendent du contexte dans lequel l'image a été saisie. Ensuite, dans le processus de conception de l'effet, ces différentes couches sont préalablement superposées sur un logiciel de traitement, Adobe Photoshop par exemple. Une fois extraites de la mosaïque de départ, les couches ainsi assemblées constituent l'effet « plaie » final qui peut désormais être adapté du vectoriel au matériel.

Si la banque d'images est l'outil de recherche qui permet de visualiser rapidement un concept, l'effet peut aussi être pensé en comparant différentes perceptions réelles. À Cinecittà, pour imaginer la texture générique d'un poil animal, les membres de l'équipe de l'atelier d'effets spéciaux s'étaient réunies pour imaginer ce qui correspondrait le mieux au concept « poil ». Un effet de surface qui puisse être utilisé comme finition de sculp-

tures produites avec le même procédé et représentant un lion, un loup, un chevreuil, un chien et un cheval. Plusieurs aspects sont à prendre en compte pour adapter une matière composée de milliers d'éléments en volume à un relief en deux dimensions : suggérer le nombre, le mouvement du poil, la raideur s'il s'agit d'un poil raide ainsi que les irrégularités. Des caractéristiques qui permettent de simplifier au maximum le concept évoqué tout en s'assurant que le référent « poil » reste identifiable. On standardise la perception au moment de créer l'effet par différentes techniques qui permettent de supprimer l'individualité de celui qui le réalise. Chaque membre de l'équipe en charge de la sculpture a pris un carré d'argile pour sculpter son interprétation du concept. Les différents aspects de surface ont ensuite été compilés pour faire une synthèse.

Plusieurs effets spéciaux sont issus d'une banque d'expérimentations dans les ateliers. Après plusieurs essais pour imaginer la texture d'une salive épaisse sécrétée par un dragon médiéval, l'un d'eux a été retenu puis utilisé dans un autre projet pour représenter une méduse. La sensation réelle au moment de créer l'effet anticipe celle du spectateur qui verra l'image. Toujours dans l'idée de mélanger les sources, l'atelier est équipé de plusieurs échantillons en silicone de textures prélevées sur différentes surfaces. Ces textures peuvent être appliquées à une création et ce, indépendamment de leur source. Ainsi la texture d'une feuille de chou sera sûrement appliquée pour modeler une peau craquelée par le soleil.

Quelle que soit la nature de l'élément copié, réaliste ou fantastique, l'effet spécial est une chimère. Il superpose plusieurs éléments disparates, prélevés de contextes différents. Il s'agit de produire une réalité artificielle. La technique utilisée dans le milieu du décor est similaire à celle des paléontologues qui reconstruisent la texture de peau d'un animal à partir de son squelette. Le designer d'effets convoque par ses inspirations réelles les strates qui manquent à sa fiction pour lui donner corps. L'écriture du personnage, de ses prétendus capacités physiques et traits de

caractère donne lieu à la recherche d'une texture correspondante. Le design d'un personnage aquatique mélangera peut-être l'aspect d'une peau de grenouille avec celui d'une peau de salamandre.

Adaptation du réel

Pour que l'effet soit perçu par le plus grand nombre de personnes, il ne s'agit pas uniquement d'identifier une image générique au concept mais également de s'adapter à ce que le public s'attend à voir. Ainsi, si un élément n'appartient pas à la sphère du réel commun, il est souvent nécessaire d'adapter l'effet aux besoins du film. Un·e acteur·rice ayant fait une apparition de cinq minutes est tué à la trente-cinquième minute puis réapparaît après une ellipse temporelle de deux semaines. L'effet spécial de son corps mort sera davantage comparable à ce même acteur·rice endormi·e qu'à celui d'un corps défunt de deux semaines. Un corps sans vie gonfle en raison de la prolifération de bactéries, or pour comprendre le fil du scénario le spectateur doit pouvoir identifier quel personnage est décédé et donc reconnaître ses traits. Dans le cas où primerait une représentation hyperréaliste de la mort, le risque encouru serait que l'effet ne soit pas crédible en plus de ne pas être compris comme indication narrative.

