



HAL
open science

L'informatique, outil et médium du peintre, vers une pratique du “ lâcher-prise ”

Elsa Ayache

► **To cite this version:**

Elsa Ayache. L'informatique, outil et médium du peintre, vers une pratique du “ lâcher-prise ”. Art et histoire de l'art. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2018. Français. NNT : 2018BOR30032 . tel-01963843

HAL Id: tel-01963843

<https://theses.hal.science/tel-01963843>

Submitted on 21 Dec 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Bordeaux Montaigne

École Doctorale Montaigne Humanités (ED 480)

THÈSE DE DOCTORAT EN « ARTS (Histoire, Théorie, Pratique) »

**L'informatique, outil et
médium du peintre, vers une
pratique du « lâcher-prise »**

Présentée et soutenue publiquement le 18 octobre 2018 par

Elsa AYACHE

Sous la direction de Hélène Saule-Sorbé

Membres du jury

Pierre BAUMANN, Maître de conférence HDR en Arts Plastiques et Sciences de l'Art, Université Bordeaux Montaigne.

Anna GUILLÓ, Maître de conférence HDR en Arts Plastiques et Sciences de l'Art, Université Aix-Marseille.

Antoine MOREAU, Maître de conférence en Arts, Université de Franche-Comté, Montbéliard.

Germain RÆSZ, Professeur émérite en Théorie, Pratique et Sciences des Arts, Université de Strasbourg.

Hélène SAULE-SORBÉ, Professeur en Arts Plastiques et Sciences de l'Art, Université Bordeaux Montaigne.

Remerciements

Je remercie ma directrice de thèse, Hélène Saule-Sorbé sans qui ce travail n'aurait pas vu le jour. Un message reçu de sa part l'été 2014 m'invitait à réinvestir une première expérience de thèse laissée dans l'impasse quelques années auparavant. Ses conseils méthodologiques, ses pistes référentielles ainsi que sa lecture de mon travail m'ont permis de le réorienter sous l'angle de la pratique artistique. Je lui suis extrêmement reconnaissante de l'enrichissement offert par sa pensée des Arts Plastiques comme discipline de recherche. Je souhaite lui témoigner toute ma gratitude pour la confiance qu'elle m'a accordée en diverses occasions, pour sa disponibilité, sa rigueur et pour toute son humanité.

J'adresse mes sincères remerciements aux membres de jury d'avoir accepté de lire cette recherche et de m'en offrir un retour : Anna Guilló, que j'ai eu le plaisir de côtoyer lorsque nos routes d'enseignantes se sont croisées au centre Saint Charles de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Germain Roesz, qui a suivi mon travail en DEUG puis été mon directeur de maîtrise d'Arts Plastiques à l'USHS de Strasbourg, mais également Pierre Baumann et Antoine Moreau dont cette thèse constitue le premier point de rencontre et d'échanges.

Je tiens à remercier Christian Jacquemin, Professeur en informatique à l'Université Paris II et chercheur au CNRS/LIMSI (Laboratoire d'Informatique pour la Mécanique et les Sciences de l'Ingénieur) pour la richesse de nos entretiens et son soutien.

J'exprime ma profonde gratitude à Anne Coudreuse, écrivain et Maître de conférences HDR en littérature du XVIIIe siècle à l'Université de Paris 13, pour ses fines relectures ainsi que ses encouragements dans les moments de doute.

Je remercie Cyril Galmiche, artiste et graphiste, d'avoir accepté de collaborer à la présentation de la thèse sous la forme d'un objet plastique qui questionne le lâcher-prise tout en liant théorie et pratique.

J'adresse toute ma reconnaissance aux artistes qui ont apporté leur témoignage écrit ou oral : Cyril Anguelidis, Pedro Barbeito, Cécile Brigand, Miguel Chevalier, Rosson Crow, Antoine Desjardins, Pascal Dombis, Benjamin Edwards, Chris Finley, Carl Fudge, Joe Goode, Matthias Groebel, Dan Hays, Kaë, Shirley Kaneda, Sophie Lavaud-Forest, Joseph Nechvatal, Baptiste Roux, Stéphane Trois-Carrés, Tabaimo, Toshitugu Yamawaki.

Je remercie les différentes structures qui ont soutenu et exposé mon travail : Le Cube (Centre de création numérique, Issy Les Moulineaux), Faux Mouvement (Centre d'Art Contemporain, Metz), la Galerie d'Art de Créteil, l'Association La Clef (Saint-Germain-en-Laye), l'Association des arts de Montgeron, L'École d'Art de Rueil-Malmaison, La péniche Le Chaudron (Paris).

Je tiens à saluer l'aide de toutes celles et ceux qui, de près ou de loin, ont contribué à faire mûrir la réflexion de cette thèse, qui ont incité et facilité les mises en contact, permis des rencontres avec les praticiens et/ou penseurs ou qui ont aidé aux traductions : Virginie Bergeron, Stéphane Boulin, La Fondation Cartier, Chantal Chauvin-Barbe, Marie-Françoise Chavanne, Capucine Di Marco, Pierre Dumonthier, Philippe Fertray, Stéphanie Fraysse-Rippert, Brigitte Gallitelli, Anne Guillemet, Jérôme Gulon, Sophie Hiéronimy, Maryse Jeanguyot, Philippe Hurteau, KTF Gallery, Yoichi Kanamaru, Katharina Kolb, Carinne Le Malet, Stéphane Lemerdy, Cynthia Myslicki Ayache, Nathalie Obadia, Emmanuelle Neymarck Leboutet, Réda Otmantelba, Lucie Pike, Christine Pinto, Jean-Luc et Takako Richard, Stéphane Sikora, Isabelle Simon, Texas Gallery, Katerina Thomadaki, Yoko Takagi, le collectif Ultralab, La Galerie Zürcher.

Je souhaite à présent adresser ma reconnaissance à ma famille pour son support et l'accès offert à sa formidable bibliothèque.

J'adresse d'affectueux et profonds remerciements à David pour son investissement en tant qu'ingénieur et programmeur dans nos réalisations artistiques mais aussi pour son accompagnement bienveillant tout au long de cette entreprise. Sa curiosité, ses relectures et la pertinence de ses commentaires ont constitué des atouts précieux et toujours moteurs. Son soutien moral a été indéfectible. Je ne saurais lui dire combien je lui dois.

Je pense enfin à Charlie et à Samuel, à leur patience et à leurs tendres encouragements face à ce qui a aussi parfois constitué pour eux une parent-thèse.

Table des matières

Remerciements	2
Table des matières.....	4
Prologue.....	6
Introduction	9
I. L'informatique comme outil : se libérer des contraintes et travailler autrement la peinture.....	26
I.1. Lâcher prise en peinture ?.....	26
I.1.1. Avoir du mal à peindre	26
I.1.2. Le « lâcher-prise » : une notion paradoxale.....	37
I.1.3. Héritage : quelle (em)prise ?.....	43
I.2. Le logiciel : un support à la composition picturale	50
I.2.1. Un outil de cadrage.....	50
I.2.2. Réversibilité	52
I.2.3. L'ouverture des possibles.....	57
I.2.4. Un appareil du regard	68
I.3. L'image informatique au service de la représentation picturale.....	75
I.3.1. La prise numérique de l'image	76
I.3.2. L'émergence de nouveaux types formels.....	89
I.3.3. Mutations : geste, lumière, couleur, espace.....	105
I.3.4. La sereine cohabitation	129
II. L'informatique comme médium : prises de risques et laisser faire	135
II.1. Préalable critique.....	135
II.1.1. Logiciels et programmations dans la parodie du comportement artistique.....	135
II.1.2. Assimiler des productions numériques à de la peinture.....	143
II.2. Lâcher la matière, étendre le champ problématique pictural.....	154
II.2.1. Peinture et numérique : matière et non-matière.....	155
II.2.2. Transfert et virtualisation : peinture et dé-prise.....	162
II.2.3. La néo-matérialité du numérique	176
II.3. Programmes et laisser faire	180
II.3.1. <i>V.I.P.</i> : abandonner le contrôle et déléguer la décision.....	181
II.3.2. <i>D.I.P.</i> : plonger dans un espace pictural actif	198

III. Lâcher prise ou les limites de la complémentarité technique.....	210
III.1. Jouir des potentiels informatiques	211
III.1.1. L'informatique comme excroissance d'une pensée plastique	211
III.1.2. Une définition plastique et dynamique de la peinture	237
III.2. L'informatique : une méprise à la recherche du lâcher prise en peinture ?	263
III.2.1. Prolonger... puis basculer	263
III.2.2. Intégrer la logique informatique à la peinture	284
III.2.3. Pratiques japonaises et interférences	291
III.3. « Plonger dans l'inconnu de soi-même »	315
III.3.1. La déstabilisation comme lâcher-prise	315
III.3.2. Laisser partir.....	324
Conclusion.....	331
Bibliographie	346
Index des noms propres.....	361
Table des illustrations	364
Crédits photographiques et sources des illustrations.....	373
Annexes.....	377

Prologue

Je n'ai pas de rapport serein à la peinture. Si elle constitue un espace d'expression et d'appartenance à soi-même sans limites, j'appréhende l'immensité de cet espace. Où aller ? De quelle manière ? Comment surmonter les hésitations ? Comment être sûre de prendre les bonnes décisions ? Quelle piste ou quelle exploration privilégier ?

En tant qu'enseignante, je dirais volontiers qu'une partie de l'activité picturale consiste à faire des choix, précis et contextualisés, que peindre est un positionnement, quelles que soient les pratiques et les résultats qu'il concerne. D'autres aspects la caractérisent bien sûr. En tant que praticienne, dans le flux des gestes et des regards qui font l'acte pictural, les doutes affluent. Je travaille sur l'interprétation et la représentation de notions, d'événements et d'images pour élaborer plusieurs niveaux de sens, où faire un peu douter les choses. Comment le langage, le médium de la peinture travaille-t-il des sujets, pour en renouveler la portée, les lectures ? Ainsi par exemple des espèces animales sont observées pour faire écho à nos tragédies quotidiennes ou nos conduites, des bananes parlent de nos échecs, des crashes aériens traitent de nos points de non-retour, des parachutistes ou des surfeurs (Figure 1) de nos prises de risque. Interrogeant les relations et voisinages divers et improbables entre les choses, mon travail engage ironie, intimité, dérision, poésie, gravité et absurdité. L'espace créatif qui est le mien se constitue d'indécision, de lenteur, d'absence de certitudes, de navigations anarchiques ou incertaines, parfois audacieuses, parfois craintives jusqu'à la panne. Il y a des pertitions puis des caps retrouvés, des élans heureux puis des ballottements sur hautes vagues et courants puissants. Il y a aussi beaucoup de détours. Des arrêts et des découragements. Parfois aussi ont lieu de longues et savoureuses plongées où le temps s'oublie. Je pense qu'il y est toujours question de fragilité. En effet, les gestes picturaux peuvent être multiples et à leur origine se trouvent des décisions mais aussi des essais, des repentirs ou encore des sauts dans le vide. Telle voie ou telle autre peut être empruntée. À tout moment quelque chose peut arriver, dévier, s'ouvrir à de nouvelles lectures, se transformer, s'achever brutalement. Les limites sont ténues entre possible, expérimentation et détermination. Les vacillements sont faciles.

Je porte sur mon travail un regard sans cesse biaisé en ce qu'il supporte mal l'unilatéralité d'une approche. Il relance rapidement l'interrogation de ce qui est fait selon d'autres critères. Le processus est alors tantôt fécond et amusé, tantôt freiné et tendu de nouvelles difficultés. Mais c'est aussi cette manière distante et mobile de voir qui amène le contenu des peintures

à se modifier, les sujets à se reformuler et à jouer de décalages, sympathiques comme dramatiques.

Au cœur de la pratique, certaines questions reviennent souvent. Elles se formulent comme autant de voix provenant de personnes différentes qu'il faudrait bien arriver à concilier. Comment jouir des possibles tout en acceptant de n'en embrasser que quelques-uns ? Comment ne pas regretter ce qui aurait pu advenir ? Comment déposer la dimension cérébrale à la porte de l'atelier et favoriser un flux créatif généreux ? Comment stopper ses anticipations permanentes ? Comment doucement s'immerger dans la sphère sensible ? Comment continuer de jouer ? Comment orienter, resserrer le processus et aboutir à une pièce ? Comment trancher ? Comment ne pas s'enfermer dans une modalité ou un style de travail ? Mes critères de choix ne sont-ils pas conditionnés ? Par quoi ? Sont-ils pertinents ?

Je garde en mémoire, du temps de mes études, cet ami d'allure un peu brouillonne et aux gestes lents qui, parce qu'il reconnaissait n'avoir aucune compétence en peinture – du moins le croyait-il –, expliquait ne rien pouvoir peindre d'autre que des brouillards. Honnête aveu envisageant l'idée d'une peinture « par défaut », c'est-à-dire fondée sur une défaillance de représentation tandis qu'un brouillard demeure une chose fort difficile à peindre. Touchante accointance de nos scrupules : nous peinons à imaginer qu'une pratique de la peinture ne se développe pas sans héritage. Que dire, cependant, lorsqu'en nous cet héritage fait autorité au point de ne laisser aucune place à l'initiative singulière ? Comment éviter de devenir son propre tyran ? Quelles ressources pour contourner l'étiollement et rester libre ? Comment ne pas se laisser paralyser par la peur du vide et continuer, pinceau en main, à dire ce que l'on à dire, à chercher, à appliquer la matière, à travailler figures, lignes, formes, surfaces, couleur, et leur rapport à l'espace ?

Peindre constitue pour moi un grand terrain de dialogue entre le médium et les histoires profondes qui font ce que nous sommes, nos singularités psychiques, physiques et sensibles. Il n'est pas sûr que ces expériences soient transposables. Sans doute existe-t-il aussi un lâcher-prise propre à chacun.

Mon travail se cherche, oscillant entre nécessité et tensions, entre désir et remises en question, distance critique et exigence, appréhension et plaisir, avec au bout, et c'est là le sujet de cette thèse : des tentatives pour en découdre. Au fond, comment lâcher prise en peinture ?



Figure 1 - Elsa Ayache, *Championne de surf (en rêve)*, 2013, acrylique sur papier, 12 x 17 cm.

Introduction

Sans doute n'est-on jamais autant peintre que lorsque l'on parvient à l'immersion dans le travail de la peinture. Au sein de l'atelier, au cœur de la pratique, tout à ce qui nous lie au support, aux médiums et aux outils, une expérience a lieu. Tactile, visuelle et odorante, sonore parfois, une dimension sensible s'y déploie. De multiples opérations plastiques et mentales se mettent en marche, à même de nous détacher du reste du monde. Cette dynamique d'absorption ouvre à l'aventure, vers de nouveaux possibles et avec eux, en miroir, à la prise de risques. C'est ici, dans cette tension entre ce qui n'est pas encore né et ce qui, dans l'instant, va se déterminer, que se révèlent les principaux enjeux de mon travail pictural. Il s'agit de poser de la peinture pour, aussitôt, « se raccrocher aux branches », c'est-à-dire à faire quelque chose de ce geste, de cette toute première décision. Ma pratique n'anticipe pas toujours un résultat visuel, ce qui n'épargne pas particulièrement les soucis. Le plus souvent, une immédiateté est en jeu qui traite simultanément de plusieurs questions. Je tente ainsi de développer un sujet ou un thème sous plusieurs angles, non pour eux-mêmes, sinon pour jouer avec leur potentiel sémantique ou un imaginaire latent qui fera sens. Ils sont aussi des prétextes pour dire autre chose. À la traduction picturale de ce nivellement du sens, œuvrent le travail matériel de la peinture, ses applications et la mise en place d'une composition cohérente. Puis se manifeste cette aspiration profonde, cette petite utopie qui traverse ma pratique : une insoumission de la peinture à l'image et plus largement à l'exercice de la représentation. L'enjeu n'est plus tant le sujet peint, que la peinture de ce sujet lorsqu'elle en propose une formulation nouvelle et unique, lorsqu'elle engage un écart d'interprétation, lorsque, finalement, elle s'offre comme expression d'un langage propre.

À présenter les enjeux implicites de mon travail, je perçois déjà qu'une longue liste de désirs ou d'exigences se forment, conditionnent et orientent mon cheminement. Consciente de tels facteurs, je comprends qu'ils ne sont ni les seuls, ni ceux avec lesquels il est le plus difficile de négocier. Il y a ceux qui sont déjà là – en tout peintre – agissant à la manière d'automatismes et par lesquels je suis tantôt portée, (r)assurée, tantôt et c'est le plus souvent – amenée à lutter pour ne pas « lâcher l'affaire ». Il s'agit d'un héritage culturel dont les provenances sont multiples – études artistiques, contexte socio-culturel, familial, etc. –, une sorte de « capital culturel incorporé » tel que l'a défini le sociologue Pierre Bourdieu¹. Ce bagage de connaissances intégrées amène le peintre à se mesurer à quelque chose de bien plus grand et de bien plus fort que lui, à quelque chose qui fait autorité : le passé de la

¹ À ce sujet, se référer à l'ouvrage *La distinction. Critique sociale du jugement* de Pierre Bourdieu, publié en 1979, dans lequel il conceptualise la notion de « capital culturel ».

peinture. Ainsi le critique d'art Bernard Marcadé mettait-il en garde les étudiants qui souhaitaient peindre, quant à la grandeur de leur ambition : « Quand vous prenez le pinceau, il y a toute l'histoire de la peinture qui pèse après lui. »². Et derrière le pinceau : le peintre.

La thèse se propose ainsi d'explorer et de comprendre plusieurs facteurs conditionnant la pratique picturale. C'est au regard de ces agents, les uns stimulants, les autres inhibants, que j'ai souhaité réfléchir ma peinture. En effet, la simple volonté ne suffit pas pour s'en affranchir. D'autre part, cette émancipation n'est pas une solution pour parvenir au lâcher-prise tel que je l'envisage. Le lâcher-prise est souvent et principalement défini par l'idée d'abandon. Nous en ferons une étude approfondie mais nous pouvons noter que déjà, le Grand dictionnaire universel du XIX^e siècle pointe qu'il s'agit de « laisser aller ce qu'on tient »³. Le dictionnaire de proverbes et expressions associe le terme au sens vieilli de « perdre » et précise qu'il s'agit de « cesser de tenir, de tenir [...] d'appréhender, de maîtriser »⁴. Or, on doit pouvoir développer une démarche de peintre sans pour autant faire le sacrifice des expériences et des connaissances engrangées au fil du temps. De même, doit-on pouvoir développer une démarche de peintre sans à proprement parler, faire n'importe quoi. Il ne s'agit pas ici de s'adonner à une pratique d'expression pure, exutoire ou exploratoire, ce qui pourrait, paradoxalement, donner lieu à une forme de lâcher-prise. L'enjeu du lâcher-prise, ici, est de trouver un juste équilibre entre des composantes afin de développer une (dé)marche relativement sereine de la pratique picturale. Ainsi l'immersion recherchée ne s'entrave pas elle-même. Les moments de recul et de questionnement du peintre sur son travail n'effondrent pas son entreprise. Cette dernière, certes tendue, ne doit pas moins rester ouverte et fertile. Le doute y est déjà une piste. Il s'agit donc, pour le peintre, de prendre le contre-pied des puissantes influences qui lui sont extérieures comme intérieures et, parmi celles-ci, sa propre volonté de maîtrise et de contrôle.

L'histoire de la peinture est faite de règles, de codes, de savoir-faire qui ont défini une grande diversité de procédés, de styles et de manifestes. La thèse n'en fait pas la critique. Elle ne saurait par ailleurs envisager une continuité historique uniquement basée sur le principe de ruptures. Serait-il opportun de penser une histoire de la peinture sous l'angle du lâcher-prise, et de son évolution jusqu'à aujourd'hui ? Une telle approche me semble toutefois réductrice, tant pour la dimension historique que pour l'appréhension du lâcher-prise. Dans le lâcher-prise tel que nous l'envisageons, se fait jour l'idée d'une « assimilation » de l'héritage des anciens participant au développement d'une singularité.

² Bernard Marcadé, « Entretien avec Bernard Marcadé » in *Joseffine*, septembre 2016, p.14.

³ Cf. *Le Grand dictionnaire universel du XIX^e siècle*, par Pierre Larousse, Slatkine, Genève-Paris, 1982.

⁴ Cf. *Dictionnaire de proverbes et expressions*, par Alain Rey, Sophie Chantreau et Florence Montreynaud, Agnès Pieron, François Suzzoni, Éd. Le Robert, Paris, 1990.

Cette prise en compte des influences conditionne une autre lecture des œuvres et des pratiques où s'observent et s'apprécient les porosités, les déplacements, les évolutions. Gustave Courbet refusait d'enseigner l'art si ses élèves n'étaient pas ses égaux ou ses « collaborateurs ». Il défendait, dans une lettre, les grandes lignes de ses théories sur l'art, lesquelles constitueront son Manifeste du réalisme de 1861, l'idée d'un art tout individuel qui « n'est, pour chaque artiste, que le talent résultant de sa propre inspiration et de ses propres études de la tradition »⁵. Chaque artiste a le devoir d'être de son temps mais également d'être son propre maître. Par conséquent, sans refuser la nécessité de connaître et de comprendre les modes de représentation des maîtres, Courbet encourageait ainsi une forme de lâcher-prise passant par une pratique de l'oubli en vue de l'avènement d'un style propre. Nous comprenons que le lâcher-prise en peinture n'amène pas le peintre à refuser le passé mais à refuser de s'y soumettre : « Il ne faut jamais rien recommencer, mais marcher toujours de synthèse en synthèse, de conclusion en conclusion »⁶.

L'hypothèse que je propose ici est que l'informatique peut constituer une des solutions possibles de lâcher-prise, au bénéfice de l'artiste et de sa pratique picturale. Cette hypothèse suppose d'admettre deux choses : premièrement que l'informatique soit comprise aujourd'hui comme une modalité de travail pour le peintre et, deuxièmement que l'idée de lâcher-prise ait un sens dans le cadre d'une pratique artistique picturale, plus précisément. Au sein de la thèse, ces deux points distincts ne renvoient pas tant à des objets démonstratifs – quand bien même nous les analyserons et les renforcerons dans leur légitimité – qu'à leur articulation critique. Cette dernière nous intéresse au premier chef, comme outil et processus de compréhension, au profit du « lâcher-prise en peinture ».

Plusieurs précisions et positions de principe sont à apporter quant à l'introduction de l'informatique dans le travail pictural pour situer le propos de la thèse. La chronologie de ma recherche plastique révèle que si les alliances avec cette technique ont été menées pour prolonger des recherches et libérer ma pratique de la peinture, il n'y était pas encore question de lâcher-prise. Le choix de l'informatique a été guidé par la nécessité de contourner un face-à-face stérile – voire paralysant – avec la peinture, à la manière d'un stratagème permettant de mieux y revenir sans pour autant m'en éloigner. Par ailleurs, ce recours était souvent mobilisé dans ma pratique matérielle de la peinture et me semblait riche de potentiels pour accompagner le travail du peintre. Enfin, des projets artistiques

⁵ Gustave Courbet, Lettre « Aux jeunes artistes de Paris » du 25 décembre 1861 in *Correspondance de Courbet*, Texte établi et présenté par Petra Ten-Doesschate Chu, Éd. Flammarion, Paris, 1996, p. 183.

⁶ *Ibid.*

comme *V.I.P.* ou *D.I.P.*⁷ sont nés d'une volonté d'interroger le processus pictural de composition. Curiosité qui nous a amenés, mes collaborateurs et moi, à développer des réalisations au travers desquelles il était possible de recréer les conditions d'une expérience plastique de ce type. Grâce aux programmes informatiques, les peintures qui nous intéressaient pouvaient se laisser contempler sous des angles nouveaux, en se faisant, se défaisant et en se transformant. C'est un regard rétrospectif sur ces recherches, puis l'engagement dans un travail exclusivement pictural qui auront imposé la notion de « lâcher-prise », axe de recherche fédérateur et continu. Son investigation théorique se fera progressivement. Tout au long de la thèse, nous essaierons de comprendre pourquoi et de quoi le peintre cherche-t-il à se libérer en associant à sa pratique une technique qui lui est étrangère. C'est donc en analysant et en dégagant plusieurs modalités de rapport entre informatique et peinture que je tenterai d'élucider les enjeux d'un lâcher-prise en peinture. Le recours à d'autres champs des sciences humaines s'imposera, pour peu qu'ils mobilisent notre concept clé. Par exemple, des disciplines comme la Philosophie et la Psychologie peuvent apporter leurs lumières sur notre sujet, sans qu'il soit besoin d'en appeler à l'art thérapie – il s'agirait, dans ce cas, d'une pratique de la peinture qui soigne le sujet peintre, qu'il y ait lâcher-prise ou pas – ce qui est en dehors de notre préoccupation. Elle est, ici, d'interroger et la notion et la pratique du lâcher-prise pour ensuite tirer parti d'applications et d'outils es possibilités au bénéfice de l'œuvre en cours. Sur cette lancée, notre questionnement ouvrira plus largement sur les liens entre peinture informatique.

Vitalité et mise en péril de la peinture, faux problème

Au début des années 2000, tandis que l'émergence et l'utilisation novatrice des techniques numériques bat son plein dans de nombreux champs d'activité, se font jour des résistances et des frictions qui traversent et secouent le monde de l'art. Elles semblent rejouer un scénario bien connu : celui de la mort de la peinture en 1839, dont la possible concurrence fit la une de la presse critique, comme elle alimenta la crainte des artistes. Prenons l'exemple de Paul Delaroche qui, s'il reconnut et vanta les apports de la découverte de Daguerre pour les peintres, s'en serait aussi inquiété de retour à l'atelier disant à ses élèves : « La photographie est née, la peinture est morte »⁸. Ma réflexion ne souscrit pas au débat sur la mise en péril de la peinture, ni à la dissociation des arts par catégorie selon le critique d'art américain Clement Greenberg, qui se sont alors formulés⁹. Il peut être rassurant de parler de

⁷ *V.I.P. (Variations In Painting)* et *D.I.P. (Diving In Painting)* sont des programmes informatiques exécutables conçus entre 2008 et 2016 en collaboration avec des programmeurs.

⁸ Propos extraits du discours d'Arago, « Rapport à la Chambre des Députés, 3 juillet 1839 » in A. Rouillé, *La Photographie en France (1816-1871)*, Éd. Macula, Paris, 1989, p. 39.

⁹ Clement Greenberg a notamment conditionné l'autonomie de la peinture, de la sculpture ou de l'architecture à l'évolution close et stricte de leur propre médium. Ainsi selon lui : « une œuvre d'art moderniste doit en principe tenter d'éviter de dépendre de toute forme d'expérience qui ne soit pas étroitement circonscrite dans la nature de son médium. [...] Les Arts doivent atteindre au concret et à

la technique numérique sous l'angle d'une irréductibilité et d'en déduire une identité monolithique, comme si elle n'était que cela. Ce que les techniques partagent entre elles est plus important que ce qui les différencie, que leur particularisme. Le paradigme d'une fin de la peinture n'en finissant pas de refaire surface, toute tentative d'approche des peintres et l'examen de leur activité pourraient s'assimiler à une illustration passive ou à une contre-offensive qui manipule et méconnaît la réalité du faire et des pratiques. Je passerai outre la logique interne de cette théorie réductrice pour prendre en compte la matérialité de la pratique picturale qui n'a cure de cela. Nous souhaitons développer une pensée ou rien n'est hermétique et où le lien des médiums s'affirme par la compréhension de ce qu'ils sont dans leur complexité. Nombre d'expositions, à l'orée du nouveau millénaire n'ont cessé de mettre en exergue l'effervescence, la singularité et l'inédit des recherches et des pratiques picturales de par le monde : *Twisted – Urban and visionary Landscapes in Contemporary Painting* (Eindhoven, 2000), *Painting at the Edge of the World* (Minneapolis, 2001), *Lieber Maler, male mir...* (Paris, Frankfurt, Vienna, 2002), *Painting pictures : painting and media in the digital age* (Wolfsburg, 2003), *La nouvelle peinture allemande* (Nîmes, 2005), *abstract art now – floating forms* (Ludwigshafen, 2006). Aujourd'hui, il semble que la question se pose moins. Le prix de Peinture Antoine Marin¹⁰ récompense chaque année en France des pratiques picturales engagées, de même l'événement international « Novembre Vitry » organisé par la galerie municipale Jean Collet qui privilégie des créations picturales émergentes. Ce ne sont pas les seuls, la peinture s'expose régulièrement et occupe une place toujours vivace dans l'art contemporain.

Ce questionnement rentre en résonance avec différents événements artistiques, débats et écrits survenus au cours des deux dernières décennies. Ainsi, nous pourrions commencer par l'exposition *Urgent Painting* montrée au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris en 2002, qui devait son titre à l'empressement qu'il y aurait eu à prouver la vitalité des enjeux de la peinture contemporaine, face à d'imposants dangers que nous allons citer. Cette urgence cautionne indirectement l'idée d'une mise à mal de son statut, tout comme elle se prête à envisager sa mort et, du même coup, sa renaissance. S'il n'est pas forcément nécessaire d'agir dans l'urgence pour prouver que l'activité picturale contemporaine, dans toutes ses formes, va bon train, nous pouvons toutefois nous interroger sur la légitimité du discours prônant sa fin. Est-ce une stratégie pour faire croire à la caducité de la peinture face à l'évidence des progrès technologiques ? Pourquoi l'idée d'une continuité des recherches en peinture serait-elle alors mise à l'écart voire gênante ? Sous-entend-on que le poids de

la « pureté » en s'interdisant de traiter de ce qui ne relève pas de leur identité, distincte et irréductible » in Clement Greenberg, *Art et Culture*, Éd. Macula, Paris, 1988, p.154.

¹⁰ En collaboration avec la Ville d'Arcueil et la Galerie Julio Gonzales, le prix Antoine Marin s'inscrit dans une politique d'aide à la jeune création picturale et participe, par le biais de parrainages d'artiste de renom, à la reconnaissance et à la promotion de nouveaux peintres.

ses héritages pratiques, historiques et théoriques pourrait amoindrir l'affirmation d'une esthétique du numérique ? Que nous annonce le texte introducteur de cette exposition ? « Il y a urgence à revenir sur la peinture qui peut parfois sembler, tout particulièrement dans les pays occidentaux, perdre de sa visibilité à cause de l'apparente prédominance des installations et des nouveaux médias. La confusion souvent instaurée entre elle et l'image ne fait que renforcer ce discrédit »¹¹. La peinture serait considérée ici comme la victime des progrès techniques en matière de traitement de l'image. Nous apprenons également qu'il y a : « urgence à prendre du recul par rapport à l'accélération des processus de communication et de production. Il y a un besoin [...] de renouer avec une autre temporalité, ici celle, inhérente et spécifique, de la peinture »¹². La peinture serait donc prise entre deux feux, victime de la temporalité accélérée d'autres médias – ordinateurs, appareils photo numériques, smartphones – avant même de pouvoir rappeler et affirmer la sienne, une temporalité supposée plus lente, qui s'attarde au moment plutôt qu'elle ne le zappe, plus étalée et sans doute plus progressive.

En 2002, c'est un article de Philippe Dagen qui, commentant l'exposition de deux peintres contemporains utilisant la photographie numérique – Carole Benzaken et Catherine Geoffroy –, évoquait une mise en péril de la peinture au regard des images issues des nouvelles technologies :

Les peintres font comme tout le monde. Ils regardent la télévision. Achètent des appareils photo et vidéo numériques. Bricolent des images sur des écrans d'ordinateur. Et, quelquefois, finissent par éprouver un malaise, sinon une angoisse. Leurs images à eux, leurs images peintes à l'huile ou à l'acrylique sur une surface textile, quelle figure font-elles par comparaison ? Ont-elles même la moindre chance d'exister encore ou sont-elles définitivement obsolètes ? Depuis le pop, depuis Richter, cette inquiétude visite régulièrement les ateliers¹³.

Si la mise en confrontation de ces deux types d'images induit de nouvelles questions, faut-il s'en inquiéter ? Hante-t-elle l'esprit de ceux qui pratiquent au moment où ils pratiquent ?

Une étude sur les liens entre peinture et informatique : quels enjeux ?

Se demander si l'informatique constitue ou non un danger potentiel pour la peinture contemporaine nous semble une vaine polémique qui priverait l'aventure créatrice de tout ce que peut générer le croisement. L'histoire de l'art continue à témoigner des échanges nombreux, fructueux et réciproques entre photographie au XIX^{ème}, comme entre

¹¹ Laurence Bossé & Hans-Ulrich Obrist, Préface du catalogue d'exposition *Urgent Painting. 17 janvier - 3 mars 2002*, Éd. des musées de la Ville de Paris, Paris, 2002, p. 13.

¹² *Ibid.*

¹³ *Le Monde*, dimanche 21- lundi 22 avril 2002.

photographies argentique et numérique ou encore entre peinture et numérique. Les processus hybrides sont aujourd'hui florissants, que ce soit en Europe, aux Etats-Unis et au Japon. Nous verrons notamment, en nous appuyant sur des pratiques d'artistes indépendants ou associés comme c'est le cas pour la grande firme de Takashi Murakami, la *Kaikai Kiki Corporation*, comment l'exploitation japonaise décomplexée de la technologie numérique se met au service de l'œuvre peinte et comment, sans heurts vis-à-vis de la tradition et tout en encourageant sans arrêt l'écart et la distance créatrice, elle introduit de l'intangible dans une pratique matérielle. Le champ de l'icône s'en trouve modifié, la technologie renouvelant non seulement les sujets, mais aussi les formes, les possibilités plastiques et les modes de réalisation et de (re)présentation de l'œuvre. Nous pourrions mesurer combien les alliances techniques définissent des positions artistiques et esthétiques particulières.

Approcher l'informatique en la comparant aux pratiques « en place » – qui ont fait leurs preuves – ravive et actualise inévitablement la question de la « résistance » ou de la « persistance » de ces dernières face à la toute dernière technologie. Par contraste, les premières apparaissent comme des « modèles », « anciens » de surcroît, ce qui ne manque pas de mettre largement en valeur la technologie numérique comme devançant toutes les autres¹⁴. Il en a été ainsi de l'exposition américaine au titre éloquent : *Post-Digital PAINTING*, qui s'est déroulée au Cranbrook Art Museum, dans le Michigan, de décembre 2002 à mars 2003. Si Joe Houston, commissaire de la manifestation, reconnaît que le numérique constitue une technique révolutionnaire pour le traitement de l'information et qu'il renouvelle nos modalités de vision, il est tout aussi évident, pour lui, que la peinture – comme « low-tech medium »¹⁵ – pour ne pas être « dépassée », doit être « réinventée » :

Le caractère traditionnel du médium peinture a dû se réinventer pour se maintenir à la hauteur de cette évolution actuelle. Il n'y a pas si longtemps, la peinture était tenue dans le discours de sa propre nostalgie, et divers modes de simulation, autocritique et néo-romantisme étaient systématiquement déployés par les artistes pour parvenir à immortaliser le médium dans des polémiques post-modernes. [...] Les méthodes consistant à inscrire la perspective numérique sur la surface peinte reflètent la nature fluctuante et multiple de l'espace numérique [...]. La numérisation, la déconstruction, le

¹⁴ L'argument du primat de la nouveauté est courant : parce qu'un média est chronologiquement le dernier à être apparu, il est à même d'être plus en accord que tous les autres avec son temps. Il est alors question, en France particulièrement, d'une nouveauté ravageuse, faisant table rase du passé et capable de l'englober voire de s'y substituer. Aux « technologies nouvelles » coïncide une « peinture obsolète », le tableau est soudainement poussiéreux, la pratique picturale revêt un caractère nostalgique.

¹⁵ *Low-tech* en opposition à *high-tech* pourrait être traduit par « traditionnel » ou « standard ».

montage, la mutation, l'hybridation, la synchronisation et l'anomalie temporelle sont tous rendus visibles.¹⁶

Et c'est bien cela que montrent les œuvres exposées. Les artistes choisis ont tous une œuvre qui témoigne des incidences du numérique sur les représentations formelles picturales. Nous retrouvons ainsi Scott Anderson, Philip Argent, Alex Brown, Benjamin Edwards, Chris Finley, Beverly Fishman, Carl Fudge, Dan Hays, Yeardley Leonard, Randy Wray, Amy Yoes et Peter Zimmermann. Là encore, la peinture est dite « nouvelle » parce qu'en réalité « actuelle », c'est-à-dire qu'elle affiche des formes et des images issues du mode de travail numérique, ou plutôt « à la mode » du numérique. Le critère de nouveauté d'une création tient-il à la seule appartenance de l'œuvre à son temps et aux technologies qui lui sont propres ? Nous ne le pensons pas. Parfois même, cette technologie contemporaine révèle que la peinture qui s'y associe ne diffère pas de ce que l'on connaissait antérieurement. Le caractère nouveau d'une chose tient à la capacité à imaginer et à inventer dont elle rend compte tandis qu'il n'est pas nécessaire que cette chose soit intéressante ou originale pour être actuelle ; son appartenance au moment présent suffit. Au sein de l'exposition *Post-Digital PAINTING*, l'exemplarité de l'inédit se présente paradoxalement par le biais de moyens traditionnels, avec l'emploi pour onze des exposants sur douze, de toile montée sur châssis et de peinture acrylique, vinylique, à l'émail, à l'huile ou en spray, autrement dit des médiums sans lesquels il ne saurait être question de « peinture ». Associer des techniques à des époques est une chose. Cependant ce n'est pas le jeu des époques de rendre caduque la peinture mais un point de vue qui envisage le rapport à la nouveauté selon la confrontation. Plus loin, ce n'est pas parce que les peintres frottent leur travail aux innovations techniques que le médium peinture est à renouveler. Nombre de pratiques contemporaines en révèlent la porosité et c'est bien du côté de la peinture qu'il nous semble intéressant de regarder plutôt que de l'innovation. En effet, les déplacements y sont subtils, renouvelés, longs et le plus souvent continus. Une distance critique mais aussi temporelle est nécessaire pour en saisir les particularités. D'ailleurs l'étude du cœur des pratiques de plusieurs des artistes précédemment cités nous servira à illustrer cette idée.

Selon une pensée plus optimiste, dans la perspective où la pratique de la peinture échappe aujourd'hui à toute tentative de définition exhaustive et, à plus forte raison exclusive, il semble possible d'engager une recherche sur l'extraordinaire diversité de ses manifestations. Nous pensons notamment à son rapport à la technologie numérique. Si la photographie, le cinéma ou la vidéo ont chacun, à un moment donné de leur histoire,

¹⁶ Je traduis. Joe Houston, *Recombinant Vision in post-digital PAINTING*, Exposition, 14 déc 2002- 23 mars 2003, Cranbrook Art Museum, Éd. Dora Apel, Bloomfield Hills, Michigan, États-Unis, 2002. p. 5.

interrogé leurs relations à la peinture, qu'en est-il aujourd'hui pour le média numérique et la peinture ? Sont-ils si étrangers l'un de l'autre ? L'image et son traitement informatique n'auraient-ils rien à voir avec la peinture ? Comment toutes deux pourraient-elles partager leur contemporanéité au sein de la création artistique ? Dialoguent-elles ? Révèlent-elles des spécificités au contact l'une de l'autre, s'ouvrent-elles réciproquement à de nouvelles perspectives poétiques ?

François Molnar a fait part de l'actualité persistante des problèmes techniques posés par la peinture, malgré les progrès de sa préparation industrielle :

On connaît les discussions acharnées entre les partisans de la peinture à l'huile et ceux de la peinture acrylique [...] ces problèmes techniques que l'on croyait résolus, du moins pour l'essentiel, resurgissent avec une grande acuité à l'occasion de l'introduction des premiers néons, des lasers et des écrans cathodiques.¹⁷

Il semble difficile d'échapper à ce questionnement puisqu'avec les nouvelles technologies, on a laissé entendre que les matières de la peinture auraient disparu. L'informatique appliquée à la peinture par l'intermédiaire du logiciel ou du programme engage en effet un retrait de la substance. Elle n'en crée pas moins des objets propres et déploie des méthodes inédites d'exploration, d'analyse et de création. Ainsi « la » peinture – c'est-à-dire celle à laquelle nous nous référons, selon l'acception traditionnelle qui lui reconnaît des matières, des procédures, des outils, des médiums, des supports et des modes de présentation – doit pouvoir être abordée autrement. Peinture et numérique n'ont pas de raison d'être séparés, opposés et encore moins dominés ou dominants. Plus encore, l'on peut envisager que les écarts liés à la spécificité respective de chacun puissent être l'origine d'un épanouissement et d'une extension du travail pictural. Aussi notre quête picturale de lâcher-prise se doublera-t-elle d'une étude interrogeant ce qui se poursuit, se révèle, s'exalte ou s'annule de la peinture au contact de l'informatique ; elle tentera de mettre en place les conditions d'une peinture en mutation en repérant les rencontres, interactions et hybridations possibles.

Si de nouvelles expérimentations picturales sont possibles par le biais de la machine, celle-ci, dans la course de ses performances ne saurait se mettre en concurrence avec la peinture mais plus vraisemblablement avec les peintres et leur créativité ainsi que leur liberté de questionner. Plus précisément ces derniers, dans le cadre de leur démarche artistique, sont à même de proposer autre chose qu'un emploi applicatif ou techniciste de l'informatique. Les études de pratiques de peintre apportent de nombreuses réponses quant aux questions de

¹⁷ François Molnar, « Quelques aspects psychobiologiques de l'image » in *Revue d'Esthétique. Peindre*, Union générale d'éditions, Paris, Coll. 10-18, 1976/1, p. 340.

savoir comment ne pas devenir la prothèse de nos appareils ou encore quelles formes la recherche picturale, ouverte à l'inconnu peut prendre lorsqu'elle s'associe à l'ordinateur, un système déterministe par excellence. Ces analyses révèlent, *a posteriori*, la nécessité d'appréhender le média informatique non pas comme une fin en soi, mais bien comme l'un des enjeux du travail de la peinture se faisant. Nous avons pu cerner l'emploi de l'informatique par le peintre selon deux modalités : tantôt comme outil, tantôt comme médium¹⁸.

Le travail collaboratif que j'ai mené avec des développeurs en informatique a permis de constituer, à partir de peintures, des programmes exécutables agissant sur l'image de ces peintures. En se croisant, les démarches artistique et scientifique ont révélé l'impermanence des attributs de la peinture et sa possibilité d'en être « hors de ». Le « transfert », c'est-à-dire la numérisation des données visibles de la peinture, accomplit la première étape de traduction de la peinture en image numérique. Il l'insère dès lors parmi les champs problématiques et expérimentaux élargis à même de la faire évoluer. À ce titre, si des artistes exploitent aujourd'hui l'informatique au profit de leur(s) démarche(s) picturale(s), comment et à quel moment exactement du processus créateur le font-ils ? Quels sont les enjeux et les incidences de ce recours sur le travail de « la » peinture ? Si nous poussons les choses plus loin, l'informatique pourrait-elle être l'origine d'un renouvellement des opérations plastiques et des processus mentaux de création ?

La recherche et l'étude des modalités du rapport entre la peinture et le média informatique sont donc centrales. Elles élargiront la compréhension de ce que peut apporter au peintre le lâcher-prise, tout en étant attentives à la présence éclatée mais flagrante de la peinture. Il ne saurait y être question de nostalgie ou de concurrence néfaste et stérile, mais bien d'une mutation touchant au regard sur l'œuvre, au regard à l'œuvre, à sa responsabilité quant aux processus de travail, aux modes d'apparition de la peinture, à sa présentation – ses supports, ses dispositifs de monstration et d'exposition – comme aux approches théoriques et définitionnelles dont elle fait l'objet.

De l'emprise à la déprise

Lâcher prise suppose de s'autoriser quelque chose, mais quoi ? Les premiers éléments de réponse seront apportés relativement au « détachement » vis-à-vis de ce qui fait autorité et contraint la pratique du peintre. De quoi exactement lâcher prise ? D'un mouvement inverse tourné vers l'inconnu, devaient s'ouvrir au peintre des expérimentations inédites.

¹⁸ Nous nous contentons pour le moment d'identifier le numérique comme « média », c'est-à-dire comme technique et support d'information, sans connotation précisant son usage. Ce n'est pas le pluriel de médium.

Dans la première partie, nous verrons comment le peintre trouve auprès de l'informatique des voies de remédiation à des obstacles et des problèmes qu'il rencontre au cours de sa pratique habituelle. En mettant en avant les méthodes spécifiques de travail, nous verrons que l'informatique permet d'éliminer de nombreuses contraintes et de travailler « autrement » la peinture. Aussi nous demanderons-nous si chercher l'apaisante certitude – et toute subjective – d'une « bonne » voie de travail en peinture n'est pas se rapprocher de la quiétude supposée d'un lâcher-prise ? Lâcher prise n'est-ce pas d'abord un décentrement et une prise de recul pour observer ce à quoi et ce par quoi le travail en cours tient et se retient ? Ces interrogations nous amèneront à considérer le lâcher-prise comme la satisfaction *a posteriori* d'un travail que la technique a rendu plus ouvert mais aussi plus méthodique voire plus complet, plus assidu et exhaustif.

Nous entamerons la réflexion en interrogeant les obstacles que le peintre est susceptible de rencontrer. En effet, qu'est-ce qui, au sein d'un travail de peinture, peut agir en contre-force ? Comment éliminer, passer outre les freinages qui se présentent ? Pourquoi des conditionnements, des expériences, des héritages deviennent-ils des facteurs inhibiteurs ? Nous décortiquerons la notion de « lâcher-prise » pour mieux la mettre en résonance avec le champ de l'art et en comprendre les enjeux spécifiques.

Si des peintres ont appris à maîtriser leur pratique au contact de leurs maîtres, nous considérons aussi que beaucoup ont essayé de lâcher prise au sens de se délester d'exigences techniques ancestrales et de certaines manières de voir le monde. Confrontés à l'avènement de la modernité, ils auront mené à la charnière des XIX^e et XX^e siècles des prospections dont le gain est la conquête progressive de libertés plastiques et optiques. Il sera intéressant de nous demander comment leurs questionnements trouvent des échos dans les pratiques picturales contemporaines associant la technique numérique. De quoi lâcher prise grâce à la technique informatique ? N'oublions pas qu'au XIX^e siècle, les peintres se sont très vite saisis de la photographie pour répondre à des problèmes de représentation, pour renouveler l'approche spatiale de la composition ou le contenu de leurs sujets. De la même manière que leur métier a connu de formidables ouvertures, nous

¹⁹ Nous nous référons ici à une lecture de l'Histoire de l'art par le biais de la notion d'avant-garde particulièrement active et repérable sur la scène de l'art de la seconde moitié du XIX^e siècle au début du XX^e siècle. L'historien de l'art Denys Riout en offre un éclairage précis dans son ouvrage *Qu'est-ce que l'art moderne ?* : « Au cours du XIX^e siècle, alors que le Salon permettait à chacun de porter un jugement sur les œuvres nouvelles, se mit en place un système de valeurs qui s'opposait à une tradition conservatrice, soucieuse de continuité. Ce système réserve une place centrale au couple dialectique rupture/innovation. Des discussions, des scandales à répétition ont transformé l'arène artistique en champ de bataille esthétique et idéologique. » in Denys Riout, *Qu'est-ce que l'art moderne ?* Éd. Gallimard, Paris, 2000, p. 14. Dans ce contexte, de nouvelles expérimentations plastiques ont été menées, s'ouvrant aux développements industriels et techniques, aux progrès de la photographie ou de la recherche sur les images mobiles, de nouveaux langages artistiques ont été proposés et défendus au sein de manifestes, les critères esthétiques s'en sont trouvés bouleversés.

verrons que l'informatique rejoue la problématique de l'arrivée de la photographie vis-à-vis de la peinture au XIX^e siècle, ce en repensant leurs processus d'élaboration au profit de leurs pratiques.

C'est ainsi par les questions du logiciel et de l'image que nous relèverons les premiers enjeux et paradoxes d'un travail plastique associant peinture et informatique. Nous observerons à quelles formes de lâcher-prise elles renvoient. Nous verrons spécifiquement comment le logiciel constitue un support à la composition picturale puis comment l'image numérique influe sur la représentation picturale tout en faisant émerger de nouveaux types formels, amenant des mutations dans la pratique, les questions du geste, de la lumière, de la couleur, de l'espace, du support jusqu'à celle de l'exposition. Dans cette perspective, la technique informatique sera prioritairement envisagée comme outil. Nous analyserons les rapports de solidarité ou de complémentarité – aide, réciprocité et cohabitation sereine – que chacune noue avec l'autre sous le regard du peintre.

Avant d'appréhender l'informatique comme médium, nous aurons enfin à démêler entre peinture et informatique des assimilations terminologiques et des glissements de la pratique. Lâcher prise n'est pas s'en donner les apparences. Nous verrons aussi comment certains logiciels et programmes se développent dans la parodie du comportement artistique pour convaincre de leur légitimité et comment certaines pratiques informatiques s'assimilent de fait, et faussement, à de la peinture.

Envisageant la technique informatique comme médium, la seconde partie va nous amener à explorer d'autres types d'interactions avec la peinture. Cela n'ira pas sans le risque, pour la peinture, d'être déplacée, tant sur les plans théoriques que pratiques. En effet, si l'informatique peut devenir une méthode de travail qui gagne une spécificité dans le champ pictural, c'est au prix d'un abandon des matières de la peinture. Ainsi nous traiterons les phénomènes de transfert et de numérisation comme moyen de virtualiser des peintures achevées ou en cours d'exécution. Le virtuel sera ce nouvel espace d'expérimentation au travers duquel des processus de création picturale pourront non seulement refaire surface, mais aussi se développer.

En extrapolant la pensée de Gaston Bachelard²⁰, nous envisagerons la possibilité que cet espace virtuel stimule le raisonnement pictural. Le « sans-matière » qui semble si opposé à l'entité peinture pourrait bien s'avérer la condition de son déploiement. En niant ses qualités, la peinture s'ouvrirait désormais à des perspectives de recherches infinies. Nous pourrions

²⁰ Nous nous intéresserons particulièrement à son ouvrage *La philosophie du non. Essai d'une philosophie du nouvel esprit scientifique* paru en 1940.

en déduire une « néo-matérialité » du numérique. Ces considérations posées, comment le peintre va-t-il investir un tel nouveau champ de travail, motivé par la perspective du lâcher-prise ? Quelles nouvelles possibilités de travail s'offrent à lui pour contourner les obstacles et les paralysies de sa pratique matérielle de la peinture ? Ouvrant un espace de grande liberté, nous verrons que plusieurs hypothèses de compréhension du lâcher-prise y trouveront définition.

Devons-nous cependant comprendre, en troisième partie, que lâcher prise consisterait finalement à s'appuyer sur quelque chose pour pratiquer ? L'informatique peut-elle devenir un expédient palliant la réflexion et l'acte de peindre ? Si oui, comment ? Lâcher prise reviendrait-il à déléguer des gestes techniques, des procédures, des méthodes à d'autres acteurs ? Pourrait-on même imaginer les voir disparaître, intégralement substitués par les performances de la technique ? Lâcher prise peut-il signifier ne plus rien faire ?

Nous défendrons l'idée que l'informatique peut officier comme cet auxiliaire excellent à offrir une liberté de travail et à dispenser la distance idéale, au vu de nos propres réalisations. Nous observerons la dimension paradoxale de cette recherche. Elle engage aussi bien l'idée de « prise », avec la technique informatique, par exemple son efficacité et sa rapidité, que l'idée de « lâcher », par cette même technique, ce qui peut être cher au peintre : ses objectifs ou ses anticipations du résultat final. Cela nous amènera à nous demander, au vu de travaux artistiques attestant de la collaboration des peintres et des programmeurs si, finalement, lâcher prise ne coïncide pas avec une dépossession du « soi-peintre »²¹, au sens d'accepter une perte de contrôle sur ce qui se peint, sur les procédures engagées et leur résultat. Autrement dit, l'informatique pose la question de savoir jusqu'où il est possible de se désolidariser de ce qui nous constitue en tant que peintre, pour ne pas manquer de l'être.

Le plan de la thèse est induit par la méthodologie sur laquelle elle repose. Cette méthodologie s'appuie sur des enquêtes menées auprès d'artistes qui ont été sélectionnés, à un moment donné, pour leur recours significatif à la technique informatique dans une démarche de création picturale. J'ai privilégié le matériau de leur parole pour dresser une typologie, une indexation, une approche critique afin de nourrir un débat. Cette parole, faite de confessions, de convictions, de certitudes ainsi que de doutes m'ouvre un accès privilégié à la réalité matérielle de la production artistique, tout en en répertoriant les savoirs et les compétences. En 1936, Walter Benjamin remarquait déjà que : « La théorie de la peinture

²¹ Il serait envisagé de faire un détour de soi et de ce qui constitue une identité de peintre pour mieux y revenir. Parvenir à laisser partir un instant cette partie de soi ne signifie pas la refuser. Il ne s'agit pas de nier une « nécessité intérieure » telle que Rainer Maria Rilke la rendait essentielle à l'engagement créatif dans ses *Lettres à un jeune poète*. Il est davantage question de contrer l'instance parfois tyrannique du « soi-peintre » et pour cela de prendre le risque de perdre « la main » sur la création, au sens pratique mais aussi au sens décisionnel.

s'est coupée de la peinture pour devenir une discipline spécialisée qui est désormais l'objet de la critique d'art.»²². L'objectif de cette thèse en Arts Plastiques est de privilégier les mots de la pratique picturale, au profit parfois d'une mise à distance sans pour autant relever de la critique d'art : une parole qui fasse du « jargon d'atelier »²³ l'instrument d'une théorie de la peinture. Cependant, ces ressources sont en elles-mêmes complexes dans la mesure où elles placent le praticien devant l'exercice difficile de la formulation la plus adéquate possible et de la mise à plat éclairée des enjeux de son activité artistique. Elles ont souvent d'ailleurs été peu ou mal considérées, trop affectives ou trop subjectives. Acceptées lorsqu'il y est question de métier ou de technique, elles n'en sont pas moins reléguées aux critiques des écrivains, des historiens de l'art ou des esthéticiens quant à la dimension analytique. Jean-Louis Flecniakoska pointe dans l'éditorial de la revue *Correspondance* la particularité du « désir de parole »²⁴ de l'artiste qui peut se confronter à la béance de la formule : c'est une « recherche du mot juste ou introuvable pour dire ce qui est souvent entre les mots, ce qui ne peut qu'être suggéré, ce qui ne peut ou ne veut pas se dire... »²⁵. Cette thèse s'inscrit dans la même difficulté, en ce que n'étant pas « femme de lettres » mais praticienne il y est d'abord question d'oser le face-à-face, de le comprendre, de le mettre au jour en l'énonçant. Juan Gris, craignait en théorisant son travail d'ennuyer, d'être confus et d'exposer une trop grande intimité de pratique au point, finalement, d'avouer qu'il valait peut-être mieux ne pas en parler du tout²⁶. Notre étude tentera de se frayer un chemin au travers de ces écrits comme transmissions d'expériences pour tenter de mieux cerner la complexité de l'œuvre en train de se faire plutôt que son aboutissement. En cela je serai amenée à valoriser l'idée d'une « pensée plastique » ou marche de l'esprit liée au faire artistique. Il me semble que le vrai discours plastique a lieu dans les échanges de parole objectifs et / ou subjectifs, souvent informels, où questions, remarques et connivences en amènent naturellement d'autres, définissant progressivement un terrain réflexif humble, par lequel s'éprouvent « un regard, une conscience, une distance »²⁷.

À partir de ma pratique, plusieurs hypothèses ont été posées et mises en résonance avec des pratiques contemporaines, ce qui conduira à plusieurs « arrêts sur œuvres et pratiques ». Elles nous amèneront à analyser en filigrane plusieurs enjeux des liens entre peinture et informatique, ainsi qu'à définir leurs points de rencontre fertiles, leur

²² Walter Benjamin, « Peinture et photographie » in *Sur l'art et la photographie*, Éd. Carré, Coll. Arts et esthétique, Paris, 1997, p. 78.

²³ *Ibid.*, p. 79

²⁴ Jean-Louis Flecniakoska, Editorial in *Correspondances. Arts plastiques, musique, audiovisuel*, N°4, Strasbourg, Université Marc Bloch, 1992, p.3.

²⁵ *Ibid.*

²⁶ Juan Gris, « Des possibilités de la peinture », Conférence prononcée à la Sorbonne le 15 mai 1924 devant le « Groupe d'études philosophiques et scientifiques », l'Échoppe 1989.

²⁷ Trois conditions de la situation artistique suggérées par Germain Roesz lors d'un entretien à Strasbourg en novembre 1996.

complémentarité, entre continuité et substitution. Nous verrons ainsi comment, au travers des questions plastiques de composition, de couleurs, de lignes et de formes, de point de vue, de temporalité de la pratique ou de réception de l'œuvre peinte, l'informatique agit sur la peinture en termes de prolongement et de mutation. Plus loin, nous verrons que des opérations mentales et des performances cognitives s'y rejouent et s'y déploient. Nous défendrons même le parti d'une excroissance de la peinture à la condition que s'y creuse un écart audacieux vis-à-vis de sa substance. Car, si lâcher prise engage une déstabilisation de soi, l'emploi de l'informatique peut mettre au défi le peintre, voire le prendre au dépourvu en déléguant ses décisions.

C'est en proposant une exploration la plus large possible des liens entre peinture et informatique que nous pourrions poser les limites de l'alliance technique dans la recherche de « lâcher-prise ». Aussi, la troisième partie complètera-t-elle une typologie des relations entre ces médiums. Elle pointera les puissances et les impuissances de la technique vis-à-vis d'un « lâcher-prise » en peinture. Ce sera l'occasion d'en établir les conditions et d'en approfondir la compréhension.

Dans un premier temps, en poursuivant l'étude des pratiques collaboratives entre peintre et programmeur qui, *a priori*, lâchent prise car ils « laissent faire » le processus pictural dans un format de travail dématérialisé, nous argumenterons les apports de l'informatique à la peinture. Nous proposerons l'idée d'une peinture « ex-croissante » en remontant aux processus mentaux qui la génèrent. Nous penserons une peinture non finie et *in process*, à la fois plastique et dynamique. Nous verrons comment une « pensée plastique », dont le propre est d'échapper aux mots, va être travaillée par les spécificités du médium informatique. En faisant état de la diversité de ses manifestations, nous souhaitons défendre l'idée que les rapports de l'informatique avec la peinture s'évaluent en termes d'apports. L'analyse de leurs frictions matérielles et théoriques n'en est pas pour autant exclue. Ces confrontations nous amènent justement à comprendre les « écarts » en termes « d'écartèlements ». Nous nous situons ainsi à l'opposé de la pensée moderniste de Clement Greenberg, quant à la spécificité ou la « vérité ontologique » de la peinture qui, élaguant progressivement les conventions qui ne lui sont pas nécessaires, « s'auto-purifie ». L'informatique révèle qu'il existe, à proximité de la peinture, un hors champ : un espace d'expansion pratique et néo-matériel, définitionnel et théorique. Cet espace, s'il a peut-être été jusqu'alors invisible et inexploré, n'en rejoue pas moins l'intimité d'une pratique de peintre, tout en lui offrant des affranchissements nouveaux.

Puis nous prendrons davantage de latitude pour nous intéresser aux pratiques picturales qui entretiennent avec l'informatique des rapports d'interférences, d'assimilation voire

d'indifférenciation au regard du modèle japonais. Nous les mettrons en résonance avec la notion de « lâcher-prise » pour en cerner les enjeux, les possibilités et les conditions d'existence. D'observations en déductions, nous serons à même de poser de nouvelles questions et d'envisager une autre manière de « lâcher-prise ».

Ainsi, n'y a-t-il pas, au sein de cette thèse, une contradiction quant à vouloir mettre en place, avec l'informatique, une stratégie – une prise – pour trouver un abandon – un lâcher – en peinture ? Ne peut-on envisager que l'acte pictural relève aussi d'une dé-prise totale ? Sans prise signifierait sans appui, sans délégation, sans substitution, sans contrôle ni quête excessive de maîtrise. Sans prise impliquerait l'absence d'intermédiaire technique. Par ailleurs, si l'on considère que lâcher prise est un exercice de dépossession d'attentes, d'exigences et de résultat, c'est alors à la fois dans un face-à-face du peintre avec le médium peinture et dans un face-à-face avec lui-même qu'il peut avoir lieu. Nous observerons comment le phénomène de déstabilisation peut paradoxalement en constituer l'accès. Grâce à des appuis théoriques, nous envisagerons un laisser-faire, au sens d'un laisser-filer. Par l'abandon d'une démarche volontariste visant une finalité, – le refus du but, l'immersion pour progresser moyennant la mise en avant et la persévérance du faire –, nous verrons que le peintre lâche prise parce qu'il peint. Ainsi, la finalité de ce travail théorique vise une pratique qui relance la peinture, cette fois-ci plurielle, libérée et généreuse.

Peindre, dépeindre

Aujourd'hui, grâce à cette recherche, je peux dire que ma démarche envisage une peinture au sens propre et figuré.

Le mot « dépeindre » se compose du préfixe dé- et du verbe peindre comme si, en plus de signifier la représentation sensible du monde, il décrivait l'acte de peindre à l'envers. Il est intéressant d'observer que l'énumération inversée des termes qui retracent l'historique de l'élaboration d'un tableau nous informe de la qualité du regard de celui qui « dépeint » et du sens plus ou moins aigu de sa description du visible. On peut ainsi envisager une suite d'opérations telles que : retirer des détails, des nuances, des pointes de lumière, soustraire des touches de matière, des surfaces de couleur et leur traitement, épais, mat, brillant, mousseux, transparent, supprimer des éléments et, par là-même, dés-équilibrer un ensemble, dé-composer une gamme chromatique, dénouer les valeurs et retirer les sources lumineuses, extraire les grandes masses, naviguer dans les vides, dé-poser les lignes directrices, dés-engager les grandes directions, rembobiner le premier geste et finir face au support nu et libre.

En transposant dans d'autres contextes de travail des opérations mentales en œuvre dans la pratique picturale – extraire, décrire, comparer, dissocier, traduire, projeter, rêver, etc. – et des caractéristiques physiques et sensibles – voir, scruter, toucher, déposer, dessiner, étaler de la matière, etc. – quelque chose de la peinture peut se poursuivre, comme cela a été le cas pour l'informatique, mais pas seulement. Plusieurs éléments du langage pictural me semblent en effet transposables à des médiums tels la photographie, l'écriture ou le son. Dans la continuité de l'expérience informatique, ces prolongements ont deux incidences. Premièrement ils sont susceptibles d'amener un repérage de la peinture là où on ne la trouve pas *a priori* : dans une parcelle de béton du parking, au sein d'une photographie dont la découpe recompose un paysage ou encore de mots et de rythmes qui, parviennent à nous faire faire l'expérience mentale d'une tactilité, d'un recouvrement, d'un tracé. Deuxièmement ils élargissent les possibilités de dépeindre le monde selon des descriptions joueuses, décalées et arrangées. Les toiles blanches sont comme les espaces du rêve ou peuvent émerger des narrations hétérogènes, des allégories et des anecdotes. Henri Focillon en décrit subtilement la logique : « Nous inventons dans nos songes, non seulement un enchaînement de circonstances, une dialectique de l'événement mais des êtres, mais une nature, un espace d'une authenticité obsédante et illusoire »²⁸. Mon travail trouve souvent réconfort dans ces rêves éveillés qui revisitent un rapport à la réalité perçue tout en développant une peinture visionnaire.

²⁸ Henri Focillon, *Vie des formes*, Éd. Puf, Coll. Quadrige, Paris, 1943, p. 71.

I. L'informatique comme outil : se libérer des contraintes et travailler autrement la peinture

I.1. Lâcher prise en peinture ?

I.1.1. Avoir du mal à peindre

Le point de départ de ma recherche est ma propre pratique picturale, laquelle est traversée par la conscience d'avoir du mal à peindre et par la nécessité de passer outre. Le but de cette partie est de comprendre ce que recouvrent les difficultés à peindre et leur fonctionnement.

La question d'avoir du mal à peindre ne concerne pas uniquement le moment de la pratique en train de se faire. C'est avant même d'engager le travail, lorsque le commencement implique de se sentir prête et disposée pour s'y consacrer pleinement, qu'elle se pose. Voilà une phase paradoxale de – non – pratique et pourtant déjà toute picturale tant elle cristallise et anticipe, dans mon travail, nombre de questionnements relatifs à l'acte de peindre. Comprendre cela implique de préciser que la thèse n'envisage pas la peinture selon des acceptions et des préalables précis et stables, ce qui supposerait d'extraire un ou plusieurs aspects du métier, de ses techniques, de ses attributs matériels ou encore de ses modalités pratiques selon les époques, les styles, les courants et les pensées. C'est la peinture comme question, comme objet de réflexion que nous convoquons et qui nous mobilise, pour l'envisager le plus librement et le plus ouvertement possible.

La mise en route peut être longue et difficile. Dans le cas de ma pratique personnelle, après une période sans peinture, plusieurs jours sont nécessaires pour me retrouver en situation d'agir. Le rangement de l'atelier et la préparation du matériel s'avèrent autant de prétextes pour ne pas entamer de suite la pratique. La recherche de formats et de supports l'est tout autant, de même le rassemblement de certaines images références, au cas où elles seraient

opportunes. Les ruses de l'esprit sont inépuisables quand il s'agit de fuir les situations embarrassantes. Comme si m'attendait quelque défi ou face-à-face délicat ou déplaisant. Il me faut alors me faut ainsi contourner ou attendre. Ainsi pendant plusieurs années, la pratique en atelier collectif, parce qu'elle fixait des rendez-vous précis avec la peinture, m'a été salutaire. Les ateliers partagés créent naturellement une dynamique de travail qui détourne des hésitations stériles. De même j'ai entrepris, sur une période, de peindre aux plus mauvais moments : lorsqu'il était presque déjà trop tard – comme juste avant un rendez-vous ou une obligation –, ou que que le temps était limité, la situation imposant de mettre de côté les scrupules et ses atermoiements. Mon expatriation aux États-Unis a inauguré la contrainte de réaliser un dessin par jour (Figure 2). Ils sont réalisés au feutre noir indélébile, quitte à accepter ce qui arrivait. Ces petites formes travaillées au plus simplement sur un papier de mauvaise qualité – celui du carnet de notes – sont autant de petites histoires catastrophiques qui osent se raconter, tout en étant interprétées par l'écriture graphique spécifique du marqueur. Je sais qu'elles travaillent les futures peintures.



Figure 2 - Elsa Ayache, *Sans titre*, carnet, 2017-2018, série, feutre noir sur papier, 14,5 x 20,5 cm.

L'attente en effet est rarement une alliée. Elle cumule les appréhensions et les renforce, parfois jusqu'à l'immobilisme. Leurs causes sont assez difficiles à cerner. Je pense craindre de me lancer et de ne pas accepter la déception des premiers jets, alors qu'ils sont souvent le fruit d'un manque d'échauffement. Je crains de ne pas travailler à la hauteur de mes espérances, de ne pas savoir où aller et, par voie de conséquence, de faire de mauvais choix. L'impatience et le manque d'humilité sont de puissants freins. Les temps de créer des conditions de travail confortables et de se mettre en état de produire est aussi celui de la montée des exigences et des ambitions. Il serait beaucoup plus efficace de laisser place au plaisir ou encore simplement à la nécessité toute personnelle de peindre sans la penser au travers du regard de l'autre, ce qui était le cas de Francis Bacon : « je ne peins pas pour les autres, je fais de la peinture pour moi-même »²⁹. Mais quelque chose d'une autorité supérieure – sur laquelle nous reviendrons – « prend », force et contraint, à la manière d'une « prise » de sport de combat qui jette le corps à terre et bloque ce début d'ouvrage. L'exemple de Pierre Soulages est intéressant car il témoigne des formes compliquées de la mise en route de sa pratique et de la manière dont elles l'amènent à travailler irrégulièrement.

Des fois je vais à l'atelier parce que je pense que j'aurais envie de peindre et puis je suis devant la toile blanche, je tourne autour, je ne sais pas ce que je vais faire, j'hésite, j'attends et puis je repars quelquefois sans avoir commencé. Et puis d'autres fois je reviens, j'hésite, je tourne autour de la toile blanche, j'attends, j'attends d'oser et puis j'ose. D'autres fois encore j'arrive et j'ose tout de suite. Je voudrais bien savoir pourquoi.³⁰

La difficulté révèle aussi la capacité du peintre à recentrer son attention sur ce qui lui est le plus cher. Elle constitue alors un défi qui relance formidablement le faire parce qu'elle réveille et remobilise son besoin personnel de peindre :

Dans l'insatisfaction que je rencontre en travaillant sur une toile, insatisfaction mêlée à quelque chose, à une lueur, à quelque chose qui m'intéresse, c'est de là que naît une espèce de rage de peindre qui me fait passer des nuits entières à l'atelier.

Je décide de peindre parce que j'ai besoin de peindre.³¹

Cette phase montre qu'entre l'intention et le faire, des intermédiaires existent et qu'ils conditionnent la pratique en agissant parfois en différé comme des retards à l'entreprise. Marcel Duchamp avait déjà intégré la notion de retard à son travail pour désigner notamment son Grand verre : *La mariée mise à nu par ses Célibataires*, même (*Le Grand Verre*), qui porte comme second titre *Retard en Verre*. Plus précisément, ce délai qualifiant le fait

²⁹ Francis Bacon, *Entretiens avec Michel Archimbaud*, Éd. Gallimard, Paris, 1996, p.28.

³⁰ Pierre Soulages, *Écrits et propos*, Éd. Hermann, Paris, 2009, pp.42-43.

³¹ *Ibid.* p.42.

d'arriver après le moment attendu nous intéresse ici car il a été matériellement et conceptuellement intégré comme faisant partie de la pratique picturale. Cette œuvre, grand objet énigmatique de la modernité, a été minutieusement exécutée avec des matériaux peu conventionnels : de la feuille de métal, du fil à fusible et de la poussière accumulée durant plusieurs années sur plaque de verre dans l'atelier new yorkais de l'artiste. Commencé en 1914 et déclaré définitivement inachevé en 1923 le *Grand Verre* est pour Duchamp une proposition dont le support n'est plus la toile mais le temps lui-même, comme expérience de la durée, mais aussi comme un retard de fabrication, dont on accepte finalement la prise sur le tableau. On sait que Duchamp refusait de pratiquer une peinture rétinienne c'est-à-dire de la pratiquer comme langage visuel susceptible de flatter l'œil. Le choix du mot « retard » tout en étant volontairement poétique, permettait de ne pas inscrire la création dans le registre d'une peinture qui se définit uniquement selon des données matérielles et esthétiques. Par ailleurs cela le singularisait aussi dans un milieu d'artistes d'avant-garde cherchant à être à la pointe de leur temps – pensons au simultanéisme impulsé par Sonia et Robert Delaunay – voire en avance sur le temps. En proposant d'être en retard, il laisse décanter les évidences reçues de la peinture, l'affranchit du primat du travail de la main comme de l'œil et l'envisage comme affaire mentale. C'est avec cet héritage que nous considérons la phase anticipatrice avec ses préoccupations matérielles et spirituelles – ses questions, ses anticipations, ses réflexions – comme relevant déjà d'un travail de peinture.

Ce préalable posé, nous comprenons que la simple aspiration à être « en prise » avec la peinture, comme désir de la conscience à entrer dans l'expérience, puisse générer une tension voire une difficulté en peinture. L'enjeu, comme le mentionne le CNRTL pour la définition du verbe « prendre » avec un complément, est de « s'occuper de quelque chose de manière sérieuse et suivie »³² autrement dit, pour ce qui concerne l'entreprise picturale, de « prendre son courage à deux mains » et/ou de « prendre ses jambes à son cou »³³. Une réalisation personnelle intitulée *Règlement de compte* (Figure 3) réalisée en 2011 a essayé de pointer ces troubles du démarrage sous un angle à la fois grave et amusé. On y voit une figure féminine posant nue incitant quelques solutions au délicat problème d'une activité picturale fuyante.

Le cas de Max Ernst constitue un exemple du tracassé occasionné par la mise en route du travail pictural, tout à la recherche de solutions. Le moment critique était celui de la confrontation au support où le peintre se sentait pris de ce qu'il appelait le « complexe de virginité » face à la page blanche. Pour remédier au défi de ce vide, l'artiste substitua à la

³² Cf. CNRTL, *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, consulté le 22/01/2018 à l'adresse <http://www.cnrtl.fr>

³³ *Ibid.*

monochromie du support des emprunts iconiques tirés de la presse. Ces derniers allaient agir comme des stimulateurs au profit de la pratique et non comme des inhibiteurs. Ainsi lorsqu'il choisit en 1919 les pages d'un catalogue présentant des objets relatifs à la démonstration anthropologique, microscopique, psychologique, minéralogique et paléontologique, ou bien lorsqu'il inaugure en 1925 les frottages, il œuvre et fait en sorte que chacun de ces supports iconiques deviennent les déclencheurs de visions intérieures. Celles-ci provoquent chez l'artiste « une intensification subite des facultés visionnaires »³⁴.

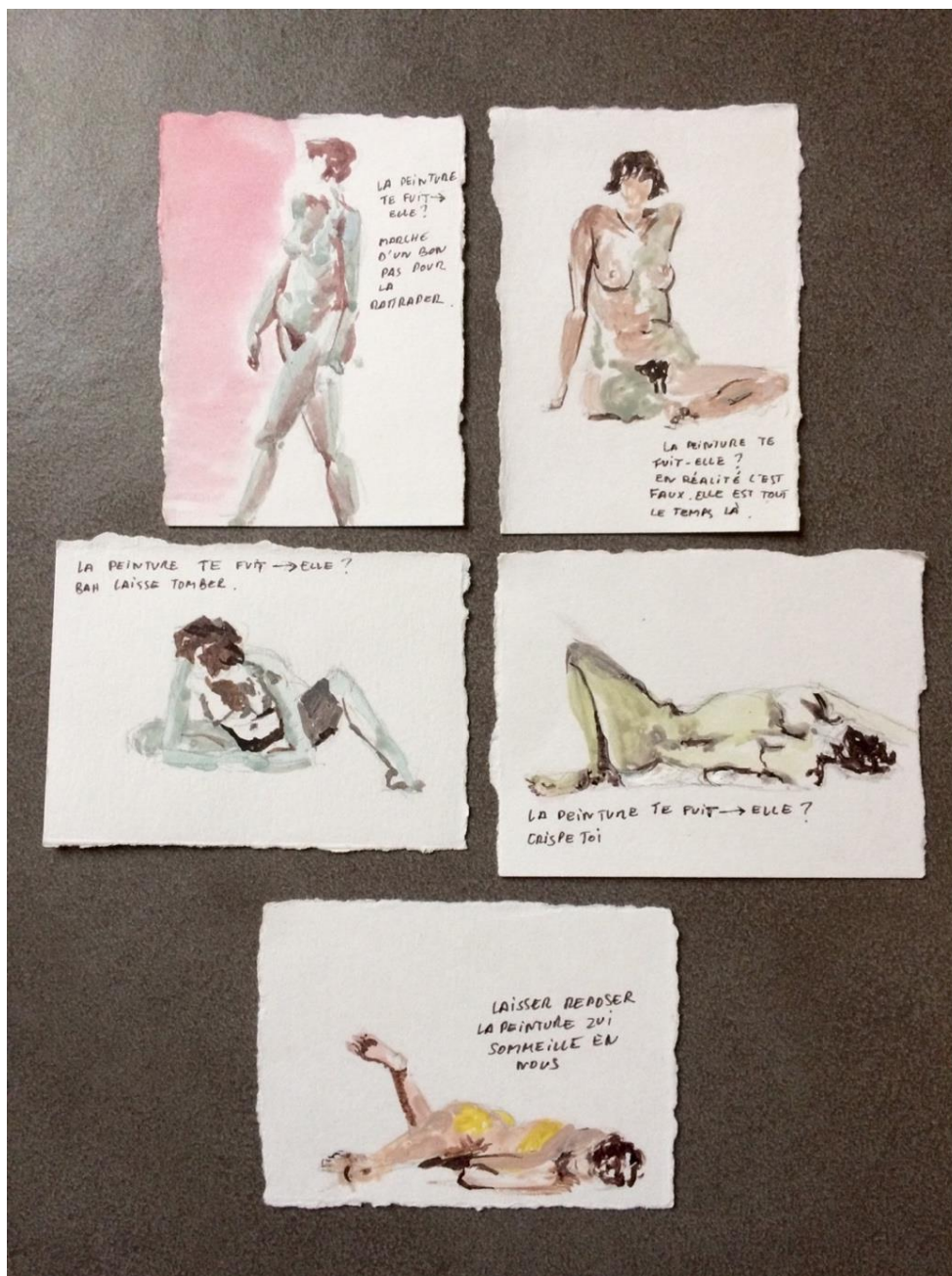


Figure 3 - Elsa Ayache, *Règlement de compte*, 2011, acrylique sur papier, environ 6 x 8 cm chaque.

³⁴ Werner Spies, *Max Ernst. Frottages*, Éd. Herscher, Paris, 1986, p.8.

Si ce principe de rencontre est à l'origine de l'univers d'Ernst, de la libre association, du rêve, du désir, de la fantaisie, du jeu de la conscience comme de l'inconscient, il est intéressant de voir que l'entreprise de l'artiste est aussi celle de savoir contourner ses propres appréhensions pour mettre en place les conditions d'un travail artistique fertile. Le praticien est aussi ce stratège qui, lucide, est capable de détecter ses propres peurs, ses impasses et de les dépasser en trouvant les moyens de leur tendre piège. Sa force créatrice se repère donc en amont de l'œuvre, lorsqu'à l'issue d'un intime et honnête face-à-face, il décide de travailler avec lui-même, de trouver les idées et les gestes d'une dépossession de soi. Il s'agit là d'un sabotage volontaire et astucieux à l'encontre de ses propres impuissances.

Gérard Garouste opère de la même manière à partir d'une appréhension de la pratique picturale légèrement différente : celle d'être en état de recherche. Si les dessins contenus dans ses carnets sont comme il le dit, « les esquisses de tous ces tableaux achevés »³⁵, il reconnaît vouloir dessiner librement. Aussi aime-t-il arriver en avance à un rendez-vous, se rendre dans un café et dessiner « surtout sans chercher »³⁶. Comme si la réflexion et la prospection pouvaient devenir des ennemies à la mise en route pratique, consciemment, le peintre souhaite protéger un : « laisser venir »³⁷. Garouste semble ainsi accorder autant d'importance à la nature de son travail qu'à ses conditions d'apparition. Remarquons que si la confrontation à soi-même au sein de l'entreprise picturale est un sujet qui semble quotidien pour des artistes, il est souvent tenu assez discret, tel un secret d'atelier qu'il n'est jamais aisé de révéler. Nous allons essayer de mettre au jour certains aspects et d'en éclairer la compréhension en entrant cette fois plus spécifiquement dans le travail pictural en train de se faire. Les problèmes de peinture étant atemporels nous nous permettons ici un large champ de références et d'époque pour nourrir la prospection.

Margot et Rudolf Wittkower se sont intéressés au tempérament saturnien communément reconnu des artistes. Propice à la contemplation, à la méditation mais aussi à la solitude et à l'abattement, ce tempérament intéresse notre étude en ce qu'il offre d'autres compréhensions de la difficulté de peindre encore très actuels. Les deux auteurs ont montré comment, de l'Antiquité à l'époque romantique, une figure de l'artiste comme être spécifique et différent des autres ou dit « aliéné », s'est définie aussi bien chez les artistes eux-mêmes que chez les biographes, les historiens que chez les amateurs, les mécènes ou les commanditaires. Ils ont ainsi investi l'espace de recherche entre l'homme et l'œuvre pour saisir les fondements et les effets de cette aliénation. L'ouvrage de Margot et Rudolf

³⁵ *Gérard Garouste. À la croisée des sources.* Interview réalisée par Bernard Marcelis et Xavier Roland, BAM (Beaux-Arts Mons), consulté le 31/08/2017 à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=ABoqP66wgTo&t=7s>

³⁶ *Ibid.*

³⁷ *Ibid.*

Wittkower, *Les Enfants de Saturne. Psychologie et comportements des artistes de l'Antiquité à la Révolution française*, a ceci de passionnant qu'il s'appuie sur de nombreux témoignages d'ordre historique – biographies, lettres, mémoires, minutes de procès, etc. – relatifs à l'arrière scène du travail de l'artiste. C'est alors à l'intimité de ses conduites et de ses réflexions que nous accédons. Précisons cependant les limites de leur étude. Dans le chapitre consacré au génie, à la folie et à la mélancolie, le peintre anglais John Robert Cozens est présenté comme un cas extrême : atteint de folie incurable en 1794, il arrête toute activité. C'est l'occasion pour Margot et Rudolf Wittkower de préciser que : « ce genre d'artistes cesse de [les] intéresser quand leur maladie les a réduits à l'inaction »³⁸. Ces arrêts, définitifs, occasionnels ou brutaux nous semblent cependant faire partie du travail artistique et constituent autant d'occasions d'en comprendre les freins.

L'étude de la figure tourmentée de l'artiste révèle que plusieurs de leurs causes viennent de la pratique elle-même, de ses enjeux, et pas seulement de facteurs extérieurs ou de pathologies spécifiques. Ainsi, sans visée exhaustive, pouvons-nous repérer plusieurs de ces causes qui mettent en lumière les difficultés d'un travail d'artiste peintre. Nous avons pris la liberté de citer l'œuvre d'un sculpteur flamand, François Duquesnoy (1597-1643), dans la mesure où il s'agit d'un travail de la forme qui nous a semblé parfaitement transposable au domaine pictural. En voici la teneur :

- La crainte de l'insuffisance à l'ouvrage. Ainsi Hugo van der Goes, peintre flamand de la seconde moitié du XV^{ème} siècle (1435-1482), craint-il de ne pas suffisamment développer son œuvre, partagé entre les exigences qu'il lui porte et son devoir religieux.
- La comparaison dévalorisante avec les grands maîtres de l'époque.
- L'indécision et la longueur des recherches faisant perdre le sens des priorités. Ainsi le cas de François Duquesnoy et de sa sculpture *Sainte Suzanne*, remarquable d'élégance et d'harmonie qui cependant est le fruit d'un travail que la méticulosité a rendu éprouvant. L'artiste est repéré comme « si timoré et si regardant sur le moindre détail qu'il passa toute sa vie dans l'irrésolution, et qu'il ne prenait jamais une décision sans y avoir consacré de longues et pénibles pensées, jusqu'à descendre à des arguties dépourvues du moindre intérêt. Cette incapacité lui fit perdre beaucoup d'œuvres et d'argent, parce que ses tergiversations lassaient ceux qui désiraient une œuvre de sa main »³⁹.
- Le perfectionnisme ou la recherche de la représentation idéale, la plus techniquement maîtrisée. Il est rapporté notamment que François Duquesnoy « ne

³⁸ Margot et Rudolf Wittkower, *Les Enfants de Saturne. Psychologie et comportements des artistes de l'Antiquité à la Révolution française*, Éd. Macula, Paris, 1^{ère} éd. 1985, p. 197.

³⁹ G. Passeri, *Die Künstlerbiographien* [1772], J. Hesse, Leipzig/Vienne, Keller/Schroll, 1934, p.112. (Cité par Margot et Rudolf Wittkower, *op. cit.*, p. 220.)

faisait rien sans reprendre à plusieurs reprises ses recherches à partir de l'antique et de la nature ; si bien qu'il faisait plusieurs modèles non seulement pour les membres principaux, pour une main ou pour un pied, mais aussi pour un doigt et même pour le pli de vêtement ; et cette application ne le tranquillisait pas »⁴⁰.

- L'ensevelissement et la perte dans les détails.
- La lenteur et l'auto-dévalorisation. Carlo Dolci (1616-1686) peintre florentin, travaille durant plusieurs semaines sur la représentation d'un seul pied. On dit qu'« avec une fausse connaissance de lui-même, propre aux gens extrêmement mélancoliques, il se mit en tête l'idée fixe qu'il n'y avait au monde maître aussi nul que lui »⁴¹ et qu'il mourut d'être comparé à des peintres plus rapides que lui.
- Le mal de l'invention originale nourrissant la concurrence entre artistes.
- La peur de l'espionnage du travail et du chapardage d'idée.
- Le regret d'une mauvaise exposition de l'ouvrage ou d'une non-conformité aux intentions de l'artiste. – Le *Saint André* de Saint Pierre de Duquesnoy placé dans une mauvaise lumière aurait entraîné la mort de l'artiste, déjà fragilisé par des folies délirantes –.
- L'impuissance à trouver des appuis aidants pour l'artiste et la promotion de son œuvre.
- La solitude et l'abandon à la mélancolie.
- L'ambition démesurée. François Le Moyne (1688-1737), médaillé de l'académie, et détenteur du prix de Rome, aussi jaloux qu'attentif à ne se faire devancer par aucun autre peintre du Salon travaillait en repoussant ses propres limites. Impatient de la réception d'honneurs et persuadé de la qualité inégalable de son travail, il tombe malade et perd la raison.

Plusieurs phénomènes, extérieurs à la pratique elle-même peuvent aussi entrer en ligne de compte pour expliquer les difficultés de peindre. Le peintre peut ou non les dompter. Notons aussi que les comportements débauchés, délictuels, bagarreurs, avarés, dépensiers voire sans le sou de certains peintres n'ont pas pour autant eu d'influences négatives sur leur travail artistique.

- Les jalousies et sabotages. Il est rapporté que le peintre florentin Giovanni da san Giovanni (1592-1636) voit les premières étapes de la réalisation d'une fresque dans le palais du cardinal Bentivoglio systématiquement détériorées au lendemain de sa réalisation. Sur le point de se voir retirer la commande, il découvre que deux collègues français, envieux, dégradent, la nuit venue, son travail.

⁴⁰ G.P. Bellori, *Le vite de' pittori, scultori, ed architetti moderni* [1672], Pise, s.n., I, p.86. (Cité par Margot et Rudolf Wittkower, *op. cit.*, p. 220.)

⁴¹ Margot et Rudolf Wittkower, *Les Enfants de Saturne. Psychologie et comportements des artistes de l'Antiquité à la Révolution française*, *op. cit.*, p. 227.

- Les querelles stylistiques – entre le goût baroque et le goût classique par exemple – ou régionales.
- Les besoins financiers. Les auteurs évoquent le positionnement de Vasari face aux différences criantes de traitements des artistes. Ce dernier « avait vu beaucoup de misère chez ses amis, qu'ils fussent indépendants ou artistes de cour [...] croyait fermement que « si l'on donnait à notre époque, une juste rémunération, il se ferait certainement des choses plus grandes et bien meilleures que tout ce qu'ont produit les Anciens. Mais de devoir se battre plus contre la faim [fame] que pour la gloire [fama] garde ensevelis ces malheureux talents et les empêche de se faire connaître – par la faute et pour la honte de ceux qui pourraient les élever et ne s'en soucient pas »⁴².

Nous avons vu plusieurs motifs de la difficulté de peindre. Tentons d'en comprendre la logique et les manifestations. Le tumulte intérieur qui entrave le passage à l'acte pictural tient souvent de l'opposition entre une valeur positive, c'est-à-dire stimulante pour l'ouvrage, et une valeur négative qui vient immédiatement lui faire obstacle. Ainsi l'enthousiasme de peindre peut se heurter simultanément à l'appréhension de ne rien pouvoir en tirer, si ce n'est cumuler excitation et abattement. Une belle idée peut rencontrer la peur de sa réalisation technique et associer espoir et défiance, de même encore le défi et la promesse d'un grand format peuvent se confronter à la crainte de ne pas être honorés ou à celle du gâchis. Ce phénomène qui rassemble dans la simultanéité de la pratique picturale deux états antagonistes n'est pas nouveau. Il est repérable chez Monet pour qui le travail en peinture peut être heureux et libérer des tracasseries de la vie quotidienne, tout comme être « difficile, épuisant, éprouvant, abrutissant et source de soucis et d'insatisfactions »⁴³. Monet connaît en effet des phases d'intense excitation au moment où il peint, autant qu'il est pris de violents désespoirs notamment lorsqu'il commence l'étude de ses *Nymphéas* en 1890 ou qu'il revient au sujet des Meules peu de temps après. Transporté par le plaisir visuel que procure une nature belle et riche, il se plaint en parallèle de la difficulté de la tâche représentative – pour laquelle il est très exigeant –, de ses mauvais états physiques ou encore de conditions météorologiques désastreuses. Personnage entier, il n'hésite d'ailleurs pas à détruire les travaux qu'il estime ratés.

J'ai repris encore des choses impossibles à faire : de l'eau avec de l'herbe qui ondule dans le fond... c'est admirable à voir, mais c'est à rendre fou de vouloir faire ça. [...] Je suis bien au noir et profondément dégoûté de la peinture. C'est décidément une torture continue ! Ne vous attendez pas

⁴² G. Vasari, *Les Vies des meilleurs peintres, sculpteurs et architectes*, A. Chastel (trad. et dir.), Éd. Berger-Levrault, Paris, 1983, V. p.22. (Cité par Margot et Rudolf Wittkower, *op. cit.*, p. 444.).

⁴³ Caroline Meyer, « En lisant Monet... esquisse d'une étude terminologique de la correspondance du peintre » in *Correspondances. Arts plastiques, musique, audiovisuel*, N°4, Université Marc Bloch, Strasbourg, 1992, p.56.

à voir du nouveau le peu que j'ai pu faire est détruit, gratté ou crevé. Vous ne vous rendez pas compte de l'épouvantable temps qu'il n'a cessé de faire depuis deux mois. C'est à rendre fou furieux, quand on cherche à rendre le temps, l'atmosphère, l'ambiance. Avec ça, tous les ennuis, me voilà bêtement atteint de rhumatismes. [...] Quelle bêtise que la vie !⁴⁴.

Un autre témoignage nous permet de comprendre que les plaintes de Monet sont tributaires d'élan heureux et qu'elles ne concernent pas uniquement des phénomènes indépendants de sa volonté. Il nous informe du niveau de rigueur ainsi que de l'emphase qui le gagnent lorsqu'il travaille à pied d'œuvre, sur ce motif qu'il espère toujours « épatant »⁴⁵. Son travail est toujours envisagé comme étant perfectible, selon des compétences et des intentions clairement définies :

Je pioche beaucoup, je m'entête à une série d'effets différents (des meules), mais à cette époque, le soleil décline si vite que je ne peux le suivre... Je deviens d'une lenteur à travailler qui me désespère, mais plus je vais, plus je crois qu'il faut travailler pour arriver à rendre ce que je cherche : « l'instantanéité », surtout l'enveloppe, la même lumière répandue partout, et plus que jamais les choses faciles me dégoutent. Enfin je suis de plus en plus enragé du besoin de rendre ce que j'éprouve et fais des vœux pour vivre encore pas trop impotent, parce qu'il me semble que je ferai des progrès.⁴⁶

Caroline Meyer a entrepris une étude terminologique de la correspondance de Claude Monet dispensant un entendement précis de la réflexion éclatée du peintre sur sa pratique. La grande majorité des remarques du peintre concernent sa pratique en cours plutôt que ses tableaux achevés, ce qui nous permet de repérer d'autres motifs de découragements. L'auteure a établi cinq catégories pour classer les différentes formes de la peinture comme « travail »⁴⁷, notion chère à Monet. Dans celle intitulée « Être-artiste », nous réalisons à nouveau que Monet envisage son entreprise comme un « devoir à accomplir de manière volontaire pour arriver à quelque chose »⁴⁸. La pratique doit être le lieu de recherches persévérantes et dans son rapport au temps l'occasion de progrès. Le travail devient « une lutte contre la crainte de l'impuissance »⁴⁹ qui met au défi le peintre dans l'évaluation de ses capacités à atteindre ce qu'il souhaite.

⁴⁴ Claude Monet in Gustave Geffroy, *Monet, sa vie, son œuvre*, Éd. Macula, Paris, 1980, p. 307.

⁴⁵ *Ibid.* p. 308.

⁴⁶ *Ibid.*

⁴⁷ 1) être-artiste : le travail dans son rapport au motif. 2) modèle : le travail dans son rapport au motif. 3) faire : le travail décrit comme activité pratique. 4) Mobile : le but du travail. 5) généralités : le travail en tant que notion générale.

⁴⁸ Caroline Meyer, « En lisant Monet... esquisse d'une étude terminologique de la correspondance du peintre », *op. cit.* p. 56.

⁴⁹ *Ibid.*

Une difficulté à peindre tient par exemple à la disponibilité du praticien au travail et à la nécessité d'un investissement continu :

L'arrêt prolongé du travail est toujours mal vécu. Il s'accompagne des doutes du peintre sur ses capacités à "arriver", il est perçu comme une perte de temps qui freine le progrès et est toujours suivi, à la reprise du travail, par une période de tâtonnements où les résultats sont mauvais et où Monet a le sentiment d'être un débutant ayant tout à réapprendre⁵⁰.

Nous pouvons ajouter que les interruptions incessantes sont motif de grande contrariété, de frustration voire de colère. Elles rappellent que le travail pictural a une temporalité propre, certes variable selon les pratiques, qui n'engage pas moins le peintre dans un rapport d'exclusivité à ses réalisations. Combien il est douloureux de s'extirper soudainement des strates profondes de la concentration et du plaisir sensible de peindre pour une autre activité. Combien a-t-il été difficile de les atteindre et combien il sera à nouveau long et mobilisera toute la détermination nécessaire pour retrouver l'état d'immersion. Les femmes peintres sont aujourd'hui bien au fait de cet enjeu : le maintien d'espaces fermés pour la protection et le développement de la pratique relève d'une lutte.

Les conditions spatiales de la pratique sont également à prendre en compte. Monet préfère le travail dans la nature plutôt qu'en atelier où il lui paraît plus long. Cependant l'isolement d'un atelier personnel peut être bénéfique en ce qu'il garantit protection, tranquillité et focalisation⁵¹.

Monet rencontre également la contrainte de l'impermanence de son motif du fait des variations lumineuses qu'il peine à retrouver d'une journée à l'autre voire d'une année sur l'autre. Cela impacte ses recherches sur les déclinaisons chromatiques, le traitement des matières picturales et les traductions d'atmosphères. Nous apprenons cependant, grâce à l'étude de Caroline Meyer, que Monet rebondit face à cette difficulté en peignant plusieurs toiles d'un même motif à des moments différents de la journée. Le travail sur le motif implique ainsi une course contre le temps à laquelle répond une méthode picturale de l'éclatement, de la multiplicité et de la reprise. Elle se décompose par ailleurs en trois moments spécifiques que nous citons pour en pointer les tensions paradoxales. Le premier, relatif au commencement, « est toujours médiocre, souvent lent, hésitant, timide et consiste en *une étude des motifs* qui permet de *comprendre* ; peu à peu le peintre commence à se reconnaître dans ce qu'il fait »⁵². La mise en route, décidément délicate, trouve remédiation grâce à l'immersion dans la pratique qui, dans un second temps, complète les études. La

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ Soulages pose ainsi un galet au pied de la porte de son atelier pour ne pas être dérangé.

⁵² *Ibid.* p. 57.

peinture comme véhicule des sensations de l'artiste face au motif porte la démarche. Cependant, compléter suppose de choisir à partir des éléments changeants et contingents de la nature et ce qui a déjà été représenté. Or, « en voulant faire mieux, il arrive qu'on gâche le travail fait. Il s'agit donc d'un délicat *travail d'équilibriste*, entre le trop et le pas assez »⁵³. C'est ainsi un nouveau défi auquel se trouve confronté le peintre qu'une dernière phase relèvera en portant à son comble tous les enjeux précédents : « chaque minute est précieuse, l'excitation est grande, on ne s'interrompt que lorsqu'on est épuisé et l'on ose tenter l'impossible, on prend le risque de transformer des toiles »⁵⁴ et peut-être encore de tout perdre.

Nous pourrions rapporter l'ensemble de ces paradoxes à une remarque que le peintre a formulé sur son travail à l'échelle de sa vie. En cherchant le saisissement de la nature dans ce qu'elle a de plus changeant et de plus vibrant, par le filtre de sa sensibilité et d'observations assidues, il « finit par s'avouer, dans la vieillesse, ce qu'il pressentait bien dans ses moments de doutes : que ce but est impossible à atteindre, qu'il est un idéal, une utopie ; que le travail du peintre est un travail de recherche, un travail fou et inutile, énorme, tant d'esprit que matériel ».⁵⁵ En portant un regard assez pessimiste sur sa quête, Monet révèle que la pratique picturale est une entreprise d'accommodations successives difficile et toujours incertaine au regard du but fixé. Elle demeure une tension parce qu'elle est mue par des forces opposées et qu'elle incarne une dynamique de progrès. Si la recherche picturale est l'espace d'oscillations et de déstabilisations permanentes, elle demeure le moteur continu du faire chez Monet. En témoigne la quantité conséquente de ses tableaux. L'ensemble de ses difficultés à peindre oblige l'artiste à questionner la peinture depuis le terrain instable des remises en question du processus adopté. La recherche que nous mènerons sur le lâcher-prise s'appliquera sur ce même terrain.

I.1.2. Le « lâcher-prise » : une notion paradoxale

Nous avons vu que les difficultés rencontrées par le peintre relèvent souvent d'une logique paradoxale qui alterne ou superpose des facteurs positifs et négatifs. La notion de lâcher prise nous semble particulièrement à même d'y répondre, du fait qu'elle renvoie à un double paradoxe. Premièrement, relativement à son étymologie, elle associe un terme et son

⁵³ *Ibid.*

⁵⁴ *Ibid.*

⁵⁵ *Ibid.* p. 58.

contraire : « lâcher » et « prise ». Deuxièmement, dans l'emploi que nous en faisons puisque nous la rapportons au champ *a priori* libre de l'art et de la peinture en particulier. En effet, au sens propre et figuré, lâcher prise signifie : « laisser aller ce qu'on tient avec force »⁵⁶, « cesser une poursuite, une dispute, un combat »⁵⁷ ou « abandonner ».

« Lâcher prise » est une expression devenue aujourd'hui courante, employée pour faire contrepoint aux comportements de surinvestissement induits par nos sociétés de la performance qui privilégie l'excellence et la compétitivité. Elle est particulièrement employée pour qualifier la recherche de distance par rapport aux situations de tension. Mais qu'on ne s'y méprenne pas : la thèse ne s'inscrit pas dans la quête d'un état de grâce qui irait dans l'air du temps. Il n'est pas question de chercher, au travers d'un art qui deviendrait thérapie la libération du moi et du sujet. Il n'est pas envisagé une forme de peinture qui serait pure expressivité pas plus qu'il n'est question de s'autoriser à faire n'importe quoi. Le lâcher-prise s'applique à une activité de peintre entendue comme démarche ou plus exactement, selon la notion chère et défendue par Monet comme « travail »⁵⁸. Autrement dit, c'est bien en vue d'une pratique fertile comprise comme engagement et lieu de distance que s'applique un désir de détente, de relâchement voire de laisser-aller. Chercher à lâcher prise n'est donc pas renoncer à l'effort, à la persévérance, à la prospection, à l'étude ni à la création. Aussi l'envisageons-nous comme moyen de définir prises, emprises et déprises.

En triant les acceptions de la notion, il est possible d'établir quatre niveaux progressifs de sens permettant même d'accomplir le lâcher-prise passant de l'idée de maintien à celle d'envol. Lâcher prise renvoie d'abord à une tension physique telle la corde trop tendue qu'il faudrait desserrer pour la rendre plus lâche et plus flexible. C'est le sens du latin *laxicare* « relâcher, détendre ». « Lâcher » coïncide ensuite avec l'idée de « cesser de tenir, de garder entre ses mains, dans sa possession, volontairement ou non »⁵⁹, de ne plus détenir ou retenir. Nous comprenons que la densité de retenue fait jouer deux forces opposées : celle du maintien exercé sur un corps ou symboliquement sur un esprit et celle que dirige le désir de sortie et d'émancipation. Cette approche marque le désir de quitter la source de la tension, c'est-à-dire l'objet d'accroche et de dépendance. Au sens figuré, quelque chose peut alors partir ou s'échapper par exemple : « prononcer une parole qui coûte à dire, faire

⁵⁶ Cf. *Dictionnaire encyclopédique Quillet*, Ed Quillet, Paris, 1986.

⁵⁷ Cf. *Le Littré, Le dictionnaire de référence de la langue française*, sous la direction de Claude Blum, Ed Garnier, Paris, 2007.

⁵⁸ Voir sur ce sujet l'étude terminologique de la correspondance de Claude Monet de Caroline Meyer, dans l'article : « En lisant Monet... esquisse d'une étude terminologique de la correspondance du peintre », *op. cit.*

⁵⁹ Cf. *Dictionnaire culturel en langue française*, sous la direction d'Alain Rey, Éd. Le Robert, Paris, 2005.

un aveu, une concession »⁶⁰, ou encore « rendre sa liberté à quelqu'un »⁶¹. Un troisième degré de signification semble se dessiner avec la notion d'abandon attribuée au lâcher-prise et plus spécialement au verbe lâcher : « c'est abandonner à elle-même une chose retenue par un obstacle. On lâche en écartant l'obstacle. On lâche une pierre et elle tombe. [...] on lâche la bride, on lâche la mesure »⁶². Lâcher-prise, c'est alors laisser, délaissé, quitter, jeter, larguer, plaquer, distancer, semer, renoncer. Au sens figuré, l'adjectif va jusqu'à qualifier celui qui est « mou, sans vigueur [...], lâche au travail » ou « indigne d'un homme d'honneur »⁶³. Enfin se dessine une dernière image du lâcher-prise : celle de l'envol ou de l'envoi. C'est le sens vieux de lâcher-prise qui est ici pointé avec l'idée de « décocher » ou de « lancer par une brusque détente »⁶⁴, à la manière d'une réaction proportionnelle à la tension de retenue. Par extension, lâcher prise signifie se laisser aller, relâcher le contrôle de soi, agir sans retenue.

On voit combien la notion de lâcher prise implique un jeu de forces et de contre-forces qui retiennent et contraignent, lorsqu'elles sont liées à l'idée d'accroche – la prise – et, se dispersent avec effusion et anarchie lorsqu'elles suivent un mouvement de décrochage – le lâcher –. La notion semble devoir sa spécificité au fait qu'elle ne peut envisager un abandon ou une libération sans simultanément prendre en compte ce qui empoigne, agrippe, étire, retient et capture. Le lâcher-prise ne peut ainsi tenir à la prise en compte d'un seul de ces facteurs et nous pensons qu'il ne peut non plus se suffire des seuls extrêmes. Cette approche invite à la nuance. Nous avons abordé la notion sous l'angle du paradoxe pointant la contradiction. Ce paradoxe peut aussi faire état d'un équilibre, constituant une résolution possible du lâcher-prise. Il nous semble nécessaire d'interroger l'interrelation entre « lâcher » et « prise » en pensant qu'il n'y a pas de « prise » sans savoir quoi « lâcher », ni de « lâcher » sans déterminer ce sur quoi on souhaite garder une « prise ». Concrètement, qu'est-ce qui contraint la pratique artistique ? De quoi pouvons-nous nous alléger ? Quels enjeux plastiques, réflexifs et / ou sensibles le peintre détermine-t-il pour sa peinture ? Le lâcher-prise que nous envisageons nous semble tenir d'une combinaison imposant certaines mises à nue tout autant que la nécessité d'opérer des choix. Dans la mesure où il y a autant de pratiques que d'individus, il sera impossible de traiter exhaustivement ces aspects. Je m'appuierai sur des choix relevant de mon propre travail, tout en recourant à certains

⁶⁰ Cf. *Le Littré, Le dictionnaire de référence de la langue française, op. cit.*

⁶¹ Cf. *Dictionnaire historique de la langue française*, sous la direction d'Alain Rey, Éd. Le Robert, Paris, 1998.

⁶² Cf. *Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, par une Société de gens de lettres, mis en ordre et publ. par M. Diderot, et quant à la partie mathématique, par M. d'Alembert, Éd. 2. unveränderte Aufl., 1988.

⁶³ Cf. Jean-François Féraud, *Dictionnaire critique de la Langue Française*, Éd. Max Niemeyer Verlag, Tübingen, 1994.

⁶⁴ Cf. *Le petit Robert*, Josette Rey-Debove et Alain Rey dir., Éd. La Robert, Paris, Nouvelle édition 2011.

témoignages de praticiens, pour mieux cerner la densité du lâcher-prise en peinture selon cette modalité d'équilibre.

Les antonymes de « lâcher-prise » dispensent une première voie d'analyse pour apprécier ce qui peut s'avérer difficile à quitter, dès lors que quelque chose, dans la pratique, conduit à « lutter » ou à « contenir ». Ainsi combien les soucis de contrôle et de maîtrise du geste peuvent-ils mobiliser le peintre et tendre son travail. De même la recherche du regard juste et précis dans l'observation d'un sujet à peindre peut se révéler comme l'objet de tous les efforts. Quel œil affuté permettra de détecter les éléments dissonants d'une composition ou une erreur de représentation ? Lequel procurera une bonne réorientation du travail, une esquive ou une fuite ? Le désir de voir progresser son travail peut aussi générer nombres de tourments, les exigences se mesurant – parfois vainement – aux avancées concrètes. Enfin, montrer sa production est parfois aussi chose malaisée. Si le lâcher-prise semble d'abord inaugurer un mouvement d'ouverture confiant, assumé et serein, à l'inverse ce que l'on garde pour soi, nerveusement ou secrètement, le cas de l'exposition laisse entrevoir un autre aspect du lâcher-prise. Celui d'un laisser-partir sans retour possible, au sein duquel peuvent s'éprouver difficilement les enjeux de la diffusion et de la réception d'une œuvre. Ce laisser-partir suppose qu'il n'y ait plus de contrôle sur elle et qu'elle soit désormais sujette à toutes les réactions et déterminations possibles. On peut *a contrario*, en souhaitant garder une petite prise, décider d'accorder une audience plus restreinte à certaines pièces, en privilégiant un public choisi, voire de ne rien montrer du tout. Et pour encore contrecarrer tout cela, on peut lâcher prise sur la difficulté à assumer le laisser-partir en décidant de ne pas avoir d'œuvre à montrer. Le critique d'art Jean-Yves Jouannais en a proposé l'étude au sein de l'ouvrage *Artistes sans œuvres*. Les créateurs du corpus en question – appartenant aux domaines artistique et littéraires : Yves Klein, Piero Manzoni, Maurice Burnan, Jacques Vaché, Roberto Bazlen, Félicien Marbœuf – y lâchent prise parce qu'ils créent pour eux-mêmes, sans offrir la preuve forcément matérielle de leur posture artistique et surtout, parce qu'ils font du refus de soumission à un système, la condition d'une création libre et différente. Ainsi l'auteur constate : « combien de songes, de systèmes de pensées, d'intuitions et de phrases véritablement neuves ont échappé à l'écrit ? Combien d'intelligences sont-elles demeurées libres, simplement attachées à nourrir et embellir une vie, sans fréquenter jamais le projet de l'asservissement à une stratégie de reconnaissance, de publicité et de production ? »⁶⁵. De fait, certains s'investissent « soit dans le pur éther conceptuel, soit dans l'esthétique vécue et partagée du quotidien, laquelle esthétique rassemble le geste dandy, la dérive situationniste, l'infini éventail des poésies non écrites [...], le silence de Marcel

⁶⁵ Jean-Yves Jouannais, *Artistes sans œuvres* : « *I would prefer not to* », Éd. Hazan, Paris, 1997, p.10.

Duchamp [...], le Musée des Obsessions d'Harald Szeemann, [...] »⁶⁶. L'idée se reformule selon que le lâcher-prise, pour un artiste, ne réside pas seulement dans une opposition ni même un abandon vis-à-vis de ce qui peut être insupportable ou insurmontable. Le lâcher-prise est une proposition qui, avant d'être neuve, est singulière.

En peinture, on peut craindre de se sentir soumis à une règle. On peut aussi appréhender de se voir répéter tout le temps les mêmes gestes à la manière d'un fonctionnement automatique rappelant l'autorité de la règle. Dans mon travail de peinture, la répétition est une modalité de l'œuvrer. Je répète un dessin pour m'entraîner. Je répète un tracé pour m'immerger dans la peinture et entrer dans une temporalité élargie où il n'est plus question d'irrégularité, de patience ou d'accélération pour l'achèvement de la pièce. Je répète pour mettre ma pratique en boucle et gagner un second souffle, pour atteindre un plateau au sein duquel un geste en suit un autre. Ce sont des moments assez rares où ma pratique connaît réconfort et tranquillité. Dans la peinture *Naufrage (autoportrait à la cocaïne)* (Figure 4), le vrai sujet de la peinture n'est ni le naufrage aux bords des côtes italiennes du Costa Concordia en 2012, ni l'autoportrait, ni la drogue supposée cachée par la mafia dans le bateau. C'est le dessin nerveux et répété des vaguelettes et de l'écume blanche qui créent le mouvement de la mer et qui, emporté par sa répétition franchit la marge blanche de la toile laissée volontairement souple.

Dans une autre peinture, les rayures du pelage d'un harfang sont prétextes au déploiement de lignes tremblées et juxtaposées pour une cartographie imaginaire. Un sujet en amène un autre par la logique graphique mais surtout aussi par le glissement d'un travail de représentation vers celui du geste pour lui-même, porté par son unique dynamique et qui correspond à ce que j'ai nommé « immersion » en introduction⁶⁷. Ces instants semblent bien définir une forme de lâcher-prise. Le peintre, tout au développement de sa peinture, se laisse porter par la glisse quasi continue de son pinceau. Le geste d'exécution est libre sans pour autant abandonner le souci d'un ensemble composé et cohérent. Un équilibre a lieu puisque les marges de manœuvres sont entières sans que soit perdu l'objectif ou la direction de travail majeure.

⁶⁶ *Ibid.* p.10-11.

⁶⁷ Voir p. 9.



Figure 4 - Elsa Ayache, *Naufrage (autoportrait à la cocaïne)*, 2015, acrylique et bombe sur toile souple, 214 x 250 cm.

Parfois, cependant, l'équilibre se rompt. Une pensée critique la facilité ou la complaisance de ces gestes. D'un côté, cette évaluation freine inmanquablement la pratique et introduit une forme de culpabilité qui sabre tout plaisir. De l'autre, elle m'oblige à chercher la déstabilisation, et à contrecarrer des habitudes en ré-ouvrant le vaste champ des possibles opératoires et formels. Concrètement, il peut s'agir de chercher un nouveau type de graphisme, d'introduire une rupture visuelle qui remette en perspective ce qui vient d'être produit. J'interroge alors des rapports d'échelle entre l'outil, la représentation et l'espace du support ou la nature même du geste qui a parfois besoin de quitter le contrôle pour s'aventurer au travers de modalités plus lâches. Je questionne le passage de la ligne à la surface et inversement, le jeu des couches, les possibles complémentarités entre ces opérations ou leur brouillage lorsque je n'y parviens pas.

D'autres états sont également susceptibles de malmener et de paralyser la pratique : on peut être – trop – perdu, entêté, rigide, inhibé, exigeant, peureux, intransigeant, méticuleux, sérieux, triste – est-on jamais trop heureux ? –. Parfois encore, si le travail de peinture ne se

résume pas uniquement à une exécution ou à un geste technique – la copie d’une image, la lacération d’une toile, son recouvrement d’une seule couleur, etc. –, mais en l’interprétation d’un visuel ou d’une idée, alors une trop grande anticipation du travail, la mise en place d’un protocole, ou le résultat peuvent faire perdre sa ferveur à la recherche. Dans l’idée envisagée du lâcher-prise, il est toujours possible d’arriver à accueillir ce qui n’est pas maîtrisé et peut enrichir la marche de travail. En cela, il rejoint les bonheurs de la sérendipité, concept selon lequel des découvertes inattendues s’offrent à nous, comme par accident. L’esprit distant et alerte y est nécessaire pour faire de ce qui surgit de circonstances fortuites l’élément clé d’une autre recherche.

I.1.3. Héritage : quelle (em)prise ?

Pour comprendre la puissance des mouvements d’attache, il nous semble intéressant d’aborder deux autres notions : celle de « suradaptation » et celle d’« héritage ». Nous pensons en effet qu’il y a dans le désir de lâcher prise, celui d’une contrepartie à ce qui a été pris ou ôté à soi : pour s’être laissé prendre, il faut trouver une respiration.

Le psychologue Denis Doucet l’explique en envisageant le lâcher-prise comme une réponse à un mal social répandu : le phénomène de « suradaptation »⁶⁸. Il implique selon lui des efforts disproportionnés de l’individu pour être à la hauteur des attendus supposés de son environnement. Si l’adaptation est la prise en compte de paramètres dans nos actions pour répondre à nos besoins premiers, la suradaptation fait résonner le mot concession en ce qu’elle génère un déséquilibre entre nos besoins et ceux auxquels nous répondons. La définition du mot « besoin » renferme un même principe de dosage puisque dès que ce qui est vital n’est pas assouvi, il y a déséquilibre. A-t-on besoin d’en découdre lorsque nous sommes simplement adaptés aux choses ? Probablement pas. Dans la suradaptation, un excès a lieu du côté du sujet qui, pris par son grand sens du devoir surinterprète les besoins auxquels il doit répondre où tente simplement de répondre simplement aux attentes grandissantes et implicites de l’extérieur. Rapporté au champ de la pratique plastique, lorsqu’une règle, une croyance, un empêchement ou un doute exerce sur l’artiste une trop grande autorité, l’expression d’une liberté de création est atteinte et résonne avec interdit. Les réticences à produire se multiplient. La notion d’héritage entre ici en jeu, dans la mesure où l’Histoire de la peinture peut nourrir chez l’artiste ou l’apprenti des attentes fort impressionnantes. Elle peut en effet stimuler les idées et les désirs ou au contraire se faire pesante et engendrer méfiance ou hésitation. Une attitude défaitiste peut même envisager

⁶⁸ Voir à ce sujet le livre de Denis Doucet, *Savoir Lâcher-prise : Souffrez-vous de suradaptation ?*, Éd. Ixelles éditions, Bruxelles, 2009.

qu'il vaille mieux ne rien produire du tout plutôt que de supporter le constat d'une médiocrité. Un autre cas, critique, envisage les impasses dans lesquelles se trouveraient des peintres face à des pratiques qui auraient emmené la peinture à certains – supposés – points de non-retour. La question se pose alors de savoir quelle attitude adopter devant ce si grand héritage culturel de la peinture, à la fois pratique, technique, historique et théorique.

Aragon, en visionnaire, a interrogé le devenir de la peinture en regard de l'histoire dans laquelle elle s'inscrit. Il a même imaginé que certaines avancées techniques ou processuelles amènent de futurs peintres à estimer inutile la poursuite d'une entreprise dans une voie déjà explorée et acquise comme progrès. Son texte de 1930 « La peinture au défi » offre, à partir de la recherche et de la compréhension du merveilleux, une réflexion de ce qui a pu constituer pour certains une « influence stérilisante »⁶⁹. Il se réfère notamment à trois figures du monde de l'art : Marcel Duchamp, Francis Picabia et Arthur Cravan pour lesquelles il note ceci : « Alors le procès de la peinture fut mené si loin, la négation de la peinture portée si violemment que l'impossibilité de peindre s'imposa aux peintres »⁷⁰. Pour en expliquer la portée, Aragon revient à la naissance du collage chez Braque et Picasso qui retire deux choses à la peinture : le défi de la représentation de l'objet – Picasso a pu témoigner de l'inutilité à imiter avec effort des éléments déjà tout imités – et la traduction de matières. Dans la continuité logique du geste de collage, Aragon reconnaît que dans certaines des actions iconoclastes – l'ajout de moustaches sur une reproduction de la Joconde, la signature par Cravan d'une pissotière ou encore d'une tâche d'encre que Picabia intitulerait la *Sainte Vierge* –, ces artistes questionnent en réalité les mécanismes du goût. « Ce qui est maintenant soutenu, c'est la négation de la technique d'une part, comme dans le collage et s'y ajoutant celle de la personnalité technique ; le peintre, s'il faut encore l'appeler ainsi, n'est plus lié à son tableau par une mystérieuse parenté physique analogue à la génération. Et l'on voit naître [...] ce que l'on a appelé *la personnalité du choix* »⁷¹. La peinture n'a plus alors lieu d'être un véhicule du sentimental. Un objet peut faire partir d'un tableau et parler d'autre chose que ce qu'il montre. Ce qui nous intéresse dans cette approche c'est qu'elle envisage l'influence d'une telle avancée sur le peintre héritier. De l'influence de Duchamp, Aragon pointe trivialement qu'« il aura mis mal à son aise toute une génération et peut-être aura tué de honte bien des tableaux qui allaient gentiment se peindre »⁷². La connaissance de l'histoire est loin d'être chose aisée pour le praticien soucieux de donner sens à son travail et de le réfléchir en regard du champ de l'art.

⁶⁹ Louis Aragon, *Écrits sur l'art moderne*, Éd. Flammarion, Paris, 1981, p.34.

⁷⁰ *Ibid.*

⁷¹ *Ibid.*, p.35.

⁷² *Ibid.*, p.34.

L'héritage est la transmission d'un patrimoine culturel, par tradition, par succession ou par le biais d'un enseignement. Dans son journal d'atelier, Henri Cueco parle des enjeux de la représentation associés à sa touchante série de pommes de terre. Il évoque l'héritage de ses apprentissages et celui, plus intime, de la figure du père, dont le peintre (re)porte les ambitions et les exigences dans son travail de figuration en rappelant l'illusoire bien-être issu de son approbation. Même en cherchant la fidélité la plus franche au modèle – le mythe de Zeuxis pèse-t-il encore à ce point sur nos esprits ? –, il semble que la question au cœur de sa réflexion soit, plus justement, de savoir ce que l'on fait du geste insoumis, de la liberté et du plaisir de peindre.

L'objet nommé, sa ressemblance devient une exigence. Il s'agit de peindre des portraits de pommes de terre que nul commanditaire ne viendra contester. Cette ressemblance est peut-être une nécessité fondamentale, jamais absente, de toute image ; il arrive aussi que cette exigence s'enferme dans les pièges d'une morale fixée par des apprentissages autoritaires. En inculquant les mécanismes jusqu'au niveau du réflexe, l'apprentissage déplace la commande cérébrale vers le muscle ; l'artiste pédale comme un cycliste entraîné. L'apprentissage a ses racines dans la division du travail il déplace le geste désordonné du désir vers l'ordre soumis de la répétition artisanale. Il faut se conformer à ce qui existe déjà, ne pas créer un nouveau corps vivant qui exigerait son espace et son propre pouvoir. Faire bien, c'est à la fois se soumettre au modèle présent – la pomme de terre à portraiturer – et surtout s'aligner sur les modèles de représentation qui soumettent les œuvres à des référents extérieurs. Souvent, la ressemblance n'est qu'une soumission à l'image d'une apparence colportée, de manière vague mais insistante, pas la culture de masse ou l'académisme.⁷³

Gérard Garouste, quant à lui, propose la voie de l'humilité à partir d'un chemin tout personnel à emprunter. Ses paroles ont ceci de réconfortant qu'elles mettent en avant la valeur et la singularité du regard personnel de l'artiste. Déculpabilisantes, elles redonnent une place au sensible. Cette histoire de la peinture est aussi une histoire des sensibilités et c'est bien parce que des praticiens le rappellent qu'il est alors possible d'envisager et d'assimiler un héritage plutôt que de le subir et d'y puiser les ressources fondamentales au profit d'une prospection personnelle et honnête, avec l'assurance à faire ses propres choix.

Mais il faudra toujours des gens qui peignent, sculptent, écrivent loin du système, sans détester le passé, la rigueur et les règles de l'art, sans renoncer à la sincérité et à l'émotion que notre époque éteint ou détourne à force de surenchère. Les artistes sont comme les alpinistes une fois l'Everest vaincu. Ils peuvent décider de monter sans cordes ni piolet, à reculons, torse nu, surenchérir toujours

⁷³ Henri Cueco, *Le journal d'une pomme de terre. Journal d'atelier, 1988-1991*, Éd. Stock, Paris, 2001, pp. 15-16.

sur la performance. Ou au contraire mettre leurs pas dans ceux des maîtres, chercher leurs propres sensations, leurs propres vibrations sur le toit du monde. J'ai opté pour cette dernière voie [...].⁷⁴

Les paroles de Francis Bacon vont également dans ce sens.

Ce qui me semble avoir plus d'intérêt, c'est l'histoire de la peinture ou des arts en général. Comprendre ce qu'a fait tel peintre, voir d'où il vient, à partir de quoi et de qui il a travaillé, voir s'il est parvenu à ajouter quelque chose, même si c'est presque rien [...] oui, pour cela c'est peut-être utile de connaître un peu l'histoire de la peinture [...]. Je suis sûr que chaque artiste se situe quelque part, travaille à partir d'un certain héritage et se trouve placé sur une certaine trajectoire. [...] Le plus important reste de regarder de la peinture, de lire de la poésie, non pas pour comprendre ou connaître, mais pour ressentir quelque chose.⁷⁵

Elles nous amènent à penser qu'un héritage, dans le cadre du lâcher-prise, est moins un objet face auquel se mesurer qu'un ensemble à assimiler, c'est-à-dire à intégrer dans des constructions personnelles. L'objectif est ensuite de le mettre au service d'une sensibilité. Le lâcher-prise, encore une fois, et paradoxalement, nécessite d'incorporer plutôt que de se laisser incorporer.

Une partie de mon héritage vient de l'enseignement artistique reçu dans les années 90 et 2000. Cet enseignement, universitaire, non technique et non académique a ouvert un champ de travail basé sur la pratique, la réflexion et la proximité au champ de l'art. J'ai hérité de questions et j'ai tenté de poser les miennes. En manque cependant de savoir-faire en dessin et en peinture, mais aussi de conditions pour développer un travail à long terme, je suis allée, plus tard, en école d'art pour y remédier. J'ai appris seule aussi, tout en me méfiant des règles et des protocoles – que je n'ai d'ailleurs jamais réussi à (re)tenir –. Mon héritage est ainsi lui-même une réaction à l'enseignement traditionnel de l'art. En effet ses enjeux trouvent leur origine dans le colloque d'Amiens qui, en mars 68, étudiait le projet d'une école nouvelle. Une commission repense alors l'éducation artistique et culturelle en revendiquant de la maternelle à l'université, une ouverture à l'art vivant ainsi qu'un enseignement artistique contribuant à la formation du citoyen et de la personne. En 1969, est créé le premier enseignement universitaire, sous le label des Arts Plastiques. Réponse au système des Beaux-Arts, il défend une conception originale de l'enseignement articulant pratique et théorie. Gilbert Pélissier, Inspecteur Général en Arts Plastiques durant les années 90 en relève le paradoxe.

⁷⁴ Gérard Garouste avec Judith Perrignon, *L'Intranquille : autoportrait d'un fils, d'un peintre, d'un fou*, Éd. L'Iconoclaste, Paris, 2009, p. 123.

⁷⁵ Francis Bacon, *Entretiens avec Michel Archimbaud*, op. cit., p.60-61.

Sans même savoir si la pratique et la théorie relèvent d'une "articulation", ce qui a été retenu surtout est que des aspects contradictoires puissent tenir ensemble dans un même mouvement, tel celui de la démarche de l'artiste où se conjuguent aveuglement et lucidité ; engagement, aventure dans un corps à corps avec la matière et mise à distance, questionnement sur ce qui a été fait.⁷⁶

L'espace ainsi ouvert fut grand, vertigineusement grand pour l'étudiante en arts que j'étais, me laissant parfois dans une grande dépossession de moi-même. Comment construire et employer cette liberté avec sincérité ? Il y avait parfois des créations fulgurantes, d'autres totalement paralysées où il me semblait qu'il fallait avoir des idées de génie ou des compétences techniques hors pair pour avancer. Le temps pour m'habiter fut long. Le temps pour réconcilier les demandes institutionnelles – sur l'artistique – et un travail que je menais en marge fut également long. À l'époque je m'engageais en photographie sur des images faites de corps et de peinture qui ne se montraient pas complètement. Cependant, je l'ai réalisé à rebours, elles relevaient déjà de préoccupations picturales. Composition, surfaces, évanescence et lisibilité constituaient des points d'accroches qui m'amenaient à développer mes propres photographies en laboratoire. En parallèle, je peignais sur les grandes feuilles laissées en pile et à la disposition du spectateur par Félix Gonzales-Torres (Figure 5). Son papier de format affiche était magnifique, épais, glacé et surtout, il n'était pas blanc. Avec son plan rectangulaire rouge primaire, il n'était pas vierge. J'avais double permission. L'artiste m'offrait en effet deux choses : d'une part son papier, de l'autre un déclencheur. Dans le processus des peintures d'alors, je n'employais pas les produits pour leur fonction, la liberté d'expérimentation était vaste et les inattendus jubilatoires. La peinture en tant que matière et représentation tenait du paysage, le pigment s'y collait pour (re)devenir une terre rugueuse, le gesso coulait librement en pluie, sa blancheur et son pouvoir couvrant m'intéressaient. Les coulures constituaient des lignes et construisaient, avec celles du pinceau, les formes d'une nature noueuse. Aujourd'hui, j'ai conservé le même rapport à la peinture : un rapport frontal où tout se construit au fur et à mesure des opérations plastiques, des lâchers, des tentatives, des accidents et des reculs. La confrontation au vide, l'expérimentation et la réflexion tentent de marcher ensemble. Cependant la peinture me semble rester un précipice parfois douloureux de liberté.

⁷⁶ Gilbert Péliissier, extrait du *Colloque sur l'artistique, Arts plastiques, art et enseignement*, Saint Denis, Musée d'art et d'histoire, 23 et 24 Mars 1994, consulté le 23/01/2018 à l'adresse <http://artsplastiques.discipline.ac-lille.fr/documents/artistique-pelissier-pdf>



Figure 5 - Felix Gonzalez-Torres, *Untitled (National Front)*, 1992, offsetprint on paper, 119 x 84 cm.

Le lâcher-prise recherché envisage le vécu de cette liberté sous un angle bien moins dramatique. Nous espérons qu'il permette de travailler en paix, avec humilité et sans faire du risque une peur paralysante. À ce titre, nous n'omettons pas que lâcher prise suppose une résolution large, obligeant à considérer la peinture dans l'évolution de ses pratiques, mais aussi de ses démarches, de ses méthodes, de ses sujets, de ses supports, de ses outils et de ses techniques. On sait en effet que la peinture est d'abord une activité soumise à des règles. On sait combien l'histoire de la peinture est faite de codes et de goûts mais aussi de progrès et de renversements. Les artistes ont appris progressivement à maîtriser et à ne plus maîtriser. Aussi « lâcher-prise » n'impose-t-il pas de réponse unique ou spécifique. Ce ne saurait être du côté exclusif de la représentation par exemple, ou encore du geste technique, qu'un lâcher prise pourrait avoir lieu. Lâcher prise n'est pas la solution d'un problème ponctuel. La solution suppose d'appréhender l'ensemble des paramètres cités comme autant d'éléments dont il est possible de se départir pour aller prospecter ailleurs en suivant sa propre voie. La notion supposerait ainsi la recherche de quelque chose qui nous dépasse. Par ailleurs, il faut aussi tenir compte du fait que le lâcher prise désigne à la fois une méthode et un aboutissement, qu'il est le moyen de sa fin et inversement.

Si nous refusons de penser que lâcher-prise passe par un abandon total et inconsidéré de soi ou par le contournement systématique et facile d'obstacles, alors nous avons plusieurs suppositions à faire. Lâcher prise consiste-t-il en la recherche de stratagèmes ? Est-ce s'immerger et ne plus penser ? Est-ce au contraire redoubler d'attention pour solutionner les problèmes plastiques en visant le soulagement ? – soulager est-ce lâcher-prise ? – Est-ce encore passer volontairement à côté des difficultés ? Est-ce n'avoir aucune attente et se mettre par exemple en situation d'expérimentation ? Est-ce transformer ses méthodes ? Est-

ce se déstabiliser plus encore ? Est-ce se tenir prêt à accueillir l'inattendu ? Est-ce chercher le plaisir ?

Le choix d'investir l'informatique puis d'en faire un objet d'étude est un pari. Il tient de l'expérimental. À la manière d'un stratagème pour ruser de soi-même, pourquoi ne pas décider d'explorer plus avant le recours épistolaire à une technique extérieure à la peinture ? Pourquoi ne pas envisager le détour comme voie possible de résolution ? La notion de détour suppose de ne pas répondre au problème frontalement mais d'emprunter un autre chemin pour mieux y (re)venir. Elle suppose de considérer que c'est dans l'écart à la peinture que peuvent advenir des solutions variées. Ainsi, peut-être cette technique pourrait-elle m'aider à trouver les idées et les gestes d'une dépossession de soi propices à la re-prise de la pratique. J'ai ainsi posé l'hypothèse positive que l'informatique pouvait constituer une des solutions possibles au bénéfice de l'artiste, de sa pratique picturale et ses problèmes. Pour y parvenir, j'ai ouvert le plus largement possible l'éventail des liens entre informatique et peinture. C'est aussi pourquoi, tous les peintres utilisant l'informatique mobilisés dans cette thèse, ne sont pas nécessairement en recherche de lâcher-prise.

Mon approche, pour la suite de cette première partie ne concerne pas l'œuvre peinte du point de vue de son résultat mais de sa genèse. Si peindre est une recherche, alors on peut aussi l'interroger depuis les errances et les tentatives qui définissent son chemin et qui renvoient à des problèmes plastiques concrets. L'informatique, en aidant le peintre, a-t-elle chance de conduire ce dernier sur la voie d'un lâcher-prise ? J'aborderai spécifiquement la question qui m'est chère de la composition picturale et montrerai en quoi et comment, l'informatique, par le biais du logiciel, constitue un outil de travail efficace.

I.2. Le logiciel : un support à la composition picturale

I.2.1. Un outil de cadrage

Lâcher prise est-ce prendre appui sur quelque chose pour mieux se libérer ? Est-ce trouver une assistance ? Est-ce soulager une part fastidieuse de son travail ? Est-ce faire moins d'effort ? Les logiciels de PAO, DAO ou CFAO par leur nom se posent d'emblées comme des outils d'assistance à la publication, au dessin ou à la fabrication par ordinateur. Plus largement, la CAO envisage des systèmes de travail et de simulation numériques virtuels dépassant les capacités humaines. À ce titre, ils constituent déjà des aides précieuses à la création. Une toute première manière d'envisager le lâcher-prise propose ainsi de trouver les moyens de défier de possibles difficultés en apprenant l'usage d'outils susceptibles d'aller plus vite, plus loin et plus efficacement, pour servir le plaisir de développer un projet créatif. Nous allons voir comment le logiciel ranime, en le déployant, le travail de composition picturale au travers de la question précise du cadre.

Le nom italien du carré en géométrie au début du XIV^e siècle est quadro. Le dérivé quadre – aujourd'hui « cadre » – désigne successivement une ouverture carrée, une petite fenêtre (1540), un tableau puis une peinture (1584)⁷⁷. Le cadre est une surface finie. La bordure physique de la toile définit l'espace littéral de la production artistique. Selon Leon Battista Alberti, la fenêtre, à l'origine de tout tableau, est déjà un espace qui fait l'objet d'un choix : « Je trace d'abord sur la surface à peindre un quadrilatère de la grandeur que je veux, fait d'angles droits, et qui est pour moi une fenêtre ouverte par laquelle on puisse regarder l'histoire, et là je détermine la taille que je veux donner aux hommes dans ma peinture. »⁷⁸. Bonnard prolongera cet exemple en peignant sur des toiles punaisées au mur dans des espaces suffisamment grands pour lui permettre le recul. Cependant, sans les limites du châssis, le peintre, libre, repousse l'idée du travail dans un espace fixe et fini (Figure 6).

⁷⁷ Cf. *Dictionnaire historique de la langue française*, Alain Rey dir., Paris, Le Robert, édition 1998, p.573.

⁷⁸ Leon Battista Alberti, *De la peinture. De pictura (1435)*, préf., trad. et notes par Jean-Louis Schefer, Paris, Éd. Macula : Dédale, Coll. La Littérature artistique, 1992, p. 115.



Figure 6 - Brassai, *Pierre Bonnard dans son atelier, photographie, épreuve gélatino-argentique*, 1946, Paris, Centre Pompidou MNAM-CCI.

Bonnard laisse dans un premier temps l'espace pictural définir celui de la représentation, la scène peinte peut ne pas s'étendre à tout l'espace de la toile. Il s'autorise dans un second temps la découpe de son support peint pour parfaire sa composition⁷⁹. La toile est donc déjà potentiellement modulable et joue de deux modalités de composition différentes : la définition d'une fenêtre pour le placement des éléments, la redéfinition de son cadre par l'incise.

Un autre cas est à aborder : celui de la fenêtre mobile. La mire ou le cadreur qu'emploient les artistes sur le motif ou encore la fenêtre ciselée dans du papier puis la fenêtre numérique constituent un outil de composition par extraction. La fenêtre mobile, médiation entre l'œil et l'image, comme elle fut autrefois la médiation entre l'œil et le tableau, pourrait s'appréhender comme une instrumentalisation de la vision. L'œil pour Léonard de Vinci ne s'appelait-il pas déjà « fenêtre de l'âme »⁸⁰ ? Appliquée sur la réalité sensible, elle active et révèle la faculté élective de l'œil. En effet, la fenêtre sépare la partie du tout, qu'elle cloisonne, enferme. Cet instrument fonctionne par mouvements : il est promené sur l'image par différents placements de la main et du bras et promène le regard. Les yeux sont dans le même temps le moteur des avancées et des arrêts de la circulation de la petite surface évidée. Grâce à la fenêtre, ils opèrent par recherches et sélections. De cette manière, elle décompose l'image, c'est-à-dire qu'elle la fragmente et permet de focaliser un regard sur des parties indépendamment

⁷⁹ Voir à ce sujet le témoignage de Jean Dauberville in *Bonnard. 1888-1905*, Jean et Henry Dauberville, Catalogue raisonné de l'œuvre peint, Éd. Bernhein-Jeune, Paris, 1992, chapitre « Bonnard, mon grand ami » par Jean Dauberville, p. 54.

