

La peinture à l'âge de l'écran, notes

*

Le sujet est le sujet

Pas plus que l'imprimante, par exemple, n'est un sujet pour la littérature, l'écran ne sera jamais un sujet pour la peinture. Mais l'écran, je veux dire la profonde mutation individuelle et sociétale générée par les technologies numériques qu'il représente, entraîne et signe une révolution du regard - et donc du sujet -, que la peinture ne saurait ignorer. Elle peut d'autant moins l'ignorer que son destin et celui du sujet – c'est à dire l'individu et son psychisme - sont liés depuis l'origine. Une main qui s'évide sur une paroi, et ce vide est toujours là.

*

Mutation majeure

Pour le siècle qui s'ouvre, l'écran pourrait représenter ce qu'était la machine aux yeux des avant-gardes, au début du 20ème siècle. La machine était rythme, bruit, mouvement, vitesse, et possiblement poésie. Elle fascinait car elle symbolisait la promesse d'un avenir aux potentialités inédites et infinies. Mais elle représentait aussi toutes les puissances d'aliénation, de mécanisation des esprits et de destruction des corps que l'industrie de la guerre, entre autres, allait vite confirmer. L'imaginaire de la machine est donc bien en partie devenu réalité. De même l'idée d'écran, presque à coup sûr, cristallise les tendances, les bouleversements, et les déviations du siècle qui s'annonce. Internet, nouveau *panopticon*, rend tangible la fiction géniale du *Télécran* décrit par Orwell dans *1984*¹ : l'objet qui apporte l'information est aussi un dispositif de surveillance et un mouchard.

Il suffirait donc d'observer ce qui est déjà sous nos yeux et d'en tirer les conséquences. Or l'écran est insidieux, silencieux, il se fait oublier, d'autant plus transparent qu'il devient plus grand et performant. Nous sommes fascinés par les contenus qu'il prodigue, mais ces contenus nous distraient et masquent la structure qui est en train de révolutionner nos vies et nos sociétés en profondeur. C'est parce qu'il est partout que l'écran disparaît, incrusté dans le paysage hybride de la réalité augmentée où se superposent perceptions et virtualités. L'instrument même du spectacle est fort peu spectaculaire, il s'efface avec ruse, et il s'effacera plus encore, jusqu'à presque disparaître physiquement et que la rétine elle-même serve d'écran.

Car l'écran n'est pas seulement un intermédiaire entre des gens et des systèmes, il est l'apparence *agissante* de la puissance numérique. Une puissance véritablement et

¹ Georges Orwell, 1984, Gallimard (1949)

implacablement révolutionnaire. L'*interface* qui apparaît sur l'écran est le véritable médium entre la culture numérique et les gens. C'est sur l'écran que les algorithmes deviennent des images humaines pour que nos visages les envisagent. Quelles que soient les opérations toujours plus étendues, complexes et indispensables déléguées à ces technologies, elle ont pour point commun de remplacer la visibilité traditionnelle au profit de multiples interfaces qui imposent leur logique visuelle et forgent d'un même mouvement et les visibilités et les logiques nouvelles de cette époque nouvelle.

L'empire de l'écran est déjà famélique. Il règle le commerce, il possède les marchés ; il regarde toute la journée des multitudes de salariés au travail ; il règne sur le divertissement et le soir capture les consciences de milliards de spectateurs; il oriente la perception de l'espace, met la moindre parcelle de territoire sous sa coupe, et modèle le temps, le plie, le découpe ; son bras atteint et distribue toute information en temps réel; il apporte à la vitesse de la lumière l'ensemble des connaissances de la bibliothèque mondiale; il est dans le secret de toutes les correspondances, de tous les dialogues à distance; son œil perce l'infini mais regarde aussi dans les corps, visite les utérus; il fabrique les images, les sons, les films, les livres; il rassemble de nouvelles sociétés impossibles sans lui; il fait des gens se rencontrer, copuler, s'épouser; il abolit le secret et finalement transforme en profondeur la notion d'intériorité.

La conscience s'est externalisée. Elle est en partie délocalisée quelque part dans les nuages. En même temps le monde peut affluer dans un simple rectangle en une fraction de seconde, sur une pression du doigt, et cela semble déjà normal. Les données se mêlent désormais au donné, nous respirons dans un monde où coexistent plusieurs degrés de réalité et bien que les progrès de cette mutation soient foudroyants, nous n'en avons guère conscience. Il se passe tout simplement, progressivement, que la réalité est en train de devenir un écran. Curieusement, cette *optique* nouvelle regarde la peinture. Curieusement, la poésie de notre présent est contenue dans ce douteux scénario de science fiction.

*

Absence

Cette révolution sociale et politique, pourtant, semble se faire sans les artistes. Qui pour traiter de l'écran - en soi - comme on convoquait la machine vers 1913 ?

Bien sûr il existe un art « numérique », mais qui pour l'instant résonne presque toujours dans le vide en miroir de fichiers et de programmes qui m'interpellent et m'importunent à la fois avec leur déficit ontologique et leur absence radicale d'extériorité et d'histoire. Le non-être n'est pas, n'est-ce pas ? Je me fiche d'une interactivité qui m'ennuie déjà dans presque toutes les corvées quotidiennes. Je me fiche des formes lisses d'un nouvel art pompier assisté par ordinateur. Je me lasse d'une relation qui m'enferme dans un protocole déjà écrit.

La tâche serait immense : évoquer l'océan avec un verre d'eau. Et l'écueil principal, bien entendu : rivaliser de technologie, ce qu'on pourrait appeler le piège d'une esthétique à la *Matrix* ; le cliché récurrent d'une *Prison* de Piranèse construite avec des uns et des zéros. S'il est évident que de nouvelles techniques doivent produire de nouvelles formes, il est clair aussi que les bouleversements qui s'ensuivent sont si généraux et si profonds qu'ils excèdent la sphère d'un art « numérique ».

Un regard ne peut être qu'à distance. La vérité sur le numérique, si elle pouvait se dire, ne se dirait pas avec des chiffres et des programmes. Pourquoi la peinture, tout simplement, ne regarderait-elle pas la réalité devenue écran, comme les impressionnistes

allaient sur le motif ? Avec l'espoir de fixer quelque chose de la fugacité des flux lumineux et le sentiment que leur écoulement est aussi une perte.

Sans les artistes, mais aussi sans théoriciens ni critiques picturaux. Anachronisme consensuel, désert théorique et critique, célébration du ressassement : voici la malheureuse peinture française.

*

Compétition

La peinture à l'âge de l'écran : une contradiction dans les termes ?

Face au tableau sur le mur, je brandis ma télécommande, mais elle reste impuissante, rien ne bouge. L'image n'avance ni ne recule, son rectangle ne produit aucune lumière ; il s'accommoderait au contraire d'un peu plus d'éclairage. Cet écran - mono média - semble inerte, muet : un objet comateux. A une époque où les enfants de nos pays dits « développés » ne veulent plus d'un jouet dénué de signaux bruyants et clignotants, puis grandissant, passent une grande partie de leur temps devant des écrans, quel est l'avenir du tableau ?

D'un côté ce tableau fixe pour toujours, de l'autre un écran interactif et lumineux où peut survenir potentiellement une infinité d'images mouvantes au réalisme hallucinatoire... D'un côté cet objet/image lourd d'un passé glorieux, marchandise culturelle hautement fétichisée; de l'autre cette carcasse de plastique noir brillant bourrée de technologie qui finira sur le trottoir au rebut quand il sera consommé ... Et pourtant, ils se ressemblent.