L'effet spécial sert à donner corps à la narration, mais prend également en compte la fréquence de nos rapports réels avec le sujet filmé. Le regard s'est adapté à l'omniprésence des images et aux différents types d'écrans qui leur servent de support. Aujourd'hui la caméra étanche la moins chère du marché coûte 9,99€ et YouTube affiche 8160 000 résultats à la recherche « Big White Shark ». Peu de personnes, en 1975, avait vu de près un grand requin blanc, ce qui explique en partie que les mouvements rigides de la créature de Spielberg aient pu être crédibles et même effrayants pour le grand public. Les éléments caractéristiques du monstre sont le danger, le caractère imprévisible et féroce qui en font un dévoreur de chair humaine. Dans l'imaginaire collectif, le danger provenant de la nature est symbolisé par le bruit que fait l'animal lorsqu'il attaque. Il n'est donc pas étonnant que ce poisson soit

doublé d'un rugissement. Ce son va dans le sens du scénario, le public n'aurait pas compris qu'une créature menaçante de douze mètres fasse le bruit d'une carpe.

L'effet spécial reste avant tout une interprétation stylistique de la réalité, ce pourquoi il ne faut pas confondre possibilité technique et standards de représentation. Le fait, par exemple, de disposer de caméra pouvant filmer dans le noir, n'annule pas la nécessité de créer une ambiance lumineuse artificielle pour retranscrire l'idée qu'une scène est filmée de nuit.

Matérialité de l'effet

L'effet est réalisé en fonction d'un point de vue, d'une lumière, d'un espace. Le ou la sculpteur·trice d'effets spéciaux utilise une caméra au moment de finaliser sa pièce car la vision filmée a tendance à séparer les couleurs et les ombres, mais il ou elle doit aussi prendre en compte la lumière, les conditions météorologiques, le plan sélectionné pour le tournage. L'effet spécial est crédible dans la mesure où notre œil ne se déplace pas. L'expérience de circuler dans un musée de cires anatomiques souligne bien le lien qui unit l'effet au point de vue. La cire, médium utilisé pour la réalisation de sculptures réalistes documentant la recherche médicale, offre une pluralité de rendus de surfaces et de pigmentations possible. Comme le silicone, matériau principal pour produire des effets de corps humain, la cire a permis des reproductions fidèles par procédés de moulage de corps dont on a souhaité conserver les symptômes d'une maladie ou montrer la structure des organes. Un effet en cire peut être assez réaliste pour simuler la peau, mais dans le cas où l'objet est montré dans un espace muséal, l'illusion ne peut être complète dans la mesure où le mouvement autour de l'objet révèle les qualités de la cire et annule l'effet de naturel. Fabriquer la réalité d'un effet, c'est aussi fabriquer son environnement.

Conjuguant inspiration réelle et imaginaire collectif, le milieu des effets spéciaux est en constante évolution pour être en adéquation avec la perception du public. Les représenta-

DU GORE À L'ALIMENTAIRE, [...]

tions changent ainsi que les matériaux associés. La peau humaine a fait l'objet d'innovation à l'aube des années 2000 dans le domaine des polymères. Des silicones à l'aspect mat, légèrement translucide et nacré, compatibles avec la peau et dont l'important panel de textures permet une parfaite reproduction de la consistance de la zone du corps à imiter. La prothèse appliquée sur le visage de l'acteur suit parfaitement ses mouvements lorsqu'il change d'expression. La perception du spectateur englobe les micro-mouvements des surfaces filmées, raison pour laquelle la texture, le poids des objets ou des prothèses se rapprochent au maximum de la consistance réelle de l'élément représenté. Le silicone a permis d'apporter de la définition à une matière quotidiennement perçue telle que la peau et s'est imposé comme principal matériau d'effet.