⁸⁰ Léonard de Vinci, « Comparaison des Arts » in *Carnets, op. cit.*, p. 226.

de l'ensemble. Tout comme l'appareil photographique, elle isole, mais sa spécificité consiste bien à recouvrir et à agir comme un cache puisque le papier qui la matérialise recouvre le reste de l'image sur laquelle elle s'applique. Elle révèle en éliminant. Aussi, la fenêtre d'Alberti « ne donne pas sur le monde, mais sur la composition mesurée de l'œuvre »⁸¹. Autrement dit, la fenêtre rappelle en effet à l'image peinte qu'elle contient une infinité de compositions possibles et latentes pouvant prêter à manifestation, dès lors qu'une opportunité se présente. La fenêtre recèle donc une formidable puissance de surgissement que logiciels et programmes vont actualiser. Le retrait, lorsque l'image est taillée, ciselée ou qu'on lui retire des données, est une promesse d'« apparition ». En désarticulant les éléments de leur ensemble, la fenêtre prodigue une plasticité unique, à partir de laquelle il est possible de multiplier maints scénarii de compositions et de focaliser davantage.

En informatique les interfaces graphiques (*G.U.I.* en anglais) ont été inventées à Stanford et mise en œuvre au centre de recherches du Xerox Parc dans les années 70 comme des métaphores de bureau de travail ou d'atelier de peintre. Les fenêtres sont les premiers éléments graphiques de ces interfaces dont le nom est aussi attribué à un système d'exploitation célèbre : *Windows*. La fenêtre numérique est une zone de travail qui peut être affichée en plein écran, délimitée par un encart, multiforme, multidimensionnelle, étirée ou rétrécie. Il est en de même pour la "sélection" qui sert à délimiter une partie d'image, pour travailler spécifiquement ce qu'elle cloisonne sans altérer ce qui est autour. On évalue dès lors les potentialités offertes à la composition picturale qui n'existe pas sans espace limité. Favorisant une observation minutieuse et paramétrable de l'image, la fenêtre numérique est un outil de travail, de détection ou de simple délectation visuelle. Le plaisir que constitue sa manipulation libre et fluide conduit à une forme de lâcher prise.

I.2.2. Réversibilité

Lâcher-prise, c'est aussi s'offrir un espace de travail large, qui ne craint plus les prises de risque ni de faire fausse route. Au sein des deux études qui vont suivre, nous allons tenter de montrer que l'informatique permet au peintre d'excéder sa pratique, c'est-à-dire de faire plus que ce qu'il peut matériellement sans que cela ne prète à conséquence définitive sur son œuvre. Nous allons partir du potentiel de réversibilité offert par le logiciel pour traiter la formidable ouverture des possibles créatifs qui en découle. Se débarrasser de l'hésitation culpabilisante car dangereuse – un faux pas pourrait bien tout faire rater – ou du poids de la décision malheureuse nous semble être un accès au lâcher-prise en peinture. Le logiciel va

⁸¹ Daniel Arasse, *On n'y voit rien. Descriptions*, Éd. Denoël, Coll. Folio essais, Paris, 2000, p. 53.

permettre la démultiplication exacte et infinie de l'image puisque, numérisée elle est un encodage en immense tableau de nombres prêts à être transformés par n'importe quelle fonction ou équation mathématique⁸². Observons plusieurs conséquences.

Au terme de « reproduction », au sens d'élaboration d'une copie, l'informatique substitue celui de « duplication ». L'image dont le codage a été doublé devient chaque fois une nouvelle matrice. Ainsi, il n'est pas à proprement parler question de copie. La « copie »⁸³ appliquée au domaine de l'art et dans son acception traditionnelle correspond à la reproduction à la main ou par un procédé artisanal. L'imitation est alors d'autant plus méritoire qu'elle fait preuve d'une fine observation articulée à une grande maîtrise technique, que la représentation est à s'y méprendre. Avec l'informatique, l'élément plastique « copié », est en réalité « enregistré ». Et parce que son codage est enregistré, il peut être réappliqué et ainsi permettre à l'élément d'être déplacé à volonté et intégré ailleurs. Cette fameuse opération « Copier/Coller » propose ainsi un nouvel état du collage. En effet, l'opération ne laisse aucune trace physique de découpage, d'assemblage par adhésion, d'épaississements, d'irrégularités, de pliures, d'altérations ou de renforcements. Son processus d'élaboration n'est donc plus détectable de façon tangible. L'image exempte de tout marquage se présente toujours « plate », neuve et prête à poursuivre. Ensuite les actions sont entièrement réversibles et différables. Notons que si Picasso, autour de 1912, a été le promoteur du collage avec la *Nature morte à la chaise cannée*, Braque pour sa part a été le concepteur du « papier collé », découpé, libéré en un certain sens, générant de nombreuses compositions. Ce faisant, il est parvenu à trouver une solution au problème de l'irréversibilité quant au placement des morceaux découpés. On trouve ainsi chez Braque et Picasso des réalisations dont les éléments sont tenus ensemble par des épingles (Figure 7). La stratégie rendait possible la révision de la composition et l'on peut parler de combinaisons voire de combinatoire.

⁸² La numérisation consiste précisément en la « discrétisation » d'une image en éléments finis, appelés pixels (contraction de *picture elements* en anglais). C'est-à-dire qu'à chaque pixel est attribué une valeur quantifiant la couleur de cet élément. La précision de la numérisation d'une image dépend directement de la finesse de découpage en éléments discrets. Ainsi, pour une image donnée, plus le nombre de pixels la composant est élevé, plus sa numérisation est précise. De la même manière, la couleur du pixel est représentée par un nombre entier faisant parti d'un ensemble fini de nombres entiers définissant la partie du spectre chromatique visible. Cet ensemble peut être plus ou moins grand. Plus il est grand, plus le choix de la quantification sera fin et plus la couleur quantifiée sera fidèle à l'originale. La représentation informatique d'une image n'est donc qu'une succession de valeurs codant la couleur de chaque pixel. La position des pixels dans l'image est implicite en fixant un ordre de représentation : par exemple de gauche à droite et de haut en bas. Les pixels se succèdent pour former une ligne, et les lignes pour former l'image. Ainsi codée, l'image n'est plus qu'un immense tableau de nombres, prêt à être transformé par n'importe quelle fonction ou équation mathématique.

⁸³ « Le sens moderne vient de la spécialisation du latin médiéval *copiare* « commenter, transcrire abondamment », d'où « reproduire (un écrit) » ou d'une équivoque sur *copiam describendi facere*, où *copia* signifie « permission, licence » et *describere* « copier » in Alain Rey (sous la dir. de), *Le Grand Robert de la langue française : Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, (deuxième édition), Éd. Dictionnaires Le Robert, Paris, 2001. La transcription comme travail de restitution fidèle conditionne la copie par la nécessité d'un effort, d'un défi pratique.



Figure 7 - Pablo Picasso, *Guitare sur un guéridon*, 1913, craie, papier peint et papier de couleur découpés et épinglés, 61,5 x 39,5 cm.

Aujourd'hui la technique du collage continue d'influencer directement la peinture. Le travail de Beatriz Milhazes⁸⁴ est exemplaire sur ce point car il voit son processus de peinture devenir lui-même réversible. Une peinture comme *Maracorola* (Figure 8) réalisée en 2015 présente un foisonnement de motifs décoratifs tels fleurs, arabesques, médaillons, guirlandes perlées, dentelles, filigranes, branches sinueuses, circonvolutions, rayures, cœurs et étoiles. Ces formes accumulées sont à la fois stratifiées et enchevêtrées et répondent d'un principe de collage particulier. Beatriz Milhazes exploite la qualité physique de la peinture acrylique qui devient une sorte de fine peau souple et solide en séchant. Elle peint ces ornements sur des matières de verre ou de plastique afin de pouvoir les retirer par la suite, et les coller sur une toile au fond déjà préparé. Autrement dit, entre la réalisation du motif et son collage, l'artiste s'accorde un temps de réflexion qui est celui du placement de ses éléments. Le placement est donc réversible, comme avec le logiciel.

⁸⁴ Beatriz Milhazes : née en 1960 à Rio de Janeiro, Brésil. Vit et travaille à Rio de Janeiro.



Figure 8 - Beatriz Milhazes, *Maracolrola*, 2015, acrylique sur toile, 128 x 289 cm.

Si le collage numérique ne laisse aucune trace, celui de Beatriz Milhazes est fait de telle sorte que l'œil nu ne saurait comprendre son procédé avec une immédiate évidence. Son mode opératoire semble se situer entre les collages numériques indiscernables de Takashi Murakami qui peint après avoir réalisé ses compositions sur ordinateur et les collages parfaitement reconnaissables d'Agnès Thurnauer⁸⁵, intégrant à ses réalisations du début des années 2000 des rubans adhésifs et des papiers collés comme codes plastiques picturaux à part entière voire sa palette de mélanges comme indice processuel et chair de peinture (Figure 9).



Figure 9 - Agnès Thurnauer, *Prédelle (Rainbow Elbow)*, 2008, peinture, 55 x 38 cm x 2.

⁸⁵ Agnès Thurnauer : née en 1962 à Paris. Vit et travaille à Paris.

Selon Étienne Souriau : « du sens moral du repentir (faire pénitence par regret d'une faute) l'art ne retient par analogie que la correction d'un acte instaurateur »⁸⁶. Le logiciel de traitement d'image, communément identifié comme logiciel « de retouche » serait alors l'outil du repentir par excellence. Il est en effet un droit à l'erreur et à l'errance grâce à l'opération « Ctrl Z » qui retranche une mauvaise manipulation de l'image. L'erreur n'ayant plus de lieu d'inscription, le travail est déculpabilisé et consiste alors en l'apport d'une nouvelle proposition toujours protégée par le retour en arrière, et ce à n'importe quel moment du processus grâce à l'historique. L'espace de travail est ainsi élargi et le temps de la composition n'est plus celui d'une accumulation et d'une progression d'opérations plastiques, c'est un temps discontinu où des solutions peuvent être trouvées en revenant aux étapes du début de la composition, de son milieu ou de sa fin de la recherche.

Comment les peintres répondent-ils à cette réversibilité dans leur travail de peinture ? Certains comme Erró renforcent la nécessité d'un choix de composition définitif et incarné par la toile peinte. La composition par collage est centrale dans sa pratique picturale. À partir de photographies, d'images de presses, de couvertures de magazines – notamment consacrés à l'architecture ou à la mécanique –, il crée à la fin des années 60 une série de collages réalisés aux ciseaux et à la colle. Sa série *Les petits-enfants de Mao* (Figure 10) revendique une utilisation efficace du « collage numérique ».

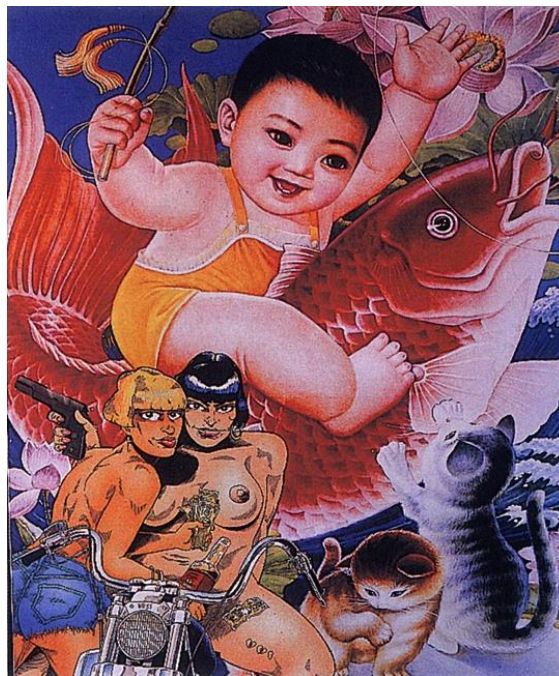


Figure 10 - Erró, première épreuve numérique de la série : *Les petits-enfants de Mao*, 2006.

⁸⁶ Cf. Étienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, publié sous la direction de Anne Souriau, Éd. Quadrige / Puf, Paris, 2010, p. 1219.

Il explique : « J'ai la faculté de pouvoir réaliser un collage original, manuellement, à l'ancienne ou de faire réaliser un collage numérique par un laboratoire spécialisé. Dans les deux cas, ma décision artistique est la même. Ce qui importe, c'est que cette œuvre numérique, limitée, ne se substitue pas à l'œuvre picturale classique. Elle revisite, elle apporte un plus. Elle permet d'innover plus vite. Je n'ai pas dit qu'elle permettrait de moins travailler. Car tout est d'abord dans l'œil ! »⁸⁷. La pratique matérielle de la peinture reste primordiale et en aucun cas substituée par l'utilisation du numérique, même pour sa diffusion. Elle permet une matérialisation et un agrandissement de la composition collagiste après plusieurs essais puisqu'à la fin de chaque assemblage, une projection sur toile permet à l'artiste de la réaliser.

Le logiciel nous semble ainsi être un outil de lâcher-prise parce qu'il autorise un droit à l'erreur. Si la faute retenait l'action ou la rendait toujours délicate, l'informatique en permet la libération, un lâcher qui réinsufflé un plaisir et une efficacité à l'ouvrage et à la recherche.

I.2.3. L'ouverture des possibles

Dans la continuité de cette approche du lâcher prise, nous allons voir que l'espace de création élargi par la technique redonne au doute une place centrale. En soulageant le processus de composition de la peur de l'erreur et de ses conséquences irréversibles sur l'œuvre, ce sont aussi toutes les interrogations, tous les tâtonnements, toutes les hypothèses avec leurs degrés de nuances qui peuvent désormais être posées. En permettant au peintre d'hésiter, de revenir sur ce qu'il croyait juste, voire de ne plus savoir, c'est non seulement un espace de prises de risques qui s'ouvre à lui mais c'est aussi un espace où il peut éprouver une liberté complète. Les études qui vont suivre vont spécifier les enjeux de la composition et proposer des cas de pratique pour questionner et comprendre cette liberté nouvelle.

La composition était fréquemment l'apanage des dessins préparatoires aux œuvres peintes. L'ordinateur peut en constituer un relai. La conception graphique a investi un large champ numérique et créé des logiciels spécifiques de composition ou de mise en page dits de PAO (présentation assistée par ordinateur) : *QuarkXPress*, *Adobe InDesign*, *Illustrator*, *PowerPoint*, *Photoshop*. Le travail de composition s'adressant au regard, ces logiciels ont développé des stratégies permettant de hiérarchiser des éléments et de travailler au

⁸⁷ Erró, *Art Actuel*, novembre-décembre 2006, p. 49.

parcours de l'œil sur une page ou un espace selon une foule de paramètres et de modulations.

Revenons d'abord sur la définition plasticienne du mot composition. Dans un sens élargi, la composition relève d'une action ou d'une manière de former un tout, en assemblant plusieurs parties pour « former par l'assemblage »⁸⁸. Or l'idée de « délimitation » contenue dans la notion de cadre détermine plus qu'un simple principe combinatoire : elle génère l'exercice d'opérations spécifiques. Loin d'être un phénomène spontané, composer, c'est ajuster cette « manière » ou cette façon d'assembler moyennant des actes d'agencements, d'arrangements, de distribution, de dispositions, d'organisations, de répartitions, de rassemblements, d'associations, de combinaisons, d'équilibrage – et autres encore – d'éléments plastiques. Rappelons que la composition est un phénomène inscrit dans notre processus de vision, notamment dans la perception des couleurs. Les cellules cervicales calculent la réflectivité non de chaque surface colorée séparément mais de toutes celles qui l'environnent, dans le « contexte visuel ». Ainsi, malgré les changements de lumière, la permanence des perceptions colorées tient de l'assemblage et du rapport de leurs différentes réflectivités. Une couleur n'existe donc pas en elle-même. Le cerveau doit la combiner à celles qui les entourent, l'inscrire dans un ensemble pour la détecter.

Le format définit un espace régulateur. L'enjeu plastique de la composition se noue alors moins dans les recherches d'assemblage des parties entre elles – leur organisation – que dans celles de la cohérence de ces assemblages en rapport au format qui les accueille. Il est question de hiérarchiser des éléments, de gérer des données au sein d'un espace littéral pour orienter l'œil, l'obliger à suivre une direction, un sens de lecture. On pourrait parler concernant la peinture de « mise en toile », de « mise en surface » ou de « mise en bord » dans le but de créer un ensemble visuel qui fasse sens. Pour le peintre, « Un tableau est un processus de montage. Monter, c'est donner forme, ajuster, couper. »⁸⁹. Rappelons que « Composer est l'adaptation du latin *componere*, de *cum* « avec » et *ponere*, littéralement « placer, poser ensemble », d'où « faire un tout avec des éléments divers », « mettre en ordre », « régler un différend » et « convenir d'une chose ». La contrainte du format régulateur détermine des opérations mentales et plastiques spécifiques d'ajout, de distribution, d'extraction, de dispositions, d'organisations, de répartitions, d'agencement, d'arrangement, de rassemblements, d'associations, de combinaisons, d'équilibrage, de dosage. Il faut ajouter, extraire, travailler quantités et proportions pour accorder les parties au tout. Ainsi selon Vera Molnar, « elle pourrait se définir par une équation bizarre :

⁸⁸ Cf. *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Paul Robert (sous la dir. de), *op. cit.*

⁸⁹ Martin Maloney, « Fiona Rae » in *Flash Art*, Éd. Internationale, n°192, January-February 1997, p. 85.

1+1+1...= 1. La somme des éléments distincts et isolés forme une construction unique, entité bien soudée. « Cela tient » disait-on au Beaux-Arts. »⁹⁰. Jean Clay, évoque quant à lui la composition comme une « tension vaincue » où se distribuent, « sur une surface des formes hétérogènes de telle sorte qu'elles s'équilibrent et s'annulent réciproquement. [...] Parmi tous les effets possibles d'une image de peinture, c'est un sentiment d'immobilité qui est suggéré, l'idée d'un contrôle possible sur les choses et les formes. Cette conception triomphe au classicisme »⁹¹. Cette immobilité provient d'une exacte gestion de forces. Le statisme obtenu tient au mouvement d'attraction des formes entre elles qui restent là, suspendues les unes aux autres, fixées sur la toile certes mais sujettes à l'effondrement si l'une d'entre elle venait à se retirer. Elle se présente comme un mouvement arrêté alors qu'elle est l'aboutissement de remaniements et de déplacements. L'image achevée fait tenir en elle toutes ses tentatives de conciliations. Désormais les formes maîtrisées tiennent toutes seules, comme lorsque deux aimants de pôles négatifs parviennent au seuil neutre de répulsion/attraction au risque qu'une légère déviation les sépare violemment.

La genèse de l'unité plastique a fait l'objet de recherches et de règles précises qui se sont élargies avec la peinture abstraite. Les membres du Constructivisme, de De Stijl et du Bauhaus, ont interrogé dans leurs agencements de formes géométriques, l'héritage des codes compositionnels classiques dédiés à une peinture figurative. Plusieurs méthodes ont été expérimentées comme la récupération et la transposition de ces lois, l'application du principe de symétrie, la théorie de la « Contre-composition » de Theo Van Doesburg où un équilibre rompu est aussitôt rétabli – une forme vient en contrebalancer une autre, ou deux autres plus petites –, l'insertion du hasard⁹² dans le processus, où même l'a-composition, c'est-à-dire l'agencement formel à l'encontre de toute règle établie.

Les questions de l'opportunité, de la légitimité et de l'efficacité pour l'époque des règles de composition léguées par l'histoire de l'art se posaient déjà. Les expériences diversement menées pour sortir du confort de leur application laissent entendre que la composition module ses procédés et ses fins en fonction des préoccupations de leurs auteurs mais aussi, nous allons le voir, en fonction de l'outil qui s'y associe.

⁹⁰ Vera Molnar, *Extrait de 100 000 milliard de lignes*, Exposition, 7 mai - 13 juin 1999, Le Crédac, centre d'art contemporain d'Ivry-sur-Seine, Ivry-sur-Seine, 1999, « Lettres de ma mère (1981-90) », p. 33.

⁹¹ Jean Clay, *De l'Impressionnisme à l'Art Moderne*, Éd. Hachettes Réalités, Paris, 1975, p. 173.

⁹² Vera Molnar a ainsi synthétisé ses enjeux : « [...] l'aléatoire est non perfectible. Jamais plus on ne pourrait se coucher le soir en se disant : demain je ferai mieux. C'est abdiquer, renoncer au droit de décider, choisir, trancher. On ne pourrait plus dire : tel est mon bon plaisir. Et, il faut l'avouer, ce serait terriblement frustrant. [...] La première façon d'utiliser le hasard pourrait être considérée comme simulation de l'intuition, calcul de l'imprévisible, le deuxième comme un coup de main donné à l'imagination en rade. » in Vera Molnar, *Extrait de 100 000 milliard de lignes*, *op. cit.*, p. 34. Il est intéressant de noter que l'ordinateur va réconcilier imperfection et hasard en donnant à ce dernier la possibilité de se rejouer infiniment par retours en arrière (objet du chapitre « Ctrl Z » : revenir en arrière est désormais possible ». À la machine cette fois, d'offrir le choix, d'avoir le choix...

Fiona Rae a recours à l'informatique depuis la fin des années 90 pour le travail préparatoire de ses compositions. Sa peinture exploite des expressions picturales du XX^e siècle venant du collage, de l'Expressionnisme abstrait, de la nouvelle figuration ainsi qu'un vocabulaire formel issu des arts graphiques, de la mode, du cinéma et du manga. Fiona Rae⁹³ a ainsi perçu très tôt les atouts de l'informatique concernant le travail de la typographie et s'est mise à exploiter l'ordinateur dès qu'elle a peint des polices de caractère. Les remaniements ont touché ses aspects visuels : « l'œil » de la police – la taille du corps du caractère –, sa « chasse » – largeur générale – ou la graisse – épaisseur de son trait – sont infiniment variables et peuvent entrer en connivence avec la signification du message, lui donner plus ou moins d'autorité. Sur *Photoshop*, elle a modifié les signes typographiques du point de vue de leurs formes comme de leur taille et les a dissociés de leur fonction significative pour constituer et enrichir un vocabulaire plastique prêt à être copiés sur la toile. C'est le cas des lettres "e", "j", "a" représentées sur la peinture intitulée *You'll be relieved when you can see your favorites* réalisée en 2004 (Figure 11).



Figure 11 - Fiona Rae, *You'll be relieved when you can see your favorites*, 2004, huile et acrylique sur toile, 231 x 190,5 cm.

⁹³ Fiona Rae : née en 1963 à Hong Kong. Vit et travaille à Londres.

Le recours aux « filets » – trait fin et continu à la base en typographie – et aux ornements participe à la stratégie de guidage de l'œil à travers un document visuel ou une œuvre. Ils attirent l'attention sur des parties spécifiques : les soulignements, encadrements, entourages pour le texte, ou les signes tels les flèches, les points, aident à identifier l'information importante et à en distinguer les constituantes. Leur disposition est fonctionnelle et suggère enchaînements et progression de lecture. Les ornements, même s'ils peuvent être décoratifs ou viser l'embellissement, peuvent agir comme des balises.

Les premiers travaux d'Amy Yoes sont à ce titre intéressants et constituent les éléments fondamentaux de sa démarche actuelle – nous l'aborderons plus tard –. À partir d'une série de dessins appelés *Fragments* (Figure 12) elle a développé une sorte d'alphabet plastique déclinant et combinant des motifs en courbes, en arabesques, en plis et en rubans et dentelles.

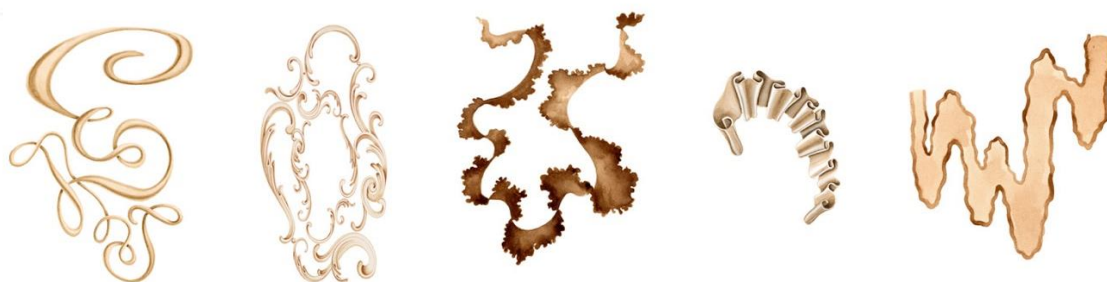


Figure 12 - Amy Yoes, exemples de divers *Fragments*, 2002, encre sur papier, dimensions variables, Musée des beaux-arts, Nantes.

Ces formes lui ont été inspirées par des motifs décoratifs issus en partie des arts graphiques et notamment des textiles. Scannées, les formes sont ensuite retravaillées numériquement et associées de façon à préparer les futures compositions picturales. Leur enchevêtrement, selon les points de vue, favorise les espaces profonds. Dans *Trapdoors* peinte en 2003 (Figure 13), les formes semblent flotter de concert, s'étirer selon différentes forces d'attractions ou être à la clé de transformations, comme par exemple un arrêt sur image. La gamme chromatique est extrêmement vive et contrastée et participe du dynamisme de la composition.



Figure 13 - Amy Yoes, *Trapdoors*, 2003, huile sur panneau, 35 x 46 cm.

Le logiciel autorise la modulation des contrastes d'une image, de sa luminosité et de ses couleurs, autant de paramètres bénéfiques à la composition selon qu'ils favorisent des points d'appel, des jeux d'oppositions, des effets articulatoires ou repoussoirs. Le recul ou l'avancée d'éléments plastiques déterminent la mise en place d'espaces tantôt profonds ou plans. Les possibilités de travail décuplent encore lorsque l'outil est employé en vue de modifications formelles. L'œuvre de Jin Meyerson⁹⁴ rassemble plusieurs de ces aspects. L'artiste a recours à l'outil infographique pour réaliser des compositions qui assemblent, entrechoquent et transforment des images événementielles et informatives provenant de magazines. Sa peinture traite spécifiquement la distorsion visuelle comme moyen de questionner nos perceptions et d'injecter un dynamisme à l'image peinte. Du point de vue processuel l'artiste s'explique : « En pratique, j'utilise des croquis dessinés à la main en tandem avec divers logiciels de retouche d'image pour déformer, étirer, inverser, refléter, recolorer, et assimiler calque sur calque du matériau photographique source afin de moduler la force, la vitesse et la clarté dans chacune de mes peintures »⁹⁵. En mêlant peinture à l'huile et acrylique, peinture en bombes et encres, il réalise des peintures saturées représentant des scènes de crises telles des catastrophes urbaines, naturelles ou guerrières – déraillements de trains, tremblements de terre, accidents aériens, nucléaires, incendies –. La peinture se fait circonvolutions, rotations, changements d'échelle, inversions, fragmentations et brisures de toutes sortes. Dans *Family Tree* de 2006 (Figure 14), un arbre imposant, à la manière d'une poussée végétale vient soulever, faire trembler et onduler un espace urbain contemporain

⁹⁴ Jin Meyerson : né en 1972 à Inchon City (Corée du sud). Vit et travaille à Brooklyn, New York et Paris.

⁹⁵ Jin Meyerson, « Introduction : Notes on Process & Practice », August 2016, article consulté le 1/03/2018 à l'adresse https://www.jinmeyerson.com/sites/default/files/2016-10/FINAL_MEYERSON_TEXT_ESSAYS-20161018bis.pdf. Je traduis.

hyper saturé. L'image est en train de basculer, des collisions formelles s'amorcent, des fragments d'images devenaient texture et figures géométriques. Le paysage se fracasse, se déstructure, la peinture, tendue, sert le cataclysme.



Figure 14 - Jin Meyerson, *Family Tree*, 2006, acrylique et huile sur toile, 352 x 534 cm.

Notons qu'après 2005, l'artiste se distancie du travail avec le logiciel et privilégie les opérations de transformations manuelles en faisant par exemple glisser ou tourner ses croquis à même le scanner. Le parasitage de ses images urbaines se complexifie et se strie comme si la représentation avait soudainement été aspirée par un *bug* (Figure 15).



Figure 15 - Jin Meyerson, *Stereovision*, 2017, huile sur toile, 140 x 197 cm.

Nul doute que les potentiels offerts par le logiciel élargissent les modalités de la composition. Mais cette large ouverture n'est-elle pas aussi un gouffre ? Dans le cas de Fiona Rae, les peintures travaillées avec logiciel aboutissent à des compositions particulièrement tendues et épurées comme si, aux improvisations numériques faciles et illimitées se durcissait en contrepartie la difficulté à fixer une solution sur la toile. Voici là un écueil que l'artiste reconnaît en avouant chercher à dissimuler les hésitations : « À vrai dire, c'est un vrai cauchemar, quelque fois. [...] Tout a été effacé et repeint des millions de fois. Je suis extrêmement douée pour brouiller les pistes ou pour faire comme si rien n'était calculé. »⁹⁶. L'ordinateur rappelle que chaque achèvement aurait pu être autre ou qu'il est déjà, potentiellement, le point de départ pour de nouvelles compositions. Ainsi en témoigne Fiona Rae : « J'hésite toujours à prendre une décision définitive, et même si les tableaux sont incontestablement achevés, j'aime assez l'idée que tout peut encore basculer d'un instant à l'autre. C'est une clause de rétractation. »⁹⁷.

À trente-neuf ans Matisse revendique une peinture intellectuelle, c'est-à-dire une composition préalablement réfléchi. « Pour moi, tout est dans la conception. Il est donc nécessaire d'avoir, dès le début, une vision nette de l'ensemble ».⁹⁸ Mais c'est âgé de soixante-treize ans qu'il évoque l'incertitude qui l'étreint avant d'engager son travail de peinture, face à son support : « Oui, pour moi, c'est toujours un problème de commencer un tableau. Je ne sais jamais à l'avance ce que je ferai. Je me laisse complètement mener par mon subconscient »⁹⁹. Plus tard encore, lorsque André Verdet pose à Matisse la question suivante : « pensez-vous que l'œuvre d'art soit toujours faite à l'avance ? », l'artiste répond : « Une œuvre d'art à créer n'est jamais faite à l'avance contrairement à ce que pensait Puvis de Chavannes prétendant qu'on ne voyait jamais assez tout à fait à l'avance le tableau qu'on désirait faire. Il n'y a pas de rupture entre la pensée et l'acte créateur. Il y a union, unité ».¹⁰⁰ Le cas d'Henri Matisse est exemplaire car il soulève au sein d'une seule et même pratique artistique tout le paradoxe suscité par la composition.

L'informatique enrichit plus encore ce paradoxe puisque certes, elle déploie le travail de composition mais aussi parce que la simulation travaillée fixe le voir imaginaire de l'œuvre dans des formes qui peuvent être beaucoup plus précises, détaillée ou aboutie que l'esquisse demeurant une approche sommaire de l'œuvre à venir. L'image informatique

⁹⁶ « Entretien avec Simon Wallis » in *Fiona Rae*, Exposition, 11 octobre 2002-5 janvier 2003, Carré d'art-Musée d'art contemporain de Nîmes, puis Salamanque, CASA, Centro de arte de Salamanca, février-mars 2003, catalogue par Jean-Pierre Criqui et Simon Wallis, Carré d'art-Musée d'art contemporain de Nîmes, 2002, p. 63.

⁹⁷ *Ibid.*, p. 59.

⁹⁸ Henri Matisse, *Écrits et propos sur l'art*, op. cit., p. 47.

⁹⁹ Déclaration d'Henri Matisse à J. et H. Dauberville en 1942, *ibid.*

¹⁰⁰ Déclaration d'Henri Matisse à André Verdet, *ibid.*

achevée peut rester hypothèse et l'hypothèse peut se travailler dans toutes ses infimes particularités et projeter ce que l'œuvre pourrait encore être. C'est là une formidable réactualisation de la question de l'ébauche et de l'ambiguïté de son statut. Souvenons-nous que la production des esquisses préalables aux *Demoiselles d'Avignon* était si prolifique qu'elle déplaçait le chef d'œuvre et la valeur d'exception du tableau inachevé vers cet amont de recherches multidimensionnelles, explorant les unes après les autres toutes les variations possibles d'une même composante. Moins qu'à l'« avant » ou à l'« après » de l'œuvre, c'est à la genèse poïétique qu'il va activement participer. Comme le remarque Frank Popper : « ce nouvel art [numérique] porte l'accent sur le processus davantage que sur l'œuvre achevée. »¹⁰¹ Le numérique accomplirait cette concomitance entre « la pensée et l'acte créateur ».

Kaë¹⁰² est un artiste contemporain qui fait « vibrer »¹⁰³ ses compositions par un travail sur les tonalités. Il détermine préalablement une structure dessinée matricielle qui sert de base aux exécutions suivantes. La couleur, seul agent de transformation de l'œuvre, engage un travail de déclinaisons. Les travaux préparatoires qu'il réalise n'empêchent pas des modifications à même le tableau, par le biais de superpositions particulièrement plates. Utilisant aussi bien la peinture à l'huile, acrylique ou vinylique, ses couleurs sont acidulées, brillantes et appliquées par aplats et dégradés. Comme le montre la peinture *Mummy's kitchen* (Figure 16), ses formes tantôt nettes, tantôt brouillées, composent des scènes intérieures à la fois chatoyantes, excitantes, troublant le regard. En revanche, dans le cadre de ses bandes dessinées, ce sont des structures qu'il numérise, élaborées en recourant aux logiciels 2D (*Adobe CS2*), offrant de multiples possibilités chromatiques. La composition adéquate est ensuite imprimée. L'aplat est techniquement parfait, la rapidité d'exécution indiscutable, la voie des possibles infinie. Kaë reconnaît un lien entre sa peinture et le numérique. « Ces deux médiums participent probablement d'une approche imaginaire similaire mais nécessitent une approche pratique différente. [...] La technologie numérique représente pour moi une méthode de dessin, essentiellement conçue à partir de figures géométriques élémentaires. En outre, cette technologie implique une simplification de formes ainsi qu'une perfection mathématique très rapide. »¹⁰⁴.

¹⁰¹ Franck Popper, « les images artistiques et la technoscience » in Jean-Louis Boissier (sous la dir. de), *Faire Image*, Éd. Presses universitaires de Vincennes, Coll. Les Cahiers de Paris VIII, Saint-Denis, 1989, p. 149.

¹⁰² Kaë : né en 1978 à Versailles. Vit et travaille à Paris et à Berlin.

¹⁰³ Kaë, entretien du 28 juillet 2005, Paris.

¹⁰⁴ Kaë, réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache*, septembre 2006. Voir pièces annexes.



Figure 16 - Kaë, *Mummy's kitchen*, 2006, huile et acrylique sur toile, 114 x 121 cm.

Le travail qu'il exécute sur logiciel 2D ou 3D (*Bryce*, *Poser*, *ZBrush*) relève pour lui d'une activité picturale « au niveau premier, celui de la projection mentale, non au niveau de l'exécution technique. Comme n'importe quelle approche artistique, la technologie numérique commence avec l'esprit. Mais cette technologie s'arrête là : à ce point même où elle commence. Elle est entièrement virtuelle. En peinture, la projection mentale n'est pas suffisante puisque le rêve vient se heurter à la nature indéterminée de la matière. Cette lutte obligatoire dans l'incarnation de la matière, en d'autres termes cette transmission énergétique, est totalement occultée dans l'art numérique. »¹⁰⁵. En offrant à l'esprit du peintre de multiples manières de se projeter, le numérique contribue à déployer l'activité mentale picturale à toutes les phases de sa pratique matérielle. Ainsi a-t-il poussé à un très haut degré de complexité la réflexion relative à l'acte de composer en peinture. La possibilité de travailler à partir d'une prolifération d'images et de les mixer a contribué à développer les marches et les démarches de l'esprit du peintre et à enrichir ses méthodes.

Le cas de Shirley Kaneda¹⁰⁶ constitue un autre exemple de cette idée. L'artiste fait un usage de la technique numérique qui va au-delà de la capacité représentative du médium. Ce que sa peinture intègre du numérique, ce sont moins ses images que les nouvelles possibilités de travail qu'il instaure, et notamment sa capacité « à répondre à des problèmes que posent la pratique de la peinture liés à l'espace, aux couleurs, aux formes, à leur organisation et à

¹⁰⁵ *Ibid.*

¹⁰⁶ Shirley Kaneda : née en 1951 à Tokyo (Japon). Vit et travaille à New York (États-Unis).

leur structuration »¹⁰⁷. Shirley Kaneda s'intéresse à un type d'abstraction qui cultive la fluidité en peinture, selon des processus qui n'ont rien de fluide ou de rapide. Sa manière exige beaucoup de temps. Aux six semaines que réclame approximativement la réalisation d'une toile, s'ajoutent celles qu'elle consacre à l'exécution simultanée d'autres toiles. La peinture à l'huile constitue pour elle un médium extrêmement riche, le mieux à même de répondre aux propositions de compositions qu'elle établit exclusivement sur ordinateur. Pour elle, le numérique est une technique fluide par excellence grâce à laquelle il est possible d'émettre en continuité plusieurs occurrences en même temps. Chacune d'entre elles peut à nouveau ouvrir une nouvelle ligne de recherche, et donner lieu à de nouvelles solutions. Si les opérations qu'elle utilise de *Photoshop* sont limitées – déplacement de formes, découpage/collage, addition et changements de couleurs, applications de filtres permettant flous, ondulations de formes, etc. –, si la source est toujours la même, un dessin numérisé, elle déploie un nombre impressionnant de compositions. Elle complexifie le processus allant jusqu'à retravailler des peintures inachevées sur ordinateur afin d'obtenir un achèvement optimal. Travaillant par projections de fragments, elle s'accorde également la liberté d'improviser ou de modifier des éléments plastiques durant l'acte de peindre. Les allers et retours sont nombreux et elle peut ainsi émettre un grand nombre d'hypothèses quant à ajuster ce qui nécessite de l'être. Au final, plusieurs générations de propositions, elles-mêmes croisées, ont dû avoir lieu depuis le dessin original pour aboutir aux peintures de 2005 comme *Immaculate Squalor* (Figure 17) ou *Cheerful Desolation* (Figure 18).

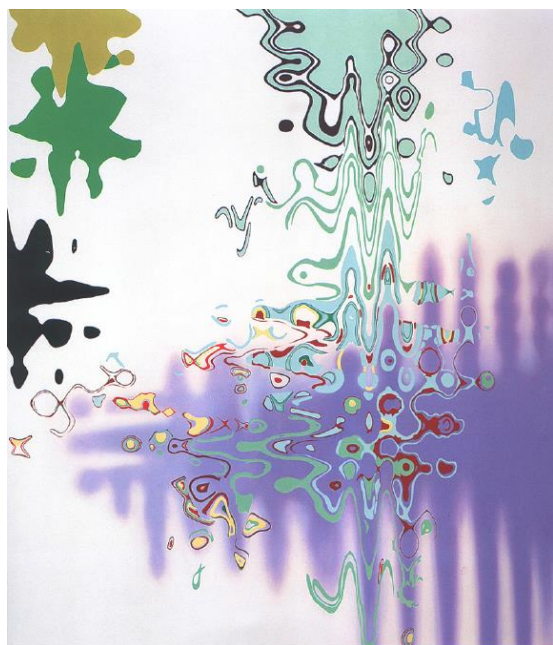


Figure 17 - Shirley Kaneda *Immaculate Squalor*, 2005, huile sur toile, 152 x 137 cm.



Figure 18 - Shirley Kaneda, *Cheerful desolation*, 2014, acrylique et huile sur toile, 182 x 162 cm.

¹⁰⁷ Shirley Kaneda, entretien du 17 décembre 2007, Paris.

Aucune de ces peintures ne laisserait imaginer une telle procédure puisqu'elles n'en portent matériellement pas les marques. Pourtant, l'économie formelle de la première et la complexité très mesurée des associations linéaires et chromatiques de la seconde sont issues d'une longue maturation. Shirley Kaneda reconnaît à la peinture « un langage spécifique, différent de celui des mots »¹⁰⁸ à l'œuvre au moment de la pratique picturale. C'est l'écart produit par ce langage que le numérique travaille avec ses outils propres.

Qu'il s'agisse du travail préparatoire à une composition ou de celui en train de se faire, le logiciel a ainsi ouvert un espace de recherche libre, sans contrainte et avec repentir. Le peintre peut ainsi lâcher prise en étant soulagé de l'auto-critique négative qu'il est susceptible de s'infliger en regrettant telle ou telle prise de décision.

I.2.4. Un appareil du regard

Nous nous sommes demandé plus haut si lâcher prise ne coïncidait pas avec l'idée de soulager l'artiste d'une part fastidieuse du travail plastique. Il m'est souvent apparu que l'outil informatique m'offrait la possibilité de faire le meilleur choix possible pour travailler mes compositions en cours, et qu'en essayant de répondre à mes exigences, il allégeait mes scrupules de ne pas être allée au bout des solutions possibles, de rester sur une proposition à défaut d'une autre plus efficace ou de faire un choix inadapté. Aussi, dans notre réflexion sur le lâcher-prise, nous allons maintenant nous demander si, paradoxalement, l'un des buts de l'allègement ou de la performance technique n'est pas de pouvoir investir ailleurs des recherches et d'approfondir ce qui tient aux yeux et aux espoirs du praticien. Jouir des avantages de la technique lui permettrait ainsi de perfectionner son travail pictural en répondant positivement à ses propres attentes. C'est ce que nous allons illustrer à travers la question du regard.

Le logiciel prend le relais des lentilles et des miroirs longtemps employés par les peintres pour évaluer et perfectionner l'œuvre peinte autrement qu'à l'œil nu. En récupérant une partie de leurs propriétés, il appareille et développe le regard. En effet, le logiciel propose des fonctions de transformations mathématiques et géométriques – agrandissement, réduction, rotation, inversions etc. – ou colorimétriques – contraste, saturation, luminosité, emploi de filtres, etc. – qui étendent et diversifient formidablement la réception visuelle. Le logiciel devient un outil contemporain de distanciation et de vérification. Songeons ici aux propos de Léonard de Vinci, qui, pour ébranler le confort des certitudes et des habitudes

¹⁰⁸ *Ibid.*

liées à la pratique picturale, s'est mis à l'affût des moyens de mettre à l'épreuve la visibilité de son travail et de favoriser un recul critique. Ceux-ci font l'objet de ses *Préceptes du peintre* : « [...] je dis qu'en peignant tu dois tenir un miroir plat et souvent y regarder ton œuvre : tu la verras alors inversée et elle te semblera de la main d'un autre maître ; ainsi, tu pourras mieux juger ses fautes que de toute autre façon. »¹⁰⁹. Grâce à la comparaison entre la représentation et le reflet du modèle, l'on pouvait apprécier le passage à la troisième dimension, la justesse des contours, des ombres et des lumières des objets. Les propos de l'artiste contemporain, Pierre Alechinsky, témoignent eux aussi de l'actualité persistante de cette astuce :

[...] si nécessaire je la capterais dans un miroir de poche pour la regarder à l'envers, à contre-courant, hors des habitudes prises et peut-être par chance, y décèlerais-je alors du superflu (à éliminer), quelques bêtise (à corriger) ou qualité (à laisser en paix).¹¹⁰

Dans son enseignement, Vinci évoque également la nécessité d'un regard divertissant. L'œil et l'esprit coupés et distraits régulièrement de leurs tâches, engagent un exercice sans complaisance et plus sûr du jugement, tandis qu'une implication continue dans le travail favorise l'erreur. Vinci a aussi remarqué que l'œil du peintre au travail se trouve assez proche de son support et n'en englobe qu'une certaine partie. Aussi, il préconise le recul spatial pour l'évaluation du tout : « Il est bon également de s'éloigner, car alors, l'œuvre apparaissant plus réduite, d'un coup d'œil tu en embrasses davantage – et un manque d'harmonie ou de proportion entre les diverses parties et dans les couleurs se voit plus vite. »¹¹¹.

Le désir de distanciation amène Matisse à mettre en abîme un tableau dans un autre. Il intègre ainsi *La Danse* dans certains intérieurs peints afin de mettre cette représentation à l'épreuve du regard par un nouveau contexte. La peinture devient ici son propre outil de vérification. La peinture se fait miroir de peinture. Jean Clair propose une analyse de l'« artifice d'un miroir » dans la pratique de Pierre Bonnard¹¹² selon laquelle il permet un regard « à la fois détourné et plongeant qui lui permet, par son inclinaison de peindre une chambre au ras du sol. [...] Ce que lui offre le miroir, c'est la possibilité, sans jamais déranger son modèle, de se laisser surprendre par ses poses, selon les découpes toujours plus inattendues qu'il y découvre »¹¹³. Objet déplaçable, le miroir offre l'image de tous les

¹⁰⁹ Léonard de Vinci, *Carnets*, « Préceptes du peintre », paragraphe : « Comment le miroir est le maître des peintres », Éd. Gallimard, Coll. Tel, Paris, 2004, p. 252.

¹¹⁰ Pierre Alechinsky, *Hors cadre. Choix de textes avec trois inédits*, Éd. Labor, Coll. Espace Nord, Tournai (Belgique), 1996, pp. 9-10.

¹¹¹ Léonard de Vinci, *Carnets*, *op. cit.*, paragraphe : « Pour juger ta propre peinture », p.260.

¹¹² Pierre Bonnard : Fontenay-aux-Roses 1867 - Le Cannet 1947.

¹¹³ Jean Clair, *Bonnard*, Éd. Hazan, Paris, 2006, pp. 45-46.

points de vue. Objet aux reflets inattendus, il est exploité pour ses effets de surprise, comme s'il devenait à un moment nécessaire pour le peintre de perdre le contrôle de sa propre vision, de la désarticuler, pour laisser se révéler les déclinaisons des inclinaisons. « Il est l'outil qui permet, disjoncteur, de briser la continuité perspective, conjoncteur, d'articuler l'un sur l'autre deux espaces impossibles. Il fait pénétrer dans le devant de la vue ce qui est son revers et dans l'étable de l'œil, ce qui est au-dessus ou au-dessous ; il bouleverse les étiages et les hiérarchies. [...] Et c'est précisément parce que Bonnard refuse cette domination du regard, cette maîtrise de la perspective, cette capitalisation de l'œil, mais qu'il étend sur tout son attention continue et flottante qu'un monde entier, dans ses tableaux, nous est redonné comme à portée de main, vierge encore de toute appropriation »¹¹⁴. Pour Jean Clair, le miroir utilisé par Bonnard sert un espace ouvert, de perspective instable, aux figures et aux objets brouillés en périphérie car aspirés par ce mouvement centripète. Nous pourrions supposer que le miroir soit aussi l'outil de construction d'un espace typiquement pictural. Celui-là même que distingue Daniel Arasse de l'espace de représentation et qui expliquerait la mystérieuse traversée d'un escargot au sein même de *L'Annonciation* réalisée par Francesco Cosa vers 1470-1472. – N'ayant rien à faire dans le palais de Marie, « par sa disproportion, l'escargot fait, localement, échec à la profondeur fictive de la perspective et restaure la présence matérielle de la surface du panneau, du support de la représentation »¹¹⁵ –.

La prouesse technique encourage également, à travers l'image, une fascination pour le détail et la définition des toutes petites choses. Ce goût pour la perception de l'infime n'est pas nouveau. Rappelons que l'une des principales caractéristiques énoncée pour vanter les mérites du daguerréotype à sa naissance est sa grande précision.

Les daguerréotypistes français et anglais, particulièrement, font preuve d'une belle aisance à s'emparer *démonstrativement* de cette technique. Il y a dans le daguerréotype une emphase optique, une insistance objective due au cadrage et à l'usage d'un appareillage comparable au microscope ; l'image daguerrienne semble inspecter un champ visuel, et l'absorber en saturant son espace restreint.¹¹⁶

Selon de nombreux rapports, il n'est pas un sujet qui n'ait été daguerréotypé. Le daguerréotype appareille la vision et invite à revisiter la réalité sensible avec une précision inouïe. Le domaine des sciences s'enrichit alors de l'accès au détail et les monuments, les sculptures et les végétaux sont regardés avec une attention renouvelée. Pour la presse

¹¹⁴ *Ibid.*, pp. 43-44.

¹¹⁵ Daniel Arasse, *op. cit.* pp. 51-52.

¹¹⁶ Michel Frizot, « Daguerréotypes. Le miroir de la nature » in *Nouvelle Histoire de la Photographie*, Éd. Larousse, Paris, 2001, p. 51.

quotidienne le détail garantit l'intérêt des spectateurs pour l'image. Walter Benjamin notait : « [...] la photographie révèle dans ce matériau les aspects physiognomoniques, les mondes d'images qui vivent dans les plus petites choses, [...] »¹¹⁷. Le grossissement et l'entrée dans le microscopique se mirent au service des recherches scientifiques comme artistiques. L'opération « zoom » du logiciel amène l'image en quelques clics seulement, dans les limites du cadre, à également montrer ses infimes détails et à s'étendre sous nos yeux encore et encore. L'intimité de l'image est sondée en mouvement.

Prenons ici le temps d'une parenthèse relative à l'opération « zoom » et l'erreur terminologique dont elle fait l'objet. Au sein de *Photoshop*, de *PaintShop Pro*, ou de *PhotoFiltre* elle est symbolisée par un outil « loupe ». L'appellation « zoom tool » apparaît lors de la sélection de la petite icône et de nombreux manuels explicatifs du logiciel emploient ces termes¹¹⁸. Il s'agit là d'un glissement car la réalité des actions générées par l'ordinateur ne correspond pas à cette appellation. De façon naturelle, la loupe est associée au grossissement. Figurée au sein d'une barre d'outils numériques, elle suppose de pouvoir grossir une chose visible à l'écran. Inversement, associer la loupe au « zoom » semblerait cohérent puisque c'est un instrument d'optique qui agrandit : la lentille convexe appliquée à un objet en propose une vision grossie pour l'œil. La loupe crée une image virtuelle et agrandie. Elle peut augmenter ou diminuer la taille de la visibilité d'un objet selon les mouvements et positions données à l'outil – il reste qu'elle ne produit qu'une image fixe –, et en aucun cas, l'objet ne subit de modification de taille. On sait que les « zooms » cinématographiques, photographiques, vidéographiques sont clairement définis en tant que pratiques mécaniques et électroniques, mais qu'en est-il pour la technologie numérique ? Si le « zoom » se définit comme un « effet d'éloignements ou de rapprochements successifs obtenu par la variété de plans, avec un objectif à focale variable »¹¹⁹, quelle stratégie programmatique répond à de telles contraintes puisque la machine informatique ne possède pas d'objectif à focale intégrée ? Comment l'ordinateur, par l'intermédiaire d'un plan, l'écran, peut-il être à la fois producteur de zoom et le support de sa présentation ? Pour relever le défi, le logiciel va travailler, comme pour beaucoup d'autres opérations, par équivalence. Et le développement de systèmes de « traduction » se solde, pour bon nombre, par des dérives. Loin d'être négatives, ces dérives déplacent les natures et fonctions des outils communs tout en développant ses fonctionnalités spécifiques. Dans le cas du « zoom », le logiciel est fatalement obligé d'agrandir l'image et d'opérer par homothéties, c'est-à-dire par

¹¹⁷ Walter Benjamin, « Petite histoire de la photographie », trad. par Maurice de Gandillac, revue par Pierre Rusch in *Œuvres II, op. cit.*, p. 301.

¹¹⁸ « À l'aide de l'outil Loupe (Z), zoomez sur l'œil à corriger de manière à ce qu'il occupe une large place sur votre écran [...] » in Gilles Boudin, *Adobe Photoshop Elements 2.0*, Éd. Micro Application, Coll. "Guide Microapp", Paris, 2002, p. 70.

¹¹⁹ Paul Robert (sous la dir. de), *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française 2006*, Éd. Dictionnaires Le Robert – SEJER, Paris, 2004.

translations et changements d'échelle selon l'axe des x et l'axe des y, à partir d'une origine donnée. Autrement dit, il ne s'agit pas d'un « zoom », ni d'un effet similaire à celui de l'application d'une loupe, mais d'un simple agrandissement de l'objet observé. *A posteriori*, il n'y a donc pas de raison de faire du petit dessin schématique « loupe » le signe de reconnaissance des modifications de taille de l'image.

Grâce à cet outil loupe que nous appellerons plus spécifiquement « agrandissement rétrécissement », on peut imiter la progression continue et visible du zoom – comme du dé zoom – par le mouvement rotatif de la bague de l'appareil photographique ou encore par pression et saccades de la petite roulette de la souris. L'agrandissement opère et le cadre ne bouge pas. Autrement dit, l'image grandit et possède un hors champ qui est totalement virtuel. Celui-ci apparaît en même temps que l'ordinateur le calcule. Le cadre délimite alors une portion d'image dont l'apparition définit une temporalité nouvelle. L'image y défile sur une sorte de tapis roulant, elle glisse progressivement sous les yeux. Alors que la fenêtre papier dépend du mouvement de la main, du bras qui la déplace lentement, vigoureusement ou nerveusement, celui de la fenêtre numérique est soumis à deux types programmés de vitesse. Sous *Photoshop*, la fenêtre se dote alors de nouveaux outils. En utilisant les indices flèche : « ▲▼ » placés aux extrémités verticales et horizontales de la fenêtre, le défilement est lent mais continu. Il tient à la vitesse de calcul de l'ordinateur. Ce passage tranquille de l'image invite à des regards attentifs, faisant de la fenêtre un outil plus pertinent encore de scrutation. Le déplacement manuel des barres situées aux extrémités horizontale et verticale de la fenêtre permet de choisir et de moduler la vitesse de défilement de l'image afin d'ajuster sa présentation mobile à sa propre temporalité de lecture. Le « zoom » devient utile pour isoler des détails et cadrer différemment. Plus les images agrandissent une parcelle de peinture, plus la vision grandit et s'épanouit à la manière d'un trajet arborescent, amenant des regards sauvages et libres. Des compositions où des éléments plastiques se domptent, se modèlent et s'organisent. Notons que la traduction anglaise du mot « défiler » est *to scroll something up/down*, « dérouler, ou faire défiler quelque chose vers le haut/le bas »¹²⁰. Le nom *scroll* s'emploie pour traduire un parchemin, un rouleau, un livre ancien au sens du manuscrit. Ce qui n'est pas sans rapport avec notre image agrandie dans un cadre trop petit pour son ensemble, l'obligeant à se lire par roulements et dé-roulements progressifs.

Appareil du regard pour appréhender autrement le travail peint, pour l'observer plus en détail, l'informatique est aussi un outil d'analyse de la peinture. Nous allons ici solliciter la série documentaire *Palettes* d'Alain Jaubert parce qu'elle propose une approche complètement médiatisée des œuvres picturales par la photographie, le film et la

¹²⁰ *Le Robert & Collins : dictionnaire français-anglais, anglais-français senior*, cinquième édition, Éd. Dictionnaires Le Robert, Paris, 1999.

numérisation. Elle est pour nous transposable à ce qui se fait dans la pratique d'un peintre qui analyse son propre travail et en fait la critique, afin de trouver des remédiations et avancer. Nous choisissons aussi de référer à ces stratégies d'analyse pour spécifier la nature des opérations du logiciel et de son intérêt pour la lecture de la peinture.

Alain Jaubert note comment son approche du média numérique s'est déplacée depuis le constat des limites techniques de l'utilisation du film et les manipulations offertes par l'image numérique désormais réceptacle d'une foule d'opérations pour servir l'analyse. Son témoignage est éloquent :

Il n'était pas pensable pour moi, quand j'ai commencé à faire des films, de filmer avec autre chose que du 16 ou du 35 mm. Et puis j'ai vu manipuler les régies vidéo dès leur arrivée à l'INA, au début des années 80 : j'ai compris que ces machines qu'on utilisait surtout pour faire des effets très spectaculaires en fin de journal télévisé, pour les génériques d'émissions, pour la publicité, pouvaient avoir une formidable fonction analytique, devenir des outils de déconstruction des images.¹²¹

Alain Jaubert témoigne de la fascination d'une visibilité au creux des choses, il évoque la puissance démiurgique de l'œil de la caméra. Le logiciel devient l'opérateur d'une démarche structuraliste spéciale, où l'analyse de l'image s'élabore par l'image, via la curiosité des gestes du peintre qui l'ont initiée. Ces opérations servent un retour sur l'œuvre, tandis qu'elles peuvent aussi prendre part aux recherches plastiques du peintre au profit de l'avancement de son œuvre.

Ainsi, sont employées plusieurs méthodes. L'usage du cadre dans la scénographie d'Alain Jaubert, propose une approche archéologique et analytique de l'image. Le pointage consiste à viser un élément ou le marquer afin de le montrer ou de le vérifier. Un élément ou un personnage sélectionné peut s'extraire de son espace initial par détournement, et non par un recouvrement intégral de la surface alentour. Par l'évidement ou l'addition, ainsi que la précieuse « conservation » à l'identique des informations enregistrées, la peinture est en mesure d'être entièrement manipulée du point de vue de sa structure plastique. L'extraction des couleurs se réalise par l'intermédiaire de l'outil « pipette » qui prélève la teinte exacte de n'importe quel endroit de l'image. Dans l'étude consacrée au *Repas chez Lévi* de Véronèse, la toile sert de fond à de multiples extractions de façon à observer la richesse des composantes chromatiques, à en démontrer les croisements du point de vue de leur confection ou encore à en révéler les équilibrages au sein du tableau. Les gros plans et

¹²¹ « Interview d'Alain Jaubert » par Françoise Docquier et Françoise Casanova in *Un regard télévisuel sur l'art : la série "Palettes" d'Alain Jaubert*, Pierre Fresnault-Deruelle (sous la dir. de), Centre de recherche sur l'image (CRI), Université Paris 1, Éd. l'Harmattan, Coll. Mémoires de télévision, Paris, 2002, p. 40.

mouvements rapprochés de la caméra, de la même façon, décrivent visuellement formes et textures. Ainsi, à la rigueur des alignements du dessin architectural de *La Flagellation du Christ* peinte par Piero della Francesca s'opposent les courbes et arabesques des étoffes portées par les personnages, la fluidité des nuages, le désordre des feuillages. D'autres opérations sont mises au service de comparaisons. La superposition par fondu enchaîné est souvent exploitée, de façon à mettre en résonance une œuvre avec ses croquis préparatoires ou avec d'autres œuvres, dans la perspective pour Jaubert d'établir une chronologie du processus opératoire. Les traits de figure d'un personnage sont superposés à celui d'un autre pour en vérifier la similarité. Préalablement, des grossissements ou rétrécissements d'images sont calculés de façon à obtenir des images aux dimensions similaires. Le retournement d'image a, quant à lui, permis par exemple, dans l'épisode consacré à *La Flagellation du Christ* de comparer sa composition à celles de certains épisodes – les scènes de batailles – des fresques du même auteur pour l'exil des franciscains d'Arezzo. Une autre méthode spécifique est celle de la reconstitution. Le montage d'images bidimensionnelles est un moyen efficace de simulation. Il permet d'élaborer et de communiquer une vision claire de ce qui a été fait, de mettre en place le tableau dans l'espace initial où il a été peint, de vérifier la cohérence des espaces ainsi représentés ou de spéculer sur une partie manquante de l'œuvre. La reconstitution 3D de l'architecture de *La Flagellation du Christ* a été élaborée en vue de mettre à l'épreuve la représentation de l'espace conçue par le peintre. À partir d'une unité de mesure supposée par Jaubert ainsi que du nombre des rangées de carreaux, l'ordinateur a créé une image « fil de fer » conduisant à la réalisation d'une maquette virtuelle. La scène peut alors être traversée et observée dans toutes les directions. Le spectateur peut réaliser plus concrètement l'emplacement du peintre pour l'élaboration de la scène. Ainsi, l'outil numérique proprement mathématique décortique la logique perspectiviste du peintre mathématicien lui-même, tout en interrogeant son dispositif lumineux.

L'informatique appareille ainsi le regard du peintre et lui permet de s'exercer selon des modalités différentes. Ces stratégies sont d'autant plus importantes pour la composition lorsque l'on sait que cette dernière travaille justement au cheminement du regard. Paul Klee a mené plusieurs analyses sur ce sujet et notamment sur l'activité oculaire. Il défend l'idée que le tableau peint induit différents types de regards en fonction de ses qualités plastiques et des choix du peintre.

Il [l'œil] parcourt les voies qui ont été installées pour lui dans l'œuvre, laquelle fut elle-même engendrée de façon mouvementée et devint un mouvement établi. Il parcourt les voies de manière différente selon l'arrangement de l'œuvre. Lorsque l'œuvre est bâtie avec fermeté et consistance par le développement successif de valeurs, l'œil paissant passe des valeurs qui l'attirent aux valeurs qui

continuent de l'attirer quand les premières valeurs sont déjà broutées¹²² [...]. Quand l'œuvre est bâtie avec fermeté et consistance mais régir en même temps par une forte opposition de valeurs, l'œil se meut alors plutôt par bonds à la manière d'un animal prédateur [...]. Quand l'œuvre, pour ce qui concerne la forme de ses valeurs, n'est ni ferme-déterminée ni consistante, qu'elle est au contraire déliée et elle-même mouvement et flot, alors l'œil s'abandonne sans s'émouvoir comme un petit navire à ce courant, ou il fait voile comme un nuage dans les courants atmosphériques légers et tempétueux. Une activité supérieure est propre aux œuvres aux formes en mouvement [...].¹²³

Grâce à la composition numérique comprenant le travail des formes, des couleurs et de la lumière, l'artiste peut travailler plus encore à guider les premiers instants du regard du spectateur, en donnant des prises à son cheminement. Cependant il ne peut choisir l'ordre ou le sens du parcours du regard de l'observateur qui demeure libre. Notons que l'œil ainsi appareillé du peintre offre un espace de travail plus large, qui pourrait bien aller à l'encontre du lâcher-prise comme abandon ou comme relâchement salutaire. Plutôt que de se défaire de l'illusion de la composition parfaite et d'accepter ses propres limites en se disant par exemple : « cette composition est celle-ci et elle est déjà celle-ci », l'informatique tend à repousser ces limites pour satisfaire d'autres points d'intérêt ou augmenter le perfectionnisme. Nous pensons en effet que l'exigence n'est pas forcément l'ennemie du lâcher-prise. En favorisant une distanciation élargie, le logiciel permet ainsi au peintre d'emprunter une nouvelle voie lorsqu'une tentative n'aboutit pas, de conforter un choix, de renforcer une intention et d'aboutir selon sa volonté.

I.3. L'image informatique au service de la représentation picturale

Cette sous-partie envisage une modalité de rapport complémentaire de l'informatique à la peinture. Nous avons compris que le logiciel aidait au développement de ce qui se compose à même la toile, par le biais de prises photographiques d'étapes en cours, puis par le déplacement numérique d'éléments plastiques déjà peints ou l'ajout d'éléments extérieurs, et

¹²² Plus haut, Paul Klee a comparé le passage et le tâtonnement de l'œil sur une surface à une bête en train de brouter. Il a d'ailleurs remarqué que « l'œil du récepteur s'empare aussitôt des endroits les plus succulents du pâturage ! » in Paul Klee, *Paul Klee, Cours du Bauhaus. Weimar 1921-1922. Contributions à la théorie de la forme picturale*, Margaret Pfenninger (sous la dir. de), coédition avec les éditions Hazan et les éditions des Musées de Strasbourg, Strasbourg, 2004, p. 132.

¹²³ *Ibid.* pp. 130-131.

enfin par le réinvestissement de la peinture en cours. Une autre donnée est à prendre en compte dans le travail compositionnel : l'image. La nature même de l'image numérique, tout comme les manières multiples et renouvelées de la travailler avec le logiciel, définissent une nouvelle esthétique qui va directement être importée et repérable en peinture. Il va donc être question ici d'observer comment la représentation picturale se fait l'écho d'une liberté d'action et de recherche dont les peintres continuent à jouir grâce à l'informatique. La peinture nous semble ici porter la marque visible de la technique, et surtout de cette forme de lâcher prise qui a entraîné un ensemble inédit d'expérimentations, de jeux, de déplacements et d'extensions. Nous solliciterons à ce titre de nombreux cas d'étude qui préciseront ces enjeux et témoigneront de la richesse des entreprises et de leurs nuances. En sollicitant les artistes, leur parole et l'analyse d'œuvres choisies, nous développerons un des objectifs de cette thèse : dresser une typologie des pratiques associant peinture et informatique.

I.3.1. La prise numérique de l'image

Tout comme le flou photographique est devenu sujet dans la peinture de Daniel Richter, le pixel de l'image numérique gagne la représentation picturale. Que la nature technique d'une image soit décelable en peinture n'est pas nouveau. À la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e, Thomas Eakins¹²⁴ menait par exemple une activité picturale de type réaliste et à ce titre, il s'aidait de l'image photographique. Il reconnaissait à cette technique une manière spécifique de faire l'expérience du monde, par la vision qu'elle en proposait, à la fois fidèle et d'une grande précision. Il menait ainsi des recherches sur la décomposition du mouvement et sur l'anatomie dans le but de servir ses portraits picturaux. Pour Jean Auguste Dominique Ingres et Eugène Delacroix, la photographie constituait un auxiliaire efficace à l'apprentissage du dessin. Par là-même, c'est l'esthétique photographique qui a été importée dans les esquisses puis dans la peinture et que l'on détecte par exemple par des choix de cadrages, de points de vue ou encore par la dimension d'instantanéité ou de prise sur le vif des scènes peintes. Pensons encore ici à la peinture de Bonnard. Aujourd'hui des peintres comme Giljan Gelzer¹²⁵ ou Peter Doig¹²⁶ continuent de travailler à partir d'images et utilisent la photographie argentique ou numérique pour sa valeur référentielle.

¹²⁴ Thomas Eakins : né en 1844 à Philadelphie (États-Unis) - 1916.

¹²⁵ Giljan Gelzer : né en 1951 à Berne (Suisse). Giljan Gelzer utilise la photographie pour sa fonction référentielle et notifiative. Il mène un travail où peinture, dessin et photographie se croisent sans jamais s'hybrider. Ses prises de vues de la réalité sensible révèlent « des symétries, des couleurs, des distorsions, un contraste d'échelle ou de luminosité [...], [elles] participent d'un répertoire de formes qui s'élabore par accumulation et qui ressurgit, plus tard, autrement » in *Art Press*, n° 319, janvier 2006, p. 48. L'image photographique est appréhendée comme une occurrence de jeux plastiques dont s'emparent ses peintures et dessins.

Pour ce dernier le champ exploratoire pictural est d'ailleurs déjà image puisqu'il n'hésite pas à réintervenir directement dessus à la peinture. La photographie représentant l'unité d'habitation de Briey-en-Forêt (Figure 19) a par exemple servi la réalisation du tableau intitulé *Cabin essence* datant de 1993-94 (Figure 20). Il précise à ce sujet : « Parfois, je renverse ou pulvérise dessus [la photographie] de la peinture, ce qui ajoute une strate inattendue sur laquelle je peux m'appuyer. La réalité de l'original apparaît moins limitée et cela permet une ouverture. La photographie perd de sa réalité pour devenir une image plus abstraite. »¹²⁷. Il décline ensuite plusieurs versions de cette image, s'en écarte par transformations diverses – ajout d'éléments, modifications de la pâte picturale, des couleurs, agrandissements... –.



Figure 19 - Peter Doig, photographie de l'unité d'habitation de Briey-en-Forêt, France. Archive de l'artiste.

¹²⁶ Peter Doig : né en 1959 à Édimbourg (Royaume-Uni). Vit et travaille à Port of Spain, Trinité-et-Tobago.

¹²⁷ Peter Doig, « Entretien. Conversation entre Kitty Scott et Peter Doig » In Catherine Grenier; *Peter Doig, Kitty Scott, Adrian Searle*, Éd. Phaidon, Coll. Contemporary artists, Paris, 2007, p.14.



Figure 20 - Peter Doig, *Cabin essence*, 1993-1994, huile sur toile, 230 x 360 cm.

Un arrêt sur image du film d'horreur *Friday the 13th* (Figure 21) a donné lieu, la nuit même de son visionnage, à un tableau portant le même titre (Figure 22). La petite barque réalisée en 1987 se retrouvera dans plusieurs peintures (Figures 23), notamment les déclinaisons poétiques intitulées *100 years ago* réalisées entre 2000 et 2002.



Figure 21 - Sean Cunningham, *Friday the 13th*, 1980, film, 95 min, arrêt sur image.

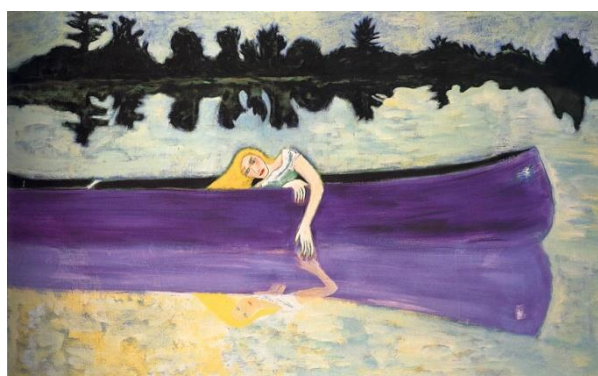


Figure 22 - Peter Doig, *Friday the 13th*, 1987, huile sur toile, 126 x 206 cm.

De mars à juin 2003, s'est tenue au musée d'art contemporain de Wolfsburg en Allemagne, une exposition appelée *Painting pictures : painting and media in the digital age*. Pour Annelie Lütgens, l'événement avait pour objectif de montrer que la peinture constitue un moyen contemporain de créer des images, séparément et en coexistence avec les techniques photographiques, filmiques et numériques.



Figure 23 - Peter Doig, *100 years ago*, 2000, huile sur toile, 200 x 296 cm.

Elle reconnaît à la peinture la spécificité d'un métier et valide la définition Julian Bell selon laquelle la peinture est un acte de « laisser des marques colorées sur des surfaces »¹²⁸. Mais elle met aussi en avant le fait que « les peintres font aujourd'hui des images médiatiques le sujet de leurs travaux ou utilisent l'ordinateur comme une sorte de carnet de croquis pour créer leur propre image du monde, comme ils l'ont fait depuis des siècles »¹²⁹. Elle ajoute : « À l'ère du numérique, ces « choses de plus » se trouvent à l'endroit où le monde réel et le monde virtuel se rencontrent, dans leurs formes, objets et espaces »¹³⁰. Il ressort de cette approche que si le numérique apporte quelque chose à la peinture, c'est davantage du point de vue de l'image, de ses formes, de ses sujets et motifs que de ses procédures.

Des peintres examinent et utilisent en effet aujourd'hui l'image dans ce qu'elle dénote de la technique informatique qui l'a produite. Aussi, pour comprendre ce que l'informatique apporte à la représentation picturale, nous devons d'abord observer comment elle est susceptible de travailler l'image.

¹²⁸ Annelie Lütgens, « On the Pleasure of depicting the Present » in *Painting pictures : painting and media in the digital age*, Exposition, 1^{er} mars-29 juin 2003, Wolfsburg, Kunstmuseum, Bobzin Anne, Lütgens Annelie, Westermann Anja (sous la dir. de), Ed. Kerber Verl, Bielefeld, 2003, p. 10. Je traduis.

¹²⁹ *Ibid.*

¹³⁰ *Ibid.*

Olaf Rauh¹³¹ est un photographe qui a développé les codes visuels spécifiques au numérique au sein de ses photographies. À la croisée des transformations générées par le mouvement vidéo et le traitement numérique, les images qu'il réalise sont volontairement très pixellisées, striées, altérées et certaines couleurs de leurs pixels sont générées de façon aléatoire. Dans l'œuvre *Lancel* de 2004 (Figure 24), l'image intègre les effets techniques de son traitement comme signes plastiques et jouent des altérations, des effets indésirables et parasites créés par les conditions expérimentales de leur naissance.

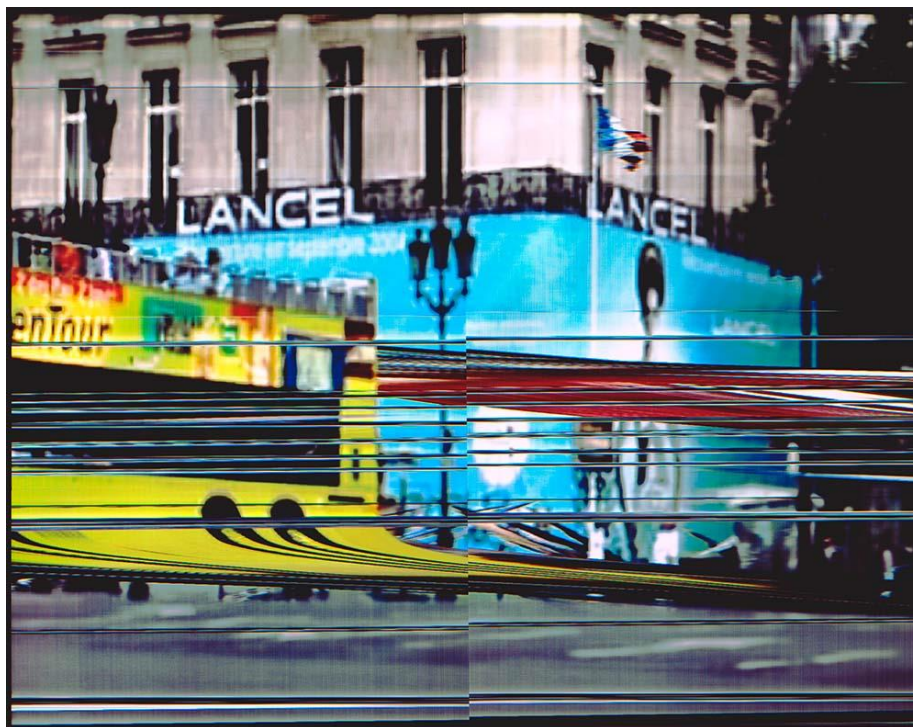


Figure 24 - Olaf Rauh, *Lancel*, 2004, impression lambda sur Ilford, 115 x 146 cm.

De cette façon, Olaf Rauh brouille l'illusion d'objectivité de ses sujets : la ville parisienne, ses enseignes commerciales, ses voitures, ses flux. Dans la série *Paninsula* (Figure 25) réalisée en 2007, ce sont moins les îles tropicales imaginaires aux habitats de fortune qui font image que les éléments de bugs et d'altérations. L'œuvre imprimée révèle alors une image en mouvement, qui semble ne pas arriver à se charger complètement sur un écran ou encore mélanger ses informations à d'autres – pixellisation irrégulières, saturation de certaines zones de couleur –.

¹³¹ Olaf Rauh : né en 1968 à Leipzig (Allemagne). Vit et travaille à Leipzig et Berlin.



Figure 25 - Olaf Rauh, *Paninsula #14*, 2007, impression lambda sur Ilford, 118 x 170 cm.

Le duo Kolkoz¹³² réalise également des images dont on peut dire qu'elles sont spécifiquement numériques. En plus d'être mutantes, de circuler entre réel, fiction et virtuel, deux et trois dimensions, original et copie, de présenter à la fois des récupérations, des modifications, ces images intègrent des simulations. Leur travail s'intéresse à une modélisation de la réalité. Kolkoz emploie la mutation comme principe de production et utilise l'image comme modèle de l'image. De l'une à l'autre, les formes sont modifiées ou inventées. L'œuvre photographique des *Kolkoz Tower*, comme en témoigne précisément l'œuvre *Kolkoz Tower, Miami* de 2006 (Figure 26) est réalisée à partir de montages de photographies numériques de façades d'immeubles agencées ensembles de façon à constituer des tours virtuelles intégrées dans l'architecture de différentes villes. La technique informatique permet à la fois de simuler des éléments, de modifier des fragments photographiés, tout en cherchant leur indétectable association. L'image s'en fait le symptôme.

¹³² Kolkoz est un duo d'artistes rassemblant Samuel Boutruche, né en 1972 à Avranches et Benjamin Moreau, né en 1973 à Paris.



Figure 26 - Kolkos, *Kolkos Tower*, Miami, 2006, photographie sur aluminium et châssis, 180 x 130 cm.

Le numérique, en travaillant ainsi l'image de l'image, contribue à l'émergence de nouveaux types formels dont la peinture se fait l'écho.

Dan Hays¹³³ peint des paysages pixellisés (Figure 27). Cependant le sujet semble davantage être l'image et les opérations dont elle a fait l'objet sous *Photoshop* : compression, distorsions, synthétisations formelles, tramages, inversions, solarisations, changements d'échelle, chromatiques, collages. Sans le filtrage informatique d'images filmiques, photographiques, publicitaires provenant de la télévision ou de l'Internet, il n'est pas de peinture possible. Selon lui : « La technologie numérique est totalement intrinsèque à ma pratique picturale, notamment *Photoshop* »¹³⁴. La peinture est donc dépendante de l'image numérique. L'œuvre est ce terrain de rencontre paradoxal par lequel la peinture à l'huile se soumet à l'image et l'image révèle le processus et les qualités plastiques du médium. Il remarque ceci : « la relation entre photographie et peinture est devenue plus fluide et complémentaire grâce à la photographie numérique. Par la compression d'image et la simulation de la peinture, une reconnaissance profonde est faite à la peinture, même si elle est froide et robotique »¹³⁵.

¹³³ Dan Hays : né en 1966 à Londres, Angleterre.

¹³⁴ Dan Hays, réponse donnée en juin 2007 au *Questionnaire E. Ayache*, 2006. Voir pièces annexes.

¹³⁵ Dan Hays, « Painting in the Light of Digital Reproduction » in *Culture Machine*, Septembre 2007, consulté le 24/06/2018 à l'adresse <https://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/view/86/63>



Figure 27 - Dan Hays, *Colorado Impression 10a (after Dan Hays, Colorado)*, 2002, huile sur toile, 152 x 203 cm.

Pour Dan Hays, ces procédés qui amènent l'image au stade du pixel génèrent des formes abstraites surprenantes. Il mentionne que « ce processus est équivalent à l'impératif impressionniste de capturer l'essence d'une scène le plus rapidement possible, à partir d'une palette réduite de couleurs [...] »¹³⁶. En retour, c'est aussi l'évidente spécificité de l'image numérique représentée qui amène ses tableaux à parler en fin de compte de peinture. Il remarque d'ailleurs ceci : « la relation entre photographie et peinture est devenue plus fluide et complémentaire grâce à la photographie numérique. Par la compression d'image et la simulation de la peinture, une reconnaissance profonde est faite à la peinture, même si elle est froide et robotique »¹³⁷. Dan Hays travaille méticuleusement à partir de tirages imprimés et de projections. À propos de son exécution, il explique : « Mes peintures prennent beaucoup de temps à être réalisées, quoique je prenne un plaisir ironique à peindre quelque chose qui a été transmis en une fraction de seconde. »¹³⁸. Dans certaines toiles, le flou est cependant celui de la touche picturale. D'après lui, la peinture a beaucoup à gagner de sa liaison au numérique : « la nature double de la peinture, illusionniste et matérielle, permet d'explorer la dualité entre ressemblance parfaite et chaos absolu engendré par l'entropie, la

¹³⁶ Dan Hays in *Culture Machine*, *op. cit.*

¹³⁷ *Ibid.*

¹³⁸ *Ibid.*

négation ou la simulation numérique de la peinture.»¹³⁹. Pour Dan Hays, les images numériques qui servent de modèle à ses peintures, restent « immatérielles et reproductibles », remplaçables à la condition qu'il « n'oublie pas de sauvegarder [ses] fichiers »¹⁴⁰. Ses peintures demeurent selon lui irremplaçables, « imparfaites et uniques »¹⁴¹, contrairement aux images numériques.

Le travail de Carl Fudge se trouve à la croisée des anciennes et des nouvelles techniques d'impression. Il exploite l'informatique dans un but d'appropriation et de transformation d'images issues de la culture populaire japonaise contemporaine ou se référant aux gravures sur bois du XVII^e siècle. La série *Rhapsody Spray* de 2000 (Figure 28) développe la limite du brouillage formel où la figure de *Sailor Chibi Moon*, héroïne d'un manga animé, dotée de supers pouvoirs l'autorisant à se métamorphoser autant de fois qu'elle le désire, subit de nombreuses opérations numériques. Presque interrompues dans leurs morphogénèses et dans leurs mouvements dissociatifs, dont les courbes et les écartements rappellent la division cellulaire, les formes se géométrisent en même temps qu'elles dissolvent le motif.

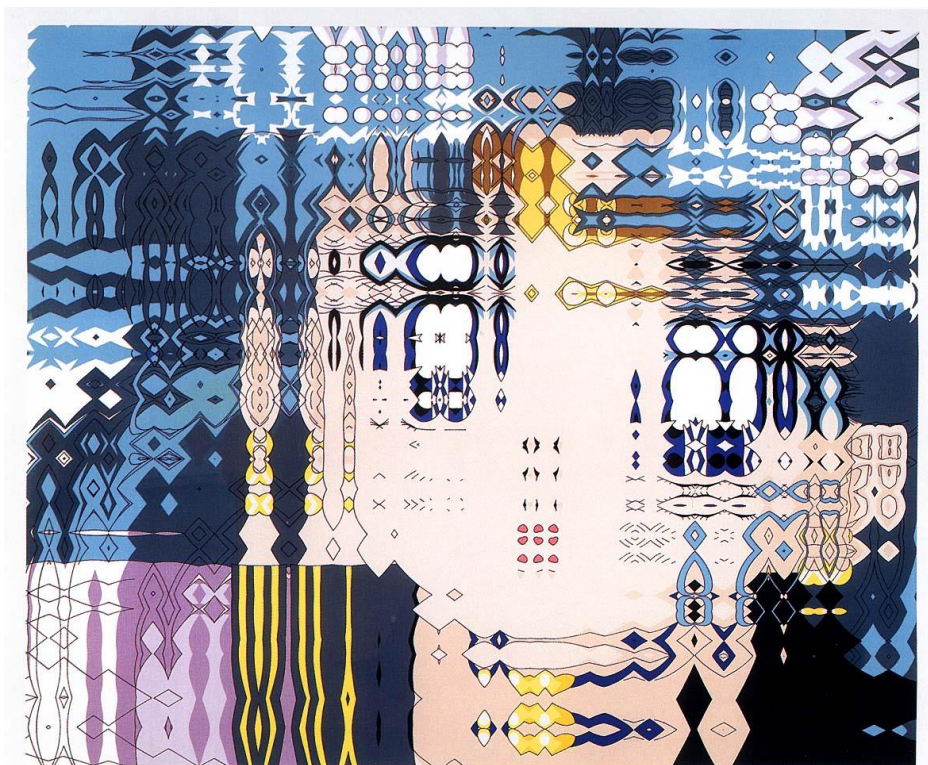


Figure 28 - Carl Fudge, *Rhapsody Spray (4)*, 2000, sérigraphie, 133,5 x 159 cm.

¹³⁹ *Ibid.*

¹⁴⁰ Dan Hays, réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache, op. cit.*

¹⁴¹ *Ibid.*

Dans la continuité de cet intérêt pour la déconstruction assistée par ordinateur, les jeux de simplifications, de fragmentations formelles et d'aplats, de continuité et de discontinuités, de découpes et de déplacements contribuent à éclater l'unité du sujet représenté, comme le montre la peinture *Blast Furnace* de 2011 (Figure 29). Parfois, dessins et peintures rejoignent l'impression. La technologie permet ici un maniement libre des formes, des couleurs et de la composition de l'œuvre.



Figure 29 - Carl Fudge, *Blast Furnace 1*, 2011, acrylique sur toile, 134 x 182 cm.

Certains peintres contemporains vont au-delà d'une utilisation du numérique pour sa formidable capacité de travail sur l'image. Ils témoignent notamment d'une insertion des méthodes de travail numérique de l'image dans la peinture.

Les réalisations de Benjamin Edwards « explorent les relations entre l'individu et son paysage urbain contemporain [...] et les façons dont cet environnement présente des activités de consommation. »¹⁴². Elles traitent du mélange de ce paysage naturel au paysage virtuel. Le numérique constitue un médiateur entre son expérience du monde et sa façon de faire de la peinture. Le peintre explique son processus : « je collecte des images publicitaires venant de la télévision, de magazines, de sites web, etc. et je les traite numériquement pour les faire entrer dans un environnement virtuel. Je photographie des immeubles pour les transposer ensuite en modèles virtuels. Je collectionne aussi des parties de corps humains sortis de jeux vidéo. Ce sont à chaque fois des fragments qui peuvent composer un monde

¹⁴² Benjamin Edwards, réponse donnée le 5 juillet 2007 au *Questionnaire E. Ayache*, 2007. Voir pièces annexes.

d'hybrides (Figure 30). Ces nouvelles constructions numériques me permettent de créer [...] un langage imagé pour mes peintures »¹⁴³.



Figure 30 - Benjamin Edwards, *Man with mushrooms*, 2015-17, huile sur toile, 91 x 60 cm.

La composition de ces paysages est élaborée par ordinateur mais la façon dont elle va apparaître, par étapes successives, reste indéfinie : « Je fais croître l'image par une série de décisions afin que l'image se développe de façon organique. Ce procédé donne une énergie nouvelle à la peinture et empêche que la technologie dicte ce qui sera peint. »¹⁴⁴. Benjamin Edwards travaille avec *Photoshop*, *Illustrator*, *Flash*, *3DS Max*, *Truespace*. Il explique : « je crée très régulièrement des modèles tridimensionnels que j'utilise comme support pour ma peinture. Cela met à ma disposition un inventaire ou une palette d'objets numériques. Comme point de départ, je prélève au hasard des objets que je mélange pour créer une chose nouvelle. Dans ces combinaisons hasardeuses, je prends des décisions esthétiques qui construisent peu à peu l'œuvre finale. »¹⁴⁵. Ainsi, l'élaboration de la toile dépend directement ces avancées du travail informatique. L'œuvre peinte n'est pas le fruit d'une représentation d'une composition anticipée et achevée sur le logiciel, elle en est concomitante et réalisée par vidéoprojection, suivant pas à pas la construction numérique (Figures 31, 32 et 33).

¹⁴³ *Ibid.*

¹⁴⁴ *Ibid.*

¹⁴⁵ *Ibid.*



Figure 31 - Benjamin Edwards, vue d'atelier, *The triumph of Democracy*, état d'avancement au 4 mai 2008.



Figure 32 - Benjamin Edwards, extraits des étapes numériques préparatoires pour la peinture *Immersion*, 2004.

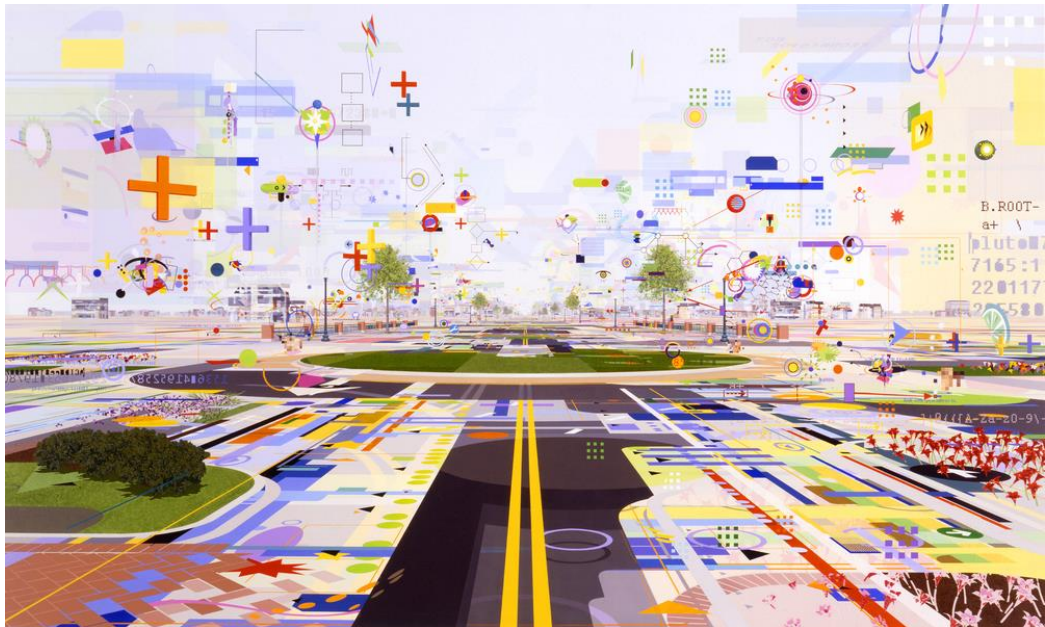


Figure 33 - Benjamin Edwards, *Immersion*, 2004, acrylique sur toile, 190 x 317 cm.

Dans cette stratégie, la peinture conserve un statut et des attributs spécifiques. Elle s'inscrit dans « une tradition romantique de l'expression individuelle où l'auteur réalise son œuvre de ses propres mains »¹⁴⁶. L'artiste précise : « pour moi, les peintures sont en haut de la hiérarchie de mes pratiques d'atelier. Je me suis toujours considéré peintre, et personnellement je me sens comblé lorsque je suis seul à créer une œuvre avec des brosses, de la peinture et des toiles ». Sa pratique matérielle « prend du temps et engage des liens – le toucher – et des décisions physiques différemment du numérique, dont certaines opérations s'exécutent en dix secondes à peine »¹⁴⁷. Par ailleurs Benjamin Edwards estime importante la reconnaissance de l'objet artistique exposé et regrette l'ambiguïté de certaines productions du point de vue de leur exécution. Aussi, sa peinture affirme une facture manuelle légèrement gestuelle pour le traitement d'un langage formel typiquement numérique – formes géométriques nettes, aiguës et tranchées– et ne peut nullement se confondre avec un traitement pictural machinique, comme on pourrait l'imaginer, d'après lui, des fleurs peintes de Takashi Murakami¹⁴⁸. Plus largement, il considère que la peinture doit assimiler le numérique mais aussi s'en distinguer afin de lever une tendance à l'homogénéisation où les formes virtuelles et réelles tendent à se confondre. Cette position séparant les langages picturaux et numériques n'empêche par l'artiste d'explorer différents supports directement liés au travail informatique. Mais ce qui attire notre attention dans sa réflexion est qu'il considère que ses marges de manœuvres artistiques sont beaucoup plus grandes et ouvertes avec l'informatique qu'en peinture.

¹⁴⁶ Benjamin Edwards. Entretien du 16 juin 2007, Galerie Jean-Luc & Takako Richard, Paris (III^e).

¹⁴⁷ *Ibid.*

¹⁴⁸ Takashi Murakami : né en 1962 à Tokyo (Japon).

Un des désavantages majeurs de la peinture est sa tradition. Les bases de son langage sont bien établies. Il reste peu de marge, que ce soit au niveau expérimental ou formel, pour produire quelque chose de radicalement différent. La peinture n'est certainement pas morte, mais elle est un univers plus restreint que l'univers numérique, dont les limites sont à chaque fois repoussées par les avancées technologiques¹⁴⁹.

Cette remarque pointe que l'espace de travail offert par la technique numérique excède celui de la peinture. Cet excédent nous semble définir une création spécifique au lâcher-prise comme lieu de création où s'éprouve une autre liberté car autrement techniquement conditionnée.

I.3.2. L'émergence de nouveaux types formels

Cet espace de travail informatique qui ouvre de nouvelles possibilités d'agir sur l'image fait de l'ordinateur l'outil excroissant de l'appareil photographique car il diversifie plus encore la nature des écarts possibles à la réalité sensible. Qu'il s'agisse d'exploiter le champ référentiel d'Internet, véritable banque en ligne d'images ou le logiciel pour manipuler ou constituer des images, l'informatique renouvelle le vocabulaire formel de la peinture. D'une liberté de travail renouvelée découle une liberté représentative, un élargissement et l'émergence de nouvelles formes peintes. C'est ce que nous allons étudier dans les pratiques contemporaines suivantes.

La photographie entre dans la pratique picturale de Rosson Crow¹⁵⁰ comme objet de référence. Par le biais d'anciens livres d'Architecture d'Intérieur et de Design ou de l'Internet, l'artiste s'est constituée une banque d'images véhiculant différents codes stylistiques. Pour elle, le numérique ne sert pas à autre chose qu'à délivrer des informations visuelles qui font la source de ses peintures. Utilisés comme tels, les éléments photographiés n'engagent pas précisément un écart d'ordre représentatif. En revanche, la photographie permet une accumulation de signes que l'artiste peut ensuite poser côte à côte, prélever et assembler pour constituer une nouvelle réalité. La photographie numérique facilite un faisceau de relations et ouvre des possibilités de jeux. Les images prélevées pour leurs codes stylistiques lui servent à composer des intérieurs américains déstructurés qui célèbrent, à l'aide d'une peinture visqueuse et brillante, la superficialité. Rosson Crow témoigne : « par

¹⁴⁹ Benjamin Edwards, réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache*, *op. cit.*

¹⁵⁰ Rosson Crow : née en 1982 à Dallas, Texas (États-Unis).

exemple, je vais utiliser le tapis de cette photographie, l'architecture de base d'une autre, les meubles d'une autre, etc. »¹⁵¹. L'acte pictural se charge de les mélanger et d'y plaquer différents styles et motifs pour représenter différents espaces intérieurs américains – halls d'hôtels, restaurants – qui rappellent les vieilles demeures historiques et le décorum des casinos et des *saloons*.

Dans l'œuvre *Masterson's Saloon* (Figure 34), quelques parcelles de mur et de sol sont chargées de dessins décoratifs floraux typiques de certaines moquettes et tapisseries de la fin des années 70 aux États-Unis, et confèrent à la pièce – pourtant déstructurée – une certaine lourdeur.



Figure 34 - Rosson Crow, *Masterson's Saloon*, 2005, huile, peinture à la bombe et vernis sur toile, 117 x 172 cm.

L'image telle que l'utilise Rosson Crow met en avant dans sa peinture des champs référentiels différents et sert ses préoccupations sociologiques, historiques et politiques :

Ma pratique célèbre le superficiel, l'esthétique. Je m'intéresse au mauvais côté du spectacle, celui qui menace toujours juste au-dessous de la surface, comme si la peinture elle-même se détachait progressivement de la toile pour révéler un territoire à part. [...] Je m'intéresse aux espaces qui fondent, s'ébrèchent et tombent en morceaux, mais qui ne se remarquent pas si on ne se rapproche pas pour les observer. Les lumières crues et la plasticité éclipsent des incongruités spatiales. [...] Je suis intéressée par le voyant, le visqueux, l'excès et le vulgaire. La décadence de ces espaces reflète

¹⁵¹ Rosson Crow, entretien par email du 25 mars 2007. Voir pièces annexes.

ces aspects. Je suis fascinée par la richesse et le pouvoir, et par la façon dont ces choses sont manifestées dans notre environnement au travers des représentations et des symboles qui définissent les classes sociales. [...] Mon travail essaye de placer l'observateur dans une position inconfortable, à la fois celle du désir et de la convoitise et celle du dégoût des pièges minables de la richesse, de la puissance et de l'opulence. En utilisant de la peinture à huile gluante, épaisse et brillante avec des stries de néons et une palette voyante, je m'efforce de créer des objets séduisants. Les peintures sont lumineuses et rapides, un peu comme la mode lisse étalée sur le papier glacé des magazines. Les peintures se donnent en spectacle.¹⁵²

Ainsi le rôle du regard que l'on pose sur une peinture est le même que celui que l'on porte sur une pièce de théâtre ou un film. Il est toujours question d'observer un « spectacle ». D'ailleurs, à la question de savoir quels pourraient être les synonymes de « peinture », Rosson Crow répond : « supercherie, tromperie, miroirs, théâtre, scène, effets spéciaux, spectacle. »¹⁵³. En effet, la peinture permet des « effets spéciaux »¹⁵⁴ qui font écart à la photographie en théâtralisant les espaces. Dans *Masterson's Saloon*, les coulures et la gestualité manifestée par les giclures dépossèdent le motif de sa précision. Le jeu des réserves et le télescopage des plans génèrent des espaces à la fois brouillés et cohérents jouant de perspectives linéaires, d'éclatements, et d'imbrications. Ces traitements plastiques perturbent la citation des espaces et les inscrivent dans une représentation incertaine où l'espace pictural contamine l'espace suggéré. Rosson Crow explique ne pas mettre en relation sa peinture avec la technique numérique : « Je ne suis pas très intéressée par la peinture qui se lie au « numérique ». Je trouve cela forcé, un peu comme une tentative d'être « contemporain ». Le numérique semble plus adapté aux autres formes de l'art comme les productions vidéos. »¹⁵⁵. Elle invoque le numérique pour sa capacité à faire circuler des images. Pourtant, ses œuvres témoignent de l'importation dans la peinture de traitements typiquement numériques de l'espace et de son imagerie. En effet, les navigations simulées au sein d'espaces en trois dimensions présentent des vues subjectives de pièces, à hauteur d'homme et selon des angles qui rappellent ceux des jeux vidéo. Les calculs informatiques en temps réel nécessaires à la simulation d'espaces manipulés et traversés ne sont parfois pas assez rapides pour créer une continuité spatiale selon les mouvements imposés. Cela génère à l'image des plans qui se heurtent ou des formes à la fois évidées et confondues dans celles à venir. La peinture de Rosson Crow semble tout imprégnée de ces aspects rendant immobile par la peinture des explorations spatiales.

¹⁵² Rosson Crow, réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache*, mars 2007. Voir pièces annexes.

¹⁵³ *Ibid.*

¹⁵⁴ *Ibid.*

¹⁵⁵ *Ibid.*

Ses récents travaux utilisent l'image numérique comme support par le biais d'un photo transfert sur toile. La peinture s'y additionne et poursuit ce mixage d'espaces et de traitements à la fois pop, hyper réalistes et expressionnistes (Figure 35).



Figure 35 - Rosson Crow, *Vibrational Dazzle in the Cactus Garden*, 2016, acrylique, peinture à la bombe, huile, photo transfert et vernis sur toile, 213 x 290 cm.

Pour notre conception de la peinture, la question de l'image n'est pas suffisante pour le traitement approfondi des apports possibles de l'informatique à la pratique picturale. La peinture peut montrer une résistance à l'informatique en lui confrontant son pouvoir plastique « modelleur de formes ». Cette problématique n'est pas nouvelle. Lorsque Walter Benjamin évoquait la retouche sur négatif, il parlait d'une « revanche du mauvais peintre sur la photographie »¹⁵⁶. La représentation photographique générant des formes fixes, à jamais immuables, le seul moyen de les transformer après développement impliquait une action sur l'image. Par définition, couvrir ou figurer sur une surface relève de l'acte de peindre. Ainsi, jusqu'à l'apparition de la photographie couleur, les rehauts de coloriage sur certaines parties de l'image étaient monnaie courante et ce, dès 1840 grâce au Suisse Johann Baptist Isenring dont les ajouts de couleur sur daguerréotype participaient à « individualiser » mieux encore le portrait. La retouche d'image pourrait donc s'apprécier comme une pratique de la peinture. La correction manuelle du négatif, la retouche colorée des tirages comme le traitement informatique de l'image, s'ils correspondent au travail de transformation du voir,

¹⁵⁶ Walter Benjamin, « Petite histoire de la photographie », trad. par Maurice de Gandillac, revue par Pierre Rusch in *Œuvres II*, op. cit., p. 305.

font tous écho par excellence à l'élaboration picturale. L'informatique peut-elle s'associer au travail du peintre autrement que par le biais de l'image ? A-t-elle une place dans la plasticité picturale ? Est-elle douée du pouvoir de « faire naître des formes » ?

Nous allons y répondre positivement en observant que certaines productions picturales contemporaines intègrent à leur compte des types formels directement issus de la connaissance et de la manipulation d'informations numériques. L'exposition intitulée *Floating forms. Abstract art now* qui s'est tenue au Musée Wilhelm Hack de Ludwigshafen en Allemagne, du 23 mai au 16 juillet 2006, rassemblait au sein de vidéos, de sculptures, de tirages ou encore de peintures une intéressante typologie de formes abstraites contemporaines qui illustre ce propos.

Le peintre Tomas Vu¹⁵⁷ engage par exemple dans ses productions aux formes proliférantes une réflexion sur les rapports de l'homme à la machine. Dans l'œuvre *Sans titre (étude)* (Figure 36) présentée à cette exposition comme dans ses récents travaux, il tente de créer des espaces complexes à partir d'un foisonnement d'informations ambiguës et de figures de natures variées. La série d'œuvres *Dymaxion Chronofile* est composée de 64 travaux (Figure 37) et fait référence au designer et architecte Buckminster Fuller, qui a documenté sa vie à intervalles de 15 minutes de 1920 à 1983 en classant des factures, des notes et des coupures de journaux.

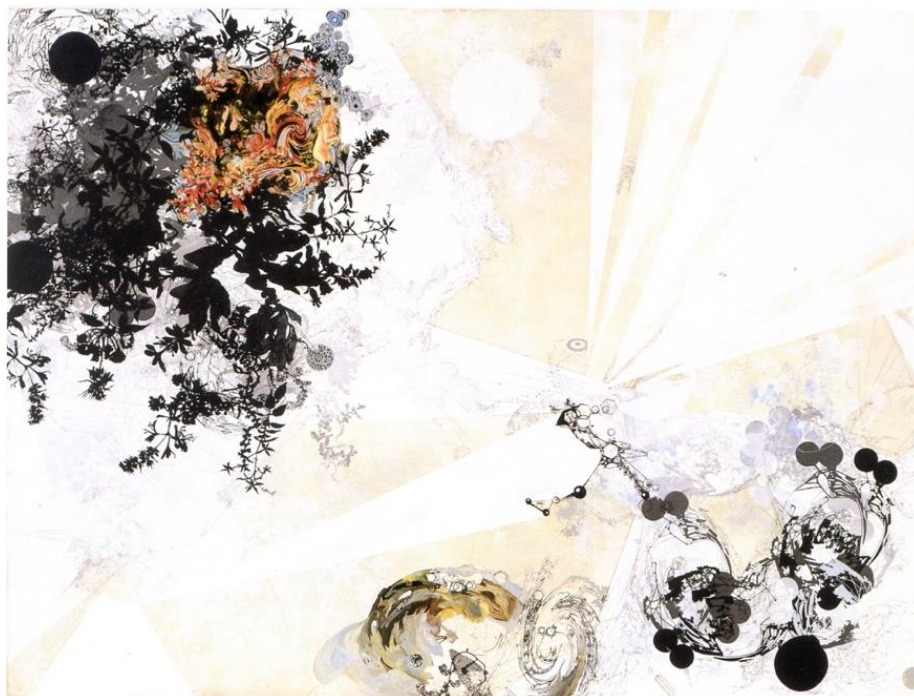


Figure 36 - Tomas Vu, *Sans titre (étude)*, 2005, techniques mixtes sur toile, 91,5 x 122 cm.

¹⁵⁷ Tomas Vu : né en 1963 à Saïgon (Vietnam). Vit et travaille à New York, (États-Unis).

L'artiste a étendu ce processus en réalisant compositions cumulant de multiples signes, en faisant des tableaux compilant un an d'informations. On observe des amoncellements irréguliers et inégalement répartis de petits graphismes végétaux et géométriques aux contours d'une netteté si irréprochable qu'ils rappellent l'écriture du logiciel *Illustrator* pour la conception de motifs décoratifs. Ce type de graphisme connaît d'ailleurs une importante recrudescence avec les potentiels duplicatifs du numérique et notamment la reconduction de logiques fractales reproduisant à l'infini des motifs identiques à des échelles différentes. Des éléments végétaux semblent ainsi croître sur fond largement brossé. Des bois découpés au laser présentent des formes géométriques et roue de Ferris. De micros dessins arborescents paraissent aspirés selon plusieurs épïcètres. L'espace est ainsi pluriel, à la fois plan et profond, naturel et mécanique. Les schémas et structures filaires, l'accumulation méthodique de petites structures ou encore la présence de masses spiralées, de circonvolutions et d'étirements font directement écho aux opérations de traitements formels numériques.



Figure 37 - Tomas Vu, *Dymaxion Chronofile (5.30 am, July 12, 1942)*, 2016, sérigraphie, acrylique, jet d'encre, crayon, collage et bois sur plexiglas, 89 x 116 cm.

Le travail de Peter Zimmermann également présenté à cette exposition témoigne d'une utilisation du numérique pour la création de formes abstraites typiques. Il les transpose ensuite picturalement par projection sur des toiles selon un procédé bien spécifique. Sa peinture à base de pigment ou de résine acrylique teintée est appliquée par strates successives. Ses couleurs sont particulièrement lumineuses car elles sont liées à la réfraction de la lumière par le fond blanc sur lequel sont accumulées les couches plastiques (Figure 38).



Figure 38 - Peter Zimmermann, *Wall 2*, 2003, résine époxy sur toile, 250 x 160 cm.

Quelles que soient les pièces ou les installations proposées, il en résulte une étonnante brillance (Figure 39). Les formes apparaissent à la fois lustrées, diaphanes et fluides, et leur gamme chromatique est vive, enrichie de toutes les interactions liées aux superpositions de matières transparentes.

En amont, Peter Zimmermann effectue sous *Photoshop* diverses manipulations sur des images – couvertures de livre ou textes – qu’il a numérisées. Simplifiées, transformées, extrêmement grossies, les informations deviennent des formes courbes et molles, striées et floues, coulantes et lisses. Lorsque l’on pousse au plus haut degré possible l’agrandissement d’une image numérique et que l’on augmente régulièrement, en parallèle, son niveau de résolution, alors sa pixellisation disparaît et nous observons typiquement le type de formes que nous venons de décrire. En important ces spécificités numériques, les formes picturales mutent.



Figure 39 - Peter Zimmermann, vue de l'exposition, École de Fribourg, 2016, résine époxy.

Cette mutation est aussi repérable dans les peintures de Beverly Fishman qui importent des types formels et des signes travaillés par les techniques d'imagerie médicale – microscope électronique, IRM, ultrasons, radiologie –. L'artiste s'intéresse aux représentations abstraites et mécanisées du corps humain au travers des langages scientifiques, artistiques et commerciaux. Par le mélange de ces graphismes, elle réalise une peinture allégorique qui témoigne des maladies, des traitements et des états de l'être biologique et psychique. Ses premiers tableaux présentent des formes biomorphiques cellulaires ou moléculaires en écho à certains schémas stellaires. Pour la série *Dividose*, dont le nom évoque les comprimés sécables permettant un dosage personnalisé de médicaments, Beverly Fishman a recours à certains sigles et monogrammes de l'industrie chimique et pharmaceutique qu'elle associe à des tracés d'électrocardiogrammes ou à des schémas moléculaires. Dans *Dividose : H.T.K.* réalisée en 2003 (Figure 40) on repère sur un fond de diagrammes aux pulsations troublées, déviantes ou stables, la représentation simplifiée de gélules génériques et l'insertion de typographies codées. La police arrondie de la lettre H que l'on observe en haut à droite du tableau renvoie au logo de l'Haldol™. Les deux autres lettres du titre réfèrent au Klonopin™ et au Trazodone™, deux psychotropes connus, dont les premières lettres apparaissent encore dans d'autres peintures.

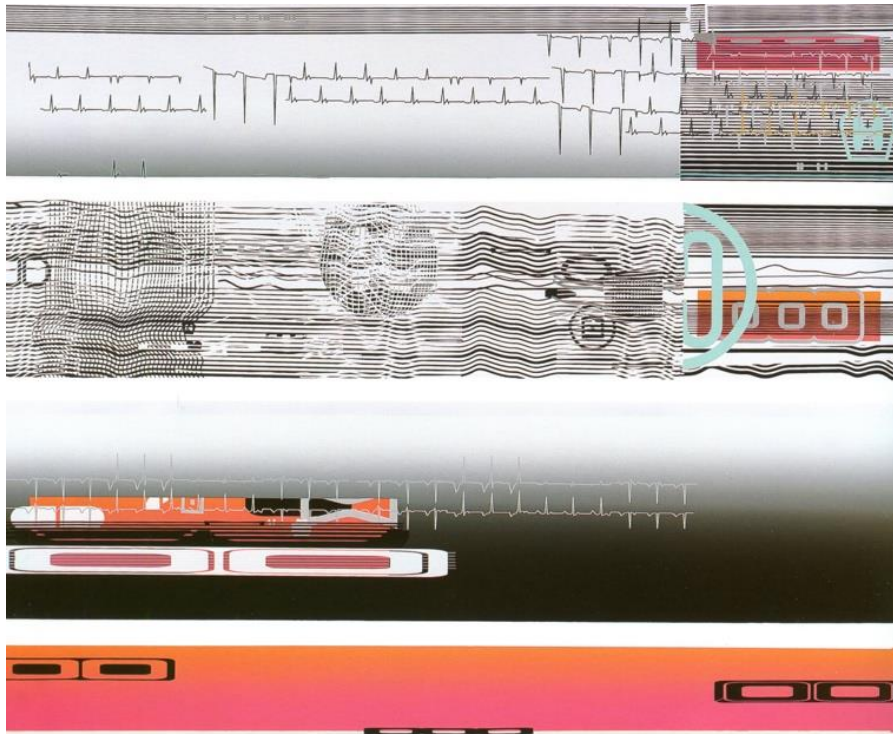


Figure 40 - Beverly Fishman, *Dividose : H.T.K.*, 2003, 4 panneaux, vinyle et aluminium peint par poudrage (électrostatique), 2p : 30,5 x 159 cm, 38 x 159 cm, 15 x 159 cm.

La netteté et la régularité sans faille du tracé des figures ne viennent pas seulement du traitement numérique quotidien pour la conception et la manipulation de ces formes, mais du procédé d'application mécanisé de la peinture. Ce dernier est similaire à la méthode de fabrication des panneaux et des enseignes publicitaires. Les supports sont en vinyle découpé au laser et placé sur de l'aluminium, la peinture est appliquée par poudrage. Il en résulte l'excellente uniformité des aplats et l'aspect luisant des surfaces.

Chez Scott Anderson, ce sont les images numériques de la vie moderne et les objets familiers qu'il inventorie qui constituent la base de sa peinture. Ses représentations les assemblent et les fusionnent en jouant souvent de décalages chromatiques et de variations d'échelles qui troublent les repérages spatiaux. Comme en témoigne l'œuvre *Nagi Domo* peinte en 2004 (Figure 41), la logique cumulative et farfelue des associations d'objets, toujours reliés formellement entre eux à la manière d'un réseau sans foi ni loi d'éléments hétérogènes, contribue à créer une sémantique complexe qui pourrait rappeler les collages surréalistes. Cependant ces imbrications s'inscrivent dans des espaces aux profondeurs infinies et selon des points de vue qui font écho à la manipulation tridimensionnelle informatique. Le point de vue est plongeant et donne sur la combinaison improbable d'une toute petite tour de contrôle reliée à des branchages bien plus grands, qui côtoient eux-mêmes boîte, tuyaux, fils électriques ainsi qu'une grosse aile d'avion. L'association est d'autant plus troublante qu'elle se joint à d'autres associations flottantes situées en arrière-

plan et à de petits paysages isolés et indépendants de la représentation totale. Cet ensemble est en suspension vertigineuse dans l'espace. Si les formes repérables, issues du flot d'informations transmises par voies électroniques, ne sont guère différentes de celles qui ont déjà pu être travaillées en peinture indépendamment du numérique, on remarque que c'est leur mode combinatoire qui modifie et travaille ces formes.



Figure 41 - Scott Anderson, *Nagi Domo*, 2004, huile sur toile, 101 x 127 cm.

Les représentations de Scott Anderson sont peintes selon des jeux d'angles facilités par la manipulation et la visualisation numérique. Leur caractère futuriste et les impressions d'étrangeté et d'inquiétude n'en semblent que plus forts.

I.3.2.1. Mathématique et perfectibilité de la ligne

Le travail des formes géométriques, de la ligne nette et pure n'a pas attendu l'ordinateur pour faire l'objet de multiples recherches. Antoine-Pierre Gallien¹⁵⁸ et Waclaw Szpakowski¹⁵⁹ s'y adonnent dès le début du XX^e siècle et se font précurseurs de l'art abstrait géométrique. Des recherches sur la rationalisation mathématique des formes dans l'art ont été menées. L'ingénieur Matila Ghyka défend, à travers le nombre d'or, une esthétique scientifique. Le peintre et sculpteur hongrois Étienne Beöthy, dans son ouvrage de 1939, *La série d'or*, a

¹⁵⁸ Antoine-Pierre Gallien : 1896-1963.

¹⁵⁹ Waclaw Szpakowski : 1883-1973, architecte-ingénieur polonais, préfigure l'esprit constructiviste par ses « projets linéaires » qu'il met en place dès 1900.

analysé les lois qui régissent l'évolution de formes naturelles. Les expériences du Bauhaus, du mouvement De Stijl, des constructivistes russes et polonais ou de l'art cinétique, s'y ajoutent. Selon les intentions et les emplois, le numérique constitue pour nombre d'artistes le moyen de pousser plus encore le travail de formes élémentaires et géométriques. La peinture peut alors devenir le réceptacle du perfectionnisme des figures synthétiques proposées par la simulation numérique.

Pour Vera Molnar, l'image n'est plus autre chose qu'un plan régi par un système orthonormé – avec abscisse et ordonnée –. Dans cette logique, chaque point possède une coordonnée qui, selon l'agent de transformation, peut être modifié. L'ordinateur, ce « diable d'instrument »¹⁶⁰ formalise exactement ces hypothèses. Il est un outil d'investigation rigoureuse des possibles picturaux à partir d'un vocabulaire formel simple. Dès lors, l'organisation sérielle et les méthodes de déclinaisons formelles ont pu prendre place dans son travail. Nous y reviendrons.

Thomas Burke¹⁶¹ réalise des peintures abstraites à partir de formes tridimensionnelles conçues et manipulées par ordinateur. Peintes avec de l'acrylique diffusée par aérographe sur aluminium, les productions présentent des imbrications simples de formes géométriques, sans indice détectable de facture. Les tracés rectilignes et les aplats sont exemplaires. L'œuvre *Slasher* (Figure 42) qui date de 2015, montre des imbrications de parallépipèdes déformées par leur plan d'accueil ondulé à la manière d'une vague parfaite. Il en résulte un effet d'aspiration visuelle que l'on pourrait croire venir d'une déformation du support. Thomas Burke définit sa peinture comme relevant à la fois de systèmes logiques ainsi que d'une expérience visuelle physique. Il témoigne : « Je décrirais les peintures comme des abstractions aux formes géométriques logiques. Conçues par un système logique de détérioration, elles existent quelque part à la convergence du Design graphique contemporain, de la technologie numérique, de l'Op Art et du Pop Art, et de l'héritage des formes d'abstraction géométrique. Dès lors, ma principale intention est de traiter de façon égale les trois éléments suivants : couleur, design et espace, et d'en inciter une expérience visuelle égale. »¹⁶².

¹⁶⁰ Vera Molnar in École régionale des beaux-arts de Rennes, *Images numériques : l'aventure du regard*, conférences 1996-1997, *op. cit.*, p. 50.

¹⁶¹ Thomas Burke : né en 1978 à Las Vegas (États-Unis). Vit et travaille à New York.

¹⁶² Thomas Burke, texte de présentation de l'exposition *New Paintings*, du 8 novembre au 24 décembre 2003 à la galerie Western Project, consulté le 15/09/2008 à l'adresse <http://www.western-project.com/burke/ThomasBurkePress.pdf>. Je traduis.



Figure 42 - Thomas Burke, *Slasher*, 2015, acrylique sur panneau, 47 x 47 cm.

Tim Bavington¹⁶³ travaille exclusivement avec des bandes verticales. Certaines de ses réalisations utilisent la musique comme système compositionnel basé sur une théorie d'harmonie. Il a recours au numérique afin de transposer des échantillons musicaux – solo de guitare, chansons – en segments. Son processus associe douze tonalités musicales à douze tonalités de couleurs. La longueur de chaque note détermine l'épaisseur des bandes. La peinture est ensuite appliquée sur toile au pistolet (Figure 43). Les lignes sont tantôt nettes, tantôt floues, et leurs teintes facilement mélangées. Le champ pictural se présente continu, comme le montre l'œuvre *Wayward#4* datant de 2005 (Figure 44). L'ensemble est contrasté, animé et vibrant. En liant une expérience formelle à une expérience temporelle, Tim Bavington utilise la logique systématique du codage informatique pour déterminer de nouveaux attributs plastiques formels.

¹⁶³ Tim Bavington : né en 1966 à Londres. Vit et travaille à Las Vegas (États-Unis).



Figure 43 - Tim Bavington, extrait du film *Atelier 3 : Tim Bavington*, Eric Minh Swenson, 2017, Art Films & Images, 29 min.

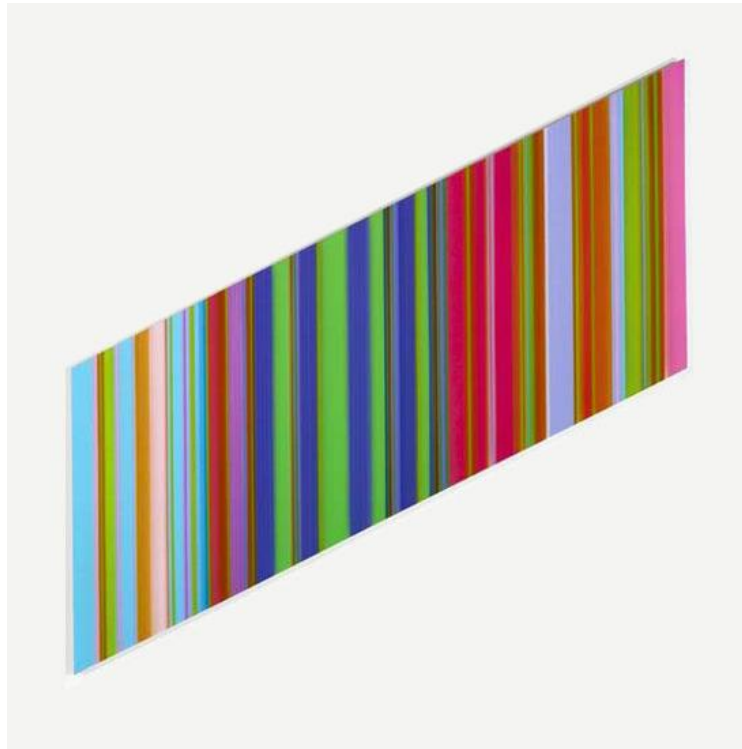


Figure 44 - Tim Bavington, *Wayward #4*, 2005, acrylique sur panneau, 191 x 194 cm.

Force est de reconnaître qu'il n'est pas toujours facile d'évaluer l'influence numérique sur les formes de la peinture. On pourrait croire que certains artistes utilisent la technique numérique pour effectuer des recherches formelles en amont de leur peinture, alors que ce n'est pas le cas. Et il n'est pas rare que le numérique soit faussement convoqué pour faire valoir un travail pictural.

Les travaux de Tobias Lehner¹⁶⁴ pourraient illustrer ces propos. Le peintre exclut tout recours processuel au numérique ou à un quelconque modèle électronique. Cette posture n'empêche pas Oliver Kossack, dans le texte qu'il consacre à l'artiste : *Full speed ahead !*¹⁶⁵, d'associer les formes du peintre au « monde visuel techno » et à *Photoshop*. Comme le montrent l'œuvre *Sans titre* réalisées en 2006 (Figure 45), cette référence pourrait venir du fait que Tobias Lehner utilise beaucoup d'éléments géométriques répétitifs pleins ou évidés, des jeux de lignes parallèles ou libres qui rappellent les sélections maladroites réalisées à la souris, les trames et les réseaux de dallages. Sa peinture crée des interactions de strates. Les motifs creusent la toile, interagissent, se révèlent ou se camouflent par additions, par masquages, ou par jeux de découpes à l'emporte-pièce. Cette peinture incroyablement plate visuellement superpose pourtant entre quinze et vingt niveaux formels successifs, ce qui peut rappeler les effets du « collage » numérique. Des coulures qui forment des lignes imparfaites côtoient des rayures, des cibles et des fragments aux contours réservés par la pose de scotch. La délimitation brossée de certaines masses colorées engendre une impression de déchirure formelle qui ne peut être réalisée autrement que par l'emploi de certains outils.

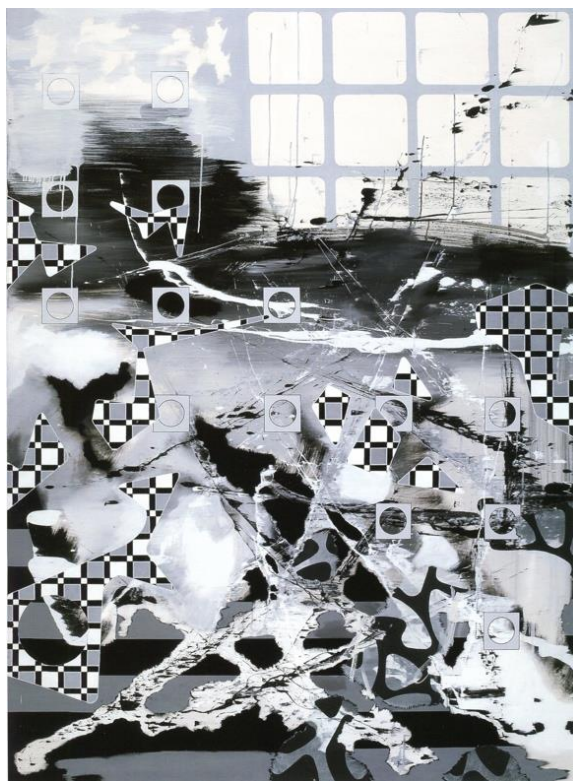


Figure 45 - Tobias Lehner, *Sans titre*, 2006, acrylique sur toile, 220 x 160 cm.

¹⁶⁴ Tobias Lehner : né en 1974 à Regensburg (Allemagne).

¹⁶⁵ Oliver Kossack, « *Full speed ahead !* », Galerie UNION, Angleterre, consulté le 15/09/2008 à l'adresse http://www.union-gallery.com/content.php?page_id=722

C'est ici la particularité des travaux de Tobias Lehner : créer une sorte d'inventaire de procédures picturales tantôt gestuelles et accumulatives, tantôt retenues, appliquées et minutieuses. Si un lointain rapprochement avec le numérique est possible du fait de cette plate accumulation, ces formes ne semblent pouvoir venir que de la pratique de la peinture.

À l'inverse, il arrive que l'on sous-estime l'influence des formes numériques et de leur traitement dans un certain type de peinture. C'est le cas pour Changha Hwang dont les peintures nous semblent entretenir, malgré tout, un lien au numérique. Dans un texte présentant en 2004 une exposition de l'artiste à la galerie Anne de Villepoix à Paris, nous lisons : « [...] toute métaphore ou analogie rapprochant la peinture de Hwang d'un travail d'ordinateur s'avère aujourd'hui aussi erronée que la comparaison faite jadis – par Bergson, entre autres – entre le cerveau humain et une centrale téléphonique. ».¹⁶⁶ Dans le but de présenter le travail pictural de Changha Hwang, Pierre Sterckx a rédigé un texte qui recense les deux lectures les plus « inadéquates » de son travail. La première concerne la fréquente assimilation de cette peinture à des créations numériques. La seconde dénonce l'analyse d'une peinture à « angle droit ». L'auteur admet cependant une « ressemblance » avec « des écrans numériques, mais évoque le web tout entier, la surabondance de ses réseaux, la multiplication vertigineuse des connexions qui y sont possibles »¹⁶⁷. Si ces peintures ne sont pas réalisées préalablement par ordinateur, nous verrons qu'au-delà de leur apparence, elles semblent mettre en jeu une procédure typiquement numérique. L'œuvre *Frequent Dejavu* (Figure 46), caractéristique des peintures qu'il exécute durant l'année 2004, présente des superpositions de grilles, de tramages, de cadres, et de formes géométriques tantôt pleines ou évidées.

Il en découle un jeu complexe d'interpénétrations d'espaces. Un ordre de stratification pourrait être lisible selon que ces formes recouvrent les autres ou qu'elles se laissent recouvrir. Cependant, cet ordre diffère selon les zones du tableau observées. Dans plusieurs cas, le fond passe en premier plan grâce à de nombreuses réserves et le placement stratégique de certaines couleurs saturées.

¹⁶⁶ Pierre Sterckx « Flexibilités de l'angle droit » in *Changha Hwang, op. cit.*, n.p.

¹⁶⁷ *Ibid.*

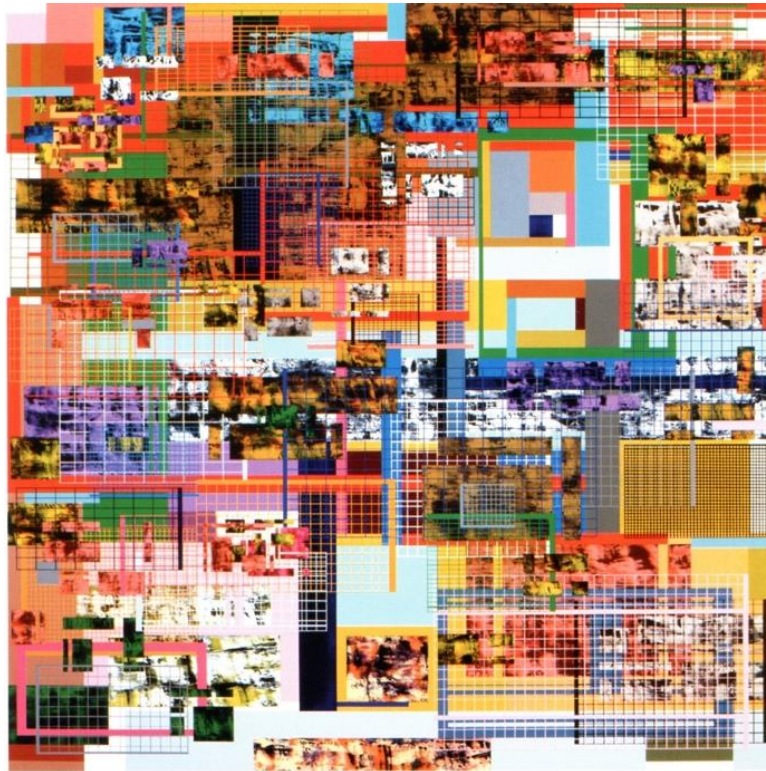


Figure 46 - Changha Hwang, *Frequent Dejavue*, 2004, acrylique sur toile, 213 x 213 cm.

Ce premier plan reste en fin de compte indiscernable, tant les chevauchements sont nombreux et complexes, pris dans une course à l'apparition. De même, la mesure des intervalles entre chaque élément est difficilement repérable et rappelle, une fois encore, le « collage » numérique. L'addition crée un effet de mélange. Or, les surfaces n'ont de relations entre elles que par les superpositions et le jeu de leurs calages et de leurs décalages. Rien ne les lie entre elles au point de parler de mélange, de nœuds, ou selon Pierre Sterckx, de « tissage ». Cette superposition est déjà amorcée en 2002 où, de façon minimale, le vocabulaire formel de l'artiste se met en place.

Deux ou trente formes peuvent être placées les unes sur les autres, elles égalisent leur niveau d'apparition à la surface de l'image. L'épaisseur n'est plus une affaire physique mais une affaire visuelle. Il semble que ce soit la traduction de ce paradoxe dans le domaine de la peinture qui crée une telle référence au numérique chez Changha Hwang. Il évoque d'ailleurs un « rapport conflictuel de forces, quelque chose comme la rencontre du Yin et du Yang. [...] un choc frontal procédant par relations binaires »¹⁶⁸. Sa peinture semble interrompre un défilé de formes, tel qu'il peut se produire à l'écran dans un flot continu, à l'ouverture de plusieurs fichiers simultanément par exemple. Chaque peinture en présente

¹⁶⁸ *Ibid.*

une combinaison singulière. Aussi, nous préférons penser cette pratique comme formellement induite par le numérique, et lui accorder une analyse plastique qui relève d'une problématique de l'addition de surfaces, plutôt que des « flexibilités de l'angle droit ». En effet, aurait-elle pu voir le jour sans un contexte investi des technologies numériques ?

L'impression d'une peinture habitée par le numérique ne tient pas forcément au seul emploi d'images spécifiques ou de formes mathématiques rigoureuses. Elle peut aussi relever du basculement d'un processus opératoire dans la pratique picturale. C'est ce que nous allons observer à présent au travers de pratiques qui révèlent combien l'espace de liberté ouvert par l'informatique s'étend finalement au geste.

I.3.3. Mutations : geste, lumière, couleur, espace

I.3.3.1. Conversion et transformation du geste

Il est intéressant de remarquer que les machines – photocopieuses, appareils numériques – permettent de questionner des habitudes de scription. Sonia Landy Sheridan, artiste du *copy art* et de l'image de synthèse témoigne de cette rétro influence : « il est saisissant de constater que les dessins faits au gré de mon inspiration et à la main mais après une expérience avec la machine diffèrent de ceux qui ont été réalisés avant l'utilisation de la machine. L'information nouvelle semble transformer les vieux rêves »¹⁶⁹. Elle précise :

Lorsque je travaillais avec le pinceau et l'encre au gré de mon inspiration, les images les plus étranges venaient de ma main. Lorsque je travaillais, dans le même mode, avec les copieurs et les télécopieurs, les images du copieur semblaient valider les images de ma main. Un plan étiré, à peine compris lorsqu'il fut réalisé au pinceau et à l'encre il y a dix ans, a été mieux saisi dix ans plus tard lorsque l'image d'une main étirée fut créée par un mouvement synchronisé avec la lumière d'un copieur.¹⁷⁰

Les expériences manuelles et techniques constituent deux modes opératoires qui travaillent par influences réciproques la plasticité d'une forme. Par définition, la conversion est l'expression d'une quantité dans une autre unité. La technique informatique, avec ses

¹⁶⁹ Sonia Landy SHERIDAN, « Se synchroniser avec la société : le copieur comme composante d'un système génératif » in Louise Poissant (sous la dir. de), *Esthétique des arts médiatiques*, Tome 1, *op. cit.*, p. 112.

¹⁷⁰ *Ibid.*, p. 112.

périphériques d'entrée en relation avec la main – souris, stylet, pavé tactile –, pourrait bien être le lieu et le moyen d'une conversion du geste dessinateur.

C'est là toute la démarche de Chris Finley¹⁷¹ qui interroge la gestuelle induite par l'emploi de la souris dans le processus du dessin. Une peinture comme *Randall-Ray* (Figure 47) réalisées en 2007 part de cette expérience pour arriver à de complexes jeux de lignes ainsi qu'à des formes abstraites particulièrement nouées. Chris Finley s'est inspiré du questionnaire que je lui ai fait parvenir pour rédiger un texte qui pointe les enjeux de ce procédé et en relate spécifiquement chaque étape. Il explique ceci : « Il y a une quantité incroyable de mouvements complexes qui peuvent se dérouler dans un si petit espace. La peinture résultante est un enregistrement de ces gestes. Les mouvements que je suis capable d'accomplir sous *Adobe Illustrator* sont fluides et intuitifs. Je trouve que ce logiciel est le plus adapté pour explorer et enregistrer les formes issues de mes gestes. »¹⁷². Prenons ici le temps de suivre son cheminement pratique :

J'écoute la radio pendant que je travaille. Une de mes émissions favorites s'appelle « Fresh Air » et est diffusée sur la radio nationale publique. Je télécharge les photos des invités interviewés qui m'intéressent. [...] Je recherche des photographies prises du profil des divers invités. Je télécharge ces photos et les place dans *Adobe Illustrator*. Je découpe ensuite la silhouette en cliquant autour, sur les bords du profil. J'exporte cette forme dans un programme de 3D et la fais tourner sur 360 degrés. Cela créer un objet tridimensionnel qui ressemble à un vase en argile fabriqué sur un plateau tournant de potier. [...] J'exporte ensuite la forme 3D dans *Adobe Illustrator*. Sous *Illustrator*, je passe énormément de temps à tordre, à étirer, à pivoter et à altérer la forme par les petits mouvements de ma souris. La forme initiale devient une masse complexe de fines lignes noires vrillées et fluctuantes. Des groupements de ces lignes sont rassemblées dans de plus grandes compositions et à nouveau altérées un peu plus afin qu'elles interagissent spatialement. Les ensembles de lignes sont tracées ou transférées sur des toiles blanches ou sur papier. Parfois, j'utilise l'ordinateur pour visualiser la composition complète ou l'arrangement de ces masses. Parfois aussi, j'arrange les masses de lignes de façon intuitive pendant le transfert. Une fois terminé, il y a des milliers de formes complexes entre les lignes. Chaque forme est ensuite peinte manuellement. Je fais une palette d'environ 10 couleurs transparentes que je garde dans des pots scellés. Je travaille intuitivement d'une forme à l'autre pendant que je peins. Quand le spectateur regarde plus précisément la direction de mes coups de pinceau, de légères erreurs peuvent être discernés. À cet égard la présence de la main de l'artiste est significative. Je sauvegarde différentes versions de chaque composition. Il est parfois difficile de savoir à partir de laquelle faire une peinture.

¹⁷¹ Chris Finley : né en 1971 à Carmel, California, États-Unis.

¹⁷² Chris Finley, *Pour Elsa*, texte envoyé par l'artiste le 20 mars 2007, voir pièce annexe.



Figure 47 - Chris Finley, *Randall-Ray*, 2007, acrylique sur toile sur panneau de bois, 148 x 239 x 7 cm.

Les compositions réalisées font donc l'objet d'une transposition matérielle amenant l'artiste à adapter sa technique aux spécificités de l'ensemble élaboré, tout en s'accordant une marge modificatrice. Dans l'œuvre *Buddhacreaturewirl* (Figure 48), nous notons ainsi la perfection des aplats, la netteté des découpes et des superpositions formelles, la saturation des couleurs quelles que soient les teintes sur lesquelles elles reposent, la re-présentation d'un espace tridimensionnel où les formes s'imbriquent selon des angles différents. Plus que de convertir un acte, la souris dans la pratique de Chris Finley, a introduit une nouvelle modalité gestuelle du dessin.



Figure 48 - Chris Finley, *Buddhacreaturewirl*, 2001, acrylique et émail sur toile montée sur bois, 122 x 137 cm.

I.3.3.2. Lumière et couleur

Les champs de la couleur et de la lumière offrent à leur tour un champ d'investigation élargi. Pour en évaluer l'importance, notre approche sera ici technique : nous aborderons les particularités du traitement numérique de la couleur en rapport avec celle que l'on travaille matériellement. Ce sera l'occasion d'aborder quelques problèmes de traduction.

