

Léonard de Vinci s'il eut eu un ordinateur...

Pour fonder leur travail, un certain type de peintres ne se contentent pas de postuler l'existence d'un génie surnaturel dont une infime parcelle leur serait allouée et qui assurerait à coup sûr la qualité artistique de leur production. Voulant faire œuvre solide, « digne des musées » — comme le désirait Cézanne — ils n'acceptent pas le « n'importe quoi » érigé en œuvre d'art, garantie par décret divin.

Une base, une apparence plus solide, leur est proposée par une branche de la philosophie : l'esthétique. Seulement, cette discipline, aussi séduisante soit-elle intellectuellement à cause de son aspiration millénaire à l'ordre et à la clarté, est construite à partir de mots, de concepts philosophiques ou littéraires, presque toujours étrangers au monde sensoriel des arts visuels. Et le peintre dont nous parlons est insoumis non seulement à l'égard du génie surnaturel, mais aussi — mauvais sujet — à l'égard des mots. Il ne peut accepter comme justification à son travail aucun discours littéraire, aucune explication prodiguée par les critiques d'art, par les philosophes, par les poètes-écrivains. L'art visuel n'est ni le reflet, ni la copie de l'intelligible : c'est là une évidence qui n'est cependant évidente que pour un plasticien. Une couleur ne se décrit pas, une constellation plastique ne se raconte pas. (Ceci va de soi en ce qui concerne l'art abstrait, art qui nous intéresse en cette occurrence, mais c'est souvent vrai pour certains arts figuratifs aussi.)

Tout discours littéraire appliqué à une œuvre plastique ne fait que dévier, diluer, qu'aliéner son effet essentiellement visuel. Comme Victor Hugo, qui redoutait qu'on déposât des notes musicales sur ses vers, le peintre de cette espèce répugne à ce que l'on ajoute des mots à ses images. [1]

Mais comment faire, pour appréhender directement le matériau des arts visuels, sans passer par le goulot d'étranglement des mots et des concepts ? Comment entreprendre une recherche sur la juxtaposition de formes et de couleurs à vocation artistique en se fondant, avant tout, sur la perception visuelle de l'homme ?

Si la question est ici posée, le peintre se trouve — enfin — dans un domaine non encore défriché des sciences humaines. Au cours de l'histoire de l'art, depuis l'Antiquité, beaucoup d'artistes s'approchèrent des sciences, sans le savoir d'abord, intuitivement, naïvement par la suite et par volonté délibérée aujourd'hui.

Pour cet artiste chercheur, en quête de faits et de connaissances exactes, fondées scientifiquement, l'accès aux ordinateurs propose une méthode visuelle adéquate et heuristique. Grâce à elle, la chaîne, allant de la production à la perception de l'œuvre visuelle, se prête dorénavant à une analyse sensorielle exacte.

Cette modification méthodologique, aussi radicale soit-elle, ne change cependant pas, nous allons le voir par la suite, l'essentiel de la création artistique. Essayons de suivre le déroulement de la création picturale, étape par étape et de voir où et comment l'ordinateur peut intervenir.

Au début de la démarche créative se trouvent des images imaginées, des images mentales qu'il faut imputer à l'imagination et dire imaginaires puisqu'elles ne s'inscrivent pas dans le réel, dit Mikel Dufrenne. [2] À ce stade, l'ordinateur n'a qu'un rôle indirect à jouer. C'est une évidence, mais il faut la rappeler quand-même : L'ordinateur ne sait ni rêver ni imaginer ni inventer. Cependant, même à ce stade éminemment intime et intuitif, cette machine a un certain rôle à jouer, nous allons voir plus loin lequel.

Que le peintre se fasse assister par ordinateur ou non, vue superficiellement, la première phase de la création se déroule de la même façon : il imagine un tableau, une image potentielle qu'il porte en lui sous forme d'assemblage de formes colorées, floues, sans précision, sans netteté, semblable à l'univers visuel si caractéristique — et si beau — du myope. Ce point de départ est général en art visuel, il est valable même dans le cas des peintres d'obédience naturaliste qui allaient au motif, qui cherchaient durant des semaines un modèle correspondant à leur image imaginée.

Léonard de Vinci écrit, dans le *Traité de la peinture* [3] : Je ne manquerai pas de dire, parmi ces préceptes, une nouvelle invention de théorie, bien qu'elle paraisse mesquine et presque ridicule, car elle est très propre et utile à disposer l'esprit à de variées inventions. Voici ce que c'est : si tu regardes certains murs imbriqués de taches et faits de pierres mélangées, et que tu aies à inventer quelque site, tu pourras voir sur ce mur la similitude de divers pays... et mille autres choses que tu réduiras en bonne et intègre forme.