Avant cette innovation un autre matériau était utilisé : la mousse de latex. Ce qui avait été le matériau générique pour signifier la peau était désormais devenu rigide, grossier ; la limite entre la prothèse et la peau étant visible, la teinte à l'origine jaunie ne permet pas d'être chromatiquement fidèle. L'évolution de la caméra et du dispositif de projection a également rendu la mousse latex obsolète. La définition de la HD révèle des détails réalistes tels que les pores de la peau, une précision que le matériau ne peut pas atteindre ainsi qu'une réaction à la lumière qui traduit sa nature opaque. Étonnamment le transfert de la mousse de latex au silicone révèle également un lien entre la matière filmée et la matière filmique.

L'usage du silicone pour prothèses implique une captation numérique. Le silicone est filmé par le numérique, la mousse latex par la pellicule argentique. Avec de l'argentique le silicone paraîtra mortifère, terne, peu crédible, à l'image de la mousse de latex ridiculement rigide. Ce paradoxe révèle que c'est la perception de l'image qui dicte la matérialité de l'effet. Le standard tient également à l'usage matériau de représentation unique. La perception du silicone est associée à une perception standard de la peau. Le lien entre ces deux matières s'étant largement répandu dans la

sphère des effets, le silicone est surtout identifiable à une peau humaine. En 2001, alors que les silicones imitation peau étaient déjà répandus, et malgré la ressemblance entre la peau humaine et celle du singe, *La Planète des singes* de Tim Burton utilise la mousse latex. Les silicones imitation peau étaient déjà fortement utilisés à l'époque. La mousse de latex filmée par la caméra numérique HD est un effet désormais employé principalement pour créer des peaux de créatures fantastiques. L'inspiration d'éléments réels pour créer des représentations ne fait pas porter l'attention sur l'élément copié mais sur la copie elle-même. Nous sommes parfois plus familiarisés avec la perception des matériaux qui constituent l'effet qu'avec l'élément auquel il se réfère.

L'usage répété de motifs au cours de l'histoire de l'illusion révèle un intérêt prononcé pour la matérialité de l'effet. Certains tricks continuent de faire l'objet d'intérêt pour le public par le renouvellement de la technique employée.

La question de la texture est liée à la mise en scène de la matière en mouvement. Ne pouvant pas toucher ce qui est filmé, plusieurs aspects sont soulignés pour que le spectateur puisse projeter ses propres sensations. Dans le cas du cinéma *gore*, le genre coexiste avec une longue tradition d'un design sonore des matériaux. Le terme *splatter* traduit par éclaboussure, est un sous-genre de film d'horreur utilisant généralement des effets spéciaux qui affichent une fascination pour la vulnérabilité du corps humain et la théâtralité de sa mutilation. Beaucoup de films *gore* appartiennent au genre *splatter* exagérant la présence de fluides par le bruitage. Le cas du film *Braindead* (1992) de Peter Jackson est un bon exemple de cette exagération, le film parodiant les effets de films d'horreur des années 1980. Le bruitage de chair déchiquetée se confond avec celui de l'agonie, du pourrissement, de la digestion, du rapport sexuel et de l'accouchement. C'est une orgie viscérale que met en scène la production connue pour avoir utilisé la plus grande quantité de faux sang de l'histoire du cinéma. Dans sa version française,

VICTOIRE GONZALVEZ



Iconographie réalisée à partir des premiers résultats du mot « plaie » sur le moteur de recherche Google Chrome.

DU GORE À L'ALIMENTAIRE, [...]

le film porte le sous-titre « autant en emporte le sang ». La trame narrative repose sur la transformation des personnages en morts-vivants mais c'est surtout l'image d'un corps dégueulasse dans sa vulgarité triviale qui est montrée. Une vulgarité entre morbide et humoristique proche du gag associé à la vie réelle. Les différents stéréotypes que sont les personnages majoritairement définis par leur profession, l'infirmière, le promoteur, le prêtre, finissent par se confondre dans le grouillement d'une chair grossièrement contaminée ne pouvant plus dissimuler le déchaînement de ses bas instincts. En témoigne l'importance des scènes de nourriture, défécation et copulation. La mise en scène d'une chair suintante en décomposition qui caractérise les morts-vivants est souvent couplée dans le film avec un bruitage de vomissement qui évoque le pourrissement de la chair devenue répugnante. Le décor met volontairement en avant sa consistance de carton-pâte, mais ce que montre le design des effets spéciaux dans ce film, c'est l'artificialité, comme assemblage de sensations pour en créer de nouvelles.