*

Quadrilatères

A ses débuts télévisuels l'écran technologique était presque ovale. Il est remarquable que les ingénieurs n'aient eu de cesse d'imiter la fenêtre albertienne, le *quadro* ; d'en faire ce rectangle tiré à quatre épingles qu'on accroche sur le mur comme un paysage sous verre. Pour vendre les écrans plats, tout de suite, les publicitaires n'ont pas manqué d'exploiter l'analogie frappante entre l'écran et le tableau de salon. La photographie auparavant n'avait pas fait autre chose et les écrans d'ordinateurs personnels se conforment à cette norme désormais mondiale (en ce sens que la conception occidentale de l'image s'est rapidement étendue au monde mondialisé).

Cette obstination du rectangle est l'obstination de la fenêtre perspective décrite par Alberti en 1435. Le concept de tableau/fenêtre, constitutif de l'invention de la perspective, instituait tout à la fois l'espace, le paysage, la narration et finalement l'individu modernes. Le tableau peint était un système anthropocentrique qui impliquait un dispositif nouveau entre le corps, l'esprit et l'image, bref un nouveau regard pour un nouveau sujet, dont la perspective était en quelque sorte la « forme symbolique ». Apparaît alors cet objet complexe parce que double : à la fois objet *et* image. Un objet conçu – *designé* dirait-on aujourd'hui -, dans ses trois dimensions pour tenir l'espace adossé à un mur. Cette tradition, on le sait, s'est perpétuée jusque de nos jours, par la peinture mais aussi avec d'autres techniques, la photographie notamment, démontrant ainsi la permanence de ce qu'on a pu appeler la

«forme tableau»², qui n'est rien d'autre que le concept de « tableau peint » poursuivi par d'autres moyens.

Nous vivons dans un monde où une quinzaine de milliards d'images photographiques et de séquences vidéo sont prises et diffusées chaque jour. Et ce chiffre est sans doute déjà dépassé. Les principes de la perspective albertinienne – cadrage, point de fuite... - se retrouvent dans chacun de ces fichiers numériques. En apparence ... Que la production industrielle des images mécaniques, écrans compris, continue d'imiter le modèle pictural classique signifie-t-il pour autant que ce modèle soit toujours la « forme symbolique » de notre temps ? Rien n'est moins sûr : ce ne sont pas des objets/images qui circulent dans les tuyaux numériques. Dans l'océan de l'imagerie, *il faudrait pour cela que l'image soit toujours l'image.*

*

Océan numérique

Toute image désormais passe par l'écran et sort de la même matrice numérique robotisée. Toute image est soumise au même régime que n'importe quel autre fichier : musique, vidéo ou texte. Les termes et les procédés sont interchangeables ; *le bruit*, par exemple, devient un phénomène visuel. Le code brut peut être transformé ou adultéré. On peut le copier, le coller, l'échantillonner, le mettre en boucle. Il circule instantanément d'un canal à l'autre. C'est un programme qui le produit et son point de vue est celui d'une machine. Ce fichier image n'est rien d'autre qu'un paquet de données destinées à la vision. Il faudrait remplacer le mot *image* par "unité de données visuelles automatiques", ou quelque chose comme ça. Ces unités sont un matériel pour la peinture au même titre que le corps d'un modèle ou qu'un morceau de Seine dans la lumière d'une matinée d'été. Du point de vue de la peinture, elles augmentent le paysage réel d'un fantastique paysage spectral. Mais toutes ces données visuelles ne sont plus jamais dépositaires du regard ou du point de vue d'un autre sujet. Le photographique, qui travaille la peinture depuis l'apparition de la photographie est profondément reformulé, et ce simple fait change la peinture. L'évolution de la peinture actuelle, de fait, consiste en partie à enregistrer la mutation du photographique.

Cependant le désir du peintre est intact. Il veut traiter et transformer ces *visibilités* rencontrées sur l'océan ; et si le paysage est un espace rendu habitable par le regard, il existe donc un nouveau paysage, immense, qui reste à peindre. Et qui ne sera pas habitable tant qu'il ne sera pas peint.

*

Windows, gouffre mince

L'une des banalités qu'on entend couramment à propos de la peinture est de la comparer à « une fenêtre ouverte sur le monde » ; et cette fenêtre, aujourd'hui, aurait été refermée par la modernité. L'inventeur du concept de peinture/fenêtre, Alberti, écrit précisément ceci : « Je trace d'abord sur la surface à peindre un quadrilatère de la grandeur

² J.-F. Chevrier, "Les aventures de la forme tableau dans l'histoire de la photographie", *Photo-kunst.*, Stuttgart, Verlag Cantz, 1989.

que je veux, et qui est pour moi une fenêtre ouverte par laquelle on puisse regarder l'histoire (*historia*) »³. La peinture/fenêtre s'ouvre donc d'abord sur une « histoire », c'est à dire sur une scénographie allégorique d'une conception du monde. Ce sont plutôt la photographie et le cinéma qui assumeront la fonction de « fenêtre ouverte sur le monde ».

De nos jours, le mot *fenêtres* (le pluriel est important), est devenu en anglais une marque, accessoirement détenue par l'homme le plus riche du monde. *Léon Battista Gates*, chimère des fenêtres, aurait pu écrire : « Je trace sur le bureau des quadrilatères de la grandeur que je veux, et qui sont pour moi des fenêtres ouvertes par lesquelles on puisse regarder n'importe quel document ».

Ces fenêtres-là s'ouvrent et se ferment en un éclair ; elles surgissent du néant et n'ont pas d'épaisseur ; l'une de leur caractéristique est de pouvoir s'empiler à l'infini sur un plan neutre appelé « bureau ». Dans cette étrange infinité plate, une fenêtre ouverte peut en cacher une multitude d'autres, mais il arrive souvent que les fenêtres mal rangées laissent apercevoir un fragment de leur image. Chacune peut négliger de fermer celle qui la précède car elle l'occulte toujours et ne communique jamais avec elle, ni avec aucune autre car le « bureau » ignore la transparence. Chacune est la trace d'une décision : elle a été ouverte pour entamer un nouvel acte numérique ; chacune ouvre sur un espace indéterminé qui lui est propre, et chacune détient une lumière égale à celle des autres, mais captive dans la logique de son périmètre. Sur ce « bureau » quelque peu fantastique, comme dans *Le gouffre* de Baudelaire, « je ne vois qu'infini par toutes les fenêtres ». Ce gouffre est présent, mais il est invisible, son image est strictement réduite au plan du bureau, qui n'est autre que le plan de l'écran. Dans le monde du bureau les fenêtres sont plurielles, mais quelle est donc la fenêtre qui contient toutes les fenêtres ? Cette question, ce n'est pas l'employé de bureau, c'est le peintre qui la pose.

Le morne terme de « bureau » - table de travail -, n'est pas si éloigné de celui de « tableau », qui vient de *table*. Face à ces structures visuelles qui modèlent puissamment nos travaux et nos pensées, le projet pictural consiste à tracer *la fenêtre des fenêtres*, ce qui revient à assimiler l'écran et le tableau. Puis à tenter de faire circuler la lumière du tableau entre les fenêtres étanches...

Et le peintre énonce : « Je trace un quadrilatère de la grandeur de l'écran et qui est pour moi une fenêtre ouverte par laquelle on puisse regarder l'ensemble des fenêtres. Je brise l'opacité du bureau pour l'espace diaphane du tableau ».

*

Ce qui a des conséquences et ce qui n'en a pas

A l'âge de l'écran, le mode de production des images est complètement nouveau et c'est un événement. L'histoire se fabrique des conséquences des événements. Les vraies inventions ont des conséquences (et de même du côté de l'art, ce sont les œuvres qui inventent qui ont des conséquences). Qu'il soit arrivé une rupture totale dans le mode de production des images, voilà qui a des conséquences et notamment sur la peinture.

Une peinture qui n'inventerait rien à partir de cet événement serait elle-même sans conséquence.