Régis Debray commente en ces termes les caractéristiques du traitement numérique de la couleur :

L'esprit s'est libéré de la main, le corps entier devient calcul, on a décollé de la terre. Les couleurs, affranchies des pigments de jadis, peuvent varier à l'infini, à volonté, et on pourra trouver autant de nuances entre une terre de Sienne et un safran que de décimales entre deux entiers.¹⁷³

En peinture, Seurat ou Signac ont jadis cherché à traduire le rayonnement de la couleur par un procédé de juxtaposition de petites taches colorées. Onze teintes pures – et non trois –, directement sorties du tube se juxtaposaient uniformément sur la toile. Souvent mélangées, elles contribuaient à moduler les trois attributs sensoriels de la couleur : la teinte, la saturation et la clarté. Moholy-Nagy a mis en avant la nécessité pour le peintre de se familiariser avec la colorimétrie et les exploitations plurielles de la lumière. Celle-ci pouvait répondre à la richesse perceptive des couleurs de la physiologie de l'œil et à la gradation du spectre, mieux que n'importe quel pigment de la palette. Aujourd'hui, les ordinateurs répertorient plusieurs millions de nuances. Par ailleurs, les écrans ou les projections créent de nouveaux rayonnements chromatiques qui encouragent, lors de traductions picturales, l'emploi de couleurs éclatantes et vibrantes.

Dans le Larousse du XX^e siècle, nous lisons : « Au point de vue technique, une *peinture* se compose de trois éléments : la couleur, le support et l'enduit intermédiaire. ». La définition mentionne que les couleurs qui s'altèrent par l'effet de la lumière ou de la réaction chimique due au mélange sont à écarter sans exception. La couleur se doit d'être stable et résistante. La couleur qui apparaît à l'écran a pour support la lumière. Elle a pour propriété d'être inaltérable. Rappelons qu'en physique, la couleur se définit comme un ensemble de rayons lumineux de longueur d'ondes différentes qui imprègnent l'œil et auxquels celui-ci est sensible. La lumière visible – ou dite « blanche » – est constituée de l'intégralité des longueurs d'ondes perceptibles par l'œil. C'est en émettant ou réfléchissant certaines d'entre elles que la couleur apparaît. Si le médium est émetteur de lumière, c'est par l'addition de différentes longueurs d'ondes d'intensité différente que les couleurs sont composées. Si le

¹⁷³ Régis Debray, *Vie et mort de l'image*, op. cit., p. 392.

médium absorbe la lumière, c'est-à-dire toutes les surfaces non lumineuses, c'est par soustraction – ou absorption – de longueurs d'onde provenant d'un illuminant que les couleurs apparaissent. Ici, pour un même médium, la couleur peut être différente en fonction de l'illuminant. Beverly Fishman qui utilise une gamme chromatique vigoureuse, intense et souvent fluorescente l'a compris. La nature de ses supports métalliques réfléchissants en ravive l'éclat. Outre le soleil qui est la seule source de lumière générant le plus large ensemble de longueurs d'onde, les autres sources lumineuses artificielles – lampe, laser, diodes électroluminescentes, etc. – ne peuvent générer qu'un sous-ensemble de celles-ci. De plus, chaque source lumineuse artificielle a son propre ensemble de longueur d'ondes émises.

Il existe plusieurs façons de produire la couleur en fonction du médium utilisé. En peinture, la couleur est restituée à l'aide de pigments de couleurs qui, mélangés entre eux, et par proportions variables, permettent de composer un ensemble plus large de couleurs et de nuances. En impression, les couleurs sont composées par une disposition précise sur le support de points de couleurs parmi un ensemble de base – principalement le cyan, magenta, jaune et noir –. On joue sur les caractéristiques physiologiques de l'œil qui, à une certaine distance de vue, ne pouvant distinguer les points individuellement, va mélanger les couleurs de ces points et révéler de nouvelles couleurs. Sur un écran, le même processus de mélange des couleurs par l'œil est utilisé pour créer les couleurs. Ici, seules trois couleurs de base sont utilisées – bleu, vert et rouge –. En informatique, les couleurs sont représentées sous forme de nombres.

Même si l'œil est capable de reconnaître un très grand nombre de couleurs différentes, tous ces processus de reproduction permettent de n'en rejouer qu'un nombre limité. Cet ensemble de couleurs reproductibles par un médium s'appelle le gamut. Chaque médium a son propre gamut, ce qui signifie que des couleurs présentes dans le gamut d'un médium peuvent ne pas être reproductible sur autre. Concrètement, le gamut de l'écran CRT¹⁷⁴ possède un gamut plus large que celui de l'écran LCD¹⁷⁵, de l'imprimante ou même de la peinture. Le film photographique possède le gamut le plus large qui soit. Chaque gamut est défini par un système de représentation des couleurs nommé "espace colorimétrique". Il existe plusieurs espaces possibles dont certains sont directement liés au médium qui les utilise comme l'espace RGB (Red Green Blue) RVB – (Rouge, Vert Bleu) – pour les écrans, ou CMYK (*Cyan Magenta Yellow black*) – CMJN (Cyan Magenta Jaune Noir) – pour l'impression. D'autres espaces comme le HSV (*Hue Saturation Value*) – TSV (Teinte Saturation Valeur) – permettent une représentation de la couleur qui simplifie sa

¹⁷⁴ *Cathode Ray Tube* : écran à tube cathodique.

¹⁷⁵ *Liquid Cristal Display* : écran à cristaux liquides.

manipulation informatique. La teinte est le type de couleur – rouge, bleu, violet, etc. –, la saturation est son intensité – une intensité faible fera tourner la couleur vers le gris, le terne – et la valeur est sa brillance.

La reproduction d'une même image d'un support vers un autre se confronte inévitablement au problème de correspondance des gamuts et des changements d'espace colorimétrique. Dans mes premiers travaux liant peinture et numérique, je réalisais des extensions de peinture par le biais d'impressions numériques. Une réalisation picturale sur papier, carton ou toile faisait d'abord l'objet de photographies puis de modifications numériques ne touchant que les données de l'image – lumière, contraste, couleur, calques et filtres – et sa re-composition – découpe –. Enfin, les nouveaux « états » de cette peinture étaient imprimés et présentés ensemble et au même format (Figure 49).



Figure 49 - Elsa Ayache, *Train de la perte*, 2002, peinture centrale, techniques mixtes et images numériques, 130 x 450 cm.

J'ai rencontré plusieurs frustrations liées aux écarts produits par les tirages en rapport aux couleurs apparaissant à l'écran. Ils en diminuaient fortement l'intensité, les modifiaient ou supprimaient de fines nuances. Or, porter une peinture source à une plus grande intensité chromatique par le biais de ces images était ce qui m'intéressait (Figure 50).

C'est ici qu'intervient la science de la colorimétrie. Il s'agit de mesurer avec un appareillage spécifique, appelé spectrophotomètre, les gamuts des médiums et d'établir les fonctions de transformation du passage d'un espace colorimétrique source vers un espace colorimétrique de destination. Par exemple, si l'on cherche à faire un tirage imprimé d'une peinture en utilisant un appareil photo numérique, la transformation colorimétrique devra prendre en compte les caractéristiques techniques de l'appareil photo travaillant dans l'espace RGB et les convertir, au mieux, dans l'espace CMYK de l'imprimante, en tenant aussi compte de ces

caractéristiques propres. La colorimétrie cherchera à garantir l'exacte similitude des couleurs entre la peinture, l'écran et l'impression.

J'ai donc tenté de résoudre ce problème de traduction en calibrant l'espace colorimétrique de l'écran avec l'imprimante. Cependant, perdre la richesse et la saturation des couleurs liées au gamut de l'ordinateur était encore plus insatisfaisant. J'ai renoncé à cette option. Quand bien même les tirages se différenciaient de la création originale, il était toujours possible de jouer sur le choix des supports d'impressions et sur leur plastification pour gagner un autre éclat chromatique.



Figure 50 - Elsa Ayache, *Para-*, 2005, peinture, toile sur châssis, techniques mixtes, 116 x 89 cm et trois extensions numériques, tirages jet d'encre contrecollés sur PVC et plastifiés, 116 x 89 cm chaque, 356 x 11 cm.

Qu'il s'agisse des travaux fixes ou en mouvements, je réalise combien les manipulations informatiques de leurs couleurs ont largement contribué à renouveler les gammes chromatiques des peintures réalisées ensuite. Dans un premier temps, les extensions de *Train de la perte* m'ont amenée à approfondir les subtilités de nuances. J'ai davantage utilisé de couleurs rompues – mélangées au noir notamment au début des années 2000 –. Des contrastes de valeur se sont aussi plus affirmés. Ensuite, *V.I.P* et *D.I.P.* sont à l'origine de changements plus radicaux. Ils ont fait entrer dans le champ pictural des couleurs "négatives". J'ai de plus en plus travaillé avec les couleurs complémentaires de celles que j'employais fréquemment, passant avec un naturel étrange des dominantes rouges aux dominantes vertes. Le travail des tons – bleu clair, bleu foncé – et l'utilisation de couleurs pastel s'y sont joints. Je suis devenue plus audacieuse dans l'emploi, le traitement et l'agencement de certaines couleurs en peinture. Les réalisations qui ont suivi présentaient beaucoup plus de contrastes simultanés – à proximité d'une surface colorée bleue, un fragment de gris prend virtuellement la teinte de la complémentaire du bleu, l'orangé – et de contrastes de quantité – jouant de la dimension des surfaces colorées –. Cet élan m'a amenée à travailler à partir de nouvelles contraintes et à créer de nouveaux défis, je m'obligeais par exemple à composer avec des jaunes et des oranges qui me déplaçaient.

Dans le cas de ces premières réalisations numériques, le « travail » artistique n'en était pas un, car la jouissance de l'œil l'emportait et se trouvait sans cesse relancée par les potentiels de traitement informatique. La séduction de l'image déployait une énergie d'investigations multiples qui pourrait ressembler à un lâcher-prise. En effet, le plaisir guidait les opérations plastiques de modifications et de composition tout en effaçant les scrupules et les critiques contre-productives. L'instant du processus était entièrement investi avec conviction et fluidité des manœuvres. Par ailleurs peu de contraintes avaient lieu et la création devenait une sorte de dépense. Si nous refusons de voir dans le lâcher-prise une méthode de création qui annihile toute difficulté, notre étude ne peut entièrement contourner l'idée qu'un lâcher-prise soit associé à un processus plaisant, facile et optimisé et pourquoi pas inconscient et insouciant. Aussi, reconnaissons-nous que la technique informatique encourage une formidable immersion dans la pratique par l'intermédiaire de l'image.

I.3.3.3. Trois dimensions et espaces représentés

La création assistée par ordinateur a également redonné un vif élan aux représentations spatiales en peinture. L'ordinateur constitue désormais un nouvel outil d'exploration et de traduction, comme le fut le « portillon » ou perspectographe de Dürer, un instrument mécanique permettant de tracer point par point la perspective correcte d'un objet en trois dimensions. L'observateur regardait à travers un oculaire et voyait le motif dessiné sur le plan vertical en surimpression avec l'objet posé sur une table. La perspective classique fait l'objet de nouvelles investigations, grâce aux manipulations spatiales permises par les logiciels 2D et 3D. Les simulations architecturales et les variations de point de vue calculées en temps réel en facilitent la représentation. Nous allons détailler ces apports au sein de diverses analyses de pratiques picturales.

Sarah Morris¹⁷⁶ utilise la technique numérique pour effectuer des simplifications formelles d'images provenant de ses photographies et de ses films. À partir de ce travail, elle réalise des peintures. Un film entier lui permet généralement de réaliser une peinture. Ses recherches récentes portent sur les formes urbaines et particulièrement le langage architectural de villes américaines comme New York, Las Vegas, Miami, Los Angeles. Numérisées, elle pousse ces formes à un haut degré d'abstraction. Les matières et les formes des buildings et des rues deviennent des trames rythmées, des quadrillages réguliers, des ossatures et des surfaces pixellisées. Une peinture comme *National Geographic (Capital)* (Figure 51) présente des géométries rigoureuses, des croisements répétés de droites isolant des aplats de couleurs vives et brillantes. Les structures

¹⁷⁶ Sarah Morris : née en 1967 à Londres. Vit et travaille à New York et Londres.

architecturales, devenues des structures picturales minimales, sont à la fois des déconstructions et des reconstructions plastiques qui mêlent les codes de la deux dimensions à ceux de la trois dimensions, des représentations planes et des volumes. Ces derniers peuvent se présenter séparément au sein de certaines toiles, ou imbriqués dans d'autres. Les espaces représentés sont aussi d'autant plus complexes qu'ils jouent d'étirements, d'aplatissements et de perspectives d'angles.

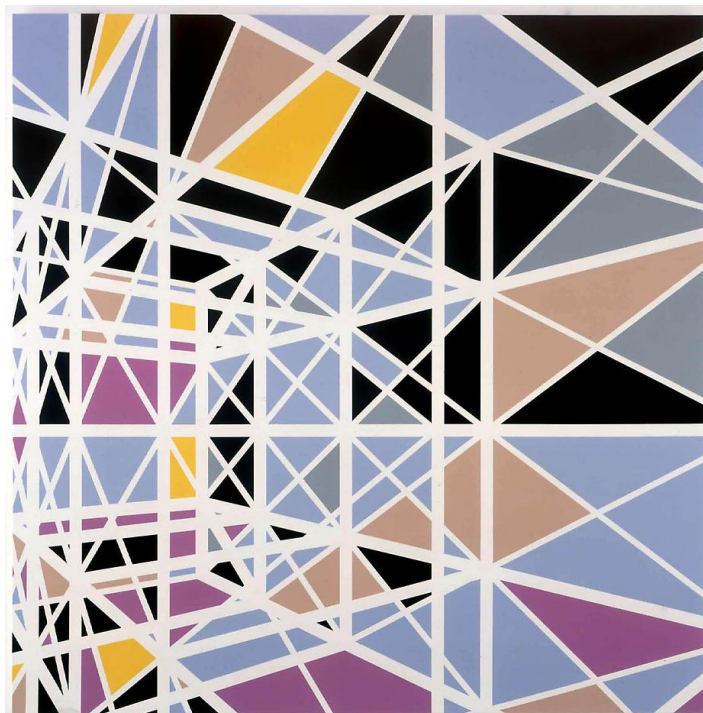


Figure 51 - Sarah Morris, *National Geographic (Capital)*, 2001, peinture brillante pour bâtiment sur toile, 214 x 214 cm.

La grande quantité des œuvres de Sarah Morris révèle aussi que les variations de points de vue permises par sa caméra et ses simulations numériques tridimensionnelles, permettent de décliner et de déployer les représentations spatiales, de façon aussi délicate que particulièrement radicale.

Pedro Barbeito¹⁷⁷ utilise depuis 1995 des logiciels de retouche d'image et de création architecturale (*Photoshop* et *Form Z*) pour réaliser ses peintures. Ils lui servent non seulement à travailler une imagerie spécifique mais aussi à construire ses tableaux. Il témoigne : « le passage du plan d'architecte au bâtiment réel est quelque chose qui m'a toujours fasciné : comment d'un langage de lignes et de nombres peut résulter une structure 3D, où même – comme dans un plan d'élévation – un paysage montagneux. De cette logique, j'ai mis au point une recette de couleurs et de nombres qui, une fois exécutée sur

¹⁷⁷ Pedro Barbeito : né en 1969 à La Coruña (Espagne). Vit et travaille à New York.

toile, donne lieu à une peinture qui n'aurait pu être préméditée. »¹⁷⁸. Dans *Captain Bagdad* (Figure 52) on observe un type de représentation très hétérogène et fracassé, où des fragments de personnages entrent en collision avec des formes indéfinies ou non, souvent évidées ou non colorées tandis que d'autres se disséminent en pixels. Le peintre a mis en place une stratégie plastique particulière pour traduire sur sa toile les lignes droites de la construction numérique, ses aplats, ses dégradés, l'imbrication de ses calques, et ses textures. Il exagère volontairement certains éléments pour mettre en avant la matière de la peinture. Une addition de couches numériques est ainsi traduite par la superposition physique de couches de peinture. Elle peut s'élever à cinq centimètres de la surface de la toile.



Figure 52 - Pedro Barbeito, *Captain Bagdad*, 2012, acrylique sur toile, 122 x 122 cm.

Pedro Barbeito exploite également les espaces en trois dimensions de jeux vidéo. D'après lui, ces représentations font appel à des perceptions de l'espace typiques de certains genres de l'histoire de la peinture. : « En fait, lorsque je regarde ces jeux, je deviens de plus en plus intéressé par les façons dont ils étendent une représentation spatiale établie et exprimée dans la peinture de paysage. »¹⁷⁹. Les peintures qu'il réalise entre 2002 et 2003 sont des recherches sur la rencontre de ce genre avec la technologie du jeu vidéo. « Je dessine sur

¹⁷⁸ Pedro Barbeito, « Twenty questions with Pedro Barbeito », par David Lewis in *Prophecy Magazine*, WOW, issue # 10, 2007, consulté le 14/06/2007 à l'adresse <http://pedrobarbeito.com/images/prophecy1.jpg>. Je traduis.

¹⁷⁹ Pedro Barbeito, réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache*, 2007. Voir pièces annexes.

des peintures de Bruegel, Velázquez, Goya, Joachim Patinir et les associe à des jeux et procédés numériques. Je réinterprète/trancris [leur] imaginaire historique [...]. »¹⁸⁰. Par exemple, la peinture *Charles III* (Figure 53) représente la croisée de plusieurs espaces simultanément. Des lignes de construction et des schémas architecturaux en volume se mélangent à des éléments grossis et pixellisés. Des surfaces pénètrent cet espace en se dirigeant vers le fond de la toile. Elles présentent d'autres peintures pixellisées qui côtoient un sol dallé. Tous ces pixels finissent par se confondre les uns dans les autres et créer un espace aux multiples brisures.

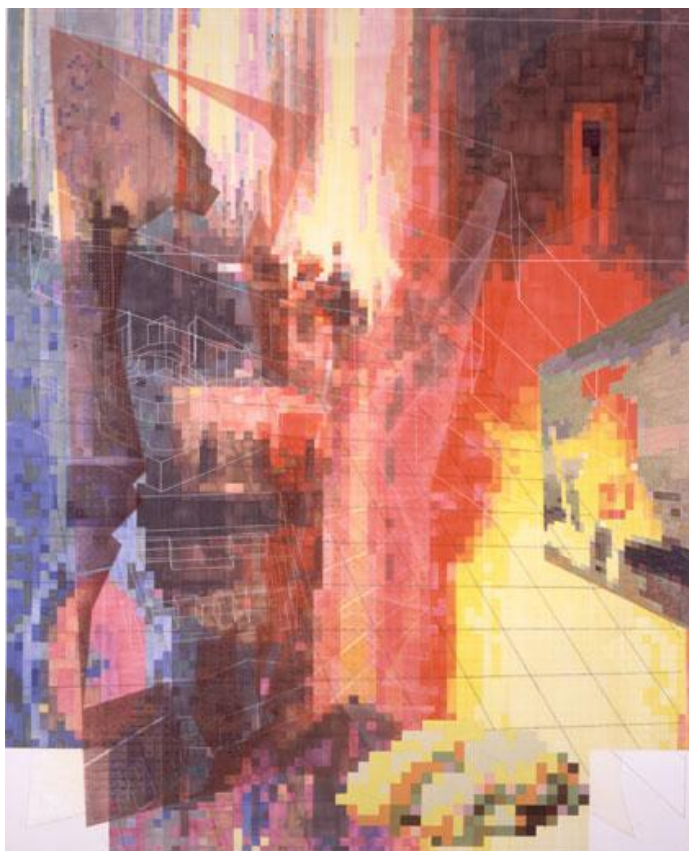


Figure 53 - Pedro Barbeito, *Charles III*, 2002, acrylique sur toile, 243 x 198 cm.

Les espaces représentés dans les peintures de Torben Giehler¹⁸¹ ont également fait l'objet de traitements numériques. À partir de dessins scannés puis retravaillés sur ordinateur, il compose des paysages abstraits faits de réseaux de lignes droites et de formes géométriques simples. Les espaces représentés sont tantôt d'une profondeur presque infinie, comme dans *Circling Overland* de 2002 (Figure 54), ou plus déstructurés, comme dans *Easy As It Was* de 2004 (Figure 55).

¹⁸⁰ *Ibid.*

¹⁸¹ Torben Giehler : né en 1973 à Bad Oeynhausen (Allemagne). Vit et travaille à New York.

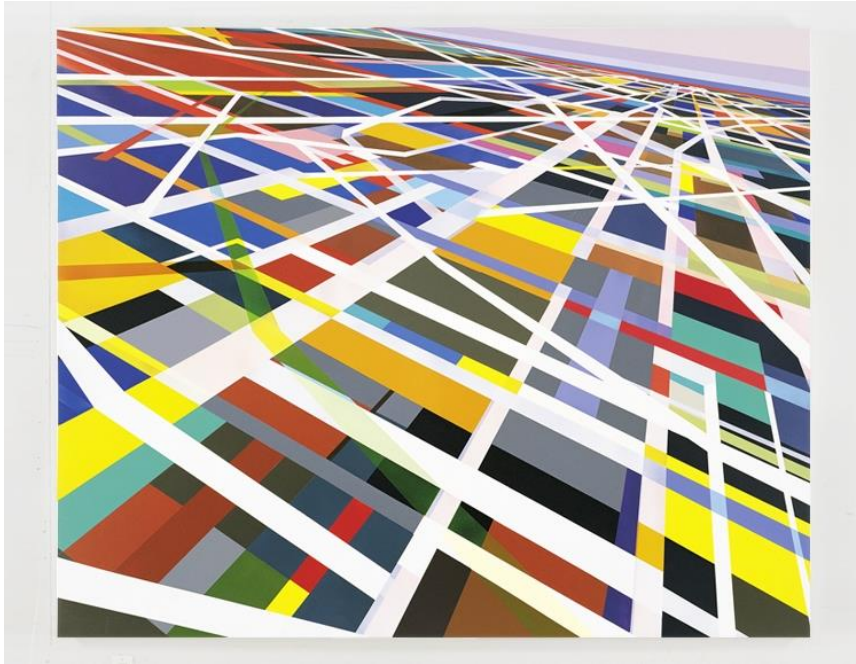


Figure 54 - Torben Giehler, *Circling Overland*, 2002, acrylique sur toile, 244 x 305 cm.



Figure 55 - Torben Giehler, *Easy As It Was*, 2017, acrylique sur toile, 130 x 100 cm.

Dans le premier cas, le point de vue est à la fois aérien, plongeant et latéralement incliné. Il fait écho à ceux que génèrent les logiciels de simulation de vol. Les plans du sol sont stratifiés et à la limite d'être rasés, comme si la peinture traduisait l'arrêt sur image d'une

trajectoire hésitante réalisée à l'aide d'une caméra subjective. L'œil du spectateur survole à perte de vue des champs d'aplats colorés vifs, saturés et contrastés. La peinture a intégré le jeu subtil des stratifications de surfaces que le numérique travaille avec tant de facilité. Elle traduit aussi au sein des œuvres de Torben Giehler, des macro et micro perspectives linéaires qui proviennent des expérimentations de l'artiste sur des rapprochements et des reculs cadrés à l'intérieur d'espaces tridimensionnels.

Les peintures de Toby Ziegler¹⁸² ont aussi pour origine un travail infographique. L'artiste utilise des logiciels de création design en trois dimensions pour modéliser des scènes qu'il interprète ensuite avec un vocabulaire formel géométrique. Elles présentent des espaces profonds multidirectionnels, et associent parfois plusieurs éléments représentés selon des points de vue différents – frontaux, obliques, plongeants –. L'artiste reproduit ensuite minutieusement ces images en peinture. Il peint sur toile mais également sur un support hautement réfléchissant : le *Scotchbrite*, qui rayonne comme un écran et modifie la perception de la peinture selon l'endroit où il se trouve. Dans *I'm ready for love* (Figure 56), les perspectives sont perturbées par l'emploi de textures qui démultiplient des motifs géométriques et des croisements linéaires inspirés de l'art islamique. Ces revêtements sont déformés par de légers mouvements ondulatoires et couvrent toutes les structures des éléments représentés – sol, architectures, ciel –. Il en résulte une grande cohérence formelle et chromatique qui révèle subtilement un espace ouvert, en train de s'explorer.

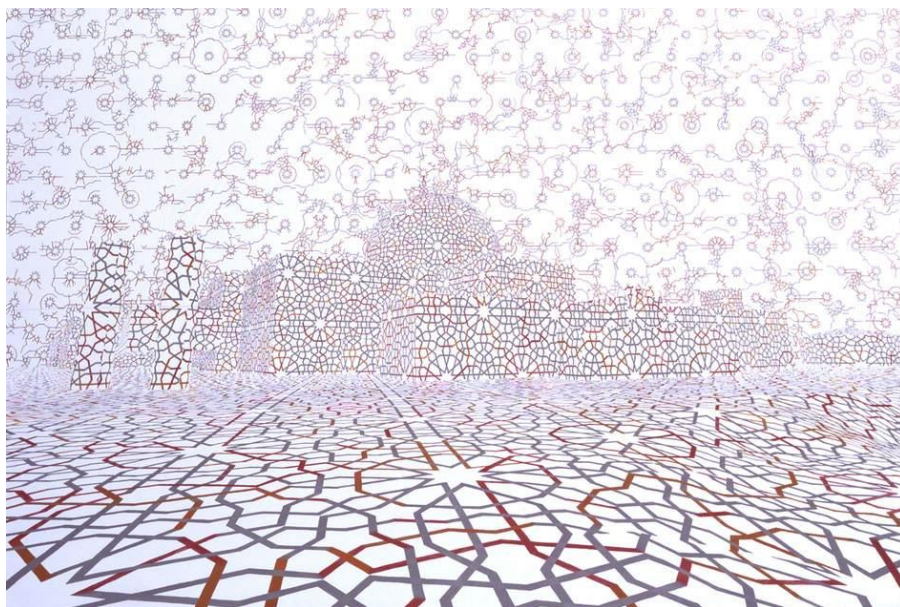


Figure 56 - Toby Ziegler, *I'm ready for love*, 2002, acrylique sur Scotchbrite, 175 x 261 cm.

¹⁸² Toby Ziegler : né en 1972 à Londres (Angleterre). Vit et travaille à Londres.

Sa pratique de la peinture, en laissant place à l'improvisation ainsi qu'à l'expression de son médium, permet de rendre lisible les deux types d'écritures qui caractérisent son œuvre : machinique et manuelle. Cette bivalence apparaît aussi dans l'œuvre *The Grand Cause* peinte en 2006 (Figure 57) où des trames de points de diamètres variables sont tantôt peints avec une impeccable précision tantôt avec expressivité, laissant apparaître une touche striée, liante et déformante. Des fragments de cette trame ont été sélectionnés selon différents angles de lecture et différents niveaux d'approche. La toile les présente juxtaposés, superposés et décalés sur fonds de couleurs variées, incluant le collage de feuilles d'or. L'ajustement de toutes ces surfaces crée un espace de nature plurielle qui entraîne une perte de repères et met à mal toute tentative de circonscription à un système de représentation spatial particulier.

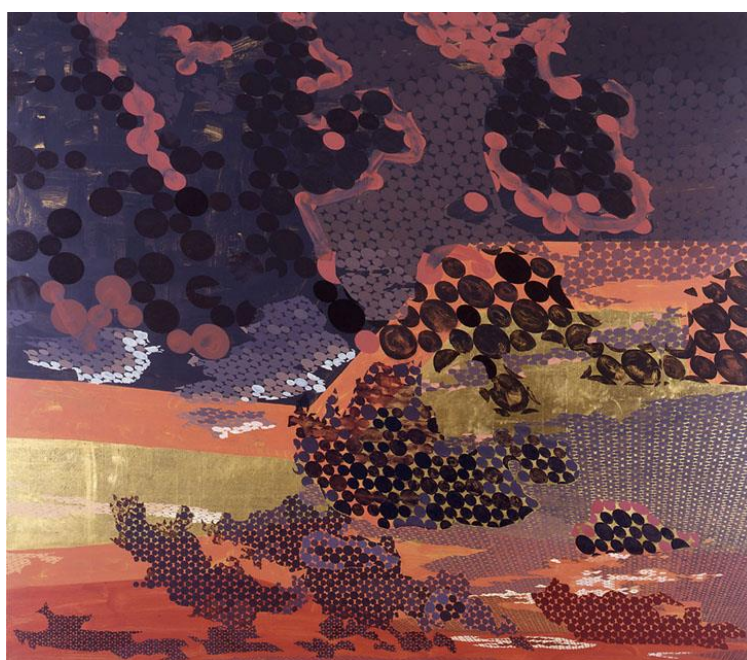


Figure 57 - Toby Ziegler, *The Grand Cause*, 2006, crayon et feuille d'or sur toile, 210 x 242 cm.

Il est intéressant de remarquer que les aides numériques apportées à la traduction d'espaces tridimensionnels servent de plus en plus la représentation des villes, des architectures et des cartographies. Julie Mehretu, Sarah Morris, mais également Benjamin Edwards ou Udomsak Krisanamis ont redonné à ces thèmes une vive actualité en peinture. Mais ce ne sont pas seulement les espaces représentés de la peinture qui se voient gagner par une nouvelle liberté d'explorations liées à l'informatique. À ces représentations spatiales étendues et poussées par des dynamiques de travail nouvelles, répond un nouvel investissement des espaces de la présentation de la peinture. L'exposition se voit traversée par des questions et de modalités de travail nouvelles dans lesquelles on comprend que la peinture s'étend.

I.3.3.4. Des espaces de présentation étendus

Nous avons vu comment Amy Yoes élaborait des compositions picturales dynamiques à partir d'un vocabulaire formel préalablement dessiné et numérisé. En 2005, elle étend ce travail pictural à l'espace de présentation et propose des installations picturales où des sculptures en bois, extensions tridimensionnelles de ces formes, s'intègrent à l'architecture du lieu d'exposition. L'œuvre *Sightseers Folklore* (Figure 58) réalisées en 2005, constitue le résultat logique du processus numérique par lequel les formes s'épanouissent dans des espaces virtuels. Ces croissances formelles, induites par des opérations numériques de multiplications, d'agrandissements, de distorsions, d'étirements et d'enchevêtrement, agissent sur le mode d'exposition. Amy Yoes développe des sculptures qu'elle fixe ensuite sur l'architecture d'accueil offrant à la peinture un espace de visibilité en totale cohérence avec son processus.



Figure 58 - Amy Yoes, *Sightseers Folklore*, 2005, sculpture en bois et peinture acrylique sur mur, 15, 3 x 15 m. Wave Hill, the Bronx, New York.

Le numérique est ici un facteur d'excroissance spatiale pour la peinture. Ce phénomène est également repérable pour Sarah Morris. Ses peintures issues de formes architecturales rejoignent l'espace du bâtiment pour se présenter dans les proportions de la ville. L'œuvre *Robert Towne* installée en 2006 sur la paroi supérieure du *Lever House* à New York en est un exemple (Figure 59).



Figure 59 - Sarah Morris, *Robert Towne*, 2006, Lever House, New York, 36,5 x 61 m.

Grâce au numérique, les œuvres de Matthew Ritchie sont également exemplaires d'une extension de la peinture aux espaces de présentation comme les murs, les sols, les plafonds mais aussi les espaces virtuels projetés. Son travail est une combinatoire picturale en pleine progression, pour laquelle les supports doivent s'adapter. Le contenu de sa peinture décrit métaphoriquement la formation de l'univers et les structures de la connaissance. Il se réfère à l'imagerie de l'astrophysique et fait figurer dans ses représentations proliférantes des notations mathématiques et cartographiques ainsi que des schémas de composition moléculaire. Pour lui, l'idée d'information doit pouvoir apparaître en surface. Une peinture

comme *Split* (Figure 60) réalisée en 2005, enchevêtre des réseaux de signes, de lignes et de formes végétales pris dans l'élan de leur poussée ou emportés et fracassés par des souffles.

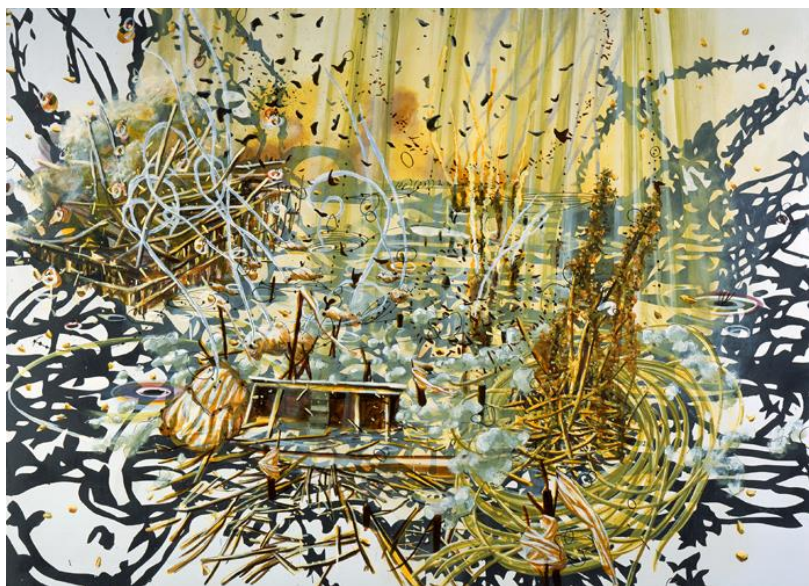


Figure 60 - Matthew Ritchie, *Split*, 2005, huile et marqueur sur toile, 127 x 213 cm.

Le processus de création de Matthew Ritchie prend lui-même des allures expansives et justifie cette contamination progressive de l'espace de présentation. Il commence par réaliser un dessin qu'il scanne à une très haute résolution de façon à conserver la précision de ses lignes au cours des métamorphoses suivantes. Retraillé numériquement puis projeté sur toile, sur mur et/ou au sol, il donne lieu à la réalisation de peintures aux formats imposants (Figure 61).



Figure 61 - Matthew Ritchie, *Drawing in 1-2-3-4 Dimensions*, processus de l'artiste, 2005.

Dessin-modèle constitue aussi la base de représentations qui seront imprimées sur papier ou sur des matériaux lenticulaires, présentées sur caissons lumineux, ou encore projetées. Il sert également à la création de pièces tridimensionnelles en aluminium découpées qui s'intègrent à l'exposition des autres travaux (Figure 62).



Figure 62 - Matthew Ritchie, processus de l'artiste, 2005.

Ce qui fait le lien entre toutes les œuvres de Matthew Ritchie n'est pas une donnée matérielle, comme c'est le cas pour Amy Yoes où la peinture recouvre les pièces finales, mais une donnée opérationnelle. La prise de possession de l'espace est induite par la logique créative exponentielle du numérique et entraîne la peinture dans de nouvelles manifestations. Aussi, toutes les pièces que présentent les expositions *Remote Viewing : Invented Worlds in Painting and Drawing* (Figure 63) ou *Proposition Player* (Figure 64) peuvent être considérées au sein de cette thèse comme des excroissances de peinture.



Figure 63 - Matthew Ritchie, vue de l'exposition *Remote Viewing: Invented Worlds in Recent Painting and Drawing*, 2005, Whitney Museum of American Art, New York. Au centre : *The Universal Cell*, 2004, aluminium recouvert de poudre, acier inoxydable, gypse, dimensions variables.



Figure 64 - Matthew Ritchie, *Proposition Player*, 2003, vue de l'installation au Musée des Arts contemporains de Houston, Texas.

Ce propos pourrait aussi être rapporté au travail de Chris Finley. Ses prospections formelles sur ordinateur ont poursuivi leur déploiement au sein de sculptures. Faites de lamelles de

bois, ces volumes (Figure 65) continuent d'étirer et de tendre les lignes comme l'ordinateur s'en était fait le laboratoire pour la conception des peintures. Dans l'exposition *The Friggin' Curve* de 2006 (Figure 66) des modules aux courbes folles et répétitives sont suspendus et reliés à des peintures et crée un ensemble que nous qualifions de pictural.



Figure 65 - Chris Finley, *Kite#3*, 2006, bois, peinture, ficelle, petite peinture avec charnière, dimensions variables.



Figure 66 - Chris Finley, vue de l'installation *The Friggin' Curve*, 2006, ACME, Los Angeles, Californie.

I.3.3.5. Des supports pluriels et actifs

Toute matière solide peut servir de support à la peinture : pierre, bois, métaux, ivoire, peaux tannées, toiles, papier, étoffes, faïences. Nombre de définitions mentionnent que le support joue un rôle purement passif. Pourtant, l'histoire de la peinture est aussi l'histoire de ses supports. Le numérique présente ces deux particularités de doter la peinture de supports pluriels, liés au perfectionnement des matériaux d'impression – imprimantes jet d'encre, laser, photo, ou à sublimation thermique – et actifs, qu'il s'agisse d'écran ou de projections. Ces supports peuvent être mobiles ou immobiles. L'interface écran est par exemple un support complexe, à la fois diffuseur d'image fixe ou active, en ce qu'il est le médiateur d'une information générée par l'ordinateur comme résultat de calcul et de programmation. La liberté associée au support numérique tient du fait qu'il est variable et évolutif. Il constitue des ouvertures que la peinture exploite et dont nous allons témoigner ci-dessous. Il est intéressant de remarquer que des expériences menées, telles que nous les avons approchées précédemment, sont souvent présentées sur les supports traditionnels de la peinture. Certaines productions contemporaines se présentent sous forme de tirages numérique sur toile, comme si le châssis se portait garant du statut artistique de ce langage nouveau dans le champ de la création.

Peintre, Jeremy Blake¹⁸³ a travaillé avec une très grande variété de médiums à partir des années 90, amenant la peinture à changer de support. Les logiciels de graphisme et d'animation l'ont aidé à combiner ses propres peintures et ses dessins avec des photographies et des extraits de films 8 et 16 mm, pour créer des vidéos ou des images semi-abstraites, richement mélangées et imprimées sur papier chromogénique.



Figure 67 - Jeremy Blake, *Tarzana After Dark, Medicine Chest*, 2002-03, huile sur toile, 30,5 x 23 cm et 30,5 x 25,5 cm.

¹⁸³ Jeremy Blake : 1971 à Fort Still, Oklahoma (États-Unis) - 2007 New York.

Elles présentent des univers narratifs inspirés par la culture hollywoodienne, hybridant diverses représentations photographiques et télévisuelles à des formes et des couleurs psychédéliques ou typiques de la tendance du *Colorfield*. Grâce au support vidéo, Jeremy Blake a développé ce qu'il appelle des « peintures en mouvement ». Ses premières images mixtes comme *Tarzana After Dark*, *Medicine Chest* (Figure 67) sont réalisées en 2002-03.

Au sein de vidéos comme *Round the Bend* ses combinaisons multiples ont développé un langage pictural complexe et paradoxal. Des objets de la vie courante – tissus, lustres, fleurs – se métamorphosent en des codes plastiques tantôt irisés, scintillants et flamboyants, tantôt flous ou évanescents. Dans une gamme chromatique ardente, ils rejoignent, parfois jusqu'à l'indistinction, les motifs de ses peintures et de ses dessins au tracé souples et ondulé. Ces modifications se font au rythme de la temporalité lente de ses films et de ses multiples fondus enchaînés. Si les techniques se joignent les unes aux autres, leur écriture typique se lie également et se met au service de la peinture. Les vidéos comme *Sodium Fox* ou *Winchester Redux* (Figure 68) décomposent et décrivent des qualités plastiques de la peinture, ses transparences, ses multicouches, le mouvement de ses dilutions, ses effacements, ses rapides recouvrements et ses variations en fonction des jeux de lumière. Avec Jeremy Blake, nous observons comment vidéo et numérique constituent des supports actifs de la peinture qui la mettent en mouvement. Cette activité nous permet de voir et de penser une peinture dynamique.



Figure 68 - Jeremy Blake, *Winchester Redux*, extraits, vidéo et son, boucle de 5 min, 2004.

Kenji Hirata¹⁸⁴ a fait partie d'un collectif d'artistes basés à New York et à Tokyo appelé *The Barnstormers*. Ensemble, ils ont réalisé et exposé des peintures, des films et des performances. La peinture de Kenji Hirata présente un travail formel dont on a peine à imaginer qu'il aurait pu être ce qu'il est sans l'existence de la technique informatique, tant ses traitements esthétiques de la ligne ou de la couleur sont spécifiques. Le numérique a influencé sa peinture en créant un jeu dynamique d'allers et retours qui a enrichi et déplacé les supports de sa peinture. L'exposition *Project to Surface*, qui s'est déroulée de juin à août 2007 à la galerie *m127* à New York, a montré comment une de ses réalisations picturales : *2 pianos + trumpet x 1 handclap* (Figure 69) pouvait être traduite en trois dimensions (Figure 70), grâce au travail collaboratif mené avec le designer Ben Krone.



Figure 69 - Kenji Hirata, *2 pianos + trumpet x 1 handclap*, 2006, acrylique sur toile, 152 x 91 cm.



Figure 70 - Kenji Hirata, *Fretless bass solo*, en collaboration avec Ben Krone, 2007, Corian noir et blanc sur toile MDF (*Médium density fibreboard*), 244 x 127 x 18 cm.

¹⁸⁴ Kenji Hirata : né en 1968 à Nagasaki (Japon). Vit et travaille à Brooklyn, New York.

Ce dernier a mené des recherches sur les moyens de créer des systèmes de surface complexe par la répétition de formes vectorielles simples (Figure 71). L'exposition réunissait cinq projets et prototypes différents mettant chacun en rapport l'art et l'architecture. Il était question pour Ben Krone « d'interpréter les concepts visuels des artistes en objet tridimensionnel, grâce à l'utilisation de logiciels d'architectes récents, d'outils de fabrication et de techniques associés. Chaque surface du relief en trois dimensions est créée en utilisant des outils numériques de traduction spécifiques, comme le logiciel de CAO *Rhinoceros*, puis est mécaniquement découpée par une fraiseuse à commande numérique.»¹⁸⁵. L'informatique est un support au travail plastique de la peinture et à sa présentation. Dans le cas de Kenji Hirata, les matériaux qui actualisent la simulation tridimensionnelle comme la toile MDF¹⁸⁶ et le Corian®¹⁸⁷ ont pénétré le champ de la peinture.

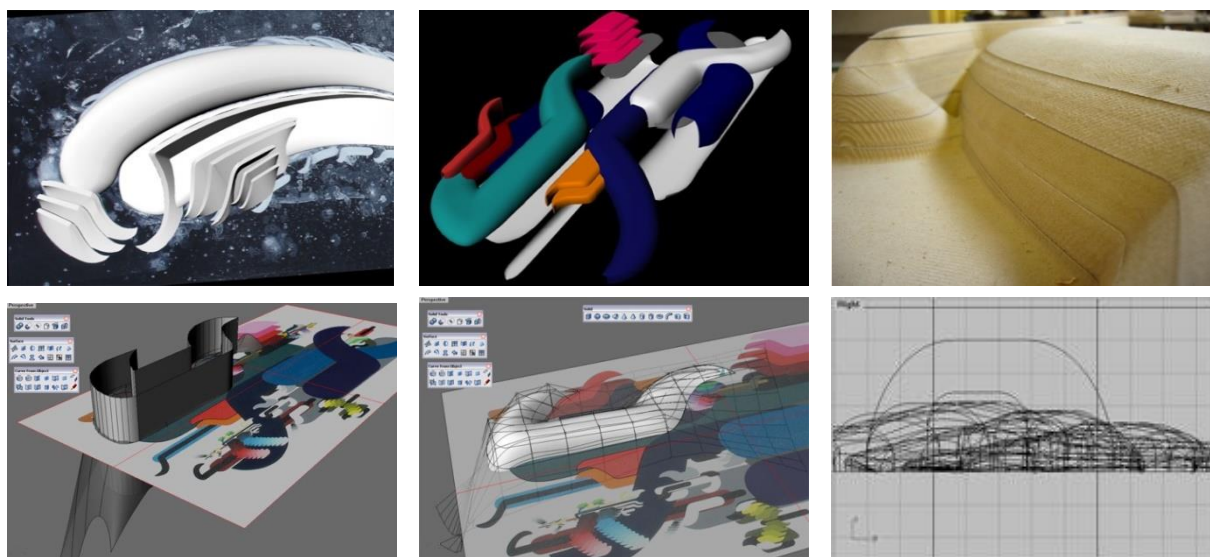


Figure 71 - Ben Krone, à partir de l'œuvre de Kenji Hirata, projet de mise en trois dimensions, extraits des processus numériques et matériels, 2007.

Le numérique renouvelle les formes et les moyens de la représentation avec ses images manipulées, ses images de synthèse, ses plans. Une « imagerie » du numérique, c'est-à-dire une spécificité informatique des images est décelable dans ses formes dans la peinture. Le phénomène rétroactif par lequel l'esprit, tout imprégné du mode de fonctionnement de l'outil numérique et de ses résultats, conditionne en peinture de nouveaux types formels.

¹⁸⁵ Ben Krone, « *Project to surface* », consulté le 21/12/2007 à l'adresse http://projecttosurface.com/the_project.html. Je traduis.

¹⁸⁶ Le MDF (*Medium Density Fiberboard*) est un matériau composite fait de fibres de bois à moyenne densité et d'un liant synthétique. On peut ainsi le soumettre à des contraintes de température et de pression pour moduler ses formes.

¹⁸⁷ Le Corian est une marque de matériau moderne et de haute technologie composé de minéraux naturels et de résine. Il est à la fois résistant et intégrable à toute disposition spatiale. En le chauffant par sublimation thermique et par contact, on peut lui appliquer couleurs et images photographiques.

I.3.4. La sereine cohabitation

En appréhendant la technique informatique comme outil, nous avons souvent favorisé une approche plastique et formaliste des processus et des œuvres. Pourtant nombreux sont les artistes qui ne pensent pas en ces termes ou qui ne pensent pas des relations de service entre numérique et peinture. Au sein de cette dernière sous-partie, nous souhaiterions montrer que les techniques peuvent cohabiter sans être pensées séparées par le peintre, qu'elles outillent une liberté de faire et d'agir complète, un lâcher prise créatif qui est celui du poétique pour Pierre Bonnard au XIX^{ème} siècle et celui du jeu pour Baptiste Roux au XXI^{ème} siècle.

I.3.4.1. Pierre Bonnard : peinture et photographie marchent ensemble

Pour les deux peintres nabis, Pierre Bonnard et Édouard Vuillard¹⁸⁸, la photographie n'est pas utilisée comme documentation préliminaire à leurs peintures. Pourtant, elle présente souvent les mêmes sujets traités dans leurs tableaux.

À l'aide d'un petit appareil portable, Bonnard enregistrait, en amateur, des scènes de la vie quotidienne et privée. Son regard, ses cadrages, ses points de vue et ses compositions sont similaires à ceux de ses peintures, puisque c'est de son œil de peintre qu'il réalise ses clichés. Il retouchait également les photographies, notamment celles faites de ses œuvres. Pour Jean-François Chevrier, Bonnard « n'a pas assujéti la photographie à des règles picturales puisqu'il voulait précisément libérer sa peinture de ces mêmes règles et que la photographie l'aida dans cette entreprise, comme elle avait déjà aidé les impressionnistes dans la génération précédente. »¹⁸⁹. La production photographique de Bonnard semble avoir débuté autour de 1890. Bien que peu abondante, elle s'étale essentiellement sur deux décennies et noue des échanges naturels et successifs avec la peinture. On retrouve ainsi de nombreux échos, au sein de peintures antérieures à la réalisation de certaines photographies, et inversement. C'est le cas du *Nu au tub* photographié vers 1908 (Figure 73) et du *Nu au tub* peint en 1916 (Figure 72) Ce dernier présente avec la même poésie que son cliché le caractère intérieur et secret d'une scène de toilette. Les proportions et la nudité de

¹⁸⁸ Édouard Vuillard : né en 1868 à Cuiseaux - mort en 1940 à La Baule.

¹⁸⁹ Jean-François Chevrier, Bonnard photographe In *Bonnard*, Exposition, 23 février - 21 mai 1984, Centre Georges Pompidou, MNAM, Paris, Éd. Centre Georges Pompidou, Coll. Classiques du XX^e siècle, Paris, 1984, p.224.

son modèle – Marthe, son épouse – y sont à nouveau présentées. L'immersion impudique dans cet espace est générée par le point de vue photographique plongeant.

Cohabiter signifie vivre ensemble dans un même espace. Dans les œuvres de Bonnard, si des influences réciproques se remarquent entre peinture et photographie, elles ne font pas l'objet d'une méthode de travail ni même d'une intention avérée. Sans doute est-ce le propos intimiste de l'œuvre de Bonnard qui engage des réalisations photographiques autant que picturales. L'un ou l'autre, l'un et l'autre, au fond, cela a-t-il vraiment son importance ?

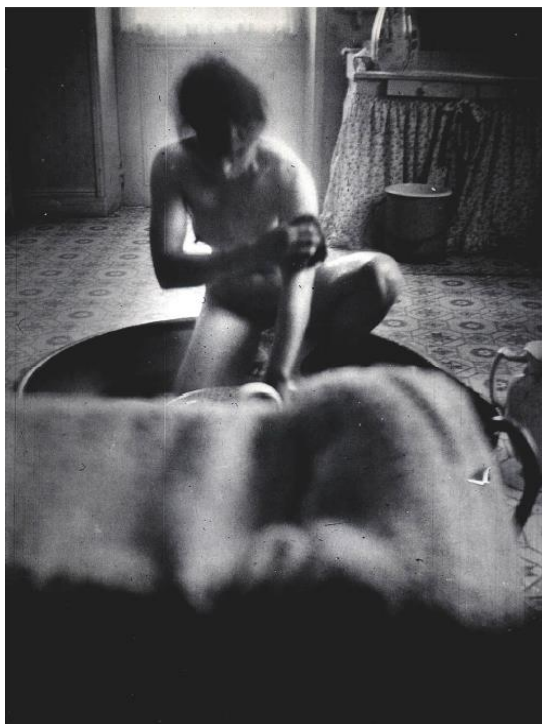


Figure 73 - Pierre Bonnard, *Nu au tub*, vers 1908, tirage moderne, d'après négatif original, gélatino-argentique, 8,5 x 6 cm.



Figure 72 - Pierre Bonnard, *Nu au tub*, 1916, huile sur toile, 140 x 102 cm.

I.3.4.2. Baptiste Roux : l'éclat du jeu et l'effondrement des catégories

Le travail de Baptiste Roux est à la croisée de plusieurs pratiques, matériaux, supports et réflexions formelles. Il rend veine toute tentative de classification. En effet, plutôt que d'associer les mots les plus justes pour se définir, il préfère parler de « déclassement ». Ayant longtemps pratiqué la peinture, il en a étendu et enrichi les questionnements par la rencontre avec d'autres techniques. On se souvient que Charles Baudelaire n'était « pas

partisan de l'introduction dans un art de moyens qui lui sont étrangers »¹⁹⁰, ce qui ne l'empêchait pas d'éprouver de la sympathie pour les artistes qui traitaient cette idée. Baptiste Roux dépasse ce phénomène d'« introduction » pour proposer celui d'hybridation. Les techniques deviennent les objets d'une création produisant des objets mixtes. En effet, son travail tient d'un jeu où il est question d'ajuster des matériaux au propos formel. Il explique vouloir « créer un inventaire formel [...] hors cadre. Envisager un rapport au monde à travers les formes urbaines – ses codes, ses logos –, les formes organiques – la mollesse –, les formes géométriques et mécaniques »¹⁹¹. Sa série d'œuvres *Attraction plastiquée* (Figure 74) illustre cette description et présente sur un format circulaire, une addition de formes générées et manipulées grâce à plusieurs logiciels. Dessins faits à la main et photos sont mélangés. Des volumes modelés et amollis côtoient des écritures en deux dimensions étirées de façon courbe ou rectiligne. Les textures employées créent des miroitements qui déforment à leur tour des tracés géométriques et de vives parcelles colorées. Elles équilibrent des zones d'ombres et de lumière, et alternent brillances, matités et superpositions. Le résultat est la production d'une « picturalité entre virtualité et réalités mi-urbaine et mi-organique »¹⁹². Le numérique déploie ainsi un vaste éventail de manipulations plastiques propice à un lâcher-prise du travail graphique.



Figure 74 - Baptiste Roux, *Attraction plastiquée*, 2017, impression sur support plane, 150 cm.

¹⁹⁰ Charles Baudelaire, « Salon de 1859 » in *Critique d'Art*, Baudelaire. *Œuvres complètes*, Tome II, *op. cit.*, p. 611.

¹⁹¹ Baptiste Roux, réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache*, février 2007. Voir pièces annexes.

¹⁹² Baptiste Roux « De l'usage du numérique en peinture » in Antoine Perrot, *Pratiques picturales : Allumer / Éteindre : la peinture confrontée au numérique*, Numéro 04, décembre 2017, consulté le 25 mars 2018 à l'adresse <http://pratiques-picturales.net/article41.html>

Pour matérialiser ses pièces, Baptiste Roux a recours à une très grande diversité de procédés et de supports tels les impressions numériques, les marouflages, les thermoformages, les matières envahissantes solides, souples ou liquides – mousse polyuréthane, silicone, résine, polyester extrudé, plexiglas, papier peint, bâche –. Par exemple, dans la pièce *Obsolescence programmée* (Figure 75), le matériau PVC noue avec la représentation un lien de cohérence par le biais du thermoformage qui le dilate, l'ondule, le gonfle et le plisse. Le matériau lui-même se fait cible.



Figure 75 - Baptiste Roux, *Obsolescence programmée*, 2017, techniques mixtes, 200 x 198 x 61 cm.

Les expositions prennent la forme d'installations où les œuvres créées sont mises en rapport les unes avec les autres d'un point de vue formel. La manifestation « Hasards, imprévus et autres aléas » de 2012 à Villeneuve la Garenne (Figure 76) le démontre. Il explique : « [...] mon travail se sert des technologies et de produits divers pour fabriquer un univers plastique et conceptuel. Le but n'est pas de faire un fac-similé des réalités de la communication ou de l'industrie, mais de créer des prototypes visuels et absurdes [...]. Ainsi, je suggère un sentiment d'étrangeté ou de non-sens, en transformant une matière première fournie par les

médias et l'industrie en un simulacre de chair d'emballage, d'accident... Pour cela, je crée des images hybrides et j'utilise des matériaux provenant du monde extérieur, partagé, public, médiatisé et plutôt aseptisé. Les pièces sont alors déformées, texturées, décalées, défigurées, pour devenir polymorphes, singulières, intimes, corporelles [...] »¹⁹³.



Figure 76 - Baptiste Roux, *Hasards, imprévus et autres aléas*, 2012, vue de l'exposition collective, Villeneuve-la-Garenne, 2012.

Ce type de pratique menant à la création d'un objet autonome depuis plusieurs procédés techniques, soulève le piège de la considération terminologique qui, de façon nécessaire et infertile, classifie. Dans le cas de Baptiste Roux, les catégories peinture et numérique se soumettent à un rapport de jeu qui les écartèle. Car selon lui, il existe « une carnation de la peinture qui fait son histoire »¹⁹⁴, la peinture est « un objet fixe ou posé qui a un temps de lecture spécifique »¹⁹⁵. La croiser avec une pratique numérique permet le vacillement de ces attributs matériels et son entrée dans une plasticité nouvelle, un polymorphisme inédit. Il en témoigne :

¹⁹³ Baptiste Roux, texte personnel non publié, fourni par l'artiste le 3 février 2007.

¹⁹⁴ Baptiste Roux, entretien du 6 février 2007, atelier de l'artiste, Fontenay-sous-bois (94).

¹⁹⁵ *Ibid.*

Il est nécessaire d'établir une tension entre la matérialité de la peinture et la « plasticité propre à l'écran ». Tension qui est produite par la déformation par thermoformage de la surface imprimée. Ces déformations sont alors équivalentes à un geste pictural en basculant ce qui relève de l'image dans une plasticité picturale. L'hybridation est alors le lieu d'un conflit ouvert qui construit formellement le sens de l'œuvre : « Je veux que la présence du numérique soit très visible et contredite par les actions que j'effectue sur le support.¹⁹⁶

Les procédés et réalisations qui cohabitent n'en sont pas moins des peintures puisqu'il « réinsère un type d'imagerie numérique dans un espace objectal »¹⁹⁷ et que les manipulations et triturations de tous ses supports participent à varier les matières de la peinture. Il avoue : « j'en avais marre de sentir la peinture ! »¹⁹⁸.

Tout comme l'a proposé cette première partie, l'informatique a ouvert un immense champ d'expérimentations rendant les projections du créateur possibles, les hypothèses infinies et les solutions toujours modifiables. Déculpabilisé et encouragé à l'entreprise sans peur de l'erreur ou de l'irréversible conséquence, le geste pictural a gagné en légèreté et en audace. L'informatique a aussi constitué un appui au lâcher-prise en étant une assistance au travail préparatoire de la peinture, le rendant plus facile, plus rapide et plus performant qu'à mains ou qu'à pensée nues. Il a pu constituer un appareil de vérification efficace à la distanciation de l'artiste vis-à-vis de son travail et être l'outil par lequel ce dernier s'assure de la bonne voie choisie. À plusieurs reprises également, nous avons vu qu'il engageait une immersion plus forte encore dans le travail, en enrichissant plus encore les modalités de composition.

L'hybridation spécifique de l'œuvre de Baptiste Roux révèle un travail à la fois libre et critique, où les techniques ne sont plus prises en compte comme des outils mais comme des objets de questionnement et des supports de création à part entière. L'informatique est présente en étant citée volontairement par l'auteur autant qu'elle est contredite par un geste sur l'objet final qui la transporte dans le champ d'une pratique matérielle de la peinture. À l'espace créatif libéré par l'informatique répond une liberté de jeu dynamique et pétillante qui détache la technique d'une simple relation d'auxiliarité à son auteur, tout en profilant d'autres aspects de lâcher-prise. C'est ce que nous allons analyser dans la seconde partie en abordant notamment la technique informatique comme médium.

¹⁹⁶ Baptiste Roux in Antoine Perrot, *op. cit.*

¹⁹⁷ Baptiste Roux, réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache, op. cit.*

¹⁹⁸ *Ibid.*

II. L'informatique comme médium : prises de risques et laisser faire

II.1. Préalable critique

De plus en plus, les nombreuses pratiques associant peinture et numérique génèrent des témoignages qui sont le creuset d'associations terminologiques parfois contradictoires, d'appellations assimilatrices ou inadéquates. Pour appréhender l'informatique comme médium et lui reconnaître des potentiels de création propres, nous devons d'abord l'extraire d'assimilations terminologiques faites avec la peinture. Elles sont déjà repérables dans le vocable de conception de la technique. Nous observerons ainsi que des logiciels et des programmes se développent dans la parodie du comportement artistique pour assurer leur légitimité et que des pratiques informatiques s'assimilent faussement à de la peinture.

II.1.1. Logiciels et programmations dans la parodie du comportement artistique

L'informatique s'est couverte et se couvre encore des attributs de la peinture, comme si la récupération d'attributs reconnus en promettait la valeur artistique. La photographie, à son arrivée, a connu le même écueil. Les techniques nouvelles, pour trouver leur place auprès de celles déjà existantes semblent d'abord devoir passer par des approches comparatives et appropriatives pour progressivement et totalement arriver à s'en dé-couvrir et présenter ce qu'il y a d'authentique en elle.

Au Salon de 1859, des photographies s'exposent telles des peintures. Charles Baudelaire commente avec virulence cette nouveauté, mais plus encore le rapport du public moderne à cette technique. En reconnaissant à la photographie le pouvoir de fournir une copie parfaite de la nature – et donc une impuissance de la peinture –, des spectateurs élèvent la technique au rang d'art, ce qui fait la charge de Baudelaire.

Dans ces jours déplorables, une industrie nouvelle se produisit, qui ne contribua pas peu à confirmer la sottise dans sa foi et à ruiner ce qui pouvait rester de divin dans l'esprit français. Cette foule idolâtre postulait un idéal digne d'elle et approprié à sa nature, cela est bien entendu. En matière de peinture et de statuaire, le *Credo* actuel des gens du monde [...] est celui-ci : « Je crois à la nature et je ne crois qu'à la nature (il y a de bonnes raisons pour cela). Je crois que l'art est et ne peut être que la reproduction exacte de la nature (une secte timide et dissidente veut que les objets de nature répugnante soient écartés, ainsi un pot de chambre ou un squelette). Ainsi l'industrie qui nous donnerait un résultat identique à la nature serait l'art absolu. » Un dieu vengeur a exaucé les vœux de cette multitude. Daguerre fut son messie. Et alors elle se dit : « Puisque la photographie nous donne toutes les garanties désirables d'exactitude (ils croient cela les insensés !), l'art c'est de la photographie.¹⁹⁹

D'un pouvoir mimétique absolu, la photographie à sa naissance détrône la peinture comme médium privilégié du témoignage visuel des êtres, des lieux et des événements historiques. En effet, la peinture est une reconstitution et non une inscription directe sur la plaque de cuivre argenté polie, comme ce fut le cas pour le daguerréotype. Le coût élevé du daguerréotype en fait l'exclusivité de la bourgeoisie montante, son caractère rare et exceptionnel le rapproche des conditions du portrait peint et des miniatures. – Aujourd'hui, la grande diffusion des appareils numériques et la baisse de leur coût rompent avec cette exception –. Le caractère authentique de la représentation photographique du monde sensible constitue une fascination qu'aucune peinture ne saurait égaler, en ce sens elle lui fait concurrence. Plus loin, la peinture sert le propos photographique. Les pratiques d'Humbert de Molard et d'Henry Peach Robinson témoignent d'une transposition de codes compositionnels picturaux dans la pratique de la photographie. L'ouvrage de Robinson *La photographie en plein air. Comment le photographe devient un artiste* décrit la nécessité de la référence à pratique picturale²⁰⁰ pour engager une pratique de la photographie qui soit artistique. Au cours des XIX^{ème} et XX^{ème} siècle, nombres d'artistes ont mis en relation la peinture et la photographie et contribué à effondrer cette brutale opposition en faisant ré-émerger ce que chacune avait de riche et de différent.

Dans le cadre de l'événement *Villette numérique 2004*, l'espace multimédia de la Cité des sciences et de l'industrie, la Cyber-base, a proposé divers ateliers accessibles à tous, visant l'initiation ou l'approfondissement des technologies de l'information et de la communication.

¹⁹⁹ Charles Baudelaire, « Salon de 1859 » in *Critique d'Art, Baudelaire. Œuvres complètes*, Tome II, Éd. Gallimard, Coll. Bibliothèque de la Pléiade, Paris, 1976, pp. 616-617.

²⁰⁰ Le manuel *De l'effet artistique en Photographie. Conseils aux Photographes sur l'art de la composition et du clair-obscur*, publié en 1885 connaît par exemple un grand succès international puisqu'il développe les règles de composition des académies des beaux-arts dont la parfaite connaissance est nécessaire au photographe pour qu'il fasse le meilleur usage possible des sujets reproduits par la chambre noire.

Un de ces ateliers s'intitulait « Photo et peinture numérique » et était présenté de manière suivante : « Donnez libre cours à votre expression esthétique à travers toute la chaîne graphique, de l'acquisition d'une image à sa retouche finale. Canalisez votre créativité avec les logiciels *Photoshop* et *Flash* permettant de basculer dans les effets de la peinture numérique »²⁰¹. Ce petit texte contribue à vulgariser une vision restrictive de la peinture et de la technique numérique. La peinture ne peut se résumer à un effet visuel et on ne peut taxer de nommer peinture la reproduction d'un tel effet par une autre technique. Par ailleurs, la valorisation des prouesses techniques de l'informatique ne nous semble pas probante lorsqu'elle s'appuie sur une imitation des aspects visuels de la peinture.

Tout comme cela eut lieu pour la photographie, le numérique témoigne d'une prétention à vouloir faire passer les données propres de l'esthétique de la peinture dans des canons et modes de présentation qui lui sont radicalement étrangers. À peine démêlée de ces contradictions, l'expression « peinture numérique » ou *digital painting* apparaît dans les années 1990 et désigne une nouvelle technique d'application picturale grâce à l'ordinateur, au logiciel, au stylet ou à la tablette graphique. Dans bon nombres de leurs tutoriels, l'ordinateur est valorisé en ce qu'il rassemble plusieurs techniques – pastel, fusain, peinture, etc. – en une seule. Il est capable de générer l'œuvre sur différents supports – papier, toile – et enfin il la sauvegarde. L'assimilation sémantique et technique est totale et le logiciel doit la définition de ses outils à ceux qui lui sont antérieurs. Cette récupération globalisante cache-t-elle un fantasme de substitution ? Comment penser l'informatique comme médium ? C'est ce que nous allons interroger au sein de différentes pratiques artistiques.

L'ambiguïté dénomminative est apparue en même temps que les premiers travaux alliant peinture et numérique. Libero Acerbi a utilisé l'informatique dès les années 80, afin de créer des objets à la fois picturaux et numériques qu'il appelle des « peintures numériques ». Il explique que « ces peintures sont produites uniquement par ordinateur. C'est une technologie exclusive qui projette et fixe des couleurs sur toile classique par l'intermédiaire d'une machine reliée à un ordinateur. Le résultat est une image simple et rassurante qui est à la fois une vraie peinture et une véritable image numérique »²⁰². Le procédé d'impression constitue une autre façon de « faire peinture », tandis que la nature de la représentation est typiquement numérique. En effet, ses réalisations (Figure 77) présentent des formes simples d'obéissance numérique, à la fois géométriques et calculées, s'inscrivant en deux ou trois dimensions sur des fonds tramés. Dans son cas, le recours au châssis traditionnel permet d'inscrire son travail dans le monde de la peinture. La conception et la réalisation

²⁰¹ Site consulté le 9 juin 2009 à l'adresse : http://www.villette-numerique.com/2004/pages/index.php?pg=21&search_str=peinture&auteur=Cr%C3%A9ation+d%27image+num%C3%A9rique

²⁰² Libero Acerbi, *Digital Painting*, Éd. Diagramma, Milan, 1988, n.p.

appartiennent à celui du numérique. Si l'appellation « peinture numérique » laisse entendre une entrée de la peinture dans le champ numérique, c'est en réalité l'alliance de deux spécificités qu'elle désigne chez Libero Acerbi. Il n'est pas question de subordination.

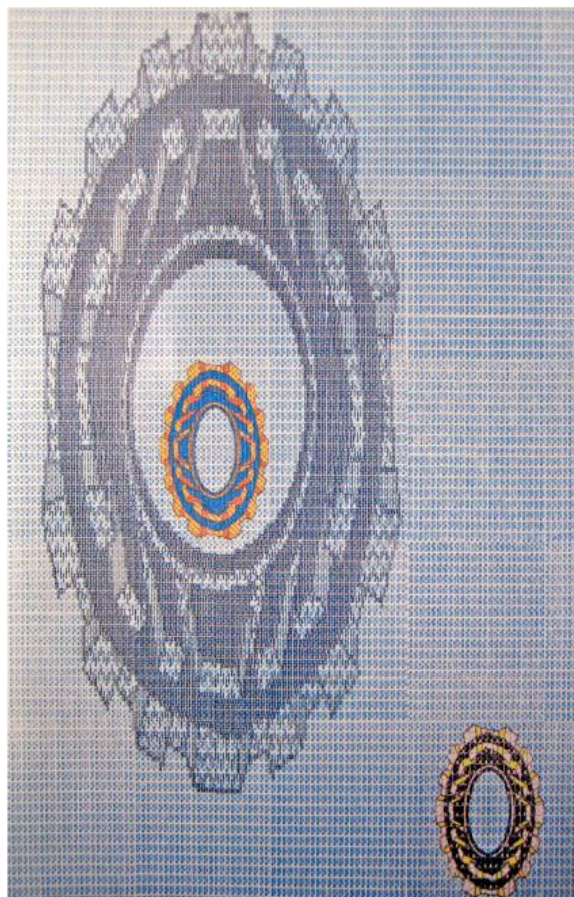


Figure 77 - Libero Acerbi, *Digital painting on canvas*, 1987, 87,5 x 57,5 cm.

Le cas de Cyril Anguelidis²⁰³ montre comment la récupération des apparences de la peinture par les outils numériques engage naturellement un travail sur des effets picturaux. Cyril Anguelidis pratique aussi selon ses termes, une « peinture numérique »²⁰⁴. La contradiction qui émerge de cette association de mots renvoie au paradoxe soulevé par ses productions. Réalisées sous le logiciel *Painter*, elles coïncident avec l'imitation des aspects de la peinture par des moyens spécifiquement numériques. Le logiciel romantique offre donc le même choix de pinceaux et de fonctionnalités que ceux employés matériellement par les peintres. Il simule crayons, craies, fusains, encre liquide, la peinture acrylique, aquarelle ou à l'huile, etc. Les outils qui servent leur application imitent l'aspect et la sensation des pinceaux traditionnels dont les tailles, les formes et les effets produits sont réglables. En fonction de la pression exercée sur le stylet, l'épaisseur du trait est modifiable. Le logiciel traduit aussi les

²⁰³ Cyril Anguelidis : né en 1964 à Paris.

²⁰⁴ Cyril Anguelidis, entretien du 18 juin 2006, atelier, Paris (10^e).

différences de tracé selon la texture de la surface réceptrice. Appliquant plusieurs de ces fonctions, Cyril Anguelidis imite d'emblée les touches personnelles du peintre. En effet, ce qui faisait autrefois la singularité du peintre dans ses applications de la peinture est aujourd'hui récupéré par le logiciel et tout le monde peut donner à sa production un caractère picturalo-numérique. Cyril Anguelidis se qualifie à la fois de « plasticien, graphiste, illustrateur urbain et peintre numérique ». Précisant qu'il n'a jamais pratiqué matériellement la peinture, il désigne néanmoins ses productions artistiques comme de la peinture. Le numérique lui en apporte « les effets sans les inconvénients »²⁰⁵, c'est-à-dire la matière. Il qualifie d'ailleurs la peinture de « pratique préhistorique » et renvoie au *Manifeste du Dataïsme* rédigé par Philippe Fertray, annonçant « les arts de l'écran [comme] seule avant-garde artistique »²⁰⁶. Écrit à la fin des années 90, ce texte ironique fustige fortement la pratique de la peinture afin d'y opposer les premières expériences numériques qui ont ouvert un champ de recherches artistiques alors peu reconnu. Les deux pratiques étant alors totalement séparées et inégalement appréhendées, Philippe Fertray agit en provocateur par ce manifeste, en faisant « une apologie du numérique et des mondes virtuels sur un ton dadaïste »²⁰⁷.

Les réalisations de Cyril Anguelidis mélangent plusieurs genres picturaux et types culturels afin de développer l'esthétique des milieux urbains. Son imagerie assemble logos, architectures, rues, produits de consommations et écritures par addition, comme en témoignent les productions *NY center III* (Figure 78). Il utilise des formes cernées ainsi qu'une gamme chromatique vive. La représentation est évanescence du fait de la superposition des collages numériques et des jeux de transparence. Les images en arrière fond habillent les objets et les façades des bâtiments de textures et de reflets. Cyril Anguelidis a notamment mis au point ce procédé accumulateur avec ses *ChatPaintings*. Il s'agit d'images issues de dialogues de messagerie instantanée sur Internet, qu'il récupère – ou échantillonne à la manière d'un « *sampling* d'images »²⁰⁸ – par impression d'écran. Insérées en fond ou superposées à ces figures dessinées à l'aide de sa palette graphique, ces captures constituent des tramages d'écritures et de codes qui deviennent des signes plastiques.

²⁰⁵ Cyril Anguelidis, entretien du 18 juin 2006, *op. cit.*

²⁰⁶ Philippe Fertray, *Manifeste du Dataïsme*, texte non publié, envoyé par l'auteur en juin 2006.

²⁰⁷ Philippe Fertray, entretien téléphonique du 26 mai 2008.

²⁰⁸ Cyril Anguelidis, entretien du 18 juin 2006, *op. cit.*



Figure 78 - Cyril Anguelidis, *NY center III, + 2930 jours après l'an 2000*, tirage sur bâche montée sur un châssis métal, 200 x 100 cm.

Numériques, les réalisations de Cyril Anguelidis sont reproductibles à l'infini. Plusieurs de ses images font l'objet de tirages sur bâche. Pour lui, « l'artiste crée, la machine peint »²⁰⁹. Son parrainage avec la Digigraphie® d'Epson et de *Central Color* lève le problème de la perte de l'œuvre originale lié à la duplication numérique et aux multiples tirages possibles des imprimantes. Elle permet à tout créateur de réaliser individuellement l'édition limitée de ses travaux. La Digigraphie désigne une épreuve réalisée par une imprimante professionnelle *Epson Stylus Pro*, avec des encres Ultrachrome™ sur papier certifié. Chaque tirage est authentifié, numéroté et signé par l'artiste, tout en portant l'empreinte en relief du sceau de la Digigraphie accompagné du nom de l'artiste. Ces authentications sont soutenues par la politique de vente d'Epson et lient la production artistique à une logique de rendement. En retour, la technologie Epson garantit la qualité et la fidélité du tirage ainsi qu'une bonne conservation du tirage dans le temps. Cependant, défendre la valeur artistique d'une Digigraphie par sa capacité à aligner sa qualité représentative sur celle de la peinture sur toile, nous paraît être un contre progrès dans la mesure où elle privilégie un lien de référence plutôt qu'elle n'affirme une autonomie.

La pratique de Cyril Anguelidis se revendique du domaine de la peinture sans y avoir recours et utilise le numérique sans lui reconnaître des attributs spécifiques. Cette mise en relation confondante des techniques picturales et numériques brouille leur potentiel d'expression authentique. L'informatique est de manière réductrice exploitée pour ses capacités simulatrices. En contre point, l'imitation des effets de la peinture ne nous semble pas suffire à inscrire une réalisation dans le champ de la peinture ni dans celui de l'informatique. L'effet

²⁰⁹ *Ibid.*

comme « impression esthétique recherchée par l'emploi de certaines techniques »²¹⁰ révèle un rapport de dépendance au référent auquel il se rapporte puisqu'il en est l'exemple. Si la question du modèle constitue une partie importante de l'histoire de la peinture, en ce qu'elle a problématisé la représentation de la nature et du perçu, le développement de nouvelles technologies se modèlent lui-même sur le médium peinture, moins pour s'inscrire dans cette histoire que l'utiliser comme faire valoir. Aussi cette quête des apparences de la peinture conduit les images numériques à devenir parodiques. Une nécessité pour la peinture nous semble être de défier son histoire pour encourager un champ expérimental élargi. Or, des logiciels comme *Painter* ou *ArtRage* condamnent la pratique de la peinture à dépendre de ses acquis. Nous pensons que la simulation installe la peinture dans une nostalgie inadéquate aux questionnements actuels engagés par ses relations à la technologie numérique.

Du point de vue informatique, une opération numérique nous paraît révéler un caractère plastique lorsque, par soustraction, les outils du logiciel ne sont justement plus employés pour leur capacité imitative. Nous n'en concluons pas pour autant que « l'outil informatique a remplacé les fonctionnalités de l'outil traditionnel »²¹¹, comme le suggère Marcin Sobieszczanski, chercheur en Sciences de la Communication, dans son article « Du visuel en informatique ». Selon notre lecture, ils restent distincts et n'auraient même plus rien en commun, jusqu'à leur appellation qui, nous le verrons, continue de faire l'objet de récupérations. Les questions de leur interchangeabilité et de leur caractère remplaçable n'ont tout simplement pas lieu d'être. Pourtant, c'est sans doute dans leur superposition que ces techniques poussent au plus haut point leur degré de concurrence et finissent par faire émerger leur singularité et révéler l'intelligence d'un partage.

Dans le cas des productions de Cyril Anguelidis, ce n'est pas l'image produite que nous questionnons mais le discours et les appellations qui la portent. En effet, est-il juste de qualifier une image aussi spécifique depuis ce à quoi elle essaie de ressembler ? Le logiciel est en effet asservi au médium pictural et inversement. Nous pensons que l'informatique, et plus vastement le numérique, ont des potentialités bien plus riches que la pensée qui les rabattent sur des canons esthétiques différents des leurs. Il y aurait pourtant beaucoup à étudier de ces nouvelles formes de travail sans nier qu'elles aient avec la peinture un lien de questionnement sinon de continuité. Dessiner avec un tracé différé du geste initiateur,

²¹⁰ Cf. Paul Robert (sous la dir. de), *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, *op. cit.*

²¹¹ Dans un petit chapitre consacré à « la simulation des arts plastiques traditionnels », Marcin Sobieszczanski pointe « une incertitude théorique » quant aux œuvres résultant d'un tel procédé. « La démonstration plastique vaut-elle ici d'elle-même ou reste-t-elle une démonstration/simulation de démonstration ? » in *Du visuel en informatique*, Revue SOLARIS, Décembre 2000/Janvier 2001, consulté le 13 avril 2018 à l'adresse <http://gabriel.gallezot.free.fr/Solaris/d07/7sobieszczanski.html>.

dessiner en séparant l'espace d'exécution de celui d'apparition de la forme dans le cas du dessin à la souris ou au styler sont des exemples de la particularité du processus créateur numérique. Également, la permanente platitude de l'image malgré la superposition des tracés ou des collages est à même de re-problématiser une question plastique essentielle de la peinture, celle de la surface. L'objectif de ces distinctions n'est pas de repérer ce qui différencie fondamentalement ces techniques mais de comprendre, ce qui peut les rassembler, avec justesse. Qu'ont-elles, ensemble à questionner nouvellement de la peinture ?

Ce positionnement critique qu'il nous semble nécessaire de porter vis-à-vis des techniques trouve dans les propos de l'artiste et professeur John Maeda un prolongement important :

Faire de l'ordinateur un meilleur espace pour les penseurs visuels est une responsabilité qui se trouve actuellement entre les mains de grandes compagnies éditrices de logiciels à l'imagination limitée. [...] davantage de penseurs visuels doivent prendre le contrôle de l'avenir de l'informatique en faisant part de leurs points de vue personnels [...] d'objets et d'architectures pouvant inspirer le développement d'espaces informatiques recouverts de parts en parts des joyeuses couleurs de l'humanisme²¹².

Pour John Maeda, une distance est déjà nécessaire dans la conception des outils numériques afin d'ouvrir ses potentiels techniques et ses ambitions. Selon lui, faire de l'outil informatique un véritable moyen d'expression constitue un moyen de « se heurter à ce que la société tend malheureusement à fabriquer : deux types distincts de penseurs, l'un capable techniquement mais incapable humainement, l'autre capable humainement mais incapable techniquement. Une telle frontière semble bien stérile quand aujourd'hui, plus que jamais, nous avons besoin de gens pouvant guider l'humanité vers les technologies qui améliorent notre société plutôt que vers celles qui montrent simplement des améliorations de la technologie en elle-même »²¹³. Aussi, pouvons-nous espérer voir se développer des praticiens à la fois bivalents, conscients et porteurs d'ambitions nouvelles, ce que John Maeda nomme à son degré de spécialisation, des « technologues humanistes ». Ainsi, au sein de ses recherches, John Maeda a imaginé pouvoir pénétrer le programme des outils proposés par des logiciels comme *MacPaint* en double cliquant sur leur petite icône afin d'en modifier à sa guise la fonction et les comportements, de la même manière que l'on peut jouer matériellement d'un crayon HB. Il pense que « de telles approches sont la base d'un bon contrôle artistique sur un système. Il faut que nous ayons la capacité de creuser les outils et les matériaux, qu'il s'agisse de crayons, de papier, de métal, de peinture à l'huile, ou

²¹² John Maeda, « Préface » in *Maeda@media. Journal d'un explorateur du numérique*, traduit de l'américain par Sabine Jean, Éd. Thames & Hudson, Paris, 2000, p. 448.

²¹³ *Ibid.*, p. 439.

que sais-je encore, pour les remodeler, les manipuler et les réadapter dans un cadre neuf ou du moins qui corresponde à nos propres façons de penser. »²¹⁴.

Envisager l'informatique comme médium ne nous semble possible qu'à condition de la détacher de ce qu'elle transpose de la peinture dans le numérique. Une distance critique est à privilégier pour ne pas s'immobiliser dans des expressions toutes faites et prendre le contre-pied d'un aspect de la culture qui développe des formes simulées et uniformisantes. Nous suggérons, plus largement, que penser une technique comme médium signifie être capable de l'aborder comme question.

II.1.2. Assimiler des productions numériques à de la peinture

II.1.2.1. Albert Oehlen de la « *Bad Painting* » au « *Bad Digital* » ?

Les deux exemples suivants vont au-delà de la transposition des outils de la peinture dans le numérique : ils importent une pratique.

Il faut être un joyeux pourfendeur.²¹⁵

La pratique d'Albert Oehlen:²¹⁶ met en relation peinture et numérique depuis les années 90. Aborder son travail artistique n'est pas sans difficulté dans la mesure où il accorde peu de crédit à ses anciens propos.

- Vous avez déclaré un jour que tout ce que vous avez dit il y a plus de cinq ans était des bêtises. Pourquoi accordez-vous si peu de temps et de validité à vos interviews ?

- La plupart du temps, je me sentais poussé à prendre position, en réaction à quelque chose qui se passait à l'époque ou aux questions. Mais, en réalité, je n'ai aucune position qui se laisserait décrire de façon passionnante, en tout cas pas par moi. En fait, je ne me pose pas beaucoup de questions sur la signification de mon travail.²¹⁷

²¹⁴ *Ibid.*, p. 447.

²¹⁵ Albert Oehlen, entretien avec Rainald Goetz in « Albert Oehlen », consulté le 27/07/2007 à l'adresse http://www.paris-art.com/lieu_detail-524.html

²¹⁶ Artiste né en 1954 à Krefeld, Allemagne.

²¹⁷ Ralf Beil, « L'avidité de couleurs. Dix questions posées à Albert Oehlen » in *Selbstoportrait mit 50 Millionenfacher Lichtgeschwindigkeit* [Autoportrait à 50 millions de fois la vitesse de la lumière] : *peinture-Malerei 1980-2004*, Exposition, 12 juin-5 sept 2004, Musée cantonal des Beaux-Arts de

Au sein de ce chapitre cependant, nous proposerons une lecture possible de la relation que son travail numérique entretient avec la peinture. Nous développerons l'hypothèse de leur assimilation par la reconduction, au sein de l'outil informatique, d'une démarche picturale, amenant à nommer certaines de ses œuvres « *computer paintings* » – ou « peintures informatiques » –.

La démarche d'Albert Oehlen a longtemps consisté à mettre la peinture au défi d'elle-même. Durant les années 80 en Allemagne, il pense ses outils de peinture, les aspects, les consistances et les temps de séchage de ses diverses matières – huiles, laques... – comme étant des obstacles à la genèse des tableaux. Par ailleurs, expressionnisme et spontanéité devaient être contraints, en ce qu'ils constituaient le moyen d'affirmer par la peinture une individuation. « Je voulais faire de la mauvaise peinture, de la *bad painting*, et souvent, j'ai aussi peint très vite, mais uniquement pour mettre à profit les erreurs commises. »²¹⁸ En prenant le parti d'une peinture d'histoire subversive – notamment vis-à-vis de prédécesseurs comme Sigmar Polke ou Georg Baselitz –, il condamne la virtuosité en peinture et développe avec Martin Kippenberger, Georg Herold et Werner Büttner, un vocabulaire plastique éclaté et coulant, grossier et déstructuré, torturé et souillé. Le manifeste *Facharbeiterficken* [La baise des O.S.] auquel il participe en 1982 avec ces derniers est éloquent : « Le but de notre étape était alors de martyriser la peinture à l'aide de motifs aussi percutants que possibles et surtout lourds d'associations, pour nous départir des contraintes techniques. »²¹⁹.

Albert Oehlen a ensuite souvent caractérisé ses productions comme relevant d'une peinture « post-non-figurative ». Prenant comme point de départ des éléments reconnaissables, sa peinture explore et additionne de multiples procédures de recouvrement qui brouillent les sujets initiaux. Dans les années 90, il confirme un éloignement volontaire à toute expression du sujet ainsi qu'à l'histoire allemande. La *Bad Painting* semble atteindre un paroxysme du point de vue de sa facture puisqu'elle est libérée de tout contenu. Elle est sans associations sémantiques libres, faite simplement de dissonances formelles. Son travail adopte et présente alors les structures formelles de l'expérience s'illustrant par une superposition de lignes et de signes dans l'exercice nerveux de leur naissance, de masses, de vives surfaces colorées sans liens logiques. Le tâtonnement devenu visible, la lecture d'œuvre comme *Ohne Titel (Sans Titre)* datant de 1994 (Figure 79), engendre un regard à la fois mobile dans le fond et bloqué par la traînée de couleurs qui semble barrer la toile verticalement. Oehlen

Lausanne, Éd. Ralf Beil, Zürich : JRP-Ringier, Coédition Musée cantonal des Beaux Arts, Lausanne, 2004, p. 16.

²¹⁸ Albert Oehlen, Thomas Groetz, « Eine schöne Dummheit auftürmen. Albert Oehlen und die Musik. Ein Gespräch » in *PataPhysics Magazine*, Melbourne, 2003, n. p.

²¹⁹ Albert Oehlen in Wilfried Dickhoff (sous la dir. de), « Albert Oehlen im Gem Gespräch mit Wilfried Dickhoff und Martin Prinzhorn » in *Kunst Heute 7*, Éd. Kiepenheuer & Witsch, Cologne, 1991, p. 38.

qualifie également sa production de “procroûtique” en ce qu’elle « rejette toutes les éthiques picturales. “Procroûtique” renvoie au fait de tordre et de briser et d’étendre et de réduire. Autrement dit, cela ne renvoie pas au respect du matériau.»²²⁰. Ce barbouillage anarchique et foisonnant, comme s’il provenait d’intentions volontairement désinvoltes, caractérise au même moment ses productions numériques.



Figure 79 - Albert Oehlen, *Ohne Titel (Sans Titre)*, 1994, huile sur toile, 240 x 200 cm.

Pour Pierre Sterckx, Oehlen peignait déjà des « écrans » : « Sur chacune de ces multi-strates, des images, des maculations, des signes collectifs ou privés se mettent en phase, se bousculant, s’interpénétrant. [... Il s’agit de] vider ses poches pour remplir son tableau, déverser pêle-mêle, sans idée préconçue d’inventaire, toute cette masse d’images et d’influx qui inonde chaque individu de la sphère médiatique. »²²¹. Mais il semble que ce ne soit pas là que le lien de sa peinture au numérique puisse au mieux s’élucider. Albert Oehlen réfute d’ailleurs l’appellation d’écran : « Ce sont des spéculations, sur lesquelles je ne veux pas réagir. *Screen* – ça veut dire surface de projection ? Mes tableaux peuvent-ils être considérés comme des écrans ? Je n’en ai aucune idée. Pour moi, ce ne sont que des tableaux. »²²².

²²⁰ Albert Oehlen, « Albert Oehlen », consulté le 27/07/2007 à l’adresse http://www.paris-art.com/lieu_detail-524.html

²²¹ Pierre Sterckx, « Les vide-poches d’Albert Oehlen » in *Art Press*, n°310, mars 2005, p. 37.

²²² Albert Oehlen interviewé par Alice Motard in *art 21*, n°2, mars / avril 2005, p. 34.

Albert Oehlen nous paraît offrir l'exemple d'une assimilation d'intentions, du faire et de résultats picturaux par la pratique numérique. Ainsi, dans l'appellation « peinture informatique », il semble n'être de peinture que la référence à une posture critique ainsi qu'à des réflexes opératoires précédemment en jeu dans sa pratique de la peinture. L'ordinateur, technique étrangère, est invité à les reconduire indépendamment de son propre potentiel. L'artiste fait en effet de ses travaux numériques des instruments d'exploration comme il l'a fait pour ses tableaux qu'il qualifie de « vide-poches visuels... »²²³. D'un point de vue critique, il y a moins de risques à travailler en conformité avec ce qui est déjà qu'à mettre la technique au défi d'elle-même. D'ailleurs, à la question de savoir ce qui a motivé la venue du numérique dans sa pratique picturale, Albert Oehlen apporte des précisions révélatrices. « Au début des années 90, vous avez découvert l'art par « cliquemet de souris d'ordinateur ». Un hasard ? On n'achète pas un ordinateur par hasard. L'idée était d'être à l'avant-garde également sur le plan technique »²²⁴. Il déclare aussi : « Je voulais seulement faire de l'art assisté par ordinateur pour voir à quoi cela pouvait ressembler »²²⁵. Il ajoute : « Le logiciel informatique permet à la peinture d'être gouvernée par d'autres lois. En même temps, l'ajout de peinture à des impressions numériques sert à montrer et confirmer les limites des logiciels informatiques. Mais le projet de travailler avec ces outils n'est intéressant dans son ensemble que si le logiciel informatique reproduit l'effet de la « vraie » peinture de manière hésitante. Maintenant que les logiciels ont évolué, ce projet arrive donc à sa fin »²²⁶.

Effectivement, de la capacité du logiciel à reproduire des phénomènes et apparences picturaux, Albert Oehlen semble avoir fait la surenchère. L'œuvre *Bedrohter Schwan* par exemple (Figure 80), réalisée en 2000, présente des entrelacs des lignes dont l'anarchie renvoie aux mouvements testeurs et compulsifs de la main posée sur la souris comme la technique numérique s'était gavée d'elle-même à l'excès. Ces tracés pourraient correspondre avec ce que Paul Klee appelait le « tracé brut » où, avant la catégorie du « linéaire actif », le plaisir de la ligne vient de sa libre trajectoire. Ce dessin qui est pour lui spécifique à celui des enfants « va bientôt progresser vers un certain ordre. S'enclenche alors une critique des voies inscrites. Le chaotique du premier jeu recule au profit d'un début de régularité. [...] On reste primitif. »²²⁷. Par ailleurs de l'écran à la réalisation finale de grande dimension, certains de ces tracés se pixellisent du fait d'un ajustement technique.

²²³ Albert Oehlen, « Les vide-poches d'Albert Oehlen » in *Art Press*, op. cit., p. 37.

²²⁴ Albert Oehlen, « L'avidité de la couleur. Dix questions à Albert Oehlen » in *Selbstoportrait mit 50 Millionenfacher Lichtgeschwindigkeit*, op. cit., p. 16.

²²⁵ Albert Oehlen interviewé par Alice Motard in *art 21*, op. cit., p. 34.

²²⁶ *Ibid.*

²²⁷ Paul Klee, *Paul Klee, Cours du Bauhaus. Weimar 1921-1922. Contributions à la théorie de la forme picturale*, op. cit., p. 37.

Dans *Bedrohter Schwan* s'ajoutent et s'exposent d'autres spécificités numériques : des formes géométriques et textures toutes faites, des aplats synthétiques aux couleurs acidulées, de véloces traînées de peinture en bombes – ou leurs effets –, des tramages, quadrillages et rayures parfaites aux degrés de transparences variables, tantôt découpés, déformés, évidés et superposés. Cette précipitation de signes semble ainsi davantage occuper un espace par leurs multiples collisions que le composer comme a pu l'entendre Olivier Cena²²⁸.

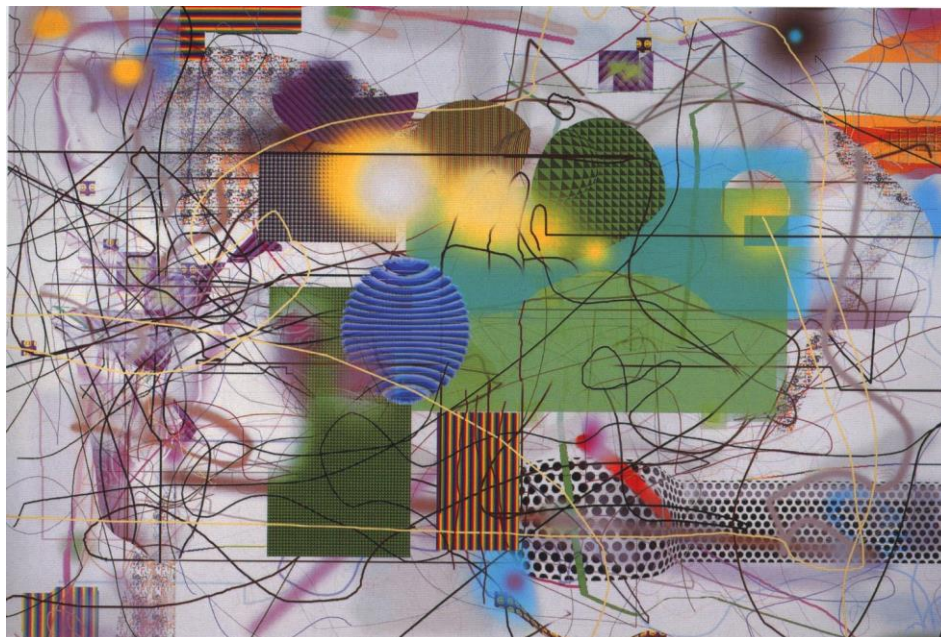


Figure 80 - Albert Oehlen, *Bedrohter Schwan (Cygne en voie de disparition)*, 2000, impression jet d'encre sur papier, 209 x 309 cm.

On pourrait ainsi rapporter aux réalisations numériques les mêmes commentaires que Fabrice Hergott a fait des réalisations picturales d'Albert Oehlen lorsqu'il évoque « une accumulation de formes et d'objets disposés comme s'ils avaient été réalisés à l'encontre de toute affirmation, comme sous l'effet d'une auto-dépréciation progressive »²²⁹, « une peinture « bâclée » donnée d'emblée sans avenir »²³⁰, ou encore qu'« Albert Oehlen semble être parvenu à produire l'illusion d'une peinture non seulement sans spectateur mais aussi sans artiste, donnant la sensation que même le peintre n'est pas nécessaire »²³¹.

²²⁸ « [...] il se trouve qu'Albert Oehlen est un bon peintre. Ses tableaux malgré l'entassement, montrent un équilibre et une composition parfaits. [...] Reste cette profusion de formes et de styles souvent indigeste, un mélange de médiocrité et de vigueur beaucoup plus sensé que ce que ce peintre de 48 ans veut bien en dire » in *Télérama* n°2757, 13 novembre 2002, p. 80.

²²⁹ Fabrice Hergott, « La nature a horreur du vide » in *Albert Oehlen*, Exposition, 18 oct-2 février 2003, Musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg, Éd. Musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg, Paris-Musées, Paris, 2002, p. 3.

²³⁰ *Ibid.* p. 2.

²³¹ *Ibid.*, p. 3.

Albert Oehlen poursuit en parallèle un travail de peinture, d'affiches – réalisées numériquement par « collage » de photographies scannées ou d'images provenant de l'Internet –, de pochettes de disques et de sols en mosaïques qui inscrivent sa démarche dans un processus ouvert, sans hiérarchie et constamment critique. Il mixe aussi ses tirages sur papier²³² ou sur toile à la peinture, comme en témoignent les œuvres *Sans Titre* (Figure 81) ou *Nie mehr unter dem Excrement liegen* (Figure 82) datant respectivement de 2000 et 2002.

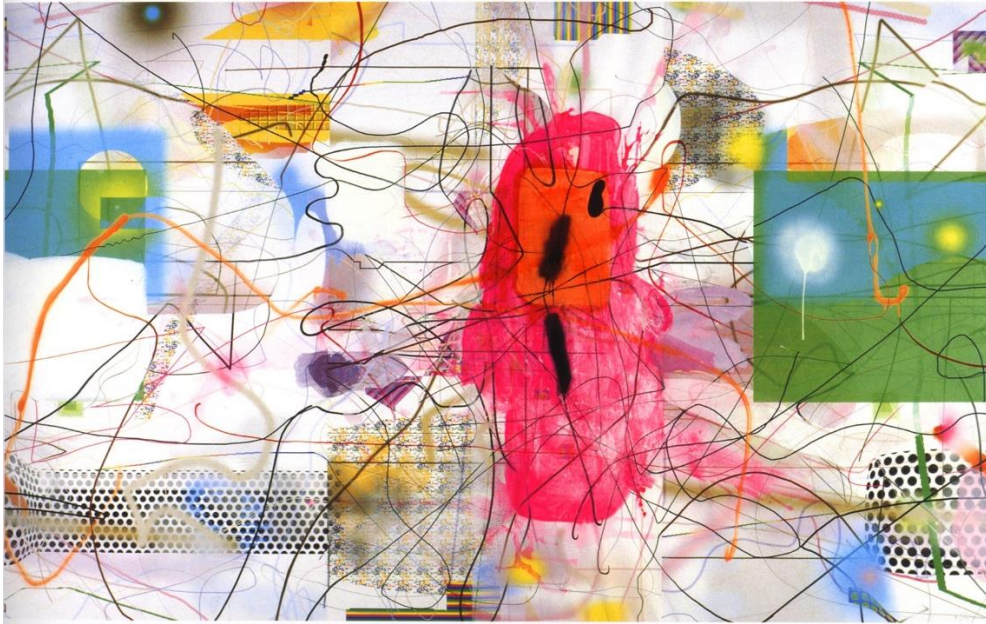


Figure 81 - Albert Oehlen, *Ohne Titel (Sans Titre)*, 2000, technique mixte sur papier montée sur toile, 196 x 306 cm.

L'encre d'impression est retravaillée au chiffon, la main brouille cette fois l'exécution machinique. Ainsi, quels que soient les médiums convoqués, son œuvre réhabilite la notion d'expérience et désacralise celle de la culture par son ironie et sa dérision. Il témoigne : « Je pense donc que les charges et les nuisances formelles auxquelles une œuvre d'art est confrontée déterminent sa dignité. Même au sens de la salissure. Car ces salissures signifient l'ouverture par rapport à la forme totalement dépassée ainsi qu'aux élargissements technologiques, sans vouloir en accepter aucun comme mode de travail ou méthode. »²³³.

²³² Papier d'impression qui plisse souvent sous le verre de présentation, comme c'est le cas de l'impression jet d'encre *Solo for Spectrum* datant de 2001, imposante de 161, 5 x 229, 5cm et appartenant à la collection du Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, Paris.

²³³ Albert Oehlen in Wilfried Dickhoff (sous la dir. de), « Albert Oehlen im Gem Gespräch mit Wilfried Dickhoff und Martin Prinzhorn », *op. cit.*, p. 78.



Figure 82 - Albert Oehlen, *Nie mehr dem Excrement liegen* (*Ne plus jamais mentir aux excréments*), 2002, technique mixte sur toile, 200 x 168 cm.

Cependant, si nous nous concentrons exclusivement sur ses « peintures informatiques » – celles qui ne sont pas retouchées ou simplement au processus de celles qui le sont –, le surdosage qu’il met en scène correspond à un emploi de la technique comme machine à produire que l’on pourrait taxer de consumériste. Albert Oehlen fait triompher la technique comme outil, parce qu’il en use sans retenue, instinctivement et impudiquement. Ses réalisations mettent en avant l’écriture numérique tel un brouillon où les fonctions du logiciel se testent les unes après les autres. Le procédé de « collage » numérique va d’ailleurs de pair avec les accumulations formelles répétées et stratifiées dont témoignent ses huiles et ses acryliques. En parlant de la peinture, Oehlen reconnaît qu’« il n’y a rien que je ne pourrais exiger d’elle »²³⁴ ; il semble en être de même du numérique. Celui-ci rejoue de ses outils simulés, un volontaire laisser-aller formel et transpose un geste qui décharge les effets picturaux à la manière d’un exercice impulsif. De plus, ces actes semblent se décharger de toute maîtrise en la reléguant désormais à la machine. Les caractéristiques de la *Bad Painting* d’Albert Oehlen transportées au numérique nous amène à concevoir une pratique du « *Bad Digital* ». L’assimilation du numérique à la peinture est d’autant plus forte que la technique informatique se prête, par sa facilité d’exécution et son immédiateté, à un traitement formel lâché, instinctif, désinvolte et hasardeux. Comme pour la *Bad Painting*, l’ordinateur devient l’outil d’une « anti-expressivité » subjective. Son potentiel intrinsèque est

²³⁴ Albert Oehlen in Rainald Goetz, *Celebration*, Éd. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1999. p. 165.

écrasé, et sa pauvreté, c'est-à-dire toute son évidence applicative, possédée et poussée à bout. L'emploi que fait Albert Oehlen du numérique nous paraît ainsi renvoyer à une certaine maltraitance de la technique. En n'exploitant que ses fonctions simulatoires, il avilit un potentiel plastique, déforme volontairement plus qu'il ne forme, semble user plus que chercher. L'œuvre qui présente une pratique s'abandonnant à une application technique, peut déconcerter le spectateur, le plonger dans l'impuissance, le sidérer. Elle peut lui sembler d'autant plus insolente de désinvolture qu'il réalise que c'est un emploi instrumental de la technique qui s'expose.

En contrepartie à cette approche critique, il nous semble important de faire deux remarques. Chez Albert Oehlen, ce traitement spécifique du numérique ne peut s'isoler d'une pratique de peintre ouverte, conceptuellement variée mais soucieuse d'un rapport à l'histoire de la peinture. S'il ne souhaite pas être qualifié d'artiste politique ou conceptuel, il reste un fervent défenseur de la pratique picturale et croit en sa valeur intrinsèque :

- Diedrich Diederichsen: Pouvez-vous un peu expliquer «la dignité de la peinture» un peu?
- Albert Oehlen: Qu'ils soient bons ou mauvais, jolis ou laids, les tableaux doivent se maintenir sans excuses. Pas de magie, pas de science, pas d'excuses.²³⁵

Cela pourrait expliquer l'emploi de « ressemblance » ou de simulation que fait l'artiste de la technique numérique vis-à-vis de la peinture dans le cadre de ses peintures faites à l'ordinateur. Travailler l'informatique comme médium, c'est peut-être aussi risquer un éloignement aux principes fondamentaux d'une démarche et d'une croyance en la peinture nés de sa pratique matérielle. D'un travail porté sur le sabotage pictural, de l'emploi consumériste de la technique qu'il induit, se découvre paradoxalement chez Albert Oehlen un profond respect de la peinture. L'ambivalence nous semble culminer lorsque des pratiques artistiques exploitent la technique numérique en créant plus ou moins volontairement une confusion puis une indistinction entre ce qui est réel et ce qui ne l'est pas, ce qui est mis en scène et ce qui simule.

Plus loin, parce qu'il n'attend pas plus du travail de la peinture que de celui du numérique, parce que sa pratique se concentre sur le geste présent de la peinture, parce qu'il n'a parfois cure de ce qu'il fait, qu'il le revendique sans pour autant nier son inscription dans une histoire, Albert Oehlen pourrait avoir à faire avec une forme de lâcher-prise. Cependant sa volonté de « mal faire » nous amène à la nuance car elle constitue, comme celle de « bien faire », un projet contradictoire avec l'idée d'abandon de toute exigence. Qu'elle existe en

²³⁵ « The rules of the game - artist Albert Oehlen », Interview by Diedrich Diederichsen in *ArtForum*, novembre 1994.

peinture et qu'elle soit rejouée avec l'informatique nous fait réfléchir cependant, sur l'idée qu'un lâcher-prise tienne d'une posture plus que d'un recours technique.

Dans le sujet qui nous occupe des liens entre peinture et informatique comme possible accès au lâcher-prise, le cas d'Albert Oehlen nous a permis d'aborder l'assimilation, par la technique numérique, d'une pratique décomplexée de la peinture. L'assimilation que nous allons aborder maintenant avec les travaux de John Maeda ou encore de Zwy Milshtein²³⁶ est d'ordre lexicale. Il sera intéressant d'observer que cette forte tendance tend à dénaturer la pratique picturale dont elle découle et qu'il est encore primordial d'en revenir à l'analyse de cette pratique pour situer le propos numérique avec justesse.

II.1.2.2. John Maeda: numérique et ... « peinture » ou « pictural » ?

L'ordinateur, lui, n'est pas plus puissant que la pensée humaine, mais il est plus puissant en tant que machine à penser. [...] Le seul problème, c'est de trouver comment lui dire ce qu'il faut faire, et ça, ce n'est pas facile.²³⁷

John Maeda²³⁸ est graphiste multimédia et créateur numérique. Il a été chercheur en informatique au *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* et travaille désormais chez *Automattic*, une entreprise d'édition web. Son travail au cours des vingt dernières années a consisté à déconstruire notre compréhension de l'ordinateur. Ses réalisations artistiques vont en ce sens mais mentionnent souvent aussi la peinture. Il précise à ce titre : « Dans le domaine de l'art lié à la technologie, rares sont ceux qui possèdent à la fois la maîtrise techniques et les idées créatrices. [...] moi je préfère être catalogué comme peintre que comme réalisateur. »²³⁹ Notre objectif est ici de comprendre la nature de la relation de la peinture au numérique, de soulever les ambiguïtés statutaires et terminologiques qu'elle engendre, dès lors qu'elle s'inscrit dans une démarche numérique. Parallèlement, le cas de John Maeda nous permettra de poser un nouveau regard sur la technique informatique, dans toute la largeur et la justesse de ses possibilités.

²³⁶ Zwy Milshtein : né en 1934 à Kichinev (Moldavie).

²³⁷ Entretien avec John Maeda par Leanne Sacramone in *John Maeda nature*, Exposition, 19 novembre 2005-19 février 2006, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Éd. Actes Sud, Paris, 2005, p. 13.

²³⁸ John Maeda : né en 1966 à Seattle (États-Unis).

²³⁹ Entretien avec John Maeda par Leanne Sacramone in *John Maeda nature*, op. cit., p. 19.

L'exposition *Nature* présentée à la Fondation Cartier à Paris entre novembre 2005 et Février 2006 puis au Musée Lentos de Linz en Autriche, présente sept projections appelées *motion paintings* ou " peinture en mouvements " (Figure 83, Figure 84 et Figure 85). Les écrans montrent de petites séquences d'associations formelles et chromatiques souvent frénétiques, rappelant le montage clignotant des films super 8. S'y jouent fourmillements, éparpillements, brouillages, épaisissements, déplacements, échantillonnages, répétitions, déclinaisons d'assemblages au sein d'espaces bi et tridimensionnels ainsi que dans le temps, préoccupations importantes pour l'artiste.

Je m'intéresse beaucoup à la différence entre la relation espace-temps à l'intérieur de l'ordinateur et celle qui prévaut dans l'espace physique du réel. À l'intérieur de cette relation espace-temps, j'ai créé des formes qui pourraient ressembler à des choses que l'on trouve dans la nature mais qui ne s'appuient en rien sur une réalité physique. En fin de compte, elles relèvent de la temporalité propre à l'ordinateur et de la façon dont celle-ci se rattache à une représentation flexible de l'espace.²⁴⁰

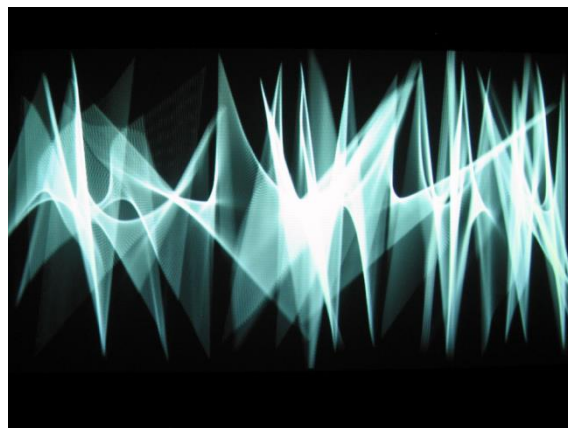
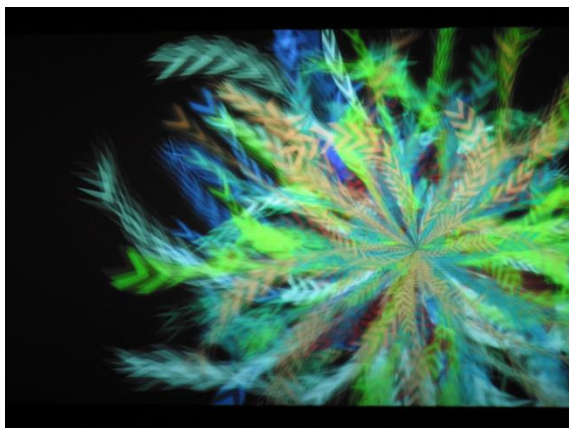


Figure 83 , Figure 84 - John Maeda, *Nature (Motion Paintings), Because of Pressure*, 2006, vue d'une projection au Lentos Kunstmuseum, Ars Electronica, 2006.

L'exposition a pour objet de « donner à voir l'espace numérique comme une peinture de paysage »²⁴¹. Autrement dit le rapport du numérique à la peinture est d'ordre comparatif, l'écran rectangulaire rappelant sans doute le format du classique support « paysage », ou la fenêtre ouverte sur un paysage défilant. L'intention de l'auteur confirme cette lecture : il manifeste une vraie volonté de travailler la logique numérique pour elle-même plutôt que de travailler une articulation problématisante vis-à-vis de la peinture : « *Nature*, c'est un peu une tentative de me rapprocher de la « nature » de l'univers numérique. »²⁴². Pour y parvenir, John Maeda a créé un logiciel « pour peindre des images animées d'une façon simple et

²⁴⁰ *Ibid.* p. 18.

²⁴¹ John Maeda, *John Maeda, nature + eye'm hungry*, texte de présentation de l'exposition, 19 novembre 2005-19 février 2006, Fondation Cartier pour l'art contemporain.

²⁴² Entretien avec John Maeda par Leanne Sacramone in *John Maeda nature, op. cit.*, p. 13.

gestuelle. Des morceaux de codes de programmation et des courbes que je dessine à l'écran s'accouplent, s'assemblent pour créer des images en mouvement. »²⁴³

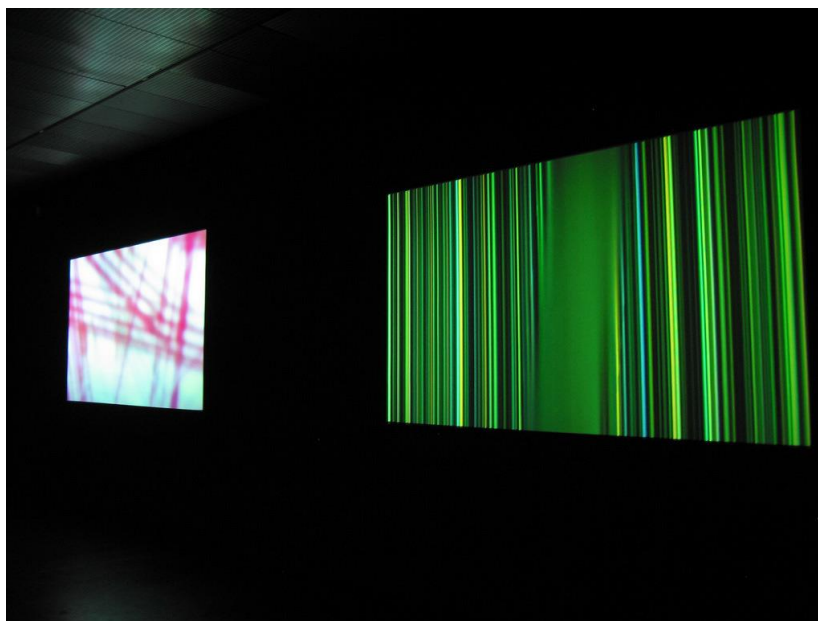


Figure 85 - John Maeda, *Nature (Motion Paintings), High Rise*, 2006, vue d'une projection au Lentos Kunstmuseum, Ars Electronica, 2006.

L'exposition met en avant la beauté et la sensualité des images de *Nature*, comme si, de la peinture, il n'était question que de « pictural », c'est-à-dire de ses effets, de sa visibilité, de son image. Le numérique semble alors nouer un lien de référence symbolique à la peinture. Toutes les opérations combinatoires citées plus haut concernaient en effet des traces reconstituées, des trames géométriques, de touches et liquidités picturales synthétisées. Ce mimétisme associé à une exécution programmatique tend à nous rendre davantage spectateurs d'une démonstration numérique que d'une nouvelle possibilité d'être ou de faire peinture. *Nature* pourrait être l'exemple d'une relecture numérique d'apparences et de phénomènes picturaux. Aussi, en posant la question de pratiques d'assimilations nous distinguons en réalité deux types de relations : celui du numérique à la « peinture » et celui du numérique au « pictural ». Si l'œuvre de John Maeda fait de la peinture un modèle, ce modèle est à la fois moteur d'une création proprement numérique et porteur d'une certaine nostalgie. En relatant sa rencontre avec un peintre paysagiste présent chez l'un de ses maîtres japonais, il formule une frustration révélatrice.

Il sentait la peinture et présentait tous les signes extérieurs de quelqu'un qui est véritablement marqué par son matériau, ce qui n'est pas dénué de romantisme. Ce qui me désole, c'est que mon travail à l'ordinateur ne me laisse aucune trace, si ce n'est des microlésions – qui de toute façon restent

²⁴³ *Ibid.* p. 15.

invisibles – dans le tissu de mes mains. Je ne dis pas que j'aimerais porter sur le visage l'égratignure d'un pixel, mais parfois, je me dis qu'à voir la façon dont je réalise mes œuvres d'art numérique, on pourrait croire que je fais des tableaux sous Excel. C'est vrai, après tout, qu'est-ce qui différencie un artiste numérique d'un banal employé de bureau ?²⁴⁴

La persistance du matériau et les traces physiques de sa manipulation sont désormais absentes de la pratique programmatique. Le regret dont témoigne John Maeda est révélateur d'une volonté de s'attribuer un juste statut et de déterminer une esthétique propre au numérique depuis des pratiques transversales. Son registre de travail est particulièrement large, puisqu'il mêle à ses formations techniques aux États-Unis et artistiques au Japon, design, typographie, et interactivité. Reste pour notre étude qu'au sein des pratiques associant numérique et peinture il est un écueil : nommer peinture ce qui y fait simplement référence ou l'imite.

II.2. Lâcher la matière, étendre le champ problématique pictural

Pour aborder l'informatique comme médium, nous devons considérer sa modalité numérique de travail. Transférer une peinture sur ordinateur par le biais de la numérisation de ses informations visibles pose la question de la disparition de sa matière. Est-ce premièrement pensable pour la peinture ? Par ailleurs, quels sont les enjeux pratiques et théoriques d'une virtualisation de la peinture ? Et si nous considérons que le lâcher-prise tient aussi d'une capacité à prendre de la distance sur l'existant et à changer l'axe d'approche d'un problème, alors il y a tout intérêt pour nous à comprendre ce que ce nouveau champ d'expérimentation ouvre au peintre.

²⁴⁴ *Ibid.* p. 19.

II.2.1. Peinture et numérique : matière et non-matière

Les matières : un questionnement continu dans l'histoire de la peinture

Pour Régis Debray, l'image numérique est « une désincarnation logocentrique de la chair sensorielle du vivant. »²⁴⁵. Selon lui : « Faire son deuil du corps, n'est-ce pas aussi renoncer au sens ? »²⁴⁶. Dès lors, peut-on appeler peinture une œuvre dont les attributs physiques auraient disparu ? A-t-on déjà nommé « peinture » une œuvre sans matière picturale ? La peinture peut-elle ne plus tomber sous le sens du tact ? Les supports, les matériaux et les médiums de la peinture sont ici directement visés et il est intéressant de noter que la diversité de leur nature dans l'histoire de la peinture est l'objet d'un questionnement de longue date. La qualité même de la matière, épaisse, mate, brillante, empâtée, fine, discrète, souple, étirable, transparente, est concomitante de ses avancées techniques comme des emplois et des traitements qu'ont choisi d'en faire les peintres. Nous en évoquons ici quelques rapides exemples.

Madeleine Hours, ancienne conservatrice des musées et spécialiste de la restauration des œuvres d'art, remarque ceci : « Lorsque la peinture à l'huile se substituera à la peinture à l'eau, à la fin du XV^e siècle, l'aspect lisse et traditionnel de la peinture sera conservé ; bien que le travail par stratifications soit déjà en usage, les glacis successifs seront fondus afin de donner, lors de l'achèvement de l'œuvre d'art, une surface plane où la lumière tangentielle parviendra difficilement à accrocher les moindres détails de l'écriture du peintre. »²⁴⁷. La nature même du médium peinture est déjà un questionnement de la matière. Le tableau de la Joconde passé aux rayons X révèle l'absence totale des traces de sa facture : la main du peintre, ses gestes et le passage de l'instrument n'apparaissent pas. « Les pigments utilisés sont en suspension dans un véhicule parfaitement lisse, très ductile, et qui se solidifie sans laisser apparaître les traces du pinceau ni la forme de la touche »²⁴⁸. De même, le détail de ses mains observé par la macrophotographie en lumière rasante, ne laisse découvrir que les craquelures liées à la cristallisation du vernis. Léonard de Vinci aurait-il souhaité, en travaillant ainsi à soustraire la matérialité de son médium à la représentation, à se rapprocher le plus possible de l'icône ? Pour l'image incarnation en effet, les marques de fabrication de l'artiste devaient être évincées. Il semble, chez Léonard de Vinci, que le piège de l'illusion justifie le retrait de la main de l'artiste au travers cette pratique de la

²⁴⁵ Régis Debray, *Vie et mort de l'image*, op. cit., p. 394.

²⁴⁶ *Ibid.*

²⁴⁷ Madeleine Hours-Médian, *À la découverte de la peinture par les méthodes physiques*, op. cit., pp. 22-23.

²⁴⁸ *Ibid.*, p. 102.

transparence des multiples couches de peintures à l'huile. Ce travail d'effacement des constituantes physiques de l'œuvre traduit peut-être une ambition de l'œuvre : la présentation de Mona Lisa. Le mot « présentation » est ici entendu comme la manifestation physique d'une chose ou d'un être et pourrait caractériser l'utopie de la représentation, celle de vouloir rendre vivant ses sujets.

Selon Madeleine Hours : « Les œuvres de sa vieillesse, *La vierge, l'Enfant Jésus et Sainte Anne* ou le *Saint Jean-Baptiste* défient les méthodes d'analyses radiographiques. La matière est si légère, les passages entre l'ombre et la lumière si imperceptibles, qu'il semble que le phénomène physique s'évanouit devant l'expression. Mais cette immatérialité même de Léonard est une signature, qu'aucun de ses imitateurs ou élèves n'a pu atteindre. »²⁴⁹. Aujourd'hui plusieurs spécialistes de la technique du maître florentin ont tenté de lever le voile du *sfumato* – modelé vaporeux qui rend imperceptible la transition entre les couleurs –. Jacques Franck, peintre et historien d'art, a reconstitué les étapes de la fabrication de l'œil de Mona Lisa pour montrer comment ombre et lumière sont reliées de manière indistincte, grâce à un système de couches qui crée des contrastes et qui sont ensuite repris très finement, selon des touches de plus en plus fines et diluées. Mady Elias, chercheuse au CNRS, a procédé quant à elle à des analyses grâce à une caméra multi-spectrale permettant de mesurer cent millions de spectres lumineux en autant de points du tableau. Ses études ont montré que Léonard de Vinci avait procédé par couches, dont un glacis inventé à l'époque par des Primitifs flamands.

Les qualités et les traitements de la pâte picturale continuent d'être interrogés par le peintre, à l'époque moderne notamment, tandis que la matière se présente pleinement et que le rappel de la main se fait insistant. Jean Clay l'observe :

Chez Cézanne, les lourdes et sombres coulées de la phase expressionniste sont bientôt relayées par d'innombrables "accidents" de fabrication : balafres, bavures, zigzags erratiques du pinceau viennent perturber l'unité relative des surfaces (ciel, mer). [...] Cette présence – épaisse, opaque, inerte -, cette *surprésence* de la couche pigmentaire suscite une appréhension « tactile » chez le spectateur. Certes nous percevons par la vue une telle "tactilité". Mais déjà, nous sommes projetés dans les triturations, dans la "cuisine" de l'artiste au travail. Granuleuse, visqueuse, huileuse, la consistance du médium suggère la manipulation, elle nous fait vivre par projection la pratique du peintre appliquant, étalant ses *matières*.²⁵⁰.

²⁴⁹ *Ibid.*, p. 110.

²⁵⁰ Jean Clay, *De l'Impressionnisme à l'Art Moderne*, *op. cit.*, p. 177.

Plus tard, avec une extraordinaire clairvoyance, Moholy-Nagy envisage du « peintre de progrès » qu'il parvienne à échanger les pigments contre la lumière. La pratique picturale engage déjà un travail de la lumière. Selon différentes stratégies plastiques du maniement de la matière colorée, elle peut être tantôt réfléchie, tantôt absorbée ou représentée. László Moholy-Nagy voit dans le photogramme la possibilité d'une nouvelle restitution du monde visible autrement que par la peinture : grâce à la chambre noire et une exploitation du rayonnement direct de la lumière sur une feuille de papier photosensible, sans l'aide d'aucun appareil.

En fait, la mise en forme de la lumière directe est la problématique future de la création optique. Dire cela n'est pas remettre en cause la valeur pédagogique que représente pour l'individu la peinture manuelle à base de substances colorées, mais porter atteinte à l'appréciation de la peinture traditionnellement considérée comme l'unique source de « l'art ». Le photogramme semble être le moyen d'accéder à un nouveau type de création qui ne sera plus réalisé à l'aide de toile de lin, de pinceaux, de substances colorées, mais grâce à des jeux de projections, des « fresques lumineuses ». Le photogramme abolit l'ancienne mise en forme matérielle et grossière de la lumière, sa matérialisation médiante. La lumière est pratiquement saisie dans son rayonnement immédiat, fluctuant et oscillant. Et quand bien même il resterait encore des traces de cet effet matériel – la lumière étant transformée sur le support photosensible en un matériau presque impalpable –, le photogramme permet d'ores et déjà d'entrevoir la possibilité d'une forme d'expression optique plus sublimée.²⁵¹

Avec le photogramme, le reflet n'est plus un effet, la prise avec la lumière est directe et Moholy-Nagy ne craint pas la disparition de la manière personnelle de l'artiste ou de son coup de pinceau. Il s'enthousiasme pour une œuvre à l'état presque immatériel, ouvrant les portes d'un morphisme inédit. Il mise sur des progrès techniques, qui exploreront plus encore la lumière, comme sur l'imprévisibilité des futurs résultats.

Aujourd'hui les matériaux, les matières ou les pigments n'ont pas été abandonnés par la peinture et sont cœur des problématiques de certains créateurs. Les œuvres d'Emmanuelle Villard²⁵² (Figure 86) le montrent.

²⁵¹ László Moholy-Nagy, « Le photogramme et les techniques voisines » (1929) in *Peinture, Photographie, film et autres écrits sur la photographie, op. cit.*, p. 176.

²⁵² Emmanuelle Villard : née en 1970 à Montpellier.

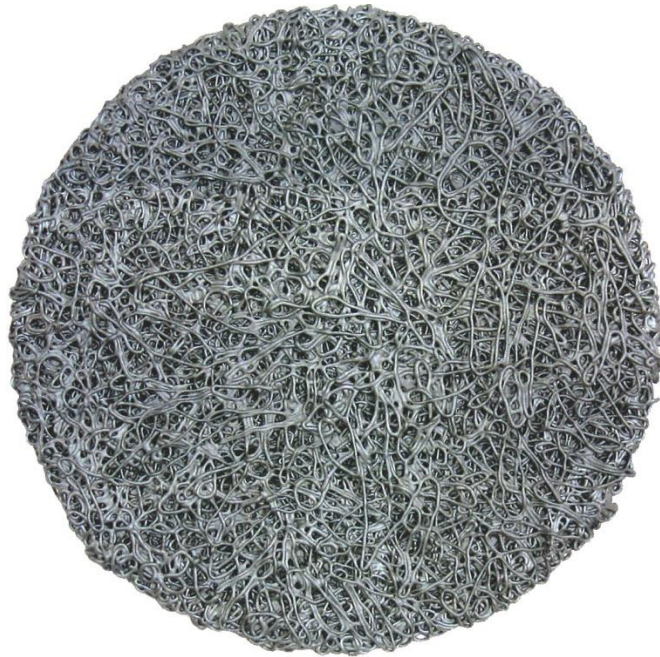


Figure 86 - Emmanuelle Villard, *Getti 1*, 2006, acrylique sur toile, 20 cm de diamètre.

Celles Fabian Marcaccio²⁵³ (Figure 87) exploitent comme support des gros plans photographiques de tramages de toile ou des images venant d'Internet, sont des exemples parmi d'autres.



Figure 87 - Fabian Marcaccio, *Multiple-Site-Paintants*, 2001-2002, encre sur toile, silicone et résine polyoptics, huile, structure en bois et en métal. Vue d'exposition à la Documenta 11, Kassel, 2002.

Avec les peintures projetées de John Maeda (Figure 83, Figure 84, Figure 85), la lumière se fait support pictural. Lorsque la lumière constitue un élément de création autonome, et qu'elle est projetée sur des surfaces ou matières spécifiques, elle rejoue la problématique

²⁵³ Fabian Marcaccio : né en 1963 à Rosario de Santa Fe (Argentine). Vit et travaille à New York.

picturale de la substance. Ce pourrait être le cas de certaines installations lumières de Nathalie Junod-Ponsard²⁵⁴. Ses productions interrogent l'approche sensible et colorée d'un environnement par l'individu. Les modifications lumineuses et chromatiques apportées à un espace permettent, selon elle, une immersion du spectateur provoquant un trouble sensoriel et perceptif ainsi qu'un nouveau rapport physique à l'espace. Si l'artiste ne fait « pas de lien volontaire »²⁵⁵ entre sa démarche et des enjeux picturaux, l'installation *Deep Water. Un espace sans sommeil* (Figure 88) pourrait appuyer notre remarque. Dans le cadre de la manifestation artistique « Nuit blanche » du 5 octobre 2002, la piscine Pontoise de Paris s'est trouvée investie de projections lumineuses.

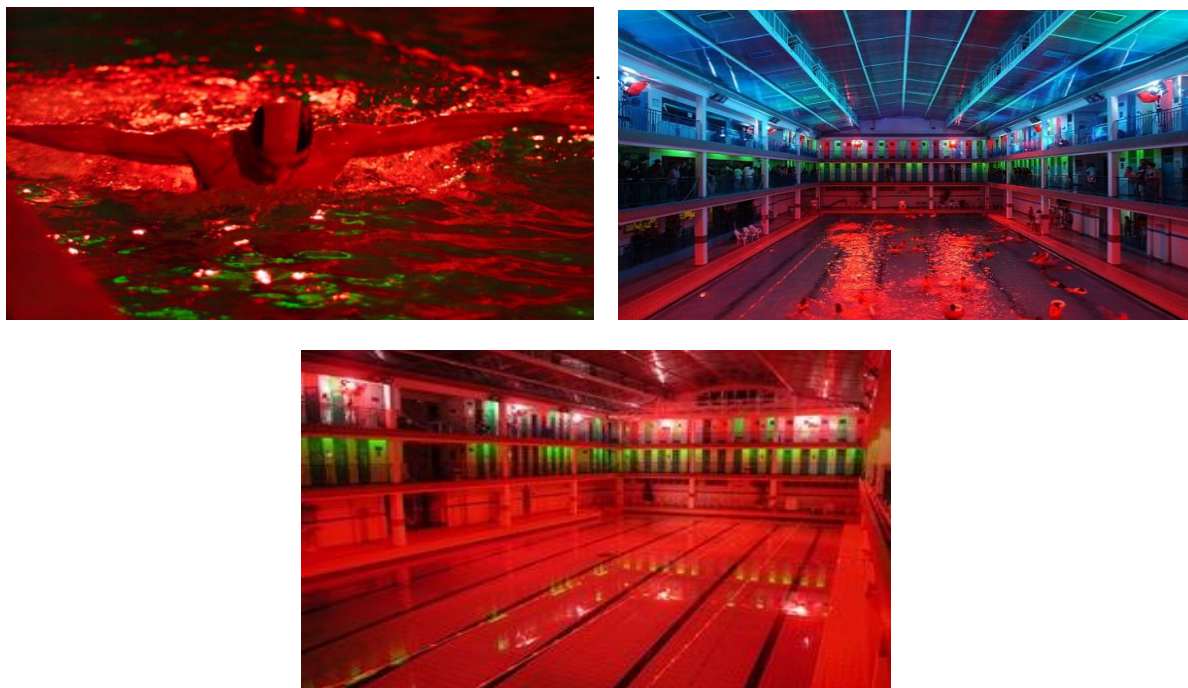


Figure 88 - Nathalie Junod-Ponsart, *Deep Water. Un espace sans sommeil*, 5 octobre 2002, installation lumineuse, piscine de Pontoise, Paris.

Dans un espace baigné de façon discontinue par un vert intense, les visiteurs étaient invités à nager dans une eau devenue rouge sang. Changer les couleurs habituelles d'un élément déconditionne le regard. Les qualités physiques habituelles de l'eau faussement bleue de la piscine se sont révélées et une liquidité picturale est apparue : celle de l'encre, de l'aquarelle, des dilutions et de leurs transparences, reflets et brillances. Le vocabulaire de la natation a fort à voir avec celui de la peinture : fluide, onde, mouvement, lumière, ombre, teinte, variations, éclaboussure, goutte.

²⁵⁴ Nathalie Junod-Ponsard : née en 1961 à Compiègne.

²⁵⁵ Entretien du 6 juin 2006, La Maréchalerie, Centre d'art contemporain, Versailles.

Le rapport de la couleur à la substance est une problématique picturale essentielle que l'on retrouve éclatée et reformulée au sein des pratiques contemporaines. Dans l'histoire de la peinture, un cas demeure pour nous remarquable. Une peinture non matérielle a été proclamée par Yves Klein à la fin des années 1950, ouvrant ainsi la voie à un nouvel état de la peinture que le numérique poursuit à sa manière.

Yves Klein : l'existence « révélée » d'une peinture sans matière

En 1956, onze tableaux monochromes exposés à la galerie Apollinaire de Milan sont vendus à des tarifs différents alors qu'ils sont tous identiques. Pour Klein, « ce fait démontre que la qualité picturale de chaque tableau était perceptible par autre chose que l'apparence matérielle et physique d'une part, et d'autre part, évidemment que ceux qui choisissaient reconnaissaient cet état de choses que j'appelle la « sensibilité picturale ». »²⁵⁶ Dès lors, au-delà de la couleur, de son bleu « ultramarin » mis au point durant l'été 1956 et breveté sous le nom d'I.K.B. (*International Klein Blue*), la question d'une peinture sans substance est posée. Son exposition intitulée *La spécialisation de la sensibilité à l'état matière première en sensibilité picturale stabilisée* à la galerie Iris Clert du 28 avril au 12 mai 1958 en témoigne. Loin d'exposer du vide, l'espace de la galerie était ainsi « saturé de ce qui constitue la qualité intrinsèque de tout bon tableau : la sensibilité picturale. Elle était même d'autant plus présente qu'il n'y avait alors, en ce lieu, rien d'autre. [...] Aussi la matérialité des tableaux, la diversité de leur apparaître, est-elle secondaire, voire insignifiante. »²⁵⁷. Dans un lieu – la galerie –, dans des corps – ceux des visiteurs –, la peinture vivait. En effet, le vernissage permit aux invités de faire l'expérience doublement matérielle du bleu par l'ingestion d'un cocktail – tel un nouveau type de liant – composé de Gin, de Cointreau et de bleu de méthylène. Utilisé en médecine comme désinfectant rénal celui-ci à la particularité de teindre les urines. Celles-ci peuvent alors être bleues ou vertes. Pour l'artiste :

L'objet de cette tentative [est de] créer, établir et présenter au public un état pictural sensible dans les limites d'une salle d'exposition de peintures. En d'autres termes, création d'une ambiance, d'un climat pictural réel et à cause de cela même invisible. Cet état pictural invisible dans l'espace de la galerie doit être à ce point présent et doté d'une vie autonome qu'il doit être littéralement ce que l'on a donné de mieux jusqu'à présent comme définition à la peinture en général, « rayonnement ». Invisible et intangible, cette immatérialisation du tableau doit agir, si l'opération de création réussit sur les véhicules ou corps sensibles des visiteurs de l'exposition, avec beaucoup plus d'efficacité que les

²⁵⁶ Yves Klein, *L'aventure monochrome*, texte dactylographié (archives Klein) cité par Nan Rosenthal in *Yves Klein, Exposition*, 3 mars – 23 mai 1983, Centre Georges Pompidou, MNAM, Paris, 1983. p. 211.

²⁵⁷ Denys Riout, *Yves Klein : Manifester l'immatériel*, Éd. Gallimard, Coll. Art et Artiste, Paris, 2004, chapitre « Éclipse de ciel », pp. 61-62.

tableaux physiques ordinaires et représentatifs habituels qui, dans le cas où ils sont évidemment de bons tableaux, sont aussi dotés de cette essence picturale, de cette présence affective, en un mot, de sensibilité, mais transmise par la suggestion de toute l'apparence physique et psychologique du tableau, lignes, contours, formes, compositions, opposition de couleurs, etc... Il n'y a à présent plus d'intermédiaire : on se trouve littéralement imprégné par l'état sensible pictural spécialisé et stabilisé au préalable par le peintre dans l'espace donné, et c'est une perception-assimilation directe et immédiate sans plus aucun effet, ni truc, ni supercherie.²⁵⁸

Une idée de la peinture est ainsi recherchée sans matière. Cependant, pour en faire l'expérience sensible, Yves Klein avait repeint les murs de la galerie en blanc. Cet acte avait-il pour but de retirer de la vue les traces et les éléments susceptibles de contraindre l'expérience ? Favorisait-il plutôt cette expérience en maintenant un rapport matériel, même éloigné de la matière, par le rayonnement d'une peinture fraîchement posée ? Nous pouvons remarquer qu'une idée de la peinture dématérialisée est ici possible, si ce n'est par une présence concrète ou non de la pâte picturale, du moins par le lien qu'elle s'attache à maintenir à l'histoire de la peinture, tout comme à son questionnement.

Dans la continuité, si nous ouvrons plus loin encore ce questionnement à l'appréciation scientifique, le problème de la matière absente est peut-être un faux problème. Pour les physiciens, le réel se réduit à des quarks, plus petites particules élémentaires observables constituant les protons et neutrons de l'atome. En l'état actuel des hypothèses de la physique quantique, ces quarks ne seraient qu'énergie. Autrement dit, il n'y aurait, au bout de la chaîne de décomposition de la substance, aucun réel substantiel. Cette idée doit nous permettre de mieux appréhender les enjeux d'un possible travail numérique de la peinture. Observons comment y parvenir.

