

## « Eloge de l'ordinateur (dans les arts visuels) »

En simplifiant à l'extrême, le peintre peut choisir entre deux attitudes possibles – diamétralement opposées – à l'égard de son travail. L'une des attitude est de coloration spiritualiste, l'autre matérialiste.

De la première attitude possible découle l'hypothèse de l'artiste, réceptacle sacré, doué d'une faculté surnaturelle, créant des œuvres de génie sans savoir ce qu'il fait ni comment il le fait. Il ne cherche même pas à avoir des réponses à ces questions car selon lui, elles sont dénuées de tout sens : l'art, reflet terrestre de la religion, échappe à tout entendement humain. Il se méfie de la raison, des démarches rationnelles, ainsi que de la science ; il les considère inférieures à l'intuition. Le savoir, l'intelligence ne pourraient qu'inhiber la création, prône-t-il, car ils perturbent la parfaite disponibilité, état nécessaire au jaillissement de l'œuvre. Il se complaît dans l'obscurité et n'a aucune envie de rendre sa démarche plus transparente. La création c'est son secret. Et si même Saint Augustin n'a jamais dit « Credo quia absurdum », notre peintre, lui, le ressent ainsi.

La solitude est une nécessité pour lui. Puisque personne ne peut comprendre le processus de la création, toute personne étrangère ne peut être qu'aliénante. Tout dialogue, toute participation, tout prolongement vers l'autre, sont néfastes.

Son œuvre réalisée, l'artiste la considère comme définitivement achevée. Il n'éprouve aucune curiosité à l'égard de son élaboration, il n'en veut tirer aucun enseignement – il n'en a que faire – il ne veut ni modifier ni corriger ni améliorer son travail ! La notion d'amélioration n'a aucun sens pour lui. Il ne croit pas au progrès ; le surhumain n'est pas perfectible, il est perfection par essence. Cohérent, à sa manière, dans sa réflexion, il n'est guère intéressé par le public. A part quelques rares élus, critiques et amateurs à la sensibilité hors du commun, susceptibles de le comprendre, il ne s'adresse à personne. Aussi douloureux que ce soit pour lui – mais il aime souffrir – il admet que plus il est rejeté plus son génie est confirmé. Ainsi il ne se soucie ni de diffuser, ni d'expliquer son travail auprès d'un public plus large. (Notre génie est-il bien sincère ou alors serait-il hypocrite ? car bien souvent il vend bien sa production...) Il n'a pas d'élèves, il n'a que des adorateurs ; de toutes façons il n'a rien de transmissible à transmettre.

Cette attitude philosophique spiritualiste est aussi déterminante en ce qui concerne l'outillage, l'équipement, la partie technique du travail du peintre. Le génie étant une espèce de médium tout instrument, tout équipement augmente la distance et forme un écran entre la source divine et l'artiste, ne fait que gêner et même dévier le travail spontané de celui-ci. Il essaie, en conséquence, d'utiliser le moins possible ces prothèses : que ce soit une règle, un compas, une calculatrice, voire un ordinateur. Pour ne rien intercaler entre le génie et le résultat de son travail, il n'utiliserait à la limite que son corps, que les bouts de ses doigts, que son souffle pour peindre.

Diamétralement opposée est l'attitude de l'artiste qui se situe dans une optique plus matérialiste. D'instinct, car il doit en avoir lui aussi, il refuse de se considérer comme artiste. Il préfère les termes de peintre, de plasticien, praticien de la communication visuelle pour désigner son activité.

L'hypothèse de base de tout son travail est la suivante : la différence entre assemblage banal de formes et de couleurs et une œuvre d'art picturale (assemblage particulier de ces mêmes formes et de ces mêmes couleurs) n'est pas d'ordre spirituel ni d'essence mystique. Cette différence ne peut venir selon lui, que de la différence des règles d'assemblage régissant l'œuvre.

Il voudrait faire quelques premiers pas vers une connaissance de ces règles, grâce auxquelles on pourrait envisager un filtrage séparant l'art du non-art, la peinture de la non-peinture : « Séparer l'ivraie d'avec le bon grain » selon les termes de l'apôtre Matthieu.

A la recherche de ces lois, de ces règles, le meilleur instrument d'investigation à sa disposition est son intelligence, sa capacité de raisonner, de comparer, d'analyser. Sa meilleure alliée : la science. Considérant l'art comme source matérielle de plaisir et non comme une sorte de mystique, il aime les

démarches transparentes et choisit volontiers comme éléments de base à son travail des formes géométriques simples et normalisées. Leur gestion – car la peinture est une gestion de ces formes colorées – est plus contrôlable que celle des formes baroques, plus complexes.

Il n'aime pas la solitude, il a besoin des autres. D'abord parce qu'il travaille pour eux, ensuite parce qu'il espère tirer profit des résultats de leurs recherches, effectuées dans d'autres disciplines. Isolé, il se sentirait en proie à l'arbitraire.