³ Leon Battista Alberti, *De pictura* [1435], trad. fr. J.-L. Scheffer, Macula, 1992.

*

Deuxième mort de la perspective

« La perspective a enfermé l'artiste dans une prison, (...). Quand l'art a levé les bras, il a fait éclater la cage de la perspective », clamait Malevitch⁴. Pour un avant-gardiste moderne, il est urgent d'abolir le confort petit bourgeois de l'espace en trois dimensions. Dans cet espace familier, mesurable et maîtrisé, sachant cantonner à bonne distance l'infini et ses inquiétudes, le sujet révolutionnaire ne peut ni se projeter ni énoncer sa conception du monde.

Aujourd'hui pourtant, la perspective conique est toujours bien vivante, si elle se trouve désormais du côté de l'imagerie, omniprésente comme forme conventionnelle de l'espace. Elle est au cœur des technologies de la vision et nourrit de nombreux logiciels graphiques et d'automation de reconnaissance des formes. Elle contribue à ramener la vision humaine à un outil performant dans la maîtrise de la réalité et dans la construction rationnelle de la réalité virtuelle. Mais, sur le plan symbolique, *elle n'est plus garante de l'unité du sujet*.

La raison en est que la réalité devenue écran est composée d'espaces multiples intriqués, donc d'autant de points de fuites. Par exemple un individu physiquement présent dans une région équatoriale peut ouvrir simultanément sur son écran deux fenêtres juxtaposées montrant en direct des images du pôle nord et du pôle sud. Son esprit est alors d'une certaine manière présent en temps réel aux points extrêmes de la terre. Des temps différents coexistent. Là où se trouve son corps, il fait jour ou nuit, mais pour son esprit c'est à la fois le jour et la nuit. L'ubiquité n'est plus réservée aux dieux.

Le sujet devient spatialement composite et temporellement discontinu. Il subit par conséquent un déficit constant *d'ici et maintenant, c'est à dire de saveur du réel*. Un autre phénomène est indiqué par l'une des nombreuses pathologies qu'engendre la révolution numérique : le « syndrome de Münchhausen par Internet », par exemple. Il désigne des internautes en bonne santé qui simulent des maladies sur des forums de discussion. Ces faux malades ou fausses victimes ajoutent un raffinement à la mythomanie : ils sont malades ou victimes *par procuration*. Sur l'écran, le sujet peut se dédoubler, se feuilleter en plusieurs avatars. Peuvent donc coexister dans la même psyché non seulement des perspectives multiples, mais aussi autant de points de vue qu'elle compte d'avatars.

Alors la perspective ne regarde plus le sujet.

*

Perspective et télévoir

C'est l'histoire d'un œil, le nôtre, qui naît à sa propre conscience sur la paroi d'une grotte, et qui de nos jours s'extrait de l'attraction terrestre pour aller *télévoir* la Voie lactée. L'optique est métamorphosée par le phénomène de la vision à distance. Nos systèmes nerveux se sont dotés de fantastiques prothèses visuelles capables d'une perception « en direct » potentiellement infinie et douée d'ubiquité. Notre corps augmenté est devenu un *monstre optique*, réalisant en le dévoyant l'idéal disciplinaire du *panoptique* : un regard

⁴ K. Malevitch, "O sztuca", blok, 1924, n°8/9

omniscient, mais exercé par on ne sait qui. Chaque *webcam* postée en réseau dans l'univers, *ce serait donc notre œil*.

En même temps d'autres gorgones télévisuelles viennent nous distraire et nous tourmenter. Il y a deux sortes de stupidités et d'horreurs transmises par les medias et livrées en pâture à notre télé-voyeurisme : celles filmées sur le terrain de la violence, et celles produites en studio par et pour les medias eux même. Car il est plus rentable et moins aléatoire d'exploiter la pulsion voyeuriste et sadique en la produisant soi-même. Ce qu'on a appelé la « télé-réalité ». Dans le cadre du journal télévisé l'horreur est maquillée en reportage, et dans le cadre de la télé-réalité elle est travestie en compassion, mais il s'agit dans les deux cas d'un même rapport de fascination entre l'œil à distance et le réel. C'est ainsi que pour des raisons d'exploitation marchande, la télévision est devenue « télé-réalité », jusqu'à se confondre avec elle. La vraie « télé-réalité » n'est pas marchande, mais un genre nouveau de perspective puisque capable d'accueillir une nouvelle notion d'infini. Une des tâches critiques de la peinture à l'âge de l'écran serait de rétablir la dignité du télévisuel – compris comme l'œil à distance -, détourné par l'usage dévoyé de la télévision, et ceci dans et par le tableau. Le psychisme se construit désormais dans le *télé-réel*.

*

Disparition du corps et pornographie

Logique de l'évolution technologique signifiée à l'extrême par le scénario dit de la « singularité », dans lequel l'intelligence artificielle exponentielle ne devient plus maîtrisable par l'humanité. Le corps se numérise au point de disparaître, inutile et périssable.

La disparition du corps : thématique chrétienne s'il en est. La religion a concocté la symbolique de la disparition matérielle du corps et sa transformation en apparition glorieuse. De quoi faire de beaux tableaux, quoique la peinture doive se méfier d'une esthétique de la disparition qui commence toujours sa plaidoirie par ces mots : «au commencement était l'idée», ou le concept.

Le vrai corps numérique, c'est le corps pornographique. C'est l'œil indiscret qui s'introduit partout, et l'immense butin d'obscénités déposé dans la caverne du web, où s'exhibe aux yeux de tous l'intimité de n'importe qui. L'image *gonzo* (c'est l'acteur sexuel qui tient la caméra, comme un deuxième phallus) se reconnaît à la proximité troublante de la peau et au cadrage serré jusqu'au détail. Cette image a inspiré l'ensemble de la communication, et on la rencontre quotidiennement en trois par quatre dans les rues. Que ces détails agrandis aient été obscènes n'empêche plus qu'on les trouve désormais acceptables et qu'on ne les regarde plus qu'à peine. Voici donc la figure la plus actuelle. Seule une douteuse extase sait donner une légèreté provisoire à son corps cadré serré, sans ailleurs, ce qui reflète au mieux son narcissisme obsessionnel.

*

La figure numérique

La figure n'existe pas seule dans la peinture. Elle est l'émanation de l'espace qu'elle habite. Le vrai corps dans la peinture participe de l'espace qui permet la figure. Un jour, un collègue me dit : « je ne supporte pas les tableaux qui montrent le corps ». Puritanisme qui rappelle ces musiques d'où la voix humaine est bannie.

Si une figure peut exister aujourd'hui dans la peinture, si donc « aujourd'hui » peut être traduit par une figure, ce ne pourrait être qu'en l'inscrivant dans l'espace numérique qui est désormais l'espace mental du sujet contemporain. Non pas pour en donner une expression figurative, mais pour témoigner par une forme figurale de sa figurabilité. Toute autre figure apparaîtrait étrangement « rétro ». Que d'exemples avons nous sous les yeux ! - je dirais même trop -, voyez ce défilé en boucle, cette armée de revenants en costume du 19^{ème} qu'on nomme « la peinture figurative ».

Le corps ou la partie du corps qu'on reconnaît sur le tableau convoque systématiquement Narcisse, l'un des mythes fondateurs de la peinture. Peu importe qui est peint sur le tableau, l'image commence toujours par renvoyer le spectateur à lui-même, à sa propre chair, à son désir, et aussi à l'impossibilité première de se voir soi-même. Nous avons tous un corps, un visage : il y a mise en regard (et la question de l'échelle du tableau devient alors essentielle).