²⁵⁸ Yves Klein, Préparation et présentation de l'exposition du 28 avril 1958 chez Iris Clert 3, Rue des Beaux-Arts, à Paris. « La spécialisation de la sensibilité à l'état matière première en sensibilité pictural stabilisée ». Époque pneumatique (De nombreux détails seront omis, ils seraient trop nombreux) In *Le Dépassement de la problématique de l'art*, Éd. Montbliart, La Louvière (Belgique), 1959, p.4.

II.2.2. Transfert et virtualisation : peinture et dé-prise

L'immatérialité des productions numériques a été revendiquée par ce qui est appelé le « dataïsme ». De l'anglais *data* ou « donnée », il qualifie des œuvres qui sont le fruit d'algorithmes abstraits ou des bases de données purement numériques. Nous défendons dans la thèse l'idée que ces caractéristiques ne sont pas étrangères à la peinture. Nous pensons qu'une certaine peinture est repérable dans des données numériques et qu'elle peut être immatérielle. Dans le cas des pratiques qui associent et déplace une pratique matérielle de la peinture à une pratique informatique, les données créées à l'écran ou algorithmes ne partent pas de rien et sont celles d'une peinture dont la surface a été numérisée, par l'intermédiaire d'un scanner ou d'une prise photographique numérique. C'est ce que nous nommons transfert. La simple numérisation ne suffit pas pour qualifier les informations mathématiques générées de peinture. Cependant, elle est le point de départ de l'appréhension du média numérique comme médium. En effet, il se joue dans cet épisode du transfert à l'ordinateur, une virtualisation qui coïncide, selon nous, à l'entrée de la peinture dans un champ de questionnement élargi et dans une plasticité nouvelle.

II.2.2.1. Déplacer et questionner « la » peinture

L'étude de Pierre Lévy sur le virtuel et la virtualisation s'est rapportée au corps, au texte ainsi qu'à l'économie. Il est intéressant de voir comment, sous certains angles, elle peut s'appliquer aux recherches artistiques qui nouent pratiques picturales et infographiques.

Nous l'avons détaillé, le transfert par numérisation est un procédé de codage d'information en une suite de nombres. Il s'agit du déplacement d'un objet, d'un lieu à un autre et, pour ce qui nous concerne, du passage de l'image d'un support à un autre. Le mot virtuel vient du latin *virtualis* et désigne ce « qui est en puissance », à l'inverse de ce qui est en acte. Le virtuel ne s'oppose donc pas au réel, mais à l'actuel qui est une création de forme, une solution au problème, c'est-à-dire une existence. L'actuel répond donc à toutes les probabilités du virtuel en leur proposant un processus de résolution, une fin. La virtualisation, comprise comme « processus de transformation d'un mode d'être en un autre »²⁵⁹, nous amène à poser ainsi les jalons d'une nouvelle appréhension de la peinture par le déplacement de ses attributs matériels, conceptuels et pratiques.

²⁵⁹ Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Éd. La Découverte, Paris, 1995, p. 10.

Rappelons les acceptions du mot peinture dont nous partons. Implicitement à l'esprit du plus grand nombre, elles nous ont amenée à parler de « la » peinture. André Béguin, dans son *Dictionnaire technique de la peinture* offre une définition de peindre comme action tangible. Peindre signifie : « appliquer de la peinture sur la surface d'un support et, par extension, appliquer des vernis ; d'une manière générale, le terme *peindre* implique toutes les opérations qui entourent l'application de la peinture : lessivage, rebouchage, vernissage, etc. »²⁶⁰. Le mot peinture est plus largement défini mais toujours depuis une dimension physique. Il désigne à la fois la substance, l'acte et son résultat. Selon ses termes : « peinture peut signifier le produit avec lequel on peint, l'action ou l'art de peindre, une surface peinte, une œuvre peinte, une représentation faite par la peinture. [...] La peinture est un acte ; c'est celui du peintre en bâtiment, du peintre industriel, du décorateur ou de l'artiste. En ce sens, on dit " faire de la peinture " et, à cet égard, " la peinture " peut être considérée comme une fonction ou un métier. »²⁶¹ Étienne Souriau, dans *Vocabulaire d'esthétique* précise le sens propre et matériel de la peinture, en lui ajoutant une autre condition : un intermédiaire entre le support et la substance :

[...] un instrument pour disposer la matière sur le support (les doigts, des pinceaux, un couteau, ou les procédés d'application par projection, à la bouche ou au pistolet). Ce côté technique a une grande importance esthétique, car il intervient dans le faire, la manière et le style du peintre. On ne peint pas de la même manière sur une surface lisse ou grenue, avec une matière fluide qui se travaille finement à la pointe du pinceau ou une pâte épaisse qui s'applique en appuyant fortement à grosse touche. Le peintre fait des choix, et a d'autant plus de possibilités de choix que les techniques développées sont diverses ; mais il subit aussi les propriétés de la matière, par exemple la façon dont les couleurs peuvent se modifier en séchant ou au court du temps. La peinture est donc une relation réciproque et dialectique entre la subjectivité du peintre et l'objectivité des choses.²⁶²

Nous comprenons ici que le rapport à la matière est un facteur primordial à la singularité d'un travail pictural, agissant à la fois sur la qualité physique du médium peinture comme la façon dont il va être manipulé. Grâce au processus technique de la numérisation, nous posons l'hypothèse d'une peinture non matérielle, emportée par le « mouvement même du "devenir autre" »²⁶³.

²⁶⁰ Cf. André Béguin, *Dictionnaire technique de la peinture*, A. Béguin, Paris, 1984.

²⁶¹ *Ibid.*

²⁶² Cf. Étienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, *op. cit.* p. 1119.

²⁶³ Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, *op. cit.*, p. 10.

Selon Pierre Lévy, l'une des principales caractéristique de la virtualisation réside en son « détachement de l'ici et maintenant »²⁶⁴. Grâce au transfert, se formule l'idée qu'on assiste à une entrée dynamique de la peinture dans le virtuel. Il explique : « Le virtuel, bien souvent, "n'est pas là" »²⁶⁵. Le virtuel comme proposition d'un « hors de », suggère une déterritorialisation de la peinture. Mise à l'écran, elle est contenue dans un "espace", un "lieu" ou "milieu" impossible à cerner et non palpable. L'espace virtuel brouille un moment les notions de tout, de temporalité et de localisation. La peinture peut donc ne plus "être là", c'est-à-dire matériellement, spatialement, et temporellement circonscrite. Ce non-lieu coïncide paradoxalement avec une réserve de potentialités et de questionnements. En effet, par la numérisation, la peinture peut connaître cette « mutation d'identité, un déplacement du centre de gravité ontologique de [son] objet : au lieu de se définir principalement par son actualité – une « solution » –, l'entité trouve désormais sa consistance essentielle dans un champ problématique. Virtualiser une entité quelconque consiste à découvrir une question générale à laquelle elle se rapporte, à faire muter l'entité en direction de cette interrogation et à redéfinir l'actualité de départ comme réponse à une question particulière »²⁶⁶. Virtualisée, la peinture est nomade et disséminée. De la solution qu'elle incarnait matériellement, elle passe par le transfert à un autre problème.

II.2.2.2. Lâcher-prise et excroissance

C'est à ce point précis du processus et de la réflexion que la question du lâcher-prise peut être nouvellement posée. Pour lâcher prise, une voie consiste à se décentrer. Dans notre contexte, il ne s'agit pas de se défaire de prises psychologiques - comme l'ego -. On cherche plutôt une mise à distance du système de penser et des croyances du créateur. Le but du décentrement est d'offrir une nouvelle modalité d'approche des problèmes et des obstacles rencontrés afin, dans un premier temps, de les évaluer et de les hiérarchiser. Dans un second temps, la reformulation permet de quitter les acquis, les certitudes et les emprisonnements en les amenant dans un nouveau champ de questionnement. La virtualisation de la peinture nous paraît précisément opérer ce déplacement et l'engager dans un champ de travail et de problématisation

Le concept d'excroissance est alors précieux pour argumenter cette hypothèse en précisant les effets pour la peinture de son transfert au numérique. En biologie, l'excroissance d'un organisme résulte de la combinaison des phénomènes de croissance et de multiplication des

²⁶⁴ *Ibid.*

²⁶⁵ *Ibid.*, p. 17.

²⁶⁶ *Ibid.* p. 16.

cellules. Si les informations qu'il concernait étaient cellulaires, aujourd'hui elles sont numériques. L'excroissance est une évolution et un mouvement vital. C'est un développement qui dépasse. La peinture numérisée devient ex-croissante car détachée de conditions matérielles, d'espaces physiques et géographiques ordinaires. La numérisation engage une poussée de ses questionnements et de ses possibles au sein du virtuel sans frontière. Au lieu de conduire à la déformation et au monstrueux biologique, le transfert propulse la peinture dans le vertige d'une nouvelle liberté d'être et de devenir. Un écartèlement a lieu, en appliquant à la peinture ce qui lui est étranger, pour lui permettre de s'étendre. Il est important de noter que l'accroissement progressif d'une unité biologique se poursuit sans perte de singularité ni interruption de l'activité fonctionnelle. C'est précisément ce qui concerne la peinture, en ce qu'il lui est rendu possible d'évoluer sans être interrompue dans son mouvement et son questionnement historiques. Un peintre comme Pierre Soulages le rappelle à sa manière, tout en invoquant le principe du doute.

[...] ce qu'on est en droit d'affirmer c'est que *la peinture a sans cesse été réinventée et qu'elle est toujours à réinventer*. Les nostalgies, les rêves, de retour à des temps et des peintures révolues sont des simulations. Je crois que la peinture peut trouver des formes nouvelles qui correspondent à une vérité, celle d'un temps comme celle d'un individu, et qu'elle est toujours capable de continuer l'aventure de l'art. Cette conviction me vient autant d'un regard sur le passé, sur des tableaux qui me touchent, que d'un travail de peintre fait de tâtonnements, d'illuminations, d'habitudes héritées et de leur mise en question, de doutes et de certitudes.²⁶⁷

Bien avant la technologie numérique, il nous semble qu'il a déjà été question de virtuel en peinture par l'idée que les supports et l'acte créateur contiennent en puissance l'œuvre à venir. La conscience de ce potentiel définit un certain rapport à la peinture et définit une recherche possible. Dans mon cas, chaque tentative de peinture interroge ce qui pourrait être. Les allers-et-retours entre les projections et ce qui est en cours sont nombreux, tout comme les effacements et les reprises. La numérisation puis l'usage des outils numériques comme les logiciels et la programmation n'y sont pas étrangers, bien au contraire. Ils transposent ce potentiel et définissent le virtuel comme champ exploratoire dynamique nouveau pour la peinture, où tous les questionnements sont possibles, les retours, les avancées, les tâtonnements. Cet espace ne répond d'aucune présentation ou représentation à l'écran. Pierre Lévy soulève d'ailleurs une faille terminologique liée à l'affichage des images numériques qui ne peuvent être dites virtuelles au sens d'être encore « en puissance » : « La plupart des logiciels sont des machines à afficher (réaliser) des messages

²⁶⁷ Pierre Soulages, *Rencontres de l'École du Louvre*, « Image et signification », Éd. la Documentation française, Paris, 1983. p. 273.

(textes, images, etc.) à partir d'un dispositif computationnel déterminant un univers de possibles. [...] en suivant strictement le vocabulaire philosophique, on ne devrait pas parler d'images virtuelles pour qualifier les images numériques, mais d'images possibles affichées »²⁶⁸.

Pour comprendre cette transposition, une forme d'excroissance est à relever. Pierre Lévy aborde le phénomène de lecture tel une actualisation du texte. Il décompose plusieurs opérations mentales inhérentes à cette dense activité dont les composantes sont insoupçonnées. « Tel est le travail de la lecture : à partir d'une linéarité ou d'une platitude initiale, cet acte de déchirer, de froisser, de tordre, de recoudre le texte pour ouvrir un milieu vivant où puisse se déployer le sens. »²⁶⁹ Observer revient à « rapporter l'un à l'autre les passages qui correspondent »²⁷⁰. Le travail numérique sur l'image réemprunte les opérations visuelles de l'observation actualisante, en ce qu'elles dénouent, nouent, parcourent, cartographient, singularisent, cadrent, recadrent, démantèlent et rassemblent à nouveau les éléments vus. Le peintre exploitant le logiciel devient un examinateur, un coordonnateur, un séparateur et un assembleur. L'image qu'il choisit de présenter au public est une actualisation de la peinture, en ce qu'elle témoigne de ces activités mentales par le biais des modes d'affichages de la peinture sur écran. C'est donc encore au prix d'un éloignement de la matière qu'une excroissance des modes opératoires et d'apparition d'une peinture peut avoir lieu. En effet, si l'on comprend l'actualisation comme ce qui confère une matière à une forme possible et comme solution à un problème, la virtualisation, par le transfert numérique, accomplit le mouvement inverse, c'est-à-dire une déprise de la matière pour l'entrée dans un champ dynamique de questionnement. Dans l'interaction nouvelle entre l'ordinateur et le créateur l'ordinateur permet de ne plus seulement réfléchir à ce que l'image montre, mais permet de faire réfléchir par l'image. En d'autres termes, la virtualité de la peinture alimente une intelligence de la pratique picturale. Plus loin, nous allons défendre l'excroissance d'une pensée plastique par l'informatique.

II.2.2.3. Une plasticité du virtuel en peinture

Jusqu'à quel seuil d'immatérialité et d'abstraction physique peut aller l'invention plastique ?²⁷¹

Un sens « élargi » du mot peinture est posé par Étienne Souriau. Il est pour nous essentiel à l'extension de la définition du mot peinture que nous proposons par le numérique. Il inscrit la

²⁶⁸ Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, op. cit., p.38

²⁶⁹ *Ibid.*, p. 34.

²⁷⁰ *Ibid.*

²⁷¹ Régis Debray, *Vie et mort de l'image*, op. cit., pp. 391-392.

peinture « dans les arts de la vue ou arts plastiques »²⁷² tout en reconnaissant la fragilité des frontières entre certaines techniques ou des porosités entre elles – dessin et collage par exemple –. Il explique : « On appelle alors *peinture*, [...] tout le groupe comprenant la peinture proprement dite et les arts voisins : dessin gravure, céramique peinte, etc. Ce groupe se constitue dans le domaine général des arts plastiques, en ce qu'il s'agit d'arts de la surface »²⁷³. Autrement dit, l'acception du mot peinture au sein des Arts Plastiques tient pour Souriau de la définition d'un périmètre précis au sein duquel, matériellement mais sans être en trois dimensions, des opérations s'exécutent librement sur la partie extérieure d'un corps. Le caractère malléable et tendre de la matière picturale justifie que la peinture relève des arts plastiques parce qu'elle peut se laisser entamer sans effort, céder à la pression de la main et de l'outil. La substance est alors apte à revêtir ou à conférer une forme. Du grec πλαστικός, le mot plastique signifie précisément : « qui peut être modelé, mis en forme. Du modelage de l'argile, le terme s'est étendu à tous les arts de la forme et du dessin, qui s'adressent à la vue et s'expriment essentiellement dans l'espace ; on les groupe sous l'appellation générique d'*arts plastiques*. »²⁷⁴. De sa prise en compte étymologique à son application dans le vocable de la peinture, Mark Rothko, peintre de l'espace et de la vibration colorés, exemplifie les enjeux d'emplois du mot « plastique ». Prenons ici le temps de les citer :

Le mot *plastique* est en général appliqué à des matériaux malléables. De même, dans les arts, il est habituellement appliqué à des techniques qui emploient des matériaux malléables. La sculpture en argile, en cire, en mastic ou en tout matériau tendre est l'application la plus immédiate du mot. [...] Si nous appliquons cette même notion à la peinture, l'association la plus immédiate serait avec une peinture si épaisse qu'on pourrait la modeler pour donner un effet de relief ou d'incision du dessin sur la fresque. [...] Dans ces conditions, comment transposer l'usage du mot *plasticité* dans le champ de la peinture, où la plupart de ses praticiens n'ont jamais tenté le moindre type d'effets de modelé ?²⁷⁵

La plasticité dans la peinture [...] c'est le processus par lequel la réalité est obtenue en faisant avancer et reculer les formes, et c'est pourquoi le mot *plastique* est appliqué à la peinture comme à la sculpture. Les formes et les espaces sont réalisés en faisant saillir les parties les plus en avant et fuir au loin les parties les plus éloignées du plan frontal. Dans une peinture comme dans une sculpture, les mouvements doivent être organisés en sorte qu'ils trouvent leur sens en rapport les uns avec les autres. Cela passe également par certains intervalles rythmiques de progression et de fuite.

²⁷² Cf. Étienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, *op. cit.* p. 1119.

²⁷³ *Ibid.*

²⁷⁴ *Ibid.*, p. 1140.

²⁷⁵ Mark Rothko, *La réalité de l'artiste*, Éd. Flammarion, Paris, 2004, pp. 86-87.

Les éléments plastiques sont donc les moyens techniques qu'emploient les peintres afin de produire ces effets de mouvement dans l'espace. Ce sont en fait les seuls moyens connus d'effectuer la représentation de nos idées dans les matériaux décrits. La plasticité est donc la sensation de réalité qui nous est impartie à travers la sensation de choses qui vont et viennent dans l'espace.²⁷⁶

La plasticité est décrite par Rothko comme un processus par lequel une matière se modèle aux idées du peintre. La notion de plasticité définit la possibilité modulable de cette matière pour atteindre le projet du peintre. Il semble cependant possible d'aller plus loin, en revenant sur une précision apportée par Étienne Souriau qui dissocie la photographie de cet espace pictural plastique en ce que la spécificité du traitement de sa surface ne relève pas d'ajouts mais d'une révélation chimique, bien que celle-ci soit, selon ses mots, « réglée volontairement »²⁷⁷. L'auteur reconnaît une activité mentale sans la rendre nécessaire à la définition de la plasticité. Or elle est pour nous prépondérante, car elle est le dénominateur commun au travail de la forme, sous tous ses aspects et en représente la toute première condition. En ce sens, la plasticité d'une forme ne tient pas pour nous uniquement au pouvoir modelant de la substance mais peut être remonté à la pensée interrogatrice et chercheuse qui l'a fait naître. L'espace qu'offre le virtuel est pour nous une reformulation de cette plasticité et de la pensée qui la détermine. Pour appuyer cette idée nous allons faire référence à deux réflexions qui évaluent les bénéfices d'une nouveauté technique pour la pensée picturale à deux époques différentes. La première renvoie à la naissance de la photographie et la seconde au numérique.

L'artiste Antoine Joseph Wiertz²⁷⁸ a tenu un discours à la fois progressiste²⁷⁹ et paradoxal concernant l'avenir de la peinture face à l'arrivée de la photographie dans le champ de l'art. Sa conception de la création sépare le travail de la main et celui de la réflexion. S'il laisse entendre que la machine photographique peut se substituer au métier du peintre, sa prise en compte de la technique comme riche opérateur de la pensée créatrice nous intéresse. À ce titre, les prévisions que le peintre fait en 1855 semblent aujourd'hui s'accomplir et se déployer dans le contexte du numérique. Prenons ici le temps de lire un passage, issu du chapitre qu'il consacre à la photographie dans ses *Œuvres Littéraires* :

²⁷⁶ *Ibid.*, p. 88.

²⁷⁷ Cf. Étienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, *op. cit.* p. 1119.

²⁷⁸ Antoine Joseph Wiertz : 1806 Dinant - 1865 Bruxelles.

²⁷⁹ « Qu'il y ait progrès ou qu'il y ait décadence, ne désespérons point de l'avenir de l'art. Les temps de progrès donnent les exemples à suivre ; les temps de décadence, les exemples à éviter. Toute tentative tourne au profit de la science ; l'avenir saura en tirer parti. Gloire cependant à ceux qui montre le bon chemin ! » in Antoine Joseph Wiertz, *Œuvres Littéraires*, Éd. Librairie internationale, Paris, 1870, Chapitre : « L'art aujourd'hui », p. 93.

Dans son paragraphe qui suit intitulé « le progrès » nous lisons : « Tous nos désirs, tous nos travaux tendent sans cesse à l'entier accomplissement de notre volonté. [...] Bientôt nous dirons à la matière : " cette forme, que ce corps prenne vie, qu'il marche ! " Et le corps vivra, marchera. » », *ibid.*, pp. 93-94.

Voici une bonne nouvelle pour l'avenir de la peinture. L'art, comme on sait, se divise en deux parties, la partie matérielle et la partie intelligente. Des peintres s'attachent à la partie matérielle seulement et rendent admirablement une robe de satin. D'autres s'attachent à la partie intelligente ; ils inventent, composent, dessinent et semblent ignorer le rendu. [...] Il nous est né, depuis peu d'années, une machine, l'honneur de notre époque, qui, chaque jour, étonne notre pensée et effraie nos yeux.

Cette machine, avant un siècle, sera le pinceau, la palette, les couleurs, l'adresse, l'habitude, la patience, le coup-d'œil, la touche, la pâte, le glacis, la *ficelle*, le modelé, le fini, le rendu.

Le peintre qui rend bien, c'est le maçon qui construit ; l'autre, c'est l'architecte qui invente et compose. L'architecte et le maçon en peinture sont en présence d'un grand événement. Cet événement sera pour l'architecte un sujet de joie, pour le maçon un sujet de désespoir. Avant un siècle, il n'y aura plus de maçon en peinture : il n'y aura plus que des architectes, des peintres dans toute l'acception du mot.

Qu'on ne pense pas que le daguerréotype tue l'art. Non, il tue l'œuvre de la patience, il rend hommage à l'œuvre de la pensée. Quand le daguerréotype, cet enfant de géant, aura atteint l'âge de maturité ; quand toute sa force, toute sa puissance, se seront développées, alors le génie de l'art lui mettra tout à coup la main sur le collet et s'écriera : « A moi ! tu es à moi maintenant ! Nous allons travailler ensemble. » [...] Intelligence humaine, marche toujours ! va, marche !²⁸⁰

La machine photographique dont témoigne Wiertz prend l'allure d'un engin aussi fascinant que déconcertant. J'ajoute : pour celui qui pense comme un peintre. Car effet, on perçoit combien la critique photographique n'a pas encore ses propres termes et qu'elle emprunte à la peinture son lexique mais aussi sa manière de voir et penser l'art, ses exigences et ses finalités. Ainsi, s'il ne la nomme pas, c'est bien la notion de représentation qui est visée et avec elle toutes les vertus d'un travail dignement artistique – selon une certaine pensée de l'époque et qui perdure dans l'inconscient collectif de nombreux amateurs, étudiants ou élèves d'art aujourd'hui – : la restitution juste des espaces tridimensionnels, la maîtrise technique des formes et des gammes chromatiques, le temps passé à l'ouvrage, la précision du détail, la qualité de ressemblance que l'on espère voir pousser jusqu'à s'y tromper, tel l'oiseau de la légende de Zeuxis qui vient piquer de son bec le mur peint plutôt que le juteux raisin. Il est donc injuste de mettre si rapidement la peinture, et plus précisément le peintre et sa main, en échec face au daguerréotype qui propose une représentation du monde sensible mécanique. C'est en effet nier son pouvoir expressif et à ce titre, on peut dire que la photographie a libéré la peinture d'une exigence de ressemblance pour l'affirmer comme langage propre. Dès lors la peinture a pu devenir son propre sujet et le monde être appréhendé selon une prise en compte du médium beaucoup plus libre et expérimentale.

²⁸⁰ Antoine Joseph Wiertz, *Œuvres Littéraires*, op. cit., Chapitre « La Photographie, – 1855* – », juin 1855, pp. 309-310.

En traduisant par leur technique les données matérielles de la peinture, la photographie et l'informatique accordent à la réflexion – et à « l'intelligence » dont parle Wiertz – de la pratique une part nouvelle, et lui offrent la possibilité de se déployer. Mais il y a chez Wiertz une contrepartie à ce progressisme, celle d'une pensée de la technique qui inscrit la peinture dans une dynamique évolutive où elle peut être « passée ». De plus, ce progrès amène l'idée d'une concurrence d'ordre pratique débouchant sur une substitution de la technique picturale par la technique photographique. Ce qui nous intéresse ici, c'est que la machine se pense en tant que mode opératoire susceptible d'enrichir la pratique picturale dans la pensée qui la génère et l'accompagne. Aujourd'hui, la technique numérique permet d'interroger et de travailler les supports, les formats, leurs mesures, les matières de la peinture. Elle propose un panel d'opérations et d'outils simulés – brosse, pinceau, couteau, aérographe, doigt – offrant à l'image une flexibilité infinie du point de vue de ses (re)touches.

Pour le polytechnicien et ingénieur Philippe Quéau, le virtuel n'est pas tant une nouvelle réalité qu'un nouvel état de la réalité²⁸¹ : « C'est le monde, non pas faits d'images mais l'image qui devient un monde. »²⁸². C'est au sein de cette relation du virtuel au réel qu'il cerne les enjeux majeurs du virtuel pour l'œuvre et la création. Sa thèse réside dans l'idée que modèle – le référent au réel – et image jusqu'alors séparés et surtout distincts dans les pratiques picturale, photographique ou cinématographique s'abordent désormais sur un plan d'égalité. « Quand on dit que modèle et image sont désormais la même chose, pour quiconque a l'esprit philosophique, ce devrait être une sorte de big bang. [...] cette mise à niveau du modèle et des images, c'est-à-dire cette boucle, cet entrelacement intime fait l'originalité du virtuel et va changer en profondeur l'impact de ses écritures dans l'ordre de l'art. »²⁸³. L'illustration la plus immédiate concerne le travail de l'image de synthèse qui révèle un monde virtuel, où tout est possible puisque par le langage informatique, tout est à la fois calcul, modèle et transcription graphique. Il semble que ces caractéristiques concernent tout autant les relations de l'image numérisée d'une peinture à sa copie sous un logiciel de retouche d'image. L'ordre symbolique déterminant le travail du virtuel en opposition à l'ordre substantiel des corps à l'œuvre dans une pratique picturale, y étant le même. Il semble bien que ce soit ce nœud contradictoire et gênant – parce qu'il confirme²⁸⁴ la possibilité d'un système où le corps n'est plus condition du réel – qui permette une poussée vers l'inexploré.

²⁸¹ Le virtuel apporte même une nouvelle compréhension du réel dont la définition varie selon l'approche des philosophes, des théologiens, ou des physiciens quantiques. Le réel pourrait coïncider avec cet ensemble de définitions, « ces mondes-là tissés de rêves et d'objets mathématiques qui finalement peuvent très bien fonctionner. Ce ne sont pas de purs simulacres ». Philippe Quéau, « les frontières du réel et du virtuel », entrevue menée par Derrick De Kerckhove in Louise Poissant (sous la dir. de), *Esthétique des arts médiatiques*, Tome 1, *op. cit.*, p. 348.

²⁸² *Ibid.* p. 347.

²⁸³ *Ibid.*, p. 339.

²⁸⁴ Le réel comme état intermédiaire caractérisait déjà pour Platon les objets mathématiques, entremise de la simple *opinion*, offerte par la connaissance sensible, et de la véritable *science* des Idées.

La peinture dé-substantifiée peut alors entrer dans un espace virtuel plastique où, constituant son référent propre, elle ouvre ainsi un nouveau « réel peinture ».

Timothy Binkley, philosophe et artiste, défend la thèse selon laquelle l'ordinateur n'est pas un médium, parce que celui-ci – telle la peinture qui en serait le paradigme – est censé « incarner ses messages en une inséparable union de forme et de matière, alors qu'un ordinateur encode son information dans une séquence abstraite de bits, sans manifestation physique intrinsèque ou préférée »²⁸⁵. Cette dissociation de la forme et de son matériau physique relève pour l'auteur d'un « problème ». Pourtant, d'autres artistes font déjà de la substance ou de son absence le sujet même de leur œuvre, nous rappelant combien il est intéressant d'appréhender la peinture comme question plutôt que du point de vue de conditions immuables.

Nous pouvons ainsi citer le travail de Richard Patterson²⁸⁶. Illustrant plastiquement la dialectique entre référent et imitation, ses réalisations présentent simultanément une peinture incarnée et désincarnée. Il crée des œuvres qui mettent en tension une peinture représentée et une peinture présentée. L'artiste opère à partir de photographies ou de captures filmiques qu'il transfère minutieusement à la peinture à l'huile sur de grandes toiles. Dans *Repo Man* (Figure 89), il peint la photographie d'une figurine recouverte d'onctueuses pâtes picturales aux couleurs primaires. La peinture est alors ce médium qu'il applique avec une très grande précision et un maximum de platitude pour en faire un éloge matériel et sensuel où elle apparaît empâtée, crémeuse, mélangée, surabondante et dégoulinante.

Il oppose ainsi à la planéité de ces images ou de tirages jets d'encre la corporéité de la peinture en y apposant des amas de peintures fraîchement sorties du tube. Dans *Retrograde Reality Matrix Box* datant de 2006 (Figure 90), Richard Patterson a utilisé une représentation de la *Femme à la vague* de Gustave Courbet peinte en 1868 comme arrière-plan à son œuvre. L'allure et le mouvement des empâtements aux dominantes blanches, bleues et vertes font directement écho à l'écume de Courbet, peinte selon des touches sèches et ébréchées.

²⁸⁵ Timothy Binkley, « L'ordinateur n'est pas un médium » in Louise Poissant (sous la dir. de), *Esthétique des arts médiatiques*, Tome 1, *op. cit.*, p. 195.

²⁸⁶ Richard Patterson : né en 1963 à Leatherhead, Surrey, Angleterre.



Figure 89 - Richard Patterson, *Repo Man*, 2000, huile sur toile, 244 x 160 cm.



Figure 90 - Richard Patterson, *Retrograde Reality Matrix Box*, 2006, impression jet d'encre sur papier Hahnemühle, 58 x 42 cm.

À l'inverse, l'absence de substance est centrale pour Icon Tada²⁸⁷. Ses productions entièrement numériques sont appelées « *Digital Painting* ». Elles recréent les apparences d'une peinture non figurative, associant des courbes simples fort similaires au langage plastique de Joan Miró, superposées et mises à proximité les unes des autres, le plus souvent sur fond d'aplats unique. L'artiste japonais utilise le dessin vectoriel pour la représentation de ces formes. Il constitue et répertorie un ensemble de signes, tel un vocabulaire plastique personnel puis, ces éléments font l'objet de compositions par jeux de plans (Figure 91). C'est en réfléchissant à ce procédé qu'Icon Tada a établi un lien avec la pratique picturale mais à l'origine, ses travaux et projets s'établissent par le médium numérique. Icon Tada reconnaît « un refus de la matière picturale, une sorte de crainte de cette empreinte physique déposée sur la toile »²⁸⁸. Nous verrons un peu plus loin qu'une peinture est détectable non par le biais de sa présentation ou par le fait qu'elle regagne spécifiquement une matérialité – un tirage par exemple – mais grâce à l'idée du rapprochement des opérations mentales d'assemblages qui en sont à l'origine, à celles en jeu dans la pratique physique de la peinture.



Figure 91 - Icon Tada, *US.01.28, US.01.13, US.01.25, US.01.07, US.01.06, US.01.25, US.01.17, US.01.07, US.01.14, US.01.01*, vue de l'exposition *Icon Tada, Digital Paintings*, 8 mars – 9 avril 2003, galerie Magda Danysz, sérigraphie sur chêne teinté, tirages uniques, 30 x 30 cm chacune.

²⁸⁷ Icon Tada : né en 1971 à Kobe (Japon). Vit et travaille à Singapour.

²⁸⁸ Icon Tada, « Entretien », Leonor Baillencourt, avril 2003, Osaka, Japon, consulté le 1/06/2018 à l'adresse <http://worlds-of-ultralab.org/iconcada/entretien.html>

Un paradoxe reste à l'esprit de l'artiste qui parle « d'Electro-Painting, une sorte d'impossible... Peindre sans pinceau ni pigment, sans déposer de peau sur une toile, sans incarnat, sans « subjectio », puisque la main posée sur la souris délimite juste les formes, que son « clic » discret modifie, valide, et qu'ensuite, loin et décalé dans le temps, c'est une autre machine qui imprime le papier de couleurs et de formes, dans l'ombre de sa propre mécanique... »²⁸⁹. Si nous faisons référence à cet exemple pour montrer la vivacité et la diversité des manières de questionner la peinture, nous pouvons néanmoins remarquer que la coulure physique, effet d'une surcharge liquide, est ici réduite à son aspect formel et cite la peinture. Sa régularité quasi géométrique, comme en témoigne l'œuvre *IT2006-100-02.03* réalisée en 2006 (Figure 92), trahit la technique numérique et nous amène à penser que la peinture est substituée par la technique numérique et que ce dernier n'en retient que l'image. En cela, cette pratique nous semble aussi illustrer un certain « trouble » des médiums par lequel, au sein de l'œuvre, le numérique apparaît plutôt que la peinture. En cela, il pourrait plutôt s'agir d'une image de la peinture technicisée.



Figure 92 - Icon Tada, *Wallsticking™*, vue de l'exposition *Icon Tada, Digital Paintings*, 8 mars – 9 avril 2003, galerie Magda Danysz, adhésif sur mur peint, 310 x 506 cm.

Du point de vue de la réception, on observe une résistance, de la part d'un certain public à concevoir ou observer une peinture exportée de ses attributs matériels conventionnels et exposée par l'intermédiaire d'un tirage numérique, d'un écran et du mode de présentation immatériel par excellence : la projection. Nous envisageons au contraire qu'en substituant

²⁸⁹ *Ibid.*

aux objets physiques des objets conceptuels, qu'en empêchant la fusion d'une information avec un matériau, l'ordinateur révèle un pouvoir plastique qui engage non plus seulement la forme dans une dynamique d'avancée et de retrait dans l'espace, comme l'évoquait Rothko, mais dans un champ beaucoup plus large de mouvements et d'élaborations, définissant un nouvel espace épistémologique. La substance apparaît alors comme une contrainte. Aussi, tout appareil servant ce procédé de transfert par enregistrement numérique – photographique, téléphone portable, scanner – peut ne plus seulement être un outil mais contenir la possibilité d'être médium en ouvrant un champ problématique nouveau. L'emploi non « instrumental » du logiciel dans ce cas accorderait à l'ordinateur le statut de médium. Comme le remarque Pierre Lévy :

Considérer l'ordinateur seulement comme un instrument de plus pour produire des textes, des sons ou des images sur support fixe (papier, pellicule, bande magnétique) revient à nier sa fécondité proprement culturelle [...]. L'ordinateur est donc d'abord un opérateur de *potentialisation de l'information*. Autrement dit : à partir d'un stock de données initiales, d'un modèle ou d'un métatexte, un programme peut calculer un nombre indéfini de manifestations visibles, audibles ou tangibles *différentes*, en fonction de la situation en cours ou de la demande des utilisateurs. Ce n'est véritablement que sur écran, ou dans d'autres dispositifs interactifs, que le lecteur rencontre la nouvelle plasticité du texte ou de l'image, puisque, encore une fois, le texte sur papier (ou le film sur pellicule) est forcément déjà complètement réalisé. L'écran informatique est une nouvelle "machine à lire", le lieu où une réserve d'information possible vient se réaliser par sélection, ici et maintenant, pour un lecteur particulier.²⁹⁰

La plasticité du virtuel caractérise ainsi un espace où les possibilités de métamorphose sont infinies. Comme le remarque Maurice Benayoun artiste, conservateur et théoricien : « L'ensemble des composants du monde virtuel peut être modelé, trituré, travaillé avec une souplesse, une inertie et une élasticité qui semblaient inconcevables auparavant »²⁹¹. C'est sans doute là le propre de cette plasticité virtuelle : conscientiser ce que les formes ne pouvaient être et ne sont pas aujourd'hui, seulement potentiellement. C'est aussi là que se joue « le pouvoir de l'image que je suis capable de risquer »²⁹², et que le logiciel tout juste ouvert ne cesse de rappeler au peintre chercheur.

L'ordinateur et ses productions ont souvent amené à associer le virtuel à l'immatériel ou à le confondre avec ce qui est simulé. On dit d'un jeu vidéo : « c'est du virtuel » parce que son

²⁹⁰ Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, op. cit., p.39.

²⁹¹ « Membrane et tunnels », entretien avec Maurice Benayoun in Christine Buci-Glucksmann (sous la dir. de), *L'art à l'époque du virtuel*, Éd. l'Harmattan, Collection arts 8 UFR Arts, Philosophie et Esthétique. Université Paris 8, Paris, 2003, p. 127.

²⁹² « Réalités virtuelles », par Jean-Clet Martin, *ibid.*, p. 199.

univers, ses lieux et sujets n'appartiennent pas substantiellement à la réalité tangible, bien qu'elle en soit le modèle. En réalité, l'ordinateur est un objet d'exercice de la virtualité c'est-à-dire du « pouvoir être formé ». Christine Buci-Glucksmann comme Jean-Clet Martin, philosophes, ont déduit ce pouvoir de l'étude d'un temps spécifique au virtuel. Ce dernier en définit les aspects par l'intermédiaire de l'image numérique :

Elle correspond à des degrés de vitesse et de lenteur que nul autre art ne sait produire nous donnant ainsi l'occasion d'expérimenter la réalité sous l'attribut du temps dont elle ramasse des modes d'intuition infinis, une multiplicité continue de compositions qui déborde tout ce que nous avons pu concevoir en restant prisonniers d'une phénoménologie de la perception, d'une forme d'intuition inféodée au point de vue dont il s'agit, au contraire, de se libérer pour voir en un sens nouveau et démultiplié.²⁹³.

Dans l'espace virtuel, la peinture est ainsi dissolue, transitoire, en suspens, prise contradictoirement entre tous ses potentiels et ses possibilités d'avènement. L'ordinateur définit ainsi les nouvelles conditions d'une plasticité picturale avec laquelle coïncide le développement des marches de l'esprit du peintre et le renouvellement de ses méthodes de travail et de questionnement. En ce sens, les conditions pour qu'il y ait peinture nous semblent élargies.

II.2.3. La néo-matérialité du numérique

Le passage du rationalisme au relativisme dans la physique mécanique au début du vingtième siècle montre, pour Gaston Bachelard, qu'une nouvelle théorie en complexifie une déjà existante, sans la dissoudre pour autant : « Le rationalisme newtonien dirige toute la Physique mathématique du XIX^e siècle. Les éléments qu'il a choisis comme fondamentaux : espace absolu, temps absolu, masse absolue, restent, de toutes les constructions, des éléments simples et séparés, toujours reconnaissables »²⁹⁴. L'auteur poursuit plus loin : « Mais voici venir une époque, avec l'ère de la Relativité, où le rationalisme, essentiellement fermé dans les conceptions newtoniennes et kantienne, va s'ouvrir »²⁹⁵. En effet, Bachelard explique : « La notion de masse que nous caractérisons comme atome notionnel peut [...] recevoir une analyse. Pour la première fois, un atome notionnel peut se

²⁹³ *Ibid.*, p. 209.

²⁹⁴ Gaston Bachelard, *La philosophie du non. Essai d'une philosophie du nouvel esprit scientifique*, Éd. Puf, Coll. Quadrige, Paris, 1940, p. 30.

²⁹⁵ *Ibid.*

décomposer ; on arrive donc à ce paradoxe métaphysique : l'élément est complexe. Corrélativement, on s'aperçoit que la notion de masse n'est simple qu'en première approximation »²⁹⁶. Mais le but de cette démonstration est de montrer que « [...] la notion simple fait place à une notion complexe, sans déchoir d'ailleurs de son rôle d'élément. La masse reste une notion de base et cette notion de base est complexe »²⁹⁷.

L'ensemble de ces citations m'a semblé ici nécessaire afin de comprendre la logique de Bachelard. Appliquée au domaine de l'art, cette logique ouvre des perspectives. Sa dernière affirmation pourrait notamment être étendue au fait que la peinture constitue un élément de base et que le numérique, outil contemporain par excellence, permette d'en explorer la complexité et l'infinité. Car ce que nous retenons de cette explication scientifique, c'est qu'une règle qui agit sur un élément de base, suit en réalité une autre règle, sans se substituer à elle. Il semble donc qu'il faille prendre en compte l'espace étendu de la recherche vers l'avenir, parce que la pensée bachelardienne interdit la coupure radicale. La mort de la peinture reviendrait à la mort de la physique, ce qui est inconcevable aujourd'hui. Nous pourrions ainsi proposer que la peinture, comme élément de base, s'inscrive dans un continuum de recherches. Afin de comprendre plus précisément ce grand mouvement générateur, il paraît important de traiter la dialectique bachelardienne.

Le rationalisme contemporain, et les sciences plus généralement, se développent en fonction d'une dialectique spécifique. Les scientifiques dépassent le champ expérimental et vont jusqu'à prédire ce qu'ils peuvent découvrir. Bachelard appelle cela le « surrationalisme ». C'est comprendre en effet que l'on a arrêté de faire des expériences pour découvrir, mais que l'on fait des expériences pour valider des résultats de calculs. La recherche s'effectue donc sur plusieurs plans : « Mais le rationalisme contemporain s'enrichit non seulement par une multiplication des notions de base, il s'anime aussi en une dialectique en quelque sorte externe que le réalisme est impuissant à décrire, et naturellement plus impuissant encore à inventer »²⁹⁸. Le terme de « surrationalisme » montre que le point de départ des recherches n'est pas la réalité même mais davantage des intuitions – comme par exemple la théorie de la relativité restreinte d'Albert Einstein –. Ainsi, les investigations des scientifiques les amènent à des résultats qui semblent, au premier abord, inconcevables : si les calculs conduisent à des résultats logiques, une fois appliqués au réel, ils apparaissent complètement désadaptés, car provenant d'un degré d'abstraction déjà très avancé. Bachelard cite l'exemple du physicien britannique Paul Dirac, qui, par ses

²⁹⁶ *Ibid*, pp. 30-31.

²⁹⁷ *Ibid*, p. 31.

²⁹⁸ Gaston Bachelard, *La philosophie du non. Essai d'une philosophie du nouvel esprit scientifique*, op. cit., p.33.

équations de mécanique, a démontré l'existence d'énergie négative – et donc de force ou masse négatives...-. Pour Bachelard, la question de l'existence d'une masse négative « est une question théoriquement *précise* touchant un phénomène *totalelement inconnu*. Cet *inconnu précis* est juste à l'envers de l'*irrationnel vague* auquel trop souvent le réalisme accorde un poids, une fonction, une réalité. Un tel type de question est inconcevable dans une philosophie réaliste, dans une philosophie empirique, dans une philosophie positive »²⁹⁹. Ici, l'auteur commence à ébaucher ainsi qu'à justifier sa philosophie du non. Développons-la tout en déduisant une néo-matérialité du numérique.

Le cheminement dialectique est pour Bachelard un mouvement inductif. C'est-à-dire qu'il nous conduit à un point qui renvoie à un cercle de savoirs beaucoup plus important que celui dont il est parti, et à partir duquel s'ouvre un espace de recherches scientifiques élargi, et surtout prêt à s'enrichir. Ainsi la philosophie du non n'est pas une théorie négativiste. Comme l'explique l'auteur : « Elle ne procède pas d'un esprit de contradiction qui contredit sans preuves des arguties vagues. Elle ne fuit pas systématiquement toute règle. Au contraire, elle est fidèle aux règles à l'intérieur d'un système de règles »³⁰⁰. Ce paradoxe relevé, nous pouvons comprendre sa finalité : « C'est à des articulations bien définies qu'elle fait naître le mouvement inductif qui la caractérise et qui détermine une réorganisation du savoir sur une base élargie »³⁰¹. La thèse de la philosophie du non n'est donc pas une négation de la nature mais plutôt un détachement de celle-ci afin d'envisager son dépassement par le biais d'un progrès faisant revenir sur elle avec plus de connaissances.

Ainsi, une néo-matérialité du numérique reviendrait à aborder la peinture selon cette dialectique. Le numérique possède ce pouvoir d'éloignement de la peinture, puisque l'image picturale peut être transformée en un vocabulaire informatique fait d'une succession de chiffres par transfert. Lorsque le numérique génère de nouvelles images travaillées selon les conditions numériques, il révèle la peinture référente, il montre ce que l'on ne voyait pas forcément à l'origine. Est offerte au regardeur la possibilité de mieux voir, en tous les cas d'observer autrement. L'idée d'une « révélation » de la peinture, au sens photographique du terme, peut même se poser. Tout comme le bain révélateur est le procédé de surgissement de l'image latente inscrite sur le papier venant d'être exposé, les opérations numériques exécutées sous le logiciel de retouche d'image peuvent se mettre au service d'un dévoilement de l'image. En agissant sur tous les pixels du document, elles permettent de découvrir ceux qui restent dissimulés, éteints et non détectables à l'œil nu, alors qu'ils sont présents dans l'image, car enregistrés par l'appareil numérique.

²⁹⁹ *Ibid*, p. 37.

³⁰⁰ *Ibid*, p. 135.

³⁰¹ *Ibid*.

D'autre part, en s'appliquant à la peinture, le numérique élargit son domaine de recherche et notamment les bases à partir desquelles nous sommes partis. La néo-matérialité du numérique réside donc dans le fait qu'il est ce transfert par lequel s'ouvre pour l'œuvre un cheminement matériel et temporel nouveau. Il est matériel, puisque dans un premier temps, la peinture sort de son cadre puis se retrouve numérisée donc non-peinture. Il est encore matériel, lorsqu'au moment de l'exposition et du rassemblement de ces deux types de visibilité, la peinture se confronte à cette entité opposée et accomplit une interrogation sur ses données fondamentales – statuts, supports, matières, couleurs, lumière, figures, compositions –. Il est aussi temporel car ces opérations permettent une comparaison entre le passé de la peinture et ce qu'elle peut être dans l'avenir. Ce détour par ce qui lui est antérieur et opposé, engage donc pour la peinture l'idée d'une continuité historique.

Ce processus de repartir pour l'endroit dont on est venu fait du numérique le moyen pour la peinture de questionner son identité, mais surtout d'étendre son champ d'analyse initial. La néo-matérialité numérique correspond ainsi à cette nouvelle peau par laquelle cette technique manipule un hors champ de l'œuvre et accomplit un cheminement d'écart et de retour à elle pour en proposer une nouvelle présence et d'autres moyens de travail, excroissants.

Pour conclure, la finalité de *La philosophie du non* est de nier que quelque chose soit fini. Autrement dit, si on partait du postulat que le numérique tue la peinture, selon Bachelard, on ne pourrait élaborer une philosophie du numérique sans être passé par la peinture. En tous les cas, une continuité des recherches picturales passe pour la peinture par un retour en arrière et par la négation de son identité. La néo-matérialité du numérique résiderait ainsi dans ce passage par l'outil informatique de l'image peinte en vue d'extraire la peinture d'elle-même, pour la pousser dans des manifestations et des modes opératoires inédits.

II.3. Programmes et laisser faire

Se limiter à l'utilisation de logiciels en informatique revient à l'envisager comme simple outil et donc à se priver des possibilités de la machine. Une voie permettant d'embrasser le très large potentiel de cette technique consiste à développer ses propres outils ou logiciels. Cette perspective envisage d'échapper au risque de devenir la prothèse de nos appareils. Il s'agit de programmation.

Pour Gérard Garouste : « Ce n'est pas la technique qui est intéressante, mais la liberté qu'elle offre, ce moment où l'on domine la règle. »³⁰². Bien qu'il fasse référence à la technique comme modalité d'application de la peinture, cette remarque redonne au peintre sa place de créateur dès lors qu'il prend un peu de hauteur vis-à-vis de ses procédés opératoires. En ayant compris que l'on pouvait reformuler et déplacer le champ problématique de la peinture par le biais numérique, nous poursuivons la quête d'un lâcher-prise par lequel il est possible de s'offrir une liberté créatrice renouvelée, sereine et fructueuse. Les prises de risques qu'il engage concernent alors aussi bien les phases préparatoires, de réalisation ou de présentation de la peinture. Les programmes que j'ai créés par le biais de collaborations ont essentiellement concerné le processus d'élaboration d'une peinture. Ils ont permis d'initier des expérimentations inédites et surtout m'ont permis de déployer une dynamique de tâtonnements qui m'est chère. Ils ont contribué à la désinhibition en autorisant et en réactivant une pratique du doute. Ils ont développé le temps et l'espace d'une recherche plastique. Enfin, ils ont créé des situations où l'inattendu a fait défi aux habitudes et à la fixité de certaines solutions. En m'offrant de toujours pouvoir être surprise par ce qui est généré, le programme a produit des déstabilisations profondes et obligé à des adaptations nouvelles. C'est donc en réactivant des compétences créatives, techniques et réflexives qu'il a été possible de sortir d'impasses, de contourner des hésitations stériles et de tirer profit de solutions numériquement inventées pour aussi bien faire avancer les intentions du programme que la pratique matérielle de la peinture. Je précise ici ne jamais avoir séparé les deux et que les programmes ont toujours été pensés en continuité d'une pratique physique de la peinture en tentant de répondre à ses obstacles. Dans la recherche du lâcher-prise, les programmes ont permis de questionner l'abandon à toute forme de retenue ainsi que le contrôle à l'œuvre dans l'acte créatif pictural. Mais ces interrogations ont été d'autant plus vives que la création du programme lui-même est issue d'une collaboration entre peintre et ingénieur qui a nécessité de nombreux ajustements

³⁰² Gérard Garouste avec Judith Perrignon, *L'Intranquille. Autoportrait d'un fils, d'un peintre, d'un fou*, op. cit., p. 71.

méthodologiques. Il nous a ainsi semblé important d'y revenir. Deux réalisations de programmes seront abordées : *V.I.P. (Variations In Painting)* et *D.I.P. (Diving In Painting)*. Si elles répondent à des contextes de pratique et des objectifs différents, elles sont deux recherches de lâcher-prise qui ont tenté de reléguer à la machine la prise de décisions plastiques et un laisser-faire.

II.3.1. V.I.P. : abandonner le contrôle et déléguer la décision

II.3.1.1. Une composition matérielle et dynamique

La peinture est en connexion avec les dix attributs de l'œil qui sont : obscurité et clarté, matière et couleur, forme et position, éloignement et proximité, mouvement et repos [...].³⁰³

En 2016, j'ai participé à une exposition contextuelle. L'enjeu était simple : investir artistiquement le lieu singulier d'une péniche devenu cabinet d'architecte, sans rien toucher de ce qui s'y trouvait. Pour cette occasion j'ai peint un paysage de mer resté inachevé. Si, la mise en route du travail de peinture est chose difficile, un autre problème inhérent à ma pratique est bien celui d'arriver à finir une peinture. Mes réalisations ne sont pas anticipées, un double enjeu œuvre au cours du processus : d'une part, l'élaboration immédiate, spontanée, d'une expression plastique et, d'autre part la réalisation d'une composition. Cela ne se fait pas sans ratages, sans une multiplication d'hypothèses, sans repentirs, sans interrogations et hésitations. Une multitude de choix est possible. Ne parvenant pas à trouver une solution et craignant de gâcher ce qui avait été fait, j'ai finalement exposé cette peinture en l'état, à côté d'un écran d'ordinateur exécutant le programme de son possible achèvement (Figure 93 et 94).

V.I.P. (Variations In Painting) est une proposition dans laquelle l'informatique a pris le relai d'un travail de peintre pour le mettre en action, devant nos yeux. *V.I.P. 5* est la cinquième réalisation collaborative associant un programme informatique à ma pratique picturale. Il a

³⁰³ Léonard de Vinci, « Préceptes du peintre », paragraphe « Des dix attributs de la vue qui tous trouvent leur expression en peinture » in *Carnets, op. cit.* p. 247.

été réalisé en langage C par David Fresneau, ingénieur. Nous allons voir dans un premier temps comment le programme permet de passer du geste à l'opération mentale en acte.



Figure 93 - Elsa Ayache , *V.I.P. 5 (Variations In Painting)*, installation, 2016, acrylique sur papier, 21 x 30 cm et programme exécuté, présenté sur moniteur, exposition contextuelle, *Poser Déposer*, Péniche Le Chaudron, oct. 2016, Paris.

V.I.P. 5 a pour ambition de s'adresser au spectateur dans les mêmes termes plastiques et dynamiques que ceux qui régissent le processus d'achèvement d'une peinture. C'est cette plasticité en marche que le programme rend visible en agissant lentement sur le paysage marin. Il propage des modifications chromatiques et de contraste à partir de zones définies et dessinées. Le choix de ces zones est stratégique et spécifique à la spécificité formelle de chaque peinture sur lequel le programme s'applique. Il se déploie alors de façon continue et infinie, ne proposant jamais deux fois la même chose – à la différence d'une vidéo ou d'un scénario enregistré qui peuvent se rejouer chaque fois à l'identique –. La vitesse des découpages et des variations a été choisie de façon à être suffisamment lente pour paraître quasiment imperceptible, et suffisamment rapide pour qu'entre le temps d'une dispersion

visuelle et celui où nous reposons le regard sur le programme, la proposition ne soit déjà plus la même.

Il faut comprendre qu'à l'origine du programme, se trouve une expérience sensible de l'œil et de la main qui a induit le contenu des modifications du programme dont les objectifs étaient d'élargir les occurrences de composition d'un paysage. Je fais allusion au travail de représentation, de mise en place d'éléments plastiques mais aussi de recouvrement par lequel on pose de la matière picturale fluide sur un support par le biais d'un pinceau fin, on étale, on ajuste, on interrompt le tracé. Dans le travail plastique de cette petite peinture, se sont posées les questions d'équilibre entre surfaces occupées et réserve, entre des zones d'ombre et de lumière, de traduction du mouvement multiple et complexe de l'eau, des éléments à ajouter ou non – comme les nuages – au risque de remplir l'espace et d'annuler l'impact des autres formes présentes. À l'origine du programme se trouve la réflexion corrélée à ces opérations, cette marche de l'esprit qui se distancie du peint, cherche, projette, teste, compare, analyse, évalue, rectifie, initie des transformations ou encore ajuste des niveaux de significations pour que l'image parvienne, dans le meilleur des cas, à l'allusion, ici celles de la solitude et d'un regard suspendu sur le mouvant et l'horizon.

Une pratique et une pensée de la peinture sont ainsi la condition essentielle de ce programme. Elles en sont l'ancrage. Transportées, reformulées puis rejouées selon des directives données par le programme, elles peuvent alors être déployées. La pensée plastique à l'œuvre dans la pratique picturale me semble posséder une logique propre, que le langage verbal ne pourrait intégralement circonscrire, mais dont le programme serait à même de continuer le « modelage ». Ce dernier, lors de son exécution contourne ou traverse des masses, génère des réserves, efface et recommence sans relâche. Les rétractations opèrent des repentirs pour mieux repartir et plonger dans une quantité illimitée d'occurrences. Le paysage est multiple.

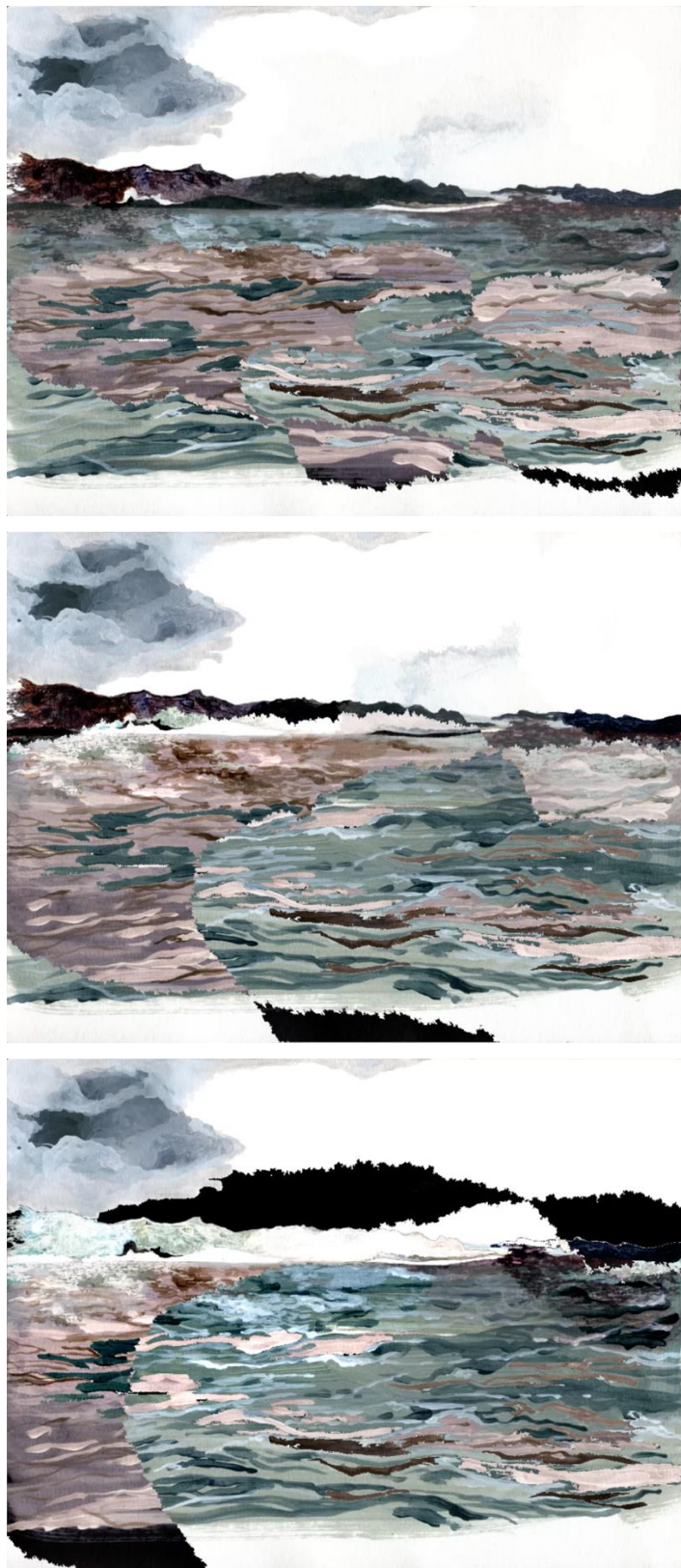


Figure 94 - Elsa Ayache, *V.I.P. 5 (Variations In Painting)*, captures d'écran, 2016, programme informatique exécutable présenté sur moniteur.

La version 4 de *V.I.P.* a proposé une autre forme de travail plastique prospectif qui a servi à terminer une très grande peinture développant une cartographie imaginaire. La première phase a consisté en la prise photographique du dernier état d'avancement de la toile. Puis,

sous le logiciel *Photoshop* j'y ai associé, en modifiant leur échelle, des dessins scannés qui proposaient d'autres formules graphiques de cartes. La nature et la qualité de leur fusion a été modulée par l'application de filtres – révélateurs ou adoucisseurs de lignes ou de masses chromatiques par exemple –. Mais les résultats ont été assez insatisfaisants et j'ai déporté la recherche sur le programme afin de faire querelle à mes habitudes formelles et laisser venir les solutions non envisagées. Cela a été l'occasion de complexifier le procédé d'addition des couches, en faisant varier plus de paramètres en même temps – couleurs, contrastes, jeux de transparences, multiplicité des tracés –. Le programme a ainsi opéré sur l'image de la peinture tout en faisant apparaître de nouveaux dessins et de découpages de masses. La progression du programme a défini de nouvelles parcelles de territoires, de nouvelles frontières et finalement de nouvelles géographies graphiques. Il a par ailleurs agi sur la superposition de ces images en y appliquant les mêmes filtres transformateurs que ceux employés sous *Photoshop*. Ainsi, à partir d'un vocabulaire formel provenant de sources différentes, d'autres compositions ont été élaborées et m'ont permis d'emprunter des voies auxquelles je n'avais pas pensé pour achever matériellement le tableau. Ces propositions définissent finalement deux existences possibles de peinture, l'une sous forme de tableau monté sur châssis (Figure 95) et l'autre sous la forme du programme (Figure 96) diffusé à l'écran ou par projection.



Figure 95 - Elsa Ayache, *Topographie du relationnel*, 2008, acrylique sur toile, 130 x 195 cm.



Figure 96 - Elsa Ayache, *V.I.P.4*, capture d'écran, 2009, programme informatique exécutable.

Ces actions informatiques sensibles ne sont pas sans conséquence sur la notion de peinture et sa possible extension définitionnelle. C'est ce que nous allons traiter dans un second temps.

Les expériences de *V.I.P.* me permettent de proposer une peinture non matérielle, non fixe et infinie. En effet, j'entends le mot « peinture » au sens propre, figuré et étendu. Nous avons vu que c'était d'abord une pratique physique où corps et actions ont à faire avec la matérialité d'un support, d'outils et de médiums. C'est également une pratique réflexive engageant distance, évaluation, et choix. C'est un processus plastique où opérations matérielles et mentales se relaient et/ou se superposent. Parce qu'elles sont transposées au support informatique et remises en œuvre par le programme, elles étendent cette pratique première de la peinture. *V.I.P.* montre alors qu'une œuvre picturale peut s'inscrire dans une dynamique temporelle. Quelque chose du temps de l'immersion en peinture, du geste, de la pause et du regard s'y déploie. Tout comme la pratique continue de la peinture finit par influencer sur la manière dont on regarde le monde qui nous entoure, des réalisations picturales en cours ou finalisées peuvent ainsi se repérer ailleurs que dans l'atelier ou sur la toile : au sein d'une impression numérique ou de l'exécution d'un programme présenté sur écran ou

projeté. *V.I.P.* me permet de penser ma peinture immobile et mobile, matérielle et immatérielle.

Plus loin, en jouant une plasticité à l'œuvre, le programme propose un lâcher-prise, une perte de contrôle du pensé sur le travail parce qu'il en prolonge la marche créative. Il laisse apparaître beaucoup de « ce que cela aurait pu être et qui ne sera qu'une fois, là, maintenant », au moment où le programme se joue. Il permet de prendre le temps de voir cet inconnu. *V.I.P.* semble répondre positivement au lâcher-prise entendu comme incitation au décrochement et au renoncement à ce qui contraint l'acte créateur et en diminue la marche. Contre la retenue et la peur, il déploie doucement l'action et prend le contre-pied de l'hésitation en formulant d'emblée des propositions. Il est l'instigateur d'une forme d'abandon de la recherche à elle-même, allégée de l'exercice autoritaire et définitif de la prise de décision. Il est l'outil d'une lutte au désir de maîtrise et à la paralysie qui peut en découler. Cette caractéristique d'apparition de l'inconnu me semble détacher l'informatique d'une simple relation d'auxiliaire à la peinture. L'informatique, grâce au programme, outrepassa sa fonction de simple opérateur pour s'affirmer comme technique de surgissement sensible. Il traduit une fascination pour la peinture qui se fait, ici numériquement, tout comme elle s'élabore dans l'atelier. Ainsi, il permet de renouer avec la part créatrice de soi-même.

Cette approche de la peinture immatérielle et dynamique n'est pas nouvelle. Représentation fixe, la peinture fut longtemps considérée comme un art de l'immobilité. Affaire de compromis avec outils, substances picturales et supports, elle est un art de la matérialité par excellence. Mais elle était aussi déjà mobile, dans l'atelier, par les déplacements physiques et réflexifs du peintre. Elle était déjà immatérielle par l'importance que beaucoup de peintres ont accordée à la peinture comme processus mental, ou *cosa mentale* selon Léonard de Vinci. *V.I.P.5* défend l'idée qu'avec l'informatique, cette immatérialité peut aussi gagner les supports de cette représentation. Elle montre comment, une mobilité peut toucher la représentation picturale en la proposant mouvante et changeante, comment le processus plastique trouve de nouvelles modalités de développement. *V.I.P.5* pourrait être l'exemple d'une peinture à la fois immatérielle et dynamique, agitée par un questionnement plastique et pictural précis – finir une peinture avec la même exigence et la même cohérence engagées dans une pratique matérielle –. En fin de compte *V.I.P. 5* se montre comme un atelier ouvert du peintre.

Ce que j'ai fait ici est modeste en regard des avancées actuelles extraordinaires de l'intelligence artificielle et de sa quête d'autonomie créative. Une toile inédite de

Rembrandt³⁰⁴ a ainsi été présentée par des ingénieurs de Microsoft et deux musées néerlandais. Elle est le fruit du « *deep learning* », un système d'apprentissage permettant à un réseau de neurones artificiels d'analyser et de se nourrir seul d'exemples, ici les toiles et le style du maître, pour générer de nouvelles propositions. Plus récemment, en avril 2017, Google propose *Autodraw* : un logiciel qui préfigure le correcteur graphique en associant, à partir de propositions formelles faites à la souris, des dessins vectoriels considérés améliorés. Enfin, pensons, dans le domaine musical, à la Symphonie n°8 dite « inachevée » de Schubert, que Pierre Barreau, ingénieur et compositeur s'est proposé d'achever grâce à l'invention de l'algorithme *Aiva* qui, en engrangeant des milliers de partitions a appris à composer, en un temps record³⁰⁵.

II.3.1.2. Les enjeux d'une collaboration art/science

Les programmes sont nés d'une volonté de ne plus avoir à choisir et de mettre en vie un processus créatif capable de générer d'autres existences possibles d'une peinture en train de se faire ou achevée. La première version de *V.I.P* a été conçue à partir d'une composition picturale terminée et cherchait à en prolonger le processus d'agencement. L'idée était ainsi de faire travailler la composition à partir de ses propres données.

Ne clore que sur une seule solution picturale après un long travail de recherche, de remaniements, de tentatives, d'effacement et d'ajouts me frustre. Je pense que c'est la raison pour laquelle j'engage généralement 5 ou 6 peintures en même temps, bien que cela ne résolve pas le problème de la finalisation unique. Ce mode opératoire disperse déjà une tension d'exigence que la réalisation d'une seule peinture porte difficilement. Il optimise la dynamique créatrice en permettant de rester portée par les élans du plaisir de peindre et de la recherche que chaque nouveau sujet inaugure. Il pourrait ainsi se comparer à une tentative de surf par lequel les efforts sont portés à attraper les vagues fertiles de la création. Pouvoir par ailleurs sauter d'une visibilité à une autre, dans le même espace de l'atelier, me permet de développer une appréhension plus synthétique et plus juste de l'état d'avancement de chaque proposition, plutôt qu'en focalisant une attention de plusieurs heures sur les mêmes éléments. Le regard en quelque sorte rincé et neuf, détecte plus vite

³⁰⁴ « The Next Rembrandt », Projet consulté le 27 novembre à l'adresse <https://www.nextrembrandt.com>

³⁰⁵ France Musique, « Les robots musiciens entrent dans la danse » par Suzanne Gervais, consulté le 1/06/2018 à l'adresse <https://www.francemusique.fr/emissions/musique-web/musique-web-du-mardi-14-novembre-2017-37955?xtmc=Les%20robots%20musiciens%20entrent%20dans%20la%20danse&xtnp=1&xtr=1>

les parties à développer ou à remanier. Le programme est une suite logique de cette méthode. Il oblige le regard que l'on pose sur une peinture à se renouveler. Plus loin, il porte la même ambition de maintenir la portée des phases positives et actives du travail de la peinture par ce qui a été nommé « laisser faire », ainsi bien loin de signifier péjorativement un désengagement ou un flegme vis-à-vis de la création. C'est en ce sens qu'il faut également comprendre l'intention du programme de déléguer la prise de décision. Certes, elle contribue à débarrasser l'esprit des tracas et des doutes qui, en trop grande proportion, effondre mes tentatives de peinture mais surtout elle permet de lutter contre le gouffre de ses propres paralysies et de ruser contre l'étiollement, en cherchant à privilégier une voie de travail féconde. Enfin, le programme, en la déployant dans une temporalité, accorde à la peinture de ne jamais être définitive.

Comment les domaines de la peinture et de l'informatique peuvent-ils se rencontrer et œuvrer paradoxalement pour déléguer le choix artistique ? Ne sachant pas programmer, il a d'abord été nécessaire de s'assurer de la bonne compréhension du projet avec David Fresneau puis d'expliquer nos méthodes de travail et de les ajuster pour trouver une voie commune de travail. Ces méthodes sont-elles à superposer ou à articuler ? Génèrent-elles de nouvelles façons de créer en commun ou font-elles uniquement progresser chacun des domaines engagés ? Comment penser et traiter la répartition des rôles lorsqu'il s'agit de ne plus décider en peinture ? Par ailleurs, faut-il distinguer l'inventeur ou l'initiateur d'un exécutant ou d'un développeur ?

Dans le cas de *V.I.P.*, c'est seulement lorsque nous avons trouvé un commun terrain d'entente, fait de déstabilisations réciproques, de concessions, d'acceptation et d'adaptation que la recherche a été la plus dynamique et la plus intéressante. Cette mise à l'épreuve des expertises par un champ qui est étranger et finalement, cette mise à l'épreuve de soi-même, nous rappelle les ruses que le peintre est capable de trouver pour contourner ses propres incapacités et relancer son travail pictural. Il nous paraît donc important de comprendre cette collaboration depuis la particularité des méthodes scientifiques et artistiques que ce projet a engagée et découverte.

L'expérience de *V.I.P.* a révélé que ma manière de travailler en peinture n'a pu être transposée pour concevoir le programme qui répond à une toute autre logique. Si la collaboration a permis une ouverture pour la recherche en peinture, c'est du point de vue de son résultat, c'est-à-dire de l'exécution de *V.I.P.* La méthode programmatrice m'a en effet obligée à anticiper visuellement un résultat tandis que la composition picturale a toujours été le fruit d'une progression. Pour rendre compte de ces deux champs de travail et de leur frottement, le texte qui suit articule les deux points de vue : celui du programmeur, David

Fresneau et celui relatif à mon travail pictural. Ces paroles se suivent plus qu'elles ne dialoguent montrant que les points de jonction et de fertilité de notre collaboration n'ont tenu ni du mélange ni du recouvrement, mais d'une altérité reconnue par chacun.

David Fresneau explique ici le choix du langage de programmation puis aborde les questions de communication et de définition des rôles nécessaires à la collaboration.

- (David Fresneau) Avant toute chose, la réalisation d'un programme informatique nécessite le choix d'un langage de programmation. Il existe plusieurs langages adaptés à différents types d'applications qui peuvent être plus ou moins spécifiques. Bien souvent, chaque domaine scientifique – informatique applicative, informatique industrielle, électronique numérique, mathématique appliquée, statistique, mécanique, aéronautique, etc. – possède ses langages qui répondent à des besoins propres.

Le choix du langage de programmation se fait donc sur le critère essentiel de la finalité du programme à concevoir. Dans le cadre de *V.I.P.*, il s'agit d'afficher une image en deux dimensions et de travailler son contenu au cours du temps sans l'intervention d'un quelconque utilisateur. Le programme doit pouvoir être exécuté sur un micro-ordinateur classique et affiché sur écran. Le langage C répond parfaitement aux attentes puisqu'il est l'un des plus répandus dans le monde informatique. Évolué et généraliste, il utilise une syntaxe simple, des structures de données clairement définies, un jeu très étendu d'opérateurs et de fonctions standard. Le langage C nécessite l'utilisation d'un compilateur qui traduit tout le programme. Il en résulte un programme en langage machine que l'on peut exécuter ultérieurement. Le langage machine est l'ensemble des codes qui correspondent aux opérations que peut effectuer un micro-ordinateur. Tout programme informatique propose une solution à un problème posé. De la même façon qu'il faut choisir le langage de programmation qui semble le plus adapté au projet, il faut choisir la manière dont va être codé le programme, c'est-à-dire la succession des opérations à réaliser, pour aboutir au résultat escompté.

La conception de *V.I.P.* suit une méthodologie classique de réalisation d'un projet informatique. En premier lieu, il s'agit de définir le besoin. Que souhaitons-nous comme résultat ? Que veut-on voir à l'écran ? Dans quelle temporalité doivent se dérouler les événements qui s'affichent ? C'est au concepteur/programmeur de poser les questions qui lui permettront de bien délimiter les capacités et les fonctions dont doit s'acquitter le programme. Il va traduire en termes techniques les attentes. Le résultat final peut être vu comme une entité unique : une image qui s'affiche et qui se modifie différemment en plusieurs endroits. La tâche la plus délicate et la plus difficile du concepteur/programmeur

est de décomposer cette entité, en réalité complexe, en un ensemble d'éléments simples. Puis, il va concevoir des algorithmes – successions d'opérations – à appliquer à chaque élément et à l'ensemble. C'est par l'accumulation et la superposition d'opérations effectuées sur des éléments simples que se construit le résultat complexe. Quelle décomposition choisir ? Jusqu'à quel niveau de décomposition aller ? Comment animer l'image ? Comment construire les algorithmes responsables des transformations ? Quelle structure donner au programme ?

Les réponses à ces questions sont multiples. C'est pourquoi il existe une infinité de solutions au projet proposé et que les choix retenus déterminent la pertinence du résultat.

La première difficulté est de comprendre l'attente de l'artiste. Il s'agissait pour moi de clairement définir le besoin en posant des questions ciblées sur le projet. Je suis parti dans un premier temps, du principe que les images résultantes étaient déjà bien établies dans son esprit et qu'il était d'abord question de me les communiquer. Je n'aurais alors qu'à passer à la mise en œuvre. Elsa m'a présenté des croquis de l'une de ses toiles. Elle m'a expliqué qu'elle aimerait que des éléments de celle-ci scintillent et se mettent en valeur par rapport au reste. Nous avons aussi évoqué la possibilité que des parties entrent en mouvement ou évoluent au sein de la toile ou à l'extérieur de celle-ci. L'image devait être lieu d'une transformation qui pouvait s'étendre à l'extérieur de son cadre par exemple.

- (Elsa Ayache) La transposition du projet en programme, dont les conditions techniques d'exécution sont d'une rigueur incontournable, s'est vue compromise à plusieurs reprises. Objectifs du projet, résultats en image, mission et fonction de chacun ont dû être rapidement et clairement redéfinis dès les premières phases de la réalisation. La confrontation d'une attente artistique à la réalité de sa mise en œuvre par l'ingénieur a mis au jour une première confusion. Le programme ne gèrerait pas des informations en trois dimensions mais en deux dimensions. Je souhaitais que les transformations s'appliquent aux matières de la peinture, comme si toutes ses composantes pouvaient se développer par auto-multiplication, à la manière d'une poussée. L'augmentation répétée de leur densité amènerait à toutes sortes de transformations picturales qu'il serait alors intéressant d'observer. Ce projet renvoie au même fantasme qui a animé mes travaux précédents d'extensions picturales par images fixes, celui d'outrepasser l'activité de composition en pénétrant matériellement une peinture. Si entrer physiquement dans une peinture sur châssis relève de l'utopie, l'explorer au plus près pour en déceler tous les caractères internes peut déjà être une tentative. Ce désir envisage de passer à travers ce qui fait obstacle, au sens d'une traversée de ses matières, telle une promenade entre extérieur et intérieur, une nage à la fois sous et hors de la surface. *V.I.P.* envisageait de rendre visible une malléabilité des matières picturales, en les

mettant en scène de façon à la fois contrôlée et aléatoire. Ses substances proliféreraient, transpireraient, couleraient jusqu'à sortir du cadre.

Nous travaillions sur une image numérisée. Le programme ne pouvait donc se saisir que des informations relatives à sa surface et entraîner une croissance en deux dimensions. Cette évidence a contribué à repreciser les enjeux de notre premier travail et profilé un autre projet visant cette fois, un travail sur les reliefs de la peinture (*D.I.P.*). Par la modélisation de ces saillies, il était possible de créer des épaisseurs numériques qu'un nouveau programme ferait proliférer. L'objectif étant d'arriver à une sorte de dissection visible de la peinture.

- (David Fresneau) Les notions de scintillement ou d'excroissance me semblaient très confuses. La projection mentale du résultat final m'était difficile. Il me fallait aussi savoir ce qui devait scintiller. Pourquoi telle partie de l'image plutôt qu'une autre ? Sur quel critère le programme devait faire son choix ? Était-ce une décision à laisser au programme ? Que signifiait « scintiller » en termes de rendu sur l'écran ? L'excroissance posait d'autres problèmes. Qu'est ce qui devait croître : la couleur, les formes, la luminosité ? Dans quelle direction et à quel rythme ? Quels étaient les critères sur lesquels le programme choisissait de travailler l'image en la prolongeant ? Les réponses apportées par Elsa se fondaient toujours sur des exemples en image et nous avons pu clarifier ces points.

L'un comme l'autre, nous avons traversé quelques moments de frustration. Pour ma part, il m'était difficile de faire comprendre que l'ordinateur, le programme en l'occurrence, n'a aucun moyen d'interpréter le sens de l'image qu'il affiche. Ces choix ne peuvent qu'être aléatoires et se faire au détriment du sens. Il fallait le guider plus précisément, quitte à lui désigner au préalable ce qu'il devait prolonger, modifier, contourner, etc. C'est seulement après avoir montré les premiers essais de réalisation du programme que j'ai compris l'enjeu expérimental du projet.

- (Elsa Ayache) Les accidents ont constitué la vraie dynamique évolutive du travail. La programmation revêt un caractère appliqué. Lorsqu'elle travaille l'image, un résultat visuel doit être proposé en amont afin de chercher à s'en rapprocher au maximum. Cependant et heureusement, l'exécution du programme est une réserve d'inconnu. Des combinaisons non anticipées génèrent des *bugs* ou « bestiole nuisible » en anglais et plus spécifiquement dans le langage informatique, « le défaut d'un logiciel entraînant des anomalies de fonctionnement »³⁰⁶. La création programmatique tient ainsi une part importante d'immaîtrisable et ne peut se fonder que sur l'expérience. Son élaboration se fait à l'aveugle. Il se compose ainsi progressivement, s'essaie et s'affine à partir d'observations et

³⁰⁶ Paul Robert (sous la dir. de), *Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Éd. Dictionnaires Le Robert, Paris, 1994.

d'évaluations successives. D'autres programmes se créent et s'ajoutent alors au précédent afin de constituer un ensemble articulé et efficace. Ce sont le plus souvent les anomalies qui ont contribué à répondre aux objectifs initiaux. Elles ont d'autre part révélé une part créative à la programmation, beaucoup plus souple et mystérieuse que prévu.

- (David Fresneau) Mon rôle ne se limitait pas à la simple réalisation d'un projet déjà bien mûri, mais je devais moi-même faire des propositions sur la base de mes connaissances, sur ce qu'il était possible de faire ou non. C'est à ce moment que s'est établie une bonne complémentarité entre nos rôles. Je présentais l'avancement de mes travaux et Elsa y portait son regard artistique. Elle savait pointer la pertinence d'une transformation d'image par rapport à son projet artistique. Parfois, lors de mise au point d'un algorithme, j'obtenais des effets de bord non souhaités qui me semblaient inacceptables mais elle y trouvait le lieu d'une nouvelle idée à exploiter.

- (Elsa Ayache) Au fur et à mesure des confrontations entre intentions et effets produits par les premières lignes de code, les objectifs du projet se sont transformés. Le désir de voir des formes pousser et se transformer s'est déplacé sur l'amélioration du jeu des propagations et de leurs interactions pour la recombinaison complète de l'image. Ainsi l'action du programme sur le support ne transforme pas l'image mais la révèle en faisant varier ses données. La progression des variations est due à l'accroissement du nombre de ses entités, mais celui-ci n'est pas intégral et certaines zones de la peinture sont contournées. Nous avons aussi défini que différentes variations puissent se rejoindre, se recouvrir, s'annuler ou au contraire s'amplifier. Après une longue expansion et pour éviter une disparition de l'image due aux cumuls des variations, les apparitions finissent par se rétracter, les modifications disparaissent et rendent à l'image sa nature originelle pour réenclencher un cycle aléatoire de transformations.

- (David Fresneau) Le programme à élaborer devait retranscrire aussi bien le mouvement global de sa progression que son action modulatrice sur la peinture. Très rapidement, il est apparu évident que le déplacement des variations – ou plutôt de leur reproduction – serait décorrélé de leur action sur l'image. En d'autres termes, un algorithme devait se charger du mouvement et un autre de la modification de l'image. Attachons-nous d'abord à ce qui m'a semblé le plus simple à aborder en premier lieu : l'action sur l'image. En traitement d'image, il existe une très grande variété d'algorithmes disponibles. On peut néanmoins les classer en deux catégories. La première catégorie regroupe les algorithmes les plus simples. Ils travaillent sur la luminosité et la couleur en traitant chaque pixel de façon individuelle et indépendante du contexte. C'est par exemple le cas lorsqu'on travaille sur le contraste d'une image ou sur le déplacement de la référence des blancs pour donner un caractère plus

chaleureux ou plus froid à une photo numérique. La seconde catégorie englobe des algorithmes plus évolués car travaillant sur des groupes de pixels. C'est-à-dire que la modification d'un pixel prend en compte les pixels environnants – on parle alors de voisinage de pixels –. Ce sont de tels algorithmes qui se cachent derrière les filtres d'accentuation des contours ou de lissage.

J'ai fait le choix d'employer deux algorithmes relevant de la première catégorie pour traiter l'impact des variations sur la peinture. Le premier augmente la luminosité du pixel recouvert par la variation (appelé *brightness_algo*). Le second substitue à la couleur originale du pixel son négatif couleur (appelé *negative_algo*). Le choix des types de transformation n'est pas anodin mais résulte d'une observation du travail d'Elsa sous *Photoshop*. Son emploi régulier des calques et des fonctions de superposition par addition, soustraction ou multiplication, m'ont naturellement incité à lui proposer des opérations équivalentes ou s'en rapprochant. Voici comment faire naître deux variations aux caractères séparés.

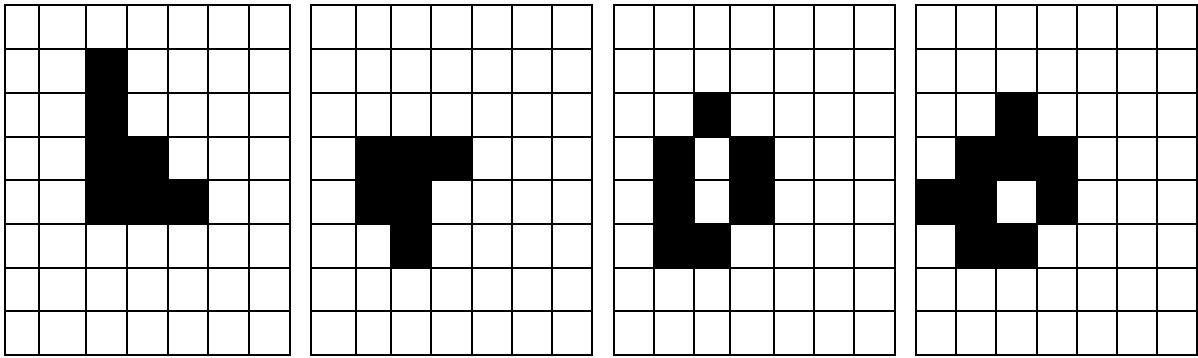
Nous avons vu précédemment que la nature des variations réside non seulement dans son action sur son environnement mais aussi dans son besoin d'expansion. C'est ce second comportement qu'il m'a été le plus délicat de retranscrire sous forme d'algorithme. J'ai d'abord pris comme référence un petit programme, au concept et à la mise en œuvre très simples, que j'avais eu auparavant l'occasion d'étudier très brièvement. Ce programme s'appelle « le jeu de la vie ». Il s'agit d'un automate qui reproduit le comportement de cellules selon des règles simples définies par John Conway en 1970. Ce jeu fait partie de la famille des « automates cellulaires ». Formulé au départ comme un problème de mathématique, il a pris une dimension exceptionnelle avec le développement de l'informatique, et on a vu apparaître une multitude de programmes rivalisant de vitesse et d'ingéniosité.

L'état de l'automate à l'étape n est uniquement fonction de son état à l'étape $n-1$. L'évolution de l'état d'une cellule dépend de l'état de ses 8 plus proches voisins. Dans l'automate de Conway, les règles sont les suivantes :

- Une cellule vide à l'étape $n-1$ et ayant exactement 3 voisins sera occupée à l'étape suivante – naissance liée à un environnement optimal –.
- Une cellule occupée à l'étape $n-1$ et ayant 2 ou 3 voisins sera maintenue à l'étape n . Dans le cas contraire, elle sera vidée – destruction par désertification ou surpopulation –.

C'est l'analogie entre ces règles et certains critères d'évolution de populations de bactéries qui a conduit à donner à cet automate le nom de « jeu de la vie ».

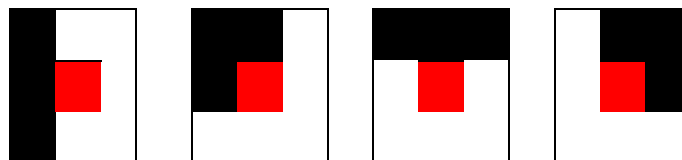
Voici un exemple d'évolution sur quatre étapes consécutives. Le jeu débute toujours sur un motif donné.



Quatre étapes du jeu de la vie

L'enjeu mathématique consiste à démontrer que certains types de motifs disparaîtront à une étape n donnée, et que d'autres, convergeront vers des motifs stables – qui ne disparaissent jamais et qui bouclent sur une succession de motifs récurrents –. On aura compris que ce programme, fondé sur un ensemble de critères qui prend en compte les voisins d'une cellule, s'apparente à la deuxième catégorie d'algorithmes que nous avons vue plus haut.

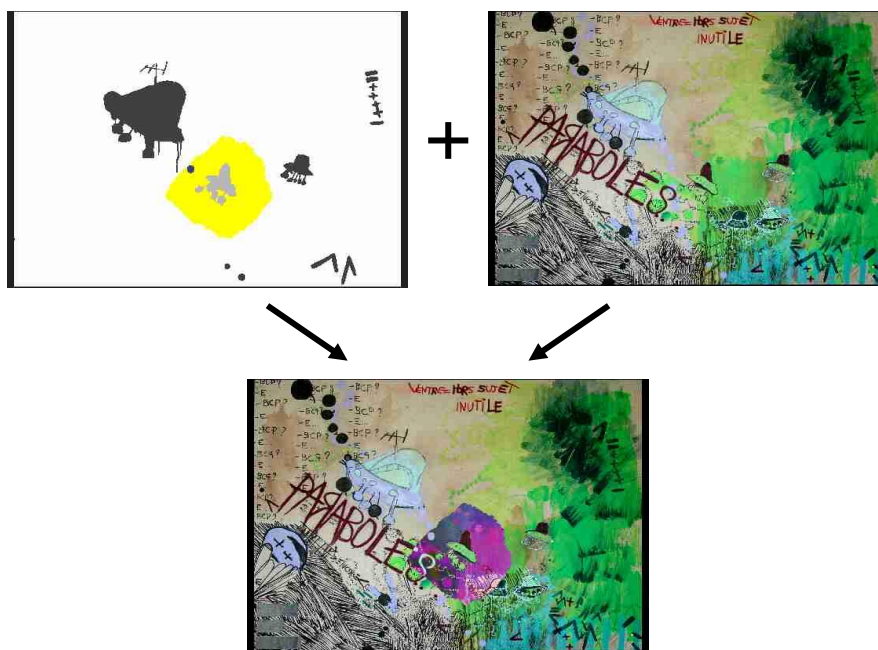
Le principe du « jeu de la vie » m'a semblé être le point d'accroche idéal pour le développement de l'algorithme responsable de l'expansion des variations de *V.I.P.* Il fallait édicter un premier ensemble de règles qui permettent l'accroissement vers les zones « saines », en gardant une certaine uniformité de la progression, ainsi qu'un second ensemble qui régissent le recul des actions de variation. Les règles d'expansion sont regroupées dans un algorithme appelé *expansion_algo* et les règles de rétractation dans *contraction_algo*. De la même manière que dans le jeu de la vie, une cellule vide à l'étape n se remplit à l'étape $n+1$ en fonction de l'état de ses 8 plus proches voisins. Voici 4 exemples de condition d'expansion des variations sur les 26 définies. Les cellules noires correspondent à l'étape n et la cellule rouge à l'étape $n+1$.



4 exemples de voisinage de pixels

Les conditions de rétractation sont identiques mais prises « à l'envers ». C'est-à-dire que si une cellule pleine à l'étape n – en rouge précédemment – est entourée de voisins pleins – en noir – selon les règles définies, alors, celle-ci devient vide à l'étape $n+1$.

L'action des variations sur la peinture est la combinaison des mouvements de déploiement/rétractation, et de la transformation des pixels sur les lieux de déploiement/rétractation. Cette combinaison se fait par l'intermédiaire d'un masque – une seconde image – qui ne contient que des informations de zones de déploiement, de recouvrement ou d'évitement.



Superposition du masque et de l'image de fond pour former l'image

C'est avec ce jeu d'algorithmes – *brightness_algo*, *negative_algo*, *expension_algo*, *contraction_algo* – que prend corps *V.I.P.*

- (Elsa Ayache) Avec le projet artistique *V.I.P.* on accepte de ne plus contrôler une invention sans pour autant nier en être l'auteur. La mise à distance d'une part créative de soi-même a été traitée en poésie par Charles Baudelaire dans son *Rêve parisien*³⁰⁷. Il s'étonne de l'inventivité débordante que recèle un rêve nocturne, tout en s'observant en devenir le maître pour la réalisation et la contemplation des plus beaux paysages. Le poème semble se fonder sur la fascination d'un surgissement créatif intrinsèque à l'auteur, dont les modalités d'apparition ne sont plus contrôlées, puisqu'elles obéissent à l'inconscient. Il est ainsi question à travers l'œuvre poétique de se plaire à observer les effets d'une créativité dont on ne possède plus les modalités d'apparition. Le programme informatique s'inscrit dans cette

³⁰⁷ Charles Baudelaire, « Tableaux parisiens », CII in *Les Fleurs du Mal et autres poèmes*, Éd. Garnier-Flammarion, Paris, 1964, pp. 122-123.

logique, il est une sorte d'excroissance de l'invention personnelle, à la différence qu'il n'est plus le fruit d'un travail inconscient mais conscient.

De ce terrible paysage,
Tel que jamais mortel n'en vit,
Ce matin encore l'image,
Vague et lointaine, me ravit.

Le sommeil est plein de miracles !
Par un caprice singulier,
J'avais banni de ces spectacles
Le végétal irrégulier,

Et, peintre fier de mon génie,
Je savourais dans mon tableau
L'enivrante monotonie
Du métal, du marbre et de l'eau.

Babel d'escaliers et d'arcades,
C'était un palais infini,
Plein de bassins et de cascades
Tombant dans l'or mat ou bruni ;

Et des cataractes pesantes,
Comme des rideaux de cristal,
Se suspendaient, éblouissantes,
A des murailles de métal.

Non d'arbres, mais de colonnades
Les étangs dormants s'entouraient,
Où de gigantesques naïades,
Comme des femmes, se miraient.

Des nappes d'eau s'épanchaient,
bleues,
Entre des quais roses et verts,
Pendant des millions de lieues,
Vers les confins de l'univers;

C'étaient des pierres inouïes
Et des flots magiques ; c'étaient
D'immenses glaces éblouies
Par tout ce qu'elles reflétaient !

Insoucians et taciturnes,
Des Ganges, dans le firmament,
Versaient le trésor de leurs urnes
Dans des gouffres de diamant.

Architecte de mes féeries,
Je faisais, à ma volonté,
Sous un tunnel de pierreries
Passer un océan dompté ;

Et tout, même la couleur noire,
Semblait fourbi, clair, irisé ;
Le liquide enchâssait sa gloire
Dans le rayon cristallisé.

Nul astre d'ailleurs, nuls vestiges
De soleil, même au bas du ciel,
Pour illuminer ces prodiges,
Qui brillaient d'un feu personnel !

Et sur ces mouvantes merveilles
Planait (terrible nouveauté !
Tout pour l'œil, rien pour les oreilles !)
Un silence d'éternité.

[...]

II.3.2. **D.I.P.: plonger dans un espace pictural actif**

En peinture, la plasticité est obtenue par une sensation de mouvement aussi bien dans la toile qu'au dehors, de l'espace, de l'espace antérieur vers la surface de la toile. En fait, l'artiste invite le spectateur à entreprendre un voyage dans le champ de la toile. Le spectateur doit se déplacer avec les formes de l'artiste au-dedans et au-dehors, au-dessous et au-dessus, en diagonale et à l'horizontale ; il doit dessiner une courbe autour de sphères, traverser des tunnels, descendre des plans inclinés, parfois accomplir des prouesses aériennes pour voler de point en point, attiré à travers l'espace par quelque aimant irrésistible, pénétrer de mystérieux recoins [...]. Que l'artiste fasse s'arrêter le spectateur à certains points et le régale de séductions particulières à d'autres est un facteur supplémentaire qui aide à soutenir l'intérêt.³⁰⁸

Le second programme que nous allons aborder trouve en cette appréciation de Rothko une résonance particulière. *D.I.P. (Diving In Painting)*³⁰⁹ permet le passage d'une peinture réelle unique et statique à une peinture numérique démultipliée et dynamique, à l'intérieur de laquelle il est possible de naviguer. Il est né du fantasme d'entrer dans la toile et d'embarquer le regard dans les formes et matières d'une peinture. Cependant nous allons voir comment l'élaboration du programme a nécessité de nombreux ajustements qui ont lentement déplacé cette problématique initiale, pour finalement définir un espace pictural actif. Certaines explications techniques seront apportées par des insertions dans le texte de la parole d'Antoine Ayache, ingénieur, collaborateur de ce second projet.

II.3.2.1. Le paradoxe surface / profondeur

D.I.P. exploite le programme pour proposer une grammaire de la description de la peinture. Du grec *grammatikê*, le mot « grammaire » renvoie à « un art de lire et d'écrire » et en linguistique, il coïncide avec l'étude systématique des éléments constitutifs d'une langue, de ses formes et de ses fonctions, ce qui est le cas de *D.I.P.* dans un langage pictural. Commençons par décrire ce programme qui agit sur plusieurs composantes d'une toile nommée *Para-* (Figure 97). Il suggère au spectateur un cheminement visuel à la fois conditionné et aléatoire, au travers des plans qui en ont été extraits. Il propose une expérience de lecture jouant de trois facteurs déterminants dans la réalisation de la toile : le point de vue, le mouvement et les interactions formelles et chromatiques entre les surfaces.

³⁰⁸ Mark Rothko, *La réalité de l'artiste*, op. cit., p. 89.

³⁰⁹ *Diving* signifie « plongée » du verbe *to dive* « se précipiter », « se jeter dans ». Par ailleurs, *to dip* renvoie au verbe « tremper », « plonger », « feuilleter un livre ».

Le point de vue que nous avons travaillé n'autorise aucune approche directement frontale de la peinture. Les strates picturales sont traversées selon des points d'entrée toujours décentrés ou situés en périphérie, au niveau des bords du tableau. Mouvements verticaux, horizontaux et obliques sont activés depuis des vues plongeantes ou contre plongeantes et produisent un effet d'embarcation et de navigation, comme s'il était question d'être en avion pour voir la peinture (Figure 98).



Figure 97 - Elsa Ayache, *Para-*, 2005, techniques mixtes sur toile, 116 x 89 cm.

Pour obtenir ce mouvement, plusieurs opérations de traitement d'image ont été nécessaires. La délimitation des formes et leur dissociation de la peinture initiale ont été effectuées par sélections sous *Photoshop*. Ces surfaces extraites sous forme de calques ont été ensuite placées devant la surface de la peinture, faiblement mais régulièrement espacées les unes derrière les autres. Le programme nous les présente toutes contenues les unes dans les autres, unies à leur source puis, le déplacement des angles de vue les distingue en surcouches. Les couches semblent se décaler. Une illusion d'approche est créée. Les zones de proximité et de recul sont définies et limitées, tel un périmètre tridimensionnel à l'intérieur duquel toutes les trajectoires sont possibles et aléatoires. Ces déplacements nécessaires à l'élaboration picturale sont rejoués et proposés au spectateur pour en varier les approches tout comme Mark Rothko rappelle que « le mouvement en relation avec le plan du tableau – s'éloignant de lui, vers lui et simultanément à travers lui – est le moyen par lequel s'accomplit

l'expérience picturale »³¹⁰. Différents cadrages de la peinture s'y associent. Leur alternance ininterrompue brouille les repères habituels du tableau comme sa position fixe, sa dimension stable et ses limites physiques. Le programme entraîne ainsi le regard à frôler la peinture, à la parcourir selon des rythmes irréguliers lents, accélérés, rapides. Certains basculements latéraux génèrent une situation visuelle physiquement impossible. C'est à ce moment que le regard vacille et il devient difficile de distinguer la cause du mouvement : les plans bougent-ils ? Est-ce le point de vue ou les deux simultanément ? Cette sorte d'effeuillage se distingue donc de l'animation comme procédé d'enregistrement puisque mouvements et variations sont calculés en temps réel. Pour explorer ce champ des possibles, des caractéristiques ont été paramétrées comme le nombre de calques et leurs écarts respectifs, leurs niveaux d'opacité, les opérations sur les couleurs, la nature et la vitesse de déplacement du point de vue. Chacun de ces paramètres peut être transformé ou non en variable aléatoire associée à des distributions statistiques prédéterminées.

La peinture a longtemps défié sa fixité matérielle, en multipliant par exemple les expériences de la représentation du mouvement, en poussant à bout les possibilités du geste, en s'ouvrant et en jouant des processus physiologiques de la vision, ou encore en présentant le mouvement par différentes stratégies d'exposition, de mises en relation aux objets, aux écrans, de mises en scènes. Au sein de *D.I.P.* les plans sont statiques mais actifs et en cela nous pouvons dire qu'une plasticité œuvre par l'intermédiaire du programme. Leurs informations s'ajoutent et interfèrent avec celles qu'ils superposent de façon à créer une situation où leur vision est intermittente et leur perception multiple. Les déplacements renouvelés sont un facteur de déclinaison. Les variations concernent les couleurs : leur intensité, leur valeur négative, leur contraste. Les calques agissent par transparence. Les surfaces se superposent et semblent se déplacer tels des voiles qui tour à tour masquent, couvrent, suggèrent, réinterprètent et découvrent les données visuelles de la peinture. Régies de façon aléatoire, les variations sont uniques : le spectateur est soumis à ce qu'il voit pour une seule fois. De cette manière, la peinture se formule et se reformule à partir de prélèvements de sa visibilité. Elle est mouvante et s'auto décline. Dans le cas de *D.I.P.*, la création d'information, engendrée par la répétition de ces superpositions en mouvement, est contrôlée. Elle révèle et varie les données picturales de *Para-* mais se régule de façon à n'en servir que la description et la déclinaison.

Le développement du projet a permis de soulever un paradoxe. Il était en réalité moins question d'entrer dans la matière que de traiter un « effet » de pénétration. Du désir de visiter l'intérieur de la peinture, nous sommes passés à une proposition d' « externalisation » des informations picturales. La recherche a alors consisté à ruser avec l'ordre de

³¹⁰ *Ibid.*, p. 91.

dégagement des plans – les extraits de la peinture source constituant ainsi plusieurs strates –, leur dimension et leur succession. Le mouvement de déplacement concernait alors soit les plans eux-mêmes soit le point de vue, à la manière d'une caméra subjective.

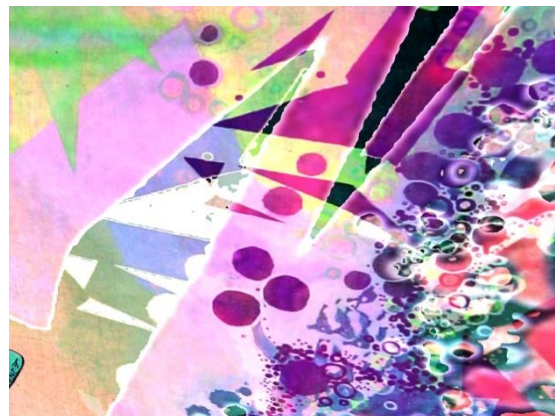
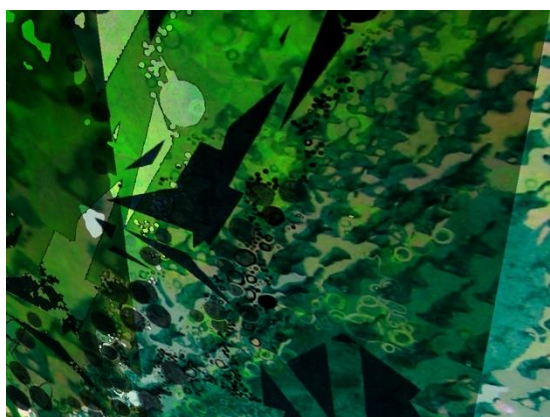


Figure 98 - Elsa Ayache, *D.I.P.4*, captures d'écran, 2008, programme informatique exécutable.

Surface et trois dimensions sont des termes qui, *a priori*, ne vont pas ensemble. La surface est comme l'épiderme des choses, cette enveloppe qui distingue l'objet de l'espace qui l'environne. Le « sur- » de « surface » marque la position spatiale d'un « en dehors ». Du latin *super* il caractérise ce qui est « par-dessus », et « au-dessus » de quelque chose. La

surface renvoie à l'apparence physique de l'objet. La définition de la surface que propose le mathématicien et philosophe d'Alembert a ceci d'intéressant qu'elle procède par élimination successive des caractéristiques d'un objet.

Je suppose que j'aye entre les mains un corps solide quelconque, j'y distingue d'abord les trois choses, *étendue, bornes en tous sens, et impénétrabilité* ; je fais abstraction de cette dernière, il me reste l'idée d'*étendue* et celle de *bornes*, et cette idée constitue le corps géométrique, qui diffère du corps physique par l'idée de l'impénétrabilité, essentielle à celui-ci. Je fais ensuite abstraction de l'*étendue* ou de l'espace que ce corps *renferme*, pour ne considérer que ses bornes en tous sens ; et ces bornes me donnent l'idée de surface, qui se réduit [...] à une étendue de deux dimensions ; [...].³¹¹

La surface serait ce qu'il reste d'un objet évidé tandis que le sens figuratif désigne la surface depuis son extériorité accessible. Ainsi, à moins d'être transparente, la surface, comme étendue supérieure ou déduite de l'intérieur des choses, peut sous-entendre une opposition terminologique au fond et à la profondeur. À la fois « dehors » et superficie, elle est unique, statique ou mobile, mais non réversible. « Surfacier » signifie également « traiter (une surface solide), la polir mécaniquement en opérant par bandes successives »³¹². L'extraction des surfaces rendue possible par le numérique, leur copie conforme et leur démultiplication à l'infini sont des opérations strictement inverses. Elles sont un traitement de la surface qui ne se soustrait pas à elle-même mais qui, au contraire, s'ajoute à la précédente grâce à la copie. Polir signifie travailler par frottements la surface d'une substance au moyen d'une substance abrasive, de façon à estomper les reliefs et aspérités physiques de la matière. Celle-ci est creusée pour être lissée. Constantin Brancusi faisait ainsi éclater la brillance du bronze. Une douceur tactile apparaît. Dans le cas numérique, la surface est dépecée par sélection. Si cette sélection est déplacée, un trou dans l'image apparaît, il n'y a rien en dessous. En revanche, si elle est copiée, alors cette surface n'en cache pas une autre mais se cache d'elle-même. On retrouve sous l'extraction, la même surface, intacte et immobile. Le détachement numérique de la surface est ainsi techniquement réversible et sans conséquence pour l'objet. Rappelons que l'appréhension de la texture³¹³ peinte renvoie en psychologie de la perception au mécanisme par lequel l'œil discrimine les éléments unitaires

³¹¹ Jean Le Rond d'Alembert, *Essai sur les éléments de philosophie*, 1759, V, § II., Edité avec une introduction par Richard N. Schwab, Éd. G. Olms, Hildesheim, 1965, p. 53.

³¹² Cf. Alain Rey (sous la dir. de), *Dictionnaire culturel en langue française*, Éd. Dictionnaires Le Robert, Paris, 2005.

³¹³ La texture du latin *textura* « tissu » et de *texere* « tisser » désigne d'abord la trame puis l'action de tisser. À la fin du XV^e siècle, il s'applique à la disposition matérielle des fibres qui suggère un entrelacement et renvoie à la toile sur laquelle on peint. Il désigne aujourd'hui plus largement l'aspect physique des supports de la peinture comme de ses médiums (huile, aquarelle, vinylique...). La texture désigne également l'apparence d'un objet. La « texture picturale » renvoie aux différents stratégies d'application de la peinture telles les taches, les touches, les traces, les points etc. appréhendées dans leur ensemble.

d'une surface peinte. L'appréhension globale de la texture tient à la capacité physiologique d'unification. *D.I.P.* propose un déplacement au sein des fragmentations et des détachements des textures de *Para-*. Dans un sens, il reproduit la première phase du processus perceptif, le cerveau en achève la synthèse et permet la visibilité successive de toutes ces opérations. Dans un autre, il contraint l'homogénéisation par la fusion et empêche d'embrasser la totalité de la peinture.

- (Antoine Ayache) Au-delà de la géométrie de l'objet « peinture », sa texture est une autre caractéristique importante. Dans le vocabulaire informatique une texture se définit comme un ensemble de pixels projeté sur un objet 3D. Chaque pixel possède 4 composantes, dites RVBA soit respectivement Rouge Vert Bleu et Alpha. Le canal alpha est un canal indépendant des canaux RVB encodant la couleur du pixel. Il est utilisé pour gérer la transparence d'une image par rapport à une autre. Avec le canal alpha, il est possible de rendre une couleur transparente ou même de définir le niveau de translucidité d'une image. D'un point de vue technique, *D.I.P.* voit ses textures stockées dans des fichiers au format PNG – *Portable Graphic Network* – qui gère le canal alpha, contrairement à des formats comme JPEG ou BMP. Dans un premier temps, le canal alpha a été utilisé uniquement pour rendre le fond d'un calque transparent. Puis, le caractère translucide des calques a été obtenu par l'utilisation de la fonction *scene_blending* d'OGRE 3D – *blending* peut se traduire par « mélange » –. Il s'agit de combiner la couleur d'un pixel donné qui est sur le point d'être affiché avec la couleur du pixel qui est déjà à l'écran. La manière dont les couleurs RVB sont combinées résulte de la valeur alpha associée à ces couleurs et de la fonction de *blending* qui est utilisée. En jouant sur les paramètres de la fonction de *blending* il devient possible de réaliser des opérations d'addition de la luminosité des pixels des différents calques ou de multiplication des couleurs entre elles.

- (Elsa Ayache) Jean-Pierre Yvaral ³¹⁴ s'est intéressé aux moyens de programmer une surface picturale à partir de recherches visuelles. Partant de diverses possibilités de stimulation optique, il a tenté d'analyser de façon systématique le fonctionnement de la perception. Dès les années 50, il s'aide des techniques électroniques et numériques. En 1960, Yvaral co-fonde le Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV)³¹⁵ avec Horacio Garcia Rossi, Julio Le Parc, François Morellet, Francisco Sobrino et Joël Stein. Dans les lignées de De Stijl avec Mondrian et Van Doesburg, du Bauhaus avec Max Bill, Joseph Albers ou Victor Vasarely – son père –, il développe une peinture souvent dite d' « abstraction géométrique

³¹⁴ Jean-Pierre Yvaral : né en 1934 à Paris - 2002.

³¹⁵ Le groupe avait notamment pour objectif de substituer au mot « art », l'expression « expérience visuelle située sur le plan de la perception physiologique ». Il revendiquait une part active du spectateur dans son contact direct avec le phénomène visuel. À travers leurs œuvres, les artistes proposaient les règles d'un jeu que le spectateur pouvait suivre ou non.

constructive ». En réalité, il a souvent mentionné la volonté d'une figuration à partir d'un matériau purement géométrique, de moyens élémentaires neutres. Leurs associations et transformations sont autant de moyens de créer des surfaces différentes.

Ainsi, les « structures cubiques » qu'il réalise entre 1965 et 1968 tentent de se rapprocher des éléments de l'univers de l'infiniment petit, tel le cristal de quartz ou de sel, ou le grain de matière, vu par le microscope électronique. Il travaille également des « structures polyédriques » pour des « horizons structurés » (Figure 99) d'une profondeur infinie. Il s'agit d'images synthétiques faites avec des formes géométriques, parfaitement mesurables et que l'on peut démonter et recomposer d'une autre façon. Il cherche à déterminer des lois de combinaisons formelles de façon à créer des tableaux dont le processus de structuration est au maximum contrôlé. La composition doit être aussi rigoureuse et élémentaire que les formes employées, elle doit être logique, systématique et programmée.

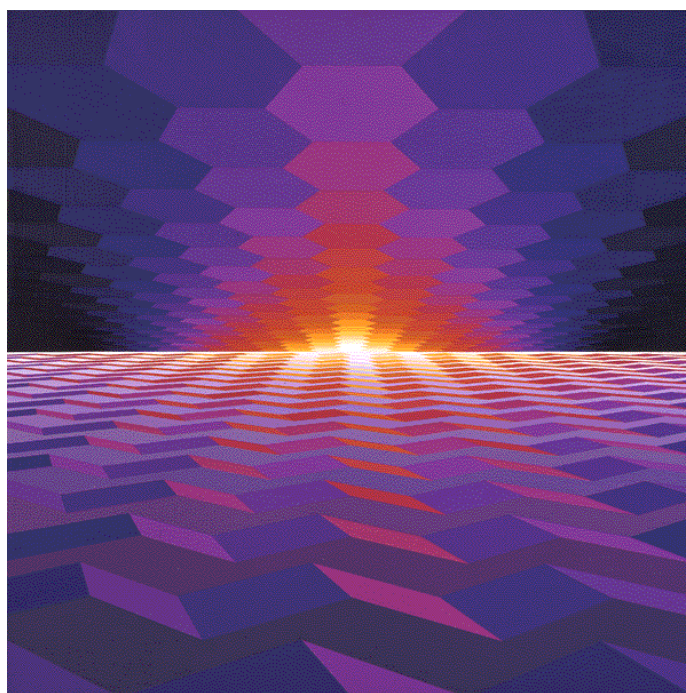


Figure 99 - Jean-Pierre Yvaral, *Horizon structuré-Jorn*, 1978, acrylique sur toile, 65 x 65 cm.

Au sein de sa série *Mona Lisa synthétisée* (Figure 100 et Figure 101), Yvaral a décomposé *La Joconde* en plusieurs éléments mesurables dans le but d'en reconstituer la surface et de permettre à partir de ces mêmes informations, la création de nouvelles images. Le choix du tableau n'est pas neutre : le personnage est immédiatement identifiable. Cette reconnaissance du sujet permet de porter une attention particulière au travail de l'image même. L'image figurative devient une sorte de prétexte à un jeu de reconstitutions et de permutations de la surface selon des formes purement géométriques, mesurables et combinables.



Figure 100 - Jean-Pierre Yvaral, *Mona Lisa synthétisée*, 1989, acrylique sur toile, 150 x 96 cm.



Figure 101 - Jean-Pierre Yvaral, vue d'atelier, 1984.

Paradoxalement, le développement de ces possibilités formelles pour créer une surface tend à donner une nouvelle épaisseur au tableau. Le numérique permet un traitement des « composantes » de la surface. Tandis qu'elle restait dépendante du corps physique de l'objet, elle se travaille désormais seule et reste variable. La surface numérique peut alors se

joindre à un objet de synthèse comme elle peut faire image, c'est le cas de *D.I.P.*. Grâce à la superposition des calques et à la navigation entre chacun d'entre eux, l'informatique a créé un nouvel espace pictural qui a la particularité d'être un intermédiaire entre la 2 et la 3 dimensions.

- (Antoine Ayache) Dans *D.I.P.*, l'objet "peinture" est modélisé par un quadrilatère, texturé par une photographie numérique de la peinture. Des essais ont été faits sur des géométries plus complexes. Une première tentative d'immersion a consisté à projeter la texture sur un hémisphère, qui est une technique souvent retenue pour représenter les ciels dans des environnements 3D (*skydomes*). Une deuxième série d'essais, avait pour but de rendre la peinture sous forme de reliefs. La photographie numérique de la peinture était alors utilisée deux fois : une première fois comme texture projetée sur une grille, et une seconde fois sous forme de carte d'altitude (*heightmap*), la luminosité de chaque pixel servant à déterminer l'altitude de chaque point de la grille, à la manière d'un relevé topographique, cette technique étant très connue pour modéliser des paysages montagneux en 3D.

- (Elsa Ayache) Nous avons souhaité au sein d'une réalisation informatique montrer le décollement, le dessus, le dessous, le profil d'une surface peinte et ce qu'il y a derrière la forme. *D.I.P.* ouvre l'espace pictural de tout côté et propose un nouveau type de profondeur. L'ensemble des images planes permet le glissement progressif d'un espace 2D vers un espace 2D 1/2, voire 3D.

- (Antoine Ayache) Le terme de 2,5D est utilisé pour décrire des espaces en 3 dimensions construits intégralement ou partiellement par composition d'images 2D sur des niveaux de profondeur donnés. Dans *D.I.P.* le déplacement du point de vue d'approche de la toile participe à la perception d'un espace aux dimensions variables. Initialement, le programme traite un point de vue alignant la peinture et les calques par l'application du théorème de Thalès qui détermine la taille en fonction de l'espacement des calques. L'illusion de la 2D est ainsi rendue. Enfin, le parcours du point de vue, basé sur des *splines* d'interpolation³¹⁶, permet une circulation entre les calques et révèle l'espace en trois dimensions.

³¹⁶ Les *splines* sont des fonctions définies par des polynômes qui déterminent des courbes.

II.3.2.2. Complémentarités méthodiques

L'avenir appartient à celui qui mettra en œuvre la lumière d'une manière créatrice. Il faut encore résoudre de grands problèmes techniques, mais cela ne pourra se faire de manière satisfaisante que si les travaux des scientifiques et des techniciens s'enrichissent de l'intuition d'artistes [...].³¹⁷

Pour l'automne 1939, Moholy-Nagy envisage l'ouverture au Bauhaus d'un atelier de lumière qui permette de décloisonner les savoirs : les étudiants suivraient un enseignement de la couleur articulé à une connaissance systématique des valeurs de la lumière. Les futurs développements techniques, auxquels il croit avec enthousiasme, l'incitent à promouvoir des alliances entre artistes et scientifiques. De leurs apports mutuels, il pourrait même s'envisager un art « optophonétique » nous amenant à voir la musique comme à entendre les images. Nous souhaitons ici revenir sur le questionnement de la collaboration, puisque dans les cas de *V.I.P.* et de *D.I.P.*, elle est a permis d'aller au-delà du projet de lâcher-prise en peinture. Plus que d'aboutir à deux réalisations programmatiques soulageant une pratique de la peinture contrainte et laborieuse, elle a développé un champ de travail parallèle dynamique où chaque protagoniste a été à la fois déstabilisateur et re-médiateur. Une dynamique de travail a été créée, inattendue mais porteuse, car elle obligeait à des adaptations réciproques permanentes. Pour *D.I.P.*, il a également fallu définir des tâches et baser le processus de recherche sur un hypothétique résultat. Cela revenait à intégrer l'imprévisible et à se mettre dans un état de prospection proche de ma manière de composer en peinture. Une autre difficulté a été de prendre en compte le résultat en même temps que l'intention initiale pour définir les stratégies et les étapes à suivre. Une autre a été de travailler à distance, entre Toulouse et Paris. Il a ainsi fallu redoubler de méthode et recenser tous les essais faits et ceux à envisager. Plusieurs projets se sont ainsi formulés dont il fallait à chaque fois évaluer le sens, la complexité et la cohérence par rapport aux intentions. Nous provoquons ainsi des projections, des situations d'essais et de choix qui relançaient à chaque fois l'activité. Au final, ce sont de vraies situations de création que nous avons créées avec ses prospections et ses expérimentations picturales néo-matérielles.

En faisant entrer la technique numérique dans un champ esthétique qui en est distinct, celui de la peinture, ces recherches découvrent et déterminent des potentiels informatiques. En s'écartant de la logique d'application du logiciel, la programmation réintroduit du jeu dans ses potentiels et ses finalités de telles sortes qu'ils peuvent se déterminer à nouveau. Du point de vue de Christian Jacquemin, chercheur au CNRS/LIMSI (Laboratoire d'Informatique pour

³¹⁷ László Moholy-Nagy, « Peindre avec la lumière, un nouveau moyen d'expression » in *The Penrose Annual*, Londres, n°41, 1939 in *Peinture, Photographie, film et autres écrits sur la photographie*, op. cit., p. 209.

la Mécanique et les Sciences de l'Ingénieur) et Professeur à l'Université Paris Sud, les intérêts d'une collaboration arts/sciences pour le scientifique consistent surtout en « l'ouverture de nouvelles pistes de recherches et la valorisation d'un domaine d'application, celle de travaux scientifiques par la démonstration »³¹⁸. Selon lui, plusieurs échecs collaboratifs peuvent s'expliquer par une approche trop instrumentaliste des techniques par l'artiste, privant ainsi les deux champs d'une dimension expérimentale, de remises en question liée aux appareils. Autrement dit, si le plasticien orchestre par son projet une alliance, l'ingénieur n'en reste pas un simple exécutant. De ce fait pour Christian Jacquemin, le travail collaboratif est « un processus de co-construction et de co-auteurs qui nécessite toujours un temps d'apprentissage et d'ajustements »³¹⁹. De la même manière, le champ des Arts Plastiques ouvert au champ scientifique a entraîné une certaine peinture dans un champ expérimental inédit et spécialisé.

Pour *V.I.P* comme *D.I.P.* il a été nécessaire de reconnaître qu'une intention artistique pouvait être dépassée par l'entreprise scientifique, en ce sens qu'elle pouvait ne pas être simplement assistée, c'est-à-dire techniquement illustrée mais modifiée en profondeur par sa prise en charge programmatique. Aussi, à partir des expériences de collaboration entre peinture et informatique, proposées par *V.I.P.*, *D.I.P.*, ou celles mises en œuvres plus largement par Christian Jacquemin au LIMSI³²⁰, nous avons pu aboutir à l'idée d'« une déstabilisation réciproque des champs artistiques et scientifiques »³²¹.

Au sein de cette seconde partie, nous avons montré que la pratique picturale pouvait se problématiser, s'accomplir et s'étendre dans le champ numérique grâce au médium informatique. Est-ce un moyen de lâcher-prise ? Plus loin, lâcher prise est-ce faire de l'informatique un expédient palliant la réflexion et l'acte de peindre ? Est-ce déléguer des gestes et des méthodes de création à d'autres acteurs ? Y a-t-il alors un risque de les voir substitués par les performances de la technique ? Est-ce que ne plus rien faire peut conduire au lâcher-prise ? Est-ce satisfaisant ? Pour répondre à l'ensemble de ces questions comme à l'intuition que lâcher prise est une affaire plus complexe et plus intime que celle d'un remplacement, nous aurons à interroger d'autres pratiques. Comment les richesses du médium informatique ont-elles pu être exploitées par d'autres peintres ? Quels types de

³¹⁸ Entretien du 22 juin 2007, Laboratoire LIMSI, Université Paris-Sud, Orsay (91).

³¹⁹ *Ibid.*

³²⁰ Elles ont notamment exploré la réalité augmentée (visuelle et auditive), la synthèse d'images, la scénographie virtuelle, la modélisation physique. Le projet *Gate 3.5* réalisé en collaboration avec l'artiste Bertrand Planes consiste en une installation projetant les ombres des spectateurs en temps réel sur une image en 3D. *DivX Prime* travaille les effets visuels provenant de la modification d'un codec (codeur/décodeur) vidéo. Il permet d'insérer de façon maîtrisée des bugs lors de la compression vidéo, et ainsi d'exacerber ou de détourner à des fins esthétiques et d'études la dégradation de l'image provoquée par l'algorithme. Projet consulté le 03/06/2018 à l'adresse <http://www.bertrandplanes.com/divx-prime/>

³²¹ Titre donné au projet de colloque de 2008 sur ces questions. Coordination LIMSI / E. Ayache.

relations définissent-elles et comment nous permettent-elles d'élargir notre compréhension des incidences de l'informatique sur la pratique de la peinture ?

La troisième partie complètera-t-elle ainsi une typologie des relations entre peinture et informatique. En explorant un plus large panel des liens entre peinture et informatique, nous pourrions interroger les limites de l'alliance technique dans la recherche de « lâcher-prise ».

III. Lâcher prise ou les limites de la complémentarité technique

Les enquêtes que j'ai menées sur les pratiques alliant peinture et informatique ont révélé qu'un grand nombre de peintres avait exploité la technique numérique de manière aventureuse et fertile. Plusieurs d'entre eux ont embrassé la liberté de la virtualisation et des opérations numériques pour enrichir et déployer leurs préoccupations picturales. L'informatique s'avère ainsi la médiatrice d'un lâcher-prise en ce qu'il ouvre un espace d'explorations et d'expérimentations, absorbant et stimulant le praticien au travail. J'ai observé qu'un certain nombre de démarches mettait spécialement en lumière la complexité, la puissance et la place qu'occupait la pensée créatrice du peintre dans ce nouveau champ créatif. Il m'a semblé que les processus mentaux d'élaboration et de transformation spécifiques au travail de la peinture y prenaient une nouvelle dimension et se révélaient aussi importants que la réalisation finale. En témoigne aujourd'hui leur visibilité nouvelle, parfois même en tant qu'œuvre.

Afin d'observer comment l'informatique engage une mise à nu des opérations mentales du peintre, nous allons recourir à des analyses de pratiques approfondies, sollicitant des exemples précis d'œuvres ainsi que le parcours et les questionnements de certains artistes. Parmi les praticiens que nous avons choisis de mobiliser, certains sont présentés par des institutions de renom ou sont portés par le marché de l'art, d'autres non. J'ai recueilli des témoignages et procédé à des échanges semi-directifs voire libres mettant en avant une parole d'atelier. L'enrichissement que cette parole a apporté à notre étude a prévalu sur le critère de notoriété. Tous les artistes présentés dans la thèse ont en commun d'avoir développé un travail alliant peinture et informatique au cours des trente dernières années.

La première sous-partie développera deux idées. Les investigations m'ont conduite premièrement à penser l'informatique comme moyen d'excroissance et d'amplification d'une pensée plastique et deuxièmement à proposer une définition plastique et dynamique de la peinture.

III.1. Jouir des potentiels informatiques

III.1.1. L'informatique comme excroissance d'une pensée plastique

Pierre Francastel reconnaît, parmi les facultés de la pensée, celle de l'ordre plastique bien distincte des pensées verbales :

Il existe une pensée plastique, distincte de la pensée mathématique, ou de la pensée physique, ou de la pensée biologique, ou de la pensée politique. Cette pensée possède ce trait particulier parmi beaucoup d'autres d'utiliser un médium ou un support non verbal. À ce titre elle est avec la pensée verbale et la pensée mathématique une des trois puissances de l'esprit humain. Or, jusqu'à présent, on ne s'est pas soucié d'analyser les relations particulières qui unissent aux techniques artistiques les démarches spécifiques de la pensée plastique. Au contraire, on s'est préoccupé d'établir une identité, fautive, entre les démarches et les enseignements de la pensée plastique et ceux des autres pensées, principalement de la pensée verbale. [...] Tel auteur, qui rirait de lui-même s'il entreprenait de commenter les œuvres d'une langue qui lui est totalement inconnue à travers une vague traduction, n'hésite pas à écrire sur les arts. Il en résulte que, de plus en plus, la théorie des arts se confond avec celle des autres disciplines de l'esprit.³²²

Ce qui fait la peinture, est différent de ce que dit la peinture ou encore de ce qu'on lui fait dire. Ce sont pourtant avec des mots que nous allons tenter de plonger au cœur de cette pensée d'actes qui conduit la peinture pour mieux la comprendre. Nous envisageons cette pensée plastique comme indissociable de ce que fait le peintre, *hic et nunc*, tout à sa création. Si une opération se définit comme un acte ou une série d'actes supposant une réflexion et une combinaison de moyens en vue d'obtenir un résultat déterminé, alors nous avons tout lieu de nous intéresser à la pratique plastique elle-même et aux témoignages qu'en fournissent les peintres. Mark Rothko a ainsi attribué à la pratique artistique une identité singulière grâce à ce qu'il nomme « l'intégrité du processus plastique »³²³ :

L'art est donc un genre de chose bien particulier, une espèce naturelle qui, comme toute espèce du monde physique, suit des lois propres et bien définies. Il a des propriétés précises, que l'on décrira ici

³²² Pierre Francastel, « Valeurs socio-psychologiques de l'espace-temps figuratif » in *Études de sociologie de l'art*, Éd. Gallimard, Coll. Tel, Paris, 1989, pp. 47-48.

³²³ Mark Rothko, *La réalité de l'artiste*, op. cit., p. 73.

sous le nom d'éléments plastiques. Par le remaniement incessant de ces propriétés, l'art, comme toute espèce, passe logiquement par des stades de changement que nous pouvons appeler croissance.³²⁴

Il précise :

Il n'existe pas d'accord général quant aux limites exactes du sens de ce mot [plasticité]. Différents groupes, à différents moments, ont employé ce mot pour décrire les attributs souhaitables d'une peinture, et ont décrit les insuffisances d'une œuvre en notant l'absence de ses qualités plastiques.³²⁵

Avec Mark Rothko, le mot *plasticité* appliqué au domaine de la peinture nécessite une première adaptation. Il n'est plus question d'une peinture épaisse au modelé radicalement apparent, mais d'une peinture dont le processus consiste à travailler les formes dans l'espace du tableau, et dans le cas de son expérience, à les faire « avancer » ou « reculer ». Les études de cas qui vont suivre poussent plus loin encore cette adaptation. Elles font remonter ce travail concret des formes au processus mental qui les a initiées.

Parallèlement à l'écriture de ces lignes, je tente de mettre à l'épreuve ces propos en essayant de pratiquer la peinture. J'espère de la sorte mieux appréhender les manifestations et les caractéristiques de cette pensée plastique. Mes travaux ne cherchent pas à atteindre un certain résultat formel ; aussi le processus poétique porte-t-il toute la responsabilité de la peinture à venir. Je m'arrête souvent pour réfléchir à ce qui va suivre, l'outil de cette réflexion étant le regard. Il détecte les formes naissantes, leurs positions et leurs associations. Il évalue les choix de la gamme colorée et le traitement de la matière picturale qui traite et interprète le sujet. La pensée plastique consiste bien à composer avec les informations portées par ce regard et avec un projet pour mener des actions appropriées. Au sein du faire, dans la continuité du tracé du pinceau, qui frôle, contourne ou recouvre les autres masses, ne cessant de mesurer ses effets propres en regard de l'ensemble, les opérations me paraissent également choisir. Ce qui se trouve sur la toile motive pour l'acte un cheminement prospectif autant qu'une prise de décision. La pensée plastique est donc à l'origine de cet acte, tout comme elle l'accompagne, s'en sert et se nourrit des données de l'expérience pour amplifier le raisonnement. L'expérience sensible constitue une voie d'apprentissage et l'appui de la réflexion. Il peut être ici intéressant de rappeler que dans l'histoire du développement humain, le cerveau « pensant » ou néocortex s'est développé sur un cerveau « sentant » ou primitif qu'est le tronc cérébral. Dans ses recherches sur l'intelligence émotionnelle, le psychologue Daniel Goleman en a rappelé le fonctionnement principal : « Il [le néocortex] est le siège de la pensée et contient des centres chargés d'assembler et de comprendre les perceptions sensorielles. Il ajoute aux sensations ce que

³²⁴ *Ibid.*

³²⁵ *Ibid.*, p. 81.

nous pensons d'elles et nous permet d'avoir des sensations sur les idées, les symboles, les produits de l'imagination et les œuvres d'art »³²⁶. Entre l'instance de ce néocortex et le tronc cérébral, il rappelle l'existence d'un autre territoire neuronal proche du tronc cérébral : le système limbique, siège des émotions. Goleman nous dit que « ce système élaborera deux outils extrêmement efficaces : la capacité d'apprendre et la mémoire »³²⁷.

On ne pourrait ainsi réfléchir sans être informé du geste ni peindre sans pensée plastique, quand bien même la pratique se barderait d'outils ou de méthodes particulières pour représenter. Ainsi accompagnerait-elle même encore la main qui trace en se superposant aux formes lumineuses provenant d'un rétro ou d'un vidéo projecteur. Cette pensée plastique nous semble plus largement encore devoir traiter un grand nombre de paramètres : matériels, techniques, processuels, temporels, formels, conceptuels.

Nous allons tenter de bien saisir ce que recouvre cette pensée plastique souvent citée par les peintres et aborder sa traduction scientifique, notamment par quelques biais de la psychophysiologie.

III.1.1.1. Penser en peinture ?

Valerio Adami m'a naguère expliqué comment il regardait un tableau. Il fait totalement abstraction du sujet, de ce qu'il en sait ou même de ses premières impressions. Il imagine que les personnages représentés sont des formes vides, des creux et que tout le reste est du plein. Ou l'inverse. Ou bien il ne s'attache qu'à suivre les lignes. Ou encore, il fait le décompte des couleurs, etc.³²⁸.

Alain Jaubert suppose que le peintre met en place cette stratégie visuelle pour ne pas lire le tableau trop vite et pouvoir l'apprécier ensuite pour ce qu'il est vraiment. Selon lui, cette expérience par laquelle l'artiste appréhende un tableau en recomposant, décomposant, isolant, calculant et évaluant des équilibres à la vue d'une peinture relève du domaine « rhétorique »³²⁹. Un discours s'appliquerait ainsi sur l'appréhension plasticienne du tableau. Nous pensons l'inverse : lorsque l'expérience de l'objet fait défaut – ici la pratique de la peinture –, alors le langage devient l'instrument vers lequel on se tourne pour y remédier. Si nous revenons au propos d'Adami, une autre méthode analytique semble suggérer qu'il

³²⁶ Daniel Goleman, *L'intelligence émotionnelle*, Éd. J'ai lu, Paris, 1997, p. 29.

³²⁷ *Ibid.*, p.28.

³²⁸ « Interview d'Alain Jaubert » par Françoise Docquier et Françoise Casanova in *Un regard télévisuel sur l'art : la série « Palettes » d'Alain Jaubert*, op. cit., p. 73.

³²⁹ *Ibid.*

distingue la forme du mot, tandis qu'Alain Jaubert les maintient intimement liés. Ce dernier remet d'ailleurs en question l'existence d'une pensée plastique entendue comme ensemble d'opérations mentales capables de s'appliquer aux images et de les manipuler. Voici son témoignage : « beaucoup d'artistes, eux, prétendent qu'ils pensent en peinture et seulement en peinture. Moi je ne le crois pas. Ils sont nés dans une culture et leur éducation un peu anarchiste leur permet de penser cela, mais c'est une pure illusion. Je ne pense pas que la peinture seule engendre la peinture. ».³³⁰

Pourtant, nombreuses sont les remarques de praticiens qui parlent du lien de leur pratique à une pensée particulière contenant les actes de la peinture et des effets bénéfiques qu'elle engage lorsqu'il est question de transmission. Certains commencent par différencier le langage plastique de l'image du langage verbal et souhaitent en prouver la valeur ajoutée. Ainsi au XIX^{ème} siècle, Antoine Joseph Wiertz s'étonne-t-il : « le mouvement des lignes, l'arrangement des groupes, la variété des formes, la disposition des masses, tout cela peut-il s'exprimer par le discours ? La plume peut-elle suivre le pinceau ? La phrase peut-elle préciser les ondolements de la ligne ? Nous ne le pensons pas. Qu'on nous permette donc de joindre le crayon à la plume. »³³¹. Voilà le peintre qui insère ainsi dans ses textes, comme il l'a couramment pratiqué dans sa correspondance, des esquisses : « ainsi, notre analyse sera plus facile, et nos observations plus intelligibles. »³³². Un bon dans le temps nous amène à une remarque du même ordre faite émanant de Takashi Murakami qui repère l'efficacité d'un langage issu d'une pensée non verbale : « Finalement, pour résoudre un problème, les Japonais se fient plus à des intuitions qu'à des phrases clairement formulées. Par exemple, ils ont traduit les formes de pensée ou de religion importées de Chine ou d'Occident au hasard. Et durant ce processus de traduction approximative, s'ils devaient expliciter une notion à quelqu'un d'autre, ils avaient plutôt recours à un dessin, à un schéma, qu'à des mots. »³³³. Nous pensons que l'image ne constitue pas seulement ce langage différent du mot mais qu'il lui est associé une pensée ou un mode opératoire mental spécifique avec lequel le peintre travaille. Celui-ci n'est pas intime au point d'être gardée exclusivement par le peintre.

Dans son article sur les techniques picturales, le peintre et historien de l'art Jean Rudel mentionne qu'« il est frappant de voir qu'à coté de ce que l'on pourrait appeler un « rituel de peinture » il existe toujours un ensemble de conseils se rapportant à la direction mentale et

³³⁰ *Ibid.*, p. 75.

³³¹ Antoine Joseph Wiertz, *Œuvres Littéraires*, *op. cit.*, p. 50.

³³² *Ibid.*

³³³ Takashi Murakami, Entretien avec Hélène Kelmachter le 16 avril 2002, *op. cit.*, p. 100.

spirituelle »³³⁴. Il fait aussi référence à certaines sectes bouddhiques où « l'acte de peindre a pu être considéré comme devant être dominé par une vision intérieure et n'être dans son expression finale qu'une sorte de signe intermédiaire entre la nature et son organisation spirituelle »³³⁵. La pratique de la peinture renvoie ainsi à une instance spirituelle sans laquelle elle ne saurait exister ni avoir de sens. Le peintre qui regarde une peinture possède des prédispositions particulières ainsi qu'une expertise qui sont spécifiques à son expérience de praticien et qui peuvent définir un langage qui ne soit pas celui des mots.

Changha Hwang³³⁶, dont nous avons abordé la pratique plus haut, explique que sa peinture est improvisée. À chaque amorce de toile, une forme d'innocence le submerge et déjà, mentalement, la peinture est au travail. Il témoigne : « j'ai des pensées qui sont peinture »³³⁷. Pierre Alechinsky quant à lui, sépare pensée et action picturale. Avec humour, il définit le tableau comme « de la pensée engloutie dans de la couleur et qui montre le bout de son nez. »³³⁸. Mais il explique aussi : « ce que je peins dépasse ma pensée »³³⁹. À quoi tient ce dépassement ? Relève-t-il d'une dynamique propre au travail de la forme dans la matière ? S'agit-il d'un langage de la forme ou d'une réflexion par la forme capable de s'affirmer autonome ? Alechinsky explique que ce principe moteur tient de l'action qui est le point de rencontre entre une pensée et une matière. Plus loin, et cela rejoint notre hypothèse formulée plus haut, les deux n'existeraient pas l'une sans l'autre et leurs interactions permettraient de nombreux déplacements. Le rôle du peintre serait d'en prendre la juste mesure pour faire avancer son œuvre.