Publicité et expérience

Contrairement aux effets *splatter-gore* qui utilisent des matériaux alimentaires, et la familiarité de leur texture pour signifier d'autres matériaux, les effets utilisés pour cosmétiser les aliments servent à révéler ce que nous connaissons déjà. La texture désigne dans le langage publicitaire un ingrédient. Pour mettre en scène ce dernier et en montrer le meilleur aspect, il faut d'abord identifier ses propriétés. La cosmétisation de la nourriture à l'image tient plus des actions réalisées par la matière en mouvement qu'à la production d'un simulacre. C'est souvent le produit original de la publicité qui est utilisé pour réaliser l'image. La texture de farine, par exemple, est souvent mise en mouvement par une explosion qui montre son aspect poudreux. L'image filmée qui met en scène de façon spectaculaire les qualités aériennes de la farine ne retranscrit pas une vision que l'œil aurait pu percevoir.

L'image met cette fois en avant les possibilités techniques de la caméra plutôt que la consis-

tance de l'effet. La vue macroscopique est fréquemment utilisée ainsi que le ralentissement ou l'accélération de la vitesse. Le but est de faire appel à la mémoire du consommateur·trice qui connaît la texture de la farine pour rendre compréhensible une action de la matière, qui n'aurait pu avoir lieu dans une cuisine ou du moins, qui n'aurait pas pu être perçue. L'expérience visuelle d'une publicité alimentaire s'appuie sur l'expérience réelle du consommateur·trice. Le produit en plus d'être activé est parfois soumis à des forces extérieures qui permettent d'évaluer sa composition. Le sens du tactile est parfois sollicité par procuration. Une main filmée en train de trancher du pain avec un couteau déclenche un effet miroir. Le mouvement donne une indication sur la texture du produit.

Filmer un produit alimentaire, c'est accentuer des perceptions qui existent déjà en « révélant » le produit.

La catégorie d'aliments souvent reproduits pour l'image, ce sont les sauces. Rendues plus transparentes car il faut faire apparaître des éléments qui sont naturellement à l'intérieur. N'étant pas perceptibles à l'œil nu, on ajoute généralement des morceaux de plus grande taille comme des fines herbes par exemple. Rendre la matière cosmétique, c'est d'abord au sens littéral du mot : donner un aspect caractéristique à quelque chose qui n'en a pas forcément ou encore plus que ce qui existe déjà.

Mise en forme du produit

L'accentuation des caractéristiques d'un produit mêle autant les caractéristiques physiques de la matière que sa mise en forme. L'artificialité de l'image s'appuie sur des formes que nous associons parfois davantage au *packaging* qu'à l'aliment lui-même. La forme du *packaging* étant elle-même développée pour accentuer la sensation qu'on lui prête. C'est le cas de la crème fouettée et sucrée appelée chantilly.

La forme caractéristique de cet aliment est proche de la glace italienne avec de légères ondulations supplémentaires. Étant une matière amorphe, c'est la buse en forme d'étoile caractéristique des bombes 250 g

VICTOIRE GONZALVEZ



[haut] Détail de la texture finale d'un « poil animal ».

[bas] Détail de capuchon d'une bombe de crème chantilly de la marque Président.

DU GORE À L'ALIMENTAIRE, [...]

commercialisées en grande surface qui est devenue la référence visuelle. Les adjectifs les plus souvent utilisés dans les slogans de chantilly sont : « légère », « ferme » et « onctueuse ». La forme choisie pour incarner la crème fouettée illustre cette description, c'est une forme aérienne, pyramidale qui reste intègre mais aussi souple et repliée sur elle-même par des strates de courbes amassées les unes sur les autres. Un standard visuel qui permet au consommateur·trice d'identifier le produit par un code. Ce code presque graphique agit comme un pictogramme. L'abstraction de la forme de cette crème a par la suite inspiré le design de nombreux capuchons de bombes à crème chantilly. Légèrement courbe sur le dessus, la forme légèrement torsadée reprend les lignes des arêtes de la buse. Une synecdoque visuelle qui permet une identification rapide dans les étalages de supermarché. L'imaginaire associé aux aliments est davantage celui de leur rationnement que les capacités de la matière vantée par le discours publicitaire.