La figure numérique sera donc une émanation de l'espace numérique dans la mesure où il est habitable. Certainement pas une programmation en « 3 D », ou pas seulement. Habitable? Cela commence par un corps assis, le front rivé sur l'écran des heures durant, isolé dans son rêve. Puis qui se morcelle dans la vision en réseau. Un corps en réseau. Le contact entre humain et inhumain est frontal. Comment ça se présente ? Où est son désir ? L'algorithme contre la chair. L'œil pur esprit vers la chair absente. La présence de l'absence criante. Corps à la fois *seul et relié à une foule de solitudes*.

A corps cosmopolite, figure hors-sol : *délocalisation de la figure*.

*

Esthétiques de l'erreur

Avec le *bug*, le *glitch* - une petite défaillance matérielle qui perturbe le code -, ou le *tearing* - un léger décalage temporel du signal déchirant l'image en plusieurs parties ne coïncidant plus exactement -, l'erreur crée une esthétique (une esthétique, malheureusement, qu'aucun mot français n'est jugé capable de décrire).

D'une part la machine trahit sa présence, elle devient tout à coup visible, dans toute son inhumanité mathématique. La forme du dysfonctionnement révèle l'outil numérique, dont le masque de perfection lisse tombe brusquement; et cette perfection lisse n'est plus alors qu'un cas particulier du chaos numérique, de la même manière qu'une femme nue sur la toile n'est qu'un cas particulier du chaos de la visibilité. Il s'agit bien là d'une recette picturale : cela fait des lustres que la touche rendue visible (jusqu'à la *brush mark* des abstraits américains) révèle l'outil peinture, et suggère l'origine de toute image : le chaos. Comme dans *Le chef-d'œuvre inconnu* de Balzac, où le chaos informel des touches de couleurs sur le tableau de Frenhofer (d'où seul émerge, reconnaissable, un pied du modèle), suggère le fondement réel du travail de la *mimesis*.

D'autre part le faux raccord de l'image « déchirée » dévoile la discontinuité du temps et l'illusion de sa fluidité. Le déroulement temporel du flux, implacablement synchrone et totalitaire, devient soudain visible, laissant entrevoir la possibilité d'un point de vue. Cette par cette faille - cette déchirure -, que peut s'incarner un travail pictural regardant la durée.

A l'âge de l'écran, le chaos pictural emprunte le caractère du chaos numérique. La reproduction du visible est un processus mécanique automatisé, et l'esthétique de l'erreur dénonce efficacement la condition des images automatiques. En permettant une réappropriation, elle les rend plus humaines. Elle démontre que le chaos donne forme à des formes analogiques et d'autres qui ne le sont pas, et que par conséquent, à l'âge de l'écran,

l'opposition figuration/abstraction se révèle plus infondée que jamais, car le chaos est déjà une image. Cependant certains cas particuliers du chaos nous concernent et nous affectent bien plus que d'autres et un visage reste un visage.

*

Hyper abstraction

D'essentialiste, puis concrète, l'abstraction est maintenant devenue une sorte d'allégorie, immédiatement reconnaissable. Lorsqu'elle apparaît, elle déclare : « je suis l'abstraction », désignant au pire une entité décorative (la robe « Mondrian » par exemple), et, au mieux, l'innommable, l'irreconnaissable. Ce destin/image lui est-il fatal, ou bien quelque chose de sa radicalité originelle survit-il à sa duplication ? Dans un monde saturé d'images proliférantes destinées à porter des informations, l'abstraction de type « irreconnaissable » offre le repos d'une image qui en est dépourvue; et c'est pourquoi le terme d' «écran abstrait»⁵ est une forme de contradiction dans les termes, car l'écran est avant tout un outil fonctionnel conçu pour afficher des informations.

Toute image, désormais numérique, entretient par ailleurs un rapport nouveau avec l'abstraction car il suffit que l'écriture de son fichier soit tant soit peu corrompue pour que l'illusion de l'image s'effondre. L'image n'est qu'une mince pellicule à la surface des abysses abstraits de l'océan des nombres.

Une abstraction numérisée est transformée en une image abstraite, qui est aussi un fichier manipulable. Elle transite, chiffrée, en paquets de données visuelles dans les réseaux. Au sein du processus de la complexification numérique, c'est la complexification de la notion d'abstraction qui est intéressante.

Au delà de sa virginité définitivement perdue, l'image « hyper abstraite » réussit à conserver certaines des vertus de l'abstraction, et notamment la référence à l'irreconnaissable. Il existe, à l'âge de l'écran, un nouveau type d'abstraction, que l'on pourrait nommer « hyper abstraction », qui consisterait à soumettre une « image abstraite » à un nouveau processus d'abstraction engagé avec des méthodes informatiques. Des opérations numériques peuvent tenter d'abstraire l'abstraction; peuvent essayer, en somme, de la « rafraichir ». Il est ainsi possible d'ajouter une nouvelle couche, inédite, dans l'histoire de l'abstraction déjà réalisée.

*

De la matière avant toute chose

A l'âge de l'écran, la vision est lissée parce qu'amputée de la tactilité qui est une dimension du visuel. La séparation optique / haptique est accomplie. Le troisième œil découvert par Gilles Deleuze⁶ est inutile devant la vitre glacée d'un écran plat. Tous les écrans frustrant l'œil.

C'est pourquoi, à cause de cette frustration d'une sensation première (produite et non reproduite) de la perception, nous avons besoin plus que jamais de la coprésence de la vue et du toucher. Elle nous ancre dans l'être. La puissance de la peinture vient justement de ce

⁵ Les tableaux de la série *Abscreen*, contraction de *abstract screen*, tentent d'aborder ces questions.

⁶ Gilles Deleuze, cours du 05/5/1981, "Peinture", www2.univ-paris8.fr

que plusieurs sens sont sollicités ensemble en construisant une sensualité de l'intelligible. Ce que la peinture montre avant toute chose, c'est une matière. Et une matière montre *la* matière. En ceci la peinture est toujours exemplaire et allégorique. Une matière produisant de la pensée. *Matière et mémoire*. Avec la peinture, le monde virtuel de la peinture ne cache pas son fondement concret, mais au contraire le revendique. Avant toute chose la peinture montre que la matière pense, et surtout *elle la montre en train de penser*. Si je peins la mer sur une toile, je peins la toile en train de penser à la mer.

A l'âge de l'écran la peinture acquiert une nouvelle fonction : gardienne du troisième œil.

*

Photoshop versus Réelshop

Il m'arrive souvent désormais, lorsque la suite à donner à un tableau n'apparaît pas clairement, de le photographier en l'état puis d'essayer plusieurs solutions sur l'écran avant de revenir à la peinture physique. Plus généralement les logiciels de retouche de l'image, ou ceux plus directement inspirés des techniques traditionnelles, offrent un carnet de croquis et d'esquisses magique et potentiellement omnipotent. Du fait de l'analogie étonnante entre la méthode de la peinture et la structure des logiciels de retouche d'image (les calques et les couches), il y a une hybridation numérique dans le processus même d'élaboration du tableau. Mais tandis que la réalisation du tableau est un processus linéaire irréversible qui ne peut rien cacher, le travail virtuel, lui, permet tous les sauts, toutes les manipulations, tous les repentirs sans frais, toutes les *générations procédurales* (le fait de générer des contenus instantanément).

Ce qu'il est convenu d'appeler « peinture numérique », toutefois, se matérialise pour l'instant par des tirages numériques, ou se regarde sur un écran. Elle porte donc congénitalement un certain déficit ontologique et il y a quelque chose de l'esthétique du kitsch à vouloir faire de l'aquarelle avec un ordinateur.