Le but du peintre a toujours été et reste toujours de faire paraître, de matérialiser, de fixer en bonne et intègre forme, ne serait-ce que pour un moment, ce rêve flou et de faire en sorte que l'image matérialisée soit le plus proche du modèle imaginé. Il s'agissait toujours et il s'agit encore aujourd'hui de déchiffrer, de décoder ce magma subjectif, flou et de le transformer en sharp focus. Pour réaliser cet accouchement visuel, le peintre procède à des tentatives qu'on nomme en esthétique classique des esquisses, des ébauches, des versions successives.

À peine les premiers croquis jetés, les difficultés surgissent. D'abord, l'image matérialisée ne colle pas à l'image imaginée. Elle est différente, il manque quelque chose, c'est moins beau, ce n'est pas tout à fait ça. C'est cette situation de manque, de mécontentement, cette peur de trahir qui pousse le peintre à continuer ou à recommencer son travail.

Apparaissent ensuite certains aspects déplaisants, voire choquants, dans l'image naissante. Des traits visuels qui ne se voyaient pas dans la version imaginée. Le monde conçu ou imaginé est différent du monde perçu, tout peintre le sait. L'image mentale était belle ; une fois réalisée, elle l'est moins.

Surgissent aussi des incohérences qui, elles non plus, n'étaient pas évidentes avant la matérialisation de l'image. À côté d'elles, il y a aussi les lacunes, les trous : le peintre se rend compte que sa vision n'était pas complète, qu'il n'a pas pensé, qu'il n'a pas vu certains endroits que le flou primitif, si bienfaisant, avait camouflé. Il doit donc remédier à tout cela, recommencer, rectifier le tout, mais sans s'éloigner pour autant de l'image -référence de départ. Pour réussir la révélation de la véritable image, il devrait faire des centaines, voire des milliers d'essais en affinant, en ajustant pas à pas l'image naissante au modèle et aux règles de gestion implicites ou explicites qu'il s'est données.

Telle a toujours été la démarche de la création picturale. Le nombre des essais fut fonction du courage, de l'entêtement, de la volonté d'authenticité du peintre ou alors de son laisser-aller, de son cynisme orgueilleux. Mais de toute façon, le peintre muni d'un équipement traditionnel a toujours été obligé de se contenter — les formes humaines ont leurs limites — d'une approximation, d'un appauvrissement, d'une fidélité douteuse par rapport à l'image rêvée. Tout peintre connaît cette obligation si déplaisante du replâtrage de fin de travail pour camoufler à l'aide d'une ombre bienfaisante, d'une couleur passe-partout des solutions picturales inadéquates.

Pour rectifier des contradictions internes, des fautes, pour combler des trous d'une œuvre naissante — l'histoire de l'art nous l'apprend — les peintres ont eu souvent recours à des prothèses. Ainsi les différentes machines à voir de Brunelleschi, de Vinci, de Dürer furent mises au point pour mettre immédiatement en évidence les failles, les impossibilités, les défauts d'une composition picturale. Elles étaient là pour aider l'artiste à bien représenter la nature.

Ce n'est plus le problème de l'art visuel de nos jours (exception faite peut-être des hyperréalistes), le but de la peinture actuelle n'est plus la fabrication d'*analogia*, pour employer le terme de Sartre. La peinture étant devenue, depuis les cubistes, autonome, ce qu'il faut aujourd'hui rectifier, c'est ce que Gauguin nomma des fautes d'art. Et puisque personne ne sait encore ce qu'est une faute d'art, comme un pis-aller, le peintre doit rectifier, améliorer son travail en fonction de l'image mentale première et des règles qu'il s'est forgées.

Pour l'étape du travail que constitue l'ajustement minutieux à la référence mentale, le peintre a désormais à sa disposition des prothèses hautement efficaces : les ordinateurs. Dès que le peintre se sert d'un ordinateur, l'image naissante cesse d'être un amas de formes et de couleurs inconnues ou mal définies, mais devient une matrice de milliers de points distincts, discontinus et quantifiés. La

position spatiale et les valeurs colorimétriques de ces milliers de points sont parfaitement définies et numérisées : le peintre exerce ainsi un contrôle sur chacun d'eux, il peut modifier à tout moment la valeur d'un seul, de plusieurs ou de la totalité. Il peut ainsi faire apparaître sur un écran des milliers d'approches successivement, d'esquisses, pour employer le terme consacré par l'histoire de l'art.

