

« L'expression abstraite ultime de tout art est le nombre. »

Kandinsky

Je suis peintre de formation. La chose qui me préoccupe et qui me passionne depuis toujours c'est l'art de combiner des formes et des couleurs en les disposant sur une surface plane. Les éléments constitutifs de mon travail sont des formes géométriques des plus simples : carrés, rectangles. J'ai toujours été fascinée par la beauté, par la pureté cristalline de certaines formes, certaines constructions élémentaires. « Edle Einfalt und stille Grösse » (Simplicité noble et grandeur silencieuse) disait jadis Winckelmann. Cette devise fut mon fil conducteur. Il est bien évident que j'éprouve la même fascination à l'égard des mathématiques : ensemble des sciences qui ont pour objet la quantité et l'ordre. On ne peut pas ne pas voir une certaine parenté entre art et mathématiques. Dans le domaine des arts plastiques, la quantité c'est le nombre, la grandeur, les valeurs colorimétriques des éléments constitutifs, tandis que l'ordre c'est le mode de leur assemblage.

Tout en travaillant avec des formes géométriques simples, je sais cependant qu'il n'y a aucune loi, aucune règle, aucun résultat confirmé par des investigations scientifiques qui justifieraient ce choix. Il n'y a aucune raison d'exclure les formes irrégulières et complexes de la création picturale. Si j'ai choisi ces formes, c'était pour obéir à des forces subjectives. En réalité, les constructions régulières ne sont, probablement, ni plus « belles » ni « meilleures » que les autres.

Les deux mondes visuels : le classique et le baroque, ou, selon une terminologie d'une autre nature : l'apollinien et le dionysiaque ne se scindent d'ailleurs pas irrémédiablement en deux. Le dialogue quotidien que je poursuis avec l'ordinateur m'a amenée à constater que les dessins, les croquis préparatoires, faits à la hâte, à main levée, comparés à mes travaux impeccablement exécutés par des « sorties » d'ordinateur ont –eux aussi– une certaine « beauté ». Ces caractéristiques visuelles plastiques, venant de la rapidité, de la maladresse, de la nervosité, ou alors des « repentirs » de la main sont, elles aussi, dignes d'intérêt. Le phénomène ambigu du régulier et de l'irrégulier correspond peut-être, aux deux tendances que Pascal nommait jadis « esprit de géométrie » et « esprit de finesse ». Rien n'empêche d'analyser ces maladroites, de « formaliser » ces irrégularités ; il n'y a aucun obstacle à produire de façon artificielle du naturel. Qu'est, après tout, une ligne naturelle ? C'est le trajet que parcourt le crayon pour aller d'un point à un autre d'une surface plane, non pas sous forme d'un segment droit, mais sous forme d'une suite de portions de courbes à paramètres variables.

C'est ainsi, saisie –peut-être par l'esprit de finesse pascalien, que j'ai commencé à réaliser la série d'images : « A main levée –par ordinateur ». Elle constitue une excursion, une fugue, délaissant pour un moment mon monde visuel habituel. Il faut quand même souligner que l'antagonisme artificiel-naturel n'a aucun sens en cette occurrence : l'homme est capable de produire les deux, les deux sont donc naturels. Il n'y a là qu'une différence formelle et, peut-être, de style.

Seulement, qu'on emploie comme éléments constitutifs des formes géométriques ou d'autres, plus convulsives, le problème reste entier. Car la véritable tâche du peintre est de filtrer parmi l'immensité des assemblages de formes et de couleurs possibles ceux qui se placent dans la catégorie « art ». (Sur une surface de 10cm x 10cm, en n'utilisant pas plus de 16 tonalités de gris différents, et sans tenir compte de l'immense richesse des couleurs, on peut produire  $16^{1000000}$  images différentes). Comment choisir alors les images à retenir ? Et celles à jeter ?

L'ordinateur employé comme simple outil ne peut nous aider en rien. Il peut produire une fabuleuse quantité d'images d'après nos instructions : si nos idées sont de véritables idées de peintres (et on ne sait pas ce que c'est), les images résultantes seront bonnes. Mais si les idées de départ sont banales, neutres, ou pis : des idées kitsch (cela non plus, on ne sait pas ce que c'est), les images recueillies à la sortie seront mauvaises. Et il y en aura beaucoup, car cette technique assure une rapidité d'exécution vertigineuse. Le danger est là : non seulement c'est rapide, mais c'est facile aussi, trop facile à faire. Apprendre quelques rudiments de programmation est plus aisé qu'était un apprentissage classique dans une école des Beaux-Arts ou –surtout- dans l'atelier d'un maître exigeant.

On devrait passer maintenant à un prochain stade. Exploiter mieux ou autrement l'ordinateur, ce serviteur surpuissant. Nous avons l'habitude de dire (était-ce pour nous rassurer nous-mêmes ou pour amadouer la critique romantique ?) que l'ordinateur n'est qu'un outil, un pinceau perfectionné. Et pour cueillir une pâquerette nous utilisons une moissonneuse-batteuse. Il me semble que ce stade est à dépasser. 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. Il pourrait ensuite procéder aux comparaisons entre différentes œuvres, d'abord de la même personne, ensuite de différentes personnes, dégager des constantes et des singularités, émettre des hypothèses heuristiques et énoncer des idées originales sur notre travail que, nous-mêmes, nous ignorions jusqu'à présent. On pourrait commencer, grâce à l'ordinateur, à faire de la véritable recherche dans le domaine de l'art. L'assertion de Léonard de Vinci : « La pittura e cosa mentale » est plus actuelle que jamais.

Le Hôte-sur-Mer, avril 1982