Mais peut-on anticiper un tableau peint par une imprimante 3D, c'est à dire un processus pictural entièrement informatisé? On peut tout à fait imaginer en effet une machine qui cracherait la peinture à l'huile par touches et épaisseur programmables, capable aussi de faire des glacis. On peut même parier qu'une telle imprimante *fine painting* existera bientôt, et je m'empresserai alors de l'essayer.

Cependant les œuvres ainsi produites, quelque soit leur qualité artistique, ne seront pas de la peinture et il faudra leur trouver un autre nom... « Tirage pictural » ? Car ce seront dans tous les cas des copies exécutives de fichiers élaborés en amont. D'une part, ces œuvres reproductibles seront privées de l'aura du singulier authentique, mais elles seront aussi entièrement structurées par un principe de prévisibilité. Elles auront été calculées avant que d'exister et resteront calculables. Non plus la trace immédiate d'un débat physique du corps de l'artiste avec le hasard et la matière, mais une élaboration de concepts visuels préexistants. Or, à l'âge de l'illusionnisme technologique extrême et de la reproductibilité à haute définition, la peinture, dans une tradition moderniste, devrait incarner un *événement de la matière*, absolument incalculable. Vouloir reproduire cet événement reviendrait à supprimer son caractère incalculable et par conséquent l'annuler en tant qu'événement.

Pour que le tableau se tienne face à l'écran, il lui faut s'approprier certains attributs du réel. Au siècle dernier, la science a dynamité la vision d'un monde réglé comme une horloge pour laisser place à l'incertitude et à l'irréversibilité. A l'âge de l'écran, le tableau peint s'obstine à enregistrer la présence du corps dans l'image, mais un corps désormais lui-même irréversible et incertain, travaillé par la désincarnation de la présence virtuelle.

On devient peintre pour avoir le droit de toucher les tableaux. Le même besoin que notre aïeul touchant la paroi pour peindre avec son souffle. Et maculant sa main, pochoir de chair. Peindre c'est mettre la main à la matière, même avec des gants. Parce qu'il faut que quelqu'un s'y colle. Et quelque soit son projet, le peintre rejoue toujours l'origine des images dans son rapport direct au corps de la matière. S'il fallait communiquer cet engagement, un publicitaire pourrait proposer ce slogan : « Dans le métier, on se salit les mains pour vos yeux depuis vingt mille ans ».

La peinture est *cosa mentale*, mais le tableau est chose matérielle et l'atelier du peintre c'est *Réelshop*.

*

Le peintre-corps

Image vitesse, image liquéfiée, image gazéifiée, l'image numérique est en errance de la rencontre d'un corps. A la mondialisation des activités humaines, correspond la séparation croissante des corps et des mondes virtuels. Des galaxies de fichiers numériques errent sans tableau car le tableau est le lieu nouveau où se joue la tentative désespérée de maintenir un lien entre le corps et l'image : grand écart inconfortable et nécessaire. A force d'assumer cette obsession têtue, le peintre finit presque par confondre son propre corps et le corps du tableau où il veut que cette séparation s'incarne. Le peintre est celui qui offre son corps aux images qui le traversent, comme un danseur dédie le sien à l'espace-temps.

*

Bégaiement de la modernité

A l'âge de l'écran, l'illusionnisme a pour vocation de devenir absolu. L'image la plus parfaite sort de l'écran et nous côtoierons bientôt les hologrammes. Parallèlement le mouvement moderne n'en finit plus de rejouer la destruction symbolique de la représentation classique, qui est déjà elle-même d'un autre âge. Il y a une ironie mordante à constater le triomphe absolu de la représentation virtuelle tandis que l'art déclare encore et toujours son iconoclasme têtue, insiste sur la pure présence de la chose *qui n'est que ce qu'elle est*, formule sa tautologie mille fois répétée et sa réflexivité mille fois rejouée, reformule à nouveau son auto définition, comme un théâtre à jamais bègue. Deux mondes sans frontière commune et qui ne dialoguent pas.

Toujours étonnant de lire de longs textes sur l'abstraction néo radicale (je veux parler de la radicalité des *sixties* pérennisée *sine die*), sans que le mot « image » apparaisse une seule fois, comme si cette question était définitivement réglée. Pourtant, quoiqu'il regarde, le sujet voyant et parlant ne voit rien d'autre qu'une image. Il ne faudrait peindre de nouvelles peintures que sur le monochrome, sur le *carré noir* extrudé au format 16/9ème.

*

Hypothèse du point de zapping

À cause des chocs successifs et rapides provoqués par les innovations technologiques, à cause de l'ahurissement terrifiant auquel les media et le marketing le

soumettent, le sujet devient, pour reprendre une expression de Bernard Stiegler, un sujet « désaffecté »⁷, incapable de reprendre la main sur sa propre conscience. Or le regard, compris comme *pouvoir du voir*, est aussi une cible dans cette destruction du sujet.

Rien ne symbolise mieux le destin de l'image qu'une « mosaïque » où apparaissent à la fois quarante canaux en direct. Mais les petits carreaux de la mosaïque ne composent plus rien. Cette image ne peut pas être appréhendée, on ne peut que la subir. L'œil se dirige au hasard, creuse un tunnel aléatoire vers un élément qui l'attire, en général un visage, ou les corps nus d'une chaîne érotique. Cette image n'est pas regardable, elle est faite pour paralyser la conscience du consommateur, c'est une anti image. On pense aussi aux écrans multiples disposés dans les salles de marchés que le trader a pour tâche d'appréhender simultanément, avec les pertes et profits que l'on sait.

Lorsque l'espace de la psyché est multi perspectif, lorsque l'espace de l'imaginaire est un patchwork indéterminé en même temps qu'un empilement insondable, alors l'ordre du cadre classique, contenant d'une image unie, vole en éclats. Le sujet, submergé et hypnotisé par une myriade d'unités de données visuelles, ne peut plus ni se reconnaître ni se concentrer dans aucune image, comme la tradition du tableau l'avait symboliquement autorisé. La contemplation, qui n'est pas une activité religieuse mais spirituelle, devient alors non seulement impossible, mais encore interdite.

La perspective centrale suppose un point de vue ou « point d'origine » correspondant à l'œil de l'observateur. Ce point n'est pas naturel mais culturel. Aujourd'hui, un nouveau point d'origine devient absolument nécessaire. Seul l'art peut le postuler. C'est un point à la fois géométrique, symbolique et artistique. Sa fonction est de relier, de donner une unité, de ressaisir par la pensée une pluralité de fenêtres ouvertes, et donc de restaurer le regard sur un ensemble disparate et discontinu. Ce lieu, appelons-le *point de zapping*.

Car l'usage du numérique en général est proche du zapping. La télécommande permet le saut d'une image à l'autre dans une certaine temporalité. Surfer sur le réseau se rapproche du zapping. Et sur le « bureau » coexistent de multiples fenêtres dynamiques. Par sa seule possibilité, le point de zapping (point Z) instaure la distance indispensable pour que le sujet redevienne *auteur de son regard*.

Il faudra du temps pour définir les caractéristiques du point Z, mais cette définition est inéluctable. De même que le point d'origine de la perspective centrale définit un cadre, une ligne d'horizon, des points de fuites, le point de zapping définit des concepts scopiques. Je propose quelques critères à cette définition : la fixité, l'hypercadre, le polyptique.

La mosaïque, pour reprendre cet exemple, n'a pas de point Z et seule une peinture pourrait lui en trouver un.