Chaque étape de son travail terminée, il veut en tirer des enseignements, comprendre une réussite, rectifier une erreur. Il essaie d'associer les autres à cette expérimentation : spécialistes et non spécialistes confondus. S'il a l'impression d'avoir compris quelque chose, il veut transmettre, diffuser cet acquis. Il passe volontiers par dessus la tête des représentants officiels et arbitrairement élus de l'industrie de la culture dont il conteste l'autorité et dont le pouvoir injustifié l'agace. Il s'adresse à tout le monde.

Il va de soi que, croyant au progrès, il est attiré par les équipements les plus modernes, les plus perfectionnés, les plus puissants. Il postule que ces « prothèses » ne font que prolonger, renforcer ses capacités, ne font que l'aider dans un domaine jamais encore défriché.

Il est bien naturel que cet artiste se tourne aujourd'hui vers l'ordinateur, comme il s'est tourné hier vers les équipements électriques et, d'antan vers la règle et le compas, vers la perspective et l'anatomie.

Ces deux attitudes diamétralement opposées ne se présentent évidemment jamais à l'état pur. Cette description n'est qu'une caricature. Ce serait un manichéisme naïf de l'envisager ainsi. Tout peintre porte en lui un curieux mélange, bien personnel, de ces orientations philosophiques. Comme exemples de cette coexistence idéologique, ne mentionnons que quelques grands de l'art moderne : Mondrian, van Doesburg, Malévitch, Klee ou Kandinsky.

Les créateurs du type matérialiste sont à considérer comme des chercheurs qui appréhendent leur art en tant qu'une des sciences humaines. Pour ces artistes en quête de connaissances exactes, fondées scientifiquement, l'accès aux ordinateurs modifie radicalement tout le processus de la production artistique.

Essayons de suivre le déroulement de la création picturale, étape par étape, et de voir où et comment l'ordinateur peut intervenir.

Pour un peintre, 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. A 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, vu 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* : « 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 pierre 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 entière forme. »

Le but du peintre a toujours été et reste toujours de faire paraître, de matérialiser, de fixer « en bonne et entière 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.

A peine les premiers croquis jetés, les difficultés surgissent. D'abord l'image [1] matérialisée ne colle pas à l'image imaginée. Elle est différente, il manque quelque chose, c'est moins beau, ce n'est pas ça.

Ensuite apparaissent 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 souvent différent du monde perçu, tout peintre le sait.

Surgissent ensuite des incohérences, des contradictions qui, elles non plus, n'étaient pas évidentes avant la matérialisation de l'image. A 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 du 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 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 toutes façons, le peintre muni d'un équipement traditionnel a toujours été obligé de se contenter – les forces 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 de « replâtrage » en 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' « analogas », pour employer le terme de Sartre. La peinture étant devenue, depuis les Cubistes autonomes, ce qu'il faut rectifier aujourd'hui c'est ce que Gauguin nomma des « fautes d'art ». Et puisque personne ne sait 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 de 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 fait assister par ordinateur, l'image naissante cesse d'être un amas de formes et 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 successives, d'esquisses pour employer le terme consacré par l'histoire de l'art.

Procédant par tous petits pas, il peut modifier un détail, une proportion, la tonalité 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 meilleurs 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, les redresser afin que leurs fonctions prévues dans l'image-référence restent intactes et que disparaisse 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 plastique manquant peut ressembler, vu de loin, à la démarche de la psychanalyse. Seulement, « la psychanalyse n'a pas le monopole des profondeurs » dit Mikel Dufrenne. A 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, pour 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 assisté 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. seraient-elles aussi bonnes ou – pourquoi pas – meilleures ? 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)

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 informatique) l'intuition artistique. 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 faisant intervenir 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 à l'image référence peut aussi – mais c'est très rare – être superflu. Le premier essai fait à la main peut être, comme par miracle, satisfaisant. L'ordinateur peut, à ce moment, servir à simuler 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. Etant donné que sont épargnés au peintre les calculs fastidieux, les exécutions épuisantes, son imagination acquiert une liberté, une décontraction, une audace totalement inconnue jusqu'à aujourd'hui. Un grand nombre d'entraves levées, il peut aller loin, très loin, trop loin peut-être, jusqu'aux « images puissance images » 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 de nos jours séparés par une cloison, 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.

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 constantes et des singularités, émettre des hypothèses heuristiques et, enfin, énoncer des idées originales sur le travail de peintre que lui-même ignorait.

Cette attitude de recherche systématique déplaît souvent au public et à la critique. Habités aux résidus culturels romantiques, ils préfèrent le prophète en transe à l'artiste-ingénieur. 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 » (aucun peuple 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 à 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.

Le Hôme-sur-Mer, août 1984

[1] J'utiliserai, 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) dont le but est de provoquer une jouissance esthétique visuelle.

© Véra Molnar /// veramolnar.com