Rien n'est plus concret que ces peintures dégagées du scénario, que ces peintures dont l'acte de penser et de peindre se chevauchent, s'interpénètrent. [...] On ne prévoit que dans le moment de l'action. L'œuvre, l'élaboration picturale se déroule dans l'espace et dans le temps, dans l'espace limité par le format de la toile vierge et dans le temps qui n'arrête pas de se dérouler pendant l'action [...]. C'est uniquement dans l'action que la pensée peut intercéder auprès de la matière ; hors de l'action, les forces imaginantes sont incapables de prévoir exactement dans quel sens l'action interprètera la vision immédiate et de quelle façon la matière réagira à l'action immédiate. Peut-être, à de rares instants, la pensée peut-elle entrevoir l'avenir de la matière mais ce ne sont là que de pauvres petites intuitions qui ne changent pas les difficultés montagneuses en promenade. [...] À peine a-t-on décidé de ce qu'il doit y avoir à cet endroit-là, à cet endroit précis du tableau, que la

³³⁴ Jean Rudel, « Peinture. Les techniques » in *Encyclopédie Universalis*, Cdrom version 2.0, Versailles, 1995-1996.

³³⁵ *Ibid.*

³³⁶ Changha Hwang : né en 1969 en Corée du sud. Vit et travaille à New York.

³³⁷ *Changha Hwang*, Exposition, 11 septembre - 24 octobre 2004, Éd. Galerie Anne de Villepoix, Paris, 2004, p.4.

³³⁸ Pierre Alechinsky, *Hors cadre. Choix de textes avec trois inédits*, op. cit., p. 93.

³³⁹ *Ibid.*, p. 88.

matière voulue et espérée par la pensée tantôt s'alourdit, tantôt s'évapore. Sa présence insolite imposera alors à la pensée une orientation déterminée par cet imprévisible. Ce choc est parfois extrêmement fertile à condition qu'il ne reste pas en friche. À nous d'en découvrir les richesses, d'en exploiter le possible latent.³⁴⁰

La pratique de la peinture génère différentes manières de réfléchir l'action, la pensée et leur articulation dans la création. La thèse défend l'idée que des opérations mentales sont spécifiques à la pratique de la peinture, qu'un langage de l'image existe et que le travail informatique l'emploie et le prolonge.

Depuis la naissance du *Computer Art*³⁴¹, que l'on peut situer aux États-Unis au début des années 50, le rapprochement du fonctionnement de l'ordinateur à celui des processus mentaux s'est posé de façon immédiate et instinctive. Plusieurs approches en découlent. Certaines envisagent une création artistique spécifique à l'ordinateur. C'est le cas d' Harold Cohen³⁴², artiste et chercheur en arts médiatiques, qui quitte la pratique de la peinture dans les années 60 et envisage l'ordinateur comme outil de conception plastique autonome. Selon lui, la machine est ce qui permet de modeler certains aspects du cerveau humain et ce qui l'intéresse prioritairement est le fonctionnement des êtres humains. Il a donc fondé l'ensemble de son travail sur la simulation du processus décisionnel humain. Au début des années 70, il met au point sa « machine à dessiner » intelligente appelée *Aaron*. Il s'agit d'un programme informatique reposant sur des principes de vie artificielle qui conçoit des dessins sur papier ou sur toile de façon autonome à partir de règles fixées par l'artiste. Pour Harold Cohen, la représentation visuelle est fondée sur les structures cognitives humaines et son programme est établi en fonction de comportements cognitifs. Il agit en sachant ce qu'il fait et à quel stade il en est et non à partir d'une logique formelle. Au sein de cette pratique, la machine ne se substitue à l'artiste qu'en apparence car les productions sont issues d'un mécanisme opérationnel mental imité, qui a été circonscrit pour être rejoué par la technique. Le point de vue de Frank Popper nuance un emploi simplement instrumentaliste de la technique numérique. L'ordinateur selon lui, n'est pas un simple outil et constitue un objet créateur, à la fois stimulateur de mémoire, du raisonnement et du cerveau de l'artiste.

Qu'en est-il pour autant de la question d'une possibilité de penser en peinture ? Quelques points d'approche psychophysiologique sont ici proposés pour situer notre questionnement sur une pensée plastique tout en laissant entrevoir la complexité de ce champ de recherche spécifique.

³⁴⁰ *Ibid.*, pp. 65-67.

³⁴¹ « Art par ordinateur » ou « art informatique » selon la traduction de Frank Popper.

³⁴² Harold Cohen : né en 1928 à Londres (Angleterre).

Plusieurs expériences³⁴³ ont été menées afin d'enregistrer grâce à l'Imagerie par Résonance Magnétique fonctionnelle (IRMf), l'activité cérébrale de personnes en train d'observer divers documents ou de visualiser mentalement des éléments précis. Il a été repéré qu'à la vue de représentation de maison, de portrait, de formes rayées ou encore de formes en mouvement, réagissaient différents foyers du cerveau par afflux de sang. S'il n'est pas encore possible de lire dans les pensées, on sait cependant qu'il existe différentes signatures cérébrales, comme celles du mensonge par exemple. Les informations fausses répondent d'actions spécifiquement situées dans la région frontale du cerveau. Pour autant, qu'en est-il exactement de l'image dans notre processus mental ?

Le psychophysiologiste Jean-François Lambert³⁴⁴ a montré dans son article « Cerveau et Conscience : Bilan et Perspective »³⁴⁵ que le cerveau ne « voit » pas. D'après lui : « le sujet qui perçoit n'est réductible ni à des aires du cortex visuel, ni à aucune autre région du cerveau susceptible de les scruter car ce sont des couleurs – des objets – dans le monde et non des représentations dans le cerveau que nous percevons. Le cerveau ignore tout des stimuli qu'il reçoit. C'est moi qui pense et non mon cerveau ! Ainsi la vision n'est localisée ni dans la rétine, ni dans le nerf optique, ni dans les corps genouillés, ni dans aucune aire corticale : le cerveau ne voit pas. »³⁴⁶ Dans cette perspective, la question fondamentale devient celle de savoir comment le cerveau engendre les configurations mentales que nous appelons images à partir de configurations neuronales. Une esquisse de réponse peut être proposée avec l'emploi du terme « image mentale » en philosophie et en psychologie cognitive. En effet, il renvoie à la capacité de représentation cérébrale d'un objet, d'un concept ou d'une situation. « Penser en image » serait une sorte de figuration mentale par la mémoire ou l'imagination. L'article de l'*Encyclopaedia Universalis* consacré à l'image mentale rédigé Grégoire Borst, docteur en psychologie cognitive, mentionne que pour la plupart des chercheurs, « il existerait une analogie entre les activités perceptives et d'imagerie mentale »³⁴⁷. Ce que nous serions en mesure de visualiser mentalement serait conditionné par nos mécanismes de perception. Sans entrer ici dans l'étude complexe de cette question qui fait encore l'objet de nombreuses études, il n'est peut-être pas incohérent de supposer que ce qui se joue entre le perçu et la formation d'une représentation par l'esprit, coïncide avec ce que le cerveau travaille dans la création picturale : des éléments de l'esprit

³⁴³ Voir sur ce sujet la thèse d'Anne-Lise Paradis intitulée *Exploration par IRM fonctionnelle de la perception visuelle des formes tridimensionnelles ; dessin de paradigmes d'acquisition et outils d'analyse appliqués au domaine de la vision*, consultée le 29 mai 2018 à l'adresse <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00157092/document>

³⁴⁴ Jean-François Lambert est spécialiste de l'étude des corrélats neurobiologiques de la conscience et de l'épistémologie des sciences cognitives.

³⁴⁵ Jean-François Lambert, « Cerveau et Conscience : Bilan et Perspective » in *Implications philosophiques de la science contemporaine. Complexité, vie, conscience, op. cit.*, p. 12.

³⁴⁶ *Ibid.*

³⁴⁷ Grégoire, « Image mentale » in Borst, *Encyclopaedia Universalis*, consulté le 29 mai 2018 à l'adresse <https://www.universalis.fr/encyclopedie/image-mentale/>.

s'incarnent en informations : couleur, mouvements, contrastes, matières, association en vue d'être composés et de créer une représentation visible. Si notre cerveau se fabrique une représentation du monde, l'activité picturale mobilise un fonctionnement cérébral traitant d'informations spécifiques en vue de la manipulation d'éléments plastiques. Bien que nous n'en connaissions pas tous les ressorts psychophysiologiques, il a nous semblé que l'idée d'une pensée plastique pourrait finalement y correspondre.

Une autre caractéristique essentielle du cerveau est à pointer : la plasticité de sa structure, c'est-à-dire sa malléabilité. Cela signifie que son organisation et son fonctionnement sont susceptibles d'être modifiés par renforcements et déploiements de système neuronaux. On sait que cette plasticité est activée lors de lésions cérébrales ou encore au cours d'expériences d'apprentissage. Aussi, il nous semble intéressant d'imaginer que l'expérience d'une interaction avec l'informatique soit un facteur de plasticité du cerveau. Nous pourrions donc observer un enrichissement des opérations mentales plasticiennes. Sous l'égide de cette plasticité du cerveau, l'ordinateur insufflerait en retour les nouvelles conditions d'une plasticité du travail de la peinture. Aussi, l'idée de cette pensée plastique pourrait rassembler les questions, les recherches et les expériences engagées par la stimulation et l'expansion informatiques. C'est ce que nous allons observer avec de cas concrets concentrant l'étude sur le processus poétique de l'œuvre.

Nous avons vu plus haut que l'artiste japonais Icon Tada refusait de peindre avec des substances au profit d'un emploi exclusif de la technique informatique. La raison en est qu'elle lui permet une connexion directe entre son cerveau et la machine. L'espace virtuel accueille toutes ses projections intellectuelles, au point de faire partie intégrante de lui. Il explique que l'ordinateur est une sorte « d'autre moi, une mémoire organisée alternative [...] ». Mes machines [...] sont devenues une zone de mon cerveau. Ce sont des objets transitionnels qui me lient au monde »³⁴⁸. Plus loin, il voit en la machine une excroissance de son lieu de création : « Ce serait comme une extension illimitée de mon minuscule atelier, riche de milliers de mondes »³⁴⁹. S'ouvrent pour la peinture d'autres modes de créations, de nouvelles méthodes processuelles. Icon Tada « triture » patiemment ses logiciels pour les détourner de leur fonction première. Son travail s'assimile à une lente dérive d'élaborations formelles composées grâce aux menus et aux applications des logiciels.

Ce qui est intéressant, c'est que ce type de travail continu, sériel et répertorié, ne s'arrête pas à l'objet finalisé (Figure 91 et Figure 92) qui ne se matérialise d'ailleurs pas

³⁴⁸ Propos recueillis à Osaka, en avril 2003, par Valérie Franville sur des questions de Leonor Baillencourt, consulté le 29 mai 2018 à l'adresse <http://worlds-of-ultralab.org/iconmada/index-entretien.html>.

³⁴⁹ *Ibid.*

nécessairement. Au contraire, ce vocabulaire de formes constitue potentiellement de nouveaux moyens de création. Icon Tada le met en commun avec celui du groupe Ultralab de façon à constituer une banque de signes picturaux ré exploitables pour n'importe quel projet. Pour l'artiste, c'est leur immatérialité qui ne les rend jamais totalement achevés et leur permet d'être le maillon d'un nouveau travail : « C'est aussi une révolution dans la manière de créer car je me suis constitué une base d'éléments – formes, couleurs – que je peux manier sans fin et qui insère chaque image produite, imprimée, chaque pièce unique, au sein d'une chaîne évolutive. »³⁵⁰.

Nous observons donc une possibilité pour la peinture de se travailler immatériellement et chacune des formes d'Icon Tada se caractérise par sa disponibilité. Cet exemple nous semble illustrer le propos de Christine Buci-Glucksmann selon lequel ces potentialités déployées tiennent au « temps virtuel » qui « couple les trois moments méthodologiques et cognitifs propres au virtuel : l'Idée, le programme et les effets, dans une combinatoire langagière d'abstracts visuels et de grammaire, qui élargit la connaissance en la modélisant. »³⁵¹. Le cas plus développé de Vera Molnar nous semble en être un autre témoignage.

III.1.1.2. La pratique informatique de Vera Molnar : osmose des processus mentaux et picturaux

Un grand nombre de mes travaux sont réalisés et souvent exécutés par ordinateur. Mais s'ils ont quelque valeur, ou si, au contraire, ils n'en ont aucune, la machine n'est nullement responsable. L'ordinateur si étonnant soit-il, n'est pour le moment qu'un outil qui permet de libérer le peintre des pesanteurs d'un héritage classique sclérosé. Son immense capacité combinatoire facilite l'investigation systématique du champ infini des possibles.³⁵²

Nous allons voir comment, dans la démarche et la production de Vera Molnar, l'ordinateur joue le rôle d'une jointure. À lui seul, il développe par une méthode systématique les opérations mentales liées à l'activité picturale, il déploie une identité formelle spécifique et sert leur production tangible. Il a en effet ses propres prothèses, telles la table traçante et l'imprimante. Observons d'abord comment l'ordinateur est une condition de la pratique

³⁵⁰ *Ibid.*

³⁵¹ Christine Buci-Glucksmann (sous la dir. de), *L'art à l'époque du virtuel*, op. cit., p. 17.

³⁵² Vera Molnar, « Regard sur mes images » in *Revue d'Esthétique*, n°7, Éd. JM. Place, Paris, 1984, p. 117.

picturale de l'artiste. Vera Molnar produit une peinture d'obédience constructiviste, mettant en jeu des arrangements de formes géométriques simples. Il y a deux raisons à cela : l'une est subjective : « J'aime les motifs simples : les carrés, les cercles, les rectangles. »³⁵³. L'autre est objective.

Mon but est – de la même façon que pour de nombreux peintres du passé – d'être capable de créer une œuvre d'art valide dans un cheminement bien plus conscient. Cette conscience ne suppose pas la suppression de l'intuition mais un renforcement du processus cognitif ; cela ne signifie pas non plus que la peinture devienne une affaire de logique. L'art dans ses débuts est essentiellement intuitif, c'est durant la phase d'élaboration que l'intuition a besoin du contrôle et de l'aide de la connaissance.³⁵⁴.

En 1946 l'artiste décide de réaliser des œuvres abstraites et géométriques en noir et blanc exclusivement. Jusqu'en 1959, l'application des lois universelles de la composition ainsi que des lois mathématiques – comme le nombre d'or, la série de Fibonacci, le Modulor, etc.³⁵⁵ – constitue les deux méthodes mises en œuvre dans la recherche plastique de l'artiste. Cette dernière, affranchie de toute connotation mystique ou symbolique, permet à la forme de faire l'expérience de l'exactitude et de la logique comme en témoigne par exemple l'œuvre *Lent mouvement giratoire* de 1957 (Figure 102).

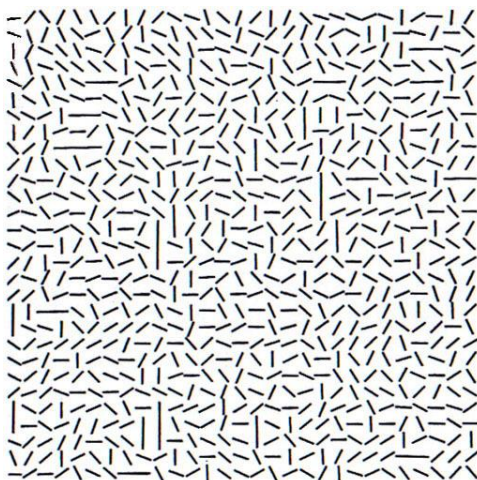


Figure 102 - Vera Molnar, *Lent mouvement giratoire*, 1957, peinture sur carton, 75 x 75 cm

³⁵³ Je traduis. Vera Molnar, *Vera Molnar ; Transformations*, Polytechnic of Central London, the concourse Gallery, 10th June-2nd July 1976, London, Polytechnic of Central London; 1976, n.p.

³⁵⁴ *Ibid.*

³⁵⁵ La règle d'or, ou « nombre d'or », noté ϕ , est le rapport entre deux longueurs a et b tel que $(a/b) = (a+b)/a$. Le nombre d'or est une valeur de proportion que l'on trouve de manière récurrente dans la nature est utilisé en peinture, architecture, poésie et musique. Léonard de Pise, dit Fibonacci, né à Pise en 1180, propose en 1202 une série géométrique, la série de Fibonacci, dont l'une des propriétés est que le rapport de deux nombres consécutifs tend vers ϕ , le nombre d'or. Le Modulor est une table de mesures utilisant le nombre d'or et la série de Fibonacci sert à élaborer des architectures en accord avec les dimensions humaines.

Durant les années 60, son travail relève déjà d'une logique programmatique alors que l'ordinateur n'intervient qu'en 1968. Elle met en place un art systématique par l'intermédiaire d'une « machine imaginaire » : Vera Molnar agit comme si elle possédait un ordinateur. « La procédure [...] consistait à écrire des programmes simples et à élaborer des séries de transformations de formes selon des directives très précises, limitant le champ et la possibilité par la fixation d'interdits. »³⁵⁶ . Les œuvres *Effet esthétique de l'inversion des fonctions par la fluctuation de l'attention* (Figure 103) et *Structure de la lettre N* (Figure 104 et 105) illustrent ces propos.

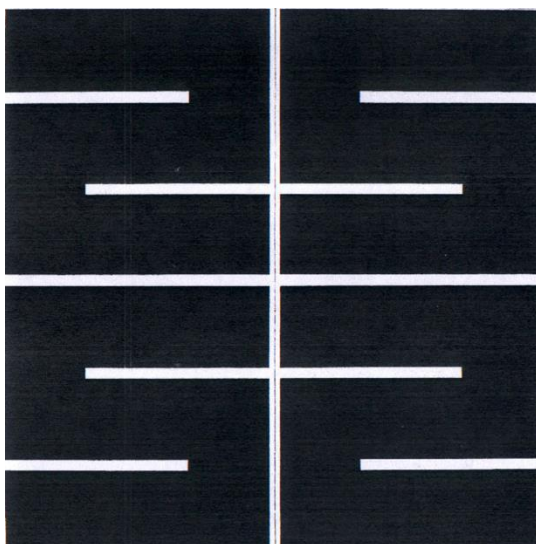


Figure 103 - Vera Molnar, *Effet esthétique de l'inversion des fonctions par la fluctuation de l'attention*, 1960, huile sur panneau d'aggloméré, 150 x 150 cm.

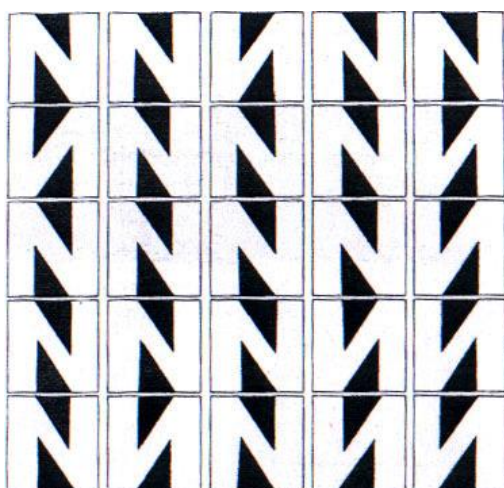


Figure 104 - Vera Molnar, *Structure à partir de la lettre N dix ans plus tard*, 1971, papier Canson noir collé sur papier, encre, 29,7 x 30 cm.



Figure 105 - Vera Molnar, *Structure à partir de la lettre N*, 1961, papier Canson noir collé sur papier, 29 x 26,6 cm.

³⁵⁶ Vincent Baby in Vera Molnar, *Extrait de 100 000 milliard de lignes*, op. cit., p. 17.

Nous ne sommes pas loin de la démarche picturale de Roman Opalka, dont les contraintes³⁵⁷ très fortes fixées pour la réalisation de ses tableaux rejoignent celle d'un programme. L'intérêt de ce travail acétique semble moins résider dans la visibilité d'un amenuisement chromatique que dans l'idée d'une peinture se démenant seule avec une logique programmatique dont elle est totalement étrangère à la base. Le temps passé à l'œuvre se fait prise de conscience, parce que le projet de la peinture est justement de l'éprouver avec patience et détermination. L'œuvre fascine autant qu'elle effraie. N'est-il pas tout aussi surprenant d'observer combien cette pratique picturale résiste à l'accélération des calculs exécutés par l'ordinateur, et avec eux, à toutes les déclinaisons formelles qu'ils génèrent ?

Vera Molnar, quant à elle, introduit du hasard dans ses programmes, ce qui lui promet des réalisations inattendues. Elle affirme que l'ordinateur est impératif à ses recherches : « les êtres humains sont de très mauvais automates. Ils sont lents ([...] ils ne peuvent effectuer toutes les modifications possibles et nécessaires) et terriblement subjectifs »³⁵⁸. De plus l'ordinateur excelle dans le trait là où la main défaille : « C'est à cause de ce désir et de ce besoin d'être systématique que j'ai eu recours à l'ordinateur. Cet instrument, si puissant, me permet de réaliser des séries quasi-exhaustives, des espèces de romans picturaux que je n'aurais jamais pu réaliser "à la main" dans des délais raisonnables. »³⁵⁹. Plus précisément, à partir de cet « instrument de rêve – Deus ex machina – l'ordinateur [...] muni d'un écran, d'une imprimante, d'une table traçante, on peut manipuler à volonté les éléments constituants du travail. On s'arrête d'abord sur les formes elles-mêmes pour décider de leur taille, proportion, nombre, position, voir ensuite la façon d'assemblage : la juxtaposition, l'entrechoquement, le recouvrement, décider de l'importance des interstices, des relations fond-forme. On peut augmenter le nombre d'éléments, utiliser des milliers de formes, inimaginables si on travaille à la "main" »³⁶⁰. Observons comment Vera Molnar développe une œuvre logique et systématique.

L'artiste a recours à l'ordinateur pour le développement de méthodologies strictes qui, jouant de divers paramètres et de procédures mathématiques, déterminent et contrôlent l'élaboration de l'œuvre picturale. Georges Charbonnier note à ce sujet que l'informatique impose ses lois : « utiliser l'ordinateur, c'est concrètement rédiger un programme, c'est-à-dire

³⁵⁷ Depuis 1965, Opalka peint la suite des nombres de 1 à l'infini. Le fond de sa première toile est noir. Au fil du temps, il est blanchi à raison d'un ajout de un pour cent de blanc au fond de chaque nouvelle toile. Les nombres sont dits et enregistrés au fur et à mesure qu'ils sont peints. L'enregistrement sonore accompagne chaque exposition des tableaux concernés. Le décès de l'artiste est la seule condition de l'arrêt du processus.

³⁵⁸ Je traduis. Vera Molnar, *Vera Molnar ; Transformations*, op. cit. n.p.

³⁵⁹ Vera Molnar, « Traces de textes sur mes peintures » in *Vera Molnar : peintures, traces*, op. cit., n.p.

³⁶⁰ Vera Molnar in Odile Blin et Jacques Sauvageot (sous la dir. de), *Images numériques : l'aventure du regard, conférences 1996-1997, mastère espaces plastiques/espaces numériques*, op. cit., p. 50.

rédigé une suite cohérente d'instructions intelligibles pour la machine. [...] D'autre part, la rédaction du programme exige la stricte définition de la chaîne des opérations intellectuelles en cause. Il s'agit d'une prise de conscience nouvelle des processus de la création artistique. »³⁶¹. La fixation progressive de contraintes trouve ainsi un relais efficace dans le programme. Celui-ci assimile et déploie rigoureusement les opérations mentales qui, jusqu'en 1968, étaient les seules à l'œuvre.

Dès lors les investigations assimilant l'ordinateur au travail pictural de Vera Molnar se cherchent et se succèdent. Les occurrences de travail suivantes rendent compte, chronologiquement, de méthodes et de croisements spécifiques. Dans un premier temps, l'artiste exploite la possibilité de création infinie d'occurrences formelles puis s'oblige au choix pour une immédiate et fidèle transposition picturale³⁶². Elle observe par la suite le même schéma sans élire de proposition. Les recherches ne donnent lieu à aucune toile. Plusieurs années plus tard, tout en conservant son même sujet d'étude et sans en référer aux anciennes spéculations numériques, elle réalise des peintures. Dans un quatrième moment, elle peint mais étudie après coup ces productions sur ordinateur, de façon à recenser les versions qui n'étaient pas déjà apparues. La cinquième méthode est caractérisée par l'influence réciproque de la main et l'ordinateur. Elle constitue un va-et-vient par lequel le programme s'ajuste en fonction des données manuscrites et inversement³⁶³.

L'ordinateur s'est immiscé dans le processus de création picturale. Par son système logique ne tolérant aucune faille, il a permis d'en décomposer et explorer les phases. C'est au cœur de l'élaboration des occurrences formelles, c'est-à-dire dans la méthode même de diversification, que réside l'œuvre de Vera Molnar. Selon elle, s'« il est possible, en assemblant des formes géométriques simples [...] de produire ce que l'on nomme de façon fort prétentieuse une œuvre d'art plastique »³⁶⁴, « tous les assemblages de formes

³⁶¹ Georges Charbonnier in *Vera Molnar : lignes, formes, couleurs*, Vasarely Múzeum, Budapest, 1990, n. p.

³⁶² Relatons ici l'expérience d'atelier comme éloge de la méthode comparative numérique. « Ma première méthode consistait à faire mille et mille variantes sur écran, table traçante, en contour (c'est plus rapide), en « plein », les regarder, les comparer ensuite en prenant mon temps. C'est d'ailleurs un moment merveilleux du travail : vous vous asseyez confortablement, vous étalez par terre, sur la table, le mur, le lit, les variantes – leurs différences sont souvent toutes petites – et vous voyagez de l'une à l'autre. Vous en choisissez une, puis une deuxième, vous les rejetez, en privilégiez d'autres, et retour en arrière. Vous contemplez, de quelque façon, l'intérieur de votre propre cerveau. Vous vous découvrez, étonnez, rejetez, aimez, détestez... Après une longue hésitation, vous choisissez un certain nombre, exécutez une ou deux images à la main, sur toile, sans changer d'un iota la version produite par le programme. » in *Images numériques : l'aventure du regard, conférences 1996-1997, maîtrise espaces plastiques/espaces numériques*, op. cit., p. 51.

³⁶³ De cette association, Vera Molnar remarque un phénomène paradoxal : « C'est la confrontation entre un programme qui produit souvent du sauvage et une main qui a tendance à civiliser les excès. », *ibid.*, p. 51.

³⁶⁴ Vera Molnar, *Images numériques : l'aventure du regard, conférences 1996-1997, maîtrise espaces plastiques/espaces numériques*, op. cit., p. 49.

géométriques ne produisent pas une œuvre d'art »³⁶⁵. La production formelle est la démonstration d'un processus systématique. Elle revisite les règles sanctifiées de composition et d'assemblage : « Vous pouvez vous égarer, explorer des chemins non banalisés. De cette façon, le parcours devient de plus en plus ample. Et libre. »³⁶⁶. L'ordinateur propose en effet « un art axiomatique, souvent élémentariste et réductiviste, voire parfois modulaire et simple, jusqu'à son aboutissement : qui est sa complication, son plaisir ou son aléatoire, son impossible recherche de la fin, du seuil, du système établi »³⁶⁷. Ces projections spéculatives et hypothétiques sont alors peintures justement parce que ce qui est dépeint, c'est l'instabilité de son image.

Durant l'été 1994, Vera Molnar rédige l'inventaire des caractéristiques linéaires, formelles et chromatiques de son travail. L'étude de son champ lexical, précis et sensible, révèle aussi qu'elle différencie ses modes de production pour servir le point nodal de son travail : la plasticité de la ligne³⁶⁸. L'intention de l'auteure est à la fois renouvelée et différée. En effet, la méthode de Vera Molnar est basée sur la permutabilité des transformations de l'œuvre, codées en langage informatique. Dans cette recherche de clarté structurelle, la responsabilité du choix prend toute son ampleur. La détermination des supports – toile, papier, carton – ou des médiums – feutre, encre, crayon, vinyle, bande adhésive – comme autres déterminants formels s'y ajoute. Le retrait total de *pathos* engendre une œuvre qui n'en est pas moins poétique, fondée sur le déroulement subtil et varié de propositions. L'observation des occurrences incite une entrée profonde dans la plasticité de la forme.

Ainsi pour Vera Molnar, l'ordinateur reste un outil. Premièrement, selon des découpages progressifs, il permet le déploiement minutieux d'occurrences formelles exactes et sous conditions. Deuxièmement il est exploité pour sa capacité combinatoire et sa logique systématique : « [...] dans certains cas où l'arborescence des possibilités paraît assez simple, [l'ordinateur permet] une exploration relativement facile, sinon exhaustive, mais, principalement, d'en favoriser la formalisation. Le déploiement des systèmes de variantes,

³⁶⁵ *Ibid.*

³⁶⁶ *Ibid.*, p. 50.

³⁶⁷ Antonio Guzman in *La quadrature de l'art*, Gottfried Honegger, Vera Molnar, Éd. centre régional de documentation pédagogique : Galerie Bucherr, mission académique à l'action culturelle, Poitiers, 1993.

³⁶⁸ Ainsi, les lignes sont « faites, exécutées, produites, tracées, dessinées, simulées, réalisées, jetées, obtenues, réparties, inscrites, distribuées, juxtaposées, entrecroquées, combinées, émergentes, calculées parfois, elles se cherchent, parfois elles disparaissent ». Les formes sont « belles, impeccables, immuables, parfaites, pures, dures, artificielles, propres, nettes, courbes, segments de paraboles, d'hyperboles, de sinusoïdales, régulières, hasardeuses, bégayantes, désordonnées, verticales, horizontales, parallèles, inclinées, équidistantes, asymétriques, obliques, déviées, de plus en plus nombreuses, comme des écritures, montantes, descendantes, normalisées, empruntées, "out of square", biscornues, tordues, hésitantes, frémisantes, enchevêtrées, tremblantes, malmenées, folles, ivre, convulsives, violées. Elles sont des fentes, des fêlures, des déchirures, Elles sont en rang, en culbute, en sentier, en entrelacs, en méandres, en promenade, en réseaux, en traverse, en croisade, en labyrinthe, en ordre soldatesque, en rythme, en transition, en zigzag ». Vera Molnar in *Inventaire*, Le Hôme-sur-mer, été 1994, *ibid.*

sous l'œil de l'artiste, la possibilité d'implanter des greffes aux nœuds des édifices logiques qui se dévoilent et se définissent au fur et à mesure que s'affirme la démarche »³⁶⁹. D'une image à l'autre, il constitue un auxiliaire évaluateur d'écart qui va avoir des répercussions directes sur les formes manuscrites. Vincent Baby définit finalement l'engagement plastique de Vera Molnar selon trois axes : « Un principe : le doute (viscéral, radical). Une méthode : la recherche (rigoureuse, systématique) Un objectif : rester dans le domaine spécifique du visuel. »³⁷⁰.

À partir des années 1990, Vera Molnar développe une pratique comparative où le programme tente de reconstituer le dessin exécuté par une main libre et promeneuse, tout en développant des séries de variations proches de l'image de départ. Les travaux *Écritures* aussi appelés *Lettres de ma mère* développent ainsi la modélisation de l'écriture maternelle³⁷¹. La création assistée par ordinateur cherche la parfaite simulation. La main s'immisce bientôt dans cette recherche graphique et des jeux de rivalités et de comparaisons se mettent en place. Ce travail donne lieu à la combinaison des deux procédés (Figure 106, Figure 107, Figure 108). Il est ainsi question de générer des systèmes autant que de les bouleverser, de chercher une proximité formelle avec un original mais aussi d'en contrarier les aspects. Cette méthode interdit le statisme et l'unicité de la réponse et provoque la prise de risque continue.



Figure 106 - Vera Molnar, *Écriture (étude)*, 1988-1990, encre sur papier, 8 x 40 cm

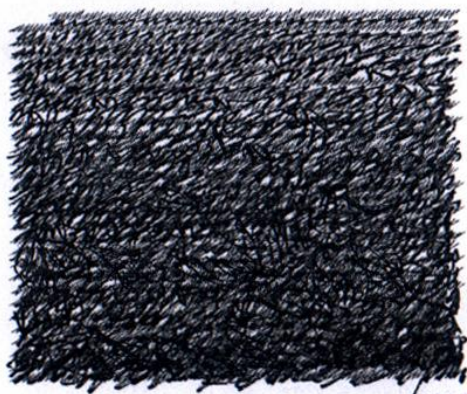


Figure 107 - Vera Molnar, *Lettres de ma mère (étude main + machine)*, 1990, encre sur papier, 30 x 40cm



Figure 108 - Vera Molnar, *Lettres de ma mère (sur imprimante)*, 1988, encre sur papier, 20 x 30 cm

³⁶⁹ Georges Charbonnier le 4 décembre 1988 in *Vera Molnar : peintures, traces, op. cit.*, n. p.

³⁷⁰ Vincent Baby in *Vera Molnar, Extrait de 100 000 milliard de lignes, op. cit.*, p. 14.

³⁷¹ Elle se caractérisait ainsi : « Au début de chaque ligne, côté gauche, l'écriture était régulière, stricte, gothique, mais au fur et à mesure que la ligne avançait vers le côté droit de la page, elle devenait de plus en plus nerveuse, inquiète, presque hystérique ». Vera Molnar, « Lettres de ma mère (1981-90) », *ibid*, p. 33.

L'œuvre de Vera Molnar témoigne, par le biais informatique, d'un tissage des processus mentaux et picturaux. Il est d'ailleurs intéressant de pointer que l'artiste ne distingue pas le propos associé à son travail de son travail lui-même : « décodé, compris, relaté ma démarche à l'aide de mots ou faire de la peinture, c'est pour moi la même chose »³⁷². Que les moyens employés par Vera Molnar mobilisent la main, la table traçante, le crayon, le pinceau comme le clavier d'ordinateur, l'artiste a toujours inscrit sa démarche, ses réalisations et leur analyse du côté de la peinture. Ce n'est pas le cas d'Antoine Desjardins. S'il recourt à des opérations mentales venant de la peinture dans ses projets artistiques, il ne considère cependant pas son travail numérique comme relevant de la peinture.

III.1.1.3. Sans substance : quelle(s) peinture(s) possible(s) chez Antoine Desjardins ?

Antoine Desjardins³⁷³ exploite la peinture ainsi que le dessin, la photographie et la sculpture. À ce titre, il se définit comme « artiste pluri média ». Son recours aux technologies numériques n'est pas isolé des pratiques citées. Bien au contraire, leur « mise en adéquation »³⁷⁴ pour une recherche plastique singulière constitue l'un des enjeux de sa démarche. Dessin et peinture déterminent pour l'artiste une expérience sensible qui conditionne une approche utilitaire et désincarnée du numérique. Cet "antécédent" l'amène à considérer le numérique comme « outil » et non comme « médium ». Selon Antoine Desjardins, la distance critique de l'expérience numérique est vivifiée pour celui qui a pratiqué les outils simulés par le logiciel. En installant le souvenir de leur emploi, il engage une activité comparative et un questionnement sur les substrats qu'en propose le logiciel. Ainsi par exemple, que peut traduire le numérique de la sensualité du dessin ?

Pour l'artiste : « le numérique est lié à la conception, et non à la finitude »³⁷⁵ de l'objet d'art. Pour autant, « l'image dans sa conception n'en fait pas de la peinture »³⁷⁶. Nous soutenons au contraire dans cette thèse qu'on peut nommer peinture certaines phases de la conception numérique d'image. De ce fait, il a paru d'autant plus opportun et stimulant d'aborder ses œuvres. La série des lithographies semblant répondre à notre hypothèse et a constitué un appui important quant à nos échanges. Si j'ai vu de la peinture là où il n'en voit pas, qu'est-ce qui de la pratique ou des propos de l'artiste, crée cette divergence d'approche ? C'est en

³⁷² Vera Molnar in *Vera Molnar : Bilder, Zeichnungen*, 27 februar-10 april 1994, 14 februar-2 april 1995, Ausstellungen in den März Galerien, Blanka Heinecke, Marrhein-Ladenburg, 1995, n. p.

³⁷³ Antoine Desjardins : né en 1955 à Antibes, France.

³⁷⁴ Antoine Desjardins, réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache*, juillet 2006. Voir pièces annexes.

³⁷⁵ Entretien du 12 Juillet 2006, à l'atelier « digital » de l'artiste, Paris (IX^e).

³⁷⁶ *Ibid.*

essayant d'y répondre que nous serons à même d'évaluer ce qui se joue, se tire et s'étire des conditions matérielles et définitionnelles de la peinture en rapport à l'informatique.

Entre 1996 et 1999, la série des peintures de cuillers africaines traitait précisément de la problématique des matériaux de la peinture. Elle proposait l'exploration d'une tangibilité par le biais de diptyques présentant sur un premier support la peinture du motif de la cuiller tel qu'il existe dans différentes ethnies et, sur un autre, la présentation des matières que traduisait la peinture.

La série des lithographies (Figure 109) réalisée à partir d'octobre 2004 sur un an environ, comprend six pièces³⁷⁷. Elle traite la problématique d'une peinture qui échappe à son support parce qu'elle mobilise de nouvelles procédures de travail – numériques– et s'actualise par une technique autre que la peinture tout en faisant appel à un support et à un médium – la lithographie –. Antoine Desjardins parle d'« une quête de remise en cause du support : la lithographie faisant partie d'une étape permettant l'intégration de préoccupations picturales par le numérique »³⁷⁸. Cependant cette remise en cause est loin de constituer une perte ou une décadence de la peinture. Bien au contraire, l'artiste revendique à travers le passage d'informations d'un support à un autre une utilisation du numérique « pour servir » la peinture. Nous allons voir comment.



Figure 109 - Antoine Desjardins, vue de l'atelier « digital » avec *RattleSnakeJawsLith*, *DaysnightLith* et *EagleLith* (2005), le 12 juillet 2006, Paris (IXe).

³⁷⁷ Elles comprennent : *RainCloudLith*, *RattSnakeJawsLith*, *EagleLith*, *DaysnightLith*, *HeaddressLith* et *HorseLith*.

³⁷⁸ Entretien du 12 Juillet 2006, *op. cit.*

Les lithographies s'attachent à une relecture culturelle et ethnique de signes, utilisés par les indiens hopis qui ont, avec d'autres, peuplé le Sud-Ouest américain. Leur mythologie, particulièrement élaborée et documentée, a intéressé Desjardins dont le travail s'est décliné selon plusieurs phases. On trouve à l'origine une série de photographies des tortueuses tuyauteries métalliques des réseaux d'eau en ce même territoire des États-Unis. Ces images sont des constats de terrain. Dans un second temps, l'artiste travaille à partir de signes ornementaux et de motifs peints par les indiens hopis sur les poupées rituelles Kachinas. L'ensemble de ces éléments constitue un vocabulaire graphique que l'artiste associe pour réaliser une série de compositions photographiques appelée *Enclosure* (2004). Dans *encloCact* (Figure 110), les fragments de canalisation sont présentés sur des fonds de motifs hopis simples et répétés. L'ensemble joue de plusieurs résonances formelles et chromatiques.



Figure 110 - Antoine Desjardins, *encloCact*, 2004, tirage photographique, 30 x 40 cm.

Parallèlement, ce vocabulaire est exploité pour la création de sculptures. Les formes vont être ensuite travaillées numériquement en vue de développer un travail pictural puis sculptural au travers d'objets en résine usinés à partir de la modélisation. Certaines productions intermédiaires ne relèvent pas forcément d'une valeur proprement artistique. Ainsi les planches présentant chacune une photographie, un motif et la création d'un objet inédit constituent des « propositions prospectives » (Figure 111 et Figure 112) aux diverses productions : photographies, « box'in », sculptures, lithographies. Elles relèvent pour le créateur d'un travail de dessin dans son sens classique dans la mesure où elles mettent en place un vocabulaire plastique.

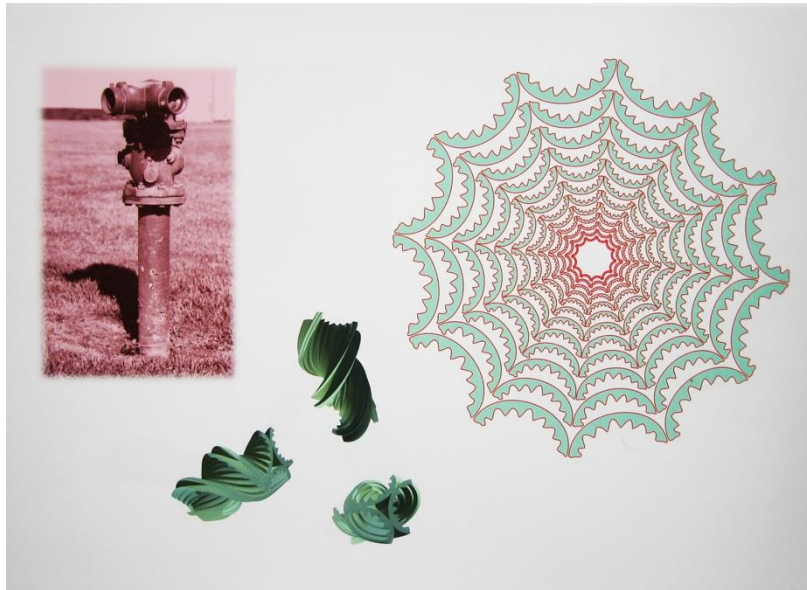


Figure 111 - Antoine Desjardins, planche d'élaboration, 2003, impression sur papier, 29,7 x 42 cm.



Figure 112 - Antoine Desjardins, *RattleSnakeJawsLith*, 2005, résine peinte, chaque pièce env. 27 x 12 x 12 cm.

Desjardins substitue aux outils et aux substances de la peinture une pratique numérique associant photographie, sculpture et images de synthèse. Il désigne même son espace de travail comme un « atelier digital ». Dans quelle mesure alors, peut-il être encore question de peinture et pourquoi l'artiste tient-il à parler de peinture ?

Selon lui, la peinture est redevable d'une matérialité : le support et le médium, le papier dessin blanc et l'encre, et d'un procédé. Dans le cas de sa série, il s'agit de la lithographie. Si l'opération de recouvrement est commune à la peinture et à la lithographie, son principe de mise en forme et d'application est mécanisé. Dès lors, je me suis demandé s'il ne pouvait être envisagé, dans la même logique, qu'un tirage numérique actualise une peinture comme la lithographie ? Desjardins réfute : « la mécanisation et la distance induites par les contraintes chromatiques de l'encrage lithographique forment de fait une distinction fondamentale dans la reproduction de l'information numérique qui situe l'image produite dans un espace totalement différent avec l'impression jet d'encre. Il y a une rupture décisive de la chaîne algorithmique avec l'intrusion du subjectif et du jugement esthétique dans la mise en forme. De mon point de vue c'est ici que l'on peut parler de peinture et non d'image numérique re/produite »³⁷⁹. On peut remarquer qu'en effet, dans le cas de l'imprimante, une programmation est à l'origine de la distribution de l'encre sur le papier³⁸⁰ et qu'aucune évaluation ou manipulation humaine n'intercède dans le processus.

On trouverait ainsi une plasticité dans le procédé lithographique que l'on ne retrouverait pas dans celui de l'imprimante, et cette plasticité, pour Desjardins, détermine la condition d'existence de la peinture.

Au regard de l'artiste, le numérique permet une homogénéisation de certaines pratiques. Il crée des raccourcis – pour les traitements du dessin, de la couleur et de la composition en peinture, ainsi que pour la lumière et les tons en photographie... – qui permettent temporairement et économiquement une maîtrise du processus de travail. Grâce à l'informatique, ces procédures se rencontrent : elles peuvent être abordées, travaillées ensemble et donc se répondre. Il suffit par exemple de passer d'un logiciel à l'autre : *Adobe Creative Suite*, *LightWave*, ou de faire basculer les données d'un fichier en changeant leur format pour naviguer entre les champs de vision bidimensionnels ou volumétriques, pour que la simulation d'un objet en trois dimensions soit appréhendée comme image, comme c'est le cas pour la conception en 2005 de *RattleSnakeJaws* (Figure 113). Une interchangeabilité des applications est possible. Desjardins remarque qu'une telle promiscuité des modes opératoires implique de penser tous les paramètres en même temps. C'est "là" qu'il va être question pour nous d'une peinture autrement active, parce que ses modalités plastiques se soustraient aux matières. De nouvelles modalités d'errance à l'intérieur de l'œuvre sont possibles.

³⁷⁹ Antoine Desjardins, commentaire apporté au présent texte, à l'issue d'échanges écrits, octobre 2006.

³⁸⁰ C'est également le cas de la table traçante qui propose en plus un mode de traçage indéterminé.

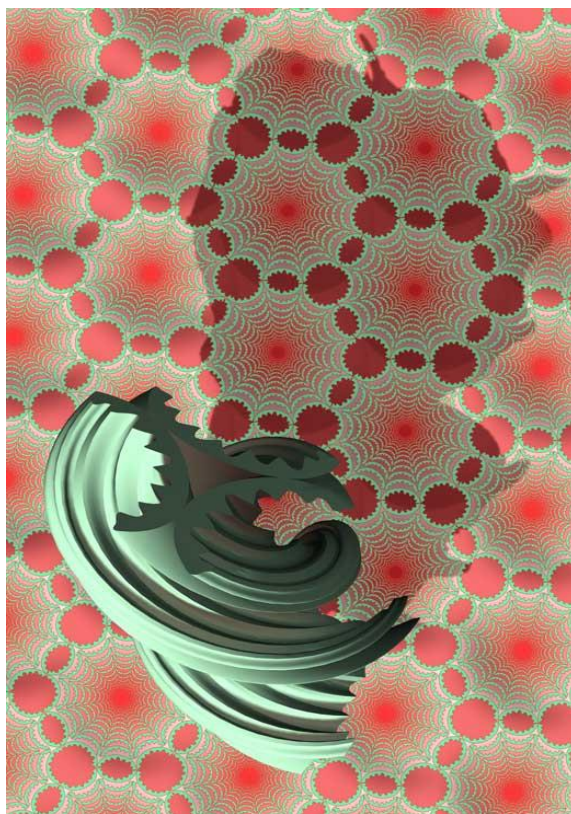


Figure 113 - Antoine Desjardins,
RattleSnakeJawsLith, 2005, lithographie réalisée sur
les presses des Éditions Jacques Bervillé avec l'aide
de la SCAM, 110 x 75 cm.

L'image numérique selon l'artiste « n'est qu'un moment de l'aventure des images »,³⁸¹ et nous pourrions renchérir : n'est qu'un moment de l'aventure de la peinture. L'idée d'une résistance qui concernerait cette fois l'image numérique face à la peinture pourrait être tout aussi stérile mais valable. Le numérique permet de concevoir des images parmi les images et son transfert en données vectorielles ou binaires rend son développement exponentiel. Le recours à cette technologie ne relève pas d'un choix pour l'artiste : c'est une mutation logique. En effet, sa production artistique témoignait déjà de circulations entre différentes pratiques. Il en découlait des objets dont les différences physiques et structurelles s'exposaient. Les *Objets de Naples 1986-1988* présentés à l'Institut Français de Naples ou à la galerie de l'Écoles des Beaux-Arts de Nîmes en 1990 témoignent, par leur diversité³⁸²,

³⁸¹ Entretien du 12 Juillet 2006, *op. cit.*

³⁸² Elle présentait une soixantaine de peintures, trois sculptures et trois objets au mur, en relation les uns avec les autres ainsi qu'avec l'espace d'accueil, du point de vue plastique (leur genèse, leurs formes) comme de leur contenu ou leur référent commun (« une approche, une vision ou une interprétation de l'architecture [des arènes de Nîmes] où de sa symbolique au sein de la ville »). Ainsi, les trois objets sont en rapports multiples à l'ensemble : « l'un témoignant, (document gravé), l'autre transposant, (écusson), le dernier confirmant (fragment végétal). Les soixante peintures [...] sont iconographiquement guidées par des composants architecturaux. [...] Les trois sculptures sont graphiquement et formellement issues d'une partie invisible et quelque part énigmatique des arènes »

d'une mise en réseau des fondations, des techniques, des composantes plastiques et sémantiques de l'œuvre³⁸³. « La lecture successive, puis simultanée, de ces manières diverses de traitement des mêmes figures, leurs dissemblances et leurs identités reproduites, les indexations multiples dont elles font l'objet, provoquent plusieurs pistes de lectures »³⁸⁴. Si cette description de Ramon Tió Bellido en 1995 concerne le travail *Gram(minée)*, elle est transposable aux travaux qui exploitent aujourd'hui l'informatique. Celle-ci actualise l'aspect spéculatif contenu dans chaque objet produit, qu'il s'agisse de la photographie, du dessin ou de la sculpture. Elle apporte à la conception de l'objet un espace de test, d'avènement et d'expansion tout en répertoriant les occurrences. Elle est ce nouveau mode opératoire qui non seulement rassemble, mais aussi se met au service d'une pratique artistique de convergence, d'excroissance et d'arborescence : une chose évolue par une autre, qui en fait elle-même grandir une autre, successivement ou parallèlement.

Des modes opératoires numériques comme peinture

Les lithographies témoignent ainsi d'un travail à plusieurs entrées dont l'informatique s'est fait l'opérateur. Les opérations numériques en jeu sont nombreuses et Antoine Desjardins avoue n'en exclure aucune. En dessin, les formes des motifs accèdent à une géométrisation parfaite. Elles sont tantôt répétées, tantôt étirées, redimensionnées, tranchées, liées, déliées... Elles sont enregistrées, copiées, collées, pivotées, déplacées, situées – jamais au centre pour les sculptures – dans des périmètres. Comme le présente *EagleLith* datant de 2005 (Figure 109), la modification possible du plan d'accueil des formes par sa projection sur une figure tridimensionnelle permet d'autres déformations tels les courbures, les ondulations, les cassures et les pliages. De mon point de vue, une plasticité du numérique tient au pouvoir de malléabilité formelle du logiciel, où le dessin depuis son support mathématiquement subit toutes transformations possibles de surface, de forme, de dimensions ou d'échelle. Par l'informatique, la matière de l'objet peut être soustraite de sa structure puis être superposée ou fusionnée à une autre. Les possibilités de rendre les points de vue multiples et mouvants sur la sculpture modélisée, les tests de projections lumineuses mono ou pluridirectionnelles, l'évaluation du jeu de ses ombres propres et de ses ombres portées sont autant d'opérations caractérisent cette plasticité. L'aspect non définitif,

in Antoine Desjardins, *Antoine Desjardins*, Exposition, 24 fév.-14 mar.1990, École des beaux-arts, Éd. École de Nîmes, Nîmes, 1990, p. 5.

³⁸³ À propos des « Objets » exposés à l'Institut français de Naples, Antoine Desjardins écrit ceci : « Il s'agit d'un regard sur la rue et les gens. Une approche à partir de l'histoire et de la mythologie napolitaines est du registre d'un autre travail, d'autres sensations. Cela dit, tout s'enchevêtre à Naples, il m'est donc impossible de classer avec certitude ou de nier avec raison l'existence de quelconques débordements. Il en résulte une série de pièces issues de documents, principalement photographiques, glanés au cours de mes promenades et expériences des deux dernières années. » in Antoine Desjardins, *Objets de Naples*, Institut Français de Naples, 1989, p. 22.

³⁸⁴ *Bagatelle : gram(minées) : autour d'un travail d'Antoine Desjardins*, textes de Ramon Tió Bellido, Christian Ruby, Jacques Bollot, ..., *op. cit.*, p. 12.

renouvelable et modifiable s'y ajoute et ouvre à de nouvelles articulations d'éléments. Ensembles, ces opérations nous semblent faire de l'image comme de l'objet un véritable vecteur de travail pictural.

Pour Desjardins cependant, ces modalités de pratique ne sauraient suffire à déterminer un « état peinture ». La nomination « peinture » nécessite selon lui une incarnation par l'objet. Ainsi, à la demande de définir les conditions *sine qua non* pour qu'il y ait peinture, Antoine Desjardins énumère : « Un support naturel identifié, un motif, un sujet. »³⁸⁵. La présence d'une matérialité est donc essentielle pour lui à la manifestation picturale. « Une peinture est un objet »³⁸⁶, elle se caractérise par « une finitude, une unicité, une singularité, à l'inverse d'un objet numérique algorithmique, elle s'inscrit dans l'espace géométrique euclidien ». Elle possède « un poids, une résistance, une fixité, elle possède une permanence physique et chimique »³⁸⁷. Il ajoute que la pratique picturale se caractérise par un déterminisme qui engage « un espace décidé et défini pour un but unique : la peinture »³⁸⁸. Selon l'artiste : « la présence matérielle de la peinture est un refuge », sa « physicalité » la sépare fondamentalement du numérique et elle échappe ainsi à toute reproduction contrôlée. Le numérique est impuissant à traduire une fragilité de l'image, celle qui tombe sous le sens du tact, lorsque le support s'éprouve par la main par exemple. C'est pourquoi ce créateur a recouru au papier pour actualiser le fruit de ses expériences informatiques.

Nous pourrions ici nous demander si ce refuge physique de la peinture n'agit pas en contraction avec les espaces inédits et transversaux de travail que lui a ouvert l'informatique. Ces remarques ne relèvent pas des préoccupations d'Antoine Desjardins qui a mis à niveau l'ensemble des traitements informatiques de la forme pour accroître sans cesse ses recherches anthropologiques et stylistiques. Cependant, en regard de notre sujet de thèse, cette partie de son œuvre nous amène à questionner les rapports de l'informatique à la peinture en termes de tiraillement. Si les moyens du travail de la forme trouvent à s'étendre avec des outils technologiques toujours plus performants, on constate aussi un désir d'en rendre compte, pour certaines pratiques, dans la tradition d'une matérialité – toile montée sur châssis, panneaux, papier etc. –. En mettant en avant qu'une forme irréductible de la peinture se trouve dans les opérations mentales qui la font naître et la plasticité qu'elles travaillent, alors nous avançons qu'elle peut aussi bien être repérable sur un châssis, une toile libre, un papier, un calque que sur un écran ou par le biais d'une projection. C'est sur ce point précis que nous divergeons avec l'artiste.

³⁸⁵ Antoine Desjardins, réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache*, *op. cit.*

³⁸⁶ Entretien, *op. cit.*

³⁸⁷ Entretien du 9 novembre 2006, Paris.

³⁸⁸ *Ibid.*

Les travaux de Desjardins renvoient à des espaces de création divers. Il y a l'espace matériel qui initie les créations, celui des pays physiquement visités, celui des sculptures posées dans un coin de l'atelier, celui du papier dessin ou du papier photographique. Entre, se trouve le média(teur) informatique. De ces traversées, nous observons deux choses pour Antoine Desjardins : tout d'abord peinture et informatique restent irremplaçables. La peinture conserve « son unicité et sa particularité »³⁸⁹ et l'informatique « sa capacité au codage des données, à leur rencontre et à leur mixage ». L'informatique se fait la contemporaine des autres arts parce qu'elle accomplit avec eux l'adaptation d'un propos à son époque : les traces culturelles et l'évolution des motifs sur lesquelles travaillent l'artiste sont rejouées et poursuivies dans un étirement numérique. L'activité mentale se soustrait à la pratique pour se déployer et se complexifier au sein du logiciel riche d'autres pratiques.

L'histoire du XX^e siècle montre que la peinture peut exister et avoir lieu autrement qu'au sein d'un objet fini et isolable³⁹⁰, qu'elle peut se prendre comme sujet³⁹¹, et qu'elle est affaire de procédures et de présentations matérielles³⁹². Pourquoi ne pas envisager l'informatique comme moyen pour la peinture de s'isoler de toute tangibilité, de toute expression orale ou écrite pour s'affirmer, aussi comme procédure mentale ? Le logiciel pourrait alors être l'outil par lequel s'exercent différemment les fonctions de l'esprit en jeu dans la pratique picturale. Après tout Antoine Desjardins témoigne : « la distance de l'écran ne me gêne pas. »³⁹³, et

³⁸⁹ *Ibid.*

³⁹⁰ Elle s'appose au paysage, sur plusieurs kilomètres avec Jean Vérame.

³⁹¹ La peinture dans l'expérience de son double chez Bernard Piffaretti.

³⁹² Il y a « la peinture et ses procédures ». Que l'on pense par exemple à la première présentation en public par Yves Klein d'un « pinceau vivant » en action, chez Robert Godet le 5 juin 1958, préambule aux *Anthropométries* de 1960. Une nouvelle façon d'apposer la peinture au support s'exposait : « Un jour, j'ai compris que mes mains, mes outils de travail pour manier la couleur ne suffisaient plus. C'était le modèle lui-même qu'il me fallait pour peindre la toile monochrome... Non, ce n'était pas de la folie érotique ! [...] Et puis c'était la solution apportée au problème de la distance en peinture : mes pinceaux étaient vivants et téléguidés. », « Dimanche. Yves Klein présente : le dimanche 27 novembre 1960. Le journal d'un seul jour. La révolution bleue continue. » in Yves Klein, *Le Dépassement de la problématique de l'art*, op. cit., pp. 192-193. Pensons à certaines peintures de Georges Mathieu habitées par la dynamique du corps en rebond de l'artiste utilisant un trampoline pour peindre.

Il y a « les procédures d'autres pratiques comme peinture » : une *expansion* de César, travail sculptural faisant l'expérience de l'onctuosité coulante d'une matière lisse, est aussi pure délectation picturale. Notons que ces sculptures de polyuréthane stratifié et laqué sont aujourd'hui sujettes à de multiples micro fissures (telle *l'expansion n°14*) qui en réduisent voire en contredisent la portée.

Songez à Paul Mc Carthy qui expose au sein de ses performances « une peinture en procédure » dont les jus et les épaisseurs se manipulent, débordent, vomissent et giclent. De la même façon Richard Jackson, en réaction à l'expressionnisme abstrait propose un travail ironique et énergique où les matières de la peinture sont mises en scène de façon exubérante. *Pump Pee Doo*, est une installation présentant huit ours en fibre de verre peinte, dont certains ont un urinoir à la place de la tête qui évacuent sur le sol et le mur une matière picturale liquide.

Roman Opalka rend compte de la « procédure en peinture », où l'acte de peindre régit par plusieurs contraintes, se met au service d'une manifestation du temps et de son changement dans la durée. Enfin, le peintre en bâtiment est l'acteur d'une « procédure comme peinture ».

³⁹³ Entretien du 12 Juillet 2006, op. cit.

précise : « que l'on travaille numériquement la forme ou la couleur, où un pinceau à la main, il se passe la même chose sur le plan cérébral »³⁹⁴.

III.1.1.4. L'informatique : un outil des « formes dans l'esprit »³⁹⁵

Ces formes qui vivent dans l'espace et dans la matière ne vivent-elles pas d'abord dans l'esprit ? Ou plutôt n'est-ce pas vraiment et même uniquement dans l'esprit qu'elles vivent, leur activité extérieure n'étant que la trace d'un processus interne ?³⁹⁶

Pour Henri Focillon, il n'y a pas d'antagonisme entre les formes matérielles et spirituelles : « [...] le monde des formes dans l'esprit est identique en son principe au monde des formes dans l'espace et la matière : il n'y a entre eux qu'une différence de plan, [...] de perspective. »³⁹⁷ Le chapitre qu'il consacre aux « formes dans l'esprit » dans *Vie des formes* a pour but de démontrer que la technique de l'esprit est formelle. « Le propre de l'esprit c'est de se décrire constamment lui-même. C'est un dessin qui se fait et se défait, et son activité, en ce sens est une activité artistique. »³⁹⁸.

L'informatique, comme l'esprit, travaille sur la nature et la forme. Nous avons vu qu'elle pouvait être pour le créateur un outil méthodologique de prospection formelle, permettant, selon des opérations multiples de reformuler une hypothèse graphique. À ce titre, le rapprochement avec la pensée du philosophe nous semble opportun. Elle serait l'outil de ce que l'artiste fait seul pour Focillon : « il développe sous nos yeux la technique même de l'esprit, il nous en donne une sorte de moulage que nous pouvons voir et toucher »³⁹⁹. Le toucher, essentiel pour Focillon, définit le propre de l'artiste qui, de ses mains⁴⁰⁰, permet à la forme de prendre corps. L'informatique propose un état d'achèvement intermédiaire où la forme spirituelle, avant de devenir matière, prend une visibilité et cherche grâce au logiciel

³⁹⁴ *Ibid.*

³⁹⁵ En référence au titre de chapitre d'Henri Focillon dans *Vie des formes, op. cit.* p. 67.

³⁹⁶ Henri Focillon, *Vie des formes, op. cit.*, pp. 67-68.

³⁹⁷ *Ibid.*, p. 68.

³⁹⁸ *Ibid.*, pp. 68-69.

³⁹⁹ *Ibid.*, p. 69.

⁴⁰⁰ Pour Henri Focillon, la main est l'instrument de la forme en ce qu'elle assure la circulation des échanges entre la matière et la pensée. Avec l'ordinateur, le pavé tactile et la souris sont les instruments d'une nouvelle médiation entre l'esprit et l'objet artistique. Pour Paul Klee, « là où commence en fait la forme picturale », c'est « le point qui se met en mouvement » in Paul Klee, *Paul Klee, Cours du Bauhaus. Weimar 1921-1922. Contributions à la théorie de la forme picturale, op. cit.*, p. 35. On peut alors penser que le doigt, la souris ou le stylet constituent les nouveaux outils d'étirement du point. Les analyses de pratiques précédentes pourraient en témoigner chacune à leur manière. La pratique de Vera Molnar a investi les jeux possibles entre ces différentes modalités traçantes tandis que celle d'Antoine Desjardins semble faire l' « éloge d'un retrait de la main ».

les attributs de son paraître. Car la forme dont parle Focillon, n'a rien à voir avec celle, rigoureuse et totale de l'image ou de l'imagination. Elle a même une identité propre : « [...] son extériorité [...] est son principe interne, et sa vie en esprit est une préparation à la vie dans l'espace. Avant même de se séparer de la pensée et d'entrer dans l'étendue, la matière et la technique, elle est étendue, matière et technique ».⁴⁰¹ Dans l'esprit, la forme existe, mouvante, en recherche de ses moyens d'actualisation : elle est déjà peinture, agencement de masses ou matière spécifique. Autrement dit, elle n'est pas chose en soi. Les caractéristiques qu'il donne à cette forme intérieure sont précieuses pour notre étude, autant que la plasticité qu'il lui attribue sans la nommer : « chaque forme a sa vocation matérielle, déjà esquissée dans la vie intérieure. Elle y est encore impure, c'est-à-dire instable, et, tant qu'elle n'est pas née, c'est-à-dire extérieure, elle ne cesse de se mouvoir, dans le réseau très ténu des repentirs entre lesquels oscillent ses expériences »⁴⁰². Ce méandre n'est pas inconnu au peintre en mal de peindre.

Si la technique de l'esprit est dite formelle, c'est bien par ce qu'en elle, des moyens sont déjà au travail. Pour Focillon, les formes « ne cessent pas de vivre, elles sollicitent l'action, elles s'emparent à leur tour de celle qui les a propagées, pour l'accroître, la confirmer, la conformer. » Ainsi cette aptitude de l'esprit n'est pas seulement une structure, elle est active et se met au service d'une métamorphose. Le logiciel trouve ici un écho retentissant lorsqu'on le pense non seulement comme instrument d'actualisation des formes de l'esprit, de transformations et transfigurations, mais aussi comme outil d'excroissances des capacités et des mouvements de l'esprit.

Vera Molnar nous apporte encore un témoignage intéressant concernant les incidences de ces excroissances sur l'image dans l'esprit : « il est possible d'approcher, cerner avec une précision affinée, l'image mentale originelle, celle qu'on avait, toute floue, en tête, au début du travail. Cette démarche [des explorations opératoires] serait, d'une certaine façon, une tentative de rationaliser l'irrationnel, de matérialiser l'imaginaire. Grâce à l'ordinateur, il est possible de bousculer et malmener cette fidélité à l'image mentale préexistante, d'irriguer l'imaginaire par la mise en œuvre systématique du hasard. [...] Autre gain : une sorte de lavage de cerveau s'opère et évacue les résidus passésistes si tenaces »⁴⁰³. Force est de reconnaître le pouvoir de l'informatique quant à actualiser la forme en marche dans l'esprit. La pratique de Stéphane Trois Carrés⁴⁰⁴ que nous allons aborder maintenant en a fait son

⁴⁰¹ *Ibid.*, p. 72.

⁴⁰² *Ibid.*

⁴⁰³ Vera Molnar in Odile Blin et Jacques Sauvageot (sous la dir. de), *Images numériques : l'aventure du regard, conférences 1996-1997, mastère espaces plastiques/espaces numériques, op. cit.*, p. 50.

⁴⁰⁴ Stéphane Trois Carrés : né en 1963 à Neuilly-Sur-Seine.

parti. Elle intéresse d'autant plus notre étude qu'elle se met au service d'une définition plastique et dynamique de la peinture.

III.1.2. Une définition plastique et dynamique de la peinture

III.1.2.1. Stéphane Trois Carrés : l'informatique comme agent de visibilité des processus en peinture. L'œuvre, une mise à nue de démarches mentales

Enfin cette peinture est un dispositif chaotique rejetant toute cohérence conventionnelle au profit du rêve, d'un regard étendu, complexe, en permanente modification. L'art est une pensée abstraite qui prend forme dans un processus.⁴⁰⁵

C'est avec une grande curiosité et de multiples questionnements sur l'emploi de la technique et de l'histoire de la peinture que Stéphane Trois Carrés, peintre et vidéaste, travaille avec l'informatique. Le numérique a ouvert un champ d'exploration dont il s'est emparé avec engouement et liberté. Pour l'artiste, l'informatique déploie des spécificités lorsqu'on lui rapporte des questionnements picturaux. Ainsi il teste la machine et recherche la limite du dispositif. Par exemple, lorsque la main réalise un dessin numérique depuis la mémoire de l'expérience graphique matérielle, un écart a lieu au sein duquel le créateur lit une disjonction. C'est ainsi parce qu'une pratique tangible de la peinture existe qu'il lui est possible, de confronter des procédures, d'évaluer des seuils de faisabilité, de mettre la technique à l'épreuve de ses capacités et par là-même d'aller à la rencontre de ses spécificités informatiques.

À la question de savoir si l'emploi des technologies numériques relève d'un travail marqué par une logique picturale, Stéphane Trois Carrés répond ceci : « Oui, car il est issu de recherches tenant de l'activité picturale, comme en sciences expérimentales la concaténation des interrogations m'a poussé à définir de nouvelles interrogations, et afin de les aborder j'ai dû porter mes expériences sur le champ digital. ».⁴⁰⁶

⁴⁰⁵ Stéphane Trois Carrés, *Morphèmes & foncteurs. Projet de peinture*, texte personnel non publié, fourni par l'artiste, 2005, p. 3.

⁴⁰⁶ Stéphane Trois Carrés, réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache*, 2006. Voir pièces annexes.

Des réalisations issues de ses nombreux carnets⁴⁰⁷ ont témoigné d'allers et retours entre une pratique physique et une pratique numérique du dessin comme en témoigne par exemple la peinture aux représentations décontextualisées et disloquées *Tout en un* réalisée en 2006 (Figure 114).

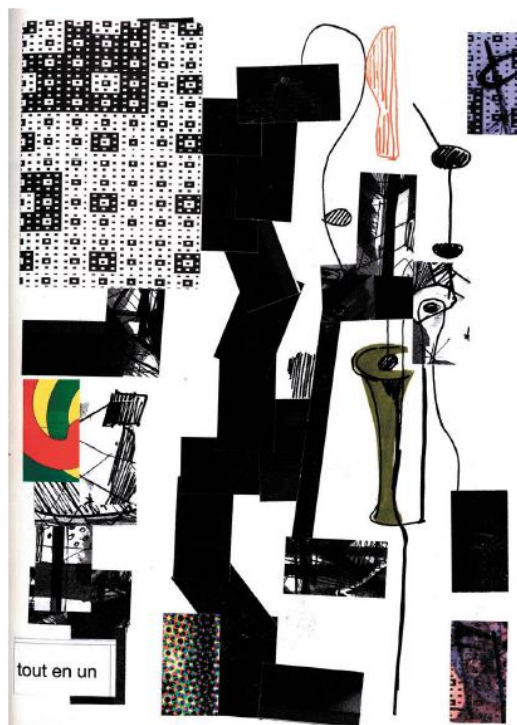


Figure 114 - Stéphane Trois Carrés, *Tout en un*, 2006, jet d'encre et acrylique sur toile, 135 x 165 cm.

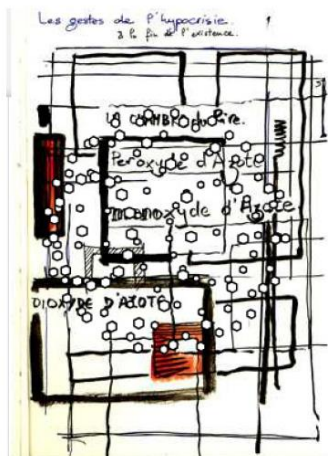
Le projet réalisé pour l'émission radiophonique « Le Cabinet de curiosité »⁴⁰⁸ témoigne, quant à lui, de réalisations uniquement numériques tout en se liant, en amont, à une pratique matérielle du dessin. À la manière d'un carnet d'artiste numérique ouvert et daté, il propose la mise en ligne journalière de 365 productions réalisées pendant l'enregistrement, en 2002. Toutes sont animées par la même question : « comment fabriquer à partir de rien ? »⁴⁰⁹. Pour relever le défi, Stéphane Trois Carrés a défini trois conditions de travail. Il s'autorise un dialogue avec ses carnets de dessins. Il se contraint à concevoir une animation – la répétition étant une propriété du travail –. Il fait émerger une question ou un texte poétique qui accompagne l'ensemble. Dessins et peinture se travaillent sous forme de petites mises en scènes où mouvements, sons, images et fragments textuels s'emboîtent ou se dissocient

⁴⁰⁷ Stéphane Trois Carrés réalise environ dix carnets par an depuis 1987, ils témoignent d'une pensée évolutive. Recherches, projets, intentions et interrogations y sont posés.

⁴⁰⁸ Projet consultable au 31 janvier 2007 à l'adresse <http://s.troiscarres.free.fr/>.

⁴⁰⁹ Stéphane Trois Carrés, « Pratiquer l'infographie en cours d'Arts Plastiques », conférence du 30 mars 2007, resp. Elsa Ayache, Programme de Formation Continue de l'Académie de Versailles, Saint-Germain-en-Laye (78).

(Figure 115 et Figure 116). Chacune de ces animations *Flash* présente une stratégie d'occupation singulière de l'espace. Différentes articulations plastiques s'y jouent : fixité / vibration, circulation / immobilité de tracés et des formes, noir et blanc / couleur, plans / tramages, superposition / fusion de masses, composition / décomposition, rythme / désynchronisation, élasticité / rigidité, automaticité / aléatoire.



Dans la chambre du rire, le peroxyde d'azote se développe, et la vision vient en latence...
In the laughing room Azote peroxyd get up and vision slowly spread out...

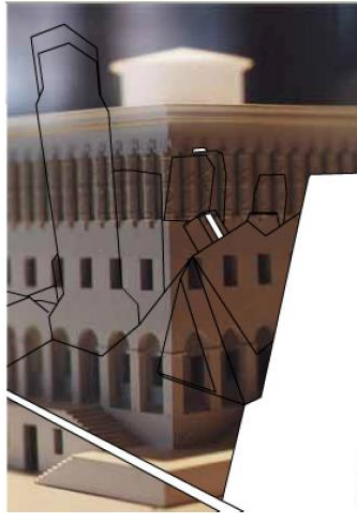
Figure 115 - Stéphane Trois Carrés, *Esquisse numérique du 10 mars 2002*, (extrait), 365 pages animées en Flash 5. Carnet de croquis en ligne <http://s.troiscarrés.free.fr/>



Si je fais le compte de tous les symboles nécessaires pour énoncer "la pensée est constituée de symboles", je trouve un empilement de différents symboles.
If I count all necessary symbols to state up "thought is symbol made", I find a large stack of deeper symbolic.

Figure 116 - Stéphane Trois Carrés, *Esquisse numérique du 13 juin 2002*, (extrait), 365 pages animées en Flash 5. Carnet de croquis en ligne <http://s.troiscarrés.free.fr/>

La proposition du 16 février 2002 (Figure 117), « le plan, le modèle, la carte et l'objet » fait référence à l' « expérience par la pensée » ou *Gedankenexperiment*. Ernst Mach est l'un des premiers scientifiques à élaborer une philosophie des sciences fondée sur la pensée et la réflexion et non plus sur l'expérience empirique. Il prédit plusieurs comportements physiques par déduction mathématique ou physique. L'expérimentation est alors appréhendée comme moyen de validation de l'hypothèse ou de la théorie. Ainsi, Galilée prédit l'existence de planètes avant de les observer. Albert Einstein élaborera des théories et des expériences qu'il ne put mettre en œuvre à son époque mais qui furent vérifiées et prouvées par d'autres. La *Gedankenexperiment* repose donc sur une méthodologie de la réflexion. La démarche générale qui préside aux expériences de pensée pourrait se formuler par la question suivante : « que se passerait-il si... ? ». Suivent la formulation de l'hypothèse théorique, la description d'une situation contrefactuelle et le test de cette hypothèse. Nous retrouvons ici les observations de Gaston Bachelard pour qui la dialectisation de la réalité physique, en termes mathématiques permet, depuis cette réalité, d'aller plus loin dans la manipulation de ces objets mathématiques.



Le plan, le modèle, la carte et l'objet

Un mouvement régulier balance entre notre idée à priori, sa mise à l'épreuve dans les nombreux schémas et modèles que l'on peut faire.
Et dans l'éventualité où l'expérience devient irréalisable on opère avec la pensée.

Figure 117 - Stéphane Trois Carrés, *Esquisse numérique du 16 février 2002*, (extrait), 365 pages animées en Flash 5. Carnet de croquis en ligne <http://s.troiscarres.free.fr/>

Selon Stéphane Trois Carrés quand on ne peut pas faire une expérience, on la rêve, on la rédige. « Un mouvement régulier balance entre notre idée *a priori*, sa mise à l'épreuve dans les nombreux schémas et modèles que l'on peut faire. Et dans l'éventualité où l'expérience devient irréalisable, on opère avec la pensée. »⁴¹⁰. Le principe de ce carnet en ligne semble ici résumé. Les expériences formelles et leurs modes opératoires sont mises au service d'une expérience du monde, de rêveries, d'hallucinations parfois ainsi que de petites narrations. « Et de jour en jour, deux choses médiocres pouvaient concourir à une chose poétique »⁴¹¹. Chaque proposition met au défi la création et assume de basculer à l'intérieur des possibles, d'y naviguer par combinatoires formelles et textuelles et d'élire une proposition sensible. Les animations ne représentent pas un processus créatif, elles le présentent comme un saut – créatif – dans le vide.

Deux préoccupations habitent ce penseur de la forme : feinter les logiciels et éviter leur dépendance. Son appréhension critique et rusée de la technique le conduit à détourner l'usage applicatif du logiciel où à le piéger. Il explore par exemple sous *3D Studio Max* – logiciel de création tridimensionnelle – l'emploi de *nurbs*⁴¹². Retranché dans ses limites, le

⁴¹⁰ Réalisation n°47, 16 février 2002, <http://s.troiscarres.free.fr/>.

⁴¹¹ Stéphane Trois Carrés, « Pratiquer l'infographie en cours d'Arts Plastiques », *op. cit.*

⁴¹² *Non Uniform Rational Basis Splines* (B-splines rationnelles non uniformes). Il s'agit de fonctions mathématiques qui décrivent une courbe ou une surface.

logiciel n'est plus en mesure de rendre visibles certaines parties d'éléments tridimensionnels ou présente des formes sans géométrie désignée. Il applique sous *Photoshop* un *zoom* sur une peinture numérisée pour révéler quelque chose qui n'a plus rien à voir avec l'original. Il détourne un aplat de couleur informatique et cherche à lui donner une nouvelle apparence de manière à créer une tension dans le schème numérique. L'artiste cherche ainsi à provoquer des écarts et travaille à partir de morphologies improbables et de figures géométriques déstructurées.

Le temps du processus en lien à la technique employée est un autre questionnement cher à Stéphane Trois Carrés. En peinture, les temps sont cumulés tandis qu'avec le numérique la pratique est contingentée par le temps. Stéphane Trois Carré réalise une peinture entre une et deux semaines. Pour lui : « Beaucoup d'états psychiques et de réflexions conditionnent l'acte créateur et la peinture en est la trace. »⁴¹³ L'objet peint achevé recèle des indices de ces changements et témoigne d'une temporalité de la création. À l'inverse, l'image numérique exclut tout marquage temporel et se présente exempte d'expérience : chaque phase d'élaboration peut être remontée, tout est là, sans secret. Le logiciel est ainsi l'outil d'une mise à plat crue et sans détour des composantes de l'image.

Penser l'entre

Stéphane Trois Carrés part du constat qu'« il y a infiniment plus d'informations dans une peinture que dans sa copie numérique. »⁴¹⁴. L'information qu'il désigne est physique. La technique numérique fait muter ces informations – passage de l'analogique au numérique par échantillonnage – et donne lieu à de nouvelles conditions d'existences et de visibilité. Pour l'artiste, « ce sont les espaces d'une technique à une autre qui permettent de reconstituer un jeu en peinture. Ils génèrent un changement paradigmatique. »⁴¹⁵. En cela, la peinture comme objet et pratique matérielle, est une condition à l'exploration de ces « entres ». C'est bien depuis un référent que l'on peut évaluer un écart plastique.

La figure de l'oxymore est souvent utilisée par l'artiste pour désigner le rapport de la peinture à la technologie numérique. C'est une alliance de deux éléments contradictoires pour libérer une force expressive et signifiante. Stéphane Trois Carrés oppose ainsi une pensée « abstraite » à une pensée concrète énonçable par le langage ou les mathématiques. Il mène plus globalement une réflexion sur l'espace et le temps de la création et s'interroge sur les rapports entre une pensée induite et raisonnée. L'artiste explique se rallier à l'approche non formaliste des mathématiques comme moyen partiel de décrire le monde. Il en rejoue et

⁴¹³ Stéphane Trois Carrés, entretien du 21 janvier 2007, Paris (19^e).

⁴¹⁴ Stéphane Trois Carrés, *Morphèmes & foncteurs. Projet de peinture, op. cit.*, p. 3.

⁴¹⁵ Stéphane Trois Carrés, entretien du 21 janvier 2007, *op. cit.*

réinterprète certaines formes qui, transposées dans le domaine artistique, créent de nouveaux problèmes plastiques. Ainsi : « on régule une peinture comme on le ferait d'une équation. C'est une possibilité du monde. C'est un processus spéculatif »⁴¹⁶. L'informatique lui sert à travailler l'art et particulièrement la peinture « comme mode de pensée inductive »⁴¹⁷. Ses œuvres s'élaborent depuis une « errance intuitive » et donnent à voir leur élaboration. Elles rendent visible une jointure ontologique entre les méthodes de création physique et numérique. Ainsi une peinture, lorsqu'elle désigne matériellement un support recouvert de matière colorée, est finie. Stéphane Trois Carrés travaille l'infini de cette peinture. Il suppose en effet qu'une peinture est un objet potentiel entre deux peintures. Cette idée, nous l'avons vu, trouve son origine dans la création picturale elle-même, lorsque le peintre évalue des possibilités plastiques, suppose, propose et choisit. La peinture en cours est plusieurs à la fois et confronte mentalement son auteur au champ des possibles. Le travail de Stéphane Trois Carrés consiste à donner une visibilité à ces potentialités. La peinture nous semble alors remonter à son point de réductibilité maximale : celui de ses opérations mentales. Or, pour l'artiste, la peinture est une pensée de la peinture qui s'expose, nous allons détailler comment.

Montrer l'entre

Que trouve-t-on entre deux peintures ? Des esquisses, un geste d'artiste, du repos, un regard, rien qui relève du fait de peindre ! Entre la peinture A et B, il n'y a rien, comme l'espace entre deux entiers naturels. Pourtant c'est bien là que l'on a su construire quelque chose, d'abord l'artificiel ensemble des nombres relatifs, laborieux et lent, mal aisé à manipuler, plaidant l'infini sans l'offrir... Ensuite il a fallu créer les irrationnels, les transcendants et les nombres complexes dotant l'espace entre N et N+1 d'un univers dense localisé, riche des possibilités d'ensembles infinis calculables, dénombrables et indénombrables. Tout comme il pourrait exister entre deux peintures toutes les peintures du monde⁴¹⁸.

Dans la série *Morphèmes et Foncteurs*, Stéphane Trois Carrés expose un ensemble de productions issues de différentes immersions de la peinture matérielle dans le virtuel. *Bloom to Green* (Figure 118) présente douze images interstices ou images « passeuses » d'une peinture A à une peinture B. Appliquant le principe du *morphing*, l'œuvre montre une morphogenèse. D'une étape à l'autre, la forme apparaît dans ses étapes intermédiaires et se trace, s'étire, s'ouvre, se brouille, s'atténue, se ferme où se révèle. La procédure est un potentiel qui rejoue ainsi la plasticité des formes. Montrer ce qu'il y a entre des formes, c'est montrer ce qu'on ne voyait pas avant.

⁴¹⁶ Stéphane Trois Carrés, « Peinture et vidéo », conférence du 23 novembre 2006, Palais des Beaux Arts de Valenciennes.

⁴¹⁷ Stéphane Trois Carrés, entretien du 21 janvier 2007, *op. cit.*

⁴¹⁸ Stéphane Trois Carrés, *Morphèmes & foncteurs. Projet de peinture, op. cit.*, p. 5.



Figure 118 - Stéphane Trois Carrés, *Bloom to Green*, 2005, 12 peintures acryliques, jet d'encre sur toile, 50 x 60 cm chacune.

L'exposition à la galerie des Écoles d'Art de Poitiers en avril et mai 2008 a été l'occasion de présenter deux ensembles de trois *Peintures Morphing* permettant d'imaginer ce qui aurait pu exister entre deux peintures (Figure 119).



Figure 119 - Stéphane Trois Carrés, *Morphing Mutation Remix ADN 02_couleurs*, 2008, jet d'encre sur toile montée sur châssis, 130 x 100 cm chacune.

Avec l'ensemble de ces réalisations, « le dessin s'effondre en écriture balbutiante et transitoire », « les couleurs se vrillent en tracés et en trames »⁴¹⁹. Stéphane Trois Carrés qualifie d'ailleurs ces réalisations de « proto-peintures », *prôtos* en grec signifie « premier », « primitif », « rudimentaire ». L'informatique déploie une mutation formelle impossible à réaliser manuellement. L'artiste en témoigne :

La numérisation du dessin crée une fonction d'un ensemble continu d'informations vers un ensemble discret dénombrable de points. L'œuvre garde ses propriétés suggestives mais perd la majeure partie de ses constituants ontologiques, la complexe immersion de l'analogique. C'est en appliquant une fonction de morphing que l'on réintroduit cet ensemble dénombrable de points dans un processus continu (procédure) dans lequel il est possible de choisir la quantité d'informations (nombres de cycles de transformations) et la qualité (complexité des champs vectoriels).⁴²⁰

La morphogenèse impose un premier objet que le *morphing* permet d'observer avec plaisir. Il démultiplie et décline ses signes formels, travaille sous nos yeux une grammaire plastique. « Le processus magnifie l'unité comme forme fondamentale. La dialectique du continu et de l'infini est toujours au seuil de l'unité »⁴²¹.

L'expérience vidéographique menée par Stéphane Trois Carrés sur la peinture traite justement de cette visibilité de « l'entre ». Il rappelle ainsi que la vidéo a pour racine le latin *video* « je vois »⁴²². Elle est une technique « conçue grâce aux confluences des théories de l'espace-temps et de l'électronique. L'électricité synchronisée en temps et en espace produit

⁴¹⁹ *Ibid.*, p. 1.

⁴²⁰ *Ibid.*, p. 11.

⁴²¹ *Ibid.*, p. 15.

⁴²² Stéphane Trois Carrés, « Peinture et vidéo », *op. cit.*

un signal – une information – cadencé afin de saturer nos capacités de distinctions spatio-temporelles et par conséquent de fournir l'illusion du continu. »⁴²³ Peut-on imaginer introduire une dimension continue à l'intérieur de la peinture ?

La vidéo comme outil d'investigation « permet de relever des concordances poétiques et d'élaborer une phénoménologie sensible de l'espace et du temps »⁴²⁴. *Topologie de l'intuition et géométrie de l'intuition*, est une vidéo réalisée en 2000 qui explore l'image de synthèse comme un moyen de dessiner de manière multidirectionnelle. Elle se donne tout entière comme laboratoire de physique simulée. En effet, les géométries de l'intuition interprètent des formes picturales mises en scènes comme dans un logiciel de vie artificielle (Figure 120).

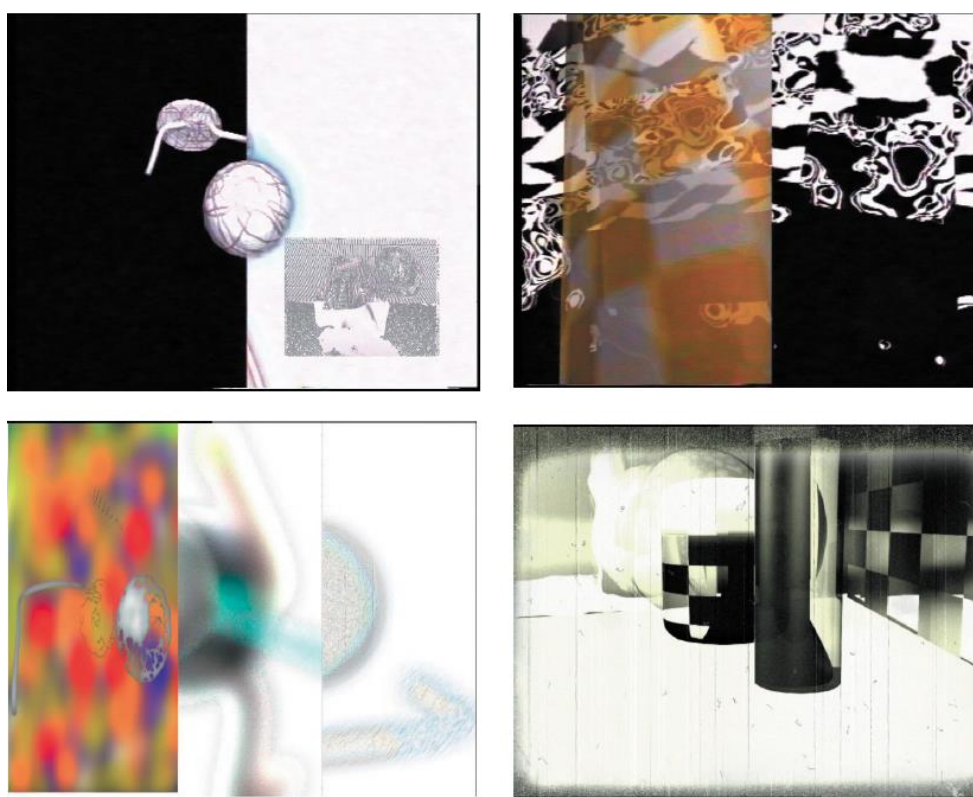


Figure 120 - Stéphane Trois Carrés, *Les géométries de l'intuition*, (extraits), 2000, vidéo en image de synthèse, 2 x 3 min.

Dans la continuité, *Troisième chaos* présente plusieurs niveaux associés d'animations procédurales. L'image de synthèse et le *compositing* permettent de constituer un jeu de correspondance entre une animation en deux dimensions et une autre en trois dimensions (Figure 121).

⁴²³ Stéphane Trois Carrés, « Art & Science, pourquoi ce malentendu ? », conférence du 26 janvier 2007 à l'École d'Art de Rueil-Malmaison, Séminaire Artsciédu « Collaboration Arts/sciences en formation. » du LIMSI/CNRS, Universités Paris 6 et Paris-Sud 11.

⁴²⁴ *Ibid.*

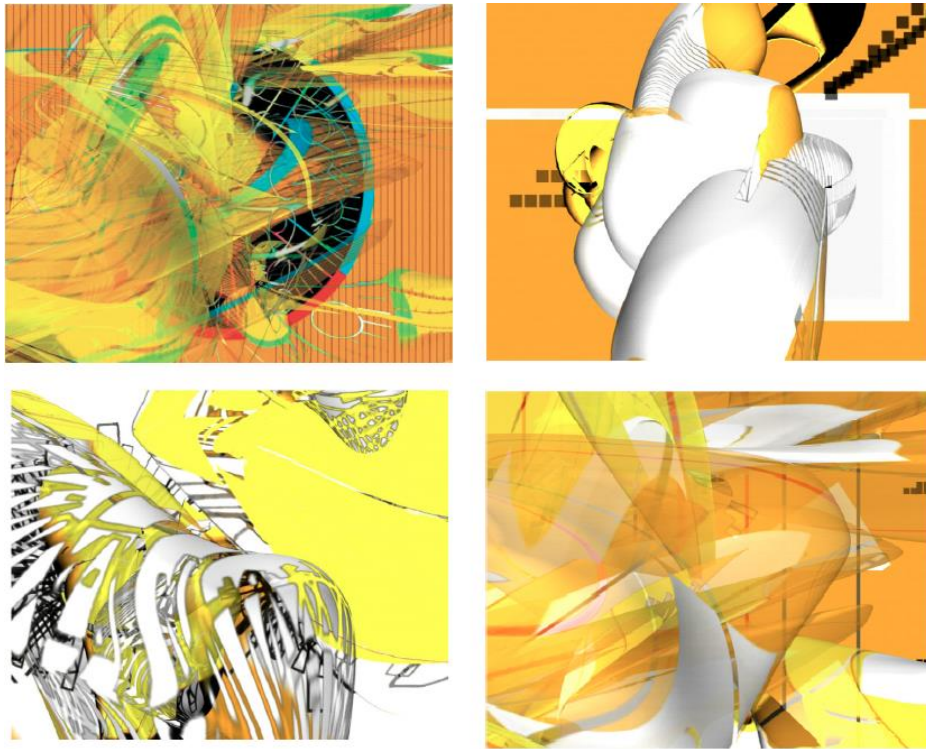


Figure 121 - Stéphane Trois Carrés, *Troisième chaos*, (extraits), 2000-2008, vidéo, images de synthèse et compositing, 3:30 min.

Stéphane Trois Carrés en déduit une nouvelle manière de penser la peinture, plus dynamique que matérielle :

Souvent il est d'usage d'opposer les pratiques artistiques analogiques aux pratiques digitales. [...] Peut-on imaginer un rapport entre la peinture et la vidéo qui dépasse les éclairages conventionnels ? La combinaison de l'objectif et d'un moyen de restitution immédiat, la digitalisation de l'image et son analyse numérique permet d'étendre le regard, fusionnant ainsi le monde nouménel au monde phénoménal. Le paradigme d'un monde de matière se transforme en un monde d'informations. La matière devenant énergie, l'esthétique de l'immatérialité devient un phénomène majoritaire. Ainsi le geste du peintre et le tableau seraient devenus des fonctions abstraites qui jouent entre elles. Le statut de la peinture change tout en gardant son processus inductif.⁴²⁵

Dans le cadre de notre étude, nous pensons que ces vidéos prennent pour sujet la création « en acte » de la peinture et définissent un autre état de peinture, immatériel et actif. Ainsi par exemple, la réalisation *Série 60 secondes (11') pour une sculpture de synthèse* réalisée en 2001 présente dix tableaux d'une minute, soit dix boucles temporelles destinées à la contemplation de formes géométriques impossibles. Pour l'artiste, « le dessin est un moyen

⁴²⁵ Stéphane Trois Carrés, « Peinture et vidéo », *op. cit.*

de penser et de se penser »⁴²⁶. En proposant en 2007 une vidéo comme *Alto_voltango*⁴²⁷ qui travaille le trait, l'étire, le multiplie, le brise, le met en scène selon une logique processuelle, le dessin est observé de façon hypnotique. Il expose une pensée à l'œuvre et travaille en même temps celle du regardeur plus ou moins consciemment. Comment est-elle réalisée ?

Les préoccupations de départ demeurent simples : « comment éviter un emploi des techniques numériques sous l'angle des modèles ? »⁴²⁸. Plus précisément : « comment générer de la complexité à partir de choses simples ? »⁴²⁹. Au sein de cette réalisation, Stéphane Trois Carrés utilise la plus petite image du monde : le pixel, pour concevoir sous *Adobe After Effect* une fugue à la fois musicale et dessinée. *Alto_voltango* met en synergie ligne et musique. Les transformations présentées sont créées grâce à l'image vectorielle qui correspond à une copie conceptuelle du monde plutôt qu'à l'image *bitmap* qui est une copie analogique du monde. L'image vectorielle est une représentation composée d'objets géométriques individuels – points, lignes, polygones... – ayant des attributs de forme, de couleur, de position qui permettent de produire des images. Le dessin vectoriel consiste à jouer de ces constituants en les manipulant, en les déplaçant et en les paramétrant. Il développe ainsi des objets géométriques selon des ellipses, des arcs de cercle, des courbes, des segments et les transforme par des rotations, des mises à l'échelle, des écrasements, des extrusions⁴³⁰, des translations symétriques, des morphages⁴³¹, etc. L'image vectorielle est transformée par des manipulations et non par la modification de son codage comme c'est le cas de l'image matricielle, déterminée par un nombre total de pixels – sa définition – et la quantité d'informations contenue dans chaque pixel – valeur d'intensité déterminant leur couleur –. L'image vectorielle est redimensionnable à l'infini sans perte de qualité. *Alto_voltango* témoigne ainsi d'un dessin enrichi des potentiels informatiques et se présente en acte.

Peindre l'entre

Ce déploiement qu'offre l'informatique au travail de la forme, les enrichissements méthodiques qu'il apporte à la pratique du dessin, la visibilité qu'il donne à ses processus de naissance ainsi qu'à la pensée du dessin et de la peinture ne sont pas, pour Stéphane Trois Carrés, sans conséquence sur sa pratique picturale matérielle. L'ordinateur et ses logiciels, envisagés comme un vaste carnet de recherches lui permettent de définir de nouveaux

⁴²⁶ Stéphane Trois Carrés, « Pratiquer l'infographie en cours d'Arts Plastiques », *op. cit.*

⁴²⁷ *Alto_voltango* / Luis Naon. Ensemble Instrumental HEKLA, vidéo Stéphane Trois Carrés, 2007.

⁴²⁸ Stéphane Trois Carrés, « Pratiquer l'infographie en cours d'Arts Plastiques », *op. cit.*

⁴²⁹ *Ibid.*

⁴³⁰ Le procédé vise la création d'une forme tridimensionnelle à partir d'un objet plan par son élévation.

⁴³¹ « Morphage » vient de l'anglais *morphing* et traduit l'opération animée par laquelle un dessin A se transforme en un dessin B de la manière la plus fluide possible.

projets se finalisant sur toile ou sur papier. Stéphane Trois Carrés a ainsi évoqué l'idée de développer une peinture qui soit une pure procédure selon un continuel retour à zéro. Comme dans le traitement numérique où l'on revient toujours sur la même image, il serait question de peindre et de repeindre sur une peinture achevée. D'un point de vue technique, la peinture au glacis serait nécessaire pour une addition matérielle, successive et harmonieuse. La récente série *Clones et Mutants* (2016) présente quant à elle un ensemble de grandes peintures sur papier sur lesquelles ont été imprimées leur propre représentation tridimensionnelle, préalablement travaillées sur logiciel. Un espace peint et continu entre ainsi en correspondance avec un espace numérique.

Pour Stéphane Trois Carrés, ce qui se passe dans le processus créatif revient à constater ceci : « je vais de l'acte à la pensée mais il existe une pensée préalable et intuitive, un état où l'esprit est en relâchement »⁴³². Durant la pratique, des envies d'expériences et d'essais apparaissent. Cette méthode par laquelle il s'abandonne au test au sein d'une pratique matérielle, Stéphane Trois Carrés la reporte dans sa pratique numérique de façon à imposer une position de créateur et non d'utilisateur. S'il souhaite conserver un rapport au désordre, ce rapport est à la fois souple et mesuré. Sa peinture n'est pas une peinture où la valeur expressive domine la pensée. La pensée l'accompagne de façon à faire du repentir une grammaire qui définit et redéfinit ses réalisations. Les opérations mentales qu'il repère – comparer, assembler, semer le désordre, trouver l'erreur, reproduire, varier... – sont autant d'opportunités offertes d'enfreindre des règles et de les valider. La nature objectale de la peinture n'est en rien rejetée, au contraire, l'artiste s'intéresse à ce qu'elle contient en acte pour développer l'idée d'une pensée inductive et informelle.

En réfléchissant ensemble aux moyens de déterminer plus précisément cette pensée, nous avons proposé de distinguer théoriquement une peinture A d'une peinture B. La première est une représentation symbolique. La seconde a acquis son autonomie vis-à-vis de la représentation, elle a imposé ses questionnements plastiques comme démarche, sujet et point nodal de la pratique picturale. L'informatique, en s'introduisant dans la conduite expérimentale de la peinture a pointé un troisième terme : celui qui permet le passage de A à B c'est-à-dire la procédure, l'opération. « Les outils numériques permettent de mettre à disposition des processus de création intuitifs, immédiats, favorisant un rapport à la création semblable à la peinture, c'est-à-dire de mettre en place "une bonne dose" d'induction. »⁴³³. La peinture, caractérisée par une pensée opérationnelle liée à la procédure picturale, devient un « entre ». Son immatérialité et son dynamisme nous semblent être les conditions par

⁴³² Stéphane Trois Carrés, entretien du 26 avril 2007, Paris (19^e).

⁴³³ Stéphane Trois Carrés, « Peinture et vidéo », *op. cit.*

lesquelles, pour Stéphane Trois Carrés, elle « offre à voir des multiplicités spatiales et temporelles »⁴³⁴.

Le choix des analyses de pratique que nous présentons ici suivent une progression selon laquelle les emplois de l'informatique remettent chaque fois plus en question une conception fixe et matérielle de la peinture. Le cas que nous allons aborder avec Joseph Nechvatal⁴³⁵ ne déroge pas à la règle puisque l'informatique est le médium par lequel il traite la peinture comme question.

Joseph Nechvatal : le grand écart numérique de la peinture

A priori, lorsqu'une pratique matérielle de la peinture exploite exclusivement des éléments qui lui sont « étrangers » – images numériques, informations binaires, programmes –, plus encore lorsqu'elle n'a pas lieu parce qu'elle ne convoque plus en amont, ni outils, ni support, ni substance, ni geste, et dans le cas extrême où la peinture ne se montre plus puisqu'elle est volontairement détruite, comment peut-on encore parler de peinture, mieux : en faire un éloge ? Les réalisations artistiques de Joseph Nechvatal illustrent ce cas. Pourtant, la peinture en tant que pratique, histoire, et questionnements y occupe une large place et le plaisir dont témoigne l'artiste est vif et communicatif. Avec le numérique, la peinture fait le grand écart. Plutôt que de nous en remettre aux étapes génératives de l'œuvre pour comprendre la nature de cet écart, nous observerons comment, chez Joseph Nechvatal, la problématique picturale se pose à l'envers, en échappant à toute chronologie et localisation thématique et matérielle depuis les questions de l'hermaphrodisme et de la disparition.

Un hermaphrodisme physique, technique, procédural et conceptuel

Pour moi, le caractère hermaphrodite est l'emblème de l'écart caractérisé par le virtuel. À une époque de l'incrédulité en réseau, où les hiérarchies sont mises en crise par le numérique, l'hermaphrodite, en faisant vaciller les frontières, devient l'annonciateur d'un nouveau territoire créatif.⁴³⁶

L'artiste mène conjointement un travail sur le corps, l'information et la virtualité. Il crée ce qu'il appelle des *computer-robotic assisted paintings* que l'on peut traduire par « peintures assistées par ordinateur-robot » – différemment de « peinture numérique » –. Pour Joseph Nechvatal cette appellation englobe à la fois « le processus, l'intention, la technique et l'objet

⁴³⁴ Stéphane Trois Carrés, entretien du 26 avril 2007, *op. cit.*

⁴³⁵ Joseph Nechvatal : né en 1951 à Chicago, États-Unis.

⁴³⁶ Joseph Nechvatal, réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache*, 2006. Voir pièces annexes.

produit »⁴³⁷. Ses réalisations mixent peintures, dessins, photographies, images numériques et numérisées de corps masculin et féminin et codes informatiques. Ces éléments sont assemblés sur ordinateur et leur composition, chère à l'artiste, joue sur l'évanescence des visibilités. Comme le montre l'œuvre *becOming hagiOs vacuOles* (Figure 122) réalisée en 2007, les images se confondent : la distinction de leurs contours est troublée, les éléments chromatiques sont à la fois délités et unifiés. La composition semble marquer plastiquement la décision artistique d'un arrêt sur images. Si la phase d'élaboration ne mobilise aucun support matériel, la pratique numérique se finalise par la réalisation du tableau avec dépôt de pigments et de liant sur toile.

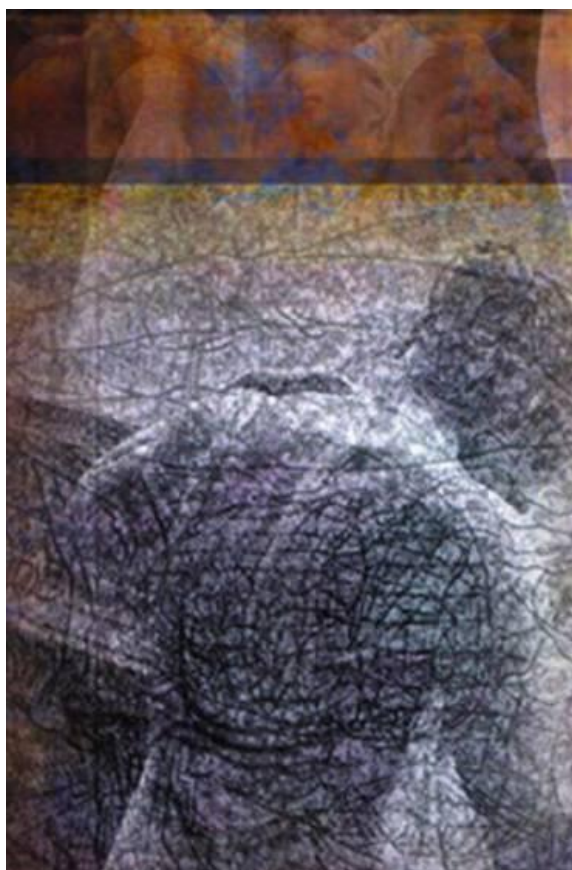


Figure 122 - Joseph Nechvatal, *becOming hagiOs vacuOles*, 2007, peinture assistée par ordinateur-robot sur toile, 112 x 168 cm.

Le caractère hermaphrodite dans son sens figuré s'emploie pour définir ce qui présente une ambiguïté ou une double nature. Chez Joseph Nechvatal, il est repérable en deux points. D'un côté, la peinture est investie par la technologie numérique. Celle-ci investit un processus et un mode d'apparition de la peinture lui permettant de dire que « le travail sur écran n'est pas, à proprement parler, de la peinture »⁴³⁸. Les phases et les désignations

⁴³⁷ Joseph Nechvatal. Entretien du 21 décembre 2006, Paris (VI^e).

⁴³⁸ *Ibid.*

terminologiques du travail restent donc bien distinctes. De l'autre, la matérialisation de l'image retravaillée numériquement, garantit pour l'artiste une persistance historique de la peinture comme objet, tout en résistant à la grande disponibilité et à l'aspect éphémère des images numériques aujourd'hui : « La peinture figée (pigment sur une surface plate) doit persister à notre époque de pure propagande. [...] la peinture alliée au numérique est une réaction précise à l'hyperactivité médiatique d'aujourd'hui tout en maintenant une position réfléchie et critique issue de la longue tradition des surfaces peintes silencieuses et immobiles. »⁴³⁹. Le tirage sur toile s'effectue par une machine à peindre, selon un procédé « robotique »⁴⁴⁰ contrôlant la pulvérisation et le recouvrement de pigments par pistolets aérosols sur le support.

Les peintures sur châssis, comme celles qui se présentent à l'écran ou projetées, sont des interfaces entre le virtuel et le réel. Joseph Nechvatal a ainsi développé le concept de « viractuel » qui est précisément ce moment où l'un et l'autre se confondent. Il entrelace le biologique et le technologique, le support classique et le procédé d'application mécanique et informatique, le persistant et l'éphémère. Y résonne un travail subtil sur l'imagerie hermaphrodite par lequel des photographies d'organes sexuels féminins et masculins s'enlacent et rejouent une oogénèse : « le moment dans le développement l'œuf fertilisé où la potentialité féminine et masculine existe de façon simultanée. [...] L'hermaphrodite est une image « viractuelle » rappelant que dans la vie une chose peut être à la fois cette chose et son contraire : que deux opposés peuvent exister simultanément et ne peuvent s'annuler. »⁴⁴¹ Ainsi la représentation picturale devient un support au virtuel et s'affirme comme inachevé. Robert C. Morgan note que les frontières s'effondrent :

Vivre ces images, c'est conceptualiser la réalité plutôt que de la catégoriser. C'est assimiler la constitution de l'image, la fluctuation et la fluidité de l'image, comme si toutes les images constituaient une seule constellation, un seul répertoire sans limite ni contraintes. Muni d'une intuition visuelle rajeunie, l'esprit peut voyager sans crainte. Il fait des aller et retour à travers l'œil, dans une réverbération infinie qui dépend de la conscience de la vue et de la reconnaissance de ses propres processus mentaux.⁴⁴²

⁴³⁹ Joseph Nechvatal, réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache*, *op. cit.*

⁴⁴⁰ Le robot est un ouvrier artificiel qui renvoie au slave *rabota* signifiant « esclavage » ou « travail pénible, physique de l'esclave ». Il est un mécanisme automatique pouvant se substituer à l'homme et à son labeur, pour effectuer certaines opérations, agir pour des fonctions données tout en étant de plus en plus capable d'en modifier le cycle.

⁴⁴¹ *Ibid.*

⁴⁴² Robert C. Morgan, « Le Computer Virus de Nechvatal – une œuvre visionnaire » in *Joseph Nechvatal*, Exposition, 10 sept-1^{er} nov 1993, FRAC Franche-Comté, Fondation Claude-Nicolas Ledoux, textes de Luc Gruson et Robert C. Morgan, Éd. Fondation C-N Ledoux, Dole, FRAC de Franche Comté, Arc-et-Senans, 1993.

De ce fait, Joseph Nechvatal s'inscrit dans une démarche post-postmoderne qui « défend paradoxalement aussi bien le modernisme qu'elle célèbre la pluralité radicale d'une forme de savoir qui est indéniablement caractéristique de l'électronique contemporaine. Cette adhésion à l'électronique/numérique rejette aussi le relativisme sur lequel le postmodernisme insiste et prête au travail une consistance formelle qui est signe de modernisme. »⁴⁴³ Avant même d'être matériellement observable, l'artiste envisage la possibilité d'une peinture dont les champs expérimentaux et définitionnels sont éclatés. Il précise : « La peinture doit être numérique pour être, comme l'écrit Susan Sontag dans *Against Interpretation : and other essays*⁴⁴⁴, « un nouvel instrument, un instrument capable de modifier la conscience et d'organiser de nouveaux modes de sensibilité » – parce que nos conscience et sensibilité sont désormais largement modelées par le virtuel. »⁴⁴⁵ Ouverte au *Cyberspace*, « cet espace constitué par la mise en réseau d'ordinateur du monde entier, [...] cette mémoire totale de tous les ordinateurs »⁴⁴⁶ et à la réalité virtuelle, la peinture s'offre la possibilité d'un « espace fantasmagorique et d'explorer la création et le désir »⁴⁴⁷ contre tout déterminisme. Il y a là, par la technique, une réponse à la recherche de lâcher-prise en peinture en ce qu'elle reconnecte l'artiste avec la part désirante de lui-même. Elle donne lieu à des peintures sérielles qui peuvent encore, après leur actualisation sur toile, être l'objet de nouveaux investissements numériques. L'hybridité formelle et technique inscrit la peinture de Joseph Nechvatal dans un champ de travail non stable, mutationnel et continu. Le corps sensible et passionné, acteur et représenté y occupe une place prépondérante, jamais assouvi, toujours en quête de possibles. Ainsi en témoigne-t-il :

Pour moi, le numérique a ressuscité la pratique picturale. Il l'a rendue vivante. Il l'a épanouie dans le sens le plus pertinent et enthousiaste du mot « vivant » – mais il a rendu vivante la peinture dans un sens encore plus spécifique, car j'ai commencé à mixer ma pratique de peinture numérique avec les techniques de vie artificielle (a-life). Par conséquent, le numérique appliqué à la peinture me plaît – et cet enthousiasme me permet de travailler avec passion. Il y a cette alliance étrange : la froideur impersonnelle de la technologie avec l'extase de la chaleur.⁴⁴⁸

⁴⁴³ *Ibid.*

⁴⁴⁴ Susan Sontag, *Against Interpretation : and other essays*, Éd. Anchor Books, Doubleday, New York, 1990.

⁴⁴⁵ Joseph Nechvatal. Réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache*, *op. cit.*

⁴⁴⁶ Interview de Joseph Nechvatal par Martha Triviaz, 18 décembre 2001. Viractualité : Le projet final / SVA / Hiver 2001. Traduction par Stéphane Maguet et Stéphane Sikora, consulté le 15/02/2008 à l'adresse http://www.numeriscausa.com/pages/mediasevenements/archives/DossierPresse_afterattack.pdf

⁴⁴⁷ *Ibid.*

⁴⁴⁸ Joseph Nechvatal, réponse donnée au *Questionnaire E. Ayache*, *op. cit.*

La (dernière) foi(s) de la peinture

L'Espace Landowski de Boulogne Billancourt présente en février 2004 une œuvre interactive *Viral Counter Attack* qui propose aux spectateurs d'agir sur des colonies de « virus artistiques » détruisant doucement des compositions numériques. Né d'une collaboration entre Joseph Nechvatal et Music2eye⁴⁴⁹, le projet consiste en la réalisation d'un programme en langage C++ permettant d'ajouter au principe envahissant et destructeur du virus informatique⁴⁵⁰ des agents actifs et autonomes : des systèmes synthétiques relatifs aux recherches de la vie artificielle *A-Life*. S'appliquant à l'image, l'exécutable met en vie des colonies virales évolutives similaires aux systèmes de contaminations et de croissances biologiques. Comme le montre des étapes de *RGB attack* (Figure 123), la peinture devient une nourriture pour des parasites qui se multiplient et se renforcent.

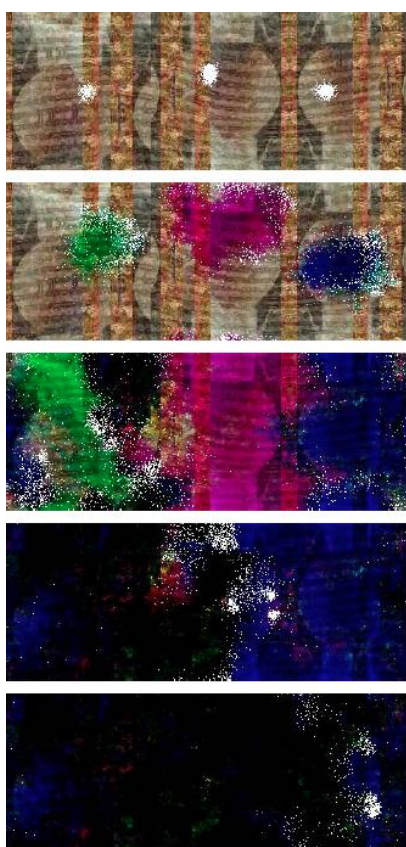


Figure 123 - Joseph Nechvatal et Music2eye, *RGB attack*, 5 étapes d'une attaque virale, 2003, programme informatique exécutable.

⁴⁴⁹ Music2eye est un collectif artistique parisien créé en 2002 dont les sculptures et installations évolutives explorent le design comportemental, c'est-à-dire l'implication d'entités artificielles dans des processus créatifs et interactifs. Le groupe composé de Didier Bouchon, Stéphane Maguet, Stéphane Sikora et de Monsieur qq, revendique son attachement au monde des machines, à l'art industriel, au C++ ainsi qu'à la culture du rhizome.

⁴⁵⁰ Celui-ci a déjà fait l'objet d'une première programmation en 1991 avec Jean-Philippe Massonnie lors d'une résidence à Arbois et à la Saline Royale d'Arc-et-Senans.

Plusieurs comportements « d'infection » ont été déterminés avec le programmeur Stéphane Sikora. Le virus peut prendre une allure chromophage et s'attaquer spécifiquement à certaines couleurs de pixels bleus ou rouges, il peut aussi les fuir ou se propager selon différentes orientations et suivre par exemple les marges de l'image dans un premier temps. Lorsque l'image est totalement ingérée et noircie, le virus n'a plus de ressources et se laisse décliner puis mourir. Du point de vue de sa présentation interactive, la peinture est une vidéo projetée et se manifeste déjà infestée puis lentement prise au piège des comportements fous et dévastateurs du virus. En effet, si le specta(c)teur, peut faire varier les cheminements des populations ou encore les monter les unes contre les autres, par simples gestes de la main enregistrés par des capteurs de mouvements, leur vandale destinée reste programmée et irréversible. L'exposition suivante : *After Attack* à la Heartgalerie en 2004, montre en même temps que l'installation (Figure 124), des tirages numériques d'états stabilisés de contamination tout en témoignant des effets ravageurs du virus sur la peinture.



Figure 124 - Joseph Nechvatal et Music2eye, vues de l'installation *Viral Counter Attack*, 2004. Exposition *After Attack*, mars-avril 2004, Heartgalerie, Paris.

La même année, l'exposition *Viral Adventures* à la galerie Mabel Semmler à Paris (14^e) présente un ensemble de peintures assistées par ordinateurs-robots qui mixent un ensemble d'images tout en présentant déjà les effets du virus sur l'assemblable. *Orgiastic abattOir* (Figure 125) datant de 2003 y était par exemple exposée.



Figure 125 - Joseph Nechvatal, *Orgiastic abattOir*, 2003, peinture assistée par ordinateur-robot, acrylique sur toile, 112 x 168 cm.

Pourquoi détruire une peinture ? Plus précisément, quel est le sens de l'anéantissement en matière de peinture ? Il est intéressant de remarquer que cette question n'est pas nouvelle dans l'histoire de l'art et qu'elle propose des réponses variées. En 1921 par exemple, Nicolaï Taraboukine proclamait que le dernier tableau était peint. Il faisait référence à une petite peinture d'Alexandre Rodchenko présentée à Moscou pour l'exposition « 5x5=25 ». Uniformément recouverte d'un rouge intense, l'œuvre achevait la libération des composantes narratives amorcée par les impressionnistes au profit d'une pureté analytique absolue du matériau. Nicolaï Taraboukine en témoigne en ces termes :

Cette œuvre est extrêmement significative de l'évolution subie par les formes artistiques au cours des dix dernières années. Ce n'est plus une étape qui pourrait être suivie de nouvelles autres, mais le dernier pas, le pas final effectué au terme d'un long chemin, le dernier mot après lequel la peinture devra se taire, le dernier « tableau » exécuté par un peintre. Cette toile démontre avec éloquence que la peinture en tant qu'art de la représentativité – ce qu'elle a toujours été jusqu'à présent – est arrivée au bout du chemin.⁴⁵¹

Pour autant, il n'était pas question d'une mort de l'art. La fin du tableau de chevalet marquait pour Taraboukine le commencement d'une nouvelle entreprise artistique servant une maîtrise productiviste « reliant l'art au travail, le travail à la production et la production à la vie, à l'existence quotidienne [...] afin que tous les aspects de la production – technique, économique, humain et social – manifestent le plus grand souci d'organisation rationnelle de l'œuvre. ».⁴⁵² Si la destruction virale de Joseph Nechvatal repose la question de la représentation – le grignotage systématique agit comme la plus grande des offenses faites à la peinture : la perte de sa visibilité –, ce n'est pas pour révéler le point optimal d'une peinture non-objective mais pour l'aborder du point de vue des processus de création et de réception.

Viral Counter Attack confronte en effet le visiteur à sa propre expérience esthétique en le rendant responsable du déclenchement d'un processus de destruction de l'image. Elle exerce autant qu'elle met à mal le regard sur l'image, jusqu'alors conditionné par la stabilité objectale de la peinture. La présence du tableau conforte en effet la vision et l'esprit en offrant au regard la possibilité de se réitérer ou se rejouer dans l'instant ou l'avenir, ce qui ne signifie pas pour autant qu'il s'exerce à nouveau ou précise la vision, bien au contraire, la conscience de la disponibilité et de la possession des images décharge de la culpabilité de l'inattention. Rendre une image « malade » par le numérique c'est d'ailleurs pour l'artiste « s'opposer à l'infinité des choix d'images et de leur traitement que propose le numérique »⁴⁵³ comme technique de diffusion, via les réseaux Internet notamment, et la facilité du transport des informations. Il souhaite « détruire le pouvoir de l'image et s'opposer à la culture de leur extrême propagande »⁴⁵⁴. La mort en direct de l'image mue par des entités artificielles entraîne un phénomène d'attraction / répulsion créant une tension, une dépendance et une fascination. On sait la finalité irrémédiable. L'image qui se consume engage un regard unique et à l'affût de ce qu'il voit puisque son action ne peut avoir lieu

⁴⁵¹ Nikolaï Taraboukine, *Le dernier tableau : 1) Du chevalet à la machine, 2) Pour une théorie de la peinture*, traduction du russe et présentation d'Andrei B. Nakov, Éd. Champ Libre, Paris, 1972, pp. 40-41.

⁴⁵² Nikolaï Taraboukine, « Art – Travail – Production – Vie », *Ibid.*, pp. 51-52.

⁴⁵³ Joseph Nechvatal. Entretien du 21 décembre 2006, Paris (VI^e).

⁴⁵⁴ *Ibid.*

qu'une fois. La vision du spectateur mue par l'expérience de la disparition et en même temps curieuse d'appréhender formellement une fin, permet-elle encore une contemplation ou bien ne la pousse-t-elle pas, justement, au maximum de son intensité ? Moyennant les actions virales de Joseph Nechvatal, l'œil semble plus entraîné par le mouvement destructeur qu'il n'est fixé sur la totalité changeante de la peinture. La consommation d'une peinture à l'état non matériel agit en écho au lent mouvement de sa genèse et c'est davantage de cette contemplation-là qu'il me semble être question. Notons que le mot détruire est issu du latin *destrugere* « démolir ; abattre », et paradoxalement de *struere* « assembler ; édifier »⁴⁵⁵. Certes, la peinture comme objet n'est pas là, mais la visibilité du processus destructeur fait écho aux moyens du « faire devenir chose » qui définit étymologiquement la « réalisation », c'est-à-dire aux processus additifs des gestes, des formes, des couleurs, des masses, des couches, des matières, etc., et constructifs de la peinture. L'informatique se fait à la fois outil de l'anéantissement, médium de situations créatrices, formelles et visuelles inédites ainsi que support du message de l'œuvre.

Tandis que de nombreux exemples issus de la création contemporaine mettent en exergue une peinture excroissante grâce à une utilisation du numérique qui élargit les modes opératoires de sa naissance, Joseph Nechvatal et ses colonies virales s'attaquent au phénomène inverse : à la contamination, à la propagation, à l'amenuisement, à la faiblesse puis à l'extinction. L'action du virus renvoie quelque part aux mouvements de l'acte de peindre. Elle permet de transporter et de transposer des modes d'agir sur l'image. Et si l'on considère, comme Joseph Nechvatal, que la peinture a lieu dans un mouvement opératoire qu'il soit constructif, destructif ou auto destructif, c'est moins le constat d'une absence – comme d'une présence – qui compte, que l'expérience temporellement visible de la perte. En ce sens l'informatique met encore plus à mal la thèse d'une fin de la peinture puisqu'en intégrant son langage procédural, la peinture s'expose mouvante et en devenir. Saluons plutôt par « le numérique, une renaissance de la peinture »⁴⁵⁶, une autre foi en la peinture.

Lâcher la main ?

À l'issue de ces cas de figure, nous souhaiterions interroger un vecteur commun aux pratiques de la peinture et de l'informatique : la main. Agit-elle de la même manière dans les deux situations ? Renseigne-t-elle des mêmes choses ? Endosse-t-elle un rôle particulier dans l'alliance de ces techniques ? Plus loin, une définition immatérielle et dynamique de la

⁴⁵⁵ De nombreux mots se rattachent à la famille de *struere* : structurer, construire, instruire, instrument, industrie, obstruction.

⁴⁵⁶ Joseph Nechvatal. Entretien du 21 décembre 2006, Paris (VI^e).

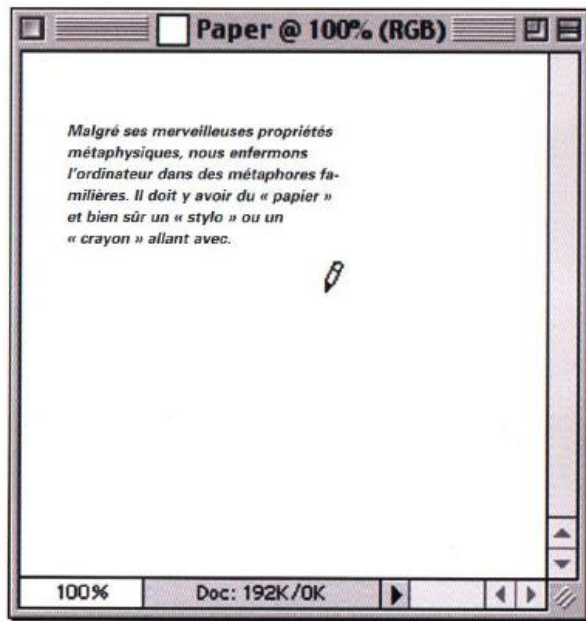
peinture suppose-t-elle de finalement lâcher la main détentrice du pinceau ? Le déploiement de la peinture par l'informatique signifie-t-elle le retrait d'une pratique matérielle du peintre ? Si nombre de travaux d'artistes témoignent aujourd'hui du tissage large et varié de ces techniques, le transport de la peinture à un autre art nous semble conditionné par certains pouvoirs de la main.

Nous avons vu que la pratique de Vera Molnar exploite les différentes actions et traitements de la main. À partir de productions graphiques et picturales, elle en explore les écarts techniques et opérationnels. Ainsi, elle tente de simuler numériquement des dessins faits à la main, pour évaluer la capacité de la machine à retranscrire le caractère empressé de la main, lorsqu'elle a tenté de fixer une idée fugace. Les réalisations figurent alors le paradoxe « du naturel fait artificiellement »⁴⁵⁷. C'est au travers de la ligne, dénominateur commun de l'action manuelle utilisant le crayon ou le stylet numérique qu'elle en relève et révèle les écarts. La pratique de Vera Molnar se loge ainsi dans les jeux de tiraillements qu'elle instaure entre les moyens qu'elle emploie lorsque, tantôt il se copient, tantôt ils se complètent ou se mettent à l'épreuve l'un de l'autre. Quel que soit le contexte technique de son action, la main est appréhendée d'égale manière. Elle délivre des informations spécifiques et différenciables.

En ce sens, parmi les écarts dissociant l'activité picturale de l'activité numérique par le biais de la main, nous trouvons le décrochement analogique entre le tracé représenté à l'écran et le geste qui l'a fait naître. Il s'agit d'une désarticulation de la logique cause / conséquence, de l'acte et de la forme engendrée, liée à la machinisation indirecte du geste par la souris ou l'emploi du stylet sur tablette graphique. Selon la vitesse de calcul des ordinateurs ou le degré de saturation de leur mémoire, un décalage temporel est aussi repérable : le dessin ne répond pas à l'immédiateté du mouvement de l'outil comme c'est le cas en peinture. Le dépôt de matière sur le support est simultané au geste de la main.

John Maeda renforce quant à lui une approche séparative de la main et de la technique, fondée sur un constat d'impuissance. Selon lui, les pouvoirs de la main ne sont en rien comparables à ceux de l'ordinateur comme machine à concevoir. Aussi dissocie-t-il les deux instances de travail. Il commence à en faire la démonstration au sein de son *journal d'un explorateur du numérique* en pointant les incongruités des simulations informatiques des outils "mains" et "crayons" qui manquent de faire honneur aux potentiels du numérique. Elles donnent lieu à de petites mises en scène critiques (Figure 126).

⁴⁵⁷ Inventaire de Vera Molnar, 1994 in *Vera Molnar : Bilder, Zeichnungen*, 27 februar-10 april 1994, 14 februar-2 april 1995, Ausstellungen in den März Galerien, Blanka Heinecke, Marrhein-Ladenburg, 1995, n. p.



Nous allons même jusqu'à fournir l'équivalent de la « main » qui, curieusement, ne peut jamais servir à tenir le stylo.



On pourrait sans doute assez facilement faire en sorte que cela soit le cas. Mais là encore, vous avez déjà une main, et elle tient la souris bien serrée.

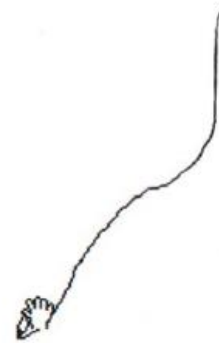


Figure 126 - John Maeda, page extraite de *Maeda@media. Journal d'un explorateur du numérique*, traduit de l'américain par Sabine Jean, Éd. Thames & Hudson, 2000, p.60.

Puis il réalise des programmes associant des milliers de signes allant jusqu'à former des mains pour démontrer l'ampleur des potentiels informatiques. Le texte ci-dessous rassemble les phrases qui apparaissent une à une sur différentes occurrences formelles (Figure 128 et Figure 127) et qui révèlent les limites de la main :

Nos mains constituent le principal obstacle à la progression des arts graphiques numériques. Leurs limites physiques nous empêchent d'explorer ce que nous ne pouvons pas construire. Exploitez le potentiel de la machine à concevoir. Ses mains méta-mécaniques ne se fatiguent jamais. Concevez le prisme à travers lequel la machine va traduire l'information brute dans votre propre langage visible. Échappez à la monotonie de la démonstration. Engagez-vous dans un pur discours stylistique. Manipulez de totales abstractions formelles libres de toute réalité tactile. Avec la machine à concevoir.⁴⁵⁸

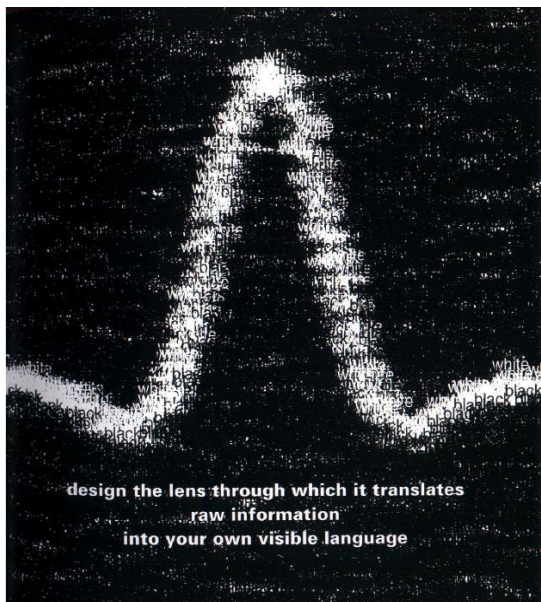


Figure 128 - John Maeda, page extraite de *Maeda@media. Journal d'un explorateur du numérique*, op. cit. p.43.



Figure 127 - John Maeda, page extraite de *Maeda@media. Journal d'un explorateur du numérique*, op. cit. p.37.

La main ne saurait donc se mesurer aux performances informatiques et à ses pouvoirs sur la forme. Dans le cadre de cette thèse, le constat du progrès technique ne conduit pas pour autant à la dissociation corps / machine qu'elle entraîne chez John Maeda . Si nous abordons les relations entre peinture et informatique sous l'angle de tensions qui amènent la pratique et la notion de peinture à s'étirer, cet écartèlement, même poussé à bout, ne saurait amener une rupture. Si une expérience et une définition élargies de la peinture sont possibles par le biais de l'informatique, c'est qu'à l'origine, nous ne renonçons ni au corps de la peinture ni à celui du praticien. Ce que nous ne pouvons lâcher, et particulièrement au sein d'une quête de lâcher-prise, c'est le principe fondamental de la main selon lequel la main renseigne l'œil. C'est en nous appuyant à nouveau sur la pensée d'Henri Focillon que nous défendons l'idée qu'une définition immatérielle et dynamique de la peinture peut avoir lieu parce que la main est source d'informations essentielles et irremplaçables. La main,

⁴⁵⁸ John Maeda, « Préface » in *Maeda@media. Journal d'un explorateur du numérique*, op. cit., p. 36.

« dieu en cinq personnes »⁴⁵⁹, est nécessaire à la vision. En effet, elle la complète : « [...] les voyants eux aussi ont besoin de leurs mains pour voir, pour compléter par le tact et par la prise, la perception des apparences ⁴⁶⁰». La main nous semble être ce point d'entrée primordial qui, en informant la vision, permet l'activation d'une pensée plastique. Pour l'auteur, c'est l'expérience manuelle de la matière qui informe la vue : « Quelle que soit la puissance réceptive et inventive de l'esprit, elle n'aboutit qu'à un tumulte intérieur sans le concours de la main »⁴⁶¹. Nous avons ainsi démontré en seconde partie que les simulations d'actions ou d'outils propres à la peinture étaient à la fois trompeuses et parodiques. Qu'apporte de si spécifique la main pour dompter à ce point l'esprit ?

La main constitue selon Henri Focillon un intermédiaire entre les plus beaux rêves de l'esprit et leur actualisation au sein de l'œuvre. Les mains sont les instruments de la plasticité : elles mettent en forme et concrétisent par le travail de la matière une idée. Elles renseignent la vue qui engendre l'œuvre – et qui a contribué à concevoir les techniques –. Mais avant d'être des moyens de création, elles sont « d'abord l'organe de la connaissance »⁴⁶².

Je ne sépare la main ni du corps ni de l'esprit. Mais, entre esprit et main les relations ne sont pas aussi simples que celles d'un chef obéi et d'un docile serviteur. L'esprit fait la main, la main fait l'esprit. Le geste qui ne crée pas, le geste sans lendemain provoque et définit l'état de conscience. Le geste qui crée exerce une action continue sur la vie intérieure. La main arrache le toucher à sa passivité réceptive, elle l'organise pour l'expérience et pour l'action. Elle apprend à l'homme à posséder l'étendue, le poids, la densité, le nombre. [...] Elle se mesure avec la matière qu'elle métamorphose, avec la forme qu'elle transfigure. Éducatrice de l'homme, elle le multiplie dans l'espace et dans le temps.⁴⁶³

Les formes semblent ainsi connaître une double naissance. Elles naissent par le maniement répété de la « noble pesanteur »⁴⁶⁴ pour apparaître ensuite dans l'esprit. Envisager la perte de cette saisie du tangible amène d'emblée Focillon à regretter la production machinique : ce « jour où l'on peindra à la machine, au chalumeau : alors sera rejointe la cruelle inertie du cliché, obtenu par un œil sans main [...] »⁴⁶⁵. Est-ce à dire que l'œil, soustrait de l'expérience manuelle, ne peut relever une prise de possession singulière du monde ? Pour Henri Piéron, psychologue qui s'est intéressé à l'étude de la physiologie des sensations dans le domaine

⁴⁵⁹ Henri Focillon, *Vie des formes*, *op. cit.*, p. 111.

⁴⁶⁰ *Ibid.*, p. 103.

⁴⁶¹ *Ibid.*, p. 112.

⁴⁶² *Ibid.*

⁴⁶³ *Ibid.* p. 128.

⁴⁶⁴ *Ibid.* p. 114.

⁴⁶⁵ *Ibid.* p. 119.

de la vision, l'œil est instrument de connaissance. Il est source d'affectivité, avant même que l'objet produisant un tel effet soit identifié. L'œil pourrait donc renseigner le trait.

Tout en nous distinguant des propos de l'historien de l'art sur la machine, nous pensons cependant la main nécessaire. L'« Éloge de la main » d'Henri Focillon nous invite à poser la question suivante : sans l'expérience de la main, comment l'œil pourrait-il approfondir le travail visuel et informatique de l'œuvre peinte ? Plus encore, comment sans l'expérience de la pratique picturale, envisager son croisement avec l'informatique ? Sur quoi porter le déplacement ou la traduction ? L'expérience de la main dans la pratique de la peinture par l'ensemble des informations qu'elle déploie, nous semblent être la condition d'une possible extension de cette peinture au numérique – que l'artiste l'ait pratiquée avant, qu'il la pratique conjointement ou *a posteriori* de ses expériences informatiques –. Cette présence de l'acte pictural comme origine nous semble protéger la peinture d'assimilations, de simulations et de détournements qu'en font parfois les logiciels au nom même de la peinture.

Les pratiques que nous allons aborder maintenant mettent en tension ces réflexions. Elles nous semblent éprouver la peinture et poser la question des limites de son alliance à l'informatique. Lâcher prise en peinture suppose de lâcher quelque chose - la rampe ? la branche ? la main ? - : jusqu'à quel point, l'investissement et l'enthousiasme informatiques peuvent-ils porter ce projet ?

III.2. L'informatique : une méprise à la recherche du lâcher prise en peinture ?

III.2.1. Prolonger... puis basculer

Les cas que nous abordons ici témoignent d'une entrée de la peinture dans le champ exclusif du numérique. Qu'y a-t-il au cœur de cette emportée ? Quelles peuvent être les raisons de ce dépassement ? Qu'en est-il alors de la peinture ?