*

Eloge de la Fixité

Sans image fixe, pas de fixité, le concept lui-même disparaît. Dans un monde entièrement en mouvement, l'immobilité est toujours illusion, sauf dans l'image fixe. La fixité est une invention de la peinture et c'est ainsi que les animaux de Lascaux bondissent encore sous nos yeux et que la Joconde reste belle. La célébrité de ce tableau, d'ailleurs, ne peut sans doute se comprendre que sous cet angle : c'est son sujet même de *fixer* la beauté éphémère d'une jeune femme féconde, saisie dans le mouvement du temps, tourbillon invisible signifié par les méandres silencieux d'une rivière. Puisque le temps n'a pas

⁷ Bernard Stiegler, *Mécréance et Discrédit*, Galilée 2006

d'image, puisqu'il ne peut pas être spatialisé, la peinture choisit de l'absenter. Dans la fixité brillant intensément par son absence, le temps, sous la forme subjective de la *durée*, est le véritable sujet de toute peinture.

Mais la fiction réelle de la fixité est menacée : la mobilité est devenue le régime général de l'image. A l'âge de l'écran, une image fixe n'est plus qu'un « arrêt sur image » qu'il faut *rafraichir* régulièrement, pour revenir en « temps réel ». Comme si cette fixité là n'était que dessèchement; et culpabilité. Car l'arrêt sur image, contrairement à la peinture, est impuissant à considérer la durée, il est de la même essence totalitaire que le flux lui-même. La fixité de la peinture est d'une autre nature. C'est le résultat du travail du peintre, qui couche après couche, écrit une temporalité toujours visible qui rend vivante la fixité. Par analogie, le travail de la peinture décrit en profondeur la mutation protéiforme de la matière, et cette mutation s'observe mieux dans la fixité diaphane que dans la mobilité, c'est un des secrets de la peinture. Dans la mutation rapide du régime de l'image, la fixité picturale occupe soudain une position radicale et forte. Plus radicale de ce point de vue que les ralentis extrêmes que l'art vidéo prodigue à foison, mais qui ne sont qu'une *évocation* de la fixité placée sous le signe du spectaculaire.

Le tableau peint est devant moi. Il est tranquille, donc moi aussi. J'ai tout mon temps pour pénétrer cet espace par l'esprit, pour effleurer sa peau avec mes yeux. Il est fait pour moi, et j'ai tout de suite trouvé la bonne place pour le regarder comme j'en ai envie. Mon regard va pouvoir avancer dans sa lumière, traverser sans efforts les couches diaphanes, errer dans les complexités courbes du clair-obscur, déchiffrer les énigmes des formes en perspective, épouser les modelés de la chair, savourer l'éclat et la texture des couleurs fraîchement surgies de la nuit. La fixité se joue de la contrainte du cadre qui l'emprisonne. Le tableau feint d'être une fenêtre immobile, mais c'est un puits infini, un trou lumineux dans lequel on peut s'aventurer sans risque de chuter. Il donne la dimension du regard : ses parois ne sont que des illusions, il est sans fond, absolument sans fond. Et c'est pour cette raison que j'y existe.

Ici, même la guerre est en paix. Le bruit, la fureur, la violence crue du monde ne contraignent à aucune défense. Je peux croiser d'autres yeux sur la toile, jamais ces yeux ne creusent l'abyme du regard, jamais ils ne me troublent. Là, je peux regarder sans être vu. *Je suis soustrait au regard du monde*. Alors, je peux baisser un instant mon attention première pour céder à la rêverie que le tableau entraîne. Mon regard s'aveugle. La vision sublime le tableau. Je suis dans un ailleurs qui lui est conséquent et unique. J'y demeure autant que je veux car la liberté qu'il me propose est sans mesure et légère. Mais l'instant suivant le regard est de retour et le tableau a déjà changé, je m'aperçois qu'il contient plusieurs temps, qu'il est mobile à sa manière. Je peux y retourner, certain de ne pas m'ennuyer. Cette image fixe là est vivante. Ce qui circule dans le cadre *c'est du temps que l'on peut regarder*, et dans ce lieu, je peux jouir de cette vue comme nulle part ailleurs.

L'image fixe peut *regarder* l'image mobile. En captant le mouvement, l'image mobile masque le changement invisible à l'œuvre dans toute chose; en s'en privant, l'image fixe peut accéder à une autre perception. Ce qu'on appelle en « temps réel » est le temps de la dispersion et de la perte. Ce qui vit en « temps réel », c'est la mort, occupée à vivre. Accaparée, débordée, qui veut gagner du temps, ne surtout pas en perdre. C'est aussi un certain art qui voudrait, erreur funeste, abolir toute distance entre l'art et la vie. Même combat mortifère. L'arrêt sur image n'est pas un remède à cela, juste un provisoire sursis. De son promontoire immobile parce qu'imaginaire, la peinture s'en moque. *Ex situ* et *ex tempo*, elle montre la *durée*, c'est à dire le sentiment du temps débarrassé de ses avatars, *tel qu'en lui-même enfin*. Fugitive expérience de l'éternité, moments provisoires d'immortalité volés à la destruction universelle.

Un tel *lieu* n'est jamais acquis, son existence est un combat. Peindre, c'est *faire place* pour l'inventer. Quiconque se destine à la peinture doit savoir que ce lieu à la fois public et clandestin déclenche une animosité spécifique, anormale et constante qui se comprend mieux sous cet angle. Toute peinture réussie est un trou que la bêtise ordinaire veut combler. Car la fragilité même du moment d'éternité dévoile des gouffres. Le luxe d'une vue sur la mort, suspendue, se paye en même temps d'une révélation tragique qui est l'exact contraire de l'*entertainment*.

*

Du tragique à la lumière de l'écran

Dans un entretien de mars 2010, David Reed explique en plaisantant que James Ensor a « inventé la télévision ». Il explique : « (...) Dans ses premiers tableaux, il fait quelque chose de complètement nouveau dans la peinture. Il pose des figures en silhouettes sombres en contrejour devant une fenêtre ouverte, ou contre un mur clair. La lumière ne semble pas avoir de source, elle semble venir d'ailleurs, et non par la fenêtre. La lumière devient un écran (...)»⁸.

Chaque peintre a sa lumière. Il existe des familles de lumières, et David Reed se reconnaît dans la famille de ce qu'il nomme la *screen painting*, où la lumière ne semble pas avoir de source, d'Ensor à Lasker en passant par Guston⁹.

Si ce qui caractérise la lumière de l'écran est bien sa diffusion égale sur toute la surface, une lumière *all over* en somme, il existe aussi un *ténébrisme* de l'écran, réparti également sur toute la surface. Car l'image typique de l'écran, c'est tout aussi bien les caractères blancs détachés sur le fond noir. L'écran de lumière peut s'inverser, basculer en figures de lumière. A propos du Caravage, Rudolf Wittkower note : « L'obscurité dans ses images est quelque chose de négatif, l'obscurité est où la lumière n'est pas, et c'est pour cette raison que la lumière se heurte sur ses figures et objets comme sur des formes impénétrables et ne les dissout pas (...) »¹⁰.

Chez Ensor comme chez Caravage - blanc et noir -, la lumière est *extrême*. Elle conditionne et excède la simple présence des choses et des êtres. C'est elle qui semble susciter leur destin inéluctable et mortel. C'est sa fonction tragique. Si Ensor a inventé la télévision, c'est Caravage qui a inventé la peinture d'écran.

*

Black mirror

Le miroir partage plusieurs caractéristiques avec l'écran : il est également informé sur toute sa surface, il renvoie de la lumière, c'est un *non-lieu*. Il est l'instrument de la fascination narcissique, de la même façon que les écrans technologiques sont saturés des signaux narcissiques émis par les sujets hypermodernes en mal de reconnaissance.

En même temps, je note que le miroir ne peut en aucun cas être imité par des procédés numériques, il reproduit mais est étranger à la reproduction. C'est donc un support

⁸ Entretien David Reed / John Yau <http://www.brooklynrail.org/2010/03/art/in-conversation-david-reed-with-john-yau>

⁹ *ibid*

¹⁰ Rudolf Wittkower, *Art et architecture en Italie*, Hazan, 1991

à la fois écranique et anti-écranique. Peindre le miroir, métaphore de l'écran, pour lui *rendre du lieu*. Le noircir pour *faire place* au regard égaré de reflets.