Procédant par tout petits pas, il peut modifier un détail, une proportion, la valeur colorimétrique d'une couleur et cerner ainsi en finesse l'image de ses rêves. Sans l'assistance d'un ordinateur, il n'aurait jamais pu matérialiser aussi fidèlement une image qui n'avait d'existence auparavant que dans son imagination. Cela peut sembler paradoxal : la machine que l'on dit inhumaine aide à réaliser ce qu'il y a de plus subjectif, de plus profond dans l'homme.

Grâce à l'ordinateur, le peintre peut aussi changer d'avis, revenir sur une étape précédente, car il peut garder en mémoire tous les paramètres employés au cours du travail d'exploration. C'est un avantage inestimable de cette méthode. Au cours de l'histoire de l'art, des chefs-d'œuvre ont disparu à tout jamais lorsque les peintres, continuant leurs toiles, ont recouvert des versions peut-être meilleures que les suivantes.

Quant aux fautes, aux détails déplaisants, grâce à quelques instructions insérées dans le corps du programme, le peintre peut les faire disparaître, ou alors il peut les rectifier, afin que leurs fonctions prévues dans l'image référence restent intactes et que disparaissent uniquement l'aspect déplaisant, l'hypothétique faute d'art.

Quant aux trous, aux parties de l'image où la solution n'a pas été trouvée : grâce à la méthode d'essai et d'erreur, bien connue en psychologie expérimentale, le peintre peut faire surgir de son imagination la solution qu'il n'a pas vue tout de suite : trouver grâce à une assistance extérieure en détail, une solution manquante, peut ressembler, vu de loin, à la démarche de la psychanalyse. Seulement, la psychanalyse n'a pas le monopole des profondeurs, dit Mikel Dufrenne. À l'aide d'un ordinateur, le peintre peut faire remonter à la surface des détails d'une image mentale qu'il croyait ignorer.

L'image référence n'est que rarement complète, nous venons de le dire. Utilisant un ordinateur, le peintre peut aussi insérer des solutions plastiques qu'il a rencontrées, sans les avoir cherchées : systématiquement, au cours de son exploration visuelle, car rien ne se perd, tout est gardé en mémoire.

Quant à l'obligation du replâtrage final de l'œuvre, elle disparaît presque totalement. Ce n'est dorénavant que question de temps et de courage — mais cette fois dans les limites du raisonnable — pour trouver et cerner avec la plus grande précision et pour matérialiser l'image de l'imaginaire.

De ce fait, les résultats du travail sont plus satisfaisants et plus fidèles quand ils sont obtenus avec l'assistance de cette machine à mieux voir en soi-même.

Une fois le tableau terminé, le peintre a presque toujours l'impression — qu'il travaille à l'aide d'un ordinateur ou non — que cette œuvre n'est pas la seule, l'unique solution, qu'il pourrait y en avoir d'autres, un peu différentes élaborées à partir des mêmes éléments de base, utilisant les mêmes règles d'assemblage. Il se rend compte qu'à une seule cause correspond tout un éventail d'effets plastiques. Seraient-ils aussi bons ou — pourquoi pas — meilleurs ? En cette occurrence, l'ordinateur propose une méthode tout à fait appropriée.

Un tableau s'élabore à partir de trois facteurs : 1) un ensemble de formes ; 2) des règles de jeu qui les régissent (les deux parfaitement définissables, formalisables ; et 3) un facteur totalement inconnu : l'intuition, l'humeur du moment de l'artiste qui fait qu'il choisit entre les milliards d'images que la règle du jeu rend virtuellement possible, tout juste un type spécifique d'assemblage. Grâce aux possibilités offertes par les générateurs de hasard, on peut imiter, simuler (en terme d'informatique) l'intuition artistique. [4, 5] Faire des espèces de sondage à l'intérieur du champ des images possibles. On établit, pour commencer, un schéma d'exploration, un schéma anticipateur en construisant à partir des règles choisies un assemblage à valeurs moyennes, neutre, régulier et redondant. On fait surgir ensuite à partir de ce schéma anticipateur, en exploitant le hasard, des modifications ad hoc de façon capricieuse comme si ces modifications étaient le fruit de l'intuition (les illustrations ci-après montrent un schéma d'exploration et quelques sondages).

Cette méthode qui simule, qui imite la propre intuition du peintre donne, comme effet de retour, un formidable coup de fouet à l'imagination, feed-back visuel irriguant la première phase de la création : le rêve, l'invention, l'imagination. Car en recommençant son travail, le peintre peut prendre en considération d'autres constellations, d'autres assemblages, ceux qui ne l'intéressaient pas de prime abord, ceux auxquels il n'avait pas pensé, ceux à côté desquels il serait passé s'il n'avait pas exploré par le hasard le champ des possibles.