Sophie LAVAUD : une convergence du pictural et du numérique au point du relais

Tout ce que j'ai fait est en germe dans ma peinture.⁴⁶⁶

Donner une vie informatique à des intentions picturales

La pratique de Sophie Lavaud⁴⁶⁷ tient d'une transposition de préoccupations picturales dans l'univers de la technique numérique. Les peintures non figuratives qu'elle réalise dans les années 90, comme *Centre Lumière Bleu* par exemple (Figure 129), questionnent particulièrement les jeux de réflexion et de réfraction de la lumière et leurs incidences sur la couleur, ses matières, ses textures, ses degrés d'opacité ou de transparence. Elles présentent de nombreuses superpositions de lavis et accumulations de substances se laissant traverser de zones de grandes clartés. Elle précise s'être « intéressée très tôt, non pas aux figures dans leur aspect de surface, comme les décrit, le plus souvent, l'art occidental, mais aux mouvements des choses et des phénomènes dans leurs transformations, selon la vision orientale du Yi-King [...] [aux] instants où la matière peut basculer d'un état vers un autre et délivrer ses potentialités emprisonnées. »⁴⁶⁸.

⁴⁶⁶ Entretien du 10 février 2007, Paris (13^e).

⁴⁶⁷ Sophie Lavaud : née en 1956 à Clichy la Garenne.

⁴⁶⁸ Sophie Lavaud, « L'implication du corps dans les scénographies interactives », OLATS : projets en partenariat, Artmedia VIII, Paris, janvier 2003, consulté le 10/06/18 à l'adresse https://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_sLavaud.html

Le *Yi-King* ou *Yi Jing* est un manuel fondamental de la pensée chinoise qui se traduit par « Livre des Transformations » ou « Traité canonique des mutations ». Le confucianisme et le taoïsme y puisent leurs sources.

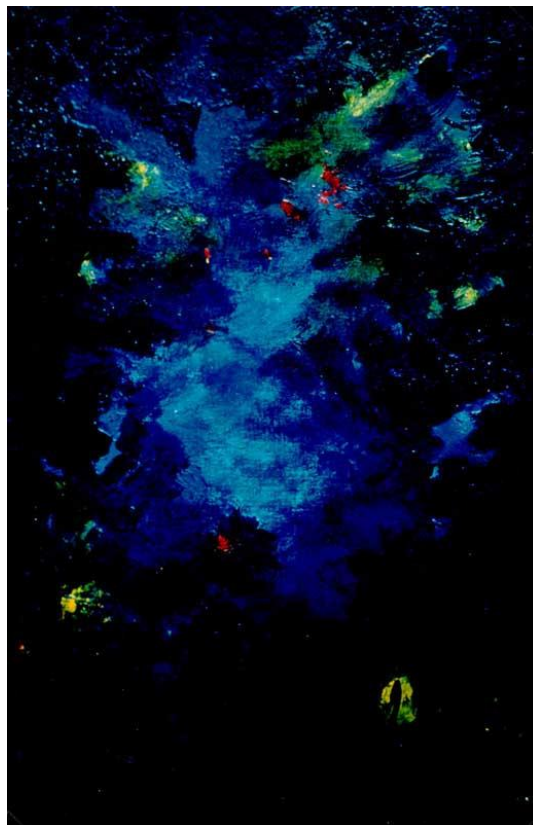


Figure 129 - Sophie Lavaud, *Centre Lumière Bleu*, 1990, acrylique sur toile, 100 x 75 cm.

Sophie Lavaud a également déployé depuis la pratique et les écrits de Wassily Kandinsky une recherche sur ce qu'elle nomme des « scénographies interactives » ou « possibilités de migration de la peinture vers des mises en espaces scéniques virtuels couplés au corps interfacés des spectateurs par le biais de programmes informatiques »⁴⁶⁹. Elle envisage une « peinture étendue »⁴⁷⁰ en comparaison à l'*expanded cinema*, où des expérimentations ont été menées afin de sortir l'image photographique de sa projection sur écran plat et unique. La peinture, comme le cinéma, aurait tout à gagner en investissant l'espace 3D. En s'interrogeant sur les moyens d'« extruder les couches de la peinture dans des univers 3D et dynamiques présentés sur écran plat »⁴⁷¹, Sophie Lavaud explique qu'elle déplace la question de la composition picturale à celle de la construction, telle que les constructivistes l'avaient envisagée. Elle remarque que pour Kandinsky, les éléments ne devaient plus seulement être posés pour plaire à l'œil mais manifester une énergie interne provoquant des champs de tension sous tendus par des forces vitales. L'usage que Sophie Lavaud fait de la technique vise la restitution de cette énergie. Elle s'est ainsi intéressée à la vie artificielle et a cherché à créer, à partir du tableau, un système complexe qui le rende vivant et autonome.

⁴⁶⁹ Sophie Lavaud, « Scénographies interactives, corps interfacés et systèmes dynamiques » in Revue *SKLUNK!*, n°3, avril 2006, consulté le 10/06/18 à l'adresse http://www.sklunk.net/spip.php?page=imprimer_article&id_article=486

⁴⁷⁰ Entretien du 10 février 2007, Paris (13^e).

⁴⁷¹ *Ibid.*

Avec les outils numériques, la peinture et ses problématiques effectuent pour elle « une migration dans les espaces informatisés, programmables, formalisés par le code informatique. »⁴⁷².

Matrice Active est un projet de scénographie interactive qui a nécessité plusieurs étapes prospectives. La première est une recherche plastique d'expression comportementale, appliquée au tableau de Kandinsky *Jaune Rouge Bleu*. Elle a permis la réalisation *Tableau scénique n°1* (Figure 130). Chaque élément de la peinture a été travaillé de façon à devenir un agent tridimensionnel capable de résoudre certaines tâches, comme se déplacer ou s'organiser en rapport aux autres. La finalité était de maintenir une tension organisatrice que Kandinsky nommait « combinaison rationnelle des éléments ». *Tableau scénique n°1* est ainsi un modèle computationnel permettant une expérience immersive à l'intérieur du tableau de Kandinsky. La création de ce système scénographique génératif vise à sensibiliser le spectateur au langage du peintre, et notamment sa volonté d'articuler plastiquement chaque élément en rapport aux autres. Le spectateur peut alors explorer la composition du tableau en déplaçant les éléments qui interagissent entre eux pour retrouver un nouvel équilibre.

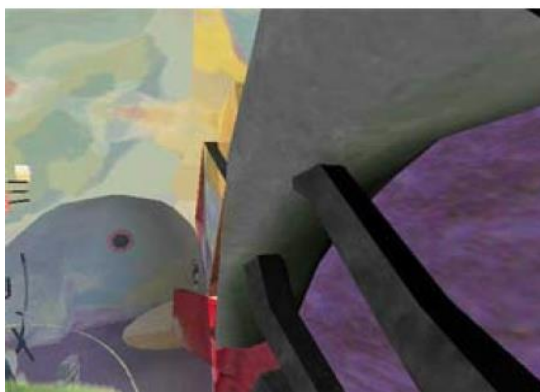


Figure 130 - Sophie Lavaud, Projet *Tableau scénique n°1*, 2004, scénographie interactive, vue d'ensemble et vue intérieure.

⁴⁷² Sophie Lavaud, « Scénographies interactives, corps interfacés et systèmes dynamiques », *op. cit.*

Sophie Lavaud remarque ainsi que les outils numériques comme les logiciels et les programmes « permettent le déplacement de problématiques picturales d'une technique à une autre »⁴⁷³. Elle travaille ces questions avec le désir d'aller plus loin que les réponses données par la peinture. Il se trouve que les réponses offertes par le numérique sont pour elle plus pertinentes, au point, désormais, d'y avoir un recours exclusif. Ce travail, en partie didactique vise la compréhension pour le spectateur d'une partie de ces questions picturales.

Des expériences corporelles et perceptives déployées mais sans retour

Je suis passée de la peinture à la création numérique interactive, de la finitude de la toile peinte à l'infini des parcours, du point de vue unique du tableau à la multiplicité des points de vue dans la toile virtuelle, de l'objet fini à l'événement, de la solidité à la fluidité ⁴⁷⁴.

La peinture *Centre Lumière Bleu* (Figure 129) a fait l'objet d'une investigation numérique. Une installation du même nom a reformulé et présenté les enjeux plastiques du processus poétique de cette peinture initiale. Les questions de représentation, de point de vue, et de perception y sont centrales. Cette installation, réalisée entre 1995 et 1997, est un dispositif multimédia qui met en scène la peinture originale, des images infographiques fixes et mobiles, ainsi qu'une projection vidéo et sonore. Cet ensemble propose une expérience physique de la peinture dématérialisée. Grâce à un capteur de position qui agit comme interface, le specta(c)teur induit par ses gestes une navigation corporelle à l'intérieur des couches du tableau et des sons (Figure 131). L'artiste souhaite offrir une entrée dans l'œuvre picturale désormais projetée et pixellisée. De la sorte « s'opère ainsi une fragmentation et une distribution de l'espace de représentation, de sa surface plane originelle, grâce à la spatialisation du tableau. Le public n'est alors, plus dans la contemplation distanciée des apparences, mais plongé au cœur d'un processus dont il induit, en quelque sorte, le déroulement dans l'espace de "présentation" »⁴⁷⁵. Cette circulation a nécessité la modélisation du tableau en espace dynamique. Pour ce faire, des plans ont été extraits du tableau et rendus transparents. Différentes textures issues des peintures de l'artiste y sont appliquées. Puis, des images-systèmes ont été créées. Ce sont des images générées par des modèles scientifiques à même de les faire apparaître et de les animer. Par cette installation, Sophie Lavaud cherche à rendre possible une expérience perceptive kinesthésique du corps dans la scène picturale. Elle explique : « l'interactivité dans cette œuvre est fortement liée au visuel et au multisensoriel. Les processus sont alors

⁴⁷³ Entretien du 10 février 2007, Paris (13^e).

⁴⁷⁴ Sophie Lavaud, « L'implication du corps dans les scénographies interactives », OLATS : projets en partenariat, Artmedia VIII, Paris, janvier 2003, consulté le 10/06/18 à l'adresse https://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_sLavaud.html

⁴⁷⁵ *Ibid.*

pleinement sensori-moteurs car l'action n'est plus mécanique mais engendrée par les mouvements et déplacements du corps de l'interacteur. »⁴⁷⁶

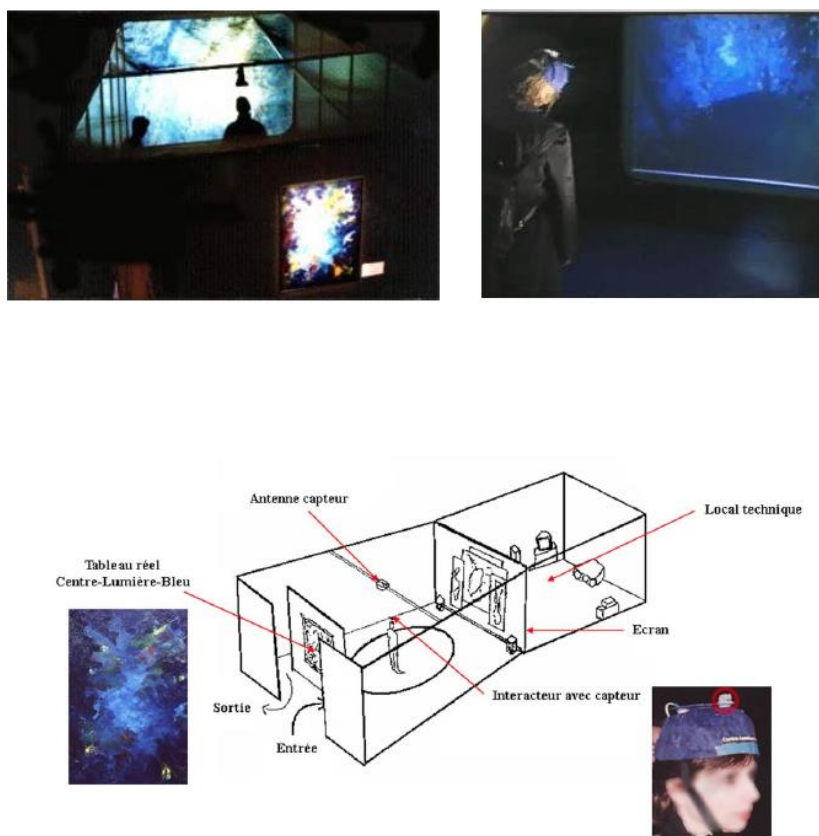


Figure 131 - Sophie Lavaud, vues et schéma de l'installation *Centre-Lumière-Bleu*, 1996-97.

Sophie Lavaud ne pratique plus la peinture et en témoigne ouvertement : « je ne pense plus utiliser la peinture car malheureusement, je ne vois pas ce que je pourrais inventer avec ce médium, ce que je pourrais apporter de plus. [...] alors que j'étais bloquée avec la peinture, ces outils [numériques] correspondaient tout à fait à ce que je voulais exprimer. En effet, l'objet châssis et la toile ne me permettaient plus de rendre manifeste ce que j'avais à dire. Les peintres doivent prendre conscience de ces nouveaux outils, de ce que sont le virtuel et l'écriture non linéaire afin de moduler la technique et les aboutissants de la Peinture. Je souhaite que certains réussissent à faire évoluer la peinture et je veux y participer. »⁴⁷⁷. Elle précise : « Cette création s'inscrit donc dans un processus historique de déclin de l'objet, de distribution de l'espace et d'augmentation de présence du corps, par rapport à la suprématie de la vision. »⁴⁷⁸. Également, la matière ne saurait rivaliser avec les apports du numérique

⁴⁷⁶ « *Centre-Lumière-Bleu* ou les enjeux de la spatialisation du Plan Originel » in *Spatialisation en art et sciences humaines*, dirigé par Marcin Sobieszczanski et Céline Lacroix, Peeters Publishers, Belgique, 2004, pp. 153-169.

⁴⁷⁷ Sophie Lavaud, entretien avec Claire Gacongne in *Lunes* n°10, janvier 2000.

⁴⁷⁸ Entretien du 10 février 2007, Paris (13^e).

pour sa peinture, aussi précise-t-elle : « aux formes, aux couleurs, à la simple extériorité des choses ont été ajoutés des potentiels nouveaux, des actions, des comportements et des possibilités de perception »⁴⁷⁹. Plus loin : « la peinture n'est plus le médium approprié pour répondre aux questions introduites par la technologie numérique qui l'a devancée »⁴⁸⁰.

Sophie Lavaud est venue à bout des obstacles rencontrés au sein de sa pratique matérielle en amenant la peinture dans un autre territoire. L'alliance technique a finalement fait basculer sa démarche du côté numérique. Son cas nous intéresse parce qu'il montre comment peinture et numérique peuvent s'articuler pour finalement se dissocier. Cependant, il aide moins notre recherche de lâcher-prise parce qu'il quitte définitivement le champ physique de la peinture. L'informatique n'a d'ailleurs pas été initialement employée par Sophie Lavaud pour le réinvestir mais plutôt pour aller au-delà de la peinture fixe et plate sur châssis. Emportée par la performance et la capacité démonstrative de l'informatique, la démarche nous semble mettre en doute la capacité du médium peinture à se renouveler, le considérant tel un art à la fois impuissant et d'un autre temps, voué à l'obsolescence.

La première partie de la thèse a défendu l'inverse, en pointant les incidences sans cesse renouvelées des potentiels informatiques sur la peinture, ses processus, ses traitements, ses représentations comme ses modalités d'exposition.

Miguel Chevalier : une peinture à « régénérer »⁴⁸¹

À mon âge, comme au vôtre, peindre relève de la gageure !⁴⁸²

Pour Miguel Chevalier⁴⁸³, la peinture appartient à une histoire qui a contribué à la pousser chaque fois plus loin dans ses retranchements⁴⁸⁴. Aussi s'inscrit-elle dans un champ d'expérimentation large qui la questionne et l'amène à muter assidûment. C'est en s'appuyant sur cette histoire qu'il inscrit son travail dans une tradition picturale tout en en congédiant à demi-mot la pratique matérielle aujourd'hui : « on peut évidemment très bien

⁴⁷⁹ *Ibid.*

⁴⁸⁰ *Ibid.*

⁴⁸¹ Miguel Chevalier, entretien du 18 juin 2007, atelier *La Fabrika*, Ivry-sur-Seine, (94).

⁴⁸² *Ibid.*

⁴⁸³ Miguel Chevalier : né en 1959 à Mexico (Mexique). Vit et travaille à Ivry-sur-Seine.

⁴⁸⁴ Il précise à ce sujet : « [...] il est très difficile pour un jeune artiste aujourd'hui de reprendre à son compte la peinture. Non pas parce que je n'aime pas la peinture, mais parce que le 20ème siècle a été un siècle d'iconoclastie, c'est-à-dire que le phénomène des avant-gardes a consisté à repousser toujours plus loin le rapport à la peinture, jusqu'à son degré zéro d'ailleurs. ». Propos recueillis par Henri-François Debailleux, juin 2007. Interview fournie par l'artiste.

continuer à peindre sur les supports traditionnels »⁴⁸⁵. S'il ne souhaite pas faire l'apologie de l'outil informatique, la peinture ne semble pas, elle non plus, pouvoir rivaliser avec les avancées techniques. Aussi manifeste-t-il, dès les années 80, le souci d'une œuvre qui se saisisse de l'informatique afin d'ouvrir de nouveaux champs créatifs. Il propose alors des réalisations séquentielles, telle *Baroque et Classique* à partir de 1982 (Figure 132), qui recourent au numérique allié plus ou moins à la sérigraphie, la photographie ou la vidéo. L'œuvre traite de la serre botanique comme point de rencontre à l'image de l'arbre et de son feuillage – aspect « baroque » de la forme – et à la structure métallique de l'architecture de verre et de lumière – aspect « classique » de la forme –. Il précise : « Mes recherches portaient sur les transformations et la métamorphose d'une même image. Lorsque j'ai vu comment on pouvait sur l'écran modeler la structure même des images et leur couleur, je me suis passionné pour cet outil qui multiplie à l'infini les possibilités de la main »⁴⁸⁶.

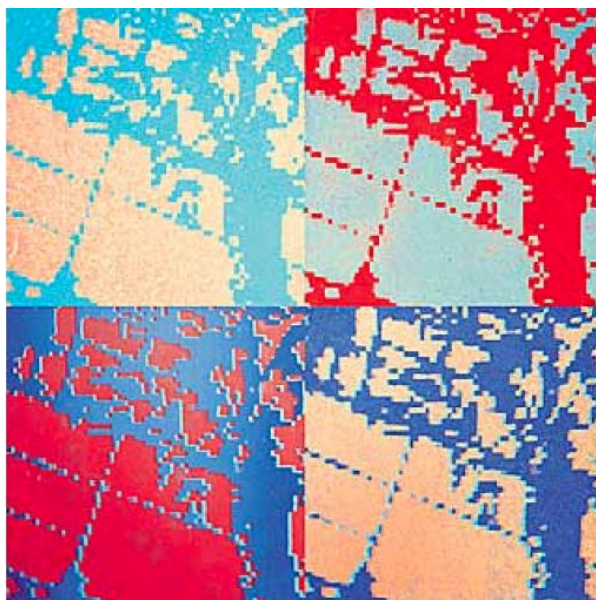


Figure 132 - Miguel Chevalier, *Baroque & Classique* 1,2,3,4, 1983, extraits de l'ensemble de sérigraphies sur aggloméré, 4 éléments de 42 x 42 cm.

Miguel Chevalier appréhende aussi le numérique comme « médium »⁴⁸⁷ afin de déployer une écriture qui soit en prise directe avec une société de l'information et de l'informatique. Aujourd'hui, ses œuvres génératives montrent que le numérique complète des pratiques déjà existantes et en « régénère » les formes, les supports et les processus.

⁴⁸⁵ « La course aux machines. Entretien avec Miguel Chevalier » in *Chercheurs ou artistes ? Entre art et science, ils rêvent le monde*, dirigé par Monique Sicard, Paris, Éd. Autrement, Série Mutations n°158, 1995, p. 42.

⁴⁸⁶ *Ibid.*, p. 43.

⁴⁸⁷ Miguel Chevalier, entretien du 18 juin 2007, atelier *La Fabrika*, *op. cit.*

[...] mon travail, en utilisant l'outil informatique, se situe au carrefour de trois grands domaines qui sont : la peinture, car il est possible de dessiner et créer ses propres couleurs, (16 millions !) ; la photo, car il est possible d'introduire des photographies par un système de scanner et de les projeter ensuite ; la vidéo, car il est possible d'animer ces dessins et ces photos et d'engendrer ainsi le mouvement. ⁴⁸⁸

Aussi témoigne-t-il : « Je fais de la peinture avec le numérique »⁴⁸⁹. Cette prolongation a néanmoins deux conditions pour l'artiste. Elle nécessite d'une part la connaissance d'enjeux plastiques liés à une pratique picturale, objets de l'excroissance. Miguel Chevalier reconnaît que son travail actuel n'aurait pu être ce qu'il est sans un travail antérieur de peinture, son évolution artistique est fonction de celle des techniques. D'autre part, une référence régulière des œuvres numériques à l'histoire de la peinture lui semble primordiale. Ses réalisations étant axées sur la série et les variations, il n'hésite pas à s'inscrire dans la continuité des recherches de Claude Monet sur les nombreuses et diverses traductions en peinture des changements atmosphériques et lumineux. Ce dernier travaillait une gamme chromatique claire, posée par touches papillonnantes faisant vibrer, malgré sa fixité, la représentation picturale. Au sein de sujets issus de milieux naturels ou urbains, par des images fixes ou mobiles, présentées sur écran ou projetées, Miguel Chevalier donne à voir différents traitements possibles de la couleur et de ses qualités. Il exploite le numérique comme technique de la lumière.

Évidemment, mes études d'histoire de l'art m'ont montré combien des artistes comme Eugène Delacroix, Gustave Courbet, Claude Monet ou Georges Seurat ont été importants et visionnaires. Le problème de la division de la touche picturale qu'ils ont abordé se repose aujourd'hui presque dans les mêmes termes avec le numérique, qui est la synthèse optique de la ligne et de la couleur. Le rapport qui existe entre les théories de Chevreul et de Seurat est le même qui existe aujourd'hui entre les théoriciens de l'image de synthèse et moi. Le pixel serait l'équivalent de la touche picturale, c'est bien leur juxtaposition qui donne la couleur et la ligne. ⁴⁹⁰

Ajoutons que le pointillisme de Seurat « préfigure le tube cathodique » selon Miguel Chevalier⁴⁹¹.

⁴⁸⁸ *Chercheurs ou artistes ? Entre art et science, ils rêvent le monde, op. cit.*, p. 47.

⁴⁸⁹ Miguel Chevalier, entretien du 18 juin 2007, atelier *La Fabrika, op. cit.*

⁴⁹⁰ Miguel Chevalier, « Entretien avec Patrick Imbard » in Laurence Bertrand Dorléac, Patrick Imbard, Pierre Restany, *Miguel Chevalier*, Éd. Flammarion, Paris, 2001, n. p.

⁴⁹¹ Au début des années 70, Nam June Paik s'enthousiasmait déjà : « De même que la technique du collage a remplacé la peinture à l'huile, le tube cathodique a remplacé la toile. », Nam June Paik, cité par Dany Bloch dans son article « Nam June Paik et ses pianos de lumière » in *Art Press*, n° 47, décembre 1978.

L'artiste collabore fréquemment avec des programmeurs pour utiliser des logiciels déjà élaborés ou créer ses propres logiciels⁴⁹². Systèmes fractals et structures algorithmiques sont à l'origine de ses plantes, villes et paysages utopiques.

Ainsi, les *Sur-Natures* viennent d'un herbier virtuel comprenant quinze graines différentes codées et réalisées en collaboration avec Music2eye. Chaque espèce virtuelle est amenée à naître et à se développer en temps réel, sur un an, à contre-courant des saisons (Figure 133). Leur processus aléatoire de croissance et de mort se présente sur un écran Plasma basculé à la verticale ; il est chaque fois unique. Associées, ces plantes et fleurs constituent des jardins numériquement vivants. Leurs mouvements tantôt lents ou accélérés – selon les effets du vent de synthèse –, souples, saccadés ou amples font jouer ensemble et simultanément différentes « immatérialités » de couleurs. Se présentant en trois dimensions, sous formes filaires ou dotés de surfaces opaques ou transparentes, les végétaux numériques interagissent, par les juxtapositions et superpositions hasardeuses engendrées par leur douce mobilité et déploient tantôt un chromatisme flamboyant, tantôt une variété subtile de teintes. Ces variations toutes picturales se déclinent encore grâce aux jeux des vidéoprojections sur différents supports, eux-mêmes tantôt spatialement associés ou séparés⁴⁹³.

⁴⁹² Différents glissements dans l'assignation des rôles de chacun et plusieurs revendications l'ont amené à rédiger des contrats avec ses partenaires de travail. En effet, sans le recours de l'ingénieur, l'œuvre est inexistante. Miguel Chevalier m'a expliqué qu'en tant que « développeur des concepts, des axes de travail et metteur en scène », il revendique la propriété de l'œuvre, l'ingénieur restant propriétaire du logiciel. Ce type de collaboration peut notamment poser problème lorsqu'il associe des recherches séparées déjà très avancées dans les domaines scientifique et artistique. Le risque de calquer une démarche artistique sur un processus programmatique inédit (comme l'inverse) est courant. Paradoxalement, il semble bien que ce soit grâce à ces infiltrations réciproques qu'une vulgarisation des progrès techniques soit possible, qu'une vraie dynamique de travail s'instaure, toujours mise au défi par un champ disciplinaire et d'application différent. Il n'est ainsi pas rare de voir des programmeurs issus d'entreprises de création de jeux vidéo (ERE Informatique / EXXOS – ex-Cryo dont les logiciels revendiquent déjà une créativité et un imaginaire sans borne) rejoindre des entreprises développant des partenariats artistiques et de voir être récupéré les réalisations, les enjeux et les effets dans la création contemporaine. En 1992, les *Paysages Artificiels* de Miguel Chevalier mettent en jeu le choix d'une planète, l'établissement d'une carte à partir de laquelle des paysages peuvent s'afficher, chaque fois différents. Ils ne sont pas sans rappeler le célèbre jeu programmé quatre ans plus tôt par Didier Bouchon *L'Arche du Capitaine Blood*. Aux commandes d'une arche spatiale, le joueur se déplaçait de planète en planète à la rencontre d'extra-terrestres, et faisait apparaître des paysages fractals filaires calculés en temps réel.

⁴⁹³ Tôt dans le travail de Miguel Chevalier, la diversification et les choix de supports constituent une préoccupation plastique forte qui a directement trait au pictural. *In vitro* dans les années 80 prenait la forme d'une image sérigraphiée sur verre armé, « lequel renvoie à l'idée de transparence du vitrage de la serre et de l'écran d'ordinateur. En même temps, je produisais une série sur des panneaux de bois en aggloméré, dont la composante devait suggérer le traitement que j'avais fait subir à l'image. Cela me satisfaisait d'autant plus que c'était la seule façon que j'avais à ma disposition pour régler momentanément le problème de la surface de l'image, que je jugeais trop glacée et trop parfaite. Le grain de l'aggloméré donnait à la surface picturale un velouté qui absorbait la lumière extérieure et conférait une sorte de sensualité à l'œuvre. Bien plus tard, le caisson lumineux ou *back-light* était aussi une réponse à ce problème du reflet de la lumière extérieure sur la surface lisse de l'œuvre. » in Miguel Chevalier, « Entretien avec Patrick Imbard », *op. cit.*



Figure 133 - Miguel Chevalier, *Graine n°1 et 4*, 2005, logiciel : Music2eye, pour chaque graine : une station graphique, un écran plasma vertical.

En 2004, les *Sur-Natures* (Figure 134) installées au Centre d'art de Vitry-sur-Seine sont présentées sur neuf écrans de tulle et PVC translucides. La trame numérique s'enrichit alors des réseaux de mailles rondes ou polygonales de ce tissu léger. La « toile » décline ses aspects matériels pour un « tableau » au support pluriel, évanescent et fluide.



Figure 134 - Miguel Chevalier, *Sur-Nature*, 2004, vue d'ensemble et détail de l'installation, Centre d'art de Vitry-Sur-Seine, logiciel : Music2eye, 2 ordinateurs PC, 3 vidéoprojecteurs, 9 écrans de tulle et PVC translucide.

L'installation de réalité virtuelle *In vitro* plaçait en 2003 ces mêmes matériaux sous une serre gonflable multipliant encore les occurrences perceptives. L'œuvre *Ultra-nature* (Figure 135) est une installation interactive et générative qui a occupé les murs d'un passage de la Station Centrale d'Oslo sur vingt mètres de long et trois mètres de haut. Elle relève pour l'artiste d'une peinture murale qui lui est chère⁴⁹⁴. Elle exploite comme la fresque, les grandes dimensions architecturales rapportées au tableau par les écrans au format panoramique apposés aux murs. Elle se compose de 12 vidéoprojecteurs reliés à six ordinateurs, et de 8 capteurs de mouvements. Ces derniers permettent aux végétaux numériques de réagir aux mouvements des voyageurs spectateurs. Les capteurs étant peu visibles, les gestes se cherchent, la temporalité de la captation se teste par la vision. L'interactivité se complait à faire évoluer l'œuvre dans une forte dimension visuelle : nous examinons les plantes se courber, se tendre, se cabrer, ou frémir de toutes leurs tiges. Pour Miguel Chevalier, les déplacements du corps et des membres des individus sont similaires à des « pinceaux électroniques à distance »⁴⁹⁵. Cette idée est reprise dans l'œuvre des *Attracteurs Étranges* de 2007. La captation des déplacements des observateurs/acteurs créent des « *drippings* électroniques »⁴⁹⁶ "projetés" sur un écran évoquant pour l'artiste « un Pollock virtuel ». Il précise : « Les *Attracteurs étranges* peuvent faire référence à l'action painting et aux performances des années 60-70 avec des artistes qui faisaient corps avec leur toile. Un artiste comme Yves Klein par exemple, prenait des corps pour peindre, là c'est le corps qui physiquement devient un élément de "peinture". »⁴⁹⁷



Figure 135 - Miguel Chevalier, *Ultra-Nature*, 2004, installation de réalité virtuelle interactive, Central Station Oslo, Norvège, 12 vidéoprojecteurs, 6 ordinateurs, 16 capteurs, 20 x 3 m.

⁴⁹⁴ Son enfance au Mexique a permis une grande proximité aux œuvres de José Clemente Orozco, Diego Rivera ou David Alfaro Siqueiros.

⁴⁹⁵ Miguel Chevalier, entretien du 18 juin 2007, atelier *La Fabrika*, *op. cit.*

⁴⁹⁶ Propos recueillis par Henri-François Debailleux, *op. cit.*

⁴⁹⁷ *Ibid.*

En 2005, Miguel Chevalier a envisagé plusieurs simulations d'installation de nuit place Jemaa el Fna en collaboration avec l'Institut français de Marrakech. En partant des zelliges islamiques et de certaines formes géométriques repérables au sein de mosaïques traditionnelles, le projet s'articule autour d'une relecture plastique et d'une mise en scène de motifs. Par association, le pixel devient mosaïque et la mosaïque fibre de tapis volant (Figure 136). Dans un catalogue dédié à ce projet nous lisons : « Il [Miguel Chevalier] confronte aujourd'hui son monde artistique, tout entier tourné vers le contemporain et ses transformations face à l'évolution des techno-sciences – flux des données, multiplicité de l'échange de l'information, réseaux qui forment une nouvelle trame du monde – à la puissance de la tradition dans ce qu'elle peut avoir de plus vivant et d'actuel ». Et un peu plus loin : « Miguel Chevalier souhaite faire se rencontrer la tradition et la technologie la plus pointue par le biais de l'art »⁴⁹⁸.



Figure 136 - Miguel Chevalier, *Constellation Tapis volants Pixels-Médina-Zelliges*, 2005, projet d'installation de nuit place Jamaa El Fna, création logiciel Éric Wenger, toile de spie gonflée à l'hélium, vidéoprojecteur, ordinateur mini-Mac G5, superficie 10 000 m².

⁴⁹⁸ Manuela De Barros, « Arabesques et constellations numériques » in *Miguel Chevalier. Arabesques numériques*, Exposition, 6 mai-18 juin 2005, en collaboration avec Eric Wenger, Institut français de Marrakech, Calligraphy Print, Rennes, 2005, n. p.

Si une majorité des recherches scientifiques et technologiques travaille une évolution des potentiels du numérique, il nous semble qu'être à la pointe de ces avancées ne peut entièrement justifier une conduite artistique. Au nom de la technique numérique, de nombreuses « actualisations » ont lieu, reléguant au rang d' « art traditionnel » les pratiques de la peinture ou du dessin. Le souci majeur de Miguel Chevalier est de savoir « comment on peut être de son temps avec les outils de son temps, [...] tout en essayant de voir les liens, les filiations qu'il peut y avoir avec le passé. De voir quels sont les artistes qui, en amont, sans savoir qu'un jour le monde de l'informatique y arriverait, ont en fait préfiguré ces changements. »⁴⁹⁹. Ceci l'amène aujourd'hui à condamner durement les pratiques matérielles de la peinture.

Très rares sont les jeunes artistes aujourd'hui qui arrivent encore à recréer une écriture avec la peinture car c'est un territoire très balisé. J'ai toujours préféré utiliser ces outils qui sont les nôtres aujourd'hui parce que je pense qu'ils ouvrent sur des champs nouveaux encore inexplorés avec un très grand potentiel. Ils sont pour moi un moyen de régénérer un rapport à la pratique picturale. Et je crois qu'il y a dans ce que je fais une sorte d'irréalité et de rêve, comme il y en a toujours eu dans la peinture.⁵⁰⁰

Au sein des quelques exemples abordés ici, tout comme au sein de récentes installations telle *Digital Abyss*⁵⁰¹ qui propose l'exploration d'univers sous-marin virtuels, le travail des programmeurs mis de côté, on constate que la filiation picturale tient aux traitements spécifiques de la forme par le numérique – ce qui le rend irremplaçable –. Il nous paraît cependant qu'en offrant une visibilité nouvelle à ces formes, le numérique tend moins à « régénérer » la peinture qu'à rendre compte du « pictural », c'est-à-dire à ce qui évoque visuellement la peinture, du point de vue de ses thématiques, de ses effets, de ses agencements chromatiques et de ses dimensions. Les moyens très conséquents dont dispose l'artiste ainsi que les dimensions de plus en plus gigantesques qu'il donne à l'exposition de ces images conduites sur le même principe de vie artificielle nous semble aller dans le sens de cette séduisante et complaisante picturalité.

La pratique que nous allons aborder maintenant exploite l'informatique selon des formes de codages plus complexes, mises au service des processus de la peinture plus que de son résultat formel.

⁴⁹⁹ *Ibid.*

⁵⁰⁰ Propos recueillis par Henri-François Debailleux, *op. cit.*

⁵⁰¹ Exposition présentant, du 9 mars au 20 mai 2018, 10 installations numériques monumentales à la Base sous-marine de Bordeaux.

Pascal Dombis : L'informatique au service d'une peinture algorithmique

Dombis utilise un prototype élémentaire incurvé comme point de départ à sa computation afin de proposer un espace pictural d'une complexité inhumaine, soulevant toute une série de questions liées aux réseaux, comme la complexité, la prolifération perpétuelle, l'amalgame et le chaos. En partant d'un élément de base singulier et simple (un segment isolé de courbe ou une portion minuscule d'arc de cercle) et en le reproduisant par ordinateur de façon frénétique, Dombis réalise une structure optique géo-tectonique d'une sophistication intense dont la richesse des associations de sens est évidente. Dans cette matrice élastique s'engouffre une logique machiniste inexorable qui pointe vers une hyper irrationalité techno contemporaine.⁵⁰²

Peinture bouclée, peinture en boucle.

Utiliser la technique numérique de manière simple et minimale pour ne pas en être dépendant, et reposer la question de l'espace pictural, de la surface et de l'illusion de représentation, telle est la démarche de Pascal Dombis⁵⁰³. Ingénieur de formation, passionné de mathématiques, Pascal Dombis a étudié la programmation, les algorithmes et les langages informatiques. Il a abandonné pinceaux et peinture en 1993, et son parcours témoigne d'une mutation progressive de préoccupations picturales au sein d'œuvres numériques. L'ordinateur lui a servi dans un premier temps à générer des formes difficilement maîtrisables à la main puis à explorer des géométries complexes spécifiquement numériques tels les fractals.

Pascal Dombis revendique une appartenance de son travail à la peinture. Loin d'en récupérer des apparences, la technique informatique s'affirme comme médium de problématisation.

Mon travail est un travail de peinture dans le sens où la peinture agit sur l'espace, la perception, l'illusion et les bouleversements sensation-nels (sic) qu'ils opèrent sur nous, en nous. Avec les caissons lumineux, les dispositifs lenticulaires comme les projections, je travaille sur l'espace créé par des objets plats. J'opère sur la fenêtre, au sens où mes œuvres sont des fragments de structures qui se propagent au-delà des limites du "tableau". Pour cette raison, mon travail tient de la peinture, même si je n'utilise ni peinture, ni pinceaux, ni toile.⁵⁰⁴

⁵⁰² Joseph Nechvatal, « Pascal Dombis : Les peintures bien roulées de la computation ». Traduction de Didier Girard, consulté le 3/06/2018 à l'adresse <http://dombis.com/joseph-nechvatal-fr/>

⁵⁰³ Pascal Dombis : né en 1965 en France. Vit et travaille à Paris.

⁵⁰⁴ Pascal Dombis, Interview par Danielle Delouche à l'occasion de l'exposition au Château de Linardié, avril 2005, consulté le 3/06/2018 à l'adresse <http://dombis.com/interview-2005-eng/>. Je traduis.

Ses réalisations n'illustrent pas formellement des réseaux mais montrent comment fonctionnent leur dynamique et leurs possibilités d'entrelacs. Pour y parvenir, l'artiste élabore des règles opératoires propres au système de numération et de calcul informatique qu'il fait interagir ou se multiplier en boucle. L'œuvre *McLove* (Figure 137) réalisée en 2006 part de deux symboles forts : l'arche McDonald's et le signe cœur qui sont formellement peu éloignés par leur courbe et leur symétrie. La vidéo les assemble par algorithme afin de les transformer graphiquement. Ils sont accumulés, superposés ou combinés à d'autres images afin de proposer une tautologie visuelle et ironique.

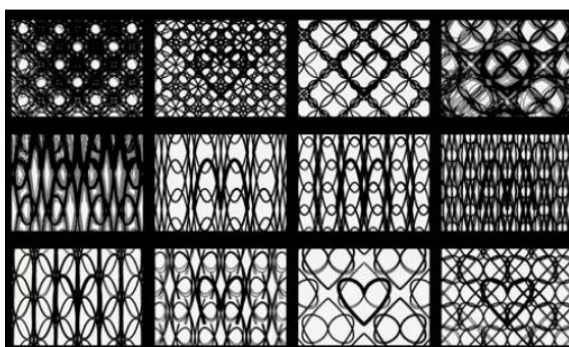


Figure 137 - Pascal Dombis, *McLove*, 2006, image d'installation vidéo, logiciel vidéo : Claude Micheli.

Entre 2005 et 2008, la série d'images *Géométries irrationnelles* (Figure 138 et Figure 139) explore des possibilités de transformations linéaires à partir d'un segment de droite. Étiré, il devient une courbe, puis une ellipse. Le processus montre qu'en poursuivant à l'extrême ces opérations, une droite apparaît de nouveau et que de vraies courbes par saturation donnent l'illusion d'être droites. Les travaux de Pascal Dombis ne font pas l'apologie des technologies numériques dernier cri. Au contraire, son approche favorise mesure et questionnement.

Mon utilisation de l'ordinateur est très primaire, je l'utilise comme un outil de calcul apte à reproduire à l'infini la même tâche, et dans un état d'esprit proche, en somme, de l'Arte Povera, mais en utilisant les nouvelles technologies. Les ordinateurs et logiciels que j'utilise ne sont pas liés aux dernières

génération de matériels. Par exemple, l'ordinateur qui pilote l'installation *SpamScape* est un ordinateur standard qu'on peut acheter à l'hypermarché du coin. La notion de complexité est en phase avec notre époque, en résonance avec la situation globale, aussi bien politique, qu'économique et sociale. D'ailleurs, on peut comprendre ces nouvelles technologies comme un retour du Baroque. Nous sommes immergés de plus en plus dans un monde non pas linéaire mais multidimensionnel, en réseau, elliptique...⁵⁰⁵

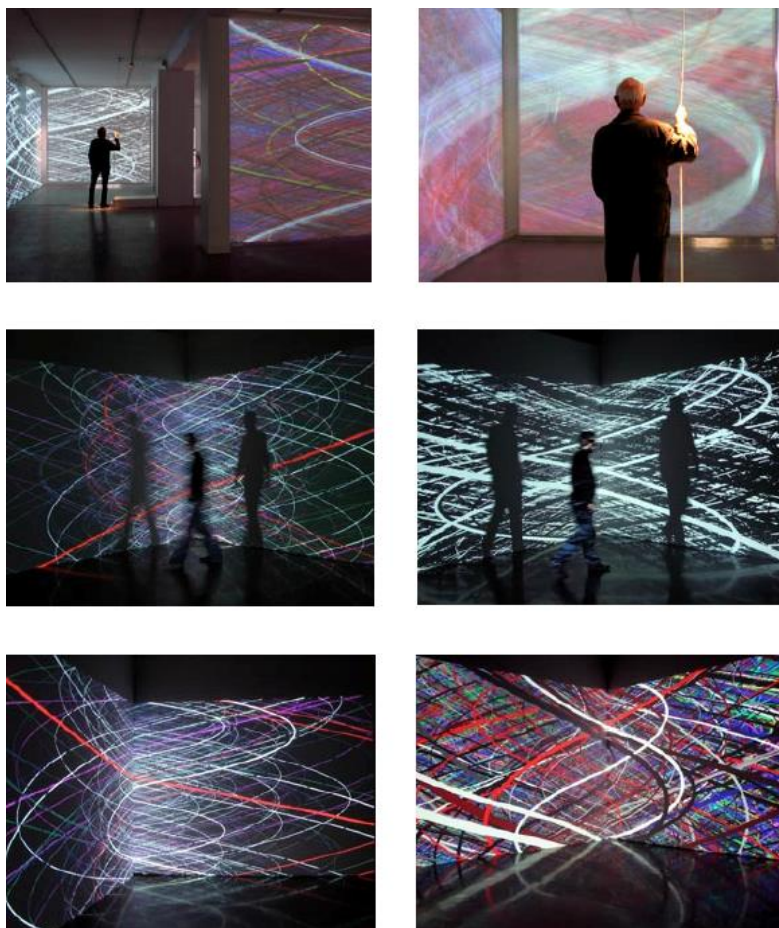


Figure 138 - Pascal Dombis, *Géométries Irrationnelles*, 2008, vue de l'installation vidéo, logiciel vidéo : Claude Micheli, capteur et électronique : Symvain Belot, chaque écran : 4 x 3 m.

Pascal Dombis développe directement ses programmes en *PostScript* ou *PDF*⁵⁰⁶. Cette façon de faire est peu courante. En général, de tels formats sont générés automatiquement par des logiciels de traitement d'image comme *Photoshop*. Avant de servir à la description de documents ou d'images, ces formats sont en premier lieu des langages de programmation. Ils ont les avantages d'être souples d'utilisation, de ne pas réclamer de grosses ressources informatiques, d'offrir la possibilité d'écrire des processus opératoires et

⁵⁰⁵ Pascal Dombis, Interview par Danielle Delouche à l'occasion de l'exposition au Château de Linardié, *op. cit.*

⁵⁰⁶ *Portable Document Format.*

donc de décrire des images résultantes complexes. De plus, employer le langage *PostScript* ou *PDF* permet de travailler en dehors de toute résolution d'image prédéterminée, c'est-à-dire en dehors de toute contrainte liée à une taille d'actualisation de l'image sur un support. Pour ses vidéos – comme *McLove* –, Pascal Dombis fait générer les images une par une par ses programmes, puis les assemble bout à bout pour créer l'animation. Rien n'est donc calculé en temps réel, c'est-à-dire au fur et à mesure de la présentation du film. Ce dernier est diffusé en boucle.

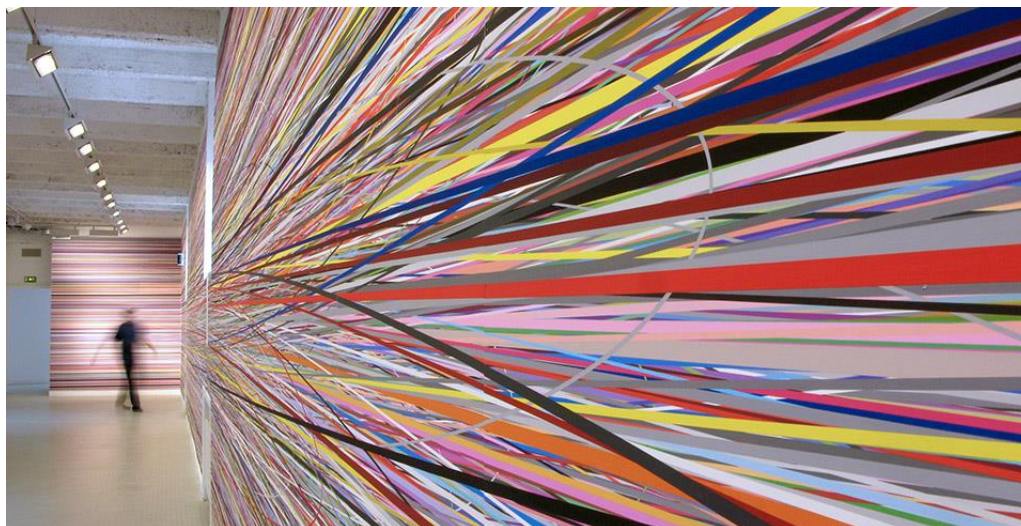


Figure 139 - Pascal Dombis, *Géométries Irrationnelles*, 2008, impression numérique murale *in situ*, Galerie Municipale de Vitry-Sur-Seine, 40 m x 3,40 m.

Fini / non fini

Il existe une double problématique picturale du fini / non fini dans la démarche de Pascal Dombis. La première concerne le processus numérique dont la dynamique créatrice questionne le temps, la récurrence et la responsabilité du choix artistique. L'inachèvement prend une valeur positive puisqu'il engendre un mouvement de création plutôt qu'un arrêt. À ce titre John Maeda témoigne : « un travail inachevé représente une ouverture vers tous les possibles, ce qui est l'essence même de toute dynamique. »⁵⁰⁷. D'autre part le processus informatique favorise une continuité historique de problèmes picturaux qu'il embarque, étire, approfondit et prolonge.

La peinture « algorithmique » de Pascal Dombis est basée sur des structures mathématiques créant des proliférations quasi infinies. Cette peinture devenue exponentielle peut, à mesure de ses propagations, saturer tout un espace. Les impressions numériques *Antisana II* (Figure 140) réalisées en 2000 et 2008 témoignent de ce processus itératif

⁵⁰⁷ John Maeda, « Préface » in *Maeda@media. Journal d'un explorateur du numérique*, op. cit., p. 277.

néanmoins stoppé pour être exposé. Elles occupent coin et pan entier de mur et présentent une croissance qui pourrait aller « infiniment » plus loin. L'exposition est très importante pour l'artiste, en ce qu'elle « cristallise » la démarche processuelle, et qu'elle synthétise un état de recherche. Les dispositifs de présentation prennent le relais de cette dimension prospective en instaurant un rapport actif à l'œuvre. L'artiste travaille en effet avec des matériaux lenticulaires qui « obligent une variation des points de vue du spectateur de façon à créer des images sales, impures, variantes, fantomatiques »⁵⁰⁸. Il cherche « à développer des environnements sensationnels – sensation d'infini ou de vertige, hantise, allégresse, effet de déjà vu face à des structures non structurantes, etc. – »⁵⁰⁹. En ce sens, « le numérique permet aujourd'hui une relecture de l'art cinétique dans l'importance qu'il a accordé au processus ». En effet, ces matériaux par leur qualité physique provoquent des stimuli plastiques et poursuivent l'introduction du mouvement réel dans l'art de la fin des années 50. Ils permettent une lecture disparate de l'image en fonction de ses nombreuses rémanences. Le subtil travail du regard et le jeu perceptif instaurés par les déplacements physiques et oculaires « avant/après », dans la lignée de l'op art⁵¹⁰, sont à même pour l'artiste de permettre une visualisation du processus de l'œuvre.



Figure 140 - Pascal Dombis, *Antisana II*, 2000-2008, impression numérique murale *in situ*, version de 2008 au Block Museum, Chicago, États-Unis, 5,50 x 3,80 m.

⁵⁰⁸ Pascal Dombis, entretien du 21 juin 2007, Atelier Pascal Dombis (92).

⁵⁰⁹ Pascal Dombis, interview par Danielle Delouche à l'occasion de l'exposition au Château de Linardié, *op. cit.*

⁵¹⁰ L'*optical art* visait la stimulation rétinienne et favorisait illusions et ambiguïtés optiques que pouvaient provoquer « les contrastes aigus noir-blanc, l'insoutenable vibration des couleurs complémentaires, le papillotement des réseaux rythmés et des structures permutées, [...] autant de phénomènes physiques présents dans nos œuvres, dont le rôle n'est plus d'émerveiller ou de nous plonger dans une douce mélancolie, mais de nous stimuler et de nous procurer des joies sauvages » in Victor Vasarely, *Plasti-cité, l'œuvre plastique dans votre vie quotidienne*, Éd. Casterman, Paris, 1970, p. 62.

Post Digital Mirror (Figure 141) met en scène une accumulation d'images monochromes blanches, noires, rouges, etc. sur des plaques lenticulaires. L'œuvre joue des parasitages amenés par les imperfections d'alignement du matériau, elle est matériellement finie mais sa perception reste à finir. Les nombreuses lentilles qui composent ce matériau sont légèrement inclinées mais jamais parfaitement parallèles entre elles, ce qui génère des motifs et bandes de courbes qui anéantissent la monochromie.



Figure 141 - Pascal Dombis, *Post-Digital Mirror*, 2006, lenticulaire sur châssis, 1,20 x 0,90 m.

Dombis inscrit également son travail dans la continuité de l'art conceptuel et de l'art minimal. Les conceptualistes pouvaient rendre visible une pensée via l'utilisation de média « transparents » n'incitant pas la contemplation de leur matérialité, la photographie et l'écriture notamment. Le numérique rejoint cette neutralité et cette façon de générer des œuvres qui contribuent à une définition de l'art toujours nouvelle. Les œuvres de l'artiste ne donnent à voir aucun savoir-faire et renvoient à l'exécution froide, souvent liée à la production industrielle, des œuvres minimales. Par ailleurs elles rendent compte de procédures instauratrices d'ordre mental – toute trace de l'acte créateur étant évacuée –, et

présentent des possibilités de combinaisons dans une totale absence de symbolisme. Elles exploitent un vocabulaire géométrique que l'artiste rallie également aux recherches des constructivistes. Comme les œuvres minimales, celles de Pascal Dombis s'ouvrent au spectateur. Avec une grande distance sur son temps et dans un souci d'y interroger et d'y situer les expériences numériques, l'artiste remarque qu'aujourd'hui, « nous sommes dans une phase de recherche. Nous constituons une génération menant une réflexion critique vis-à-vis des nouvelles technologies puisqu'il y a dix ans notre accès aux machines n'étaient pas aussi facile »⁵¹¹. Par ce « nous », Pascal Dombis évoque ceux qui au sein de leurs pratiques, ont une appréhension critique de la technique numérique, contre toute « gadgetisation », et qui, à un moment donné, se sont rassemblés pour partager des préoccupations de même ordre⁵¹². Ce fut le cas du « groupe fractaliste », formé afin de défendre une utilisation artistique du fractal. Actif à un moment où le fractal ne s'était pas encore complètement popularisé : entre 1995 et 2000, il a reçu le soutien de deux critiques : Henri-François Debailleux en France et Susan Condé aux États-Unis. Il était composé de plusieurs artistes : Edward Berko, Miguel Chevalier, Pascal Dombis, Carlos Ginzburg, Cesar Henao, Jim Long, Nancy Lorenz, Jean-Claude Meynard, Yvan Rébyj et Pierre Zarcate.

Pascal Dombis développe des formes nouvelles grâce au processus algorithmique dont il définit et manipule les termes. Ce procédé engage d'emblée une approche critique de la technique puisque ses fonctions et ses applications peuvent être définies. En ce sens, il en fait un médium de création et pointe l'importance d'en questionner les attributs et la marche : « [...] je crois que la remise en cause continuelle des outils de production conduit le processus créatif, conduit le développement de nouvelles propositions. [...] Le rôle de l'artiste est de faire et se faisant, de penser l'impensé, le pas encore pensé ou l'impensable. »⁵¹³. Avec Pascal Dombis, du traitement algorithmique de la peinture par ordinateur, rien (ne) naît fini...

Avec Sophie Lavaud, Miguel Chevalier et Pascal Dombis, nous avons abordé trois cas d'abandon de la pratique matérielle de la peinture au profit de la création numérique exclusivement. Pour autant, ce relai numérique ne nous semble pas valider l'existence d'une

⁵¹¹ Pascal Dombis, entretien du 21 juin 2007, Atelier Pascal Dombis (92).

⁵¹² Notons que ce pronom a été rarement utilisé par les artistes sollicités pour la thèse. Tous ont témoigné de recherches personnelles et spécifiques plutôt décloisonnées les unes des autres, comme s'il semblait difficile de les circonscrire et de les penser au sein d'un regroupement. Ceci est d'autant plus flagrant pour ce qui concerne les relations de la peinture à la technique numérique. Comme en témoigne le récent ouvrage de Bruce Wands *L'ART à l'ère du NUMÉRIQUE*, (Éd. Thames & Hudson SARL, Paris, 2007) il est plus généralement question d'une tendance, d'« art numérique » et d'artistes numériques ». Leur pratique y est analysée sous la classification suivante : « Images numériques ; Sculptures numériques, Installations numériques et réalité virtuelle ; Performance, art musical et sonore ; Animations et vidéos numériques ; *Software, Database* et *Game art* ; L'art internet... ». Cette classification est-elle complètement fidèle à l'éclatement de la pratique artistique (comme des pratiques entre elles), induit par le numérique ?

⁵¹³ Pascal Dombis, Interview par Danielle Delouche, *op. cit.*

peinture hors de ses attributs traditionnels, immatérielle et dynamique. L'entreprise numérique peut, comme dans le cas de Sophie Lavaud, se mettre au service d'une démonstration théorique de la peinture et d'une expérience sensible de réception. On peut rapprocher sur ce point, des événements à grand succès aujourd'hui présentés à la Villette ou à l'Atelier des Lumières⁵¹⁴ à Paris, sous la forme d'installations immersives géantes. Elles ont pour but de plonger le spectateur dans l'œuvre d'un peintre ou d'un courant artistique célèbre. Le pouvoir de séduction de l'image des œuvres est exacerbé par leurs vidéoprojections monumentales. Ce dispositif qui fait spectacle des apparences de la peinture ne nous semble pas pour autant répondre au projet d'une meilleure connaissance des « émotions créatives de l'artiste »⁵¹⁵, comme elle est vantée par l'exposition *Imagine Van Gogh* de 2017. La très grande dimension magnifie le style, mais les choix de ce qui délecte l'œil ne nous informe qu'en faible partie, du processus de l'artiste. Le sens et la pression des touches, la détection des ordres de superposition de la matière, les traces de bords de toile ou encore le rapport d'échelle du corps du peintre à son format sont par exemple d'autres indices informant d'une petite partie de la réalité matérielle de la création dont nous privent les choix de cadrage diffusés. Le propos semble ainsi plus esthétisant que didactique. L'application des principes de vie artificielle chez Miguel Chevalier, justifie un autre emploi du numérique. Il permet l'exposition de la croissance sans limite de formes. Enfin, comme c'est le cas avec Pascal Dombis, l'informatique est le médium par lequel sont réinvesties des problématiques pratiques et conceptuelles de la peinture.

Allons plus loin dans notre étude et analysons les pratiques de deux artistes qui témoignent du tiraillement et des limites de l'emploi simultané de l'informatique lorsque qu'une pratique matérielle de la peinture demeure essentielle à la recherche.

⁵¹⁴ Nous faisons notamment références aux expositions suivantes : *Imagine Van Gogh*, réalisation d'Annabelle Mauger et de Julien Baron, Grande Halle de la Villette, Paris, exposition du 23 au 10 septembre 2017 et *Gustav Klimt* ainsi que *Hundertwasser, sur les pas de la Sécession viennoise*, réalisation de Gianfranco Lannuzzi, Renato Gatto et Massimiliano Siccardi, avec la collaboration musicale de Luca Longobardi, Atelier des Lumières, Paris, exposition du 13 avril au 11 novembre 2018.

⁵¹⁵ Présentation de l'exposition *Imagine Van Gogh*, *op. cit.*, consultée le 10 juin 2018 à l'adresse <https://lavillette.com/evenement/ imagine-van-gogh/>

III.2.2. Intégrer la logique informatique à la peinture

Fiona Rae : de l'hybridation à l'écart

Nous avons vu avec Fiona Rae que la peinture s'était enrichie, grâce à l'ordinateur, d'un vocabulaire graphique qui lui est particulier – signes typographiques, éléments de police, etc. – et des possibilités compositionnelles du logiciel (Figure 11). Cette insertion positive de la technologie dans un processus de recherche pictural a néanmoins ses limites pour l'artiste.

L'emploi successif des deux médiums et l'utilisation des trouvailles de l'un par l'autre conduisent à la conscience d'un écart lié à leurs spécificités techniques. Fiona Rae relate une expérience : « Quand j'ai voulu déterminer aussi les couleurs, cela n'a pas marché. J'ai dû les modifier plusieurs fois sur toile. Ce qui paraît réussi sur l'écran de l'ordinateur, ou même sur la sortie imprimante, ne l'est pas forcément une fois transposé sur une toile de dix mètres. [...] L'aspect d'un dessin à l'écran n'a rien à voir avec sa réalité matérielle. »⁵¹⁶. La transposition comme transport sans l'altérer d'une forme sur un nouveau support, ne va pas d'elle-même. Elle engage une recherche d'adaptation voire de traduction par lequel la peinture, dans son matériau et ses dimensions, tente de trouver un équivalent à la proposition numérique. C'est là un moyen pour la peinture de se dé-couvrir, de s'explorer dans sa capacité à faire sienne une visibilité travaillée justement pour elle, et donc à ne plus seulement la traduire mais à l'interpréter. Pour y parvenir, l'artiste doit mobiliser une manière de faire et une vision personnelles. De même que ce qui doit apparaître « réussi à l'écran » se travaille avec les moyens de l'ordinateur, ce qui apparaît réussi sur toile se réalise par les moyens de la peinture. Fiona Rae pointe ici le fait que tout de la peinture n'est pas réductible au numérique. La simulation des compositions, des occurrences chromatiques n'est jamais complètement gagnée si elle ne se mesure pas à l'expérience tangible du format du support ou de la matière colorée. Inversement, la toile de dix mètres de long a tout aussi lieu d'être éprouvée par les possibilités numériques et d'être modifiée, pour trouver une correspondance adéquate avec son format d'écran. De cette sorte, il est tout autant question d'une réductibilité du numérique à la peinture. Il n'y a aucune concurrence⁵¹⁷ entre les deux

⁵¹⁶ « Entretien avec Simon Wallis » in *Fiona Rae, op. cit.*, p. 62.

⁵¹⁷ Rappelons que l'usage moderne de *concurrence* s'appuie sur la notion de « rivalité ». Le *Dictionnaire historique de la langue française* mentionne que l'adjectif "concurrentiel", est devenu usuel en économie puis dans l'usage général, et parfois employé abusivement pour *compétitif* (lequel ajoute au fait objectif l'idée d'une capacité à survivre et prospérer dans une situation de concurrence). C'est exactement en ce sens que le numérique a pu être présenté, assignant d'emblée à la peinture la question de sa subsistance face à ses prouesses technologiques, alors que se sont deux catégories différentes. Le raisonnement est même contradictoire lorsqu'on sait que *concurrence* venant du latin

médiums. En revanche nous trouvons intéressante cette faculté du numérique à mettre la peinture au défi d'elle-même. L'un et l'autre se lient par la tension qu'ils insufflent à l'autre, moins dans l'idée d'un mixage, d'une uniformisation des faire ou d'une œuvre forcément hybride, mais en vue de relancer un questionnement et une marche créatifs.

Cécile Brigand : une « cohabitation éloignée » de la peinture et du numérique

Lorsque je la rencontre, Cécile Brigand⁵¹⁸ travaille dans une église désaffectée (Figure 142). Ses toiles, dessins et fragments de papiers, ses outils, ses bouteilles pour transport de l'eau, son matériel et objets de peintures côtoient quantité de meubles en dépôt, un autel démonté, un orgue démembré. Dans ce contexte s'élabore une peinture qui cherche à accorder un vocabulaire plastique foisonnant et très hétérogène.

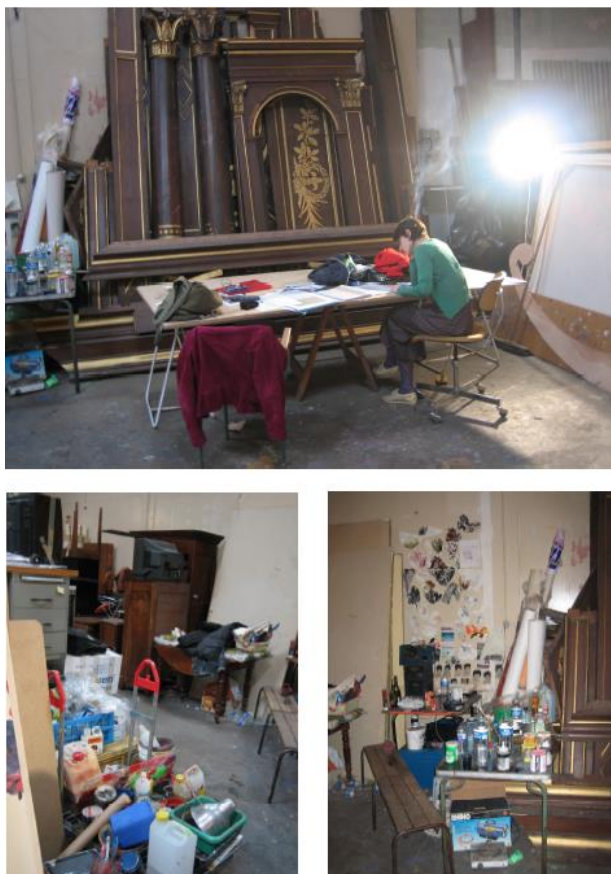


Figure 142 - Cécile Brigand dans son atelier, 2006, Paris (8ème).

concurrere (concourir) signifie proprement « courir de manière à aller vers le même point », « se rejoindre ». Mettre en concurrence, c'est-à-dire en convergence deux médiums dans le but de prôner la radicale différence ne semble donc pas être la bonne méthode.

⁵¹⁸ Cécile Brigand : née en 1971 à Paris. Vit et travaille à Paris.

Ma lecture de son travail lors de son exposition de mars à avril 2006 à Paris, à la galerie Galerie Lemarié Rachlin Beaubourg Art contemporain, a supposé un recours, tout du moins un rapport au numérique pour plusieurs raisons. Il y avait, comme le montre la peinture *Sans titre* réalisée en 2005 (Figure 143), cette stratification simultanée de plans et de formes définissant un espace peu profond mais entraînant un parcours visuel extrêmement diversifié. Cet étagement vertical n'est pas sans rappeler le "collage" informatique sans colle, ni trace d'adhésion. Il superpose à l'infini des plages colorées ou des formes ouvertes ou fermées sur une même surface mais sans aucune épaisseur. Un seul plan peut donc cumuler une grande quantité d'éléments sans que leur addition soit mesurable. Le regard décèle alors le "collage" grâce aux restes visibles et aux bordures des éléments recouverts par les nouveaux.



Figure 143 - Cécile Brigand, *Sans titre*, 2005, techniques mixtes sur toile, 300 x 200 cm.

Notons qu'en peinture, la succession des couches est susceptible d'être repérable. L'œil peut deviner des stratégies de masquages en dénotant un relief issu d'une superposition. Il peut repérer un découpage formel à l'intérieur d'un aplat de couleur ou encore remarquer des épaissements, d'infimes creux et saillies supposant un recouvrement. La naissance

d'un espace ambigu résulte de ce type de « collage », numérique comme pictural : saturé mais toujours circulant et dynamique, plan mais étagé. Il présente une profondeur par l'adjonction d'une foule de constituants plus ou moins visibles et cachés. De même, il représente un espace absorbant par la nature et la dimension des formes dont l'emplacement creuse ou comble l'espace de la toile. Il est d'autant plus ambivalent chez Cécile Brigand qu'elle travaille la réserve : des formes sont évidées, trouées, tandis que d'autres semblent se constituer par le vide, comme de la dentelle ou que d'autres encore, apparaissent par leur contre forme. Ces additions révèlent et exposent quelques aspects de la progression chronologique du processus pictural. Certaines peintures sur papier sans titre et réalisées entre 2003 et 2004 (Figure 144), arrivent même à introduire du flottement dans cet espace pluriel. Confettis, pluie, bulles, virgules, pétales, petites graines ou éruption cutanée, cloques : de petites formes anonymes se disséminent et ondoient librement entre, sur et sous ces formes "collées" ou échelonnées.



Figure 144 - Cécile Brigand, *Sans titre*, 2004, techniques mixtes sur papier, 42 x 59 cm.

D'autres éléments encore laissaient supposer un lien à l'informatique. Ainsi, comme en témoigne la production *Sans titre* de 2004 (Figure 145), une profusion d'éléments identiques rappelait la facilité et la rapidité duplicatives de l'informatique. Elle me parlera de son « problème de lenteur »⁵¹⁹. On y trouvait ce grouillement, ce fourmillement puis ces formes qui poussent les unes par les autres, se démultiplient de tout côté comme un déploiement viral. Elle évoquera son intérêt pour les fractales. Quant aux formes, on trouvait une

⁵¹⁹ Cécile Brigand, entretien du 10 mai 2006, Paris (18^e).

perfection à certains tracés avec laquelle pouvait entrer en résonance la rigueur des formes numériques. Elle témoignera d'une volonté de troubler la détection d'un tracé manuel du tracé automatisé. Il y avait des géométries récurrentes. Ses formes de prédilection sont le carré et le triangle. Il y avait leurs tournolements, leurs aspirations spiralées, leurs circonvolutions. Également on repérait leur mise en couleur à des endroits et non à d'autres, rappelant la procédure informatique de remplissage de formes fermées, avec l'icône "pot de peinture renversé". La tolérance d'étendue du recouvrement y est programmable en pourcentage. Concernant la couleur encore, on observait le geste indétectable de son application pour certains fonds. Elle avouera sa réticence vis-à-vis des aplats.



Figure 145 - Cécile Brigand, *Sans titre*, 2004, techniques mixtes sur toile, 180 x 180 cm.

Ce supposé rapport au numérique était-il opportun ? Quelle pouvait en être la nature ? Était-il question d'influences conscientes ou inconscientes ? Faisait-il l'objet d'une démarche spécifique ? Notre rencontre, loin d'arrêter des réponses, a révélé toute la complexité du lien d'une certaine peinture à la technologie numérique et a pris l'allure d'une recherche commune. Échanges oraux et créations de textes ont développé un dialogue prospectif. Cécile Brigand a formulé dès ses premières phrases l'évidence d'« une peinture habitée par

la machine »⁵²⁰. Pourtant sa pratique picturale n'y a recours à aucun moment, et même : elle la tient à distance. Autrement dit, il est question d'une peinture où « la machine brille par son absence »⁵²¹. Mais de quelle « cohabitation éloignée » est-il question ? Comment la machine imprègne-t-elle une peinture, s'y loge-t-elle ? Comment cette peinture en porte-t-elle la trace ?

Cécile Brigand s'interroge en ces termes : « Qui cause qui ? Est-ce la machine qui cause mon désir de peinture ou bien la peinture qui provoque mon désir de machine ? Peut-on imaginer qu'elles s'associent librement et involontairement au sein d'une pratique ? »⁵²². Cette impossibilité à situer une influence révèle que le nœud du rapport peinture / numérique ne relève pas de la seule influence technique de l'un sur l'autre, mais du processus créatif⁵²³ lui-même. Ce qui lie indéfectiblement peinture et numérique au sein de son travail, alors qu'ils n'interfèrent jamais matériellement ou techniquement, ce sont des problèmes plastiques. En menant conjointement une production où la peinture porte en elle l'expérience informatique – menée par ailleurs – et inversement, l'artiste propose une pratique des circularités dont l'esprit et sa pensée plastique sont les passeurs. Elle montre ainsi l'existence d'un espace commun à la peinture et à la machine. Elle définit une œuvre picturale mutante régie par des opérations mentales et plastiques de transposition. Plus précisément, la démarche de Cécile Brigand explore le rapport espace / temps en peinture.

Au commencement, nulle toile ou page blanche, mais un ensemble fait d'espace, de gestes et de temps. Pour chacun d'eux et chacune de leurs dimensions, l'outil informatique apporte des réponses dont la peinture se fait écho. La question plastique de l'espace renvoie à une préoccupation mathématique, celle du temps du corps et de la pensée à l'œuvre. Pour l'artiste : « c'est dans le vide de la représentation, lorsqu'il n'y a plus d'image, qu'une chose peut émerger »⁵²⁴. Le vide, inclus dans le tableau, se présente pour l'artiste comme un manque. Des univers multidirectionnels et exponentiels sont créés depuis « l'intersection d'une dimension verticale, intersection intuitive, agente, non figurative, et d'un centre de gravité, opérateur spirالية et dynamique. »⁵²⁵. Pour comprendre cette approche, il faut expliquer que l'artiste transpose une expérience physique de la danse en apesanteur dans l'espace pictural. La toile, repère de coordonnées mathématiques, est creusée par des

⁵²⁰ Cécile Brigand, entretien du 10 mai 2006, Paris (18^e).

⁵²¹ *Ibid.*

⁵²² Cécile Brigand, *Free jazz manouche et paysages manteaux. En réponse au texte d'Elsa Ayache*, novembre 2006, texte non publié.

⁵²³ À la question de savoir si l'ordinateur constitue pour l'artiste un médium ou un outil, Cécile Brigand répond : « Qu'est-ce que créer ? ». Encore une fois, l'objet artistique et son dess(e)in sont seuls moteurs.

⁵²⁴ Cécile Brigand, entretien du 10 mai 2006, *op. cit.*

⁵²⁵ Cécile Brigand, *Free jazz manouche et paysages manteaux. En réponse au texte d'Elsa Ayache*, *op. cit.*

mouvements verticaux, horizontaux ou obliques et des déplacements circulaires centripètes. Certaines citations de perspectives linéaire ou cavalière – dans la lignée des simulations numériques 3D – ou encore l'étagement vertical des plans contribuent à la création d'un espace tridimensionnel multiple et ouvert. Le dessin, régi par un principe de démultiplications formelles sature cet espace autant qu'il le cambre. Des irrégularités et morcellements graphiques suivent des lois déterministes : au côté du carré répond celui du triangle équilatéral, lui-même base d'un nouveau carré etc. dans la logique fractale des ensembles de Cantor, de la Courbe de Koch ou de Terdragon, ou encore du pavage de Penrose. L'application de règles mathématiques transposées dans le champ pictural permet une expérience temporelle du tracé. À la rapidité des calculs de la machine répond la lenteur et la persévérance du corps tendu par la répétition du geste. La peinture devient la trace de son processus d'apparition : « l'espace du tableau est rythmé et construit par un libre travail, mais également par une logique qu'impose sa propre progression [...] ». Tandis que l'infographie sépare la main de l'outil et l'outil de la couleur, garantissant une extrême rapidité d'exécution – lorsque celle-ci n'est pas déjà enregistrée ou générée par un programme –, « l'acte de peindre expérimente le brouillage incessant de la triade : main, outil, couleur, et des multiples métamorphoses et métempsychoses qu'ils opèrent les uns sur les autres »⁵²⁶. Le fonctionnement de la machine se fait chair. Sans être là, ni être utilisée, la machine fait partie intégrante de la peinture : elle constitue son mode d'apparition, sa dynamique vitale, à la fois systématique et répétitive. Les éléments plastiques homogènes et hétérogènes ainsi créés se rencontrent. Courbes et droites, segments et points, formes géométriques, dissymétriques et coulures, aplats et pliures, masses et segmentations, plans et circonvolutions se cherchent, se confrontent et s'accordent. « La main trébuche à contrecœur et provoque l'inconnu »⁵²⁷. Une forme de lâcher-prise nous semble ici avoir lieu car la peintre se laisse aller à de multiples ratages que sa démarche intègre en essayant de concilier « dynamique » et « mathématique ».

Sous cet angle, la recherche de lâcher prise me conduit à penser qu'il y a aussi une forme de courage à ne pas quitter le champ de recherche initial de la peinture. Nous avons vu que la technique pouvait être un auxiliaire du peintre, qu'elle était un substitut à certaines procédures, qu'elle portait ou emportait les obstacles d'une pratique picturale dans un champ qui lui était étranger pour y remédier. Nous avons observé la technique soulager le peintre, le détourner de ses préoccupations premières ou l'amener soit à prolonger ses recherches dans le territoire numérique, soit à en investir les nouvelles problématiques. La peinture s'est trouvée profondément modifiée et enrichie. En ce sens, nous pourrions envisager que lâcher

⁵²⁶ Cécile Brigand, *Free jazz manouche et paysages manteaux. En réponse au texte d'Elsa Ayache*, *op. cit.*

⁵²⁷ *Ibid.*

prise passe aussi par une lutte pour ne justement pas renoncer au face à face que tout travail de peinture engage vis-à-vis de soi. La pratique picturale m'apparaît en effet engager un dialogue avec soi-même, qu'il soit concordant ou discordant. Ce « soi-même » ou « soi-peintre » est fait d'intentions que l'acte pictural mesure sans arrêt à une réalité matérielle. Trouver les moyens créatifs d'accepter la défaillance et de travailler avec elle nous paraît être une étape possible au lâcher-prise. Elle suppose de regagner une capacité à saisir les problématiques centrales de son entreprise et donc de renouveler le « programme » de sa peinture.

Les pratiques japonaises que nous allons aborder à présent en témoignent en partie. Elles font de la question technique une préoccupation secondaire. Précisons que nombre des pratiques que nous avons sollicitées jusqu'ici auraient pu être prises à témoin pour ce chapitre. En effet, pour de nombreux d'artistes, le jeu relationnel des médiums n'est pas l'objet de la pratique et l'on peut comprendre le regret de certains d'être questionnés sur leur œuvre par ce biais. Plusieurs pratiques japonaises nous ont semblé témoigner d'un lâcher-prise par le rapport d'indistinction et d'interférence qu'elles créent dans leur emploi de la peinture et de l'informatique, pour se concentrer avec force, vitalité et subtilité sur le propos artistique.

III.2.3. Pratiques japonaises et interférences

Au Japon, il m'est apparu que l'on se regarde moins entre individus que l'on ne regarde des images. La tradition et la culture de l'image y sont prépondérantes. Par l'intermédiaire du manga notamment, les images occupent aujourd'hui un marché s'adressant à tous les âges de la population.

« Manga » peut être traduit par « image dérisoire ». Le mot est composé de *ga*, « dessin », « gravure », et de *man*, « divertissant », « involontaire », « au fil de l'idée », de sorte qu'il peut être compris comme une « esquisse » ou une « image malhabile » qui raconte quelque chose. Le manga prend aujourd'hui la forme de la bande dessinée ou du dessin animé. Il est intéressant pour notre étude de rappeler que le manga trouve ses origines dans l'histoire de la peinture japonaise. Les *emakimono* ou premiers rouleaux peints associaient peintures et calligraphie pour dérouler des narrations. Au milieu du XII^e siècle certains *emakimono* accordaient à l'image une grande importance : ils alternaient longues scènes peintes et courts textes explicatifs. Les estampes de la période Edo, d'abord illustratives, gagnent en indépendance au point de constituer des « livres à regarder », différemment des « livres à

lire ». Avec la disparition totale des écrits, naissent entre 1605 et 1868, les « images du monde flottant » dites *ukiyo-e* traitant les scènes et activités de la vie urbaine ainsi que les paysages. Parce qu'il accorde une place prépondérante à l'image, le manga en découle directement. Le développement technologique fulgurant du pays lui est pleinement et naturellement associé, au point qu'il noue désormais avec peinture et dessin un rapport privilégié. Dans les mangas contemporains, la technique numérique se met au service du monde *kawaii*⁵²⁸ de l'enfance, heureux, attachant et ludique avec ses petits personnages devenus icônes – Hello Kitty, figure désormais intemporelle et identitaire pour le Japon, ou Totoro –, ses héros – Capitaine Harlock, Albator en France parmi bien d'autres encore –. Elle permet le travail de différents styles minimalistes ou baroques et de formes variées, synthétiques aux couleurs acidulées. Elle imprègne la vie quotidienne adulte et la société toute entière.

En retour, nous observons une imprégnation de ces formes expressives numériques dans la création artistique. Yoshitomo Nara⁵²⁹ peint des figures ambivalentes qui manifestent sous des traits enfantins des expressions adultes (Figure 146). Ces petites personnes autonomes à la fois innocentes, au caractère manifestement bien trempé ou irrité traduisent la nostalgie de l'enfance. Elles sont autant influencées par le manga et le cartoon américain que l'art punk et le graffiti.



Figure 146 - Yoshitomo Nara, *Sprout the Ambassador*, 2001, acrylique sur toile, 82 x 78 cm.

⁵²⁸ « Mignon » en japonais. Le mot désigne l'aspect lumineux des mondes féeriques. Aujourd'hui, nombres de japonais vouent aussi une grande admiration à son aspect inverse : le *dark side* ou côté sombre rempli de spectres déifiés, de personnages noirs parfois monstrueux.

⁵²⁹ Yoshitomo Nara : né en 1959 à Hirosaki (Japon).

Ces petits adultes et animaux au nez en piqûre d'épingle présentent un mélange de froideur – des enfants portent des armes – et de fragilité – d'autres portent de jeunes pousses végétales –, de rébellion et de malice. Les représentations sont plates du fait du peu de modelé donné aux figures, de leur seule présence sur fond uni, et d'une gamme chromatique réduite, douce et claire. Le trait est simplifié et typique de l'écriture formelle des dessins animés. La technique fait souvent entrer la communication visuelle dans le monde artistique et réciproquement, comme elle permet une circulation ou une osmose entre tradition et innovations.

À la suite de plusieurs études de cas et témoignages que nous allons relater, nous envisagerons qu'au Japon, une des particularités du rapport numérique / peinture – comme au dessin –, réside dans leur interférence. Par interférence nous entendons leur superposition, leur conjonction, leur « immixtion » réciproque. En effet, toute interférence naît d'une cohérence : deux vibrations se chevauchent parce que quelque chose de leur nature et de leur fréquence s'accorde au point de les rassembler et de les faire évoluer communément. Qu'est-ce qui, de l'informatique et de la peinture, concorde et fait adhésion ? Quelles caractéristiques trouvent les unes par les autres, un écho mutuel ?

Dans nombres de cas, les forces esthétiques, expressives et significatives de l'image passent avant la considération de ses modes de fabrication. Chaque nouveauté technique s'intègre à l'ensemble des autres parce qu'elle apporte des solutions spécifiques et offre de nouvelles opportunités d'exploiter celles qui existent déjà. La technologie numérique pénètre les formes, leurs tracés, leurs textures, leurs supports. Dessins et peinture intègrent le monde numérique et se laissent travailler par lui. Ces moyens de création s'explorent mutuellement, s'entremêlent, conjuguent leurs effets, se conduisent l'un par l'autre et se poussent à bout sans jamais s'éliminer. Leur interférence ne fait aucun tort. Au contraire, dans un extrême raffinement, ils développent un travail commun généreux et confiant. Chaque invention se met au service d'utilisations et de présentations inédites de la peinture. C'est donc au sein de relations horizontales, c'est-à-dire égales et non verticales ou hiérarchiques que se pensent les arts.

Les productions artistiques et appliquées japonaises témoignent d'une intégration des avancées techniques sans que l'on s'aperçoive exclusivement de leur présence. Les travaux réalisés portent en eux les marques des avancées technologiques successives, se sont faits à leur cadence et se présentent déjà disponibles aux prochaines expériences. L'exposition *The Power of Expression* qui s'est tenue à Tokyo entre le 21 janvier et le 4 février 2007 au nouveau Centre National d'Art de Tokyo est à ce titre significative. Art, divertissements,

animations et manga s'y côtoyaient sous l'appellation *Media arts*, pour défendre une force expressive issue des nouveaux médias. L'événement avait pour but de montrer que cette expression ne tenait pas seulement aux progrès techniques des dernières décennies mais qu'elle trouvait ses fondements dans l'histoire de l'image japonaise des périodes de Heian et d'Edo, de même qu'au sein des formes signifiantes et décoratives de la culture bouddhique.

L'étonnement manifesté par certains galeristes japonais à la formulation de questions sur les rapports entre peinture et informatique est aussi révélateur. Il laisse entrevoir avec la France une profonde divergence culturelle concernant la pensée des relations entre les arts. Pour Yoko Tagaki travaillant à la galerie *Gen* de Tokyo : « les relations entre peinture et numérique au Japon ne font pas l'objet d'un débat »⁵³⁰, leurs enjeux ne sont d'ailleurs pas – ou si peu – formulés. En réalité, les deux coexistent dans une sorte de respect mutuel. Paradoxalement, dans un pays de fort respect des traditions, les questions de concurrence ou de contemporanéité réciproque des médias ne se posent pas. Elles n'ont pas lieu d'être. Coutumes et progrès techniques définissent par leur communauté, leur assimilation et non leur substitution, une histoire continue.

Takashi Murakami et la *Kaikai Kiki Corporation, Ltd.*

Le travail artistique individuel et collectif de Takashi Murakami est exemplaire sur ce point. Il manifeste un souci de promouvoir la culture et les créations contemporaines japonaises. Celles-ci présentent pour lui la particularité de faire fusionner la peinture nationale, les codes, les traitements stylistiques et l'esprit du Pop Art américain – notamment dans sa dimension critique – et les mondes fantastiques des mangas que nous avons cités plus haut. Arts plastiques et arts appliqués s'y interpénètrent et ouvrent la peinture à de nouvelles possibilités procédurales, matérielles formelle et narratives. Aussi a-t-il mis au point en 1996 sa *Hiropon*⁵³¹ *Factory*, un atelier où plusieurs personnes assistent la réalisation de ses peintures et sculptures. Elle s'est progressivement transformée en une organisation de gestion et de production artistique professionnelle. « La même année, j'ai déclaré officiellement le nom de l'entreprise comme étant *Kaikai Kiki Corporation, Ltd.* À partir de ce jour, elle s'est développée et est devenue une entreprise qui encadre des artistes et des productions artistiques de grande envergure reconnue internationalement »⁵³². Elle est composée d'ateliers de peinture, sculpture, de bureaux répartis sur différents sites – Tokyo,

⁵³⁰ Yoko Tagaki, galeriste, propos recueillis à la galerie *Gen* de Tokyo, juillet 2006.

⁵³¹ *Hiropon* est le nom d'un médicament fabriqué au Japon après la seconde guerre mondiale.

⁵³² Takashi Murakami, « What is *Kaikai Kiki* ? Laying the Foundation for a Japanese Art Market », consulté le 1/06/2018 à l'adresse <http://English.kaikaikiki.co.jp/whatskaikaikiki/message/>

Hiroo ou Long Island City, New York – et emploie aujourd’hui une centaine de personnes, dont une trentaine pour son travail pictural exclusivement. Ce dernier, de très grande envergure, comme en témoigne la célèbre peinture *Kawaii! Vacances d’été*, réalisée en 2002 (Figure 148) a ainsi nécessité le travail d’une fine équipe au grand savoir-faire (Figure 147).



Figure 148 - Takashi Murakami, *Kawaiï : Vacances d’été*, 2002, acrylique sur toile et bois, 6 panneaux, 3 x 9 m.

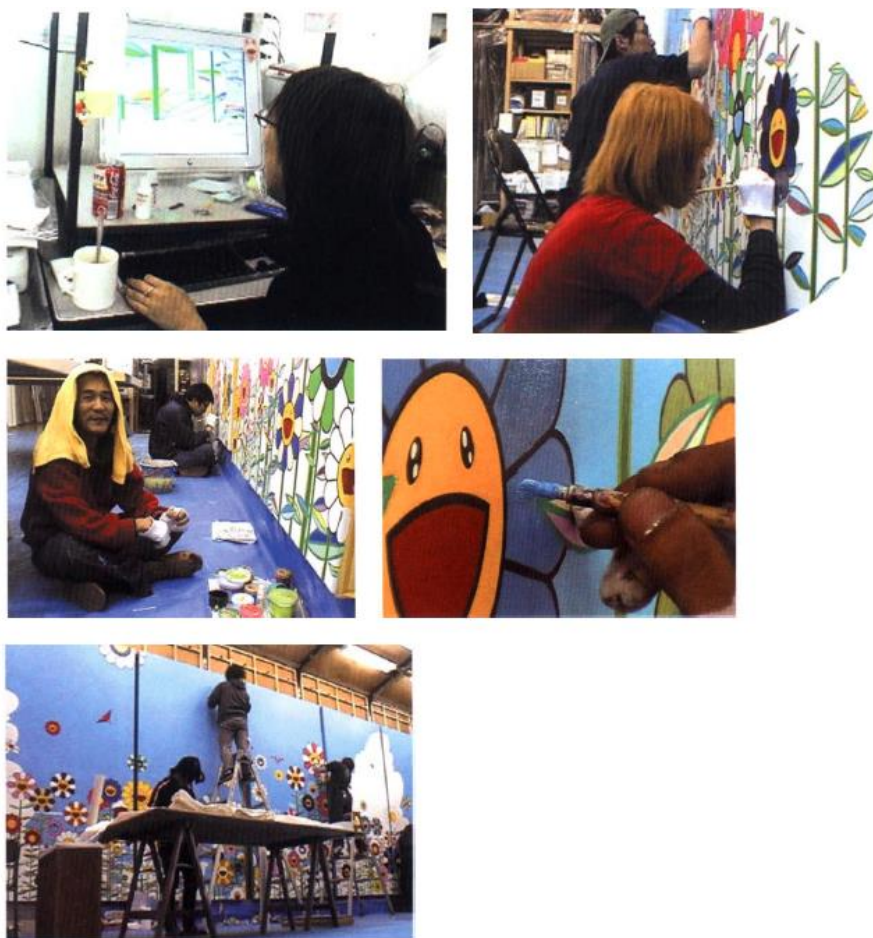


Figure 147 - Takashi Murakami, Processus de *Kawaiï : Vacances d’été*, 2002.

S'y ajoutent les personnes chargées des relations avec la presse, du design pour les conditionnements, de la gestion des marchandises et de la comptabilité. L'entreprise fabrique de multiples produits dérivés des œuvres tels des logos, des motifs pour vêtements ou affiches, cartes postales mais aussi sacs à main, serviettes, ballons de football, etc. Le développement de la culture entraîne dans nombre de pays ce phénomène, à la différence qu'au Japon, il n'y a pas de distinction entre culture et subculture. L'artiste l'explique ainsi :

Parallèlement aux auteurs de manga, ou disons aux "stars de la subculture", il existe aussi un monde tout à fait à part : celui de "l'art pur". Il fonctionne beaucoup sur le complexe d'infériorité des Japonais à l'égard de l'Occident. Mais la société japonaise a fini par mettre de côté ce complexe en laissant tomber l'art en tant qu'objet de luxe pour l'art destiné aux masses. N'était-ce pas là que se trouvaient les véritables possibilités ? [...] Cette démarche est aussi celle des créateurs japonais dans les domaines du manga, du film d'animation ou de la mode.⁵³³

Takashi Murakami et son entreprise défendent un art spécifiquement japonais, un « nouveau japonisme », dont les contours et les démarches n'auraient rien à devoir à ceux des Beaux-Arts occidentaux contemporains. Son objectif principal est « la création de "produits d'art" »⁵³⁴, association sémantique qui marque l'alliance des dimensions commerciales et artistiques. Par ailleurs, quel que soit le statut des pièces produites par Murakami, toutes partent d'une imagerie qui est en relation avec l'histoire de la peinture et la tradition japonaise, notamment de l'époque *Edo* – début du XVII^e siècle - milieu du XIX^e siècle –, de l'art décoratif. Il témoigne : « Quand je travaille sur un dessin par exemple, je prends souvent comme référence une œuvre occidentale classique et j'espère toujours que le contraste ainsi rendu perceptible donnera naissance à un contexte qui prendra peut-être de l'importance dans l'histoire de l'art. »⁵³⁵.

Le collectif penche en faveur d'images et de peintures aux parfaites finitions, nécessitant une superposition et une imbrication des traitements manuels et numériques. Elles touchent particulièrement les questions plastiques d'espace et de forme. Ainsi le concept de *superflat* est issu de ces combinaisons techniques. Il renvoie à une mise à plat des formes par leur compression dans l'espace littéral du support.

⁵³³ Takashi Murakami, Entretien avec Hélène Kelmachter le 16 avril 2002 in *takashi murakami. Kaikai kiki*, Exposition, 27 juin-27 octobre 2002, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Éd. Actes Sud, Arles, 2002, p. 92.

⁵³⁴ *Ibid.*

⁵³⁵ *Ibid.* p. 76.

Par rapport au procédé classique de représentation en perspective à partir d'un point unique, l'idée de *superflat* met en jeu une multiplicité de points, sans réelle idée de perspective... En dessinant un grand nombre d'yeux, je brouille la perspective, ou plutôt je la diversifie. À l'époque où le japonisme a connu une grande vogue en France, la perspective à partir d'un point unique, qui est finalement un procédé d'ordre scientifique [...] avait atteint ses limites par rapport aux possibilités de représentation de la réalité. Technique objective, elle fait de la peinture qui l'utilise l'expression d'une vision objective du monde : ici l'être humain, là-bas la divinité. La peinture japonaise joue au contraire sur la subjectivité, sur la liberté de pénétrer la réalité d'une scène par un regard qui peut partir de n'importe quel angle. C'est une manière de peindre que l'on pourrait qualifier d'anarchique.⁵³⁶

C'est ainsi que la peinture d'Hokusai relève du japonisme. Aujourd'hui, pour traiter la représentation spatiale *superflat*, comme dans l'œuvre *Jellyfish Eyes* (Figure 149), Murakami utilise des logiciels infographiques 3-D. Il note que « La grande quantité d'yeux qui occupe le support donne l'impression de regarder sous tous les angles la personne qui elle-même regarde l'œuvre. Relier tous ces yeux à une caméra vidéo ou à un ordinateur permettrait de visualiser sur un panneau de contrôle une perspective de la réalité qui n'aurait plus rien à voir avec celle partant d'un point unique. C'est sans doute cela la réalité visuelle de notre temps. »⁵³⁷

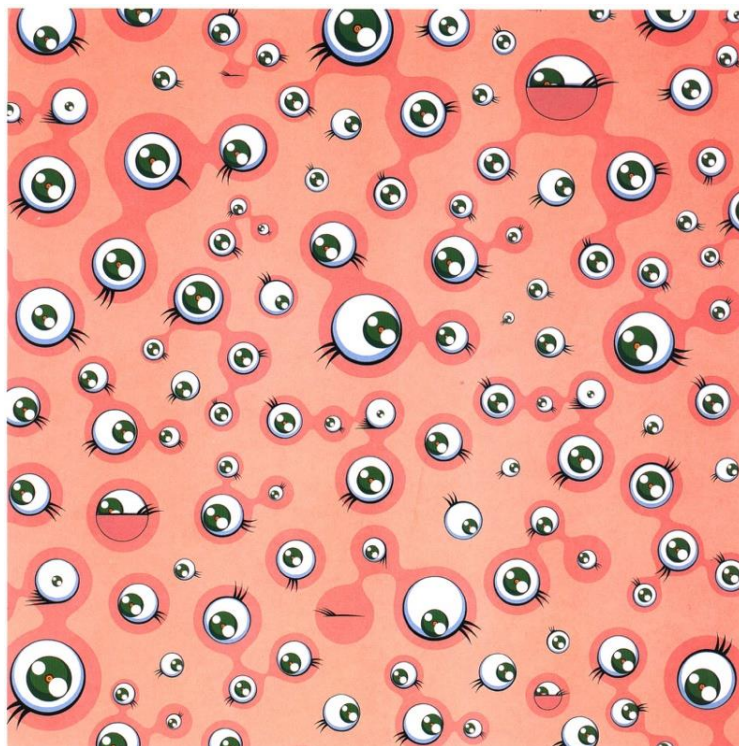


Figure 149 - Takashi Murakami, *Jellyfish Eyes*, (panneau 1/5), 2001, acrylique sur toile marouflée sur panneaux, 100 x 100 x 5 cm.

⁵³⁶ Takashi Murakami, Entretien avec Hélène Kelmachter le 16 avril 2002 in *Takashi Murakami. Kaikai kiki, op. cit.*, pp. 81-82.

⁵³⁷ *Ibid.*, p. 82.

S'y ajoute une forte exigence dans le tracé de la forme. Le traitement de figures comme *Mr. Dob* – quasi autoportrait de l'artiste –, *Ovale* – prolongement d'*Humpty Dumpty* – de ses deux acolytes *Kaikai* et *Kiki*⁵³⁸ ou encore de *Tan Tan Bo* (Figure 150) découle d'une longue suite d'opérations techniques variées où le numérique contribue à définir de nouveaux styles et modes d'exercice de la peinture et du dessin (Figure 151). Il détermine les rôles et par excroissance, les spécialités et les métiers de toute une équipe.

Les esquisses que j'ai préparées commencent par être photocopiées, souvent dans des dimensions plus grandes. À partir de ces copies, je modifie le trait, le tracé du dessin qu'un assistant va ensuite traiter informatiquement pour lui substituer ce qu'on appelle des "*illustrator data*". L'ensemble du processus nécessite l'intervention quotidienne sur mes esquisses de trois personnes particulièrement entraînées et spécialisées dans le trait. Elles côtoient mon œuvre depuis longtemps et connaissent très bien les couleurs que j'aime et ma façon de les utiliser. Si je leur dis par exemple que je veux un motif de fleur très coloré, elles vont sélectionner parmi les échantillons existants les teintes qui conviennent le mieux et m'apporter une œuvre déjà colorée à 70%. J'intègre ces données dans mon ordinateur et je les travaille une dernière fois à ma manière. Avant d'appliquer la peinture, des données informatiques très précises qui serviront de base à des agrandissements sont déterminées. Dans ce cas également, trois spécialistes s'occupent du travail, avec sous leurs ordres quatorze ou quinze personnes. J'organise régulièrement des réunions avec eux et leur équipe d'informaticiens [...]. Supposons que nous recherchions une teinte argentée très précise, qui aura un plus fort pourcentage de réflexion, ou un vernis d'une plus grande transparence, par exemple : un certain nombre d'entreprises spécialisées dans la fabrication de couleurs nous proposent de nouvelles teintes pendant que nous faisons des essais sur toutes sortes de matériaux. Au cours de ces réunions, nous discutons également des délais de réalisation, du budget, du nombre d'employés à engager temporairement pour ce travail.⁵³⁹

⁵³⁸ En japonais, le mot *kaikaikiki* a été utilisé par un critique japonais pour qualifier les peintures d'Eitoku Kanō au XVI^e siècle. Composé de deux idéogrammes chinois il assemble les notions de hardiesse et de puissance, mais aussi de sensibilité et de séduction, ce qui à l'époque, définissait l'élégance. Murakami a souhaité créer un art à la fois sensible et intelligent avec des figures qu'il nomme ses « dieux de l'art ».

⁵³⁹ Takashi Murakami, Entretien avec Hélène Kelmachter le 16 avril 2002 in *takashi murakami. Kaikai kiki, op. cit.*, p. 94.



Figure 150 - Takashi Murakami, *Tan Tan Bo*, 2001, acrylique sur toile et bois, 360 x 450 x 6,7 cm.



Figure 151 - Takashi Murakami, Processus de *Tan Tan Bo*, 2001.

La création artistique a donc plastiquement intégré les stratégies commerciales de tests et de commandes du monde de l'entreprise. L'interférence s'est avérée être un moyen et une solution naturels d'affiner, d'optimiser la réalisation et la finalisation de l'œuvre.

L'entreprise *Kaikai Kiki* porte également l'ambition de développer une nouvelle génération d'artistes japonais. En plus de leur offrir des conditions de travail optimales, elle gère la diffusion et l'exposition de leurs travaux à travers le monde. Cette prise en charge est à la fois stratégique et efficace : en réhabilitant l'idée de collectif, elle facilite la réalisation de projets d'envergures, leur donne une force culturelle indéniable tout en faisant connaître des démarches individuelles. Les jeunes artistes sont repérés par Murakami lors du festival *GESAI* à Tokyo qu'il a lui-même mis en place. Cet événement permet aux nouveaux créateurs d'exposer, de vendre et de promouvoir leurs réalisations artistiques.

Mr.⁵⁴⁰ est un élève de Takashi Murakami. Son exploitation du numérique est un autre exemple des mutations formelles engendrées en peinture par le traitement formel numérique. Au sein de ses œuvres ironiques, il mélange les esthétiques *kawaiï* et *trash* de façon à créer un univers ambigu où candeur, lolitas et sexualité se mélangent. Des personnages de manga sont caricaturés, les têtes et les yeux des personnages deviennent gigantesques telle *Tomorrow Evening* réalisée en 2016 (Figure 152).



Figure 152 - Mr., *Tomorrow Evening*, 2016, acrylique et crayon sur coton et lin brûlé monté sur panneau de bois, 2,20 x 1,80 m.

⁵⁴⁰ Mr. : né en 1969 à Cupa (Japon). « Mr. » est un pseudonyme choisi par l'artiste, il fait référence avec dérision à Shigeo Nagashima, alias « Mister », célèbre joueur de base-ball japonais.

Une récente installation à Séoul, *Tokyo, the City I know, at Dusk : It's Like a Hollow in My Heart* (Figure 153), articulait indifféremment, dans une esthétique du délabrement, des acryliques sur toiles ou sur bâche, des figurines géantes, des affiches, panneaux et matériaux usés.



Figure 153 - Mr., vue de l'exposition *Tokyo, the City I know, at Dusk : It's Like a Hollow in My Heart*, Galerie Emmanuel Perrotin, Séoul, 2016.

Certains codes graphiques du manga ont un vocabulaire pictural repérable : la ligne, fine et nette encercle des aplats de couleurs souvent saturées, les formes sont extrêmement simplifiées, les ombres et modelés si synthétisés – ne jouant que sur une à trois nuances – qu'ils disparaissent parfois complètement. L'accent est mis sur l'expressivité des personnages et leurs actions grâce à de nombreux signes, onomatopées, symboles ou hachures. Prenant l'allure du *story-board*, les compositions sont le plus souvent dynamiques au point que les décors peuvent s'absenter.

Dans d'autres cas, ce sont les univers développés informatiquement qui nourrissent un nouvel imaginaire formel en peinture. C'est le cas d'Aya Takano⁵⁴¹ également protégée de Murakami, peintre, illustratrice, créatrice de manga et essayiste en sciences fiction. Sa peinture se situe à la croisée de ces genres tout en affirmant un style propre, prêtant moins à confusion avec celui du manga que celui de Mr.. Comme le montre l'œuvre *The Ocean Inside* (Figure 154) peinte en 2015, Aya Takano développe dans la tradition des estampes japonaises, des peintures délicates où la transparence des dilutions décline une gamme

⁵⁴¹ Aya Takano : née en 1976 à Saitama (Japon).

chromatique douce pour des univers narratifs légers et flottants, peuplés de figures à la fois féminines et enfantines, fragiles, sveltes et poétiques.



Figure 154 - Aya Takano, *The Ocean Inside*, 2015, huile sur toile, 170 x 400 cm.

Un autre membre de l'équipe de Takashi Murakami mérite d'être cité. Chiho Aoshima⁵⁴² agence tout son univers érotico féérique sur ordinateur. Elle utilise notamment le logiciel *Illustrator* et sa possibilité d'exploiter formellement les courbes de Bézier. Son univers graphique est caractérisé par la perfection mécanique et la sophistication de sa ligne, que l'on retrouve dans le manga ou le film d'animation futuriste japonais. Ses représentations mixent l'iconographie d'un art populaire à celui des médias. On y retrouve des créatures fantastiques ou des jeunes filles en prise avec des mondes oniriques, comme dans les œuvres *City Glow* (Figure 155) ou *We are battered by nature, we are loved by nature* (Figure 156) datant de 2005 et de 2007.

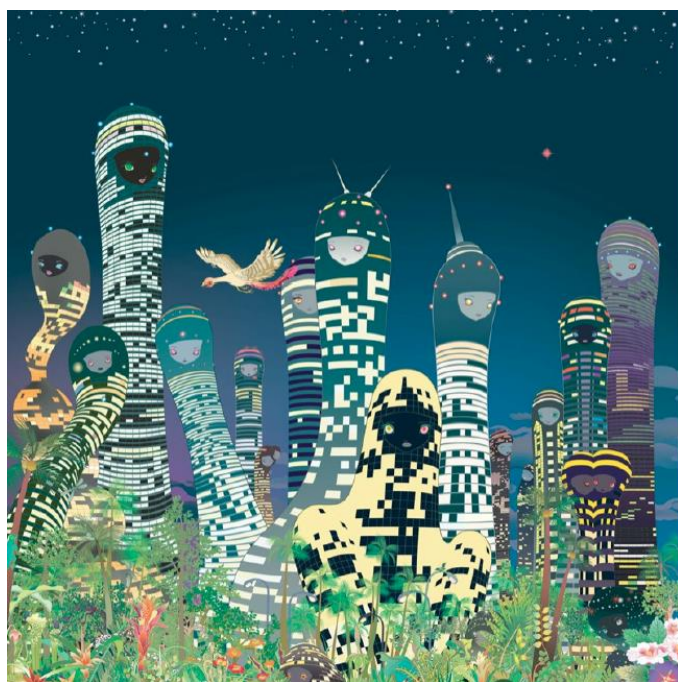


Figure 155 - Chiho Aoshima, *City Glow*, 2005, impression chromogénique, 170 x 170 cm.

⁵⁴² Chiho Aoshima : née en 1974 à Tokyo (Japon).



Figure 156 - Chiho Aoshima, *We are battered by nature, we are loved by nature* et détail, 2007, tirage photographique, aluminium, plexiglass, 2 panneaux, 81 x 510 cm.

Il est intéressant de remarquer que le recours au numérique permet, outre des conversions formelles, un renouvellement impressionnant des supports, des dimensions et modes de présentation de la peinture. Chiho Aoshima fait appel aux technologies les plus pointues pour développer un art mural gigantesque et surréaliste. Ses œuvres se présentent sous forme d'impressions numériques seules ou personnellement retravaillées sur les murs, de tirages chromogéniques exploitant des types de papier spécifiques à la photographie, de tirages sur rouleaux de soie – le papier *Yuzen* – ou sur feuille et aluminium, de papiers peints, de photographies couleurs collées au Diasec sur Dibond – matériau composé d'un noyau en polyéthylène pris entre deux fines plaques d'aluminium –, de peintures acrylique sur papiers japonais. Ces supports lui permettent d'étendre ses productions à l'espace d'exposition comme en témoigne l'ensemble *The Giant and the Courtesans* présenté à la galerie Emmanuel Perrotin en 2007 (Figure 157). Elle réalise également des installations picturales avec écrans plasmas, lecteurs DVD et unité de contrôle (Figure 158).



Figure 157 - Chiho Aoshima, vue de l'installation *The Giant and the Courtesans*, 2007, galerie Emmanuel Perrotin, dimensions variables.



Figure 158 - Chiho Aoshima, *City Glow*, 2005, installation de 5 flux DD, 5 écrans plasma, 5 lecteurs DVD, 1 unité de contrôle, 7 minutes. Collaboration avec Bruce Ferguson, designer animation.

Les productions japonaises ne semblent pas être prétexte à la démonstration de potentiels techniques. Lorsqu'il accompagne d'autres médiums, le numérique se donne rarement à voir pour lui seul. Parfois même, il semble s'effacer et se mettre en quête des formes, des matières et des supports de la peinture. Le générique du dessin animé *Gankutsuou* réalisé par Mahiro Maeda des studios Gonzo est un formidable éloge en mouvement aux transparences et tracés délicats de l'aquarelle, aux épaisseurs et micro aspérités de l'épais papier qui les reçoit. La remarque de Mark Rothko sur la plasticité s'y trouve pleinement illustrée : « La notion de plasticité suppose donc que l'artiste ait su faire passer dans son

tableau le sentiment de l'existence. [...] Son premier travail consiste donc à éveiller le sens tactile [...]. »⁵⁴³

D'autres cas témoignent d'interférences des pratiques numériques et picturales pour le déploiement de recherches artistiques. Les œuvres y sont moins enchevêtrées aux « produits » de la culture japonaise.

Toshitugu Yamawaki : peinture et numérique sont indistincts

Au premier puis au second regard – lorsque l'œil se fait détective à quelques centimètres de l'œuvre –, il semble impossible d'identifier la nature des œuvres de Toshitugu Yamawaki : s'agit-il de peinture ou de production numérique ? L'application de substances comme l'encre où la peinture acrylique sur un papier glacé produit un effet similaire à celui des tirages jet d'encre sur papier photo brillant. Cette ambiguïté pour l'artiste est significative d'une dialectique particulière entre peinture et numérique, où l'un ne fonctionne pas sans l'autre. Le numérique s'est immiscé dans sa pratique pour développer des préoccupations typiquement picturales. Les œuvres qui en découlent ont le statut de peinture. La technologie numérique intervient en deux temps et sous deux aspects différents. C'est d'abord un moyen de travail. À ce sujet, Toshitugu Yamawaki a soin de préciser: « l'ordinateur n'est pas une nouvelle technologie, c'est juste un outil »⁵⁴⁴. L'ordinateur n'est pas – plus – appréhendé comme une nouvelle technologie : « c'est juste un outil », un instrument de peinture au même titre que le pinceau. Ce qui nous rappelle que le Britannique Henry Peach Robinson, à la fin du XIX^e siècle utilisait déjà l'appareil photographique comme outil compositionnel au profit de ce qu'on appelait les « tableaux : vivants ». « Les chambres noires et les procédés ne sont que les moyens matériels ou mécaniques de l'art, comme le sont, pour la peinture, les pinceaux, les couleurs, le papier, les panneaux ou la toile [...] »⁵⁴⁵. C'est sans doute à cette condition de ne pas être employées pour leurs propres fins que la technicité de la photographie, comme celle du numérique, peuvent relever le pari de surmonter leurs différences intrinsèques avec la peinture et d'en servir la pratique. Une photographie comme un tirage impression jet d'encre – c'était donc bien cela ! – peuvent alors appartenir au champ pictural. Détaillons plus avant ce phénomène chez Toshitugu Yamawaki. Les travaux présentés à la galerie Muramatsu de Tokyo entre le 17 et le 22 juillet

⁵⁴³ Mark Rothko, *La réalité de l'artiste*, op. cit., pp. 82-83.

⁵⁴⁴ Entretien avec l'artiste du juillet 2006 à la galerie Muramatsu, Kyobashi Chuo-ku, Tokyo. Je traduis.

⁵⁴⁵ Henry Peach Robinson, *La photographie en plein air. Comment le photographe devient un artiste*, op. cit., p. 1.

2006, consistent en de grands assemblages rectangulaires de tirages sur papier photo de format 42 x 29,7 centimètres (Figure 159 et Figure 160).



Figure 160 - Vue de l'exposition *Toshitugu Yamawaki Solo Exhibition*, 2006, Muramatsu Gallery, Tokyo.

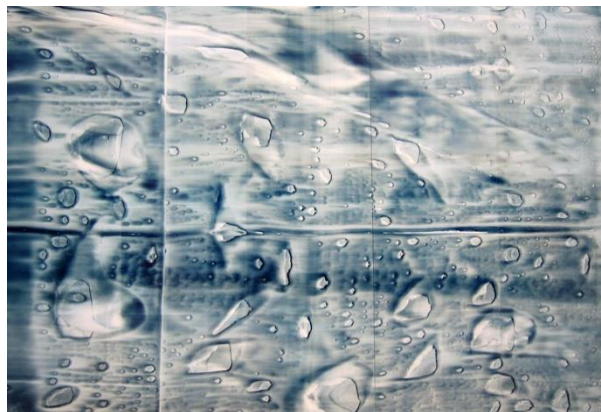


Figure 159 - Toshitugu Yamawaki, *Mikrokosmos*, 2006, impressions jet d'encre sur 25 papiers assemblés, 210 x 148 cm.

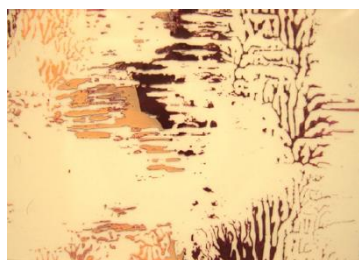


Figure 161 - Toshitugu Yamawaki, *Mikrokosmos*, 2006, 3 peintures, techniques mixtes sur papier photo, 3,5 x 2,5 cm.

À l'origine de ces réalisations d'envergure, il existe une production proliférante de minuscules peintures – formats « timbres » de 3,5 x 2,5 cm –, réalisées sur des papiers photographiques (Figure 161). Cet ensemble appelé *Mikrokosmos* présente des variations de traces, d'impressions, de raclures, de griffures où d'éclaboussures aux couleurs fraîches, proches de l'abstraction lyrique, convoquant tout à la fois gouache, huile, pigments... Présentés à l'intérieur de boîtes de Compacts Disques dans un petit couloir qui jouxte la grande salle, ils permettaient de comprendre ce travail d'expansion picturale.

En numérisant puis en appliquant différentes opérations à certaines de ces petites productions, en les agrandissant grâce à leur impression sur quantité de formats A3, Toshitugu Yamawaki offre à la peinture la possibilité d'une formidable expansion matérielle et spatiale. Le numérique constitue pour la peinture une puissance de surgissement. Une

petite anecdote illustre cette idée. À la toute fin de notre entretien⁵⁴⁶, Toshitugu Yamawaki décide de me confier un « secret ». De la dernière pochette de son album il extirpe une petite image. Il s'agit de la peinture à partir de laquelle il a réalisé l'œuvre qu'il m'a donnée (Figure 162). « L'originale est... moins forte, moins picturale » me dit-il. Le numérique révélait davantage de picturalité qu'en était capable la peinture, la reproduction travaillée sous le logiciel valait plus de ce point de vue que l'original. Mais de cela, il se gardait bien de témoigner, car ce qui importait était que la peinture se montre dans toute sa force, quitte à ce que les moyens pour y parvenir lui fussent étrangers.



Figure 162 - Toshitugu Yamawaki, « La production numérique plus picturale que la peinture originale », 2006, impression sur papier, 26 x 20 cm.

⁵⁴⁶ Après avoir longuement conversé par l'intermédiaire de la galeriste, elle-même accompagnée de son traducteur électronique – la barrière de la langue constitue une difficulté majeure d'échange et la maîtrise de l'anglais oral au Japon est encore problématique –, avoir échangé de façon assez cérémoniale des images de nos travaux respectifs – à chaque don, le format, la qualité de l'image et de son papier grandissaient, si bien que nous avons fini par nous offrir un exemplaire original –, les avoir authentifiées une à une, nous être pris tour à tour en photo ensemble, il semble que nous ayons gagné progressivement chacun la confiance de l'autre.

Tabaimo: la peinture bouge

Tabaimo⁵⁴⁷ propose des installations vidéo incorporant des films d'animation où le « fait main » des estampes traditionnelles japonaises se mixe au « fait ordinateur ». L'informatique a succédé à la technologie analogique par commodité. Cependant, pour l'artiste, la technologie informatique n'est pas considérée comme supérieure aux autres outils. Tabaimo souhaite conserver un juste équilibre entre les pratiques du dessin, de la peinture et du traitement numérique. Ses œuvres pourraient s'assimiler à un témoignage sociologique sur la vie quotidienne japonaise au sein de lieux publics ou privés – trains, toilettes, cuisines, bains etc. –. Cependant elles basculent rapidement dans le rêve, toutes imprégnées d'étrangeté, de gravité et de petits événements surréalistes, nés des ressentis de l'artiste. « Cet équilibre délicat entre réalité et fiction ressemble au sentiment de déréalisation que j'éprouve devant des faits qui se produisent dans la société. »⁵⁴⁸. La vidéo *Hanabi-ra* (Figure 163) réalisée en 2003, présente par exemple un homme nu de dos, tatoué de motifs floraux japonais. Les pétales tombent les uns après les autres à ses pieds. Le motif change et grandit. L'homme perd ses membres. Une sorte d'arbre subsiste et un papillon vole.

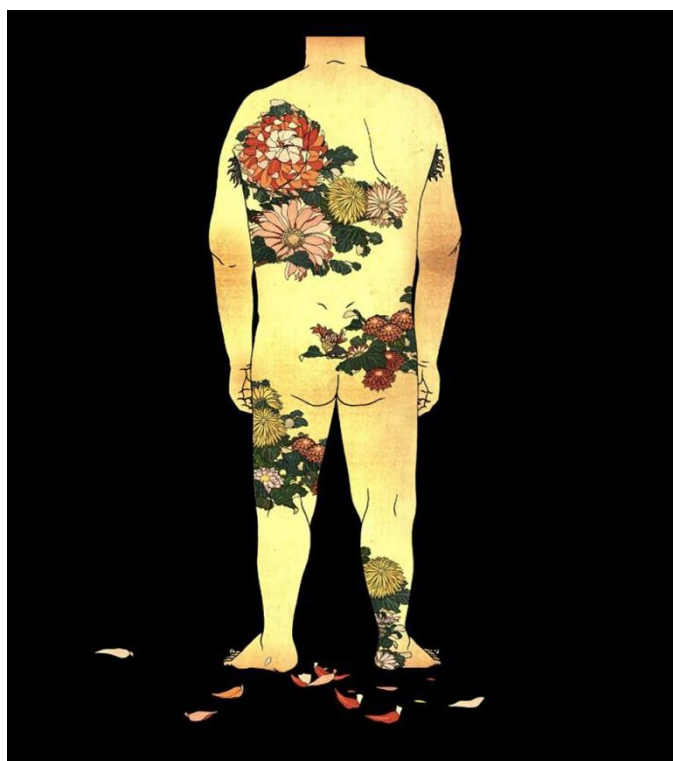


Figure 163 - Tabaimo, extrait de la vidéo *Hanabi-ra*, 2003, installation vidéo, galerie Koyanagi, Tokyo.

⁵⁴⁷ De son vrai nom Ayako Tabata : née en 1975 à Hyogo (Japon).

⁵⁴⁸ Tabaimo, « Entretien avec Tabaimo », propos recueillis par Grazia Quaroni in *Tabaimo*, Exposition, 27 octobre-4 février 2007, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Éd. Actes Sud, Arles, 2006, p. 21.

L'installation vidéo de quatre minutes, *midnight sea* (Figure 164) réalisée en 2006, est une ode visuelle au dessin. Motifs organiques et dessins de vagues se laissent associer et appréhender dans une sorte de battement vital sur fond de bruits de rivages, selon des mouvements oscillants et ondulants. Un paysage marin, biologique et fantastique se découvre en noir et blanc. Les rythmes d'apparition et de disparition répétées jouent à la fois sur son tracé – le dessin grandit sous nos yeux, s'approche tout en se réalisant – et sur une sélection de formes qui se donnent à voir progressivement. Les points de vue et les masquages fluctuent et définissent une atmosphère aussi mystérieuse qu'inquiétante. Pour Tabaimo, « la technique doit être subordonnée au propos »⁵⁴⁹. L'ensemble des phénomènes plastiques et opérationnels que nous décrivons ici sert ainsi une conception japonaise traditionnelle liant le corps humain et la mer.

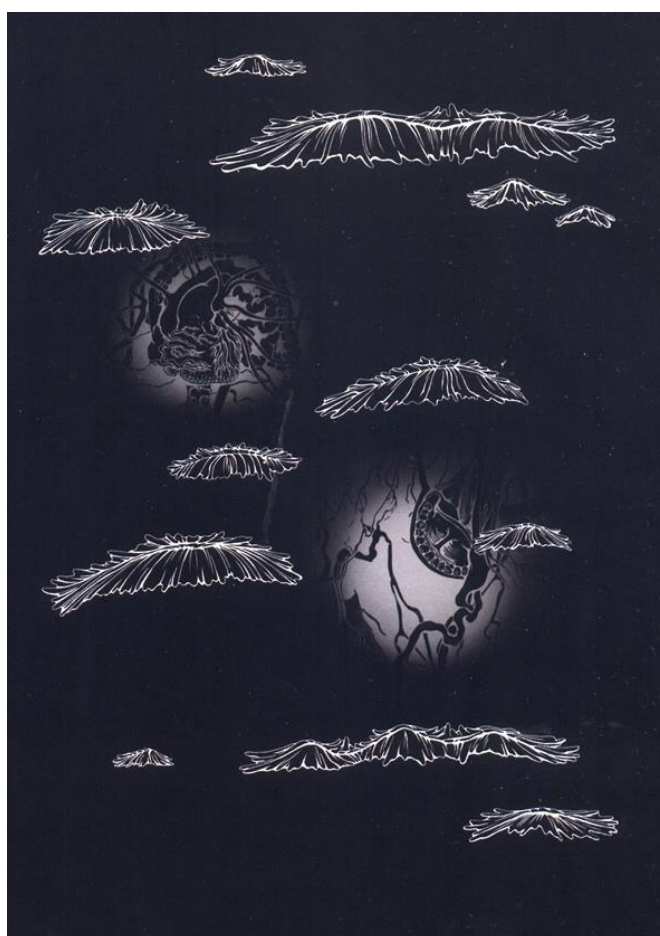


Figure 164 - Tabaimo, extrait de la vidéo *Midnight sea*, 2006, installation vidéo, boucle de 4 minutes.

La mer engendre des ondulations étranges et insaisissables, pareilles à des créatures vivantes, et les déploie sous nos yeux, augmentant encore ainsi la fascination que ses abysses invisibles exercent en nous. [...] Dans *midnight sea*, où la mer est comparée à un corps humain, la surface de l'eau représente la peau, tandis que les lignes dépouillées des vagues témoignent des dizaines d'années

⁵⁴⁹ Tabaimo, *Oimo. Tabaimo -2003-*, DVD Video, *Ufer ! Art Documentary*, Japon, 2003.

qui ont marqué celle-ci. Ce corps sur lequel les ans se sont accumulés grouille de cheveux ou malédictions (*kaminoke* ou *kami no ke*). Si l'on refuse de vivre en harmonie avec ces "chevelures" ondulant comme des poissons, celles-ci pourraient bien étendre leur influence néfaste aux organes internes du corps.⁵⁵⁰

Ce qui est intéressant chez Tabaimo, c'est que ce qui s'anime n'est pas un dessin fait pour être animé, donc formellement conditionné et soumis à une narration qui fait œuvre – ou produit –, mais une peinture authentique dont les codes, déterminés par l'artiste, nouent une relation à l'histoire picturale japonaise. La pureté et la simplicité de la ligne et la gamme chromatique qu'elle emploie se réfère aux gravures sur bois de Katsushika Hokusai. Elle témoigne : « [...] concernant la couleur, j'avais à chaque fois cherché dans mes œuvres précédentes les teintes qui correspondaient le mieux à ce que je voulais exprimer. Dans la plupart des cas, c'étaient les tonalités des estampes qui s'accordaient le mieux avec les images et du coup, c'est ce que je choisissais. »⁵⁵¹. Il est ainsi moins question d'une animation que d'une peinture étendue au mouvement.

Au final, j'utilise l'animation dans presque toutes mes créations mais il s'agit à chaque fois du résultat d'un choix soigneux [...] et non de la décision délibérée de faire absolument un dessin animé. Je souhaite à chaque fois exprimer et mettre en forme "une chose réelle mais dont le sentiment de réalité m'échappe". Le rapport que j'entretiens avec ce sujet ressemble au rapport de ma génération avec le dessin animé, et c'est sans doute l'une des raisons principales qui m'ont poussée à utiliser cette technique comme support. Les programmes télévisés ont mis en contact les gens de ma génération avec des dessins animés d'excellente qualité, depuis leur plus jeune âge. Les personnages de ces mondes virtuels s'exprimaient souvent sur le même mode que nos camarades d'école, et parfois les frontières entre monde réel et monde virtuel devenaient floues. [...] Je me demande si mon travail n'a pas une affinité avec ce genre de rapport subtil à la réalité, cette distanciation.⁵⁵²

L'exposition consacrée à Tabaimo du 3 juin au 27 août 2006 à Tokyo au Hara Museum of Contemporary Art présentait de nombreux dessins préparatoires aux installations exposées. Il était possible de réaliser les effets d'un dessin étendu par le mouvement, d'apprécier la fluidité et les étirements de la ligne pour engendrer une situation narrative faite d'associations formelles. La projection *Dream Diary* datant de 2000 présentait un ensemble de scènes se déroulant dans des toilettes publiques. On pouvait examiner plusieurs petites histoires se suivant : la pénible remontée d'une tortue par les tuyaux d'évacuation d'une

⁵⁵⁰ Tabaimo, « Entretien avec Tabaimo », propos recueillis par Grazia Quaroni in *Tabaimo, op. cit.* p. 26.

⁵⁵¹ *Ibid.*, p. 21.

⁵⁵² *Ibid.*, pp. 11-13.

chasse d'eau ou encore la naissance, par le nez d'une femme, d'un enfant repartant sur le dos de la tortue. Le tracé se modulait de façon continue, donnant un aspect naturel et fluide à des phénomènes saugrenus et inattendus.

Si j'arrivais à exprimer ce que je veux sous la forme d'un seul dessin, j'utiliserais ce procédé-là, cela ne fait aucun doute. Mais comme je ne suis pas douée pour m'exprimer à travers un dessin unique, j'en utilise jusqu'à des centaines. Et comme la projection de ces images animées sur un seul écran ne me suffit pas, mes créations ont pris la forme d'installations.⁵⁵³

Japanese Commuter Train de 2001 (Figure 165 et Figure 166) montrait dans une unité de lieu : le wagon d'un train, un ensemble de destins individuels illogiques, graves et poétiques. Une femme assise coupe les fleurs de son bouquet, un homme rapetisse et devient un sushi, un autre voit ses avant-bras doucement sectionnés et tomber. La structure et la grande dimension de ces installations créent deux nouveaux états du tableau. Dans ces œuvres, la projection tripartite se modèle sur la perspective représentée et renforce un rapport physique d'attraction à l'œuvre.



Figure 165 - Tabaimo, extraits de la vidéo *Japanese Commuter Train*, 2001, installation vidéo, boucle de 8 minutes.

⁵⁵³ Tabaimo, « Entretien avec Tabaimo », propos recueillis par Grazia Quaroni, *op. cit.* p. 9.

Le spectateur n'est plus situé frontalement face à la scène mais invité à y entrer et à se déplacer pour appréhender chaque point de vue, lieu de nouvelles histoires. Dans ces dispositifs de présentation et de réception, la peinture se déplace. De plus, la peinture bouge au sens premier du terme : le tableau est mobile et génère une attention deux fois plus active.



Figure 166 - Tabaimo, vue de l'installation vidéo *Japanese Commuter Train*, 2001, boucle de 8 minutes.

Ces quelques pratiques japonaises m'ont interpellée à cause de l'emploi désintéressé qu'elles proposaient de la technique. Le Japon est un pays d'avant-garde pour le développement des technologies électroniques et numériques, pourtant les artistes abordés ne semblent en faire, à travers leur œuvre, ni l'apologie, ni un objet de questionnement théorique immédiat. Les outils et leurs emplois n'étant ni distingués entre eux ni objet d'une théorisation particulière, un lâcher-prise peut avoir lieu parce qu'un recentrement sur l'artiste, son propos et ses vues sensibles est favorisé. Nous comprenons qu'associer la question des médiums et des techniques à une recherche de lâcher-prise éprouve aussi ses limites et qu'il est peut-être temps de revenir à l'artistique, à l'artiste dans son rapport au monde et à lui-même.

Car en effet, au terme de la seconde partie, nous nous sommes demandé si déléguer un processus plastique ou des choix de peintre à l'informatique correspondait à un lâcher-prise. Les expériences menées avec l'informatique m'amènent à leur reconnaître un soulagement. Les tergiversations infertiles et la paralysie qui peut en découler sont relayées par l'exécution d'une dynamique créative, programmée pour être chaque fois renouvelée et continue.

Également, ne plus me contraindre à l'élection d'une seule proposition picturale a été libérateur, tout en satisfaisant une curiosité, celle de travailler avec le champ des possibles. Ce dernier, jusqu'alors espace de projection à la fois intime, secret et invisible est devenu réalisation à part entière. Enfin, le programme m'a amenée à regarder autrement la peinture. En travaillant sur l'image de la peinture, il a impliqué une attention visuelle spécifique. Il a entraîné une prise de conscience de ce qui n'était ni vu, ni soupçonné en amont. Ce réapprentissage de l'œil avait pour moi besoin de la lenteur et du renouvellement chaque fois différent du programme. Plus encore, le programme a pu créer une situation selon laquelle il est encore possible d'être surpris de son propre travail. Ces petits étonnements comme autant d'impensés – et d'insensés – ont contribué à vaincre des abandons, soit en relançant le désir de peindre, soit en poursuivant selon un autre angle.

Nous pourrions cependant objecter que la réparation est facile. Le programme est une stratégie de contournement de soi par la recherche d'une réponse extérieure. En se substituant au choix de l'artiste, elle l'apaise, certes, mais aussi le déresponsabilise. Il est en effet possible par la programmation, de décider – il reste encore heureusement cette décision-là ! – de ne plus avoir à se prononcer et de laisser l'instance numérique faire les choses. Or laisser faire, c'est accepter de se déposséder d'une liberté d'actions et d'une pensée critique. C'est aussi s'amollir dans l'abandon de résister à la difficulté. La distance et l'évaluation sont nécessaires à la détection des impasses autant qu'à l'élaboration de stratégies permettant leur dépassement. Lâcher-prise suppose donc, paradoxalement encore, le courage de ne pas quitter le champ "problématique" de la peinture, c'est-à-dire de le prendre de front et trouver des remédiations.

L'élaboration du programme consiste, nous l'avons vu, à déterminer des schémas d'actions. Cette pensée, qui décide assez froidement du "geste informatique" n'a aucune chance de se voir déplacée, en retour, par les glissements de la main. Nous pensons ici à ses déplacements physiques et graphiques, à son rythme ainsi qu'à sa préhension des choses. Nous nous souvenons de ses imprévus, de ses hasards, de ses contrôles, de ses tremblements, de ses errances, de ses entraînements, de ses essais ou de ses emportées. Cette préhension du monde par la main me paraît d'autant plus essentielle que l'acte de peindre en (re)joue le dessin. À ce titre, j'ai souvent aspiré à déposer cette part mentale de la création que j'éprouvais dominante et pesante, à la porte de l'atelier, pour renforcer l'expérience physique et sensible de peindre. J'aspirais au silence cérébral et à l'immersion dans la peinture par les seuls déplacements du corps, des pots, de la palette, des yeux, du pinceau et du chiffon. Il me semble impossible de quitter la chair de la peinture. Elle est une somme d'informations avec lesquelles et surtout à partir desquelles la peinture s'apprend, se

dompte, se réalise et se réfléchit – mais pas trop –. Aussi, dans le cadre de ma pratique personnelle, lâcher-prise n'est pas quitter la peinture.

Ainsi, poser la question des limites de l'alliance technique nécessitait de comprendre ses potentiels. Elle invite également à nous demander jusqu'où peut aller la technique. Si les progrès technologiques vont grandissants, et que l'on n'a jamais été aussi proche de l'autonomie de la machine, des limites s'éprouvent quant à ma recherche et ma pratique picturale. Il me semble que l'on n'échappe pas, pour parvenir au lâcher-prise, à un face-à-face avec soi-même. Lâcher-prise n'est ni affaire de facilitation, de substitution ou d'abandon de tout projet ambitieux. Il doit être possible de se montrer exigeant sans se paralyser. Un questionnement doit pouvoir être développé sans que l'on s'y perde définitivement. L'inaboutissement n'est pas forcément la conséquence du doute. Cela laisse entrevoir que le lâcher-prise recherché s'élabore par un subtil équilibre. Le lâcher-prise suppose une rencontre honnête avec soi-même. On y joue le risque du mystère, de l'énigme ou de l'inattendu. Germain Roesz fait de cette part aveugle une caractéristique de l'entreprise artistique.

Il faut se souvenir ensuite que la plongée dans un inconnu de nous-mêmes, un inconnu de l'art fait de l'artiste ce fouilleur aveugle qui déniche le non su, un ailleurs qui sera d'ailleurs peut-être indicible. Cette plongée participe de cette construction du monde où il faut gratter la terre sans lumière, au fond d'une caverne peut-être. La lumière serait au bout du voyage, de l'expérience.⁵⁵⁴

À travers son texte « Un coma ça tape où ? Incorporer le corps dans le voir », il expose de quelle manière son premier rapport à la peinture s'élabore paradoxalement depuis un corps accidenté et paralysé. Nous lui empruntons la formule « plonger dans l'inconnu de soi-même » pour donner un titre à notre dernière sous-partie.

⁵⁵⁴ Germain Roesz, « Un coma ça tape où ? Incorporer le corps dans le voir » in *Appareil, Trauma et création*, n°13, 2014, revue en ligne, consulté le 20 juin 2018 à l'adresse <https://journals.openedition.org/appareil/2033>

III.3. « Plonger dans l'inconnu de soi-même »

III.3.1. La déstabilisation comme lâcher-prise

Aller à la rencontre de soi implique une recherche qui explore et embrasse un ensemble de chemins. Il s'agit donc de ne pas seulement favoriser ceux qui nous sont les plus familiers ou les plus confortables mais de trouver les moyens d'explorer ceux qui incommode ou qui sont plus ou moins consciemment écartés.

Avec le recul, j'ai souvent cherché la déstabilisation pour amorcer les remises en question, le dépassement de blocages ou d'habitudes et des prospections inédites. Qu'elle soit géographique, humaine ou relative aux lieux et modalités d'élaboration du travail artistique, la déstabilisation est un moteur. Par exemple, les différents ateliers fréquentés ou improvisés⁵⁵⁵ comme les différentes collaborations menées ont toujours été motivées par l'envie du déplacement et plus largement du déséquilibre. À ce sujet, une trop bonne préparation des conditions de peinture ou un rangement trop abouti ou rigoureux de l'atelier m'ont toujours paru suspects car ma peinture ne répond pas d'une telle organisation. La mienne est centrifuge. Un ensemble d'éléments tels les matériaux de la peinture, bien sûr, mais aussi les nombreuses reproductions d'œuvres ou d'images documentaires, mon ordinateur portable, des livres, des objets quotidiens, des choses qui n'ont rien à y faire ou amenées par hasard et par d'autres à l'extérieur me sont nécessaires, et entourent, au sens propre et figuré, mon travail. La peinture est un centre dont le contexte accepte de tout laisser entrer pour développer des rencontres. Bien que les réalisations portent un projet, celui-ci reste toujours à l'état d'esquisse, la pratique l'amenant à composer avec l'inattendu et à se transformer. Ainsi un thème peut rencontrer une procédure nouvelle, un mot, un objet, une circonstance, amenant la peinture à dire autre chose que ce qu'elle montre ou à raconter de courtes histoires.

⁵⁵⁵ J'ai ainsi à la fois travaillé sans pièce attribuée, dans des pièces d'habitation reconverties à long terme ou régulièrement quittées. Il y a eu des ateliers temporaires obliqueant à transporter beaucoup de matériel, des espaces partagés, divisés et / ou séparés. Il découle en partie de ces variations l'alternance, dans mon travail, de très petits et de grands formats. Je n'ai pas de peinture "moyenne" et ces formats paradoxalement adéquats à la taille d'une table – et peut-être à l'image du bureau – me sont fort difficiles à appréhender.

Il y a là, peut-être, une posture paradoxale quant à puiser dans ce qui trouble les ressources d'un lâcher-prise. La déstabilisation a ceci d'intéressant qu'elle active en soi les ressources profondes de l'adaptation à une situation nouvelle. Le dictionnaire de psychologie nous en rappelle les enjeux biologiques :

Pour le biologiste, l'adaptation recouvre diverses acceptions : les adaptations évolutive, physiologique, sensorielle, l'apprentissage. Pour le neurobiologiste et le psychobiologiste, il s'agit d'un processus dynamique de changement développé volontairement ou involontairement, afin de replacer l'organisme dans une position plus avantageuse face à son milieu interne ou à l'environnement et supposant la capacité d'apprendre. [...] Toute modification du milieu intérieur ou de l'environnement pouvant mettre en cause la survie de l'individu ou de l'espèce, toute atteinte au bien-être ou à l'équilibre physique ou psychologique, mettent en jeu des processus dynamiques qui vont concourir par des voies souvent complexes à réduire ou à supprimer les conséquences défavorables des contraintes, des agressions, des conflits, des changements.⁵⁵⁶

Nous réalisons que la déstabilisation a des vertus, celles de stimuler l'action par nécessité adaptative. Pour pratiquer sereinement la peinture, l'adaptation mobilise créativité et résilience. C'est donc paradoxalement au sein d'un effort pour être en prise avec quelque chose qu'une dynamique de recherche retrouve vigueur, en étant d'abord multidirectionnelle, pour progressivement resserrer et affiner ses solutions. La déstabilisation de soi engage une (ré)adaptation à son propre travail qui, dans mon expérience, n'a jamais pu se faire sans grandes remises en question. Nous avons parlé du déplacement physique du peintre devant son œuvre pour évaluer l'effet de ses opérations sur l'ensemble et lui permettre les plus justes rectifications. Il existe aussi des déplacements culturels, processuels ou encore matériels, faisant du champ des références artistiques et de l'Histoire de la peinture, du choix des méthodes de travail et des supports, des formats et des outils, les moyens d'une entrée renouvelée dans la pratique de la peinture. J'entends par entrée chaque nouveau geste de la main qui fait progresser la réalisation.