A l'âge de l'écran, *Le fond est déjà une image*. A trouser.

*

Hypercadre et contemplation

Contempler une peinture, c'est à dire y appliquer son esprit ; et, quand elle est grande, établir un rapport particulier avec l'être, inarticulé, sans fond, hors langage. Concentration du sujet contre la dispersion divertie.

Cela nécessite un cadre. L'image multimédia, elle, n'est cadrée que par défaut. L'écran, le plus souvent, cadre un document numérique plus grand que lui sur lequel il peut se déplacer ou se positionner provisoirement. C'est vrai aussi des fenêtres dispersées sur le « bureau » qui posent la question de la *fenêtre des fenêtres*...

On ne contemple pas un écran.

Mais qu'est ce qu'un cadre ? Avant d'évoquer un objet, une baguette dorée par exemple, le cadre est un acte. Cadrer, c'est opérer une coupe dans la vision, c'est lui choisir artificiellement des limites. Cette entreprise pourrait paraître inutile car redondante : la vision est déjà limitée; on ne voit pas derrière la tête, n'est ce pas? Pour des raisons ontologiques, l'œil ne peut voir les limites de sa propre vision, c'est impossible (pour cela il faudrait un organe à voir la vision). L'opération de coupure du cadre ne sert donc pas seulement à limiter la vision, mais encore à en montrer les limites à l'œil. A quoi sert de *montrer* ses frontières à l'œil? Une réponse serait : lui signifier clairement la part du présent et la part de l'absent. Car un organe sans limite continue de chercher l'objet de sa fonction, alors que le regard engagé dans son cadre, à défaut d'espace, dispose de temps. Il peut prendre le temps de contempler ce qui est présent, quitte à n'y voir que ce qui est absent. Les "unités de données visuelles", toujours plurielles, ne définissent plus un cadre, mais flottent dans un espace intermédiaire, un espace entre images. Pour que la contemplation soit à nouveau possible, il faut définir un *hypercadre*. Cet hypercadre est une frontière visuelle délimitant l'espace contenant un certain nombre d'images, visibles ou en puissance. L'hypercadre est indissociable du point Z. Il correspond à une décision venue d'un sujet voyant et non de la machine. Ainsi la peinture se fait méta-peinture.

*

Le polyptique Inex-situ¹¹

Le tableau classique est en crise, son ordre est révolu. Le tableau ne coïncide plus avec l'image, et par conséquent la peinture ne coïncide plus avec le tableau. Le nouveau cadre, l'hypercadre, intègre plusieurs images et des zones d'espace entre images. Pour continuer son histoire, la peinture doit cadrer plusieurs images ensemble. Historiquement, le problème de l'unité d'une image multiple a été posé, et la réponse porte un nom : *polyptique*. C'est le polyptique qui a inventé le point Z. Et l'inex-situ, cadré par une architecture, est une expression possible de l'espace entre images pouvant accueillir les panneaux du polyptique, lequel retrouve une nouvelle actualité.

¹¹ Cette formule est un des *Logs d'Antacom*, polyptique en cours de 82 tableaux, dont cet essai est – aussi - une argumentation théorique.

Il n'y a pas d'art sans contexte. La modernité n'a pas inventé l'*in situ*, mais lui a accordé progressivement une place centrale. L'art répond alors au lieu où il existe, l'active, ici et maintenant ; l'art est donc aussi le lieu, tant il est vrai que rien n'aura eu lieu que le lieu. Le tableau, lui, est *ex situ*. Il propose au *regardeur* une illusion conventionnelle - assez bénigne - comparable à la crédulité passagère et consentie des spectateurs au cinéma. Le *regardeur* est invité à sublimer le plan du tableau (son lieu) pour croire – le temps de la contemplation - en l'espace que lui propose le peintre.

L'*in situ* est devenu parallèlement le procès, biaisé, de la peinture accusée de pur fantasme par les officiants d'une vérité du réel enfin révélée. Et la peinture bouc émissaire a perdu ce procès.

Mais la peinture *ex situ* peut-elle concevoir la peinture *in situ* ? Bien sûr, direz-vous, cela existe depuis longtemps, regardez l'art de la fresque. A Mantoue, par exemple, les fresques de Mantegna sont des images qui se déploient dans un site architectural et en fonction de lui. Mais il s'agit désormais de tout autre chose. Qui parlerait de fresque aujourd'hui alors que les images sont déjà incrustées dans l'intérieur par écran interposé ? Le cadre / fenêtre est en quelque sorte usurpé par le flot sans digue de l'imagerie dominante qui cherche à vampiriser notre imaginaire. Et le tableau qu'on déplace comme un meuble apparu à la renaissance aura-t-il encore la force de récupérer la mise de l'imaginaire ?

Inex-situ désigne le projet de réintroduire une dimension imaginaire, en soi, en se servant du site lui même, dans sa réalité architecturale, comme socle au polyptyque. Le mur devient une page et son périmètre un hypercadre. Il s'agit d'une installation picturale mise en réseau de manière à offrir au spectateur, ancré dans le lieu où il se trouve, un point de zapping où peut se jouer symboliquement la reprise main de son regard. L'inex-situ assume la part moderne et tente d'en dépasser le bégaiement. Une tentative pour trouver une acception pratique au sentiment "postmoderne". Sentiment qu'il m'est arrivé de ressentir au début de mon travail, quand un tournant historique soufflait aux artistes qu'on pouvait être moderne tout en cherchant à reconstruire plutôt qu'à déconstruire; qu'on pouvait - entreprise oxymorale -, célébrer la singularité du réel sans effacer l'espace subjectif qui fonde le sujet.

Et pendant ce temps, celui qui était historiquement nécessaire pour mettre en évidence le contexte de l'art - Daniel Buren -, fait des *Carrés Hermes*.

*

Déspectacularisation

C'est presque naturellement que l'art, pour exister vis à vis du spectacle, tend lui même à emprunter les moyens spectaculaires de la technologie. L'enjeu est la capture des esprits, ce qu'on pourrait appeler « l'audimat culturel ». L'institution, qui est jugée à ses résultats, trouve dans le spectaculaire un moyen de « faire des entrées » et justifier ainsi les budgets quémandés auprès des puissances financières. Nous voyons ainsi, et nous verrons de plus en plus, d'immenses expositions destinées à produire de la rumeur urbaine, tenir entièrement sur des moyens de production hollywoodiens conjugués à des contenus réduits à la fonction d'argumentaire. On verra, fascinés, scintiller des écrans grands comme des monuments, mais vides. Tout sera mis en œuvre pour que l'immersion du spectateur soit totale et l'hallucination garantie. Mais l'enflure de la production sera mécaniquement proportionnelle à l'inanité du fond. Le déficit ontologique sera la règle car tout art spectaculaire s'adresse à l'affect, comporte une dimension illusionniste et s'épanouit sur le sommeil de la raison critique. De plus, nul artiste choisi pour incarner de si glorieux événements ne sera assez suicidaire pour rendre explicite le montage financier et économique dont profitent ses bailleurs de fonds. Car ces pièces rares parce que

coûteuses, et très exposées, seront aussi de bons placements, une sorte de nouvelle monnaie artistique destinée à s'apprécier.

Il faudrait parler de déspectacularisation de l'art comme on parle de décroissance de l'économie. La réponse ne pourrait être que radicale, et possiblement picturale. A l'âge de l'écran spectaculaire, un petit tableau sur un mur, par antithèse, pourrait soudain receler une grande puissance rafraichissante, critique et tragique.