Il peut également voir, simplement par curiosité, de façon ludique : ... et si j'essayais ? faisant des excursions, dans des domaines visuels qui lui sont d'habitude étrangers. Il peut même faire ce qu'il croit ne pas aimer afin de vérifier qu'il ne s'agit pas d'un préjugé, d'un rejet culturel injustifié. Il ne lui est pas interdit non plus de s'arrêter sur ses propres erreurs souvent si fécondes et si curieusement personnelles.

Le processus d'approche graduelle de l'image référence peut aussi — mais c'est très rare — être superflu. Le premier essai peut être, comme par miracle, satisfaisant. L'ordinateur peut, à ce

moment, servir à stimuler ce premier essai bien réussi en explicitant pas à pas les règles d'assemblage implicites de cet heureux essai.

Le dialogue visuel entre le peintre et son esclave électronique relance perpétuellement l'imagination. Étant donné que sont épargnés au peintre les calculs fastidieux, les exécutions épuisantes, son imagination acquiert une liberté, une décontraction, une audace totalement inconnues jusqu'à aujourd'hui. Un grand nombre d'entraves levées, il peut aller loin, très loin, trop loin peut-être, jusqu'aux images puissances image, dont parle Edmond Couchot. (Trop loin car une certaine overdose visuelle peut être néfaste en art ; la psychologie expérimentale nous apprend que les éléments visuels en dose massive désinforment.)

Jusqu'ici nous avons parlé de la création d'un seul individu, d'un monde visuel personnel : nous nous trouvons dans le domaine de la micro-esthétique. Mais il y a aussi la création visuelle prise dans sa totalité, le vaste monde de la macro-esthétique. Ces deux mondes étaient jusqu'à nos jours séparés par une cloison étanche, nulle communication n'existait entre eux. D'un côté, le peintre, aux mains sales, de l'autre, le théoricien, le philosophe, le critique aux idées claires. Cette séparation ne se justifie plus. Elle fait penser au dicton : Pourquoi les agents de police se déplacent-ils toujours par deux ? parce que l'un sait lire, l'autre écrire. Sans certaines connaissances exactes le meilleur des peintres est démuni tout comme, sans une certaine pratique artistique, le critique ne sait pas de quoi il parle (6).

L'emploi de l'ordinateur peut aider à constituer un pont entre micro et macro-esthétique, peut aider à la mise en œuvre conjointe d'une recherche dans l'art et d'une recherche sur l'art, selon le vœu de Bernard Teyssède. Pour savoir enfin quelque chose sur ce phénomène opaque : l'art, dernier bastion de l'ignorance humaine, on pourrait concevoir un programme qui ferait à partir de chaque œuvre toutes les analyses formelles nécessaires. Ce même programme pourrait aussi procéder à des comparaisons entre les différentes images du même peintre d'abord, de plusieurs peintres ensuite, puis dégager des contrastes et des singularités, émettre des hypothèses heuristiques et, enfin, énoncer des idées originales sur le travail du peintre que lui-même ignorait.

Cette attitude de recherche systématique déplaît souvent au public et à la critique. Habitué aux résidus culturels romantiques, ils préfèrent le prophète en transe à l'artiste ingénieur insoumis.

Celui-ci se trouve souvent isolé, marginalisé dans le milieu artistique des musées et des galeries où il fait figure d'empêcheur de tourner en rond. *Uns trägt kein Volk* (aucune foule ne nous porte), dit jadis Paul Klee.

C'est encore plus vrai aujourd'hui où il y a toute une conspiration du silence qui entoure ce genre de travail. Il faut se rendre à l'évidence : la recherche systématique en art dérange le ronronnement paisible et béat de l'industrie si lucrative de l'art. Que l'art reste une réserve jalousement gardée dans l'ignorance : serait-ce son intérêt ? Seulement le sens de la marche de l'histoire est irréversible ; la science de l'art est déjà née.

Note / Bibliographie :

[1] J'utiliserais, pour simplifier, le terme image pour désigner tout assemblage de formes colorées se déployant sur une quelconque surface (toile, papier, mur, film, écran, rideau de fumée, plan d'eau, etc.) dont le but est de provoquer une jouissance esthétique visuelle.

[2] Dufrenne, M. : Tant d'images... , in Images, revue d'Esthétique, n° 7, 1984.

[3] Vinci, L., de : Traité de la peinture, Éd. Delagrave, Paris, 1928.

[4] Nake, F. : Aesthetik als informations. Verarbeitung, Ed. Spinger, New York, 1974.

[5] Molnar, V. : *The role randonnes can play in visual art*, page 47, London, 1981. & Molnar, F. : *About the role of visual exploration in Aesthetics*, in : ed. Day. H. I. *Advances in intrinsic motivation and Aesthetics*, Plenum publ. New York, 1981