La déstabilisation est ainsi un moyen de défier ses propres impuissances et paralysies en permettant, par et pour soi-même, le contournement d'obstacles. Je pense ici, dans la progression de certaines toiles, à certains entêtements de représentations, à certaines compositions cumulant des tentatives insatisfaisantes, mais aussi au questionnement parfois divisant de la mise en relation du travail avec le champ pictural contemporain et certaines de ses préoccupations. Je pense à l'extension des supports de la peinture à l'objet et à

⁵⁵⁶ Cf. Roland Doron, « Adaptation » in *Dictionnaire de psychologie*, publié sous la direction de Roland Doron et Françoise Parot, Ed. Puf, Paris, 2^e édition, 1998.

l'installation comme dans les travaux de Jean-François Leroy (Figure 167) ou encore à la rencontre du contexte de travail – l'atelier – et de la référence à l'histoire de la peinture avec l'exposition comme chez Matthieu Ronsse (Figure 168).

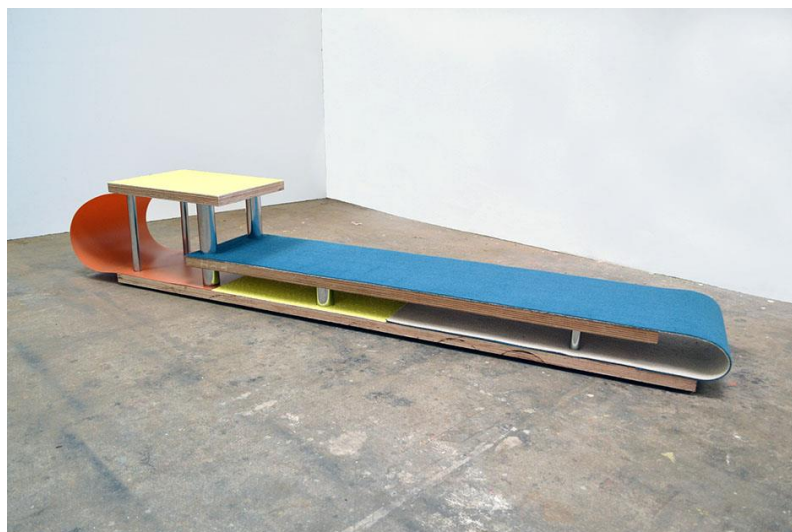


Figure 167 - Jean-François Leroy, *assis/couché #2*, moquette, polypropylène, bois peinture acrylique, métal 190 x 33 x 35 cm, 2014.

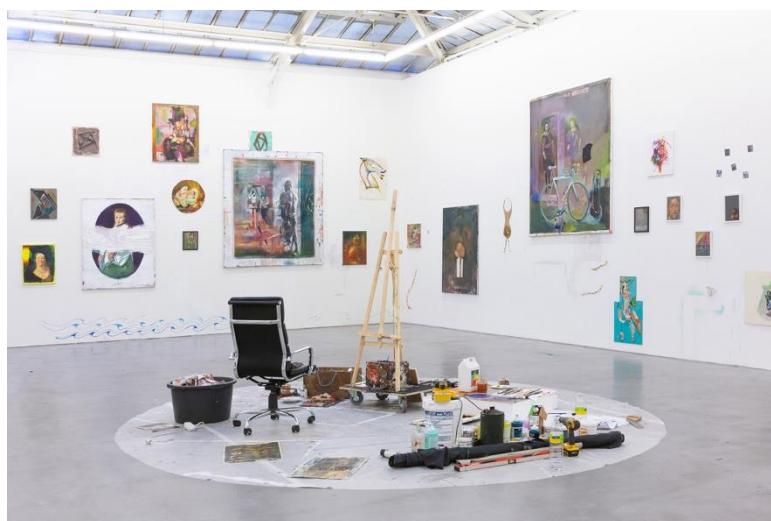


Figure 168 - Matthieu Ronsse, *Quand je suis venu au monde, j'étais ton œuf*, vue de l'exposition, 7 septembre - 20 septembre 2017, Galerie VNH, Paris.

La procédure et plus précisément la visibilité du geste de peindre comme œuvre dans la continuité de la démarche du minimaliste Niele Toroni me paraissent aussi très présents. Les travaux de Marianne Mispelaëre (Figure 170) ou d'Amor Muñoz (Figure 169) en témoignent.

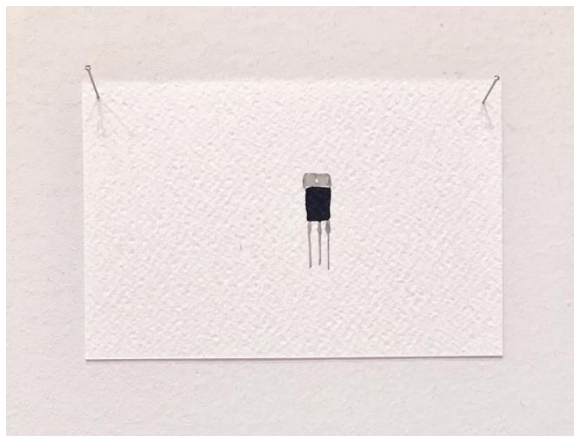


Figure 169 - Amor Muñoz, *Rhythmic Manufacture*, aquarelle sur papier, métronome, table, combinaison, pendule, vidéo et son de la performance du 12-15 juillet 2017, vue de l'installation / performance au SF MOMA, Etats-Unis.



Figure 170 - Marianne Mispelaère, *Mesurer les actes*, dessin *in situ*, action performative de dessin (encre de chine sur mur), 5 - 7 mars 2015, 416 min, Dimensions variables, galerie du Théâtre de Privas, 2015.

De même le rapport toujours plus serré – et soumis – de la peinture à l'image photographique me semble particulièrement représenté par la scène artistique. Dans la veine de l'hyperréalisme nous trouvons par exemple Adrien Belgrand (Figure 171) ou François Malingrèy (Figure 172) dont la peinture se met au service d'images traitant de solitude et de mystère, tout en intégrant certains héritages du traitement de l'espace pictural – emploi du polyptique, citation du système perspectif albertien ou de la composition horizontale et égalisante du réalisme notamment –.



Figure 171 - Adrien Belgrand, *Lake Louise*, acrylique sur toile, 160 x 280 cm, 2017.



Figure 172 - François Malingrèy, *Le jeune homme à l'arbre coupé*, huile sur toile, 200 x 140 cm, 2015.

Mue par la déstabilisation, j'ai pu renouveler l'approche du travail de peinture. De même, en déstabilisant volontairement ce travail, et plus particulièrement en laissant des projets ne pas se définir trop vite en amont – voire ne pas se déterminer du tout ou entrer par une autre porte –, j'ai pu conserver une marge de manœuvre souple et libre. J'ai trouvé les moyens de passer outre des attentes disproportionnées, des attitudes inflexibles ou un perfectionnisme infécond, d'éviter l'engourdissement. Le jeu et l'ironie ont été des clés qui, en s'immiscant

dans cet espace laissé vacant, m'ont permis de retrouver un équilibre vertueux selon lequel la réflexion n'endigüe plus l'action, mais où l'action est une aide à l'émergence de ce qui nous compose et à la formulation de ce qui nous tient. J'y ai trouvé les voies d'un lâcher-prise.

La peinture m'aide ainsi à formuler une pensée. C'est ainsi qu'en peignant des sujets assez éloignés de préoccupations habituelles, tels des animaux par exemple, j'ai regagné par détour ces préoccupations, leur ai donné un langage, une forme et un autre déploiement. Employer des formes pour dire autre chose que ce qu'elles montrent m'intéresse aussi. Je travaille souvent dans l'idée de développer une lecture double des choses, c'est-à-dire en deux temps pour faire en sorte que les éléments ne se donnent pas à lire avec évidence. Le choix de certains thèmes comme celui des animaux par exemple, a été un prétexte pour dire autre chose : mes choses. La figure du pigeon m'est ainsi précieuse, déployant un imaginaire et des narrations inépuisables liées à une symbolique féconde, ainsi qu'aux expressions auxquelles prête cet étrange volatile. De petites études peintes de pigeons m'ont progressivement amenée à m'intéresser aux images des pigeons de compétition. Peints à grande échelle, ils sont devenus des allégories du comportement humain (Figure 173).



Figure 173 - Elsa Ayache, *Satire 2*, 2014, acrylique sur papier, 150 x 210 cm.

Parmi les facteurs propices à un lâcher-prise a compté l'intrusion du mot dans le champ de la peinture. Un mot dit une chose, une peinture une autre chose. Un mot et une peinture disent une troisième chose. Le mot m'a aidée à donner une place à la peinture et inversement. C'est pourquoi j'ai développé conjointement à la peinture et sans jamais avoir l'impression de ne plus y être, un travail associant texte et photographie. Les recueils (Figure 174, 175 et 180), développés depuis 2010 utilisent des mots courts et directs qui, mis en non) relation avec l'image proposent de petites poésies du quotidien.

La recherche qui m'y occupe est la même qu'en peinture : jouer du sens et des allers et retours entre ce qui est montré, lu, ce que l'on en pense, ce que l'on en fait et ce qu'on leur fait dire. Créer ainsi différents niveaux de sens est une méthode autorisant à sonder cet inconnu de soi-même, d'autant plus grand que toutes les associations sont possibles. Elle amène les idées à s'incarner ou à préciser celles restées à l'état d'intuition. Elle m'a permis d'éviter l'illustration comme l'expression littérale d'idées, d'affects ou d'histoires sans pour autant les nier. Figure de l'homme facile à duper – à plumer –, naïf, crédule ou émotionné, le colombidé est aussi ce transporteur de messages qui fait rêver des géographies qu'il survole et des secrets qu'il dépose. Le pigeon connaît ainsi de belles parades ou de bien tristes sorts lorsqu'il n'en jette pas lui-même, selon l'expression « lancer des pigeones ».

La vitre de ma fenêtre n'est pas la continuité de l'espace naturel magnifique dans lequel tu voles, pigeon. C'est un reflet. Et derrière, l'assommoir. Tu t'y cognes avec la violence d'une bombe. Que la vitre ne soit pas brisée est un mystère.

Deux cas : tu récupères ta course aussitôt ou tu tombes en piquet oblique.

Le gardien te ramasse sur le bord du jardin.⁵⁵⁷

⁵⁵⁷ Elsa Ayache, carnet numérique, extrait, 2014.

Chimère : Vaine imagination. Fantôme, illusion, rêve, songe, utopie, vision. Mirage (2000).



Figure 174 - Elsa Ayache, *Recueils*, 2010 - aujourd'hui, (extraits), duo photographie / texte, 12,5 x 21 cm.

Pigeon gris avec petit embonpoint - de douleur -.



Figure 175 - Elsa Ayache, *Recueils*, 2010 - aujourd'hui, (extraits), duo photographie / texte, 12,5 x 21 cm.

Dans mon travail les thématiques se croisent. Se moquer de soi-même ou de l'objet de l'appréhension fait aussi partie d'une stratégie de déstabilisation qui emporte l'action et déploie le plaisir de la pratique. Le lâcher-prise me semble ainsi requérir cette acceptation d'une part encombrante de soi-même pour arriver à la laisser partir. Un rouleau de papier peint resté intact, retrouvé dans les – précieux – encombrants versaillais, a été le prétexte d'un travail sur la notion d'échec et les relations humaines (Figure 176). De petits textes peints sur les motifs champêtres imprimés du rouleau ont donné un caractère incrédule aux scènes de séduction représentées entre différents protagonistes. Ces coquinerie ont ainsi pu s'émanciper de leur assignation décorative et se montrer au travers de petites prises de consciences racontées. C'est ainsi un regard à la fois conscient, défaitiste et amusé qui se pose sur ces scénettes, grâce à la conjugaison du verbe pronominal « se bananer », signifiant familièrement et dans un sens figuré : rencontrer l'échec.

D'autres voies sont à aborder pour continuer d'embrasser ce que la notion de lâcher-prise semble recouvrir.

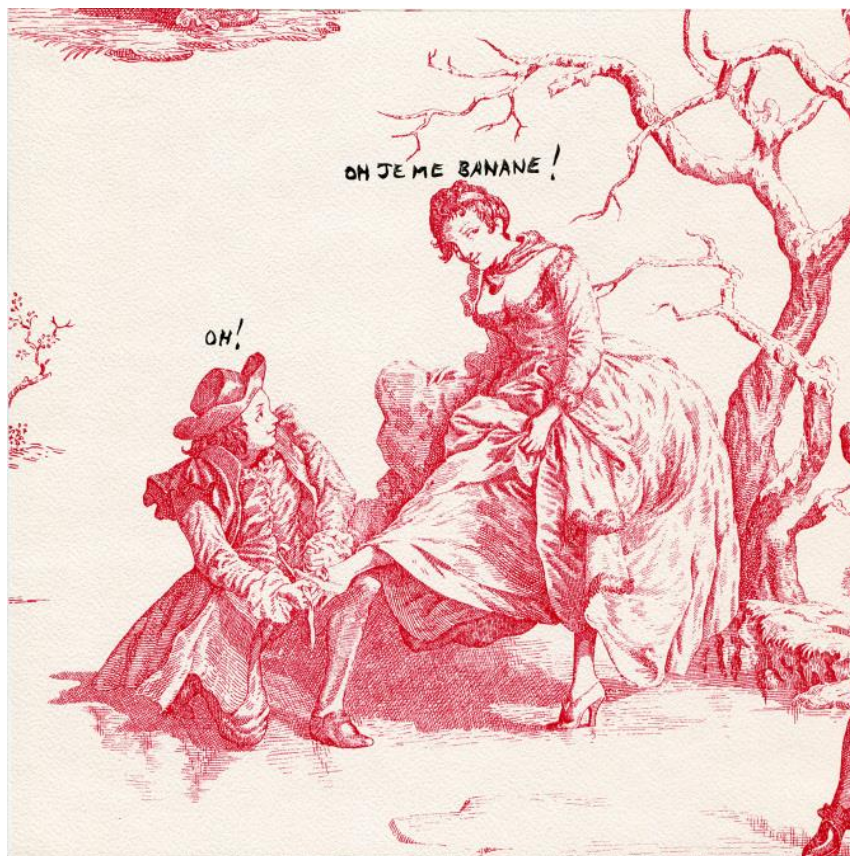


Figure 176 - Elsa Ayache, *Se bananer*, 2015, peinture sur papier peint, dimensions variables.

III.3.2. Laisser partir

Abandonner des exigences et plus largement, tout ce que peuvent régir certaines instances rationnelles ou irrationnelles de notre psychisme, afin de trouver une marche créatrice qui lâche prise requiert humilité. Considérer la situation créative, quel que soit son état, comme étant déjà suffisante ou favorable permet en tout premier lieu de ne pas l'interrompre. En effet, cesser de résister à des injonctions héritières d'une Histoire, d'un enseignement ou même de croyances pour transiger avec ce que l'on a – et ce que l'on est –, nous paraît aussi conditionner la suite de la marche créative. Se rappeler avec déférence, le pinceau en main et l'œil fixé sur le support, que "peindre ce n'est parfois que cela, et que c'est juste cela", adoucit l'inquiétude. Une des voies pour se défaire d'influences ou de ce qui s'impose au travail avec force – et plus ou moins de légitimité – consisterait à se défaire de soi-même.

Pour aller dans le sens d'une pensée du lâcher-prise comme détachement de soi et abandon de toute tentative de contrôle ou d'être contrôlé, nous souhaiterions nous référer au témoignage d'une telle expérience, celle menée par le philosophe allemand Eugen Herrigel dans son ouvrage *Le Zen dans l'art chevaleresque du tir à l'arc*. L'auteur y relate six années d'apprentissage du tir à l'arc auprès d'un grand maître de cet art. Car cette pratique, au Japon, relève moins d'un sport que d'une initiation au Zen voire de la pratique d'un culte. Parmi les autres pratiques citées par l'auteur comme allant dans ce sens, nous trouvons celle de la peinture. L'auteur développe l'idée selon laquelle l'action, ici le maniement de l'archer et de sa flèche, par processus long et humble, devient un travail spirituel. Celui-ci ne s'élabore qu'au prix d'un détachement complet du « Moi » qui mobilise une concentration, en pleine conscience, sur l'acte respiratoire. Cette méthode est proche de la méditation. L'entraînement régulier du philosophe, son opiniâtreté et sa capacité de remise en question demeurée intacte tout au long du processus, l'apprenti ne viendra à bout de la courbure de son arc qu'en renonçant à toute intentionnalité. Il relate ainsi que la puissance d'engagement et l'acharnement à l'ouvrage sont inefficaces à atteindre le but fixé, bien au contraire : « Ce n'est pas par la volonté de se détourner énergiquement qu'on peut satisfaire le mieux à l'exigence de fermer la porte des sens, mais plutôt par une disposition à céder sans résistance. »⁵⁵⁸. L'instructeur, face au découragement de son élève n'aura pourtant de cesse de lui demander d'arrêter une focalisation sur ce qu'il fait : « Cessez donc de penser à la détente ! s'écriait le Maître, car dans ces conditions, il est inévitable qu'elle soit ratée ! »⁵⁵⁹. C'est ainsi par la répétition de gestes spécifiques, durant plusieurs années, que l'élève parviendra à réaliser de lui-même, que la pratique de son art est susceptible de se faire à

⁵⁵⁸ Eugen Herrigel, *Le Zen dans l'art chevaleresque du tir à l'arc*, Éd. Dervy, Paris, 2015, p. 59.

⁵⁵⁹ *Ibid.* p. 79.

son insu, c'est-à-dire sans l'exercice de sa volonté. À ce titre, la valeur de la patience est enseignée. Un paradoxe pour l'élève réside ainsi dans l'idée que son but n'est atteignable que s'il s'en dépossède et qu'il devient « indépendant de toute préméditation consciente »⁵⁶⁰. Le Maître japonais le dissuade tout autant de vouloir en connaître et en comprendre la méthode. Le praticien est ainsi immanquablement ramené à lui-même dans une double cécité : celle de ne pouvoir se situer dans la marche de son apprentissage, celle de ses propres capacités à y parvenir. Tandis que nous évoquons le regain de solutions qu'active une déstabilisation chez l'être humain, la pédagogie du Maître conduit son élève à réaliser par lui-même que mobiliser des capacités d'adaptation ou de perfectionnement est une entreprise vaine. Le philosophe est ainsi confronté à un vide qu'il ne parvient pas à combler dans un premier temps, ni par ses efforts physiques et pratiques, ni par l'élargissement de sa connaissance de la littérature mystique. Il comprend progressivement ce que signifie la dimension spirituelle en jeu : « Cet état dans lequel on ne pense, projette, poursuit, souhaite ou n'attend plus rien de déterminé, où l'on se sent capable du possible comme de l'impossible, dans l'intégrité d'une force non influencée, cet état auquel toute intention, tout égoïsme sont étrangers, est désigné par le Maître comme proprement " spirituel ". »⁵⁶¹. À la fin de son cheminement, Eugen Herrigel constate la disparition du vide. Dans le bilan que dresse le philosophe de son apprentissage du tir l'arc, un élément déterminant qui n'a pas de désignation précise est appelé « Quelque chose ».

« Quelque chose vise et touche le but » ; ici aussi, ce « Quelque chose » s'est substitué au sujet, utilisant les capacités et l'efficacité que celui-ci a acquises par un conscient effort. Et ici encore, ce « Quelque chose » n'est qu'un nom désignant une puissance qu'on ne peut ni comprendre, ni forcer à volonté, et qui se révèle uniquement à celui qui en a fait lui-même l'expérience.⁵⁶²

Sans pour autant assigner notre réflexion au culte Zen, ne pourrions-nous supposer que ce « Quelque chose » relève précisément d'un lâcher-prise ? La conscience de devoir s'acquitter d'un ensemble de conditionnements, de buts et de méthodes en laissant plus largement partir un « Soi », tout comme l'acceptation de la patience et de la lenteur dans la pratique d'un art est transposable aux enjeux du lâcher-prise que nous cherchons. Cependant, la nature même des pratiques picturales que concernent ce « Quelque chose » et celui de notre lâcher-prise diffèrent et limitent le rapprochement. En effet, l'auteur sollicite un exemple de la peinture traditionnelle japonaise qui fait reposer le cheminement au Zen sur l'exercice de la représentation de la nature.

⁵⁶⁰ *Ibid.* p. 116.

⁵⁶¹ *Ibid.* p. 62.

⁵⁶² *Ibid.* p. 118.

[...] la peinture à l'encre de Chine révèle la maîtrise précisément par la main qui, en possession de la technique, exécute et rend visible son rêve, juste au moment où l'esprit commence à élaborer des formes, sans qu'il y ait entre conception et réalisation « l'épaisseur d'un cheveu ». La peinture devient une écriture automatique. Et, là aussi, le précepte à donner au peintre peut se formuler simplement par ces mots : « Observe du bambou pendant dix ans, deviens bambou toi-même, puis oublie tout et peins ! »⁵⁶³

Le cheminement Zen vise ici la réduction maximale de l'écart qui existe entre l'acte et la pensée, et entre le peintre et son motif. Le principe de répétition semble être au cœur de ce processus d'une dépossession de soi. Une peinture naît alors de l'absence de tout contrôle.

À défaut de parvenir à ce type d'abandon, mon travail a fait de l'absence de contrôle un sujet. J'ai ainsi investi la thématique de l'accident en lien avec celle de l'échec, au travers de peintures de crashes aériens et de naufrages. Les *Hublots* (Figure 177 et 178) renvoient par exemple à une série de peintures en boîtes. Assis à bord d'un avion, nous pouvons regarder par le hublot les paysages de pistes, de ciels, des géographies et des reliefs de toutes sortes. Ces hublots sont ainsi majoritairement traversés dans un seul sens du regard puisque regarder à l'intérieur d'un avion par le hublot est plus improbable. Ainsi, comme si nous étions à l'intérieur de la scène en train de se produire, ces petites fenêtres en bois nous montrent des appareils en détresse. Nous sommes alors les spectateurs de catastrophes en même temps que les victimes potentielles et imaginaires, en étant par le point de vue adopté à l'intérieur d'un appareil.



Figure 177 - Elsa Ayache, *Hublots*, 2012, images peintes en boîtes, 13,7 x 9,7 x 2,7 cm.

⁵⁶³ *Ibid.* p. 119.



Figure 178 - Elsa Ayache, *Hublots*, 2012, série, vue de l'exposition contextuelle *Poser Déposer*, Péniche Le Chaudron, Paris, oct. 2016.

Ces travaux ne lâchent pas prises mais choisissent les prises de la peur, de l'incertitude et de l'inconnu pour les emporter ailleurs par la peinture et bâtir de petites narrations. C'est ainsi moi qui « prends » les attaches et les appuis de ce que traduira et transportera la peinture. Ces multiples prises, comme sur le mur d'escalade, permettent de définir la progression et les errances de la recherche picturale. Il me semble que plus il y aura de prises à saisir, plus le champ du travail sera riche car déstabilisé.

Cet équilibre instable caractérise la complexité de certaines pratiques de peintres. Pierre Soulages explique ainsi comment il accepte d'être dans un double processus qui lie des phases de contrôle et de lâcher-prise. La peinture se détermine en même temps qu'elle se cherche et qu'elle est faite de choix : « Mon travail est toujours un dialogue entre ce qui apparaît sur la toile et pendant que je peins et mes réactions devant ce qui apparaît ; c'est un échange continu. »⁵⁶⁴.

Il associe ce dernier à l'idée d'être pris, happé ou comme il le dit « choisi » par quelque chose à la manière d'une troublante et alternante conquête et perte et de soi.

Je ne travaille pas en état de transe ; je contrôle. Je contrôle et je laisse aller. C'est un échange entre ces deux choses-là. Ce qui m'intéresse c'est la totalité ; ce n'est pas seulement l'inconscient, c'est aussi le choix que je fais d'une manière consciente. Je choisis et je suis choisi. C'est ce qui

⁵⁶⁴ Pierre Soulages, *Écrits et propos*, op. cit., p.40.

m'intéresse dans une œuvre et en tout cas, c'est ma manière à moi d'être un homme. Ne me fermer ni à l'un ni à l'autre, ni au conscient, ni à l'inconscient. D'ailleurs c'est toujours ne se fermer à rien ». [...] « Je pense que l'art commence au choix. Il y a des choix que l'on fait consciemment et que l'on sait que l'on fait et puis il y a aussi des choix dans lesquels on est choisi fond, dans lesquels on ne choisit pas.⁵⁶⁵

On voit ici la complexité du cheminement de peinture en ce qu'il mobilise différents types d'états mentaux d'abord, sensibles, conscients et inconscients, que le peintre décide d'accepter tels qu'ils sont et qu'il rend complémentaires pour la bonne marche de son travail. Ce témoignage nous semble illustrer le lâcher-prise que nous défendons dans cette thèse et qui n'équivaut ni à une libération aveugle, ni à un contrôle systématique et continu du travail. Il suppose, par alternance, de garder des prises et de se laisser prendre par ce qui nous agite dans le secret de nous-mêmes.

Lâcher-prise c'est donc accepter que dans l'abandon, l'hésitation et la perte, l'œuvre se trouve. Georges Braque révèle ainsi à Jean Bazaine : « Ce qui m'a sauvé, c'est que je n'ai jamais su ce que je voulais »⁵⁶⁶. Le doute est salvateur et moteur mais il implique le courage de faire avec l'inconnu de l'œuvre, même s'il est impressionnant.

Grignotage (Figure 179) est une peinture dont le processus est une expérience de rapport au vide et au « sans filet ». Réalisée sur une grande toile souple blanche, elle présente des fragments végétaux peints dont les feuilles sont morcelées par l'action d'insectes mangeurs. Le support est lui-même attaqué de petits trous réalisés au fer à souder. La dimension du trou par rapport à la surface du support assurait de rendre l'entreprise longue. Ce travail, dans la répétition hasardeuse du geste regagnait une prise avec un temps sans arrêt volé. Il acceptait de ne pas savoir où aller et de répondre à la vitesse des événements par une immersion dans la lenteur et une certaine endurance à trouser. L'expérience menée est celle d'une absorption par l'action qui conduit, sans volonté d'intervention. Elle nous indique qu'il y a peut-être, dans l'activité d'une peinture qui lâche prise, le moyen de désapprendre et de se défaire de nos habitudes. Le rapport au peint n'en serait alors peut-être jamais plus sincère et le voyage plus serein.

⁵⁶⁵ *Ibid.*

⁵⁶⁶ Jean Bazaine, « Braque un enrichissement de l'espace. » in *Le temps de la peinture*, La cité n°19, février 1964.



Figure 179 - Elsa Ayache, *Grignotage*, 2014, acrylique et trous sur toile libre, 184 x 214 cm.

Tu ouvres un hublot, en plein vol.
Tu bazardes.
Tu refermes.
Et tu profites du voyage.



Figure 180 - Elsa Ayache, *Recueils*, 2010 - aujourd'hui, (extraits), duo photographie / texte, 12,5 x 21 cm.

Conclusion

Bilan

László Moholy-Nagy envisageait « les moyens mécaniques et machinaux » de son époque comme des « auxiliaires de l'art »⁵⁶⁷. Figure majeure du modernisme, son travail de peintre a côtoyé celui de photographe, de sculpteur, de cinéaste, de typographe, de dessinateur publicitaire, de concepteur de livres et de décors de théâtre, de théoricien et de l'enseignant au Bauhaus de Weimar puis au New Bauhaus de Chicago. À travers une pratique du photogramme, il a développé ce qu'il appelle des « compositions lumineuses » et proposé une esthétique de la lumière. En 1929, sa réflexion le pousse à souhaiter remplacer les académies de peinture par des « ateliers de lumière ». Sans défendre aujourd'hui une telle substitution, mais tout en reconnaissant l'évolution des modalités de travail et de présentation de la peinture au contact d'autres techniques et expériences, nous nous sommes intéressés au lien qu'elle tisse avec une autre technique, celle de l'informatique.

En abordant l'informatique comme outil puis comme médium, il a été possible d'établir une typologie des liens qu'elle noue avec la peinture. Des rapports d'assimilations, de complémentarités mais aussi de convergences, de dépassement et d'interférences ont été mis au jour. Dans le cas où elle est outil, elle nécessite une bonne connaissance technique des logiciels à même d'épauler l'entreprise du peintre. Elle peut, de plus, lui devenir indispensable, contrairement à l'auxiliaire. Dans le cas où l'informatique est médium, ses caractéristiques algorithmiques sont exploitées – nous nous sommes particulièrement intéressés au programme informatique –. Elles nous ont paru dépasser un rapport de service vis-à-vis de la peinture et ainsi l'engager dans un étirement à la fois pratique et sémantique. C'est pourquoi le terme d'excroissance nous a semblé être le plus approprié pour caractériser le déploiement de la peinture hors de ses attributs les plus courants.

Plus loin, les études menées ont révélé que l'informatique peut donner une visibilité aux opérations mentales en œuvre dans l'acte de peindre. Nous nous sommes appuyés sur l'idée que les logiciels et les programmes peuvent les transposer sous forme d'images et d'actions, tout en amplifiant leurs potentiels. Le retour en est un enrichissement cognitif. Stéphane Trois Carrés va jusqu'à remarquer que ces caractéristiques techniques évoluent en moyens de création similaires à ceux de la création picturale : « La science démontre, l'art montre. Depuis quelques années, les outils numériques mettent à disposition des processus

⁵⁶⁷ László Moholy-Nagy, « Du pigment à la lumière » (1936) in *Peinture, Photographie, film et autres écrits sur la photographie*, op. cit., p. 187.

de création intuitifs, immédiats, offrant un rapport à la création semblable à celui la peinture, c'est-à-dire permettant de mettre en place "une bonne dose" d'induction. Le particulier devient général avec la découverte d'un protocole créatif. »⁵⁶⁸. Si effectivement l'histoire de la peinture s'est construite à partir de ce qui est fixement « montré », d'une persistance rétinienne, avec le programme, la peinture se montre en train de « démontrer », c'est-à-dire qu'elle expose le processus actif de sa naissance ou de ses possibles déterminations. En outre, l'étude des liens entre peinture et informatique pose en filigrane deux autres questions, celles de savoir ce qu'est et ce que peut être la peinture dans sa liaison à l'informatique. Nous avons ainsi proposé une définition ouverte de la peinture, plurielle dans ses manifestations, possiblement non objectale, dynamique et infinie.

Cette approche éveille cependant toujours des résistances. Nommer une production numérique « peinture » n'est pas chose acquise. La désubstantialisation et la remise en question de la peinture comme objet fixe et fini suppose de la penser en mutation, ce qui semble également délicat. Ainsi, plusieurs des artistes sollicités dans la thèse parce qu'ils explorent justement les voies de la dématérialisation, définissent⁵⁶⁹ paradoxalement les conditions « pour qu'il y ait peinture » autour de la tangibilité d'un support, d'une surface, de limites spatiales, de matière et de pigments. La majeure partie d'entre eux proposent également des synonymes de « peindre » selon des termes qualifiant un geste physique tel que « recouvrir » ou « étaler ». Sans dénaturer la nature de leurs œuvres ni leurs intentions, la thèse en a cependant proposé une autre lecture. L'emploi spécifique de l'informatique par chacun d'entre eux nous a paru exemplaire du déplacement d'une activité cérébrale spécifiquement picturale. La peinture en tant que pratique matérielle n'en est pas reniée pour autant, bien au contraire. Elle est, pour notre recherche, la condition et le point de départ de son possible déploiement numérique. C'est pourquoi nous avons distingué et mis de côté les pratiques informatiques imitant la peinture, même portées par des performances techniques de plus en plus fascinantes. Cette expérience picturale tangible est aussi garante d'une appréhension critique, positive et authentique de la technique numérique. En cela, la pratique de la peinture nous paraît irremplaçable. Nous nous sommes ainsi attachés à comprendre comment, par le biais de la composition picturale, les informations en jeu dans l'expérience physique, sensible et mentale de la peinture pouvaient être réinvesties, rejouées et développées par l'informatique et officier comme les principes de base de cette définition étendue de la peinture.

De ce fait, demeurons-nous encore loin des pensées séparatrices qui entrevoient – et entrevoyaient – l'abandon d'un médium parce que ce dernier se voyait chahuté par les

⁵⁶⁸ Stéphane Trois Carrés. Courrier électronique du 20 avril 2007.

⁵⁶⁹ Voir à ce sujet les réponses apportées au *Questionnaire E. Ayache* en annexes.

progrès de l'art ou les avancées techniques de son époque. Ainsi Man Ray, stimulé par l'introduction de nouveaux matériaux dans l'art et praticien du photogramme, écrivait déjà cela : « La peinture, pendant les cinquante dernières années du XX^e siècle, a élargi les frontières de son objet. Elle a même commencé à s'en libérer. Maintenant, elle est en train de se révolter contre elle-même non seulement en devenant « abstraite » mais en violant toutes les considérations esthétiques que ce moyen d'expression entraîne. Ceci nous amènera peut-être inévitablement à renoncer à peindre, à abandonner la peinture elle-même. »⁵⁷⁰.

Lorsque j'ai commencé cette recherche, l'approche du numérique était souvent associée à un eldorado captivant. Nouveau, séduisant, hyper performant du point de vue des manipulations de l'image analogique, de synthèse, fixe, mobile, animée, bidimensionnelle et tridimensionnelle ; ou qu'il s'agisse du développement de l'intelligence artificielle, le numérique se présentait indispensable à la création artistique, comme à son enseignement. Dans le cadre de notre étude, l'exploration de la voie informatique s'est avérée fort utile à la recherche d'un lâcher-prise spécifique à la pratique picturale. De ce simple appui, nous avons pointé de quelles manières elle levait des contraintes liées à des modalités de regards, des stratégies de travail, des contenus de représentation et des systèmes d'exposition. Puis, grâce au programme, nous avons considéré qu'elle pouvait également soulager le peintre en prolongeant ses actes, en rejouant ses prises de décisions ou en découvrant celles qui lui auraient échappé. Cependant, par là-même, elle éprouve les limites du peintre dans sa recherche de lâcher-prise en le dépossédant parfois complètement de ses moyens d'agir, de ressentir, de cheminer à travers ses propres gestes, de se positionner, de dire et de douter.

Ainsi pouvons-nous nous demander si la volonté de générer un lâcher-prise n'est pas contraire au lâcher-prise. « Faire faire » par l'informatique peut être perçu comme une voie de résolution mais aussi comme un stratagème contournant la difficulté de peindre. La présence d'un intermédiaire entre le peintre et ses instruments de travail ne lève pas forcément les obstacles qu'il rencontre dans sa recherche plastique, ni la quête d'une dépossession de lui-même. La recherche aura eu ce mérite de faire comprendre progressivement que l'on n'échappe pas, dans une pratique de la peinture, à une rencontre entre soi et la réalité de l'expérience picturale ni à la rencontre entre soi et le soi-peintre. Si l'informatique peut soutenir cette rencontre, l'atteinte du lâcher-prise est en revanche une illusion dès lors que l'informatique se substitue au sujet.

⁵⁷⁰ « Pensées tirées d'un carnet secret de Man Ray » (s. d.) in Man Ray, *Objets de mon affection*, Philippe Sers, Paris, 1983, p. 174.

Aussi la thèse marque-t-elle aujourd'hui le constat d'une séparation entre deux cheminements : celui, en tant que chercheur, de l'étude des liens entre peinture et informatique pour lâcher prise et celui, en tant qu'artiste, qui m'a amenée dans cette même finalité à réinvestir progressivement une pratique matérielle de la peinture, à déployer celles de la photographie et du mot puis, celle du dessin. Aboutir ainsi à une bifurcation ouvre d'autres pistes de réflexion, en particulier concernant la question technique et celle du lâcher-prise.

Dissocier pour mieux lâcher ?

À l'issue de la recherche, je comprends tout d'abord que lâcher prise ne consiste pas à trouver des moyens de remédiations à des blocages, telles des solutions miracle à des problèmes ponctuels. Ainsi il ne m'a pas semblé probant d'isoler les problèmes de la pratique picturale les uns des autres. Peindre me paraît être un tout. Si l'analyse des liens peinture et numérique nous a amenés à dissocier chez le créateur opérations mentales, techniques et plastiques, la pratique relève-t-elle d'une telle séparation ? Est-il juste de l'aborder ainsi ?

La réflexion que je porte sur ma pratique me devance – très – souvent. Mais parfois aussi, les actes devancent ma pensée et l'éteignent. Il ne m'a paru de meilleur soulagement que lorsque l'action a lieu, que le geste se déploie, cherche et conduit tout en même temps. À d'autres moments encore, actes et pensées marchent ensemble. Il est fréquent que je dessine en pensant à autre chose. Et maintes fois, je fais autre chose en pensant à dessiner. Il y a ainsi des phases de recouvrements de ces états, de superpositions, de décalages, de coïncidences de discordances ou de concordances. Gérard Garouste exploite ainsi le carnet comme espace de réflexion de manière à ce que l'atelier face sa place belle au travail de peinture. Il y est alors question d'avoir « les mains dans la tête »⁵⁷¹. La pensée et l'action paraissent avoir leur autonomie mais aussi interagir, se fondre, s'oublier. Les dissocier, n'est-ce pas vouloir les contrôler et sous-estimer le pouvoir d'une conduite globale qui a ses alchimies propres ?

Le zen nous a appris que l'effort et la volonté sont ennemis du but. C'est au-delà d'un abandon que l'acte pictural peut avoir lieu. Le corps est tout entier au geste, le geste est tout entier à la pensée, et la pensée est toute entière dans le corps du geste. Eugen Herrigel explique que « la main qui guide le pinceau, au moment précis où l'esprit commence à élaborer des formes, a déjà trouvé et réalisé ce qui le hante et, en fin de compte, l'élève

⁵⁷¹ Gérard Garouste. *À la croisée des sources*. Interview réalisée par Bernard Marcelis et Xavier Roland, *op. cit.*

ignore si c'est la main ou l'esprit qui a combiné l'œuvre.»⁵⁷². Cet état suppose cependant une maîtrise parfaite des techniques de peinture employées par le jeune apprenti. Un long temps d'apprentissage et de répétition des gestes est requis.

Cette vision vient ici déstabiliser une conception occidentale plus séparative du corps et de l'esprit. Aussi le lâcher-prise pourrait-il se mettre au service d'un équilibre permettant à ces instances créatrices de ne pas se laisser déborder l'une par l'autre – au risque de s'empêcher d'agir – et de développer leur sereine perméabilité. La main et l'esprit ainsi complémentaires grâce à une circularité d'échanges pourraient être appréhendés d'un seul tenant, d'un seul corps ou d'un corps uni. La technique informatique serait-elle en mesure de relever un tel projet ? Peut-elle inventer et générer en même temps ? Peut-elle tirer parti, de manière autonome, des effets et des aléas de son propre fonctionnement ? Ces questions nous invitent ici approfondir certains enjeux actuels de la technique dans son lien à l'art.

Robot et artistique

La fin de la seconde partie a inauguré la question du lâcher-prise sous l'angle de ce qui peut être délégué, notamment au programme informatique. Mais la machine est-elle en mesure de tout faire ? Peut-elle, dans le fond, concevoir et faire à la place de l'artiste ? Les progrès techniques allant bon train, la question pourrait se formuler selon ce qu'elle n'est pas encore capable de réaliser. Nous souhaiterions ainsi revenir sur l'intelligence artificielle et son lien à l'art.

Il est intéressant de remarquer que l'intelligence artificielle (IA) cherche avant tout à reproduire, sous la forme d'algorithmes, la structure neuronale d'un cerveau par un apprentissage intensifié d'une ou plusieurs tâches. – La machine serait développée à partir du même principe dissociatif –. Ainsi façonnée, elle est alors capable d'exécuter des tâches complexes et sophistiquées, comme traduire un texte, comprendre des phrases, interpréter des images ou conduire une voiture. Dans le domaine de l'art, nous avons vu qu'une IA pouvait être entraînée pour la composition musicale, picturale mais aussi filmique, grâce à un apprentissage approfondi, le « *deep learning* », lié à l'intégration de plusieurs milliers de modèles. En peinture, l'apprentissage du style d'un praticien selon un ensemble de peintures modèles permet à l'IA d'engendrer de nouvelles images « à la manière de », comme nous l'avons vu avec le projet *The Next Rembrandt* de Microsoft⁵⁷³.

Si les capacités informatiques sont toujours plus grandes et les quantités de données analysées toujours plus vertigineuses, l'intelligence artificielle éprouve ses limites puisqu'elle

⁵⁷² Eugen Herrigel, *Le Zen dans l'art chevaleresque du tir à l'arc*, op. cit., p. 68.

⁵⁷³ Voir p. 188.

n'a pas toute l'intelligence humaine. Comme le souligne Alexandre Lourié, directeur général du groupe SOS culture dans son article *L'art : dernière frontière entre l'homme et l'intelligence artificielle, ou point de bascule ?*⁵⁷⁴, la création artistique n'est pas encore à la portée de l'IA pour trois raisons principales. Premièrement, les algorithmes ne sont capables ni de ressentir ni de s'é mouvoir et ne peuvent être incités à créer en fonction de ce qui les entoure. Deuxièmement, l'IA n'est pas portée par une nécessité de création ou d'expression subjective artistique. Enfin, elle est incapable de transcender son système pour s'exprimer. Nous pouvons ajouter que si l'informatique génère du hasard, elle ne peut prendre en compte celui qui accompagne toute recherche et ainsi déplacer ses propres logiques de développement ou de fonctionnement. L'IA ne saurait remplacer l'artiste, bien que ses produits se vendent désormais chez Christie's et qu'elle soit considérée, par certains de ses acteurs, comme un nouveau médium de l'art. Il importe ainsi peu de connaître le procédé à l'origine de cet étrange *Portrait d'Edmond de Belamy* (Figure 181) ni même d'apprécier dans une œuvre l'inscription de son époque par la main du peintre – l'IA désynchronise les styles et leur histoire –. Le résultat visuel capable de créer un équivalent stylistique aux peintures jusqu'alors commercialisées⁵⁷⁵ importe davantage.



Figure 181 - *Portrait of Edmond de Belamy*, 2018, créé par GAN (Generative Adversarial Network), qui sera mis aux enchères par Christie's en octobre 2018.

⁵⁷⁴ Alexandre Lourié, « L'art : dernière frontière entre l'homme et l'intelligence artificielle, ou point de bascule ? » in *La belle vie numérique*, Exposition, 17 novembre 2017 - 18 mars 2018, Éd. BeauxArts, Paris, 2017, consultable à l'adresse <https://medium.com/@louriealexandre/création-artistique-et-intelligence-artificielle-de-lart-ou-du-cochon-728e28402b03>

⁵⁷⁵ Voir à ce sujet l'article *Is artificial intelligence set to become art's next medium ?*, Jonathan Bastable, consulté le 22 août 2018 à l'adresse <https://www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx>

Jean-François Lambert apporte un autre éclairage des limites de la technique de l'ordinateur qui se modèle sur les mécanismes du cerveau humain : « l'analogie avec l'ordinateur montre, certes, comment il est possible de simuler des processus sémantiques par des processus formels, mais elle ne permet pas de comprendre comment le sens vient aux symboles »⁵⁷⁶. Le terme symbole dans son étude désigne « une chaîne de caractères assimilée à un signifiant dont il reste à préciser qui fournit le signifié »⁵⁷⁷. L'ordinateur est l'outil d'une réflexion plastique mais ne fournit pas la clef du passage au sens. C'est le rôle de l'utilisateur et la responsabilité de l'artiste. Les avancées de la technologie numérique continueront cependant de se répercuter dans la pratique de la peinture. Ouverte et non finie, nous pouvons parier que cette dernière côtoiera à l'avenir des écrans souples, déformables ou des écrans permanents qui n'auront plus besoin d'alimentation, des systèmes de reproduction d'image holographique ou en trois dimensions, de nouveaux espaces immersifs qui concerneront le spectateur mais aussi le peintre et ses actes au sein d'un espace que l'on peut imaginer pluriel, aux frontières éclatées, sans bornes. John Maeda envisage ainsi une ère « post-numérique » :

Le post-numérique, c'est la capacité à gérer l'ambiguïté et l'inexactitude. [...] Je pense que quand les ordinateurs seront plus élaborés, [...] ils feront des conjectures. Ils seront capables de construire autour de l'objet des pensées qui ne seront plus seulement binaires : 1 ou 0. Ils sauront que, parfois, $1 + 2 = 20$ quand cela nous arrange. Le post-numérique, c'est lorsque l'ordinateur deviendra aussi humain que nous – lorsqu'il sera devenu analogique, comme nous.⁵⁷⁸

L'exposition *Artistes & Robots* récemment tenue à Paris au Grand Palais était dédiée à l'« imagination artificielle » et regroupait des productions d'art robotique, génératif et algorithmique. Elle s'est articulée autour de la question des limites de l'artiste vis-à-vis du robot, du lien entre intelligence artificielle et imagination ou encore de la crainte suscitée par les robots voire les artistes-robots. L'exposition présentait à la fois des œuvres où des machines servent de prothèses à l'artiste, des pièces exécutant des programmes pour générer en temps réel des formes visuelles ou auditives, ou encore des réalisations exploitant l'IA. Une partie du corpus des artistes interrogés et étudiés dans la thèse était d'ailleurs présentée à cet événement.

⁵⁷⁶ Jean-François Lambert, « Cerveau et Conscience : Bilan et Perspective » in *Implications philosophiques de la science contemporaine. Complexité, vie, conscience, op. cit.*, p. 12.

⁵⁷⁷ *Ibid.*

⁵⁷⁸ Entretien avec John Maeda par Leanne Sacramone in *John Maeda nature, op. cit.*, p. 24.

Bien que l'exposition pointât le caractère révolutionnaire de ces techniques et de leurs modes opératoires pour la création d'œuvres d'art, le lien de la technique à l'artiste que les œuvres illustraient relevait moins d'un jeu, d'une intention artistique ou d'un questionnement que d'une concurrence de capacités. L'écueil de la performance technique nous a ainsi semblé apparaître. La machine était opératrice d'un nombre vertigineux de formes aussi fascinantes que complexes mais sa finalité demeurait démonstrative. Prenons pour exemple les impressionnantes colonnes doriques de Michael Hansmeyer, *Astana Columns*, datant de 2017, constituées par l'addition de plus de vingt mille feuilles de papier finement découpées au laser.

La technique peut tourner à vide comme elle peut être mise au service d'une distance, d'une déstabilisation des acquis, d'une transmission de questions ou de messages pétillants grâce à l'artiste. Nous pensons aux machines à dessiner de Jean Tinguely qui, en 1955-1956, bouscule le statut artistique d'une œuvre graphique par sa réalisation mécanique incluant l'aléatoire, et à l'audace de sa présentation classiquement encadrée. Suivront en 1959 ses *Méta-matic* qui génèrent des peintures faisant collaborer l'artiste, la machine et le spectateur manipulateur⁵⁷⁹. Pensons aux œuvres qui emploient la technique pour travailler sur des modèles anciens et répétés, en bouleverser la logique interne et en décomposer les évidences jusqu'à l'absurde. Citons ici la proposition filmique troublante et décalée d'Oscar Sharp : *Sunspring* de 2016 (Figure 182). Il s'agit d'un court métrage entièrement réalisé selon le Robot d'IA « Benjamin » après s'être nourri d'un grand nombre de scénarios de science-fiction des années 1980 et 1990. La cohérence narrative y a éclaté, les schémas compositionnels s'y révèlent, loufoques et inconséquents. Il pourrait parfois sembler plus vraisemblable que la technique ait besoin de l'artiste que l'artiste de la technique.

⁵⁷⁹ Ce nouvel état pictural accompagne les préoccupations d'Yves Klein. Ils exposent d'ailleurs ensemble la même année chez Iris Clert ; « Le cinétisme de Tinguely retrouve la couleur animée et l'International Klein Blue y gagne un pouvoir d'incantation accru. » remarque Restany in *Cimaise*, décembre 1958. Il est intéressant de noter que Tristan Tzara réagit aux *Méta-matics* en y voyant « la fin de la peinture » in Pontus Hultén, *Jean Tinguely : « Méta »*, Éd. P. Horay, Paris, 1973, p. 94. Si le brevet déposé en 1959 par Tinguely pour ces sculptures rend compte d'une position critique vis à vis de l'abstraction lyrique, se sont néanmoins des machines qui « peignent » et qui produisent des productions picturales. Celles-ci font l'objet d'une évaluation par un jury chargé d'en élire le meilleur parmi les quatre milles générées lors de la manifestation chez Iris Clert.



Figure 182 - Oscar Sharp, *Sunspring*, 2016, extraits, court métrage, scénario : « Benjamin », logiciel d'intelligence artificielle, Production : End Cue, 9 minutes.

Nous pouvons aujourd'hui constater que l'activité créatrice jouant des relations peinture et numérique est forte et profile une vraie tendance artistique. Elle se manifeste pourtant comme un domaine difficile à circonscrire tant elle a ouvert un champ d'expérimentations large et foisonnant. Nous avons mentionné au cours de la thèse combien elle est semblable à l'effervescence de l'arrivée de la photographie au XIX^e siècle. Un symptôme de cette difficulté concerne les flous terminologiques qui entourent ces pratiques et la quasi impossibilité de les nommer de peur d'en dénaturer l'aspect éclectique ou transversal avec d'autres pratiques. Par ailleurs, comme l'a remarqué Christian Jacquemin : « on ne peut pas

être spécialiste d'une transdisciplinarité »⁵⁸⁰. De plus, si les répertoire au sein d'une catégorie reste une facilité ou un réconfort pour la pensée des arts, elle les sépare cependant. Certains artistes comme Pascal Dombis ou Miguel Chevalier l'ont compris au point d'adopter un discours vis-à-vis des institutions radicalement opposé à la peinture de châssis, de toile et de pinceaux, tandis qu'au plus profond de leurs pratiques, ils revendiquent un lien étroit avec elle. L'idée d'une filiation nous semble ainsi préférable à celle d'un art soit tout entier « numérique », soit tout entier « pictural ».

La technique numérique continuera à se perfectionner et bientôt, les machines avec lesquelles nous traitons se verront, elles aussi, substituées par d'autres. Il semble de ce fait qu'il soit de la responsabilité de l'artiste d'anticiper la question de l'obsolescence des techniques. Un récent colloque intitulé « Art numérique et postérité »⁵⁸¹ a témoigné d'une recherche ayant pour objectif de contribuer à la pérennité, sur le long terme, de la création numérique par la description textuelle d'œuvres. Quelques constats intéressants ont été faits. Ainsi la conservation d'œuvres numériques datant du début des années 2000 s'avère beaucoup plus difficile que les publications écrites – livres ou périodiques – qui bénéficient d'un système de dépôt légal non applicable aux sites web. Par ailleurs, certains supports d'écriture utilisés « à l'époque » ne sont déjà plus lisibles aujourd'hui. Il est également observé que des sites de critiques ou d'artistes qui ont existé au début 2000 et cités dans certaines publications d'alors ne sont plus accessibles pour 85% d'entre eux en 2017. Varier les supports de sauvegarde des travaux – clé USB, CD ROM⁵⁸² ou DAT⁵⁸³ – et veiller à rendre possibles, dans un avenir proche et lointain, la lecture, la présentation ainsi que la diffusion des œuvres nécessitant un appareillage spécifique, sont des ébauches de réponse. Les matériaux de la peinture semblent de ce point de vue avoir une plus grande pérennité sans craindre la panne ou la perte intégrale, immédiate et définitive d'informations. À l'obsolescence de la technique, s'oppose la permanence de la peinture dans sa dimension physique.

Indépendamment cette fois de tout support technique, que recouvre encore le lâcher-prise recherché ? Comment y parvenir ? Y a-t-il à dissocier les moyens du but ?

⁵⁸⁰ Entretien du 22 Juin 2007, Laboratoire LIMSI, Université Paris-Sud, Orsay (91).

⁵⁸¹ « Art numérique et postérité », colloque, Labex Arts-H2H, Laboratoire d'excellence des arts et médiations humaines, 6 décembre 2017, Paris, Bibliothèque nationale de France, Laboratoire Image Numérique et Réalité Virtuelle (université Paris 8), Living Art Lab.

⁵⁸² ROM : *Read Only Memory*.

⁵⁸³ DAT : *Digital AudioTape*.

Lâcher prise

Chère Eva, [...] Cesse un peu de penser, de t'inquiéter, de te méfier, de douter, de t'effrayer, de peiner, d'espérer une issue facile, de lutter, de te cramponner, de t'embrouiller, de gratter, de griffer, de marmonner, de bafouiller, de grogner, de te rabaisser, de broncher, de marmotter, de grommeler, de miser, de culbuter, d'écumer, d'escalader, de trébucher, de tramer, de rouspéter, de pleurnicher, de te lamenter, d'affûter, de désosser, de déconner, de pinailler, de chicaner, de compisser, de trifouiller, de t'emmerder, de te leurrer, de moucharder, de cafarder, de poireauter, de tâtonner, d'abominer, de payer, de scruter, de percher, d'entacher, de trimer, de trimer encore et encore. Arrête – et contente-toi de FAIRE !⁵⁸⁴

Ces mots, d'un artiste – Sol LeWitt – à un autre – Éva Hesse –, pointent à la manière d'un réveil pétillant de multiples – et fort créatives – raisons d'ordre mental qui freinent la création. Face à ce qui n'en constitue pas moins une douleur, Sol LeWitt appelle au nécessaire arrêt des contournements ainsi qu'au passage à l'action. Comment atteindre le lâcher-prise ? La suite de sa missive prodigue avec bienveillance et non moins de secousses, d'autres recommandations qui intéressent notre étude pour les accès au lâcher-prise qu'elles revendiquent. Lui-même parfois en proie à ce qu'il nomme une « Déchirante Réévaluation » de son travail, il lui arrive de rejeter tout ce qu'il a réalisé et se met alors en quête d'autres moyens de faire. Afin d'enclencher ce « faire » primordial, il n'hésite pas à suggérer la prise de contrepied : à la retenue il oppose l'excès et à l'acquis, le foisonnement des approfondissements. Il invite au contact direct avec le soi-artiste dont chaque particularité secrète est à « titiller ». Il préconise l'éloignement des choses graves et l'expérimentation du « mauvais » comme du « pire ». Il encourage un entraînement à la « stupidité », au « mutisme », à l'« étourderie » et enfin au « vide ». Appelant à tout jeter au diable, il rappelle néanmoins que l'œuvre ne répond à aucune conformité. Ce principe de la liberté de créer selon lequel l'œuvre naît des seules intention et action de son auteur ne peut admettre que ce dernier cherche à se punir ou à s'empêcher. Il met plutôt au défi la praticienne de devenir l'opératrice de ses propres outrages pour exploiter ses capacités entières. Cette expérience des limites conforte aussi la nécessité d'un recentrement vis-à-vis de ce qui fait norme ou de ce qui est susceptible d'orienter le travail en activant la pensée, y compris l'ego. Sol LeWitt remarque ainsi : « Ça irait mieux si tu avais assez confiance pour faire le boulot sans même y penser. Ne peux-tu laisser le « monde » et l'« Art » tranquilles [...] »⁵⁸⁵. Il préconise ainsi un vide de l'esprit avant toute entreprise artistique ainsi qu'un abandon de la justification, y

⁵⁸⁴ Lettre de Sol LeWitt à Éva Hesse, 14 avril 1965, traduit de l'anglais par Catherine Vasseur in *Sol LeWitt*, catalogue d'exposition sous la direction de Béatrice Gross, exposition *Sol LeWitt, dessins muraux de 1968 à 2007*, Centre Pompidou-Metz, 7 mars 2012 – 29 juillet 2013, Éd. Du Centre Pompidou-Metz, Metz, 2012.

⁵⁸⁵ *Ibid.*

compris pour soi-même. Cette lettre s'adresse ainsi aux parties coupables ou coincées de soi comme aux scrupules du praticien en mal de créer. En faisant tomber un à un ces intermédiaires inhibiteurs, Sol LeWitt réduit progressivement l'espace qui sépare l'artiste de ses outils pour activer un geste créateur libre et bien incarné.

En regard de ce qui a été découvert avec la voie informatique pour comprendre et expérimenter le lâcher-prise, mais aussi en prenant en compte ce qui a manqué pour y parvenir dans ma pratique picturale ainsi que ce qui a été exploré depuis, tout au long de la recherche, j'ai dressé une liste de ce qu'il pouvait recouvrir. Ces caractéristiques lentement cumulées, parfois divergentes mais complémentaires pour entreprendre la pratique picturale, feraient presque du lâcher-prise « tout un programme » :

- Le lâcher-prise ne trouve paradoxalement aucune résolution dans chacun des mots qui le compose. Le lâcher-prise ne paraît redevable ni du plein contrôle ni de la perte totale de contrôle. S'il n'est pas question d'asservir sa pratique à des exigences, à des héritages, à des croyances ou encore à des techniques et des procédés, il n'est pas en contrepartie l'apologie du « n'importe quoi ».
- Il n'alimente pas d'opposition.
- Il joue peut-être autant de la dé-possession, de la re-possession ou d'une autre-possession de soi.
- Il convoque une synergie d'éléments constitutifs du soi : l'esprit, les émotions, l'inconscient, la sensibilité, le corps. Il peut mobiliser l'un d'entre eux exclusivement ou leur ensemble. Aurait-il à voir avec l'idée d'un (des)équilibre des instances intérieures ?
- Il oblitère l'autocritique, les évaluations négatives susceptibles de rendre tout ce qui est entrepris inutile ou voué à l'échec.
- Il est l'oubli de ce qui est su.
- Il encourage à désapprendre afin de ne plus voir au travers de mots ou de concepts reçus ou d'agir selon des formatages.
- Il fait de la pratique une source de savoirs perceptifs.
- Il témoigne des savoirs théoriques et des savoir-faire hérités et assimilés sans que ces derniers ne fassent autorité au point de la paralysie. La culture engrangée enrichit plutôt qu'elle n'étirole.
- Il maintient le risque de ne pas savoir.
- Il est un temps exclusif accordé à la pratique.
- Il est une immersion, un laisser-aller dans la pratique.
- Il est une prise de la pratique.
- Il laisse faire.
- Il permet l'abandon.

- Il est fait d'errances, de glissements, d'associations libres.
- Il est un rythme, tel le second souffle d'une course ou d'une nage.
- Il fait la part belle au geste créateur et à son infinie souplesse.
- Il investit le présent de l'action.
- Il explore la voie sensible.
- Il abandonne l'obligation de résultat.
- Il ne prête pas à conséquence.
- Il est l'exercice d'une liberté.
- Il autorise.
- Il est étranger à la notion de réussite.
- Il absorbe beaucoup d'énergie.
- Il neutralise la peur.
- Il pose un instant – de longs instants – la réflexion analytique.
- Il n'a pas d'objectifs.
- Il appelle l'humilité, c'est-à-dire à voir les choses sans déformation, à petite échelle ou à sa propre échelle. Une peinture est ce qu'elle est et non forcément ce qui a été rêvé qu'elle soit.
- Il convoque l'insouciance.
- Il appelle au courage de voir se briser ce qui a été volontairement lâché.
- Il laisse le crash – ou le vol plané – arriver.



Figure 183 - Elsa Ayache, *Sans titre*, 2013, gouache et crayon sur papier.

- Il est un engagement sincère et dénué d'ambition.
- Il place le praticien dans la position d'observer ce qu'il ne maîtrise plus.
- Il n'a que faire de prouver.

- Il ignore les comparaisons.
- Il se débarrasse d'attentes.
- Il accepte de tout perdre.
- Il donne tous les droits.
- Il propose l'exploration de territoires nouveaux ou refusés.
- Il déculpabilise.
- Il cesse le procès des erreurs et des mauvaises voies empruntées.
- Il mobilise de la confiance en soi.
- Il incite à (re)devenir amateur.
- Il rappelle que l'on est fait de doute, de déplacements, de mouvement, de progressions autant que de ralentissements, d'immobilité voire de régressions. Il oblige à accepter cette variabilité des états. La peinture serait aussi (in)constante que l'être.
- Il a ainsi peut-être à voir avec la lenteur – différemment de la vitesse numérique – et la patience.
- Il n'est pas une résolution. Il n'est pas non plus un problème.

La volonté et le pouvoir de conviction que l'on peut exercer pour lâcher prise nous apparaissent une nouvelle fois peut-être bien inutiles. Sans doute lâcher prise est-ce ne plus chercher à lâcher prise.

Garder des prises

Dans la recherche lexicale autour du lâcher-prise que nous avons proposée, nous avons considéré ce qui est « lâché » ou « lâche » comme résultat de ce qui est trop étiré et qui est détendu ou, dans un sens élargi, comme ce qui est abandonné. Nous n'en avons pas abordé le sens moral qui pourrait cependant nous amener à comprendre encore différemment les enjeux du lâcher-prise. Comme le formule André Comte-Sponville dans son dictionnaire philosophique, le lâche est aussi « une complaisance pour sa propre frayeur, comme une soumission à soi : son geste est de fuir ou de fermer les yeux »⁵⁸⁶. Cette lecture couvre alors le lâcher-prise d'une dimension peu vertueuse. Il peut être facile de s'épargner toute confrontation à la difficulté ou au positionnement. Pourtant lâcher prise n'est pas un acte lâche ou dénué de courage. Il n'est pas non plus amoral au sens où il serait un acte indifférent et dépourvu d'engagement ou encore un retrait radical à toute chose et à soi-même. L'expérience a permis de comprendre que l'enjeu se situe davantage dans ce que l'artiste ne souhaite pas lâcher, autrement dit dans la conscience et la définition des prises

⁵⁸⁶ Cf. André Comte-Sponville, *Dictionnaire philosophique*, 4^e édition, Éd. Puf, Quadrige, Paris, 2003.

qui donnent sens et marche à son engagement authentique. Ce sont celles-là qui nous semblent définir la nature des liens de la peinture avec l'informatique.

Aujourd'hui, je ne recours plus à l'informatique dans ma pratique de peintre. Si mon expérience des programmes m'a permis de développer une certaine autre peinture, les investigations m'ont aussi toujours inexorablement ramenée à une pratique matérielle. Une œuvre peinte fait travailler un rapport au monde. Elle est une représentation aux croisements d'événements vécus, rêvés et observés puis transposés, traduits, travaillés à la surface même de ce monde grâce à ses jeux de surfaces, de lignes et de matières colorées. Peut-être la représentation emmènera-t-elle ce vécu dans un espace poétique, scandaleux, critique, amusé, absurde ou catastrophique. L'essentiel, pour moi, finalement, est de parvenir à rester dans cet intermédiaire-peinture. C'est-à-dire de voir ce qu'elle va faire, donner, dire, révéler, travestir, traduire, abimer, sélectionner, garder de ce qui a été regardé, éprouvé, inventé ou représenté. Cela m'échappe complètement au début de chaque nouvelle peinture. Tout est donc possible et tout peut recommencer. Rien n'est acquis. C'est à cet espace ouvert que je tiens. Inconnu, décisions et bifurcations demeurent et s'affirment comme les prises incontournables à même de rendre le travail plus riche, car il est sans cesse déstabilisé.

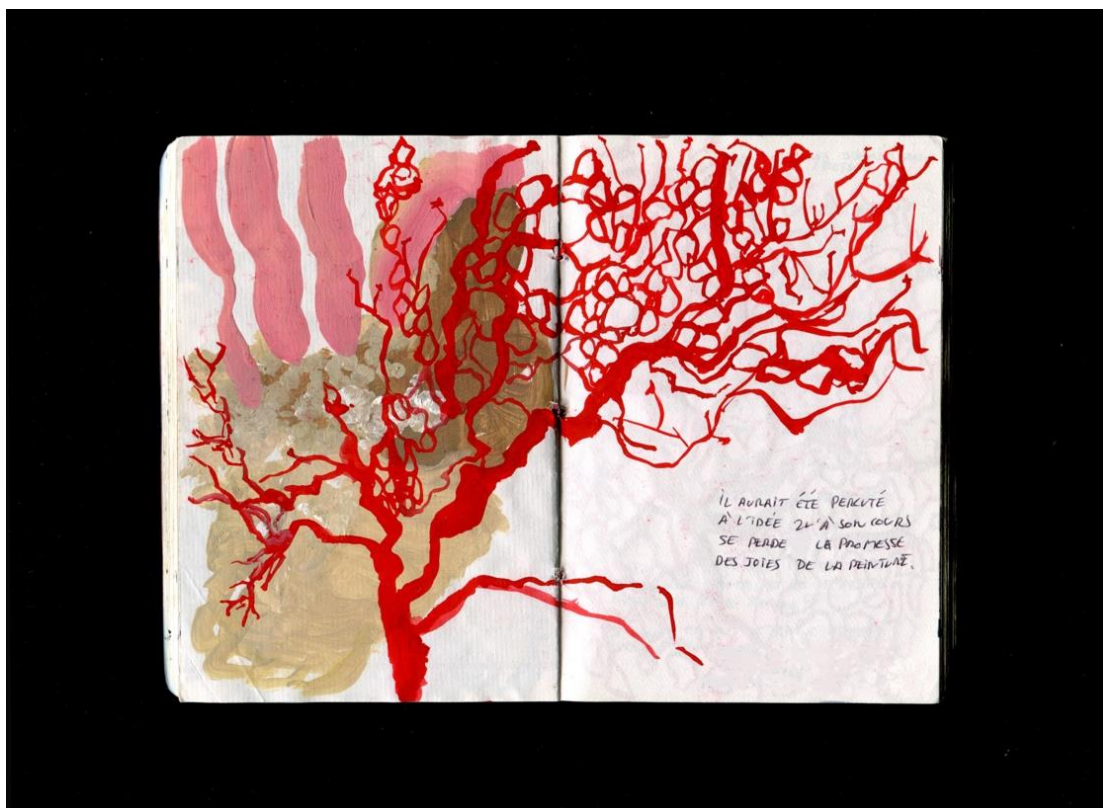


Figure 184 - Elsa Ayache, Carnet, 2014, extrait, techniques mixtes, dimensions variables.

Bibliographie

Usuels

Dictionnaire critique d'iconographie occidentale, Xavier Barral i Altet dir., Rennes, Éd. Presses universitaires de Rennes, Coll. Art & société, 2003.

Dictionnaire critique de la Langue Française, Jean-François Féraud, Tübingen, Éd. Max Niemeyer Verlag, 1994, [1787].

Dictionnaire culturel en langue française, Alain Rey dir., Paris, Éd. Dictionnaires Le Robert, 2005.

Dictionnaire d'Histoire de l'art, Jean-Pierre Néraudau, Paris, Éd. Puf, 1985.

Dictionnaire de la peinture, Michel Laclotte et Jean-Pierre Cuzin dir., Paris, Éd. Larousse, 2003.

Dictionnaire de proverbes et expressions, par Alain Rey, Sophie Chantreau et Florence Montreynaud, Agnès Pieron, François Suzzoni, Paris, Éd. Le Robert, 1990.

Dictionnaire de psychologie, publié sous la direction de Roland Doron et Françoise Parot, Paris, Éd. Puf, 2^e édition, 1998.

Dictionnaire étymologique de la langue française, Oscar Bloch et Walter Von Wartburg dir., Paris, Éd. Puf, Coll. Quadrige, 2002, [1932].

Dictionnaire historique de la langue française, Alain Rey dir., Paris, Éd. Dictionnaires Le Robert, 1998.

Dictionnaire technique de la peinture, André Béguin, Paris, Éd. A. Béguin, 1984.

Dictionnaire technique et critique du dessin, André Béguin, Bruxelles, Éd. Oyez, 1978.

Dictionnaire de la langue française du XVI^e siècle, Edmond Huguet, Genève, Éd. Slatkine, 1989, [1925].

Le dictionnaire universel, Antoine Furetière, préfacé par Pierre Bayle, Paris, Éd. S.N.L.-Le Robert, 1978, [1690].

Dictionnaire philosophique, André Comte-Sponville, Paris, Éd. Puf, 4^e édition « Quadrige », 2013.

Dictionnaire international de la psychanalyse, Alain de Mijolla, dir., Tome I et II, Paris, Éd. Calmann-Lévy, 2002.

Encyclopédie Nouvelle. Dictionnaire philosophique, scientifique, littéraire et industriel, offrant le tableau des connaissances humaines au XIX^e siècle, Pierre Leroux et Jean Reynaud dir., Genève, Éd. Slatkine Reprints, 1991, [1834-1841].

Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, par une Société de gens de lettres, mis en ordre et publ. par M. Diderot, et quant à la partie mathématique, par M. d'Alembert, Éd. 2. unveränderte Aufl., 1988, [1751-1772].

Grand dictionnaire universel du XIX^e siècle, Pierre Larousse, Nîmes, Éd. C. Lacour, Coll. Rediviva, 1991.

Grand Dictionnaire de la psychologie, Henriette Bloch, Roland Chemama, Éric Dépret, Alain Gallo, Pierre Leconte, Jean-François Le Ny, Jacques Postel et Maurice Reuchlin dir., Paris, Éd. Larousse, Nouvelle édition, 2011, [1999].

La grande encyclopédie : inventaire raisonné des sciences, des lettres et des art / par une société de savants et de gens de lettres, Marcellin Berthelot dir., Paris, H. Lamirault et C^{ie}

Éditeurs, Société Anonyme de la Grande Encyclopédie (éditions à partir de 1885), Réimpr. non datée de l'éd. 1885-1902.

Le Grand Robert de la langue française : Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, Alain Rey dir., Paris, Éd. Dictionnaires Le Robert, 2^e édition, 2001.

Le petit Robert, Josette Rey-Debove et Alain Rey dir., Paris, Éd. La Robert, Nouvelle édition 2011.

Le Robert & Collins : dictionnaire français-anglais, anglais-français senior, cinquième édition, Paris, Éd. Dictionnaires Le Robert, 1999.

Trésor de la Langue Française. Dictionnaire de la langue du XIX^e et du XX^e siècle (1789-1960), Paul Imbs dir., Paris, Éd. CNRS, 1978.

Vocabulaire d'esthétique, Étienne Souriau, Anne Souriau dir., Paris, Éd. Puf, Coll. Quadrige, 1990.

Vocabulaire technique et critique de la philosophie, André Lalande, en deux volumes, Paris, Éd. Puf, Coll. 3^{ème} édition, 1993.

Vocabulaire intellectuel, Jean-Claude Piguët, Paris, Éd. Centre de documentation universitaire et S.E.D.E.S. réunis, 1960.

Vocabulaire technique et critique de la philosophie, André Lalande, Paris, Éd. Quadrige/Puf, 10^e édition, 1968.

Vocabulaire de la psychanalyse, Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, Paris, Éd. Puf, 12^e édition, 1994, [1967].

Ouvrages théoriques

Alberti Leon Battista, *De pictura*, préf., trad. et notes par Jean-Louis Schefer, Paris, Éd. Macula : Dédale, Coll. La Littérature artistique, 1992, [1540].

Alechinsky Pierre, *Hors cadre. Choix de textes avec trois inédits*, Bruxelles, Éd. Labor, Coll. Espace Nord, 1996.

Alembert, Jean Le Rond dit d', *Essai sur les éléments de philosophie*, 1759, édité avec une introduction par Richard N. Schwab, Hildesheim, Éd. G. Olms, 1965.

Alliez Éric, Martin Jean-Clet (avec la collaboration de), *L'œil-cerveau : nouvelles histoire de la peinture moderne*, Paris, Éd. Vrin, 2007.

Arago Dominique François, *Le Daguerrotypage* [1839], La Rochelle, Éd. Rumeur des Âges, 2003.

Aragon Louis, *Écrits sur l'art moderne*, Paris, Éd. Flammarion, 1981.

Aragon Louis, *Les Collages*, Paris, Éd. Hermann, Coll. Miroirs de l'art, 1965.

Arasse Daniel, *On n'y voit rien. Descriptions*, Paris, Éd. Denoël, Coll. Folio essais, 2000.

Bachelard Gaston, *La philosophie du non. Essai d'une philosophie du nouvel esprit scientifique*, Paris, Éd. Puf, Coll. Quadrige, 1940.

Bacon Francis, *Entretiens avec Michel Archimbaud*, Paris, Éd. Gallimard, 1996.

Barthes Roland, *La chambre claire : note sur la photographie*, Paris, Éd. Seuil, Coll. Cahiers du cinéma. Gallimard, 1980.

Baudrillard Jean, *La transparence du mal*, Paris, Éd. Galilée, Coll. L'Espace critique, 1990.

Baudelaire Charles, *Critique d'Art, Baudelaire. Œuvres complètes*, Tome II, Paris, Éd. Gallimard, Coll. la Pléiade, 1976, [1868-1869].

Baudelaire Charles, *Curiosités esthétiques. L'Art romantique et autres œuvres critiques de Baudelaire*, Paris, Éd. Bordas, 1990.

Baudelaire Charles, *Les Fleurs du Mal et autres poèmes*, Paris, Éd. Garnier-Flammarion, 1964, [1857].

Beauvais Laurence, *Photoshop CS*, Paris, Éd. Dunod, 2004.

Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée* in *Écrits français*, présenté par Jean-Maurice Monnoyer, Paris, Éd. Gallimard, Coll. NRF, 1991.

Benjamin Walter, *Œuvres II*, Paris, Éd. Gallimard, Coll. Folio. Essais, 2000.

Benjamin Walter, *Sur l'art et la photographie*, Paris, Éd. Carré, Coll. Arts et esthétique, 1997.

Biancheri Alain, *Les Arts Plastiques au Vingtième Siècle*, Nice, Éd. Z'éditions, 1993.

Blin Odile et Sauvageot Jacques dir., *Images numériques : l'aventure du regard, conférences 1996-1997, mastère espaces plastiques/espaces numériques*, Rennes, Éd. École régionale des beaux-arts de Rennes : Station Arts électroniques, Université Rennes 2, 1997.

Boissier Jean-Louis dir., *Faire Image*, Saint-Denis, Éd. Presses universitaires de Vincennes, Coll. Les Cahiers de Paris VIII, 1989.

Bolloch Joëlle, Font-Réaulx Dominique dir., *L'œuvre d'art et sa reproduction*, Paris, Éd. 5 Continents, Coll. Musée d'Orsay, 2006.

Boudin Gilles, *Adobe Photoshop Elements 2.0*, Paris, Éd. Micro Application, Coll. Guide Microapp, 2002.

Buci-Glucksmann Christine, *L'art à l'époque du virtuel*, Paris, Éd. l'Harmattan, Collection arts 8 UFR Arts, Philosophie et Esthétique, Université Paris 8, 2003.

Chateau Dominique, *Arts Plastiques, archéologie d'une notion*, Nîmes, Éd. Jacqueline Chambon, Coll. Rayon Art, 1999.

Clay Jean, *De l'Impressionnisme à l'Art Moderne*, Paris, Éd. Hachettes Réalités, 1975.

Couchot Edmond et Hillaire Norbert, *L'Art numérique - Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Éd. Flammarion, 2003.

Courbet Gustave, *Correspondance de Courbet*, Texte établi et présenté par Petra Ten-Doesschate Chu, Paris, Éd. Flammarion, 1996.

d'Espagnat Bernard dir., *Implications philosophiques de la science contemporaine. Complexité, vie, conscience*. Rapport du groupe de travail de l'Académie des sciences morales et politiques, Paris, Éd. Puf, Coll. Cahier des sciences morales et politiques, 2003.

Daval Jean-Luc, *La photographie. Histoire d'un art*, Paris, Éd. Skira, 1982.

De Mèredieu Florence, *Arts et nouvelles technologies, art vidéo art numérique*, Paris, Éd. Larousse, 2003.

Debray Régis, *Vie et mort de l'image*, Paris, Éd. Gallimard, 1992.

Delaborde Henri, *Ingres : sa vie, ses travaux, sa doctrine*, Brionne, Éd. Gérard Montfort, Coll. Imago mundi, 1984.

Dorléac Bertrand, Gervereau Laurent, Guilbaut Serge et Monnier Gérard dir., *Où va l'histoire de l'art contemporain ? L'image*, Paris, Éd. École nationale supérieure des Beaux-Arts, 1997.

Doucet Denis, *Savoir Lâcher-prise : Souffrez-vous de suradaptation ?*, Bruxelles, Ixelles éditions, 2009.

Du bon usage de la photographie ; une anthologie de textes, choisis et présentés par Michel Frizot et Françoise Ducros, Paris, Éd. Centre national de la photographie, Coll. Photo poche, n°27, 1987.

Durand Régis, *Le temps de l'image*, Paris, Éd. La Différence, 1995.

Focillon Henri, *Vie des formes*, Paris, Éd. Puf, Coll. Quadrige, 1943.

Franca Castel Pierre, *Études de sociologie de l'art*, Paris, Éd. Gallimard, Coll. Tel, 1989.

Fréchuret Maurice, *La machine à peindre*, Nîmes, Éd. Jacqueline Chambon, 1994.

Fresnault-Deruelle Pierre dir., *Un regard télévisuel sur l'art : la série Palettes d'Alain Jaubert*, Centre de recherche sur l'image (CRI), Université Paris 1, Paris, Éd. l'Harmattan, Coll. Mémoires de télévision, 2002.

Freund Gisèle, *La Photographie en France au XIX^e siècle. Essai de sociologie et d'esthétique*, Paris, Éd. La Maison des Amis du livre, 1936.

Frizot Michel dir., *Nouvelle Histoire de la Photographie*, Paris, Éd. Larousse, 2001.

Galimard Auguste, *Examen du Salon de 1849*, Paris, Éd. Gide et J. Baudry, s. d.

Garouste Gérard avec Judith Perrignon, *L'Intranquille : autoportrait d'un fils, d'un peintre, d'un fou*, Paris, Éd. L'Iconoclaste, 2009.

Geffroy Gustave, *Monet, sa vie, son œuvre*, Paris, Éd. Macula, 1980.

Giardina Max, *L'interactivité, le multimédia et l'apprentissage, une dynamique complexe*, Paris, Éd. L'Harmattan, 1999.

Goetz Rainald, *Celebration*, Frankfurt am Main, Éd. Suhrkamp, 1999.

Goleman Daniel, *L'intelligence émotionnelle*, Paris, Éd. J'ai lu, 1997.

Greenberg Clement, *Art et Culture, essais critiques*, Paris, Éd. Macula, 1988.

Herrigel Eugen, *Le Zen dans l'art chevaleresque du tir à l'arc*, Paris, Éd. Dervy, 2015.

Hockney David, *Savoirs secrets : les techniques perdues des maîtres anciens*, Paris, Éd. Du Seuil, 2001.

Hours Magdeleine, *Analyse scientifique et conservation des peintures*, Paris, Éd. Fribourg : Office du livre, Diffusion Société française du livre, 1977.

Hours-Médian Madeleine, *À la découverte de la peinture par les méthodes physiques*, Paris, Éd. Arts et métiers graphiques, 1957.

Hulten Pontus, Jean Tinguely : «Méta», Paris, Éd. P. Horay, 1973.

Huyghe Pierre-Damien, *L'art au temps des appareils*, Paris, Éd. L'Harmattan, Coll. Esthétiques, 2005.

Huyghe Pierre-Damien, *Le devenir peinture*, Paris, Éd. L'Harmattan, Coll. Esthétiques, 1996.

Image et signification, Rencontres de l'École du Louvre, Paris, Éd. la Documentation française, Coll. Rencontres de l'École du Louvre, 1983.

Jouannais Jean-Yves, *Artistes sans œuvres : « I would prefer not to »*, Paris, Éd. Hazan, 1997.

Kagan Gilles, *Adobe Photosop CS et la photographie numérique. Techniques avancées*, Paris, Éd. Dunod, 2004.

Kandinsky Wassily, *Du spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier*, trad. par Nicole Debrand et Bernadette du Crest, Paris, Éd. Denoël, 1989.

Klee Paul, *Journal*, traduit de l'allemand par Pierre Klossowski, Paris, Éd. Grasset, Coll. Les Cahiers Rouges, 2004.

Klee Paul, *Paul Klee, Cours du Bauhaus. Weimar 1921-1922. Contributions à la théorie de la forme picturale*, Margaret Pfenninger dir., Strasbourg, coédition avec les éditions Hazan et les éditions des Musées de Strasbourg, 2004.

Klee Paul, *Théorie de l'art moderne*, traduit de l'allemand par Pierre-Henri Gonthier, Paris, Éd. Denoël, Coll. Folio/Essais, 1985.

- Klein Yves, *Le dépassement de la problématique de l'art et autres écrits*, Paris, Éd. établie par Marie-Anne Sichère et Didier Semin, École nationale des beaux-arts, Coll. Écrits d'artistes, 2003.
- Klein Yves, *Le Dépassement de la problématique de l'art*, La Louvière, Belgique, Éd. Montbliart, 1959.
- Klonaris Maria et Thomadaki Katerina dir., *Pour une écologie des media - Art, cinéma, vidéo et ordinateur*, Paris, Éd. A.S.T.A.R.T.I., 1998.
- La Borderie René et Spirlet Jean-Pierre *Éducation à l'image et aux médias*, Noisy-le-Grand, Éd. Nathan, Coll. Les repères pédagogiques. Série formation, 1997.
- Laizé Hubert, *Aristote ; Poétique*, Paris, Éd. Puf, Coll. Études littéraires, 1999.
- Lanthonny Philippe, *Des yeux pour peindre*, Paris, Éd. de la Réunion des Musées Nationaux, 2006.
- Lemagny Jean-Claude, *L'ombre et le temps. Essais sur la photographie comme art*, Paris, Éd. Nathan, Coll. Collection Essais & recherches, 1992.
- Lévy Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, Éd. La Découverte, 1995.
- Lingrand Diane, *Introduction au traitement d'images*, Paris, Éd. Vuibert informatique, 2004.
- Lurçat Jean, Gromaire Marcel, Goerg Édouard, Aragon Louis, Küss Edmond, Léger Fernand, Le Corbusier, Labasque Jean, Cassou Jean, *La querelle du réalisme : deux débats organisés par l'association des peintres et sculpteurs de la maison de la culture*, Paris, Éd. sociales internationales, Coll. Commune, 1936.
- Man Ray, *Objets de mon affection*, Paris, Éd. Philippe Sers, 1983.
- Matisse Henri, *Écrits et propos sur l'art*, texte, notes et index établis par Dominique Fourcade, Paris, Éd. Hermann, Coll. Savoir : sur l'art, nouveau tirage, 2004.
- Merleau-Ponty Maurice, *L'œil et l'esprit*, Paris, Éd. Gallimard, Coll. Folio-Essais, 1985.
- Merleau-Ponty Maurice, *Le visible et l'invisible*, Paris, Éd. Gallimard, Coll. Tel, Paris, 1993.
- Moholy-Nagy László, *Peinture, Photographie, film et autres écrits sur la photographie*, traduit de l'allemand par Catherine Wermester et de l'anglais par J. Kempf et G. Dallez, Nîmes, Éd. Jacqueline Chambon, 1993.
- Moles Abraham A. *Art et ordinateur*, Paris, Éd. Blusson, 1990.
- Nadar, Gaspard Félix Tournachon, dit, *Quand j'étais photographe*, Paris, Éd. Seuil, Coll. *L'école des lettres*, 1994, [1895-1905].
- Neumann John Von, *L'ordinateur et le cerveau*, traduit de l'américain par Pascal Engel, Paris, Éd. Flammarion, 1996.
- Passeron René, *L'œuvre picturale et les fonctions de l'apparence*, Paris, Éd. Vrin, 3^e édition revue et augmentée, 1980.
- Paul Christiane, *L'Art numérique*, Paris, Éd. Thames & Hudson, Coll. L'Univers de l'Art, 2004.
- Poissant Louise dir., *Esthétique des arts médiatiques*, Tomes 1 et 2, Montréal, Éd. Presses de l'Université du Québec, Coll. Esthétique, 1995.
- Popper Frank, *Écrire sur l'art : de l'art optique à l'art virtuel*, Paris, Éd. L'Harmattan, 2007.
- Popper Frank, *From Technological to Virtual Art*, Cambridge, Massachusetts, Ed. The MIT Press, 2007.
- Popper Frank, *L'art à l'âge électronique*, traduit de l'anglais par Frank Straschitz, Paris, Éd. Hazan, Paris, Éd. Bordas, 1991.

Pruitt Ramona, Pruitt Joshua *Paint Schop Pro 6*, Paris, Éd. Osman Eyrolles Multimédia, Coll. Triplex micro, 2000.

Rencontres de l'École du Louvre (1982), *Image et signification*, Paris, la Documentation française, 1983.

Riout Denys, *Qu'est-ce que l'art moderne ?*, Paris, Éd. Gallimard, 2000.

Riout Denys, *Yves Klein. Manifester l'immatériel.*, Paris, Éd. Gallimard, Coll. Art et Artiste, 2004.

Robinson Henry Peach, *La photographie en plein air. Comment le photographe devient un artiste*, traduit de l'anglais par Hector Colard, Paris, Éd. Gauthier-Villars et fils, 1889.

Rothko Mark, *La réalité de l'artiste*, Paris, Éd. Flammarion, 2004.

Rouillé André, *La Photographie en France. Textes et Controverses : une Anthologie. 1816-1871*, Paris, Éd. Macula, 1989.

Serusclat Frank, *L'école républicaine et numérique ?*, Paris, Éd. Belin, Coll. Débats, 1999.

Sicard Monique dir., *Chercheurs ou artistes ? Entre art et science, ils rêvent le monde*, Paris, Éd. Autrement, Série Mutations n°158, 1995.

Sontag Susan, *Against Interpretation : and other essays*, London, Ed. Penguin Books, 1990.

Soulages Pierre, *Écrits et propos*, Paris, Éd. Hermann, 2009.

Spies Werner, *Max Ernst. Frottages*, Paris, Éd. Herscher, 1986.

Strosberg Éliane, *Art et Science*, Paris, Éd. UNESCO, 1999.

Taraboukine Nikolaï, *Le dernier tableau : 1) Du chevalet à la machine, 2) Pour une théorie de la peinture*, traduction du russe et présentation d'Andrei B. Nakov, Paris, Éd. Champ Libre, 1972.

Toma Tony, *Du multimédia et des hommes : l'enseignant face au multimédia*, Aix-en-Provence, Éd. Martorana, Coll. Du multimédia et des hommes, 1996.

Schminke Karin, Simpson Krause Dorothy, Pierce Lhotka Bonny, *Digital Art Studio. Techniques for Combining Inkjet Printing with Traditional Art Materials*, New York, Senior Acquisitions Editor, Watson-Guptill Publications, 2004.

Vasarely Victor, *Plasti-cité, l'œuvre plastique dans votre vie quotidienne*, Paris, Éd. Casterman, 1970.

Vasari Giorgio, *Les Vies des meilleurs peintres, sculpteurs et architectes*, A. Chastel (trad. et dir.), Paris, Éd. Berger-Levrault, 1983.

Vinci Léonard de, *Carnets*, Paris, Éd. Gallimard, Coll. Tel, 2004.

Virilio Paul, *La machine de vision*, Paris, Éd. Galilée, Coll. L'Espace critique, 1988.

Virilio Paul, *La vitesse de libération*, Paris, Éd. Galilée, Coll. L'Espace critique, 1995.

Wands Bruce, *L'ART à l'ère du NUMÉRIQUE*, Paris, Éd. Thames & Hudson SARL, 2007.

Wiertz Antoine Joseph, *Œuvres Littéraires*, Paris, Éd. Librairie internationale, 1870.

Wittkower Margot et Rudolf, *Les Enfants de Saturne. Psychologie et comportements des artistes de l'Antiquité à la Révolution française*, Paris, Éditions Macula, 1^{ère} éd. 1985.

Catalogues d'expositions / Monographies / Ouvrages d'art

abstract art now – floating forms: Robert Acuña, John von Bergen, Martin Joyce, Reto Boller..., Exposition, 23 mai – 16 juillet 2006, Wilhelm-Hack-Museum, Ludwigshafen, Bonn, Éd. Kerber, 2006.

Acerbi Libero, *Digital Painting*, Milan, Éd. Diagramma, 1988.

Albert Oehlen - Kunst Heute 7, Albert Oehlen in Wilfried Dickhoff dir., « Albert Oehlen im Gem Gespräch mit Wilfried Dickhoff und Martin Prinzhorn », Cologne, Éd. Kiepenheuer & Witsch, 1991.

Albert Oehlen, Exposition, 10 mars-24 mai 2005, FRAC Auvergne, textes de Pierre Sterckx, Jean-Charles Vergne, Clermont-Ferrand, Éd. Un, Deux...Quatre, 2005.

Albert Oehlen, Exposition, 18 octobre - 2 février 2003, Musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg, Paris, Éd. Musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg, Paris-Musées, 2002.

Albert Oehlen, Jonathan Meese, Speziabilder/Contemporary Fine Art, Galerie Max Hetzler, Berlin, Köln, Éd. Verl.der Buchhandlung W. König, 2004.

Albert Oehlen. Selbstportrait mit 50 Millionenfacher Lichtgeschwindigkeit [Autoportrait à 50 millions de fois la vitesse de la lumière] : *peinture Malerei 1980-2004*, Exposition, 12 juin-5sept 2004, Musée cantonal des Beaux-Arts de Lausanne, Lausanne, Éd. par Ralf Beil, Zürich : JRP-Ringier, Coédition Musée cantonal des Beaux-Arts, 2004.

Bagatelle : gram(minées) : autour d'un travail d'Antoine Desjardins, textes de Ramon Tió Bellido, Christian Ruby, Jacques Bollot, ... [et al.], Uzès, Papeterie du Val d'Eure, 1995.

Bayrle Thomas, Bonami Francesco, Burton Johanna,... [et al.], introduction par Barry Schwabsky, traduit de l'anglais et de l'allemand par Catherine Makarius et de l'espagnol par Odile Guilpain, *Vitamine P. Nouvelles perspectives en peinture*, Paris, Éd. Phaidon, DL 2004.

Beverly Fishman, texte de Joe Houston, Paris, Éd. Galerie Jean-Luc et Takako Richard, Coll. Peintres du XXI^e siècle, 2003.

Bonnard, Exposition, 23 février – 21 mai 1984, Centre Georges Pompidou, MNAM, Paris, Éd. Centre Georges Pompidou, Coll. Classiques du XX^e siècle, 1984.

Bonnard. 1888-1905, Jean et Henry Dauberville, Catalogue raisonné de l'œuvre peint, Paris, Éd. Bernheim-Jeune, 1992.

Carl Fudge, texte de Joe Houston, Paris, Éd. Galerie Jean-Luc et Takako Richard, Coll. Peintres du XXI^e siècleParis, 2003.

Catalogue Biennale de Venise, 1972.

Catherine Grenier, Hitty Scott, Adrian Searle, *Peter Doig*, Paris, Éd. Phaidon, Coll. Contemporary artists, 2007.

Changha Hwang, Exposition, 11 septembre - 24 octobre 2004, Galerie Anne de Villepoix, Bruxelles, Éd. Galerie Anne de Villepoix, Paris et Galerie Baronian_francey, 2004.

Charbonnier Georges, *Vera Molnar : lignes, formes, couleurs*, Budapest, Éd. Vasarely Múzeum, 1990.

Clair Jean, *Bonnard*, Paris, Éd. Hazan, Paris, 2006.

Desjardins Antoine, *Antoine Desjardins*, Exposition, 24 fév.-14 mar.1990, École des beaux-arts, Nîmes, Éd. École de Nîmes, 1990.

Desjardins Antoine, *Objets de Naples*, textes de Bruce Banderson et Patrick Deschamps, Naples, Éd. Institut Français de Naples, 1989.

Dorival Bernard, *Paul Cézanne*, Paris, Éd. P. Tisé, 1948.

Fabian Marcaccio Paintant Stories, Exposition, 17 dec. 2005 - 23 avril 2006, Daros-Latinamerica AG, Zürich, Éd. Daros-Latinamerica AG, 2005.

Vera Molnar ; Transformations, Polytechnic of Central London, the concourse Gallery, 10th june-2nd july 1976, London, Polytechnic of Central London; 1976.

Fiona Rae, Exposition, 11 octobre 2002-5 janvier 2003, Carré d'art-Musée d'art contemporain de Nîmes, puis Salamanque, CASA, Centro de arte de Salamanca, février-mars 2003, catalogue par Jean-Pierre Criqui et Simon Wallis, Carré d'art-Musée d'art contemporain de Nîmes, 2002.

Fiona Rae, Swag, Exposition, 11 septembre - 16 octobre 2004, Galerie Nathalie Obadia, Paris, Éd. Galerie Nathalie Obadia, 2004.

Fractalisations : Edward Berko, Miguel Chevalier, Pascal Dombis, Carlos Ginzburg..., Exposition, 27 mar. - 30 mai 1999, Villa Tamaris, La Seyne-sur-Mer, textes de Susan Condé, Henri-François Debailleux, Christine Buci-Glucksmann, Jean-Claude Chirollet, et Michel Maffesoli, Service des Affaires Culturelles de La Seyne-sur-Mer, Impr. Blanchard, 1999.

Furo. World premiere march 24 at the Jewish Theatre, by Ohad Naharin et Tabaimo, 24 mars-18 mai 2006, Stockholm, Sweden, Éd. Jewish Theatre, 2006.

Georges Braque : les papiers collés, Exposition, 17 juin – 27 septembre 1982, Centre Georges Pompidou, MNAM, Paris, Éd. Centre Georges Pompidou, 1982.

Gottfried Honegger, Vera Molnar, *La quadrature de l'art* : Poitiers, Éd. centre régional de documentation pédagogique : Galerie Bucherr, mission académique à l'action culturelle, 1993.

GNS, Global navigation system, Exposition, 5 juin - 7 septembre 2003, Paris, Palais de Tokyo - Site de création contemporaine, catalogue par Nicolas Bourriaud, Philippe Rekacewicz, Antoine Picon, et al., Palais de Tokyo - Site de création contemporaine, Paris, Éd. Cercle d'art, 2003.

Hultén Pontus, *Jean Tinguley « Méta »*, Éd. P. Horay, Paris, 1973.

John Maeda nature, Exposition, 19 nov. 2005 - 19 fév. 2006, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Éd. Actes Sud, 2006.

Joseph Nechvatal, Exposition, 10 sept-1^{er} nov 1993, FRAC Franche-Comté, Fondation Claude-Nicolas Ledoux, textes de Luc Gruson et Robert C. Morgan, Arc-et-Senans, Éd. Fondation C-N Ledoux, Dole, FRAC de Franche Conté, 1993.

Julie Mehretu : drawing onto painting, Exposition, 6 avril – 10 août 2003, Walker art center, Minneapolis, Minnesota, Éd. Walker art center, 2003.

La Photographie pictorialiste en Europe 1888-1918, Exposition, 19 oct. 2005 - 15 janv. 2006, Musée des Beaux-Arts de Rennes, Rennes, Éd. Le Point du Jour et Musée des Beaux-Arts Rennes, 2005.

Le Temps Fractal : Miguel Chevalier & Emmanuel Berret, Pascal Dombis, Nancy Lorenz..., Exposition, 17 juin - 29 juil. 2000, Galerie Xippas, Paris, textes de Henri-François Debailleux et Christine Buci-Glucksmann, Paris, Galerie Xippas, 2001.

Maeda John, *Maeda@media. Journal d'un explorateur du numérique*, traduit de l'américain par Sabine Jean, Paris, Éd. Thames & Hudson, 2000.

Malochet Annette, *Ostinato*, Paris, Éd. Galerie 30, 1984.

Miguel Chevalier, Bertrand Dorléac Laurence, Imbard Patrick, Restany Pierre, Paris, Éd. Flammarion, 2001.

Miguel Chevalier. Arabesques numériques, Exposition, 6 mai-18 juin 2005, en collaboration avec Eric Wenger, Institut français de Marrakech, Rennes, Calligraphy Print, 2005.

Musée des arts décoratifs (Paris), *Yves Klein, 1928-1962*, Exposition Klein (Yves), 22 janvier-10 mars 1969, Préface par Paul Wember, *Quelques extraits de mon journal en 1957*, par Y. Klein, Paris, Éd. Union centrale des arts décoratifs, Centre national d'art contemporain, 1969.

Painting at the edge if the world, Exposition, 10 fév - 6 mai 2001, Walker Art Center, Minneapolis, Fogle Douglas dir., Minneapolis, Éd. Walker Art Center, 2001.

Painting pictures : painting and media in the digital age, Exposition, 1^{er} mars-29 juin 2003, Wolfsburg, Kunstmuseum, Bobzin Anne, Lütgens Annelie, Westermann Anja dir., Bielefeld, Éd. Kerber Verl, 2003.

Post-digital PAINTING, Exposition, 14 déc 2002 - 23 mars 2003, Cranbrook Art Museum, Michigan, États-Unis, Éd. Dora Apel, Bloomfield Hills, 2002.

Rosson Crow, texte de Kathy Grayson, Paris, Éd. Galerie Nathalie Obadia, 2006.

Scott Anderson, texte de David Pagel, Paris, Éd. Galerie Jean-Luc et Takako Richard, Coll. Peintres du XXI^e siècle, 2004.

Shirley Kaneda, texte de Brooks Adams, Paris, Éd. Galerie Jean-Luc et Takako Richard, Coll. Peintres du XXI^e siècle, 2005.

Sol LeWitt, Béatrice Gross dir., Exposition *Sol LeWitt, dessins muraux de 1968 à 2007*, 7 mars 2012 – 29 juillet 2013, Centre Pompidou-Metz, Metz, Éd. Du Centre Pompidou-Metz, 2012.

Tabaimo, Exposition, 27 octobre-4 février 2007, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Éd. Actes Sud, 2006.

Takashi Murakami. Kaikai kiki, Exposition, 27 juin - 27 octobre 2002, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Éd. Actes Sud, 2002.

The triumph of painting, Gingeras, Alison M., Schawabsky, Barry, Exposition, Londres, Saatchi Gallery, 2005, Londres, Éd. J. Cape, Saatchi Gallery, 2005.

Tobias Lehner. Full speed Ahead, Exposition 21 oct - 25 nov 2006, Galerie Suzanne Tarasiève, Paris, Éd. Suzanne Tarasiève, 2006.

Ultralabtm, *Icon Tada : peinture*, Paris, Éd. Monografik, Coll. « 15x21 » art, 2007.

Urgent Painting, Pagé Suzanne dir., Exposition 17 janvier - 3 mars 2002, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, Paris, Éd. Paris-musées, 2002.

Vera Molnar : Bilder, Zeichnungen, 27 Februar - 10 April 1994, 14 Februar-2 April 1995, Ausstellungen in den März Galerien, mit Texten von Vera Molnar, Blanka Heinecke, Marrhein-Ladenburg, 1995.

Vera Molnar : peintures, traces, Exposition, 20 janvier-26 février 1989, Gennevilliers, Éd. Galerie municipale Edouard Manet, 1989.

Vera Molnar, Exposition, 7 oct 2001 - 6 jan 2002, Musée de Grenoble, textes de Vincent Baby et Serge Lemoine, Grenoble, Éd. Musée de Grenoble, Coll. reConnaître, 2001.

Vera Molnar, Extrait de 100 000 milliard de lignes, Exposition, 7 mai -13 juin 1999, Le Crédac, Ivry-sur-Seine, Centre d'art contemporain d'Ivry-sur-Seine, 1999.

Yves Klein, Exposition, 3 mars - 23 mai 1983, Paris, Éd. Centre Georges Pompidou, MNAM, 1983.

1960. Les Nouveaux Réalistes, Exposition, 15 mai-7 sept. 1986, MAM/Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Éd. Paris-Musées et la Société des Amis du Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Paris, 1986.

Revues

[Plastik] n°3, revue du Centre d'études de recherches en Arts Plastiques de l'Université de Paris 1, Éd. Les publications de la Sorbonne, Automne 2003.

Abstraction-Création, n°1 (1932), Arno Press, New York, 1968.

Appareil, Trauma et création, n°13, 2014, revue en ligne, consulté le 20 juin 2018. <https://journals.openedition.org/appareil/2033>

art 21, n°2, mars/avril 2005.
art 21, n°7, mai/juin 2006.
Art Actuel, n°47, novembre-décembre 2006.
Art Press Hors série n°12, 199.
Art Press, n° 235, mai 1998.
Art Press, n° 310, mars 2005.
Art Press, n° 319, janvier 2006.
Art Press, n° 47, décembre 1978.
ArtForum, novembre 1994.
Cahiers GUTenberg n°22, septembre 1995 (version provisoire : 8 août 1995).
Cimaise, décembre 1958.
Cimaise, juillet-septembre 1958
Connaissance des Arts n°598, octobre 2002.
Correspondances. Arts plastiques, musique, audiovisuel, N°4, Strasbourg, Université Marc Bloch, 1992.
Dialogues, n°50, juillet 1997.
Flash Art, n° 192, Éd. Internationale, January-February 1997.
Le Nouvel Observateur, novembre 2004
Les Cahiers de la photographie n°18 « Henri Cartier-Bresson », Marmande : Association de critique contemporaine en photographie, 1986.
Lunes n°10, janvier 2000.
PataPhysics Magazine, Melbourne, 2003
Pratiques picturales : Allumer / Éteindre : la peinture confrontée au numérique, Numéro 04, décembre 2017, consulté le 25 mars 2018. <http://pratiques-picturales.net/article41.html>
Revue d'Esthétique, 1976/1, *Peindre*.
Revue d'Esthétique, n°7, J.-M. Place, Paris, 1984.
Revue Rencontres pédagogiques, n° 31, Institut nationale de recherches pédagogiques, Paris, 1992.
Série Mutations, n°158, 1995.
Télérama n°2757, 13 novembre 2002.

Articles

Barbeito Pedro, « Twenty questions with Pedro Barbeito », par David Lewis in *Prophecy Magazine*, WOW, issue #10, 2007.

Benjamin Walter, « Petite histoire de la photographie » [1931], Tirage à part n°1 in *Etudes Photographiques*, revue de la Société française de photographie, Paris, 1996.

Huriet Claude, *Rapport sur les images de synthèse et le monde virtuel : techniques et enjeux de société / Assemblée nationale, Sénat, Office parlementaire d'évaluation des choix scientifiques et technologiques*, N°526, Assemblée Nationale, N°169 Sénat, 1997.

Huyghe Pierre-Damien, « Au-delà de l'écran, le numérique », Interview par Anne Bonin, 02 N.32 in *Revue d'art contemporain*, Hiver 2004-2005.

Lambert Jean-François, « Cerveau et Conscience : Bilan et Perspective » in *Implications philosophiques de la science contemporaine. Complexité, vie, conscience*. Rapport du groupe de travail de l'Académie des sciences morales et politiques, Bernard d'Espagnat (sous la dir. de), Paris, Éd. Puf, Coll. Cahier des sciences morales et politiques, 2003.

Pélissier Gilbert, « Au-delà de l'image, les œuvres » in *Education & pédagogie*, n°16, Centre international d'études pédagogiques, Sèvres, 1992.

Serres Michel, « Où se trouve le savoir aujourd'hui ? » in *Dialogues*, n°50, Paris, juillet 1997.

Jean Rudel, « Peinture. Les techniques » in *Encyclopédie Universalis*, Cdrom version 2.0, Versailles, 1995-1996.

Van Lier Henri, article Peinture, « L'espace pictural » in *Encyclopédie Universalis*, Cdrom version 2.0, Versailles, 1995-1996.

Articles d'Elsa Ayache

« Douleurs de peintres » in *Actes du Colloque CLARE-LaPRIL : L'intime à l'épreuve de la douleur*, Presses Universitaires de Bordeaux, Coll. Eidolon, à paraître.

« Avoir du mal à peindre. L'informatique : une alliée ? » in *Pratiques picturales : Allumer / Éteindre : la peinture confrontée au numérique*, Université Paris1 Panthéon-Sorbonne / CNRS, Numéro 04, décembre 2017.

« La peinture à l'œuvre dans les vidéos de Stéphane Trois Carrés » in *Turbulence vidéo # 61*, octobre- novembre-décembre 2008, pp. 32-36, consultable sur http://www.videoformes-fest.com/publication__turbulences_video.php.

« Discussion Elsa Ayache / Christian Jacquemin, les enjeux d'une collaboration Arts / Sciences » in *Plastik#1art&science*, revue en ligne, 2010, consultable sur : <http://art-science.univ-paris1.fr/plastik/document.php?id=153>

« Cécile Brigand, une cohabitation éloignée de la peinture et du numérique », Publication Galerie Beaubourg, Paris. 2007. consultable sur <http://cecilebrigand.com/biographie.swf>.

« Présentation de enjeux plastiques et diffusion de l'œuvre *V.I.P.* (capture vidéo numérique, 5 minutes) » in DVD *Le temps des appareils*, Pierre-Damien Huyghe (sous la dir. de), support numérique de l'exposition du groupe de recherche en Arts, Université Paris I / CERAP, Le Cube, Issy-Les Moulineaux, janvier/février 2006.

DVD

Tabaimo, *Oimo. Tabaimo -2003-*, DVD Video, *Ufer !* Art Documentary, Japon, 2003.

Sites internet

Absolutearts.com, Conglomerates: Randy Wray, consulté le 23/06/2018. <http://www.absolutearts.com/artsnews/2003/06/06/31106.html>

Amy Yoes Projects, consulté le 23/06/2018. <http://www.amyyoes.com/>

Andrea Rosen Gallery, Matthew Ritchie, consulté le 23/06/2018. <http://www.andrearosengallery.com/artists/matthew-ritchie>

Ann-Sophie Lehmann, Materials, tools and practices:

artcritical, Benjamin Edwards : We, consulté le 23/06/2018. <http://www.paris-art.com/numerique/numerique/4553/benjamin.html>

artnet, Beatriz Milhazes, consulté le 23/06/2018. <http://www.artnet.com/artwork/425088473/117082/beatriz-milhazes-summer-night-noite-de-verao.html>

Artnet, Changha Hwang, consulté 23/06/2018. <http://www.artnet.com/artist/423957427/changha-hwang.html>

artnet, Fiona Rae, consulté le 23/06/2018. <http://www.artnet.com/artist/13921/fiona-rae.html>

artnet, Fiona Rae: retro meets rococo, consulté le 23/06/2018. http://www.artnet.com/magazine_pre2000/features/cohen/cohen97-2-26.asp

Artwork of Antoine Desjardins, consulté le 23/06/2018. <http://www.ownwo.net/>

BABIL-ON, Stéphane Trois Carré, consulté le 23/06/2018. http://babiloff.free.fr/bios/bio_st3k.htm

Bertrand Planes, Projet consulté le 03/06/2018 à l'adresse <http://www.bertrandplanes.com/divx-prime>

Christie's, « *Is artificial intelligence set to become art's next medium ?* » par Jonathan Bastable, consulté le 22 août 2018 à l'adresse <https://www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx>

Claire Ellen Corey, consulter le 23/06/2018. <http://www.clairecorey.com/>

CNRTL, Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, consulté le 22/01/2018. <http://www.cnrtl.fr>

Colloque sur l'artistique, Arts plastiques, art et enseignement, Gilbert Pélissier, Saint Denis, Musée d'art et d'histoire, 23 et 24 Mars 1994, consulté le 23/01/2018. <http://artsplastiques.discipline.ac-lille.fr/documents/artistique-pelissier-pdf>

CreativTV, Katarina Grose, consulté le 23/06/2018. <http://www.creativtv.net/artistes/grosse.html>

Culture Machine, Dan Hays, « *Painting in the Light of Digital Reproduction* », Septembre 2007, consulté le 24/06/2018. <https://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/view/86/63>

Cyril Anguelidis, consulté le 23/06/2018. <http://www.anguelidis.com/>

Detroit Metro Times, Art 1010101010101010 ... consulté le 23/06/2018. <http://www.metrotimes.com/editorial/story.asp?id=4529>

DIGIGRAPHIE by Epson, consulté le 23/06/2018. <http://www.digigraphie.com>

Dorothy's gallery, consulté le 23/06/2018. <http://dorothysgallery.com>

Du visuel en informatique, Revue SOLARIS, Décembre 2000/Janvier 2001, consulté le 13 avril 2018. <http://gabriel.gallezot.free.fr/Solaris/d07/7sobieszczanski.html>

Encyclopaedia Universalis, Grégoire Borst, « *Image mentale* », consulté le 29 mai 2018 à l'adresse <https://www.universalis.fr/encyclopedie/image-mentale/>.

Entretien, Leonor Bailliencourt, avril 2003, Osaka, Japon, consulté le 1/06/2018. <http://worlds-of-ultralab.org/iconrada/entretien.html>

Espace Landowski, consulté le 23/06/2018. <http://www.artmag.com/techno/landowsky/images/chevalie.html>

EXPOREVUE, Beatriz Milhazes : Derrière une exubérance décorative, consulté le 23/06/2018. http://www.exporevue.com/magazine/fr/beatriz_milhaz.html

Eye with wings, Catherine Perret in conversation with Joseph Nechvatal, consulté le 23/06/2018. <http://www.eyewithwings.net/nechvatal/2new/Perret-Nechvatal%20talk.htm>

Eye with wings, Joseph Nechvatal <Contaminations> par Danielle Delouche, consulté le 23/06/2018. <http://www.eyewithwings.net/nechvatal/delouche/Delouche.htm>

Eye With Wings, Matthias Groebel, consulté le 23/06/2018. <http://www.eyewithwings.net/ewwintro.html>

Grosse, Katarina Grosse, consulté le 23/06/2018. <http://www.katharinagrosse.com/>

France Musique, « Les robots musiciens entrent dans la danse » par Suzanne Gervais, consulté le 1/06/2018. <https://www.francemusique.fr/emissions/musique-web/musique-web-du-mardi-14-novembre-2017-37955?xtmc=Les%20robots%20musiciens%20entrent%20dans%20la%20danse&xtnp=1&xtr=1>

Full speed ahead !, Oliver Kossack, Galerie UNION, Angleterre, consulté le 15/09/2008. http://www.union-gallery.com/content.php?page_id=722

Galerie Geraldine Zberro, consulté le 23/06/2018. <http://www.galerie-geraldine-zberro.com>

Galerie Nathalie Obadia, consulté le 23/06/2018. <http://www.galerie-obadia.com>

Galerie Richard, consulté le 23/06/2018. <http://www.galerierichard.com>

Galerie Richard, Olaf Rauh, consulté le 23/06/2018. <http://www.galerierichard.com/us/artists/artist.php?id=20>

Georgetown Faculty, Julie Mehretu, consulté le 23/06/2018. <http://www9.georgetown.edu/faculty/irvinem/CCT510/Culture-Art/mehretu.html>.

Gérard Garouste. À la croisée des sources. Interview réalisée par Bernard Marcelis et Xavier Roland, BAM (Beaux-Arts Mons), consulté le 31/08/2017. <https://www.youtube.com/watch?v=ABoqP66wgTo&t=7s>

GUIDEBOOK : Graphical User Interface gallery, adobe photoshop, consulté le 23/06/2018. <http://www.guidebookgallery.org/apps/photoshop>

HAL archive-ouvertes.fr, Exploration par IRM fonctionnelle de la perception visuelle des formes tridimensionnelles ; dessin de paradigmes d'acquisition et outils d'analyse appliqués au domaine de la vision, consultée le 29 mai 2018. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00157092/document>

historical and theoretical perspectives on making art and artefacts, consulté le 23/06/2018. <http://www.ann-sophielehmann.nl/>

HITSPAPER, Interview with Kenji Hirata, consulté le 23/06/2018/. <http://antenna7.jugem.jp/?eid=411>

INRIA, Dynamic Canvas for Immersive Non-Photorealistic Walkthroughs, consulté le 23/06/2018. <http://artis.imag.fr/Publications/2003/CTPDGD03/>

INRIA, Rendu Peinture, Interactif et Controlable, de Scènes 3D, consulté le 23/06/2018. <http://maverick.inria.fr/Publications/2007/VBTS07/index.php>

Introduction : Notes on Process & Practice, Jin Meyerson, August 2016, article consulté le 1/03/2018. https://www.jinmeyerson.com/sites/default/files/2016-10/FINAL_MEYERSON_TEXT_ESSAYS-20161018bis.pdf.

James Cohan, Artists Beatriz Milhazes, consulté le 23/06/2018. <http://www.jamescohan.com/artists/beatriz-milhazes/selected-works/>

Joseph Nechvatal, consulté le 23/06/2018. <http://www.nechvatal.net/>

K Chatterson NYC/LA, Thomas Burke, consulté le 23/06/2018. <http://kchatterson.blogspot.com/2008/02/open-studio-with-thomas-burke.html>

KaiKai Kiki Co, Takashi Murakami, consulté le 23/06/2018. <http://english.kaikaikiki.co.jp/artists/list/C4/>

Kenji Hirata, consulté le 23/06/2018. <http://www.kenjihirata.com>

Koenig & Clinton, consulté le 23/06/2018. <http://www.leokoenig.com>

La Lettre Volée, De la peinture en général et de la couleur en particulier, Daniel Walravens, consulté le 23/06/2018. <http://www.lettrevolee.com/walravens.htm>

La Villa Media, Matrice Active de Sophia Lavaud, consulté le 23/06/2018. <http://yves.gufflet.free.fr/kandinsky/kandinsky.html>

Les 365 jours de Stéphane Trois Carrés, consulté le 23/06/2018. <http://s.troiscarres.free.fr/>

Les Artistes Contemporains, Tabaimo, consulté le 23/06/2018. <http://www.lesartistescontemporains.com/artistes/tabaimo.html>

Maison Populaire, Décomposer/Recomposer, consulté le 23/06/2018. <http://www.maisonpop.net/img/ped-compo1.pdf>

Mamco, Michel Ventrone et Daniel Walravens, consulté le 23/06/2018. http://www.mamco.ch/artistes_fichiers/V/ventrone.html

Martijn Schuppers Paintings, consulté le 23/06/2018. <http://www.schuppers.com>

Matthew Ritchie The Hard Way, Matthew Ritchie, consulté le 23/06/2018. <http://www.adaweb.com/influx/hardway/home/home.html>

Medium, « L'art : dernière frontière entre l'homme et l'intelligence artificielle, ou point de bascule ? » par Alexandre Lourié, consulté le 22 août 2018 à l'adresse <https://medium.com/@louriealexandre/création-artistique-et-intelligence-artificielle-de-lart-ou-du-cochon-728e28402b03>

Miguel Chevalier, consulté le 23/06/2018. <http://www.miguel-chevalier.com/>

MUSIC2EYE, consulté le 23/06/2018. <http://www.music2eye.com>

National Museum of African Art, A Conversation with Julie Mehretu, consulté le 23/06/2018. <http://africa.si.edu/exhibits/passages/mehretu-conversation.html>

Observatoire Leonardo des Arts et des Techno-Sciences, L'implication Du Corps Dans Les Scenographies Interactives, consulté le 23/06/2018. http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/t_sLavaud.html

Olaf Rauh, consulté le 23/06/2018. <http://olafrauh.com/>

ParisArt, Albert Oehlen in « Albert Oehlen », Entretien avec Rainald Goetz, consulté le 27/07/2007. http://www.paris-art.com/lieu_detail-524.html

Pascal Dombis, consulté le 23/06/2018. <http://www.dombis.com/>

Pedro Barbeito, consulté le 23/06/2018. <http://pedrobarbeito.com>

Project to surface, Ben Krone, consulté le 21/12/2007. http://projecttosurface.com/the_project.html

Randy Wray, consulté le 23/06/2018. <http://www.randywray.net/>

Saatchi Gallery, Albert Oehlen, consulté le 23/06/2018. https://www.saatchigallery.com/artists/albert_oehlen.htm

Saatchi Gallery, Dirk Skreber, consulté le 23/06/2018. https://www.saatchigallery.com/artists/dirk_skreber2.htm

Saatchi Gallery, Toby Ziegler, consulté le 23/06/2018. https://www.saatchigallery.com/artists/toby_ziegler.htm

Shahzia Sikander, consulté le 23/06/2018. <http://www.shahziasikander.com/>

SKLUNK, Stéphane Trois Carrés : « éloge du retrait », consulté le 23/06/2018. <http://www.sklunk.net/S3C>

Sophie Lavaud du pigment AU PIXEL, Sophie Lavaud, consulté le 23/06/2018. <http://www.sophielavaud.org/>

Stéphane Trois Carrés, consulté le 16 février 2002. <http://s.troiscarres.free.fr/>.

The Next Rembrandt, Projet consulté le 27 novembre 2017. <https://www.nextrembrandt.com>

Tim Bavington, consulté le 23/06/2018. <http://www.timbavington.com>

TLFI, Le trésor de la langue française informatisé, consulté à l'adresse <http://atilf.atilf.fr/>

Torben Giehler, consulté le 23/06/2018. <http://www.torbengiehler.com/>

Twenty questions with Pedro Barbeito, Pedro Barbeito, par David Lewis in Prophecy Magazine, WOW, issue # 10, 2007. <http://pedrobarbeito.com/images/prophecy1.jpg>.

Ultralab, Icon Tada, consulté le 23/06/2018. <http://worlds-of-ultralab.org/iconmada/index-bio.html>

Ultralab, Propos recueillis à Osaka, en avril 2003, par Valérie Franville sur des questions de Leonor Bailliencourt, consulté le 29 mai 2018. <http://worlds-of-ultralab.org/iconmada/index-entretien.html>.

VisGraph Lab, Computer Vision & Graphics Lab, Moxi : Real-Time Ink Simulation consulté le 23/06/2018. <http://visgraph.cs.ust.hk/MoXi/>

Western Project, Thomas Burke, du 8 novembre au 24 décembre 2003 à la galerie Western Project, consulté le 15/09/2008. <http://www.western-project.com/burke/ThomasBurkePress.pdf>.