*

Institution et marché

Des institutions (apparemment) occupées à la lourde tâche d'imposer aux masses ignorantes le *main Stream* de l'art contemporain et à se conformer mimétiquement aux prescriptions venues d'ailleurs qu'elles sont dans l'incapacité de susciter. Cependant l'enjeu de la création s'est déjà déplacé, l'institution court après, avec quelques années de retard, et son conformisme se révèle une composante involontairement réactionnaire. La force de la peinture est d'être marginale : libre, autonome, à l'abri du snobisme ordinaire, du jeunisme mortifère et des manœuvres mondaines, indifférente à l'instrumentalisation de l'art comme outil idéologique socioculturel. A l'âge de l'écran, tout peintre, pauvre ou nanti, devrait rester incontrôlable comme ces SDF qui montent impunément sans billet dans les trains; il devrait ignorer les normes de la carrière, qui ne sont jamais que l'expression masquée du pouvoir des réseaux. Ces réseaux grégaires - et limités à eux-mêmes par définition -, qu'il faut flatter sans hésitation, tout en méprisant secrètement leur profond conformisme.

Sur le marché de l'art par contre, la peinture domine, mais de manière aveugle et prodigue. Dans cette foire mondiale, on note l'extrême diversité des propositions qui conduit à une normalisation : pour exister dans cette cacophonie, il est obligatoire, comme à la télévision, de n'émettre qu'une idée par prestation, immédiatement identifiable, toujours la même, ce qui a pour effet de cantonner chaque artiste dans une image réductrice et généralement définitive. Il est dans tous les cas préférable, si l'on veut prospérer dans les villas cossues, d'éviter les sujets qui fâchent : la mort, la violence, le sexe, l'injustice sociale. Le marché est stupide par essence, car il est dominé par la norme et le mauvais goût bourgeois. Une des divinités tutélaires de la modernité, pourtant, Marcel Duchamp, s'en est tenu scrupuleusement éloigné toute sa vie, accomplissant sans doute là son geste le plus subversif. Depuis la chute du mur, l'argent est le maître du monde. Sur ce marché sans direction, la spéculation, la mode, la décoration, les toquades de quelques riches ignares semblent façonner une histoire erratique et absurde.

Est-il vrai que l'histoire de l'art se fabrique de ces errements?

*

Talent ontologique

La direction devrait être donnée – et c'est politique -, par la réaction des individus dans une société dominée par le « fascisme consumériste » dont parlait Pasolini¹². Il y a un vide. Dans un monde cruellement en quête de sens, il en existe un néanmoins, très

¹² « Je suis profondément convaincu que le vrai fascisme est ce que les sociologues ont trop gentiment nommé la société de consommation. Le nouveau fascisme, la société de consommation (...) a bien réalisé le fascisme », Pasolini, *Ecrits corsaires*, Champs Contre Champs, Flammarion.

puissant, qui est inscrit dans l'évolution de la matière elle-même. C'est l'histoire de la complexification croissante et de la dématérialisation. Comme si l'être n'était qu'une longue convulsion pour sortir de lui-même. La peinture est l'expression civilisée de la pulsion scopique. Elle a posé un axiome simple depuis son origine. Elle dit : « c'est la matière qui crée l'immatériel ». A l'époque de la dématérialisation réalisée, on pourrait traduire cet axiome par : « pas de *software* sans *hardware* », ou « pas de logiciel sans matériel, ou (plus audacieux) « pas d'*immatière* sans matière », et finalement « pas d'e-matière sans matière ».

Beaucoup, et à ceux là il manque un élément clef de notre culture, sont indifférents à la peinture, parce qu'ils ne la perçoivent pas (et cette indifférence n'est pas moins fréquente dans le milieu de l'art, bien au contraire), ni ne la comprennent. Ceux là disent que l'image se construit désormais par d'autres moyens. Ils voient en elle une technique obsolète alors qu'elle est aussi et d'abord une *démonstration* en acte, active au présent. Un geste artistique, donc symbolique, et nécessaire.

Pour que cette démonstration matérialiste soit la plus efficace *aujourd'hui*, il faut que le contraste matière/*immatière* soit maximum. Il faut donc à la fois que le matériel employé soit le plus archaïque et le plus pauvre (quatre bouts de bois, un morceau de tissu, de la terre qui tache) et que l'immatériel évoqué par ces moyens dérisoires soit le plus actuel et le plus sophistiqué dans l'échelle de la complexification.

A chaque époque son oubli de l'être. Autrefois figé dans le dogme religieux, aujourd'hui dans l'*entertainment*, chaque société organise cet oubli pour pouvoir fonctionner en tant que société. La tyrannie financière n'a que faire des questionnements des individus. Elle organise au contraire la séparation des corps et des consciences et cette séparation ontologique plonge le sujet dans une crise sans précédent.

La peinture, allergique par nature à l'idéologie, est douée d'un *talent ontologique*. Elle est donc porteuse d'une force subversive, à la fois archaïque, dérisoire, et pérenne.

L'ontologie, ma religion laïque.

*

L'étrange et paradoxale nouvelle vie du tableau peint

Bien plus que l'économie, c'est le « sujet désaffecté » qui est en crise. En crise parce que prisonnier des sujétions médiatiques, un ensemble d'illusions qui parfois s'effondrent d'elles mêmes quand apparaît par accident la ficelle qui les sous tend. En crise parce que divisé par la coexistence psychique de temps et d'espaces incompatibles. En crise parce qu'impuissant à ressaisir son propre point de vue. Ainsi fragilisé, ce sujet devient la proie facile des stratèges de la manipulation de l'opinion. Le spectateur/consommateur/zappeur de *télé-réel*, abruti de jeux vidéo hallucinatoires et de cinéma hollywoodien n'est plus en capacité de se révolter et de s'intéresser aux affaires florissantes des diverses mafias qui se goinfrent sous ses yeux. Alors, ce sujet humilié, amer et désabusé se prend à écouter les sirènes populistes. Georges Orwell savait, bien sûr, que le titre de son livre serait valable tous les siècles : rendez-vous en *2084*.

Le besoin d'un dispositif visuel rassembleur est impérieux car c'est sur un tel dispositif que le sujet occidental moderne s'est défini et constitué. La question du Sujet est en souffrance, l'énigme des *Paradoxes de la conscience*¹³ se pose plus que jamais. Dans ce contexte, la « forme tableau », instrument historique du sujet autonome et conscient, se

¹³ Raymond Ruyer, *Paradoxes de la conscience et limites de l'automatisme*, Albin Michel, 1966

trouve investi d'un projet nouveau et paradoxal. De même, alors que la mobilité devient le régime général de l'image, la fixité qui lui est propre confère à la peinture un statut *radical*. A l'âge de l'écran, la peinture intervient comme un *exorcisme écranique*. Une défense de l'unité du sujet en tant que corps capable de porter haut sa *subjectivité autonome*, face au chaos.

La peinture, agent de la déspectacularisation de l'art, doit alors inventer de nouveaux langages et de nouveaux dispositifs destinés à cette bataille symbolique et politique. Elle doit poser la question ontologique, qui est la marque des œuvres d'art importantes. Elle doit refuser l'expression mélancolique ou narcissique de l'intériorité du peintre, et porter au contraire un regard politique sur le présent, qui est la seule *forme* de l'éternité que nous puissions toucher du doigt. Nullement une imitation des écrans, elle se donne pour mission d'apporter les écrans dans la peinture et non d'exporter la peinture sur les écrans. Le tableau, interface au chaos à l'âge numérique, où se dessinent les linéaments d'un monde.

*

(../..) Extraits d'un travail en cours. Tous mes remerciements à Camille Debrabant pour sa relecture attentive.
© Philippe Hurteau, 2014