La caractérisation du produit par l'image souligne le processus de reproductibilité standard que permet la chaîne industrielle. L'aspect du produit est invariable pour ne pas perturber les attentes du consommateur·trice, rentrer dans l'ordre des prix et proposer une expérience constante. Le produit doit être le même pour que l'expérience sensorielle soit la même. Les notions d'habitude et de constance de la qualité sont fréquemment utilisées dans le discours du marketing pour légitimer une cosmétisation des produits alimentaires. Parfois sans relier l'origine de ces standards à l'industrialisation des produits. C'est le cas de la couleur rose bonbon du jambon blanc. C'est le sel nitrité, un mélange de sel et de nitrite de sodium, appelé additif E250, qui donne la couleur rose au jambon lors de la cuisson. Ces additifs sont ajoutés pour assurer la conservation de la viande mais ils sont notamment issus d'une stratégie commerciale qui persiste depuis plusieurs siècles. En France il existe depuis la Révolution des poudres rougissantes pour teinter la charcuterie. La coloration de la viande au nitrate avait au départ pour but d'éloigner l'impression de chair morte donnée

par la couleur d'origine légèrement grisée. L'usage du nitrate s'est ensuite imposé dans les technologies de conservation à la base de l'industrie de la viande. Une caractéristique du produit et un indicateur de qualité qui ont hérité de la création d'un effet spécial, et qui persistent malgré leurs conséquences sur la santé.

Unifier la perception des consommateurs·trices est le but ultime de l'industrie alimentaire. Pour contenter le plus grand nombre et assurer les ventes, les recettes sont développées en lien avec des panels testeurs. Le panel est un échantillon représentatif des consommateurs·trices du produit testé, consulté pour recueillir des données et communiquer les habitudes de consommation des client·es. La texture du produit peut être adaptée aux attentes du consommateur·trice par des agents de texture, additifs conçus pour donner une structure et une consistance déterminée à certains aliments, permettant de modifier ses qualités.

Vocabulaire visuel

Pour comprendre l'importance du vocabulaire prêté aux formes dans l'imagerie alimentaire on peut s'intéresser aux stratégies mises en place pour faire découvrir un goût encore inconnu du consommateur·trice. Dans la même logique que les effets spéciaux fantastiques il s'agit de superposer des motifs déjà existants dans l'imaginaire collectif. L'exemple qui suit est celui d'une captation d'images fixes pour la présentation d'une nouvelle recette de fajita d'une chaîne de fast-food. La manière dont sont positionnés les aliments, la mise en forme de chaque ingrédient, les paramètres de traitement de la photographie constituent un ensemble d'informations qui vont permettre de projeter une sensation.

Les deux éléments principaux de la recette sont le poulet pané et une sauce au wasabi. Le croustillant et la consistance de la viande, l'onctuosité et la tenue de la sauce, la fraîcheur de la salade, les accents de texture de l'oignon frit, la cuisson légèrement dorée de la pâte, sont les informations que l'image doit transmettre. Le studio est équipé d'une cuisine

VICTOIRE GONZALVEZ



Assortiment de « sauce » réalisé à partir d'images publicitaires de produits de l'enseigne de restauration McDonald's.

DU GORE À L'ALIMENTAIRE, [...]

pour préparer les différents ingrédients que l'entreprise a livré en grande quantité pour le tournage.

La pâte de blé est dorée à la poêle pour faire apparaître des taches brunes, signes d'une authenticité du produit et d'une légère résistance agréable au moment de mâcher ainsi qu'un léger goût toasté. C'est ce code graphique qui caractérise l'ingrédient, il est accentué par l'ajout de taches de colorant alimentaire appliquées avec un pinceau. Le pliage de la pâte qui servira de contenant est réalisé à partir de l'image d'une précédente recette de fajitas de la même enseigne. C'est une image de gamme, ce qui signifie qu'elle sera utilisée pour illustrer un menu par exemple à côté des autres recettes. L'image doit mettre en avant les variations entre chaque recette; les similitudes, elles, ne doivent pas attirer l'œil. Le pliage de la pâte doit être au plus proche de celui réalisé pour les autres images.

