

Autotopo sur quelques comment?

Texte se rapportant aux machines "sans titre" et aux "formes troubles"

Fouille archéologique

L'itinéraire de mon travail, depuis une quinzaine d'années, est inséparable du cheminement propre à l'outil informatique

A l'origine, j'ai considéré l'ordinateur comme une sorte de champ de fouille archéologique qui permettait de ramener à la surface de ma mémoire des formes géométriques et mécaniques se rapportant au monde industriel et à une certaine idée poétique que je pouvais me faire de sa révolution. Le recours aux fonctions géométriques de l'appareil me permettait la création graphique de plans axonométriques de machines-outils aux déplacements imaginaires et souvent absurdes, où la forme générale exprimait une idée de mouvement, immédiatement contredite par l'impossibilité d'un fonctionnement réel. C'était, en somme, une sorte de réactualisation d'un monde en voie de disparition.

Une première génération de machines s'en suivit sous le nom des "Sans Titre", accompagnée de toute une panoplie d'éléments mécanique: poulies, chaînes, boulons, arbres de transmission, rouleaux etc... A cette étape du travail, il s'agissait pour moi d'extraire ces représentations de l'ordinateur, afin de les amener de l'autre côté de l'écran, c'est à dire du côté de notre réel - opposé au virtuel - dans lequel s'épanouissaient déjà ces formes mécaniques. L'opération s'effectuait grâce à des sorties papier sur imprimante à aiguilles (cet outil étant considéré maintenant comme tout à fait préhistorique au vu de l'évolution rapide de la technologie du matériel). Ces sorties papier étaient assemblées et une fois marouflées sur toile ou carton, elles reconstituaient à une échelle supérieure (format 0) les images originales assorties des accidents et avatars divers consécutifs à leur "naissance" (déchirures, coulures de colle, bulles d'air entaillées). Pour finir, elles étaient peintes au lavis technique, afin d'amener l'idée de volume et de texture (métal, bois, évocation de graisse, d'huile). C'était, en bref, une initiative un peu dérisoire pour donner la vie.

Vint ensuite l'étape des "Formes Troubles", réalisées grâce à des logiciels élémentaires de dessin et avec la complicité d'un logiciel de retouche photo détourné de sa fonction première. C'était l'apparition d'un monde nouveau, absorbant, fondant presque les mécaniques précédentes. Se dégageait alors un univers d'ordre radiographique, plus incantatoire, l'image étant nimbée de flous ou de vapeurs mystérieuses, parfois des bribes de textes ou de mots griffant la surface de l'image comme l'on grifferait une vitre. La notion d'écran se faisait jour.

La présentation au public s'est alors faite par le biais de tirages photographiques. Les fichiers informatiques de ces images étaient confiées à un laboratoire d'images de synthèse qui en réalisait des ektachromes, d'après lesquels les tirages photos étaient faits sur papier format zéro, puis marouflés et encadrés.

Or, dès 1993, s'est amorcée une nouvelle étape, marquée à la fois par l'intégration des techniques de pointe de traitement de l'image et par l'émergence intérieure d'une mémoire hybride

-un premier pan de mémoire constitué par l'archivage, sur support informatique, de tous les matériaux précédemment cités (formes et bouts mécaniques, prototypes et plans), ayant la vertu de transformer l'ensemble des produits réalisés par le passé en matière première nouvelle, vierge au regard des procédés de traitement et d'assemblage envisagés

--un second pan de mémoire, plus intime, constitué de vécus propres et prenant racine dans un réservoir d'images personnelles (dessins, peintures, images populaires répertoriées sur de vieux magazines, représentations provoquant chez moi des échos sur le plan affectif et du souvenir.

Ces deux mémoires ont d'ores et déjà entamé un dialogue, notamment par l'entremise d'un scanner qui me permet de numériser toutes sortes de documents, c'est-à-dire de les intégrer dans l'ordinateur, et par cette irruption, de les retravailler, d'opérer une certaine fusion, à l'archivage, des formes mécaniques préexistantes.

Bien davantage que la simple cohabitation de ce que j'appelle "mes deux mémoires", je vis ma nouvelle démarche comme une quête allégorique de réunification.

Dans quelle catégorie me situer? Plasticien, compagnon ès nouvelles technologies, photographe? Rien de tout cela, en réalité, quoique le tout à la fois car mon activité traverse, dans sa réalisation, diverses disciplines, passages obligés pour témoigner d'un inconscient avide de communiquer.

L'ordinateur et sa fiction:

L'ordinateur est investi d'un rôle; en lui réside le lieu du travail, de la réalisation. C'est, en quelque sorte, le vase alchimique où s'opèrent les transmutations entre le sensible et le rationnel. Il représente aussi l'infini, les limites invisibles, la possibilité du renouvellement. L'image est virtuelle et son existence est relative.

Ramener de notre côté de l'écran les images qui sont élaborées dans la machine raconte l'histoire d'une quête, illusoire et cependant vitale. C'est l'obsession de donner un corps à l'image sortie d'un monde immatériel. Cela a été fait par l'intermédiaire de sorties-papier sur imprimantes à aiguilles, à une époque où je considérais l'ordinateur comme un site archéologique que je fouillais pour en extraire des souvenirs mécaniques de l'univers industriel.

Cette obsession reste présente dans le projet en cours, mais le sens s'est déplacé par l'intégration d'éléments étrangers, non conçus dans l'ordinateur. Il y a là manifestation d'un dédoublement, et recherche d'une réunification. A tout le moins d'une cohabitation entre deux pôles, dépassant le binôme masculin-féminin. Le support technique de la photo me semble indispensable pour suggérer l'histoire de cette rencontre qui est, bien évidemment, une histoire d'amour. La restitution par la photographie permet de rendre compte des choix plastiques, tant dans l'utilisation des images numérisées que dans celle des textures propres à l'ordinateur (le pixel par exemple).

Ce projet est dépourvu d'intentions spectaculaires (il n'est pas question de performance technologique) ; il s'agit de travailler de façon brute, non ostentatoire, de jouer avec le hasard. Les tirages photographiques doivent restituer l'énigme de ce travail, l'outil doit s'effacer, on ne devrait pas même le soupçonner. Il faut laisser aux images finales le mystère qui leur appartient.

Plus largement:

La démarche s'appuie, au travers des échanges-mélanges des fichiers archivés (dedans) et des fichiers numérisés (dehors), sur la relation de l'être et de l'image, de part et d'autre de l'écran dont le renvoi miroitique est constant. L'écran est la frontière entre virtuel et réel. Travail de réflexion sur l'outil informatique, défini comme l'autre, le non-semblable. Rencontre de l'esprit et de la matière, du conscient et de l'inconscient, l'ordinateur est un média, qui me permet de suggérer une autre dimension, non-sensuelle, non-rationnelle, dans une dérive dont l'hermétisme repose sur la faculté créatrice issue de l'infinie combinatoire des nombres et des pixels.