Youtube, Julie Mehretu and the Detroit Institute of Arts, consulté le 23/06/2018. <http://fr.youtube.com/watch?v=HB4Jv2m7crc>

Index des noms propres

A

ACERBI Libero, 137, 138
ALBERS Joseph, 203
ALBERTI Leon Battista, 50
ALECHINSKY Pierre, 69, 215
ANDERSON Scott, 16, 97, 98
ANGUELIDIS Cyril, 138, 139, 140, 141
AOSHIMA Chiho, 302, 303
ARAGON Louis, 44, 45
ARASSE Daniel, 70
ARGENT Philip, 16
AYACHE Antoine, 198, 203
AYACHE Elsa, 30, 42, 185, 186, 191, 192, 194, 320, 322, 323, 326, 327, 343, 345

B

BABY Vincent, 225
BACHELARD Gaston, 20, 176, 239
BACHELARD Pierre, 177, 178, 179
BACON Francis, 28, 46
BARBEITO Pedro, 113, 114
BARREAU Pierre, 188
BASELITZ Georg, 144
BAUDELAIRE Charles, 130, 135, 196
BAVINGTON Tim, 100
BAZAINE Jean, 328
BEGUIN André, 163
BELGRAND Adrien, 318
BELL Julian, 79
BENAYOUN Maurice, 175
BENJAMIN Walter, 22, 71, 92
BENTIVOGLIO Giovanni II, 34
BENZAKEN Carole, 14
BEŌTHY Étienne, 98
BERGSON Henri, 103
BERKO Edward, 282
BILL Max, 203
BINKLEY Timothy, 171
BLAKE Jeremy, 125, 126
BONNARD Jean-Fraçois, 129
BONNARD Pierre, 50, 51, 69, 70, 76, 129, 130
BORST Grégoire, 217
BOURDIEU Pierre, 9
BRANCUSI Constantin, 202
BRAQUE Georges, 44, 53, 328
BRASSAĪ Gyula Halasz, 51
BRIGAND Cécile, 285, 287, 288, 289
BROWN Alex, 16
BRUEGEL L'ANCIEN Pieter, 115
BUCI-GLUCKSMANN Christine, 176, 219
BURKE Thomas, 99
BÜTTNER Wermer, 144

C

CENA Olivier, 147
CHARBONNIER Georges, 222
CHEVALIER Miguel, 268, 269, 270, 273, 274, 275, 282, 283, 340
CHEVRIER Jean-François, 129
CLAIR Jean, 70

CLAY Jean, 59, 156
COHEN Harold, 216
COMTE-SPONVILLE André, 344
CONDÉ Susan, 282
CONWAY John, 194
COSA Francesco, 70
COURBET Gustave, 11, 171
COZENS John Robert, 32
CRAVAN Arthur, 44
CROW Rosson, 89, 90, 91
CUECO Henri, 45

D

DA SAN GIOVANNI Giovanni, 34
DAGEN Philippe, 14
DAGUERRE Louis-Jacques-Mandé, 12
DE CHAVANNES Puvis, 64
DE DUQUESNOY Saint Pierre, 33
DE GOYA Francisco, 115
DE MOLARD Humbert, 136
DE VILLEPOIX Anne, 103
DE VINCI Léonard, 51, 68, 69, 155, 156
DEBAILLEUX Henri-François, 282
DEBRAY Régis, 108, 155
DELACROIX Eugène, 76
DELAROCHE Paul, 12
DELAUNAY Sonia et Robert, 29
DELLA FRANCESCA Piero, 74
DESJARDINS Antoine, 226, 227, 228, 230, 232, 233, 234
DIRAC Paul, 177
DOIG Peter, 76
DOLCI Carlo, 33
DOMBIS Pascal, 276, 277, 278, 279, 281, 282, 283, 340
DOUCET Denis, 43
DUCHAMP Marcel, 28, 29, 41, 44, 45
DUQUESNOY François, 32, 33
DÜRER Albrecht, 112

E

EAKINS Thomas, 76
EDWARDS Benjamin, 16, 85, 86, 88, 118
EINSTEIN Albert, 177, 239
ELIAS Mady, 156
ERNST Max, 29, 31
ERRŌ, 56

F

FERTRAY Philippe, 139
FINLEY Chris, 16, 106, 107, 123
FISHMAN Beverly, 16, 96, 109
FLECNIKOSKA Jean-Louis, 22
FOCILLON Henri, 25, 235, 236, 260, 261, 262
FRANCASTEL Pierre, 211
FRANCK Jacques, 156
FUDGE Carl, 16, 84
FULLER Buckminster, 93

G

GALILEE 239
GALLIEN Antoine-Pierre, 98
GARCIA ROSSI Horacio, 203
GAROUSTE Gérard, 31, 45, 180, 334
GELZER Gilgjan, 76
GEOFFRAY Catherine, 14
GHYKA Matila, 98
GIEHLER Torben, 115, 117
GINZBURG Carlos, 282
GOLEMAN Daniel, 212, 213
GONZALES-TORRES Félix, 47
GREENBERG Clement, 12, 23
GRIS Juan, 22

H

HANSMEYER Michael, 338
HAYS Dan, 16, 82, 83, 84
HENAO Cesar, 282
HERGOTT Fabrice, 147
HEROLD Georg, 144
HERRIGEL Eugen, 324, 325, 334
HESSE Éva, 341
HIRATA Kenji, 127, 128
HOKUSAI Katsishika, 310
HOURS Madeleine, 155, 156
HOUSTON Joe, 15
HWANG Changha, 103, 104, 215

I

INGRES Jean Auguste Dominique, 76
ISENRING Johann Baptist, 92

J

JACQUEMIN Christian, 207, 208
JAUBERT Alain, 72, 73, 74, 213, 214
JOUANNAIS Jean-Yves, 40
JUNOD-PONSARD Nathalie, 159

K

KAË, 65
KANDINSKY Wassily, 264, 265
KANEDA Shirley, 66, 67, 68
KIPPENBERGER Martin, 144
KLEE Paul, 74, 146
KLEIN Yves, 160, 161, 273
KOLKOZ, 81
KOSSACK Oliver, 102
KRISANAMIS Udomasak, 118
KRONE Ben, 127, 128

L

LA GARENNE Villeneuve, 132
LAMBERT Jean-François, 217, 337
LANDY Sheridan, 105
LAVAUD Sophie, 263, 264, 266, 267, 268, 282, 283
LE PARC Julio, 203
LEHNER Tobias, 102, 103
LEONARD Yeadley, 16
LEROY Jean-François, 317
LEVY Pierre, 162, 164, 165, 166, 175
LEWITT Sol, 341
LONG Jim, 282
LORENZ Nancy, 282
LOURIE Alexandre, 336

LÜTGENS Annelie, 78

M

MACH Ernst, 239
MAEDA John, 142, 151, 152, 153, 154, 158, 258, 260, 279, 337
MALINGRÉY François, 318
MARCACCIO Fabian, 158
MARCADÉ Bernard, 10
MARIN Antoine, 13
MARTIN Jean-Clet, 176
MATISSE Henri, 64, 69
MEHRETU Julie, 118
MEYER Caroline, 35, 36
MEYERSON Jin, 62
MEYNARD Jean-Claude, 282
MILHAZES Beatriz, 54, 55
MILSHTEIN Zwy, 151
MIRÓ Joan, 173
MISPELAËRE Marianne, 317
MOHOLY-NAGY László, 108, 157, 207, 331
MOLNAR François, 17
MOLNAR Vera, 58, 99, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 236, 258
MONDRIAN Piet, 203
MONET Claude, 34, 35, 36, 37, 38, 270
MORELLET François, 203
MORGAN Robert C., 251
MORRIS Sarah, 112, 113, 118, 119
MOYNE François, 33
MUÑOZ Amor, 317
MURAKAMI Takashi, 15, 55, 88, 214, 294, 296, 297, 300, 301, 302

N

NARA Yoshitomo, 292
NECHVATAL Joseph, 249, 250, 251, 252, 253, 256, 257

O

OEHLEN Albert, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151
OPALKA Roman, 222

P

PATINIR Joachim, 115
PATTERSON Richard, 171
PELISSIER Gilbert, 47
PICABIA Francis, 44
PICASSO Pablo, 44, 53
PIERON Henri, 261
POLKE Sigmar, 144
POPPER Frank, 65, 216

Q

QUEAU Philippe, 170

R

RAE Fiona, 60, 64, 284
RAUH Olaf, 80
RAY Man, 333
RÉBYJ Yvan, 282
REMBRANDT Harmenszoon van Rijn, 188

RICHTER Daniel, 76
RICHTER Gerhard, 14
RITCHIE Matthew, 120, 121
ROBINSON Henry Peach, 136, 305
RODCHENKO Alexandre, 255
RŐESZ Germain, 314
RONSSE Matthieu, 317
ROTHKO Mark, 167, 168, 175, 198, 199, 211, 212,
304
ROUX Baptiste, 129, 130, 131, 132, 133, 134
RUDEL Jean, 214

S

SEURAT Georges, 108, 270
SHARP Oscar, 338
SIGNAC Paul, 108
SIKORA Stéphane, 254
SOBIESZCZANSKI Marcin, 141
SOBRINO Francisco, 203
SONTAG Susan, 252
SOULAGES Pierre, 28, 165, 327
SOURIAU Étienne, 56, 163, 166, 168
STEIN Joël, 203
STERCKX Pierre, 103, 104, 145
SZEEMANN Harald, 41
SZPAKOWSKI Waclaw, 98

T

TABAIMO, 308, 309, 310
TADA Icon, 173, 218, 219
TAGAKI Yoko, 294
TAKANO Aya, 301
TARABOUKINE Nicolaï, 255, 256
THURNAUER Agnès, 55
TINGUELY Jean, 338
TIO BELLIDO Ramon, 232
TORONI Niele, 317
TROIS CARRES Stéphane, 236, 237, 238, 240,
241, 242, 244, 246, 247, 248, 249, 331

V

VAN DER GOES Hugo, 32
VAN DOESBURG Theo, 59, 203
VASARELY Victor, 203
VASARI Giorgio, 34
VELAZQUEZ Diégo, 115
VERDET André, 64
VILLARD Emmanuelle, 157
VU Tomas, 93
VUILLARD Édouard, 129

W

WIERTZ Antoine Joseph, 168, 214
WIERTZ Antoine, 169, 170
WITTKOWER Margot et Rudolf, 31, 32
WRAY Randy, 16

Y

YAMAWAKI Toshitugu, 305, 306, 307
YOES Amy, 16, 61, 119, 122
YVARAL Jean-Pierre Vasarely, 203, 204

Z

ZARCATE Pierre, 282
ZIEGLER Toby, 117

Table des illustrations

Figure 1 - Elsa Ayache, <i>Championne de surf (en rêve)</i> , 2013, acrylique sur papier, 12 x 17 cm.....	8
Figure 2 - Elsa Ayache, <i>Sans titre</i> , carnet, série, 2017-2018, feutre noir sur papier, 14,5 x 20,5 cm.....	27
Figure 3 - Elsa Ayache, <i>Règlement de compte</i> , 2011, acrylique sur papier, environ 6 x 8 cm chaque.....	30
Figure 4 - Elsa Ayache, <i>Naufrage (autoportrait à la cocaïne)</i> , 2015, acrylique et bombe sur toile souple, 214 x 250 cm.	42
Figure 5 - Felix Gonzalez-Torres, <i>Untitled (National Front)</i> , 1992, offsetprint on paper, 119 x 84 cm.....	48
Figure 6 - Brassai, Pierre Bonnard dans son atelier, photographie, épreuve gélatino-argentique, 1946, Paris, Centre Pompidou MNAM-CCI.....	51
Figure 7 - Pablo Picasso, <i>Guitare sur un guéridon</i> , 1913, craie, papier peint et papier de couleur découpés et épinglés, 61,5 x 39,5 cm.....	54
Figure 8 - Beatriz Milhazes, <i>Maracolrola</i> , 2015, acrylique sur toile, 128 x 289 cm.....	55
Figure 9 - Agnès Thurnauer, <i>Prédelle (Rainbow Elbow)</i> , 2008, peinture, 55 x 38 cm x 2.	55
Figure 10 - Erró, première épreuve numérique de la série : <i>Les petits-enfants de Mao</i> , 2006.	56
Figure 11 - Fiona Rae, <i>You'll be relieved when you can see your favorites</i> , 2004, huile et acrylique sur toile, 231 x 190,5 cm.....	60
Figure 12 - Amy Yoes, exemples de divers <i>Fragments</i> , 2002, encre sur papier, dimensions variables, Musée des beaux-arts, Nantes.	61
Figure 13 - Amy Yoes, <i>Trapdoors</i> , 2003, huile sur panneau, 35 x 46 cm.	62
Figure 14 - Jin Meyerson, <i>Famiy Tree</i> , 2006, acrylique et huile sur toile, 352 x 534 cm.	63
Figure 15 - Jin Meyerson, <i>Stereovision</i> , 2017, huile sur toile, 140 x 197 cm.	63
Figure 16 - Kaë, <i>Mummy's kitchen</i> , 2006, huile et acrylique sur toile, 114 x 121 cm.	66
Figure 17 - Shirley Kaneda <i>Immaculate Squalor</i> , 2005, huile sur toile, 152 x 137cm.	67
Figure 18 - Shirley Kaneda, <i>Cheerful desolation</i> , 2014, acrylique et huile sur toile, 182 x 162 cm.....	67
Figure 19 - Peter Doig, photographie de l'unité d'habitation de Briey-en-Forêt, France. Archive de l'artiste.....	77

Figure 20 - Peter Doig, <i>Cabin essence</i> , 1993-1994, huile sur toile, 230 x 360 cm.....	78
Figure 21 - Sean Cunningham, <i>Friday the 13th</i> , 1980, film, 95 min, arrêt sur image.	78
Figure 22 - Peter Doig, <i>Friday the 13th</i> , 1987, huile sur toile, 126 x 206 cm.....	78
Figure 23 - Peter Doig, <i>100 years ago</i> , 2000, huile sur toile, 200 x 296 cm.....	79
Figure 24 - Olaf Rauh, <i>Lancel</i> , 2004, impression lambda sur Ilford, 115 x 146 cm.	80
Figure 25 - Olaf Rauh, <i>Paninsula #14</i> , 2007, impression lambda sur Ilford, 118 x 170 cm. ...	81
Figure 26 - Kolkoz, <i>Kolkoz Tower</i> , Miami, 2006, photographie sur aluminium et châssis, 180 x 130 cm.	82
Figure 27 - Dan Hays, <i>Colorado Impression 10a (after Dan Hays, Colorado)</i> , 2002, huile sur toile, 152 x 203 cm.....	83
Figure 28 - Carl Fudge, <i>Rhapsody Spray (4)</i> , 2000, sérigraphie, 133,5 x 159 cm.	84
Figure 29 - Carl Fudge, <i>Blast Furnace 1</i> , 2011, acrylique sur toile, 134 x 182 cm.....	85
Figure 30 - Benjamin Edwards, <i>Man with mushrooms</i> , 2015-17, huile sur toile, 91 x 60 cm. 86	
Figure 31 - Benjamin Edwards, vue d'atelier, <i>The triumph of Democracy</i> , état d'avancement au 4 mai 2008.	87
Figure 32 - Benjamin Edwards, extraits des étapes numériques préparatoires pour la peinture <i>Immersion</i> , 2004.	87
Figure 33 - Benjamin Edwards, <i>Immersion</i> , 2004, acrylique sur toile, 190 x 317 cm.	88
Figure 34 - Rosson Crow, <i>Masterson's Saloon</i> , 2005, huile, peinture à la bombe et vernis sur toile, 117 x 172 cm.....	90
Figure 35 - Rosson Crow, <i>Vibrational Dazzle in the Cactus Garden</i> , 2016, acrylique, peinture à la bombe, huile, photo transfert et vernis sur toile, 213 x 290 cm.	92
Figure 36 - Tomas Vu, <i>Sans titre (étude)</i> , 2005, techniques mixtes sur toile, 91,5 x 122 cm.93	
Figure 37 - Tomas Vu, <i>Dymaxion Chronofile (5.30 am, July 12, 1942)</i> , 2016, sérigraphie, acrylique, jet d'encre, crayon, collage et bois sur plexiglas, 89 x 116 cm.	94
Figure 38 - Peter Zimmermann, <i>Wall 2</i> , 2003, résine époxy sur toile, 250 x 160 cm.	95
Figure 39 - Peter Zimmermann, vue de l'exposition, École de Fribourg, 2016, résine époxy.96	
Figure 40 - Beverly Fishman, <i>Dividose : H.T.K.</i> , 2003, 4 panneaux, vinyle et aluminium peint par poudrage (électrostatique), 2p : 30,5 x 159 cm, 38 x 159 cm, 15 x 159 cm.....	97
Figure 41 - Scott Anderson, <i>Nagi Domo</i> , 2004, huile sur toile, 101 x 127 cm.	98
Figure 42 - Thomas Burke, <i>Slasher</i> , 2015, acrylique sur panneau, 47 x 47 cm.....	100
Figure 43 - Tim Bavington, <i>Wayward #4</i> , 2005, acrylique sur panneau, 191 x 194 cm.....	101
Figure 44 - Tim Bavington, extrait du film <i>Atelier 3 : Tim Bavington</i> , 2017, Eric Minh Swenson, Art Films & Images, 29 min.....	101
Figure 45 - Tobias Lehner, <i>Sans titre</i> , 2006, acrylique sur toile, 220 x 160 cm.....	102
Figure 46 - Changha Hwang, <i>Frequent Dejavue</i> , 2004, acrylique sur toile, 213 x 213 cm..	104

Figure 47 - Chris Finley, <i>Randall-Ray</i> , 2007, acrylique sur toile sur panneau de bois, 148 x 239 x 7 cm.	107
Figure 48 - Chris Finley, <i>Buddhacreaturetwirl</i> , 2001, acrylique et émail sur toile montée sur bois, 122 x 137 cm.	107
Figure 49 - Elsa Ayache, <i>Train de la perte</i> , 2002, peinture centrale, techniques mixtes et images numériques, 130 x 450 cm.	110
Figure 50 - Elsa Ayache, <i>Para-</i> , 2005, peinture, toile sur châssis, techniques mixtes, 116 x 89 cm et trois extensions numériques, tirages jet d'encre contrecollés sur PVC et plastifiés, 116 x 89 cm chaque, 356 x 11 cm.	111
Figure 51 - Sarah Morris, <i>National Geographic (Capital)</i> , 2001, peinture brillante pour bâtiment sur toile, 214 x 214 cm.	113
Figure 52 - Pedro Barbeito, <i>Captain Bagdad</i> , 2012, acrylique sur toile, 122 x 122 cm.	114
Figure 53 - Pedro Barbeito, <i>Charles III</i> , 2002, acrylique sur toile, 243 x 198 cm.	115
Figure 54 - Torben Giehler, <i>Circling Overland</i> , 2002, acrylique sur toile, 244 x 305 cm.	116
Figure 55 - Torben Giehler, <i>Easy As It Was</i> , 2017, acrylique sur toile, 130 x 100 cm.	116
Figure 56 - Toby Ziegler, <i>I'm ready for love</i> , 2002, acrylique sur Scotchbrite, 175 x 261 cm.	117
Figure 57 - Toby Ziegler, <i>The Grand Cause</i> , 2006, crayon et feuille d'or sur toile, 210 x 242 cm.	118
Figure 58 - Amy Yoes, <i>Sightseers Folklore</i> , 2005, sculpture en bois et peinture acrylique sur mur, 15, 3 x 15 m. Wave Hill, the Bronx, New York, USA.	119
Figure 59 - Sarah Morris, <i>Robert Towne</i> , 2006, Lever House, New York, 36,5 x 61 m.	120
Figure 60 - Matthew Ritchie, <i>Split</i> , 2005, huile et marqueur sur toile, 127 x 213 cm.	121
Figure 61 - Matthew Ritchie, <i>Drawing in 1-2-3-4 Dimensions</i> , processus de l'artiste, 2005.	121
Figure 62 - Matthew Ritchie, processus de l'artiste, 2005.	122
Figure 63 - Matthew Ritchie, vue de l'exposition <i>Remote Viewing: Invented Worlds in Recent Painting and Drawing</i> , 2005, Whitney Museum of American Art, New York. Au centre : The Universal Cell, 2004, aluminium recouvert de poudre, acier inoxydable, gypse, dimensions variables.	123
Figure 64 - Matthew Ritchie, <i>Proposition Player</i> , 2003, vue de l'installation au Musée des Arts contemporains de Houston, Texas.	123
Figure 65 - Chris Finley, <i>Kite#3</i> , 2006, bois, peinture, ficelle, petite peinture avec charnière, dimensions variables.	124
Figure 66 - Chris Finley, vue de l'installation <i>The Friggin' Curve</i> , 2006, ACME, Los Angeles, Californie.	124
Figure 67 - Jeremy Blake, <i>Tarzana After Dark, Medicine Chest</i> , 2002-03, huile sur toile, 30,5 x 23 cm et 30,5 x 25,5 cm.	125
Figure 68 - Jeremy Blake, <i>Winchester Redux</i> , extraits, vidéo et son, boucle de 5 min, 2004.	126

Figure 69 - Kenji Hirata, <i>2 pianos + trumpet x 1 handclap</i> , 2006, acrylique sur toile, 152 x 91 cm.....	127
Figure 70 - Kenji Hirata, <i>Fretless bass solo</i> , en collaboration avec Ben Krone, 2007, Corian noir et blanc sur toile MDF (Medium density fibre boards), 244 x 127 x 18 cm.	127
Figure 71 - Ben Krone, à partir de l'œuvre de Kenji Hirata, projet de mise en trois dimensions, extraits des processus numériques et matériels, 2007.	128
Figure 72 - Pierre Bonnard, <i>Nu au tub</i> , vers 1908, tirage moderne, d'après négatif original, gélatino-argentique, 8,5 x 6 cm.	130
Figure 73 - Pierre Bonnard, <i>Nu au tub</i> , 1916, huile sur toile, 140 x 102 cm.....	130
Figure 74 - Baptiste Roux, <i>Attraction plastiquée</i> , 2017, impression sur support plane, 150 cm.....	131
Figure 75 - Baptiste Roux, <i>Obsolescence programmée</i> , 2017, techniques mixtes, 200 x 198 x 61 cm.	132
Figure 76 - Baptiste Roux, <i>Hasards, imprévus et autres aléas</i> , 2012, vue d'exposition collective, Villeneuve-la-Garenne, 2012.	133
Figure 77 - Libero Acerbi, <i>Digital painting on canvas</i> , 1987, 87,5 x 57,5 cm.....	138
Figure 78 - Cyril Anguelidis, <i>NY center III</i> , + 2930 jours après l'an 2000, tirage sur bâche montée sur un châssis métal, 200 x 100 cm.	140
Figure 79 - Albert Oehlen, <i>Ohne Titel (Sans Titre)</i> , 1994, huile sur toile, 240 x 200 cm.....	145
Figure 80 - Albert Oehlen, <i>Bedrohter Schwan (Cygne en voie de disparition)</i> , 2000, impression jet d'encre sur papier, 209 x 309 cm.....	147
Figure 81 - Albert Oehlen, <i>Ohne Titel (Sans Titre)</i> , 2000, technique mixte sur papier montée sur toile, 196 x 306 cm.	148
Figure 82 - Albert Oehlen, <i>Nie mehr dem Excrement liegen (Ne plus jamais mentir aux excréments)</i> , 2002, technique mixte sur toile, 200 x 168 cm.	149
Figure 83 , Figure 84 - John Maeda, <i>Nature (Motion Paintings), Because of Pressure</i> , 2006, vue d'une projection au Lentos Kunstmuseum, Ars Electronica, 2006.	152
Figure 85 - John Maeda, <i>Nature (Motion Paintings), High Rise</i> , 2006, vue d'une projection au Lentos Kunstmuseum, Ars Electronica, 2006.	153
Figure 86 - Emmanuelle Villard, <i>Getti 1</i> , 2006, acrylique sur toile, 20 cm de diamètre.	158
Figure 87 - Fabian Marcaccio, <i>Multiple-Site-Paintants</i> , 2001-2002, encre sur toile, silicone et résine polyoptics, huile, structure en bois et en métal. Vue d'exposition à la Documenta 11, Kassel, 2002.	158
Figure 88 - Nathalie Junod-Ponsart, <i>Deep Water. Un espace sans sommeil</i> , 5 octobre 2002, installation lumineuse, piscine de Pontoise, Paris.	159
Figure 89 - Richard Patterson, <i>Repo Man</i> , 2000, huile sur toile, 244 x 160 cm.	172

Figure 90 - Richard Patterson, <i>Retrograde Reality Matrix Box</i> , 2006, impression jet d'encre sur papier Hahnemülhe, 58 x 42 cm.....	172
Figure 91 - Icon Tada, <i>US.01.28, US.01.13, US.01.25, US.01.07, US.01.06, US.01.25, US.01.17, US.01.07, US.01.14, US.01.01</i> , vue de l'exposition <i>Icon Tada, Digital Paintings</i> , 8 mars – 9 avril 2003, galerie Magda Danysz, sérigraphie sur chêne teinté, tirages uniques, 30 x 30 cm chacune.....	173
Figure 92 - Icon Tada, <i>Wallsticking™</i> , vue de l'exposition <i>Icon Tada, Digital Paintings</i> , 8 mars – 9 avril 2003, galerie Magda Danysz, adhésif sur mur peint, 310 x 506 cm.	174
Figure 93 - Elsa Ayache , <i>V.I.P. 5 (Variations In Painting)</i> , installation, 2016, acrylique sur papier, 21 x 30 cm et programme exécuté, présenté sur moniteur, exposition contextuelle, <i>Poser Déposer</i> , Péniche Le Chaudron, oct. 2016, Paris.	182
Figure 94 - Elsa Ayache, <i>V.I.P. 5 (Variations In Painting)</i> , captures d'écran, 2016, programme informatique exécutable présenté sur moniteur.....	184
Figure 95 - Elsa Ayache, <i>Topographie du relationnel</i> , 2008, acrylique sur toile, 130 x 195 cm.....	185
Figure 96 - Elsa Ayache, <i>V.I.P.4</i> , captures d'écran, 2009, programme informatique exécutable.	186
Figure 97 - Elsa Ayache, <i>Para-</i> , 2005, techniques mixtes sur toile, 116 x 89 cm.....	199
Figure 98 - Elsa Ayache, <i>D.I.P.4</i> , capture d'écran, 2008, programme informatique exécutable.	201
Figure 99 - Jean-Pierre Yvaral, <i>Horizon structuré-Jorn</i> , 1978, acrylique sur toile, 65 x 65 cm.....	204
Figure 100 - Jean-Pierre Yvaral, <i>Mona Lisa synthétisée</i> , 1989, acrylique sur toile, 150 x 96 cm.....	205
Figure 101 - Jean-Pierre Yvaral, vue d'atelier, 1984.....	205
Figure 102 - Vera Molnar, <i>Lent mouvement giratoire</i> , 1957, peinture sur carton, 75 x 75 cm.....	220
Figure 103 - Vera Molnar, <i>Effet esthétique de l'inversion des fonctions par la fluctuation de l'attention</i> , 1960, huile sur panneau d'aggloméré, 150 x 150 cm.	221
Figure 104 - Vera Molnar, <i>Structure à partir de la lettre N dix ans plus tard</i> , 1971, papier Canson noir collé sur papier, encre, 29,7 x 30 cm.....	221
Figure 105 - Vera Molnar, <i>Structure à partir de la lettre N</i> , 1961, papier Canson noir collé sur papier, 29 x 26,6 cm.....	221
Figure 106 - Vera Molnar, <i>Écriture (étude)</i> , 1988-1990, encre sur papier, 8 x 40 cm	225
Figure 107 - Vera Molnar, <i>Lettres de ma mère (étude main + machine)</i> , 1990, encre sur papier, 30 x 40cm	225
Figure 108 - Vera Molnar, <i>Lettres de ma mère (sur imprimante)</i> , 1988, encre sur papier, 20 x 30 cm.....	225

Figure 109 - Antoine Desjardins, vue de l'atelier « digital » avec <i>RattleSnakeJawsLith</i> , <i>DaysnightLith</i> et <i>EagleLith</i> (2005), le 12 juillet 2006, Paris (IXe).	227
Figure 110 - Antoine Desjardins, <i>enclOcact</i> , 2004, tirage photographique, 30 x 40 cm.	228
Figure 111 - Antoine Desjardins, planche d'élaboration, 2003, impression sur papier, 29,7 x 42 cm.	229
Figure 112 - Antoine Desjardins, <i>RattleSnakeJawsLith</i> , 2005, résine peinte, chaque pièce env. 27 x 12 x 12 cm.	229
Figure 113 - Antoine Desjardins, <i>RattleSnakeJawsLith</i> , 2005, lithographie réalisée sur les presses des Éditions Jacques Bervillé avec l'aide de la SCAM, 110 x 75 cm.	231
Figure 114 - Stéphane Trois Carrés, <i>Tout en un</i> , 2006, jet d'encre et acrylique sur toile, 135 x 165 cm.	238
Figure 115 - Stéphane Trois Carrés, <i>Esquisse numérique du 10 mars 2002</i> , (extrait), 365 pages animées en Flash 5. Carnet de croquis en ligne http://s.troiscarrés.free.fr/	239
Figure 116 - Stéphane Trois Carrés, <i>Esquisse numérique du 13 juin 2002</i> , (extrait), 365 pages animées en Flash 5. Carnet de croquis en ligne http://s.troiscarrés.free.fr/	239
Figure 117 - Stéphane Trois Carrés, <i>Esquisse numérique du 16 février 2002</i> , (extrait), 365 pages animées en Flash 5. Carnet de croquis en ligne http://s.troiscarrés.free.fr/	240
Figure 118 - Stéphane Trois Carrés, <i>Bloom to Green</i> , 2005, 12 peintures acryliques, jet d'encre sur toile, 50 x 60 cm chacune.	243
Figure 119 - Stéphane Trois Carrés, <i>Morphing Mutation Remix ADN 02_couleurs</i> , 2008, jet d'encre sur toile montée sur châssis, 130 x 100 cm chacune.	244
Figure 120 - Stéphane Trois Carrés, <i>Les géométries de l'intuition</i> , (extraits), 2000, vidéo en image de synthèse, 2 x 3 min.	245
Figure 121 - Stéphane Trois Carrés, <i>Troisième chaos</i> , (extraits), 2000-2008, vidéo, images de synthèse et compositing, 3:30 min.	246
Figure 122 - Joseph Nechvatal, <i>becOming hagiOs vacuOles</i> , 2007, peinture assistée par ordinateur-robot sur toile, 112 x 168 cm.	250
Figure 123 - Joseph Nechvatal et Music2eye, <i>RGB attack</i> , 5 étapes d'une attaque virale, 2003, programme informatique exécutable.	253
Figure 124 - Joseph Nechvatal et Music2eye, vues de l'installation <i>Viral Counter Attack</i> , 2004. Exposition <i>After Attack</i> , mars-avril 2004, Heartgalerie, Paris.	254
Figure 125 - Joseph Nechvatal, <i>Orgiastic abattOir</i> , 2003, peinture assistée par ordinateur-robot, acrylique sur toile, 112 x 168 cm.	255
Figure 126 - John Maeda, page extraite de <i>Maeda@media. Journal d'un explorateur du numérique</i> , traduit de l'américain par Sabine Jean, Éd. Thames & Hudson, 2000, p.60.	259
Figure 127 - John Maeda, page extraite de <i>Maeda@media. Journal d'un explorateur du numérique</i> , <i>op. cit.</i> p.43.	260

Figure 128 - John Maeda, page extraite de <i>Maeda@media. Journal d'un explorateur du numérique, op. cit.</i> p.37.....	260
Figure 129 - Sophie Lavaud, <i>Centre Lumière Bleu</i> , 1990, acrylique sur toile, 100 x 75 cm.	264
Figure 130 - Sophie Lavaud, <i>Projet Tableau scénique n°1</i> , 2004, scénographie interactive, vue d'ensemble et vue intérieure.....	265
Figure 131 - Sophie Lavaud, vues et schéma de l'installation <i>Centre-Lumière-Bleu</i> , 1996-97.	267
Figure 132 - Miguel Chevalier, <i>Baroque & Classique 1,2,3,4</i> , 1983, extraits de l'ensemble de sérigraphies sur aggloméré, 4 éléments de 42 x 42 cm.	269
Figure 133 - Miguel Chevalier, <i>Graine n°1 et 4</i> , 2005, logiciel : Music2eye, pour chaque graine : une station graphique, un écran plasma vertical.....	272
Figure 134 - Miguel Chevalier, <i>Sur-Nature</i> , 2004, vue d'ensemble et détail de l'installation, Centre d'art de Vitry-Sur-Seine, logiciel : Music2eye, 2 ordinateurs PC, 3 vidéoprojecteurs, 9 écrans de tulle et PVC translucide.	272
Figure 135 - Miguel Chevalier, <i>Ultra-Nature</i> , 2004, installation de réalité virtuelle interactive, Central Station Oslo, Norvège, 12 vidéoprojecteurs, 6 ordinateurs, 16 capteurs, 20 x 3 m.	273
Figure 136 - Miguel Chevalier, <i>Constellation Tapis volants Pixels-Médina-Zelliges</i> , 2005, projet d'installation de nuit place Jamaa El Fna, création logiciel Éric Wenger, toile de spie gonflée à l'hélium, vidéoprojecteur, ordinateur mini-Mac G5, superficie 10 000 m ²	274
Figure 137 - Pascal Dombis, <i>McLove</i> , 2006, image d'installation vidéo, logiciel vidéo : Claude Micheli.	277
Figure 138 - Pascal Dombis, <i>Géométries Irrationnelles</i> , 2008, vue de l'installation vidéo, logiciel vidéo : Claude Micheli, capteur et électronique : Symvain Belot, chaque écran : 4 x 3 m.....	278
Figure 139 - Pascal Dombis, <i>Géométries Irrationnelles</i> , 2008, impression numérique murale <i>in situ</i> , Galerie Municipale de Vitry-Sur-Seine, 40 m x 3,40 m.	279
Figure 140 - Pascal Dombis, <i>Antisana II</i> , 2000-2008, impression numérique murale <i>in situ</i> , version de 2008 au Block Museum, Chicago, Etats-Unis, 5,50 x 3,80 m.	280
Figure 141 - Pascal Dombis, <i>Post-Digital Mirror</i> , 2006, lenticulaire sur châssis, 1,20 x 0,90 m.....	281
Figure 142 - Cécile Brigand dans son atelier, 2006, Paris (8ème).....	285
Figure 143 - Cécile Brigand, <i>Sans titre</i> , 2005, techniques mixtes sur toile, 300 x 200 cm. .	286
Figure 144 - Cécile Brigand, <i>Sans titre</i> , 2004, techniques mixtes sur papier, 42 x 59 cm. ...	287
Figure 145 - Cécile Brigand, <i>Sans titre</i> , 2004, techniques mixtes sur toile, 180 x 180 cm. .	288
Figure 146 - Yoshitomo Nara, <i>Sprout the Ambassador</i> , 2001, acrylique sur toile, 82 x 78 cm.	292
Figure 147 - Takashi Murakami, <i>Kawai : Vacances d'été</i> , 2002, acrylique sur toile et bois, 6 panneaux, 3 x 9 m.	295
Figure 148 - Takashi Murakami, <i>Processus de Kawai : Vacances d'été</i> , 2002.....	295

Figure 149 - Takashi Murakami, <i>Jellyfish Eyes</i> , (panneau 1/5), 2001, acrylique sur toile marouflée sur panneaux, 100 x 100 x 5 cm.....	297
Figure 150 - Takashi Murakami, <i>Tan Tan Bo</i> , 2001, acrylique sur toile et bois, 360 x 450 x 6,7 cm.....	299
Figure 151 - Takashi Murakami, <i>Processus de Tan Tan Bo</i> , 2001.....	299
Figure 152 - Mr., <i>Tomorrow Evening</i> , 2016, acrylique et crayon sur coton et lin brûlé monté sur panneau de bois, 2,20 x 1,80 m.	300
Figure 153 - Mr., vue de l'exposition Tokyo, <i>The City I know, at Dusk : It's Like a Hollow in My Heart</i> , Galerie Emmanuel Perrotin, Séoul, 2016.....	301
Figure 154 - Aya Takano, <i>The Ocean Inside</i> , 2015, huile sur toile, 170 x 400 cm.	302
Figure 155 - Chiho Aoshima, <i>City Glow</i> , 2005, impression chromogénique, 170 x 170 cm.	302
Figure 156 - Chiho Aoshima, <i>We are battered by nature, we are loved by nature</i> et détail, 2007, tirage photographique, aluminium, plexiglass, 2 panneaux, 81 x 510 cm.	303
Figure 157 - Chiho Aoshima, vue de l'installation <i>The Giant and the Courtesans</i> , 2007, galerie Emmanuel Perrotin, dimensions variables.....	304
Figure 158 - Chiho Aoshima, <i>City Glow</i> , 2005, installation de 5 flux DD, 5 écrans plasma, 5 lecteurs DVD, 1 unité de contrôle, 7 minutes. Collaboration avec Bruce Ferguson, designer animation.	304C:\Users\Elsa\Documents\JOB\THBdx\These_v012_clean.docx - _Toc523262033
Figure 159 - Vue de l'exposition <i>Toshitugu Yamawaki Solo Exhibition</i> , 2006, Muramatsu Gallery, Tokyo.....	306
Figure 160 - Toshitugu Yamawaki, <i>Mikrokosmos</i> , 2006, impressions jet d'encre sur 25 papiers assemblés, 210 x 148 cm.....	306
Figure 161 - Toshitugu Yamawaki, <i>Mikrokosmos</i> , 2006, 3 peintures, techniques mixtes sur papier photo, 3,5 x 2,5 cm.....	306
Figure 162 - Toshitugu Yamawaki, « La production numérique plus picturale que la peinture originale », 2006, impression sur papier, 26 x 20 cm.....	307
Figure 163 - Tabaimo, extrait de la vidéo <i>Hanabi-ra</i> , 2003, installation vidéo, galerie Koyanagi, Tokyo.	308
Figure 164 - Tabaimo, extrait de la vidéo <i>Midnight sea</i> , 2006, installation vidéo, boucle de 4 minutes.	309
Figure 165 - Tabaimo, extraits de la vidéo <i>Japanese Commuter Train</i> , 2001, installation vidéo, boucle de 8 minutes.....	311
Figure 166 - Tabaimo, vue de l'installation vidéo <i>Japanese Commuter Train</i> , 2001, boucle de 8 minutes.	312
Figure 167 - Jean-François Leroy, <i>assis/couché #2</i> , moquette, polypropylène, bois peinture acrylique, métal 190 x 33 x 35 cm, 2014.	317

Figure 168 - Matthieu Ronsse, <i>Quand je suis venu au monde, j'étais ton œuf</i> , vue de l'exposition, 7 septembre - 20 septembre 2017, Galerie VNH, Paris.	317
Figure 169 - Amor Muñoz, <i>Rhythmic Manufacture</i> , aquarelle sur papier, métronome, table, combinaison, pendule, vidéo et son de la performance du 12-15 juillet 2017, vue de l'installation / performance au SF MOMA, Etats-Unis.	318
Figure 170 - Marianne Mispelaère, <i>Mesurer les actes</i> , dessin <i>in situ</i> , action performative de dessin (encre de chine sur mur), 5 - 7 mars 2015, 416 min, Dimensions variables, galerie du Théâtre de Privas, 2015.	318
Figure 171 - Adrien Belgrand, <i>Lake Louise</i> , acrylique sur toile, 160 x 280 cm, 2017.	319
Figure 172 - François Malingrèy, <i>Le jeune homme à l'arbre coupé</i> , huile sur toile, 200 x 140 cm, 2015.	319
Figure 173 - Elsa Ayache, <i>Satire 2</i> , 2014, acrylique sur papier, 150 x 210 cm.	320
Figure 174 - Elsa Ayache <i>Recueils</i> , 2010 - aujourd'hui, (extraits), duo photographie / texte, 12,5 x 21 cm.	322
Figure 175 - Elsa Ayache, <i>Recueils</i> , 2010 - aujourd'hui, (extraits), duo photographie / texte, 12,5 x 21 cm.	322
Figure 176 - Elsa Ayache, <i>Se bananer</i> , 2015, peinture sur papier peint, dimensions variables.	323
Figure 177 - Elsa Ayache, <i>Hublots</i> , 2012, images peintes en boîtes, 13,7 x 9,7 x 2,7 cm,.	326
Figure 178 - Elsa Ayache, <i>Hublots</i> , 2012, série, vue de l'exposition contextuelle <i>Poser Déposer</i> , Péniche Le Chaudron, Paris, oct. 2016.	327
Figure 179 - Elsa Ayache, <i>Grignotage</i> , 2014, acrylique et trous sur toile libre, 184 x 214 cm.	329
Figure 180 - Elsa Ayache, <i>Recueils</i> , 2010 - aujourd'hui, (extraits), duo photographie / texte, 12,5 x 21 cm.	330
Figure 181 - <i>Portrait of Edmond Belamy</i> , 2018, créé par GAN (<i>Generative Adversarial Network</i>), qui sera mis aux enchères par Christie's en octobre 2018.	336
Figure 182 - Oscar Sharp, <i>Sunspring</i> , 2016, extraits, court métrage, scénario : « Benjamin », logiciel d'intelligence artificielle, Production : End Cue, 9 minutes.	339
Figure 183 - Elsa Ayache, <i>Sans titre</i> , 2013, gouache et crayon sur papier.	343
Figure 184 - Elsa Ayache, <i>Carnet</i> , extrait, 2014, techniques mixtes, dimensions variables.	345

Crédits photographiques et sources des illustrations

1. Photo © Elsa Ayache
2. Photo © Elsa Ayache
3. Photo © Elsa Ayache
4. Photo © Elsa Ayache
5. Photo © Philipp Schönborn, © Felix Gonzalez-Torres, VG Bild-Kunst, Bonn
6. Photo © Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Adam Rzepka
7. Photo © The Museum of Modern Arts, New York, NY, USA
8. Photo © James Cohan, NY, USA
9. Courtesy Agnès Thurnauer, © ADAGP, Paris
10. © ADAGP, Paris, Art Actuel, novembre-décembre 2006, p. 49.
11. Photo © Prudence Cuming Associates Ltd, Swag, catalogue d'exposition, Galerie Nathalie Obadia, Paris, Ed. Galerie Nathalie Obadia, 2004.
12. Photo © Amy Yoes, www.amyyoesprojects.com, consulté le 13 février 2007
13. Photo © Stux Gallery, www.stuxgallery.com, consulté le 25 août 2018
14. Photo © MEYERSON STUDIO, <https://www.jinmeyerson.com/work>, consulté le 25 août 2018
15. Photo © MEYERSON STUDIO <https://www.jinmeyerson.com/work>, consulté le 25 août 2018
16. Photo © Kaë
17. Photo © Galerie Jean-Luc & Takako Richard, Shirley Kaneda, texte de Brooks Adams, Paris, Ed. Galerie Jean-Luc et Takako Richard, Coll. Peintres du XXI^e siècle, 2004. p. 9.
18. Photo © Shirley Kaneda, <http://www.shirleykaneda.com/2016/>, consulté le 25 août 2018
19. Photo © Peter Doig, Catherine Grenier, Hitty Scott, Adrian Searle, Peter Doig, Paris, Ed. Phaidon, Coll. Contemporary artists, 2007, p. 16.
20. Photo © Peter Doig, Catherine Grenier, Hitty Scott, Adrian Searle, Peter Doig, Paris, Ed. Phaidon, Coll. Contemporary artists, 2007, p. 17.
21. Photo © Peter Doig, Catherine Grenier, Hitty Scott, Adrian Searle, Peter Doig, Paris, Ed. Phaidon, Coll. Contemporary artists, 2007, p. 71.
22. Photo © 2007 Phaidon Press Limited, Catherine Grenier, Hitty Scott, Adrian Searle, Peter Doig, Paris, Ed. Phaidon, Coll. Contemporary artists, 2007, p. 70.
23. Photo © Peter Doig, Catherine Grenier, Hitty Scott, Adrian Searle, Peter Doig, Paris, Ed. Phaidon, Coll. Contemporary artists, 2007, p. 106.
24. Photo © Olaf Rauh, <http://www.olafrauh.com/de/works/chiffre-paris/23/>, consulté le 25 août 2018.
25. Photo © Olaf Rauh, <http://www.olafrauh.com/de/works/paninsula/38/>, consulté le 25 août 2018.
26. Photo © Galerie Perrotin, <http://www.stiletto.fr/culture/hope>, consulté le 25 août 2018
27. Photo © Dan Hays, post-digital painting, Cranbrook Art Museum, Éd. Dora Apel, Bloomfield Hills, Michigan, États-Unis, 2002. p. 40.
28. Photo © Ronald Feldman Fine Arts, NY, Carl Fudge, texte de Joe Houston, Paris, Ed. Galerie Jean-Luc et Takako Richard, Coll. Peintres du XXI^e siècle, 2003, p. 20
29. Photo © Galerie Richard, https://www.galerierichard.com/en_artist.php?id=42, consulté le 25 août 2018
30. Photo © Benjamin Edwards, <https://benjamin-edwards.squarespace.com/o2vdcz4svoeg46e3v3dmrrh73kkngh>, consulté le 25 août 2018.
31. Photo © Benjamin Edwards, <http://www.benjaminedwards.net/>, consulté le 9 octobre 2008.
32. Photo © Benjamin Edwards, <http://www.benjaminedwards.net/>, consulté le 15 juillet 2007.
33. Photo © Benjamin Edwards, <http://www.benjaminedwards.net/Works/image%20pages/immersion.html>, consulté le 9 octobre 2008.
34. Photo © Bertrant Huet/Tutti, Rosson Crow, catalogue d'exposition, texte de Kathy Grayson, Paris, Ed. Galerie Nathalie Obadia, 2006, p.29.
35. Photo © Honor Fraser, <http://www.honorfraser.com/?s=artists&aid=1>, consulté le 25 août 2018
36. Photo © NewYork, abstract art now - floating forms, Ludwighafen, Ed Kerber Verlag, 2006, p.61.
37. Photo © Tomas Vu, <http://tomasvu.com/projects/dymaxion-chronofile/>, consulté le 25 août 2018.
38. Photo © 2006 VG Bild-Kunst, Bonn, abstract art now - floating forms, Ludwighafen, Ed Kerber Verlag, 2006, p.102.
39. Photo by Bernhard Strauss, © VG bild-kunst, bonn 2016 <https://www.thisiscolossal.com/2016/04/1400-square-feet-of-candy-colored-resin-layered-onto-the-floor-of-a-german-museum/>, consulté le 26 août 2018.
40. Photo by Shell Hensleigh © Galerie Jean-Luc & Takako Richard, Beverly Fishman, texte de Joe Houston, Paris, Ed. Galerie Jean-Luc et Takako Richard, Coll. Peintres du XXI^e siècle, 2003, p. 10
41. Photo by William H. Bengston © Galerie Jean-Luc & Takako Richard, Scott Anderson, texte de David Pagel, Paris, Ed. Galerie Jean-Luc et Takako Richard, Coll. Peintres du XXI^e siècle, 2004. p. 5.

42. Photo © Thomas Burke, <http://www.western-project.com/artists/thomas-burke-2/>, consulté le 25 août 2018.
43. Photo © Tim Bavington, <https://geoform.net/artists/tim-bavington/> consulté le 26 août 2018
44. Capture vidéo du film ATELIER THREE : TIM BAVINGTON © Eric Minh Swenson <https://vimeo.com/229378384>, consulté le 26 août 2018.
45. Photo par Uwe Walther © Galerie Suzanne Tarasiève Paris et Tobias Lehner, Tobias Lehner. Full speed Ahead, Exposition 21 oct – 25 nov 2006, Galerie Suzanne Tarasiève, Paris, Ed. Suzanne Tarasiève, 2006, pp. 10-11.
46. Photo © Changha Hwang, Changha Hwang, Exposition, 11 septembre - 24 octobre 2004, Galerie Anne de Villepoix, Paris, Ed. Galerie Anne de Villepoix et Galerie Baronian_francey, Bruxelles, 2004, p. 19.
47. Photo © The Oxbow School, <http://www.oxbowschool.org/news/events/2017/2/chris-finley>, consulté le 26 août 2018.
48. Photo © ACME Gallery, <http://www.acmelosangeles.com/artists/chris-finley/>, image consultable au 16 octobre 2008.
49. Photo © Elsa Ayache
50. Photo © Elsa Ayache
51. Photo © V&A, <http://collections.vam.ac.uk/item/O83867/national-geographic-capital-print-morris-sarah/> consulté le 26 août 2018.
52. Photo © 2014 Pedro Barbeito, <https://www.pedrobarbeito.com/pop-violence?lightbox=11jdf>, consulté le 26 août 2018.
53. Photo © Lehmann Maupin, <https://www.lehmannmaupin.com/exhibitions/pedro-barbeito2>, consulté le 26 août 2018.
54. Photo © Torben Giehler, <http://www.torbengiehler.com/WORKS/2002/circlingoverland.html>, consulté le 26 août 2018.
55. Photo © Torben Giehler, <http://www.torbengiehler.com/WORKS/2017/easyasitwasi2017.html>, consulté le 26 août 2018.
56. Photo © artnet.com, <http://www.artnet.com/artist/424656946/toby-ziegler.html>, consulté le 16 octobre 2008.
57. Photo © Saatchi Gallery https://www.saatchigallery.com/artists/artpages/toby_ziegler_grand_cause.htm, consulté le 26 août 2018.
58. Photo © Amy Yoes, <http://www.amyoes.com/archive/sightseers/index.htm>, consulté le 16 octobre 2008.
59. Photo © Sarah Morris, <https://www.wikiart.org/en/sarah-morris/robert-towne-los-angeles-2006>, consulté le 26 août 2018.
60. Photo © Andrea Rosen Gallery, <http://www.andrearosengallery.com/artists/matthew-ritchie/>, consulté le 16 octobre 2008.
61. Extraits vidéo © PBS, <https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/>, consulté le 26 août 2018.
62. Extraits vidéo © PBS, <https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/>, consulté le 26 août 2018.
63. Photo © Andrea Rosen Gallery, <http://www.andrearosengallery.com/artists/matthew-ritchie/>, consulté le 16 octobre 2008.
64. Photo © Andrea Rosen Gallery, <http://www.andrearosengallery.com/artists/matthew-ritchie/>, consulté le 6 octobre 2008.
65. Photo © ACME Gallery, <http://www.acmelosangeles.com/artists/chris-finley/>, consulté le 16 octobre 2008.
66. Photo © ACME Gallery, <http://www.acmelosangeles.com/artists/chris-finley/>, consulté le 16 octobre 2008.
67. Photo © KTF Gallery http://www.ktfgallery.com/artists/jeremy_blake/?heading_id=58&project_id=89, consulté le 16 octobre 2008.
68. Photo © KTF Gallery http://www.ktfgallery.com/artists/jeremy_blake/?heading_id=51&project_id=134, consulté le 16 octobre 2008.
69. Photo © Kenji Harata, <http://www.kenjiharata.com>, consulté le 26 août 2018
70. Photo © Kenji Harata, <http://www.kenjiharata.com>, consulté le 26 août 2018
71. Photo © Project To Surface, <http://projecttosurface.com/>, consulté le 16 octobre 2008.
72. Photo © Musée d'Orsay, Dist. RMN-Grand Palais / Patrice Schmidt <https://www.photo.rmn.fr/archive/98-002735-2C6NU0SUT20I.html>, consulté le 26 août 2018
73. Photo © Galerie Beyeler, Bonnard dans sa lumière, catalogue d'exposition, 12 juillet- 28 septembre 1975, Paris, Ed. Fondation Maeght, 1975, p. 45.
74. Photo © Baptiste Roux, <http://www.baptisteroux.com/en/impressions/serie-attraction-plastiquee-5/?referent=selection>, consulté le 26 août 2018.
75. Photo © Baptiste Roux, <http://www.baptisteroux.com/en/impressions/serie-attraction-plastiquee-5/?referent=selection>, consulté le 26 août 2018.
76. Photo © Baptiste Roux, <http://www.baptisteroux.com/en/impressions/serie-attraction-plastiquee-5/?referent=selection>, consulté le 26 août 2018.
77. Photo © Libero Acerbi, Digital Painting, Mila, Ed. Diagramma, 1988, n.p.
78. Photo © Cyril Anguelidis, <https://www.anguelidis.com/>, consulté le 26 août 2018.
79. Photo © Albert Oehlen, <http://www.recirca.com/reviews/2006/oehlen/ao.shtml>, consulté le 10 octobre 2008.
80. Photo © FRAC Auvergne, Albert Oehlen, Albert Oehlen, catalogue d'exposition, 10 mars-24 mai 2005, FRAC Auvergne, textes de Pierre Sterckx, Jean-Charles Vergne, Clermont-Ferrand, Ed. Un, Deux...Quatre, 2005, n.p.
81. Photo © FRAC Auvergne, Albert Oehlen, Albert Oehlen, catalogue d'exposition, 10 mars-24 mai 2005, FRAC Auvergne, textes de Pierre Sterckx, Jean-Charles Vergne, Clermont-Ferrand, Ed. Un, Deux...Quatre, 2005, n.p.
82. Photo © FRAC Auvergne, Albert Oehlen, Albert Oehlen, catalogue d'exposition, 10 mars-24 mai 2005, FRAC Auvergne, textes de Pierre Sterckx, Jean-Charles Vergne, Clermont-Ferrand, Ed. Un, Deux...Quatre, 2005, n.p.
83. Photo © Marius Watz, <https://www.flickr.com/photos/watz/1052061968>, consulté le 26 août 2018.
84. Photo © Marius Watz, <https://www.flickr.com/photos/watz/1052079974/in/photostream/>, consulté le 26 août 2018.
85. Photo © Marius Watz, <https://www.flickr.com/photos/watz/1051220021/in/photostream/>, consulté le 26 août 2018.
86. Photo © Emmanuelle Villard / ADAGP, <http://emmanuellevillard.com/en/works/>, consulté le 16 août 2018.
87. Photo © Fabian Marcaccio, Fabian Marcaccio Paintant Stories, catalogue d'exposition, 17 dec. 2005 - 23 avril 2006, Daros-Latinamerica AG, Zürich, Ed. Daros-Latinamerica AG, 2005, p. 37.
88. Photo © Nathalie Junod-Ponsard, <http://n.junod.ponsard.free.fr/debu1024.html>, consulté le 26 août 2018.
89. Photo © James Cohan Gallery, <http://origin.www.jamescohan.com/exhibitions/richard-patterson>, consulté le 26 août 2018.
90. Photo © DailyServing.com, <https://www.dailyserving.com/2010/02/interview-with-richard-patterson/>, consulté le 26 août 2018.
91. Photo © ULTRALABTM, ULTRALABTM, Icon Tada : peinture, Paris, Ed. Monografik, Coll. « 15x21 » art, 2007, n.p.
92. Photo © ULTRALABTM, ULTRALABTM, Icon Tada : peinture, Paris, Ed. Monografik, Coll. « 15x21 » art, 2007, n.p.
93. Photo © Elsa Ayache
94. Photo © Elsa Ayache

95. Photo © Elsa Ayache
96. Photo © Elsa Ayache
97. Photo © Elsa Ayache
98. Photo © Elsa Ayache
99. Photo © Jean-Pierre Yvaral, <http://www.yvaral.org/menuhorizon.html>, consulté le 26 août 2018.
100. Photo © Jean-Pierre Yvaral, <http://www.yvaral.org/monal9.html>, consulté le 26 août 2018.
101. Photo © Jean-Pierre Yvaral, <http://www.yvaral.org/phhotwork10.html>, consulté le 26 août 2018.
102. Photo © Réunion des Musées Nationaux, Vera Molnar, catalogue d'exposition, 7 oct 2001 – 6 janv 2002, Musée de Grenoble, Ed. Musée de Grenoble, Coll. reConnaître, Grenoble, 2001, p. 25.
103. Photo © Réunion des Musées Nationaux, Vera Molnar, catalogue d'exposition, 7 oct 2001 – 6 janv 2002, Musée de Grenoble, Ed. Musée de Grenoble, Coll. reConnaître, Grenoble, 2001, p. 35.
104. Photo © Réunion des Musées Nationaux, Vera Molnar, catalogue d'exposition, 7 oct 2001 – 6 janv 2002, Musée de Grenoble, Ed. Musée de Grenoble, Coll. reConnaître, Grenoble, 2001, p. 39.
105. Photo © Réunion des Musées Nationaux, Vera Molnar, catalogue d'exposition, 7 oct 2001 – 6 janv 2002, Musée de Grenoble, Ed. Musée de Grenoble, Coll. reConnaître, Grenoble, 2001, p. 41.
106. Photo © Réunion des Musées Nationaux, Vera Molnar, catalogue d'exposition, 7 oct 2001 – 6 janv 2002, Musée de Grenoble, Ed. Musée de Grenoble, Coll. reConnaître, Grenoble, 2001, p. 43.
107. Photo © Réunion des Musées Nationaux, Vera Molnar, catalogue d'exposition, 7 oct 2001 – 6 janv 2002, Musée de Grenoble, Ed. Musée de Grenoble, Coll. reConnaître, Grenoble, 2001, p. 47.
108. Photo © Réunion des Musées Nationaux, Vera Molnar, catalogue d'exposition, 7 oct 2001 – 6 janv 2002, Musée de Grenoble, Ed. Musée de Grenoble, Coll. reConnaître, Grenoble, 2001, p. 47.
109. Photo © Elsa Ayache
110. Photo © Elsa Ayache
111. Photo © Elsa Ayache
112. Photo © Elsa Ayache
113. Photo © Berville Editions, <https://www.berville-editions.com/trav/aartistes/antoine.html>, consulté le 26 août 2018.
114. Photo © Stéphane Trois Carrés, <https://www.troiscarrés.com/fr/s%C3%A9ries-peintures>, consulté le 26 août 2018.
115. Photo © Stéphane Trois Carrés, <http://s.troiscarrés.free.fr/>, consulté le 26 août 2018
116. Photo © Stéphane Trois Carrés, <http://s.troiscarrés.free.fr/>, consulté le 26 août 2018
117. Photo © Stéphane Trois Carrés, <http://s.troiscarrés.free.fr/>, consulté le 26 août 2018
118. Photo © Stéphane Trois Carrés
119. Photo © Stéphane Trois Carrés
120. Extrait vidéo © Stéphane Trois Carrés, <https://vimeo.com/282916029>, consulté le 26 août 2018.
121. Photo © Stéphane Trois Carrés
122. Photo © Singing Palette, <https://www.contemporary-art.org/Paintings/Becoming-hagiOs-vacuOles-Works-31811.html>, consulté le 26 août 2018.
123. Photo © MUSIC2EYE, <http://www.music2eye.com/vca/abstractvca.html>, consulté le 10 octobre 2008.
124. Photo © MUSIC2EYE, <http://www.music2eye.com/vca/abstractvca.html>, consulté le 10 octobre 2008.
125. Photo © Joseph Nechvatal https://www.eyewithwings.net/nechvatal/brushstrokes/DIGITAL_BRUSHSTROKES.htm, consulté le 26 août 2018.
126. Photo © John Maeda, John Maeda, Maeda@media. Journal d'un explorateur du numérique, Paris, Ed. Thames & Hudson, 2000, p.60.
127. Photo © John Maeda, John Maeda, Maeda@media. Journal d'un explorateur du numérique, Paris, Ed. Thames & Hudson, 2000, p.43.
128. Photo © John Maeda, John Maeda, Maeda@media. Journal d'un explorateur du numérique, Paris, Ed. Thames & Hudson, 2000, p.37.
129. Photo © Sophie Lavaud, http://www.sophielavaud.org/wp-content/uploads/Centre_lum_bleu2.jpg, consulté le 26 août 2018.
130. Photo © SKLUNK, <http://www.skunk.net/spip.php?article486>, consulté le 26 août 2018.
131. Photo © Sophie Lavaud, <http://asso.francenet.fr/lavaud/clb.html>, consulté le 16 octobre 2008.
132. Photo © Miguel Chevalier, <http://www.miguel-chevalier.com/site/pages/autr/05/mosafr.htm>, consulté le 16 octobre 2008.
133. Photo © Miguel Chevalier, http://www.miguel-chevalier.com/fr/herbier-virtuel-sur-natures?position=91&list=1_KznTMsHfrOQbtIgY6_aQBioms0Gbv3wT-DC0gQmEA consulté le 26 août 2018.
134. Photo © Miguel Chevalier, <http://www.miguel-chevalier.com/site/pages/autr/32/mosafr.htm>, consulté le 16 octobre 2008.
135. Photo © Miguel Chevalier, <http://www.miguel-chevalier.com/site/pages/autr/31/mosafr.htm>, consulté le 16 octobre 2008.
136. Photo © Miguel Chevalier, http://www.miguel-chevalier.com/fr/tapis-volants?position=90&list=1_KznTMsHfrOQbtIgY6_aQBioms0Gbv3wT-DC0gQmEA consulté le 25 août 2018.
137. Extraits vidéo © Pascal Dombis, <https://www.youtube.com/watch?v=cbLA03fqia0>, consulté le 26 août 2018.
138. Photo © Pascal Dombis, <http://dombis.com/works/irrational-geo/>, consulté le 26 août 2018.
139. Photo © Pascal Dombis, <http://dombis.com/works/irrational-geo/>, consulté le 26 août 2018.
140. Photo © Pascal Dombis, <http://dombis.com/works/antisana/>, consulté le 26 août 2018.
141. Photo © Pascal Dombis, <http://dombis.com/works/post-digital-mirror/>, consulté le 26 août 2018.
142. Photo © Elsa Ayache
143. Photo © Cécile Brigand, <http://www.cecilebrigand.com/enter.html>, consulté le 26 août 2018.
144. Photo © Cécile Brigand, <http://www.cecilebrigand.com/enter.html>, consulté le 26 août 2018.
145. Photo © Cécile Brigand, <http://www.cecilebrigand.com/enter.html>, consulté le 26 août 2018.
146. Photo © Artnet Worldwide Corporation, <http://www.artnet.com/artists/yoshitomo-nara/>, consulté le 26 août 2016.

147. Photo © Takashi Murakami, Takashi Murakami. Kaikai kiki, catalogue d'exposition, 27 juin-27 octobre 2002, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Ed. Actes Sud, Arles, 2002, p. 112.
148. Photo © Takashi Murakami, Takashi Murakami. Kaikai kiki, catalogue d'exposition, 27 juin-27 octobre 2002, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Ed. Actes Sud, Arles, 2002, pp. 96 - 98.
149. Photo © Takashi Murakami, Takashi Murakami. Kaikai kiki, catalogue d'exposition, 27 juin-27 octobre 2002, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Ed. Actes Sud, Arles, 2002, p. 49.
150. Photo © Takashi Murakami, Takashi Murakami. Kaikai kiki, catalogue d'exposition, 27 juin-27 octobre 2002, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Ed. Actes Sud, Arles, 2002, pp. 10 - 11.
151. Photo © Takashi Murakami, Takashi Murakami. Kaikai kiki, catalogue d'exposition, 27 juin-27 octobre 2002, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Ed. Actes Sud, Arles, 2002, pp. 92 - 95.
152. Photo © Perrotin, <https://www.perrotin.com/artists/Mr/31/yoshii-ch-go/38645>, consulté le 26 août 2018.
153. Photo © Perrotin, <https://www.perrotin.com/artists/Mr/31/view-of-the-exhibition-tokyo-the-city-i-know-at-dusk-its-like-a-hollow-in-my-heart-seoul-south-korea-2016/10000012454>, consulté le 26 août 2018.
154. Photo © Perrotin, https://www.perrotin.com/artists/Aya_Takano/15/may-all-things-dissolve-in-the-ocean-of-bliss/27399, consulté le 26 août 2018.
155. Photo © Chiho Aoshima/Kaikai Kiki.Co, http://english.kaikaiiki.co.jp/artworks/eachwork/city_glow/, consulté le 26 août 2018.
156. Photo © Perrotin, http://www.galerieperrotin.com/artiste-Chiho_Aoshima-14.html, consulté le 16 octobre 2008
157. Photo © Perrotin, http://www.galerieperrotin.com/artiste-Chiho_Aoshima-14.html, consulté le 16 octobre 2008
158. Photo © Perrotin, http://www.galerieperrotin.com/artiste-Chiho_Aoshima-14.html, consulté le 16 octobre 2008
159. Photo © Elsa Ayache
160. Photo © Elsa Ayache
161. Photo © Elsa Ayache
162. Photo © Elsa Ayache
163. Extrait vidéo © James Cohan, <https://www.jamescohan.com/exhibitions/tabaimo>, consulté le 26 août 2018.
164. Photo © Tabaimo, Tabaimo, catalogue d'exposition, 27 octobre-4 février 2007, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Arles, Ed. Actes Sud, 2006, p. 32.
165. Photo © Tabaimo, Tabaimo, catalogue d'exposition, 27 octobre-4 février 2007, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Arles, Ed. Actes Sud, 2006, pp.70, 74, 78, 79, 80.
166. Photo © Tabaimo, Tabaimo, catalogue d'exposition, 27 octobre-4 février 2007, Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Arles, Ed. Actes Sud, 2006, pp.67.
167. Photo © Jean-François Leroy <https://www.zerodeux.fr/specialweb/jean-francois-leroy-et-emilie-satre-laureats-du-prix-novembre-avivry-2014/>, consulté le 26 août 2018.
168. Photo © VNH Gallery, <https://www.galleriesnow.net/shows/matthieu-ronsse-quand-je-suis-venu-au-monde-jetais-ton-oeuf/>, consulté le 26 août 2018.
169. Photo © Elsa Ayache
170. Photo © ADAGP, https://awarewomenartists.com/en/artiste_prixaware/marianne-mispelaere/, consulté le 26 août 2018.
171. Photo © Galerie ALB, <http://www.galeriealb.com/artistes/adrien-belgrand/>, consulté le 26 août 2018.
172. Photo © François Malingrèy, <https://cargocollective.com/francoismalingrey/portfolio-2017>, consulté le 26 août 2018.
173. Photo © Elsa Ayache
174. Photo © Elsa Ayache
175. Photo © Elsa Ayache
176. Photo © Elsa Ayache
177. Photo © Elsa Ayache
178. Photo © Elsa Ayache
179. Photo © Elsa Ayache
180. Photo © Elsa Ayache
181. Extrait vidéo © Oscar Sharp, <https://www.youtube.com/watch?v=LY7x2lhqjmc&t=20s>, consulté le 27 août 2018
182. Photo © Obvious, <https://www.christies.com/features/A-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx>, consulté le 27 août 2018
183. Photo © Elsa Ayache
184. Photo © Elsa Ayache

ANNEXES

AVANT-PROPOS

Les enquêtes menées au cours de la recherche ont constitué un matériel d'étude pour la thèse. Elles sont ici restituées à titre de documentation. Elles rassemblent les réponses données par les artistes au questionnaire qui a initié l'étude des liens entre peinture et informatique, les textes que certains ont préféré fournir ainsi que des fragments de correspondances.

ARTISTES

CYRIL ANGUELIDIS	379
PEDRO BARBEITO	380
CÉCILE BRIGAND	383
ROSSON CROW	384
ANTOINE DESJARDINS	387
BENJAMIN EDWARDS	388
CHRIS FINLEY	392
MATTHIAS GROEBEL	394
DAN HAYS	397
JOSEPH NECHVATAL	399
ADAM ROSS	404
BAPTISTE ROUX	406
STÉPHANE TROIS CARRÉS	408

CYRIL ANGUELIDIS

1964, Paris, France

Date : 25 février 2007

Quel est votre parcours ?

Classique ou presque : cuisinier, un peu d'architecture d'intérieur et de publicité. J'ai fréquenté l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris.

Comment pourriez-vous définir le ou les enjeux de votre pratique ?

Il n'y a pas d'enjeux, juste des constats sociaux et culturels. Je propose un regard à la fois ludique et sérieux sur notre société.

Quelles opérations plastiques reviennent le plus souvent dans votre pratique ?

Aucune, je travaille sans matière, uniquement avec le virtuel.

Selon vous quelles seraient les conditions *sine qua non* pour qu'il y ait peinture ? Des homonymes de « peindre » ?

Je ne suis pas allé si loin !!! Pour moi l'instinct et la curiosité sont les bases.

Établissez-vous dans votre travail artistique des liens entre peinture et numérique⁵⁸⁷ ou appartiennent-ils à deux modes de créations distincts ?

Je ne suis pas peintre donc aucun lien possible.

L'ordinateur est-il pour vous un médium ou un outil ? Pourquoi ?

L'ordinateur m'a permis d'avoir enfin un espace de travail infini, la limite de la toile et du châssis étaient pour moi une contrainte. Mes images n'ont pas de format défini au départ. Je peux sortir du cadre grâce à la palette graphique et le déterminer tout à la fin, en fonction du projet.

Quel(s) logiciel(s) utilisez-vous ?

Painter.

Avec quels outils et opérations travaillez-vous majoritairement ?

Painter et ma tablette Wacom

Quels sont les problèmes qui vous ennuient le plus lorsque vous pratiquez ?

Aucun. J'aime le bruit et ce qui se passe au moment où je crée une image en fait automatiquement partie.

Quel rôle joue le regard ?

Il est à la base de tout !!!!!

La (ou votre) peinture est-elle irremplaçable ? En quoi ?

Pas du tout, le concept d'irremplaçabilité n'existe pas pour moi !! Plus il y en a, plus on évolue vers une nouvelle richesse visuelle, c'est sans limite.

Le numérique est-il irremplaçable ? En quoi ?

Non plus.

Au regard de votre travail et des pratiques contemporaines, comment pensez-vous les rapports de la peinture au numérique aujourd'hui ?

Il s'agit d'un outil qui me convient.

Si vous aviez à définir ce qu'apporte le numérique à la peinture :

Rien.

Ce qu'apporte la peinture au numérique : Rien.

Vous êtes-vous à un moment donné posé la question de l'engagement d'un travail en peinture dans un contexte fortement imprégné par les discours de mort et d'impossibilité de ce médium ?

Jamais, je suis un Hilander !!!!!

⁵⁸⁷ Entendons ici tout ce qui encode ou travaille sous forme de nombres : photographie, scanner, logiciels informatiques, programmes...

PEDRO BARBEITO

1969, La Coruña, Espagne

Date : 31 juillet 2008

Traduction : Elsa Ayache

Comment pourriez-vous définir le ou les enjeux de votre pratique ?

J'ai toujours été fasciné par la plasticité du médium peinture, sa matérialité et son processus d'application sur la toile.

Ses qualités en font un langage visuel aux possibilités infinies. C'est sans surprise que le XX^{ème} a intégré de nouvelles technologies de représentation visuelle et de production (photographie, film, image numérique) dans son lexique. La peinture contemporaine est, pour moi, le plus timide et autoréférencé des médias visuels actuels, remarquable dans sa faculté à parler du présent et du futur tout en tenant compte de son engagement passé.

En 1996, j'ai acheté mon premier ordinateur. Depuis, il m'a servi à la fois de muse et de collaborateur. Indéniablement, l'ordinateur a révolutionné notre perception du monde grâce à la quantité incomparable d'informations à laquelle il nous donne accès et à sa façon de fabriquer des images – ses répercussions esthétiques, politiques et sociales ne sont pas encore complètement comprises et sont en devenir –.

Mon principal centre d'intérêt ces douze dernières années a été de travailler à partir de l'impact causé par cette nouvelle forme d'information visuelle sur le langage et l'histoire de la peinture. De manière évidente j'ai été attiré par les façons dont l'esthétique et la logique de la fabrication des images numériques peuvent être utilisées en peinture. En fait, il semble y avoir une affinité entre ces deux formes. Si l'image numérique peut être vue comme une forme de peinture contemporaine, la matérialité et le temps passé à créer et à voir une peinture permettent, en retour, de doter l'image

numérique d'une histoire et d'une corporalité qui lui font défaut.

En 1996, j'ai commencé à utiliser *Photoshop* (logiciel 2D) et *Form-Z* (logiciel 3D) pour dessiner et manipuler des images.

J'utilise les logiciels informatiques pour passer d'un concept à une image sur toile. C'est un processus que je trouve continuellement fascinant et vivifiant, tout comme la façon dont les langages de ces deux médiums fusionnent et s'influencent mutuellement.

Je suis aussi très intéressé par le rôle d'Internet et des technologies numériques comme moyens de communiquer des types particuliers de savoirs culturels. Mes premières peintures (du milieu des années 1990 à 2001) par exemple, touchaient à l'imagerie scientifique de la nature et aux phénomènes invisibles. À cette époque, pour la première fois, ces découvertes scientifiques étaient rendues visibles grâce aux techniques d'images numériques largement disponibles pour tout le monde sur les sites web des laboratoires scientifiques. De 2001 à 2005, j'ai étudié la façon dont les images des jeux vidéo

sur *PS2* et *Gamecube* favorisaient une relation nouvelle à l'image, à la fois individuelle et fluide. Je me suis intéressé à cette nouvelle manière de percevoir l'espace par l'intermédiaire des outils de création numérique et notamment par la manipulation d'images. Mes séries de 2002-2003 interrogent une relation à la peinture classique du paysage et mes séries 2004-2005 au cubisme. Dans mes peintures plus récentes (2006-2007), je me concentre sur le rôle joué par les médias numériques sur la culture consumériste contemporaine ainsi que sur

la représentation de la violence. En effet, certaines formes de violence sont consommées avec avidité et sont normalisées dans la vie de tous les jours. Ainsi par exemple, les technologies d'entraînement de l'armée ont été conçues pour imiter et reproduire l'expérience du jeu vidéo.

Quelles opérations plastiques reviennent le plus souvent dans votre pratique ?

Je peins à l'acrylique sur toile montée sur panneau. Je mélange parfois peintures et impressions sur toile.

Selon vous quelles seraient les conditions *sine qua non* pour qu'il y ait peinture ? Des homonymes de « peindre » ?

Forme, couleur et dessin sur une surface plane sont les bases et ont été les bases de la peinture depuis des centaines d'années.

Ce qui change, ce sont les matériaux et outils utilisés ainsi que les références culturelles mobilisées. Pour moi, l'ordinateur est un outil et un générateur d'informations.

Tout peut être peinture. Le problème est de s'en convaincre soi-même, ainsi que le monde de l'art et le public plus généralement.

Établissez-vous dans votre travail artistique des liens entre peinture et numérique ou appartiennent-ils à deux modes de créations distincts ?

Je les lie afin de faire exister mon travail. Le numérique a changé notre façon de voir, y compris celle de regarder la peinture. Incorporer les processus numériques et esthétiques à la peinture ajoute seulement de la complexité à son langage, la rendant plus mystérieuse mais aussi plus en accord avec notre temps.

Comment exploitez-vous la technologie numérique dans votre pratique ? Auriez-vous quelque(s) exemple(s) d'œuvre(s) à détailler ici ?

J'aime me fixer des défis et les relever ensuite pour observer le résultat. Par exemple, dans mes peintures de 2003, j'ai essayé de recréer les peintures du

XIV^{ème} siècle avec l'esthétique du jeu vidéo. Des peintures d'une période spécifique de l'histoire ont ainsi été transformées en images pixélisées, avec fils de fer, textures puis ont été transposées à l'acrylique sur toile. Je cherchais les manières de lier ces deux mondes en peinture.

L'utilisation des espaces 3D dans les jeux vidéo en ligne (*Rez* et *Zone of the Enders* parmi mes préférés) est vraiment incroyable. Être plongé dans cet espace est presque une expérience tactile. Les couleurs acides et lumineuses ainsi que les angles droits augmentent cette expérience hyperréaliste. Les éléments de ces jeux, définitivement futuristes et fantastiques, restent cependant attachés à une réalité et exploitent des perceptions spatiales et formelles établies par des genres spécifiques de l'histoire de la peinture. Je suis captivé par les façons dont ces jeux engagent et étendent une certaine sensibilité de l'espace dans la peinture de paysage par exemple, et du geste dans la tradition du portrait. Mes peintures, durant cette période (2002-2003), représentent les rencontres entre ces genres historiques et les technologies du jeu vidéo. Elles traitent les façons dont ils façonnent notre expérience de la forme et de la figure. Le passage du cadre ovale au cadre rectangulaire a pour but de renforcer cette référence à la peinture d'histoire. Je dessine sur les peintures de Bruegel, de Velázquez, de Goya ou de Joachim Patinir, et je les associe avec des jeux et des techniques numériques particuliers. Je réinterprète et transcrits l'imagerie historique en la représentant pixélisée sur toile. Les carrés de couleur sont appliqués de manière aussi plate que possible afin d'imiter la platitude de l'écran. En retour, l'imagerie du jeu vidéo est traduite par les pigments de couleur et le médium acrylique. L'union de ces deux formes génère un continuum des traditions de la représentation visuelle qui façonne notre perception de l'espace, notre expérience du mouvement, et, à la fin, nos relations aux autres.

L'ordinateur est-il pour vous un médium ou un outil ? Pourquoi ?
Un outil.

Quel(s) logiciel(s) utilisez-vous ?

Photoshop. From-Z.

Au regard de votre travail et des pratiques contemporaines, comment pensez-vous les rapports de la peinture au numérique aujourd'hui ?

Le numérique permet à la peinture de rester intéressante et pertinente. La partie la plus captivante de la technologie en rapport à la peinture est la réouverture du questionnement sur son langage, comme le cubisme, l'expressionnisme abstrait et le pop art l'ont auparavant accompli. L'art numérique est devenu une forme d'art contemporain, comme la photographie ou la vidéo. Mon intérêt réside dans sa connexion à la peinture par les manières dont il peut en étendre la définition, lui servir d'outil, revigorer son langage et ses processus anciens de centaines d'années.

Complémentarité ? Concurrence ?

Progression ? Dépassement ?

Continuité ?

Mauvaise question ?

Le numérique est un médium à part entière et pour ceux qui s'y adonnent, il y a beaucoup à explorer. Mon intérêt réside dans la peinture et son histoire et, de ce fait, le numérique est uniquement utilisé comme un outil. La peinture a toujours constitué une réflexion sur le monde. Avec l'arrivée de la photographie, la peinture a étendu ses horizons au-delà de la simple

représentation. Ce qui a rendu la peinture si intéressante, à mon sens, ce sont les changements qui ont eu lieu ces deux derniers siècles – contextes socio-politiques, nouvelles technologies, guerres, etc. – car ils ont modifié le médium et son imaginaire. Pour moi, le numérique représente une nouvelle étape de son histoire, tant sur les plans du médium, des enjeux de la représentation que celui de son esthétique.

Si vous aviez à définir : ce qu'apporte la peinture au numérique :

La contribution de la peinture au numérique est uniquement créative. Les grandes peintures historiques révèlent une sophistication et une intelligence qui inspirent toutes les créations d'images contemporaines.

Vous êtes-vous à un moment donné posé la question de l'engagement d'un travail en peinture dans un contexte fortement imprégné par les discours de mort et d'impossibilité de ce médium ?

Comme pour les autres arts (films, musiques, littérature...), quand la peinture est bien faite, elle peut inspirer les spectateurs, les amener à penser et à se questionner sur le monde environnant. Cela ne va pas soigner le cancer ou stopper les guerres, mais cela peut exercer notre regard et stimuler notre esprit, ou peut même simplement être une jolie chose sur un mur – et c'est bien –.

CÉCILE BRIGAND

1971, Paris, France

Date : 12 juillet 2006

Quel(s) mot(s) pour qualifier votre statut et votre profession ?

Peintre : *between drawings & paintings.*

Quel est votre parcours ?

Atelier préparatoire. DNAP et DNSEP, option art à l'école de Cergy Pontoise. Artiste intervenante en milieux psychiatriques, École des Beaux-Arts de Bourges, Hôpital psychiatrique de Bourges.

Comment pourriez-vous définir le ou les enjeux de votre pratique ?

L'affirmation d'une existence singulière. La question n'est pas « quoi » peindre, mais « comment » peindre la division du sujet et la transmettre picturalement.

Quelles opérations plastiques reviennent le plus souvent dans votre pratique ?

Le désir de rendre visible cette division du sujet : peindre l'imprésentable, l'incommunicable. La ligne du dessin tranche, sépare, divise et ouvre l'espace-temps. C'est une tension perpétuelle entre finitude et infini.

Selon vous quelles seraient les conditions *sine qua non* pour qu'il y ait peinture ? Des synonymes de « peindre » ?

La peinture est un acte.

Établissez-vous dans votre travail artistique des liens entre peinture et numérique ou appartiennent-ils à deux modes de créations distincts ?

Ils sont distincts. L'implication et l'expression d'un corps-à-corps définissent une expérience et une pratique différentes.

Comment exploitez-vous la technologie numérique dans votre pratique ?

Auriez-vous quelque(s) exemple(s) d'œuvre(s) à détailler ici ?

À travers la problématique de la différence et de la répétition.

Ce travail relève-t-il d'une activité picturale ? Pourquoi ?

Oui, si cette pratique s'inscrit dans un processus de création qui questionne le visible.

L'ordinateur est-il pour vous un médium ou un outil ? Pourquoi ?

Qu'est-ce que créer ?

Dans quel(s) but(s) ?

Me remettre en question.

Quel rôle joue le regard ?

La vision.

La (ou votre) peinture est-elle irremplaçable ? En quoi ?

Elle ne cesse de me convoquer, de me conduire vers « l'im-pensée ».

Le numérique est-il irremplaçable ? En quoi ?

Il interroge pour moi le rapport qu'entretient notre époque avec l'espace-temps, le proche et le lointain, le virtuel et l'actuel.

Vous êtes-vous à un moment donné posé la question de l'engagement d'un travail en peinture dans un contexte fortement imprégné par les discours de mort et d'impossibilité de ce médium ?

Oui, chaque matin en me levant et en regardant mes enfants, Marine et Pierre. J'aime soutenir l'impossible... C'est le paradoxe de notre sublime et effrayante humanité, dont nous sommes responsables.

ROSSON CROW

1982, Dallas, Texas, États-Unis

Date : 20 mars 2007

Traduction : Cynthia Myslicki Ayache

Quel(s) mot(s) pour qualifier votre statut et votre profession ?

Artiste, peintre, performeuse.

Comment pourriez-vous définir le ou les enjeux de votre pratique ?

Ma pratique célèbre le superficiel et l'esthétique. Je m'intéresse au côté inconvenant du spectacle, celui qui menace juste au-dessous de la surface, comme si la peinture elle-même se détachait progressivement de la toile pour révéler un territoire à part. L'alchimie de la peinture à l'huile renvoie directement à l'*unheimlich* - l'effrayant -, telles des gouttes de peinture projetées en l'air qui coulent ou flottent superficiellement au-dessus de la toile. Je m'intéresse aux espaces qui fondent, s'ébrèchent ou tombent en morceaux mais qui ne se remarquent pas si on ne s'approche pas pour les observer. Les lumières crues et la plasticité éclipsent des incongruités spatiales. On y trouve toujours une frontière infime entre la célébration et l'horreur.

Je suis intéressée par le voyant, le visqueux, l'excès et le vulgaire. La décadence de ces espaces reflète ces aspects. Je suis fascinée par la richesse, le pouvoir et par la façon dont ces choses sont manifestées dans notre environnement au travers de représentations et de symboles qui définissent les classes sociales. Je suis troublée par la décadence et la moralité et plus particulièrement par le manque de moralité et d'éthique qui sont associés à la décadence. Mon travail essaye de placer l'observateur dans une position inconfortable, à la fois celle du désir et de la convoitise, celle du dégoût des pièges minables de la richesse et celle de la puissance et de l'opulence. En utilisant de la peinture à huile gluante, épaisse et brillante avec des stries de néons et une palette voyante, je m'efforce de créer des

objets séduisants. Les peintures sont lumineuses et rapides, un peu comme la mode lisse étalée sur le papier glacé des magazines. Les peintures se donnent en spectacle.

Quelles opérations plastiques reviennent le plus souvent dans votre pratique ?

Peinture en bombe, collage avec des bandes adhésives, voilage, émail, peinture à l'huile, colorant pour bois.

Des synonymes de « peindre » ?

Supercherie, tromperie, théâtre, maison d'amusement des fêtes à neuneu, scène, effets spéciaux, spectacle.

Établissez-vous dans votre travail artistique des liens entre peinture et numérique ou appartiennent-ils à deux modes de créations distincts ?

Selon moi, il y a de nombreuses façons différentes de créer, mais elles sont aussi liées dans ma pratique à l'utilisation de photos puisque je peins souvent à partir d'elles.

Comment exploitez-vous la technologie numérique dans votre pratique ?

Auriez-vous quelque(s) exemple(s) d'œuvre(s) à détailler ici ?

Utilisation de la photographie comme source.

Ce travail relève-t-il d'une activité picturale ? Pourquoi ?

Pour moi, l'utilisation du numérique s'arrête à la source : je préfère la bonne vieille méthode de la pratique de la peinture et je suis très impliquée dans l'alchimie-même des peintures à l'huile.

L'ordinateur est-il pour vous un médium ou un outil ? Pourquoi ?

L'ordinateur n'est pas un outil que j'utilise souvent avec les peintures puisque mes

sources sont matérielles et proviennent de livres.*

Quel(s) logiciel(s) utilisez-vous ?

Aucun.

Avec quels outils et opérations travaillez-vous majoritairement ? Dans quel(s) but(s) ?

Peinture à l'huile, huile, huile de lin, peinture en bombe, email. Je travaille l'alchimie de la peinture elle-même pour créer des effets spatiaux et j'utilise cette peinture pour créer des « effets spéciaux ».

Quels sont les problèmes qui vous ennuient le plus lorsque vous pratiquez ?

Rien ne m'ennuie vraiment, j'adore peindre.

Quel rôle joue le regard ?

Le même rôle que celui qui regarde une pièce de théâtre ou un film. Les observateurs se donnent en spectacle.

La (ou votre) peinture est-elle irremplaçable ? En quoi ?

Oui, parce que c'est la chose que j'aime faire par dessus tout.

Le numérique est-il irremplaçable ? En quoi ?

Non. Le numérique pourra être remplacé dans quelques années par une quelconque innovation technologique, j'en suis sûre.

Au regard de votre travail et des pratiques contemporaines, comment pensez-vous les rapports de la peinture au numérique aujourd'hui ?

Complémentarité ? Concurrence ?

Progression ? Dépassement ?

Continuité ?

Mauvaise question ?

Je ne suis pas très intéressée par la peinture qui se lie au « numérique ». Je trouve cela forcé, un peu comme une tentative d'être « contemporain ». Le numérique semble plus adapté aux autres formes de l'art comme les productions vidéos.

Si vous aviez à définir ce qu'apporte le numérique à la peinture :

L'accès à l'information.

Ce qu'apporte la peinture au numérique :

???

Vous êtes-vous à un moment donné posé la question de l'engagement d'un travail en peinture dans un contexte fortement imprégné par les discours de mort et d'impossibilité de ce médium ?

Non. Tout est remis en question, impossible et finalement obsolète. Et puis ça revient à la mode. Pour moi, l'art conceptuel est mort. Et bientôt l'art numérique le sera aussi.

Échange d'emails du 25 mars 2007.
Complément au questionnaire.
Traduction : Elsa Ayache.

**Chère Rosson,
Votre collaboration est une chance
pour moi et je vous suis vraiment
reconnaissante pour vos réponses. [...]**

**Il semble que votre peinture explore un
jeu entre l'espace de la peinture et la
représentation de l'espace. Elle paraît
aussi questionner le point de vue de
ces espaces à la manière d'une caméra
subjective.**

**Je pense au texte écrit par Kathy
Grayson dans le livre que vous
consacre la galerie Nathalie Obadia.
Elle suggère un lien avec le numérique
en faisant référence à l'idée de
compilation ou encore à un espace qui
serait spécifiquement numérique.
Qu'en pensez-vous, est-ce pertinent ?**

**Pourriez-vous préciser la manière dont
vous utilisez les images dans votre
pratique ? Interviennent-elles dans le
processus de peinture ? Comment les
choisissez-vous ? Sont-elles parfois
mêlées ? Prenez-vous des photos
ou utilisez-vous seulement des images
déjà existantes ? Votre conception de
la peinture comme spectacle est
vraiment intéressante et votre travail
artistique riche.**

**Je vous remercie encore pour votre
disponibilité et espère avoir
l'opportunité d'aller plus loin dans la
compréhension de votre travail.
Cordialement,
Elsa.**

Bonjour Elsa,
Voyons si je peux répondre un peu plus à
quelques-unes de vos questions...

L'article de Kathy Grayson est très
intéressant, mais je pense qu'elle a sur-
interprété ma relation au numérique parce
que c'est ce qui l'intéresse. Néanmoins,
j'apprécie la façon dont elle lit mon travail
de la même manière que j'apprécierai lire
le vôtre.

J'utilise principalement les images dans
mon travail en guise de référence.
J'assemble beaucoup de photos pour faire
mes peintures, en utilisant des dessins.
Par exemple, je vais utiliser le tapis dans
une photo, l'architecture de base dans une
autre, les meubles dans une autre, etc.
J'utilise parfois des photos que j'ai prises
moi-même. Mais j'exploite aussi des
images de vieux livres de décoration
d'intérieur, de livres d'architecture, etc.

Oui, le spectacle est quelque chose qui
m'intéresse, spécialement dans la relation
construite avec ma peinture. Si les idées
du spectacle et du numérique vous
intéressent, je vous recommande un livre
qui m'a beaucoup inspiré : *The Vatican to
Vegas : A History of Special Effects* par
Norman Klein.

En espérant que cela vous aide !
Rosson

ANTOINE DESJARDINS

1955, Antibes, France

Date : 12 juillet 2006

Quel(s) mot(s) pour qualifier votre statut et votre profession ?

Artiste.

Quel est votre parcours ?

Université, École d'Art, USA,
enseignement actuel à l'École Nationale
Supérieure des Arts Décoratifs.

Comment pourriez-vous définir le ou les enjeux de votre pratique ?

Mettre en adéquation avec mon travail les développements propres aux technologies numériques.

Quelles opérations plastiques reviennent le plus souvent dans votre pratique ?

Dessin, photographie, sculpture.

Selon vous quelles seraient les conditions *sine qua non* pour qu'il y ait peinture ?

Des synonymes de « peindre » ?

Un support naturel identifié, un motif, un sujet.

Synonymes : produire, dessiner, colorer.

Établissez-vous dans votre travail artistique des liens entre peinture et numérique ou appartiennent-ils à deux modes de créations distincts ?

Les liens sont d'évidence autour de l'iconographie, il reste à trouver les termes d'une matérialisation.

L'ordinateur est-il pour vous un médium ou un outil ? Pourquoi ?

Un outil.

Quel(s) logiciel(s) utilisez-vous ?

Adobe CS. Lightwave. Dreamwaver. Flash.

Avec quels outils et opérations travaillez-vous majoritairement ?

Utilisation des logiciels dans leur ouverture. La 3D pour la partie modélisation.

Dans quel(s) but(s) ?

Pour parvenir à mes fins.

Et minoritairement :

En excluez-vous ? Pourquoi ?

Non.

Quels sont les problèmes qui vous ennuient le plus lorsque vous pratiquez ?

Les pannes et les obstacles.

Quel rôle joue le regard ?

Primordial, constant et artistique.

La (ou votre) peinture est-elle irremplaçable ? En quoi ?

Son unicité et sa particularité.

Le numérique est-il irremplaçable ? En quoi ?

Oui, par capacité au codage des données, à leur mixage et à leur rencontre.

BENJAMIN EDWARDS

1970, Iowa City, États-Unis

Date : 22 mars 2007

Traduction : Cynthia Myslicki Ayache

Quel(s) mot(s) pour qualifier votre statut et votre profession ?

Artiste et peintre.

Quel est votre parcours ?

J'ai fait quatre années d'études à l'Université d'Arts de Californie, à Los Angeles, durant lesquelles j'ai accordé une importance particulière à la peinture. J'ai obtenu mon diplôme en 1992. J'ai ensuite fait une pause de quelques années avant d'obtenir un Master en Beaux-arts et en Art graphique du *Rhode Island School of Design* en 1997.

Comment pourriez-vous définir le ou les enjeux de votre pratique ?

Mon travail a toujours exploré les relations entre l'individu et son paysage contemporain urbain, ses banlieues, et les façons dont cet environnement présente des activités de consommation. Ces dernières années, les changements technologiques informatiques qui sont intervenus dans mon atelier et dans le monde de la consommation ont aussi amené ma pratique à explorer le mélange de notre paysage « réel » avec le paysage « virtuel ».

Je pratique surtout la peinture, mais la technologie informatique a évolué et les outils sont devenus accessibles. Une bonne part de ce que je produis peut être présenté au final par l'intermédiaire d'un support numérique comme l'impression photo numérique à l'aide d'imprimantes jet d'encre, l'Internet, l'animation, les sculptures ou les modèles produits grâce à une technologie comme le prototypage rapide.

Pour moi, les peintures sont en haut de la hiérarchie de mes pratiques d'atelier. Je me suis toujours considéré peintre, et personnellement je me sens comblé lorsque que je suis seul à créer une

œuvre avec des brosses, de la peinture et des toiles.

À plusieurs égards, mon œuvre traite de la notion d'aliénation vis-à-vis d'un monde qui devient de plus en plus technologique, rationalisé et économique. La peinture maintient une tradition romantique tandis que les œuvres numériques peuvent difficilement être séparées de leurs sujets technologiques.

Quelles opérations plastiques reviennent le plus souvent dans votre pratique ?

J'utilise une grande variété de techniques pour différents travaux, mais pour la plupart de mes peintures, j'utilise les huiles traditionnelles sur toile. J'utilise un projecteur numérique pour visionner des fragments de couleur sur la toile et je superpose les formes pour développer la peinture. J'ai un plan de mise en scène et de composition, mais pas pour les détails finaux. Je fais « croître » la peinture par une série de décisions faisant que l'image se développe de façon organique. Ce procédé donne une énergie à l'action picturale et empêche que la technologie numérique dicte ce qui sera peint.

Pour d'autres types d'œuvres, j'utilise des peintures acryliques que je mélange à différents matériaux pour changer leur texture. Cette technique simule le « faux » qui caractérise l'esthétique américaine si répandue. J'utilise également la technologie informatique pour concevoir des pochoirs complexes et développer une esthétique raide et acérée.

Cependant, quand j'emploie des huiles, j'abandonne cette extrême dureté en faveur d'un style un peu plus gestuel, surtout pour différencier ce langage du numérique.

Selon vous quelles seraient les conditions *sine qua non* pour qu'il y ait peinture ?

Des synonymes de « peindre » ?

Définir la peinture de façon formelle est inintéressant pour moi car cela devient un jeu gratuit. Si par contre, un artiste choisit consciemment d'utiliser la peinture comme médium pour des raisons critiques, ses limites sont surtout dictées par la tradition. Je n'aime pas catégoriser certaines œuvres comme étant des peintures ou non, pour des raisons formelles par exemple, car c'est le rôle des départements de musées et cela n'a aucune pertinence pour moi.

En revanche, si une peinture ou une œuvre numérique s'engage dans la critique d'une forme ou d'une autre, le choix du médium devient plus important. En tant qu'artiste, je veux que mon œuvre soit reconnue comme une peinture, ce qui implique que - pour éloigner toute possibilité de confusion - je garde le numérique comme sujet et non comme objet de mon œuvre.

Établissez-vous dans votre travail artistique des liens entre peinture et numérique ou appartiennent-ils à deux modes de créations distincts ?

Je tente de lier ces deux mondes autant que possible. Mais, comme la peinture a une valeur supérieure à mes yeux, j'essaie d'exploiter le numérique en tant qu'outil ou appui à mon travail plutôt que comme une fin en soi. Mon auto-apprentissage des techniques et l'assimilation de chaque nouvel outil technologique est allé dans ce sens. Cela a représenté un travail de longue haleine.

Comment exploitez-vous la technologie numérique dans votre pratique ? Auriez-vous quelque(s) exemple(s) d'œuvre(s) à détailler ici ?

La technologie s'est à tel point insérée dans ma pratique qu'il serait impossible de la séparer de mon œuvre. Elle lui est aussi appropriée qu'elle est intégrée à la vie quotidienne. Bien-sûr nous pourrions survivre sans les nouvelles technologies, et un peintre pourrait peindre sans elles. Dans la vie quotidienne, cela serait un acte politique ou moral. Pour un peintre qui prétend commenter les ramifications sociologiques et philosophiques de la

technologie, ce serait une régression et non un acte constructif.

Pour être plus précis dans ma réponse, je dirais que le numérique et le monde virtuel sont devenus des espèces de médiateurs ou d'opérateurs entre mon expérience de vie et mon expérience de création picturale. Ainsi par exemple, je collectionne des images publicitaires venant de la télévision, de magazines, de sites web, etc., et je les traite numériquement pour les faire entrer dans un environnement virtuel. Je photographie des immeubles pour les transposer ensuite en modèles virtuels. J'accumule aussi des images de parties de corps humains sortis de jeux vidéo. Ce sont à chaque fois des fragments qui peuvent servir à composer un monde hybride. Ces nouvelles constructions virtuelles me permettent de créer des interprétations numériques et de définir un langage imagé pour mes peintures.

Ce travail relève-t-il d'une activité picturale ? Pourquoi ?

Ces dernières années, j'ai développé la forte conviction que la peinture devait se confronter au numérique, l'assimiler tout en se distinguant de celui-ci. Tout commence et se termine en forme numérique et nos expériences non virtuelles ne sont que des instants furtifs. Presque la totalité de la culture est un brouillage imperceptible de virtualité et d'actualisation. Des immeubles réels ont en réalité été conçus par un ordinateur. Les immeubles virtuels (dans les films et les jeux vidéo) tentent de reproduire le réel. Le réel et le virtuel sont presque en état d'osmose et nous n'arrivons plus à les distinguer l'un de l'autre.

Ce phénomène crée une sorte d'homogénéité numérique. Dans mon œuvre, je tente de reproduire ce processus tout en gardant une certaine distance esthétique.

L'ordinateur est-il pour vous un médium ou un outil ? Pourquoi ?

Il représente les deux à la fois, dépendamment de ce qui est créé. Quand je crée une « peinture », ce n'est qu'un outil. En revanche, comme ma

pratique se rattache de près au numérique par la conception, l'ordinateur est alors plus un médium qu'un simple outil.

Quel(s) logiciel(s) utilisez-vous ?

Photoshop, Illustrator, Flash, 3DS Max, et Truespace

Avec quels outils et opérations travaillez-vous majoritairement ?

Je crée très régulièrement des modèles en 3D que j'utilise comme références pour ma peinture. Cela met à ma disposition un inventaire ou une palette d'objets numériques. Pour commencer, je prélève au hasard certains de ces objets que je mélange ensuite pour créer une représentation nouvelle. Au sein de ces combinaisons fortuites, je prends des décisions esthétiques qui construisent progressivement l'œuvre finale.

Dans quel(s) but(s) ?

Le but est toujours de créer une expérience esthétique nouvelle et inattendue, juste et vraie.

Quels sont les problèmes qui vous ennuient le plus lorsque vous pratiquez ?

L'ordinateur est à la fois une bénédiction et une malédiction. Plus la technologie est performante, plus les attentes de l'artiste sont grandes car il cherche à en repousser les limites. Il est toujours possible d'obtenir plus, mais cela a un prix.

La complexité de ma pratique est souvent mentalement et physiquement exténuante. Parfois j'envie le peintre de plein air.

Quel rôle joue le regard ?

Je suis le spectateur. Comme je suis le seul critique de l'œuvre jusqu'à son aboutissement, je n'imagine aucun autre regard sur l'œuvre. Mais malgré tout, je peins toujours avec l'espoir que mes œuvres traduisent une vérité et une perspicacité relatives à l'expérience humaine contemporaine car c'est ce qui motive ma peinture.

La (ou votre) peinture est-elle irremplaçable ? En quoi ?

Chaque fois que je peins, j'ai l'impression qu'une substance chimique procurant des sensations de plaisir est lâchée dans mon cerveau. J'ignore si c'est inné ou si c'est un don que j'ai développé par le fait de peindre et de dessiner depuis très longtemps.

Le numérique est-il irremplaçable ? En quoi ?

Il va sans dire que je ne ressens pas cette substance chimique se libérer lorsque je suis devant l'ordinateur. Si j'avais à choisir entre la peinture et l'ordinateur, le choix serait vite fait.

Je me remémore souvent l'époque précédant les mails, les téléphones portables et les ordinateurs, et je suis convaincu de ne pas être le seul (parmi ceux qui sont assez vieux pour s'en souvenir). Je sais que revenir à ce stade technologique serait une transition facile pour moi. Ce serait certainement une transition très douloureuse pour la société dans son ensemble, car nos systèmes sont très enracinés dans une machinerie collective. Par contre, au niveau de l'individu, ce serait très facile et probablement un vrai soulagement.

Au regard de votre travail et des pratiques contemporaines, comment pensez-vous les rapports de la peinture au numérique

aujourd'hui ? Complémentarité ?

Concurrence ? Progression ?

Dépassement ? Continuité ?

Au final, la peinture et l'acte de peindre sont simplement des expériences esthétiques différentes de celles des médias numériques. Les écrans de PC, les imprimantes jet d'encre et les sculptures produites par ordinateur constituent des moyens de création valides et stimulants. Mais ce n'est pas de la peinture. Et inversement, la peinture ne doit pas chercher à être un médium numérique. La tradition et l'histoire de la peinture sont des choses qui animent ma passion pour cette pratique. Le réservoir d'images et d'instantanés à puiser est toujours plein. L'artiste préoccupé par les problèmes de la modernité - et plus

particulièrement par les questions sociopolitiques relatives à la globalisation - trouve dans la peinture une ressource inépuisable pour mettre la condition humaine actuelle dans une perspective historique plus globale. Il va sans dire que toute représentation picturale peut aussi être produite par un moyen numérique. Si l'artiste appréhende la technologie numérique comme problème social et non comme problème pratique, il faut qu'il arrive à garder un certain recul. Le choix d'un langage opérationnel ou du médium associé nécessite de choisir son camp. Je préfère le recul du peintre.

Mauvaise question ?

À mon avis, ces débats sur les médias numériques s'atténueront au fur et à mesure que nous nous habituerons aux changements rapides des technologies. Durant mes études d'art, avant que l'ordinateur ne devienne l'outil indispensable du peintre, le débat tournait autour de la photographie.

Un des désavantages majeur de la peinture est sa tradition. En effet, les bases de son langage sont bien établies. Il reste peu de marge, que ce soit au niveau expérimental ou formel, pour produire quelque chose de radicalement nouveau. La peinture n'est certainement pas morte mais son champ disciplinaire est désormais plus restreint que l'univers numérique, dont les limites sont à chaque

fois repoussées par les avancées techniques. Même si ce n'est pas dans un avenir très proche, je crois qu'il n'est qu'une question de temps avant que la technologie nous fasse vivre des expériences virtuelles similaires à celles développées dans le film « Matrix ». Malgré toutes ses avancées possibles, il me semble que les gens voudront toujours créer et voir de la peinture - peut-être même plus qu'avant - car elle n'est pas passagère, elle a une profondeur, elle contient une vérité spécifique.

Si vous aviez à définir ce qu'apporte le numérique à la peinture et ce qu'apporte la peinture au numérique :

La peinture concerne essentiellement les images. La technologie numérique facilite la création d'images et leur prolifération. Si la technologie est employée de façon efficace, elle facilite nettement la peinture. En revanche, la technologie numérique n'a pas besoin de la peinture, si ce n'est pour assimiler son contenu culturel.

Vous êtes-vous à un moment donné posé la question de l'engagement d'un travail en peinture dans un contexte fortement imprégné par les discours de mort et d'impossibilité de ce médium ?

Non, pas vraiment. Mais c'est plus facile qu'il y a 10 ans. La technologie numérique ouvre de nouvelles portes. L'artiste doit choisir s'il veut ou non les ouvrir et explorer ce qui se trouve derrière.

CHRIS FINLEY

1971, Carmel, California, États-Unis

Date : 20 mars 2007

Traduction : Elsa Ayache

À travers son histoire, la peinture a servi de base et d'appui aux idées. C'est un art qui a défié les artistes de chaque génération.

Il modifié sa forme et ses attributs afin d'entrer en dialogue avec les réalités de son temps. Je m'intéresse à la manière dont ces nouvelles réalités sont traduites par la main de l'artiste.

Je m'intéresse au geste de la souris. Je pense que la souris est l'instrument le plus important de notre temps. Cliquer et déplacer ont altéré notre expérience de la réalité quotidienne, de la communication, du commerce, des relations individuelles, etc.

Mon but a été d'interroger ce nouveau geste pour créer des formes abstraites complexes. J'utilise mon poignet et les extrémités de mes doigts dans un petit espace de 20 x 23 cm. Une quantité incroyable de mouvements complexes peuvent se dérouler au sein d'un si petit espace. La peinture résulte de l'enregistrement de ces gestes. Les mouvements que j'accomplis sous *Adobe Illustrator* sont fluides et intuitifs. Je trouve que ce logiciel est le plus adapté pour explorer et enregistrer les tracés issus de mes gestes.

J'écoute la radio pendant que je travaille. Une de mes émissions favorites s'appelle *Fresh Air*. Elle est diffusée sur la radio nationale publique. Je télécharge les photographies des invités interviewés qui m'intéressent (Dana Priest, Lisa Randall, Morgan Freeman pour en nommer quelques-uns).

Je recherche des images du profil des invités. Je les télécharge et les place dans *Adobe Illustrator*. Je découpe ensuite la silhouette en cliquant et en suivant les bords du profil. J'exporte cette forme dans un programme de 3D et la fais tourner sur 360 degrés.

Cela crée un objet tridimensionnel qui ressemble à un vase en argile fabriqué sur le plateau tournant du potier. La forme a plusieurs arêtes façonnées. J'exporte ensuite la forme 3D dans *Adobe Illustrator*. Sous *Illustrator*, je passe énormément de temps à tordre, à étirer, à faire pivoter et à altérer la forme par les mouvements saccadés de ma souris. La forme initiale devient alors une masse complexe de fines lignes noires vrillées et fluctuantes. Ces lignes sont rassemblées dans de plus grandes compositions, puis elles sont à nouveau un peu plus altérées afin d'interagir spatialement.

Les masses de lignes sont tracées ou transférées sur des toiles blanches ou sur papier. Parfois, j'utilise l'ordinateur pour visualiser la composition complète ou l'arrangement de ces masses. Parfois aussi, j'arrange les masses de lignes de façon intuitive pendant le transfert. Une fois cela terminé, des milliers de formes complexes se découvrent entre les lignes. Je fais une palette d'environ 10 couleurs transparentes que je garde dans des pots scellés. Je travaille intuitivement d'une forme à l'autre pendant que je peins.

Quand le spectateur regarde plus précisément la direction de mes coups de pinceau, de légères erreurs peuvent être discernées. À cet égard la présence de la main de l'artiste est significative.

Je sauvegarde différentes versions de chaque composition. Il est parfois difficile de savoir à partir de laquelle faire une peinture.

Du point de vue de la peinture, je trouve que l'avantage le plus importante de ces logiciels coïncide avec leur faculté d'arranger des éléments et de développer des compositions. Je donne des cours sur *Photoshop* à des étudiants en peinture. Je les incite à utiliser ce logiciel tel un carnet croquis, pour mettre à

l'épreuve et développer leurs idées. Certains commencent par peindre de façon traditionnelle et utilisent l'ordinateur comme aide dans le processus de décision. Je leur demande de prendre une photo numérique de leur peinture en cours de production et d'utiliser *Photoshop* pour faire des essais virtuels de modifications de couleurs ou de compositions par exemple, avant de passer à la peinture.

MATTHIAS GROEBEL

1958, Aachen, Allemagne

Date : 19 mars 2007

Traduction : Cynthia Myslicki Ayache.

Quel(s) mot(s) pour qualifier votre statut et votre profession ?

Artiste visuel.

Comment pourriez-vous définir le ou les enjeux de votre pratique ?

Je suis peintre et je crée des peintures même si je n'utilise pas mes mains pour contrôler les coups de pinceau. J'ai créé mon propre « pinceau » en développant un pistolet aérosol contrôlé par ordinateur qui applique les couleurs.

Selon vous quelles seraient les conditions *sine qua non* pour qu'il y ait peinture ? Des synonymes de « peindre » ?

Tous les membres de cette culture ont leur idée sur ce qu'est la peinture – même s'il n'y a aucun élément qui soit essentiel à son existence. Citez les pigments, les liants, la toile, la main de l'artiste ou n'importe quel autre élément associé à la peinture et vous trouverez facilement une œuvre de peintre qui n'emploie pas la chose.

Il n'existe aucune condition « *sine qua non* ». En même temps, si vous écartez TOUS ces éléments, ce n'est plus une peinture.

En Allemand, j'emploierais un terme signifiant « définition floue » et je ne sais pas comment le traduire. Mais l'idée que nous puissions définir une chose par l'accumulation de notions - même si aucune de ces notions n'est « *sine qua non* » - est essentielle quand nous parlons de l'art contemporain.

Établissez-vous dans votre travail artistique des liens entre peinture et numérique ou appartiennent-ils à deux modes de créations distincts ?

Il me semble que l'incorporation directe de l'ordinateur dans le processus de peindre pourrait être perçue comme une façon

assez explicite d'établir des liens entre peinture et numérique...

Je l'ai fait pour une raison précise : j'ai compris que le changement de perception qui accompagne l'évolution du numérique impacte la perception de la peinture tout comme ses modalités de travail. Cela fait une différence.

Comment exploitez-vous la technologie numérique dans votre pratique ? Auriez-vous quelque(s) exemple(s) d'œuvre(s) à détailler ici ?

Je fais plus qu'explorer la technologie numérique, je la développe si j'en éprouve le besoin.

Ce travail relève-t-il d'une activité picturale ? Pourquoi ?

Qu'est-ce qu'une activité picturale ? Warhol faisait de la sérigraphie pour produire des peintures et je sens qu'il m'a ouvert des portes.

L'ordinateur est-il pour vous un médium ou un outil ? Pourquoi ?

Comme vous pouvez le déduire par mes réponses précédentes, j'utilise l'ordinateur comme un outil. En tant qu'outil, l'ordinateur a déjà fait évoluer certains médias. De nos jours, un photographe qui refuserait d'utiliser un ordinateur serait considéré comme un peu exotique. La différence entre un système *home cinéma* et un ordinateur devient de plus en plus une simple question de design car l'ordinateur peut opérer avec des médias qui n'étaient pas conçus spécifiquement pour lui.

Puis vous avez de nouveaux types de médias qui peuvent seulement opérer sur un ordinateur...

Toutefois, je préfère appeler un ordinateur un médium – par contre, il faudrait trouver un autre nom pour « nouveaux médias » –

Quel(s) logiciel(s) utilisez-vous ?

Au départ, les motifs de mes peintures venaient de sources télévisuelles, mais maintenant je travaille à partir de mes propres vidéocassettes : j'utilise des logiciels pour manipuler la vidéo, des images figées et mes propres *plug-ins*. Pour contrôler mon pistolet aérosol, j'utilise un logiciel que j'ai écrit.

Avec quels outils et opérations travaillez-vous majoritairement ? Dans quel(s) but(s) ? Et minoritairement : En excluez-vous ? Pourquoi ?

Toute décision durant le processus de production est une décision artistique. Je vous ai déjà parlé du changement de la perception, et je crois sincèrement que peindre le monde est un bon moyen d'apprendre sur la perception, et – en tant que peintre – faisant partie d'une tradition ininterrompue depuis des siècles, il y a de quoi comparer.

Quels sont les problèmes qui vous ennuient le plus lorsque vous pratiquez ?

Certains aspects du monde artistique...

Quel rôle joue le regard ?

Qui est le « spectateur » en réalité ? Pouvons-nous changer la société en créant de l'art ? Je pourrais aussi vous poser quelques questions intéressantes, mais il serait difficile d'y répondre.

La (ou votre) peinture est-elle irremplaçable ? En quoi ?

Je n'irai pas aussi loin mais mon travail est unique. La peinture a déjà été déclarée morte à quelques reprises, et certaines de ses fonctions ultérieures ont depuis été remplacées. Durant mes 20 ans de pratique, j'ai fait très exactement un seul portrait de famille...

Mais, ce qui est intéressant est que dans les discussions courantes concernant les médias, la peinture peut toujours être mobilisée. Nous pouvons ne plus seulement l'utiliser comme une référence telle que la pratique Kippenberger, et cela est récemment devenu à la mode.

Le numérique est-il irremplaçable ? En quoi ?

Je citerais mon ami Thomas : « Je ne sais pas comment les gens arrivaient à gérer une banque avant l'invention du mail. Nous ne pouvons tout simplement pas reculer dans le temps. ».

Au regard de votre travail et des pratiques contemporaines, comment pensez-vous les rapports de la peinture au numérique aujourd'hui ?

OK, ceci EST important : la seule relation saine entre la peinture et le numérique est conceptuelle.

Si la révolution numérique est irréversible, il est d'autant plus impossible d'éliminer l'approche conceptuelle de la pratique artistique contemporaine. Ce n'est pas du goût de tout le monde : peinture et numérique ont été exploités comme des refuges pour ceux qui ne veulent pas aborder les questions conceptuelles. Ce n'est pas bon. Le rapport d'alliance n'améliore rien.

Complémentarité ? Concurrence ? Progression ? Dépassement ? Continuité ?**Mauvaise question ?**

Je suppose que certains de mes commentaires doivent vous paraître énigmatiques, n'hésitez pas à me demander...

Si vous aviez à définir ce qu'apporte le numérique à la peinture :

Tout ce qui change notre façon de percevoir le monde change notre façon de percevoir la peinture.

Ce qu'apporte la peinture au numérique :

L'évolution des médias a commencé grâce à la peinture. Depuis, elle bascule entre succès et désuétude.

Vous êtes-vous à un moment donné posé la question de l'engagement d'un travail en peinture dans un contexte fortement imprégné par les discours de mort et d'impossibilité de ce médium ?

Rappelez-vous que je suis dans le milieu artistique, là où, sans arrêt, chaque deuxième personne déclare la mort de quelque chose !

Je vous livre ma citation préférée du moment :

**LES NOUVEAUX MÉDIAS SONT
MORTS !**

Et cela vient d'un historien de l'art qui dirige un musée important et qui ne rigolait pas.

Dans tous les cas, si la peinture est morte, alors nous observons une « danse macabre » géniale.

DAN HAYS

1966, Londres, Angleterre

Date : 24 juin 2007

Traduction : Cynthia Myslicki Ayache

Quel(s) mot(s) pour qualifier votre statut et votre profession ?

Artiste.

Comment pourriez-vous définir le ou les enjeux de votre pratique ?

En 1999, à travers une recherche sur Internet, j'ai découvert un autre Dan Hays vivant aux États-Unis dans le Colorado. Son site Web comprenait de nombreuses photographies du paysage des montagnes Rocheuses qui entourent sa maison, ainsi que des images diffusées en direct de sa webcam.

Avec son autorisation, j'ai entrepris une série de peintures à l'huile provenant de ces images, en explorant les distorsions de la basse résolution des images numériques. Ce projet a développé des recherches sur la peinture de photographie et d'impressions menées depuis mon départ de *Goldsmiths College* en 1990. L'ensemble est intitulé *Colorado Impressions*, et associe les intentions de la peinture impressionniste à la mécanique de compression numérique de l'image au niveau du pixel. Mon travail se base sur un intérêt pour l'immatérialité des images numérisées et visibles sur écran, et sur l'objectif traditionnel et paradoxal de la peinture consistant à représenter la lumière avec des pigments solides. Prenant des centaines d'heures à travailler, de manière robotique, à partir d'images imprimées et de projections, ces reproductions méticuleuses et méditées d'images de faible qualité sont nécessairement imparfaites, récupérant des fragments peints issus de l'infinité des photographies disponibles sur Internet. Un matériel visuel est maintenant constitué sur tout le Colorado et il est essentiel pour le projet que je ne visite pas ces lieux, la réception de toutes ces informations picturales par Internet fait en sorte que ces lieux deviennent mythiques.

Un autre de mes projets sur les paysages, *Kunming Landscapes*, résulte d'une résidence d'artiste de deux mois effectuée dans la ville de Kunming, au sud-ouest de la Chine. Ces photos numériques de basse résolution permettent de constituer une documentation sur les paysages de cette grande ville chinoise, allant de la publicité ou de peintures murales à la peinture traditionnelle chinoise de paysage et à son influence sur la peinture moderne occidentale.

Quelles opérations plastiques reviennent le plus souvent dans votre pratique ?

La peinture à l'huile.

Selon vous quelles seraient les conditions *sine qua non* pour qu'il y ait peinture ?

Des synonymes de « peindre » ?

Je ne saurais répondre.

Établissez-vous dans votre travail artistique des liens entre peinture et numérique ou appartiennent-ils à deux modes de créations distincts ?

Les photos numériques exhibent des qualités approchant celles des peintures à plusieurs couches.

Comment exploitez-vous la technologie numérique dans votre pratique ?

Auriez-vous quelque(s) exemple(s) d'œuvre(s) à détailler ici ?

La technologie numérique est totalement intrinsèque à ma pratique de peinture, en particulier *Photoshop*. Par le passé, j'ai également utilisé la modélisation numérique 3D pour développer l'imagerie.

Ce travail relève-t-il d'une activité picturale ? Pourquoi ?

Tout comme la peinture ne peut ignorer l'influence de l'avènement de la

photographie sur la représentation, la manipulation d'images numériques doit être assimilée, consciemment, inconsciemment ou dans le déni.

L'ordinateur est-il pour vous un médium ou un outil ? Pourquoi ?

L'ordinateur est un outil et un maître. Mes médiums sont la peinture et l'impression numérique.

Quel(s) logiciel(s) utilisez-vous ?

Photoshop, un logiciel de recherche sur Internet, la modélisation 3D.

Avec quels outils et opérations travaillez-vous majoritairement ?

Photoshop pour les manipulations de taille, de couleurs, de collages et d'impression.

Dans quel(s) but(s) ? Et minoritairement :

En excluez-vous ? Pourquoi ?

Mes manipulations d'images demeurent assez basiques. Je veux rester fidèle au «vrai», à l'image d'origine en basse résolution. Le *high-tech* et « l'hyper-réel » ne m'intéressent pas.

Quels sont les problèmes qui vous ennuient le plus lorsque vous pratiquez ?

La réalisation de mes peintures demande énormément de temps et je ressens un plaisir ironique à avoir peint quelque chose qui est transmis en une fraction de seconde.

Quel rôle joue le regard ?

Le spectateur qui observe le travail de loin doit être touché pour faire le déplacement physique et comprendre, voir l'image de près et comprendre sa mécanique de fabrication. Il s'agit là de ma principale association de la photographie numérique à la peinture.

La (ou votre) peinture est-elle irremplaçable ? En quoi ?

Oui, chaque peinture est imparfaite et unique.

Le numérique est-il irremplaçable ? En quoi ?

Pas si je me souviens de faire les sauvegardes sur mon ordinateur. Les images numériques sont immatérielles et parfaitement reproductibles.

Au regard de votre travail et des pratiques contemporaines, comment pensez-vous les rapports de la peinture au numérique aujourd'hui ?

La plupart des peintres semblent ignorer l'influence des images numériques. La peinture expressive semble très populaire et peut être considérée comme une réaction à la perception homogène et inhumaine du rendu de la technologie numérique. Ce n'est pas grave.

Complémentarité ? Concurrence ? Progression ? Dépassement ? Continuité ?

Tout ça à la fois.

Mauvaise question ?

Non, mais il n'existe pas de réponse facile.

Si vous aviez à définir ce qu'apporte le numérique à la peinture et ce qu'apporte la peinture au numérique :

Je joins mon essai qui sera prochainement publié sur le sujet : *Painting in the Light of Digital Reproduction*, 2007 (la peinture à la lumière de la reproduction numérique), écrit pour le journal en ligne *Culture Machine*⁵⁸⁸.

Vous êtes-vous à un moment donné posé la question de l'engagement d'un travail en peinture dans un contexte fortement imprégné par les discours de mort et d'impossibilité de ce médium ?

Oui, la mort de la peinture est le fondement de mon travail. Cette supposée mort est une parfaite métaphore de la condition humaine.

⁵⁸⁸ Dan Hays, « Painting in the Light of Digital Reproduction » in *Culture Machine*, Septembre 2007, consulté le 24/06/2018 à l'adresse <https://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/view/86/63>

JOSEPH NECHVATAL

1951, Chicago, États-Unis

Je vis et travaille à Paris et à New York

Date : 16 décembre 2006

Traduction : Cynthia Myslicki Ayache

Quel(s) mot(s) pour qualifier votre statut et votre profession ?

Depuis 1986, je travaille avec l'information visuelle électronique, les ordinateurs et la robotique-informatique. Mes peintures créées avec l'assistance de mon ordinateur-robot et mes animations, créées avec des logiciels, sont régulièrement exposées dans les galeries et les musées du monde entier. De 1991 à 1993, j'ai été artiste-résident à l'Atelier Louis Pasteur à Arbois et au laboratoire de la Fondation Saline Royale/Ledoux d'Arc-et-Senans, j'ai travaillé sur *The Computer Virus Project* (un programme de virus informatiques) : une étude utilisant les virus informatiques comme stratagème créatif. En 2002, cette étude artistique a été étendue dans le domaine de l'intelligence artificielle virale grâce à ma collaboration avec le programmeur Stéphane Sikora.

J'ai obtenu mon doctorat (Ph.D.) en philosophie de l'art et des nouvelles technologies au *Roy Ascott's Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts* (CAiiA) à l'Université de Wales College à Newport, au Royaume-Uni. J'ai été le coordinateur de la première conférence internationale de recherche du CAiiA qui a eu lieu en juillet 1997 sur le thème :

« La conscience repensée : l'art et la conscience dans une ère post-biologique »

où nous avons examiné leurs développements récents dans les domaines de l'art, de la science, de la technologie et de la conscience.

Aujourd'hui, j'enseigne l'art et la théorie de l'art à la *School of Visual Arts* (SVA) à New York et à la *Stevens Institute of Technology*. De temps en temps, j'écris aussi des articles sur l'art et la nouvelle

technologie pour *The Thing*, *Intelligent Agent*, *Tema Celeste* et *Zing*.

Quel est votre parcours ?

J'ai passé mon diplôme des Beaux-Arts (BFA, *Bachelor of Fine Arts*) à l'Université d'Illinois du Sud à Carbondale, puis je suis allé à l'Université de Cornell afin d'obtenir mon « DEA » des Beaux-Arts (MFA, *Master of Fine Arts*), mais, là-bas, le département Art était bien moins avancé que celui de l'Université d'Illinois du Sud. Je suis donc parti pour New York à l'Université de Columbia pour obtenir un DEA en philosophie (MPhil) sous l'enseignement d'Arthur Danto notamment. À la fin des années 90, j'ai obtenu mon doctorat (Ph.D.) en philosophie de l'art et des nouvelles technologies au CAiiA. Ce fut une expérience intellectuelle fantastique. Ma recherche était axée sur l'idéal immersif de la réalité virtuelle. Il est possible de lire une petite introduction à ce sujet et télécharger la thèse au format PDF à cette adresse :
eyewithwings.net/nechvatal/ideals/htm.

Comment pourriez-vous définir le ou les enjeux de votre pratique ?

Mon art traite de la représentation du ressenti esthétique associé conjointement à la technologie et aux concepts sexuels. C'est essentiellement une prothèse mentale aux domaines de la machine de commande superficielle et du corps. Grâce à l'utilisation de la puissance de calcul couplée à la délicatesse humaine, les sentiments d'allégresse bouillonnante, la peine profonde et la sérénité spectrale sont transposés dans des peintures assistées par ordinateur-robot.

Dernièrement, j'ai davantage travaillé sur le thème de l'hermaphrodisme dans mon art – en parallèle des virus. Pour moi,

l'hermaphrodite sert d'emblème à l'ambivalence qui caractérise le virtuel. À l'époque de l'incrédulité développée en réseau, des mises en crise des hiérarchies par le numérique, l'hermaphrodisme caractérise le présage de nouveaux territoires créatifs en faisant vaciller des frontières statiques. La fonction de mes peintures assistées par ordinateur-robot est de créer des préceptes technologiques esthétiques différents par atténuation. Plus spécifiquement, mes récentes peintures assistées par ordinateur-robot traitent d'une enquête sur la sphère pan-sexuelle au sein de conditions liées à ce que j'appelle la « viractualité ». C'est le moment où le virtuel et le réel fusionnent et où des circonstances ne sont pas encore conditionnées historiquement. Ainsi, mes peintures assistées par ordinateur-robot visent une interface entre le virtuel et le réel (« viractualité »), une confrontation entre la toile de peinture classique et l'informatique.

Quelles opérations plastiques reviennent le plus souvent dans votre pratique ?

Tout d'abord, j'aime beaucoup travailler avec le numérique dans sa forme la plus visuelle, l'information abstraite et immatérielle du pixel. J'aime aussi beaucoup la dimension mondiale de l'Internet, avec laquelle les flux des données numériques voyagent à la vitesse de la lumière. Mais j'aime tout autant observer une représentation sur châssis de grand format, immobile, me permettant ainsi de réfléchir silencieusement devant elle, de l'observer dans la lumière naturelle en bougeant à ma guise, sans restriction de mouvements corporels.

Avec les progrès de la microélectronique actuelle, le réel peut coexister avec le virtuel et l'organique peut fusionner avec l'ordinateur-robot. C'est ainsi l'entrelacs de la « viractualité » artistique qui m'intéresse lorsqu'elle associe le biologique et le technologique, la toile immuable et le numérique éphémère.

Mon travail cherche à traduire la métaphore expansive de notre état d'être numériquement assistés.

Selon vous quelles seraient les conditions *sine qua non* pour qu'il y ait peinture ?

La peinture figée (par des pigments sur une surface plate) doit persister à notre époque de propagande pro-fluide. Mais, mes peintures « viractuelles » assistées par ordinateur-robot cherchent à décrire une anti-essentialité du corps en unités picturales qui ne privilégie aucun logo sexuel et insiste plutôt sur un déplacement ou un déferrement de sens. Ici, les images de la chair sont déconstruites par les perturbations virales qu'elles ne peuvent contenir. Cette situation de virus visuel « viractuel » crée des opportunités nouvelles permettant la transgression de limites érotiques conventionnelles. Dans l'entrelacs pan-sexuel de mon travail, la notion d'aphrodisiaque se détache de l'ordre et de l'autorité des signes traditionnels pour chavirer dans le royaume de la rêverie « viractuelle ». Cette contemplation du « viractuel » pan-sexuel est certainement la partie la plus érudite de notre inconscient – ce sont de ces plus grandes profondeurs que nous avons émergé pour devenir ces êtres scintillants que nous sommes.

Des synonymes de « peindre » ?

Non.

Établissez-vous dans votre travail artistique des liens entre peinture et numérique ou appartiennent-ils à deux modes de créations distincts ?

Pour moi, le numérique a ressuscité la pratique picturale. Il l'a rendue vivante. Il l'a épanouie dans le sens le plus pertinent et enthousiaste du mot « vivant » – mais il a vitalisé la peinture dans un sens encore plus spécifique quand j'ai commencé à mixer ma pratique des peintures numériques avec les techniques d'intelligence artificielle *a-life*. Aussi, le numérique appliqué à la peinture m'enthousiasme, et me permet de travailler avec passion. Une alliance étrange a lieu : celle de la froideur impersonnelle de la technologie avec la chaleur de l'extase.

Je suis heureux de travailler avec la peinture numérique, ce que je fais depuis

19 ans maintenant. Il y a quelque chose qui fascine et épouvante à la fois. Cet univers favorise un retour à l'expérimentation et stimule le désir, si nous ne le fuyons pas sous l'effet de la peur.

Comment exploitez-vous la technologie numérique dans votre pratique ?

Auriez-vous quelque(s) exemple(s) d'œuvre(s) à détailler ici ?

Ma série actuelle de peintures d'histoire nommées *The new nOOIOlogy* est basée sur l'emploi de photos numériques infâmes tirées du scandale lié aux mauvais traitements d'Abu Ghraib. Elles présentent des images de la torture américaine. Ici, les détenus américains sont punis et humiliés, et subissent une attaque virale *a-life*, chargée de toute l'ambiguïté latente liée aux armes biologiques. Ces peintures réalisées par projection acrylique – grâce à un ordinateur-robot – lient des systèmes de nervures à la torture d'Abu Ghraib. Elles sont ornées d'hermaphrodites miniatures infectées par des attaques virales qui les sapent. Pour moi, elles sont une tentative d'exprimer la profonde démoralisation de l'Amérique. Elles sont alors des actes moraux, libres d'exprimer la vérité de notre penchant pour le désir. Ainsi, ces peintures contribuent, dans une faible mesure, à la chute de la réalité actuelle en enterrant dès le départ la mémoire visuelle.

Ce travail relève-t-il d'une activité picturale ? Pourquoi ?

Oui, parce que la peinture alliée au numérique est une réaction précise à l'hyperactivité médiatique d'aujourd'hui, tout en maintenant une position critique réfléchie sur la longue tradition de la peinture comme surfaces peintes, silencieuses et immobiles.

L'ordinateur est-il pour vous un médium ou un outil ? Pourquoi ?

Les deux. En 1987, Deleuze et Guattari ont décodé pour moi la tradition de la peinture et proposé une autre alternative. Une alternative qui mène depuis le *Body-without-Organs* (corps sans organes) d'Artaud vers les nuées et les rhizomes,

vers les processus de déterritorialisation et de reterritorialisation au travers du virtuel – vers des machines *cyborg* (cybernétiques) sensibles et des lignes de vol visuelles. Ils ont renforcé ma conviction générale que la peinture est ce médium par lequel il est possible de transformer des composantes d'abstractions conceptuelles en états perceptuels. Le résultat est une incarnation de forces qui sont réelles mais abstraites. Ils ont clairement affirmé que la peinture devait refléter le numérique si elle est autre chose qu'un cadavre. La peinture doit être numérique pour être, comme l'écrit Susan Sontag dans *Against Interpretation* : « un nouveau type d'instrument, un instrument capable de modifier la conscience et d'organiser de nouveaux modes de sensibilité », parce que notre conscience et notre sensibilité sont désormais largement modelées par le virtuel.

Quel(s) logiciel(s) utilisez-vous ?

Mon propre logiciel de virus, *Photoshop*, *Word*, et d'autres. La règle de base est : où l'information peut aller, un virus peut la suivre.

Avec quels outils et opérations travaillez-vous majoritairement ?

Mon propre logiciel de virus.

Dans quel(s) but(s) ?

Pour moi, la puissance des forces d'abstraction dans l'idéologie de l'information diffusée continue d'être mon centre d'intérêt et d'alimenter ma pratique de la peinture liée au numérique dans une dynamique stimulante. Dans ce sens, ma peinture numérique post-conceptuelle est un dada virtuel dans son approche subjectiviste de l'idéologie des technologies de reproduction (y compris des règles et de l'idéologie de la pratique de la peinture traditionnelle). Ma pratique et mon art sont post-Postmodernes (ce que j'appelle « viractuel ») parce qu'ils défendent paradoxalement aussi bien le Modernisme qu'ils célèbrent la pluralité radicale d'une forme de savoir qui est indéniablement caractéristique de l'électronique contemporaine.

Cette adhésion à l'électronique/numérique rejette ainsi le relativisme sur lequel le postmodernisme insiste et par lequel il prête au travail une consistance formelle qui est signe de modernisme. Plus précisément, cette intention défend la tradition moderniste qui valorise l'effet visuel lié à la peinture plate et qui fut établi en Amérique juste après la 2nd guerre mondiale.

Et minoritairement ? En excluez-vous ? Pourquoi ? Quels sont les problèmes qui vous ennuient le plus lorsque vous pratiquez ?

Les questions techniques et formelles permettant d'assurer la réalisation finale du travail qui détournent mon attention du sujet conceptuel des peintures.

Quel rôle joue le regard ?

Le regardeur doit être mentalement actif. Le regardeur doit regarder au travers de mes peintures numériques et s'y projeter (et ainsi découvrir les images émergentes) plutôt que de simplement regarder quelque chose. Cela requiert une participation active de la part du regardeur.

Pour moi, cette participation active du spectateur est essentielle dans le contexte actuel de médias de masse (et de pensée de masse). L'ambiguïté complexe de l'art apporte une valeur ajoutée car elle renforce la capacité individuelle à l'imagination et au sens critique. Elle permet de contrer les effets des simplifications actuelles (Art Minimal) – effets qui sont le résultat de la saturation des messages consuméristes (Pop Art) et de la propagande politique desservie quotidiennement par les médias de masse, dans l'intérêt du profit économique des institutions privées et de la manipulation psychologique gouvernementale. La pratique de la peinture liée au numérique est particulièrement excitante parce que, à mon avis, les choses importantes s'y déroulent de nos jours.

La peinture liée au numérique est une réaction précise à notre ère de l'information, tout en favorisant une position critique réfléchie issue de la longue tradition des surfaces peintes silencieuses et immobiles.

La (ou votre) peinture est-elle irremplaçable ? En quoi ?

Oui. À travers l'aspect plat de mon travail, se dévoile une zone d'espace/sexe/mort. Elle comprend d'innombrables couches nuancées, cadencées et incompréhensibles où domine la peur primaire de perdre le contrôle.

Le numérique est-il irremplaçable ? En quoi ?

Oui, bien que le travail réalisé avec mon logiciel de virus soit vraisemblablement destiné à être présenté dans la réalité virtuelle, où l'immersion est totale et où le regardeur/acteur est libre de naviguer comme il le souhaite au travers de l'espace perceptuel de ma peinture. J'ai l'intention de continuer à présenter des images virales silencieuses et fixes, peintes à l'aide de la robotique, pour certaines raisons évidentes. Il y a tout d'abord les possibilités de contemplation offertes au regardeur, puis la beauté de la lumière naturelle, l'immersion virale suggérée – et non imaginée – par l'emploi de grandes dimensions, et enfin l'aspect permanent et chaleureux de la présentation.

À cet égard, la peinture virale se caractérise moins par ce que tente de faire la peinture, que par la façon dont elle le fait.

Au regard de votre travail et des pratiques contemporaines, comment pensez-vous les rapports de la peinture au numérique aujourd'hui ?

Ce qui est valorisé dans ma pratique de la peinture liée au numérique est la « pure » visualité de la peinture, au-delà de sa texture matérielle lorsqu'elle devient peinture. Cet aspect se manifeste dans la stricte platitude de mes peintures créées à l'aide de l'ordinateur-robot, grâce à un système de projection de pigments par pistolet aérosol qui pulvérise la peinture et recouvre la toile. La seule apparition tridimensionnelle est celle des minuscules vaguelettes de la toile. Il n'y a pas de « croûte » comme disent les français. Ainsi mon art constitue un exemple simple basé sur la nature essentielle de la virtualité numérique.

Rendre le concept de la visibilité virtuelle perceptible sous la lumière naturelle est possible grâce au processus que j'ai nommé « viractuel », un état ni pur ni impur mais complet.

**Complémentarité ? Concurrence ?
Progression ? Dépassement ?
Continuité ?**

Dans le but de préserver les caractéristiques essentielles de la « viractualité », j'ai été amené à travailler sur le sujet de l'hermaphrodisme ces 4 dernières années. Plus précisément, sur le moment de la pré-bifurcation hermaphrodite dans le développement humain, appelé oogenèse. L'oogenèse est le moment du développement de l'œuf fertilisé où la potentialité féminine et masculine existe de façon simultanée. Ce moment de potentialité montre brillamment le concept de « viractualité ». L'hermaphrodite est une image « viractuelle » importante dans le fait qu'elle montre qu'une chose peut être à la fois cette chose et son contraire : que deux opposés peuvent exister simultanément sans s'annuler.

Mauvaise question ?

Non. Le conflit paisible peut être un agent de transformation et le créateur de quelque chose de nouveau. Le conflit paisible engage le public dans un jeu de contradiction et d'excès, qui encourage la pensée critique, tout en évitant des positions uniques, des émotions passives.

Si vous aviez à définir ce qu'apporte le numérique à la peinture :

Cette question pose celle du flux électronique avec lequel je travaille – un flux dans lequel le résultat peut être transformé ou non par l'infection virale *a-life*. Si un moment agénésique est projeté dans le monde réel par la peinture, il accomplit lui-même un incident étrange. Par cette méthode de travail,

je recherche la satiété et j'évite de poursuivre sans fin la simulation électronique. Cette satiété me procure une chaîne de plaisirs dans laquelle le délice du corps n'est pas subordonné au virtuel mais où il le domine.

Ce qu'apporte la peinture au numérique :

Une des choses que la peinture fait plutôt bien est de présenter l'imagerie virale « viractuelle » pour sa contemplation. Si l'animation par ordinateur peut être comparée à une pellicule, alors la peinture peut être comparée à la mémoire vive d'un ordinateur. C'est toute l'information « viractuelle » simultanée disponible à tout moment que la peinture numérique apporte. Trop souvent, nous qualifions cette qualité immobile de faiblesse et faisons des essais futiles pour apporter l'élément du temps à une forme d'art qui est plus puissante quand elle présente une image hors du temps et simultanée à la contemplation.

D'un autre côté, les ordinateurs, selon moi, donnent plus de sens aux essais et aux erreurs qu'ils n'en donnent aux choix artistiques précis, grâce à leur incroyable rapidité d'exécution. Ainsi, peuvent-ils alimenter des correspondances avec les motifs créatifs de la conscience et dynamiser l'imagination appauvrie. C'est, en tout cas, mon expérience.

Vous êtes-vous à un moment donné posé la question de l'engagement d'un travail en peinture dans un contexte fortement imprégné par les discours de mort et d'impossibilité de ce médium ?

Oui. Pour moi, le numérique a ressuscité la pratique picturale.

ADAM ROSS

1962, Los Angeles, Californie, États-Unis

Date : 29 juin 2007

Traduction : Cynthia Myslicki Ayache

Quel(s) mot(s) pour qualifier votre statut et votre profession ?

Artiste et enseignant.

Comment pourriez-vous définir le ou les enjeux de votre pratique ?

Mes peintures et mes dessins traitent de l'esthétique du futur vis-à-vis de certains tropes comme ceux du surréalisme, de l'architecture et du design moderniste, ainsi que des idées qui entourent le genre de la science-fiction.

Quelles opérations plastiques reviennent le plus souvent dans votre pratique ?

La peinture sur toile, la mine de plomb sur papier.

Selon vous quelles seraient les conditions *sine qua non* pour qu'il y ait peinture ? Des synonymes de « peindre » ?

Ceci n'a aucun rapport avec ma pratique.

Établissez-vous dans votre travail artistique des liens entre peinture et numérique ou appartiennent-ils à deux modes de créations distincts ?

À mon sens, toutes les méthodes de création d'images relève du même principe, « le numérique » est simplement le plus récent des médias, néanmoins chaque pratique a ses particularités.

Comment exploitez-vous la technologie numérique dans votre pratique ?

Auriez-vous quelque(s) exemple(s) d'œuvre(s) à détailler ici ?

Je crée souvent des formes avec un programme numérique et je les fais découper par un robot.

Ce travail relève-t-il d'une activité picturale ? Pourquoi ?

Oui, c'est simplement une autre façon de tracer.

L'ordinateur est-il pour vous un médium ou un outil ? Pourquoi ?

Un outil, ce n'est pas une fin en soi et à un moment donné, la technologie évoluera à nouveau. Les médias sont des flux, se sont les idées qui comptent.

Quel(s) logiciel(s) utilisez-vous ?

Illustrator, Photoshop.

Quels sont les problèmes qui vous ennuient le plus lorsque vous pratiquez ?

Le marché de l'art.

Quel rôle joue le regard ?

Ces regards déterminent souvent en partie le sens et assurément la valeur marchande.

La (ou votre) peinture est-elle irremplaçable ? En quoi ?

Non.

Le numérique est-il irremplaçable ? En quoi ?

Non.

Au regard de votre travail et des pratiques contemporaines, comment pensez-vous les rapports de la peinture au numérique aujourd'hui ?

Complémentarité ? Concurrence ?

Progression ? Dépassement ?

Continuité ? Mauvaise question ?

Je ne pense pas à ça.

Si vous aviez à définir ce qu'apporte le numérique à la peinture

La liberté.

Ce qu'apporte la peinture au numérique
L'histoire.

**Vous êtes-vous à un moment donné
posé la question de l'engagement d'un
travail en peinture dans un contexte
fortement imprégné par les discours de
mort et d'impossibilité de ce médium ?**
Non.

BAPTISTE ROUX

1970, France

Date : 3 février 2007

Quel(s) mot(s) pour qualifier votre statut et votre profession ?

Déclassable.

Comment pourriez-vous définir le ou les enjeux de votre pratique ?

Le jeu comme solutions aux contradictions.

Quelles opérations plastiques reviennent le plus souvent dans votre pratique ?

Les déformations.

Selon vous quelles seraient les conditions *sine qua non* pour qu'il y ait peinture ?

Incarner hors du « réel » ou de ce qui existe déjà.

Des synonymes de « peindre » ?

Revoir. Mise en matière.

Établissez-vous dans votre travail artistique des liens entre peinture et numérique ou appartiennent-ils à deux modes de créations distincts ?

Ils sont liés, je réinsère un type d'imagerie numérique dans un espace objectal.

Comment exploitez-vous la technologie numérique dans votre pratique ?

Auriez-vous quelque(s) exemple(s) d'œuvre(s) à détailler ici ?

J'imprime des propositions souvent biomorphiques sur des supports pour les retravailler.

Ce travail relève-t-il d'une activité picturale ? Pourquoi ?

Oui ! Parce que j'en avais marre de sentir la peinture !

L'ordinateur est-il pour vous un médium ou un outil ? Pourquoi ?

Un outil ! Parce qu'il n'est pas une fin en soi !

Quel(s) logiciel(s) utilisez-vous ?

Un mixte échiquéen.

Avec quels outils et opérations travaillez-vous majoritairement ?

L'infographie, le thermoformage, l'impression numérique, le marouflage et les matières expansives.

Dans quel(s) but(s) ?

Pour créer un inventaire formel et conceptuel hors cadre. Envisager un rapport au monde à travers les formes urbaines (ses codes, ses logos), les formes organiques (la mollesse), les formes géométriques et mécaniques.

Et minoritairement ? En excluez-vous ? Pourquoi ?

Tout effet « fait main ».

Quels sont les problèmes qui vous ennuient le plus lorsque vous pratiquez ?

L'échec de l'incident lorsque des matériaux cassent.

Quel rôle joue le regard ?

Il joue à regarder.

La (ou votre) peinture est-elle irremplaçable ? En quoi ?

J'ai la prétention de douter de mon irremplaçabilité et plus généralement je ne crois pas au sacré de la peinture.

Le numérique est-il irremplaçable ? En quoi ?

Oui, dans la mesure où il me permet de réinventer mes intentions.

Au regard de votre travail et des pratiques contemporaines, comment pensez-vous les rapports de la peinture au numérique aujourd'hui ?

Plutôt éloignés si on ne manipule pas bien la chose.

**Complémentarité ? Concurrence ?
Progression ? Dépassement ?
Continuité... ???
Connexion ? Aléa ?**

Si vous aviez à définir ce qu'apporte le numérique à la peinture :

Trouver des formes contemporaines.

Ce qu'apporte la peinture au numérique :

Des effets médiocres.

Vous êtes-vous à un moment donné posé la question de l'engagement d'un travail en peinture dans un contexte fortement imprégné par les discours de mort et d'impossibilité de ce médium ?

Pour moi, la mort ou l'impossibilité de peindre est un vieux discours imprégné d'héroïsme et de sublime, si l'on désacralise le romantisme pictural, il reste à la peinture ses capacités d'abstractions métaphoriques.

Donc la peinture n'est pas plus morte que le violon ou la bicyclette !

STÉPHANE

TROIS CARRÉS

1963, Neuilly-sur-Seine, France

Date : 23 novembre 2006

Quel(s) mot(s) pour qualifier votre statut et votre profession ?

Artiste vidéaste.

Quel est votre parcours ?

ENSAD 1985.

Comment pourriez-vous définir le ou les enjeux de votre pratique ?

L'art comme mode de pensée inductive. Montrer et comprendre que le chaos et le désordre régissent nos fonctionnements... Aimer l'infini ! Accoutumer le paradoxe et la récursivité.

Quelles opérations plastiques reviennent le plus souvent dans votre pratique ?

Le dessin, la vidéo et la peinture.

Selon vous quelles seraient les conditions *sine qua non* pour qu'il y ait peinture ?

Un espace circonscrit. La transformation de cet espace avec des matériaux qui opèrent majoritairement de façon bidimensionnelle.

Application d'une morphologie majoritairement bidimensionnelle sur un volume ou une surface employant les principes lumineux de la synthèse soustractive.

Il y a un énorme basculement de la synthèse soustractive à la synthèse additive par le passage de la peinture à l'écran.

Trace, graphein, dessin, peinture, surface, lumière. Ainsi un Lavier peut être une peinture si l'on abstrait son support, ou si le support n'est pas déterminant dans la pièce.

Wolfgang Laib aurait pu faire des peintures de lait si le support n'avait été aussi important...

Des synonymes de « peindre » ?

Couvrir, étendre, surfacer, appliquer.

Établissez-vous dans votre travail artistique des liens entre peinture et numérique ou appartiennent-ils à deux modes de créations distincts ?

Le processus créatif est continu. Distinguer une pratique d'une autre n'a aucun sens car c'est la question qui sous-tend le geste artistique qui est essentielle. La technique du geste artistique est contingentée par les possibilités linguistiques, intellectuelles et techniques de l'époque. GC aurait été affreusement médiocre à l'époque des cavernes, Goya aurait été aussi bon.

Comment exploitez-vous la technologie numérique dans votre pratique ? Auriez-vous quelque(s) exemple(s) d'œuvre(s) à détailler ici ?

Voir quelques dossiers joints à la réponse.

Ce travail relève-t-il d'une activité picturale ?

Oui.

Pourquoi ?

Car il est issu de recherches venant de l'activité picturale, comme en science expérimentale la concaténation des interrogations m'a poussé à définir de nouvelles interrogations. Pour les aborder, j'ai dû porter mes expériences sur le champ digital.

L'ordinateur est-il pour vous un médium ou un outil ? Pourquoi ?

C'est un outil. Il peut être un médium à la condition où l'on dispose d'une salle, d'un public, d'un réseau ou d'une connexion.

Quel(s) logiciel(s) utilisez-vous ?

3ds Max, la suite Adobe CS, et des *freeware* trouvés sur le net.

Avec quels outils et opérations travaillez-vous majoritairement ?

Les logiciels vectoriels qui me permettent de créer et d'animer des espaces.

Dans quel(s) but(s) ?

Explorer les variations du chaos et de retrouver de l'organisation.

(Je pense bien organisation et non pas ordre)

Jouer et découvrir des formes.

Et minoritairement :

Les logiciels de programmation...

En excluez-vous ? Pourquoi ?

Je suis un utilisateur, pas un informaticien.

Mon organisation psychique n'est pas propice à la programmation.

Quels sont les problèmes qui vous ennuient le plus lorsque vous pratiquez ?

La distance avec les outils car il faut échapper aux pièges que font les ingénieurs en nous proposant de fausses solutions originales.

Il faut essentiellement travailler les combinaisons de propriétés simples.

C'est aussi cela l'informatique : les possibilités combinatoires associées aux procédures.

Un effet est probablement de bonne qualité quand il ne peut être reproduit.

Pas de recette, que des surprises bonnes et moins bonnes.

Quel rôle joue le regard ?

Le regard joue avec l'intelligence, et les deux se racontent des histoires.

La (ou votre) peinture est-elle irremplaçable ? En quoi ?

Elle est la trace de mon existence sur terre, contrairement à la très intéressante peinture de Daniel Walravens qui pourrait être exécutée sur ses instructions après son éventuel décès. Il s'agit d'instructions précises d'applications de peintures industrielles sur un support bien défini.

Le numérique est-il irremplaçable ?

C'est possible.

Le numérique est un nouveau paradigme issu d'une capacité énorme de calculer, de l'idée que tout est information et que tout

peut être synthétisé en parties finies. J'ai quelques difficultés à répondre à la question car lorsque nous serons capables de développer complètement de l'informatique génétique ou de l'informatique quantique, l'informatique que l'on connaît sera complètement obsolète. Nous saurons alors si nos processeurs et leur organisation sont irremplaçables.

Peut-être pouvons-nous décaler la question en nous interrogeant sur les propriétés de la vidéo analogique. On sait qu'elle fait des choses qui sont ontologiquement impossibles en informatique. Couper, démagnétiser une bande, appauvrir un signal, la vidéo analogique est irremplaçable ! Alors qu'en est-il de l'informatique électronique ?

En quoi ?

C'est une expérience unique que de jouer avec un algorithme, de le saturer et de manipuler d'immenses flots de données qui peuvent produire un son comme une image.

Au regard de votre travail et des pratiques contemporaines, comment pensez-vous les rapports de la peinture au numérique aujourd'hui ?

Ce sujet est très mal compris, il est interprété avec autant de maladresse que le sujet art/science⁵⁸⁹. Il est souvent soumis à des stratégies de prises de pouvoir au dépend de sa clarté et du débat qu'il engendre.

Complémentarité ? Concurrence ? Progression ? Dépassement ? Continuité... ???

Complémentarité et continuité... L'image de synthèse dépend des théories géométriques développées à ce jour depuis la Renaissance.

⁵⁸⁹ Voir à ce sujet le texte Stéphane Trois Carrés « Art & Science, pourquoi ce malentendu ? », conférence donnée le 26 Janvier 2007 à l'École d'Art de Rueil-Malmaison lors du Séminaire Arts/sciedu « Collaboration Arts/sciences en formation. »

Ce n'est que le résultat du vaste programme de l'Occident de définir et calculer le réel.

Si l'on est un historien correct (et non pas un idéologue borné) on se rend vite compte que les faisceaux conceptuels et techniques aboutissant à ses outils impliquent le programme entier d'une civilisation (en terme de travail intellectuel). Ce programme est très vieux, il prend effet techniquement à la Renaissance. Cette époque est celle où l'image prend une liberté et s'invente grâce aux premiers modes de sa reproduction (invention de l'imprimerie, puis de la gravure et de la lithographie). Progressive disparition du sujet divin en faveur de l'homme (1650 rupture avec les dogmes catholiques romains, Calvin, Luther, création de l'*habeas corpus*, premières investigations corporelles scientifiques.)

Mauvaise question ?

Il n'y a pas de mauvaises questions.
Si vous aviez à définir ce qu'apporte le numérique à la peinture :
Une redéfinition des limites.

Ce qu'apporte la peinture au numérique :

Un rappel que l'être est au cœur du geste artistique.

Vous êtes-vous à un moment donné posé la question de l'engagement d'un travail en peinture dans un contexte fortement imprégné par les discours de mort et d'impossibilité de ce médium ?

C'est une question de liberté, il est indispensable de réitérer la question de l'être et de son rapport au monde.

La musique instrumentale contemporaine progresse en créant des instruments à vent qui fonctionnent au quart de ton. Cela donne la possibilité de jouer une nouvelle musique... Cela complexifie terriblement le travail des interprètes et les compositeurs profitent de cette nouvelle liberté. Qui pourrait penser dans le cadre

d'un modernisme radical que l'on puisse exprimer de la contemporanéité avec un instrument vieux de trois cents ans ? La peinture est ainsi... Il y a de nouveaux matériaux, de nouveaux contextes et toujours de l'être humain.
Imaginons-nous ainsi dans le module de l'an *2001 de l'Odyssée de l'espace*, un Jackson Pollock accroché au mur...