La composition de l'image s'appelle la technique «des masses»: on place les ingrédients qui doivent être les plus visibles en premier, puis on ajoute ingrédient par ingrédient, afin que chacun soit positionné en rapport avec le précédent afin de ne pas gêner l'équilibre d'ensemble. Le premier ingrédient disposé à l'intérieur de la pâte pliée est le poulet. Trois morceaux sont placés à l'aide de piques à brochette de manière à le faire dépasser de la composition. La panure est la partie la plus visible: pour la mettre en valeur le même colorant que celui utilisé pour tacheter la pâte est appliqué à certains endroits. La viande contenue à l'intérieur est plus difficile à montrer, les pièces de poulet panés sont coupées en biais de manière à agrandir la zone de viande visible à l'image. Cependant, la texture du produit réel servi en restaurant ne correspond pas à l'image générique d'une viande de poulet. La texture emblématique de viande de volaille cuite, ce sont les fibres musculaires orientés dans le même sens. Or dans le cas de la recette il s'agit d'une préparation de viande et non d'un morceau entier. La partie supérieure est retirée à l'aide d'une fine lame pour être remplacée chirurgicalement par des fibres pré-

levées sur un blanc de poulet cuit à la vapeur sur le plateau pour recréer la texture. La salade est une laitue Batavia, la variété la plus commercialisée en France, fréquemment utilisée pour accompagner un plat en restauration. C'est la première image de salade sur un moteur de recherche. Les volumes de la laitue, vont permettre de valoriser les masses du poulet, c'est aussi la toile de fond sur laquelle seront disposés les oignons frits et les gouttes de sauces: le deuxième ingrédient phare de la recette.

La sauce, comme la chantilly, est une matière sans forme caractéristique. Dans la finalité du produit, elle sera étalée à l'intérieur de la pâte mais cette fine couche ne permet pas de représenter les qualités de l'ingrédient. C'est une forme de boule qui est choisie pour présenter la sauce car elle évoque à la fois la goutte et l'onctuosité de l'ingrédient. À l'aide d'une pipette on ajoute l'ingrédient à la composition, chaque point de sauce varie pour garder un aspect naturel mais ne doit pas être trop différent des autres au risque de trop attirer le regard. La composition d'une image peut être interprétée selon des codes graphiques simples. Une forme triangulaire peut signifier le piquant, contraire à la douceur que symbolise la forme ronde. L'effet sera par la suite accentué par le choix du print, de la typographie associée et des choix de retouche de la photographie. L'image finale sera contrastée afin d'accentuer l'ensemble des reliefs soulignant le croustillant de la recette.

L'objet photographié n'est pas artificiel car les produits utilisés sont bien réels et même consommables. Les différentes textures visuelles créées pour l'image ne sont pas similaires à celles observables par le et la consommateur·trice mais elles ne peuvent être considérées comme fausses. L'image n'est pas réaliste mais hyperréaliste au sens pictural du terme. Il désigne une interprétation quasi photographique du visible. Dans le cas d'un effet spécial, la représentation tend à devenir plus réelle que la réalité en révélant ce que le corps seul n'est plus à même de percevoir ou d'interpréter. La caractérisation de l'expérience vécue n'est plus soumise à un jugement car elle est déjà réduite à des sensations pré-

VICTOIRE GONZALVEZ

définies. La synthèse systématique de nos sens- | modèle unique qui affaiblit progressivement
sations et représentations antérieures crée un | l'autonomie et les pluralités du réel.

* *

Victoire Gonzalvez est artiste. Elle est diplômée de l'École des Arts Décoratifs (2020), secteur Art-Espace avec le projet *Sintafoam Diary*. En septembre 2021, elle réalise avec l'artiste Farès Hadj-Sadok une performance lors des journées du patrimoine de la savonnerie Fer à Cheval, Marseille.

Juliette Guerin