

Le Jeu des particules

David Rosenberg

À Samarcande, la vision se trouble et s'approfondit au contact de l'architecture et de ses innombrables ornements. Tout y est d'une fixité vibrante : les entrelacs y composent et décomposent des motifs fugaces. Partout, au sol, sur les murs, à la surface des coupoles, se déploie un art muet bruissant de paroles, un art abstrait générateur de visions pénétrantes.

Les mosaïques préfigurent nos images pixellisées. Les étoffes et leur reflet moiré, les tapis et leurs motifs imbriqués aspirent le regard, le captent et l'animent d'un mouvement kaléidoscopique.

Nous sommes au cœur d'un univers abstrait, mathématique et spirituel fondé sur le rythme et la répétition où l'œil n'est plus le point à partir duquel s'ordonnent les « images », mais le creuset où celles-ci se forment et se dissolvent.

Une géométrie hypnotique ou méditative : c'est ainsi que Pascal Haudressy caractérise ce qui est à la source de la première série de travaux présentée ici. Simplement intitulée *Organs*, il s'agit d'un ensemble de « video-loop » (boucle) ou chaque organe – cœur, cerveau et poumon – est représenté isolément à l'aide d'une couleur spécifique – rouge, bleu ou vert –, sur un fond noir. Les œuvres peuvent aussi être combinées sous forme de diptyques ou de triptyques. Du point de vue du rendu, celles-ci évoquent l'imagerie médicale, mais la comparaison s'arrête là. Avec ces « dessins », il est plus question de processus, de cycle et de rythme que d'exactitude anatomique. Satori visuel : le regard est bercé par un double mouvement, celui de l'organe lui-même (diastole / systole du cœur, inspiration / expiration des poumons, activité neuronale) et celui du dessin se reconfigurant de manière permanente.

Formation, déformation, information : flux des images et des calculs incessants qui les sous-tendent. Un mouvement cyclique semblable à celui du ressac. Une silhouette vibrante comme en état d'apesanteur.

Le jeu des particules.

Pour produire cette nouvelle matière picturale, à la fois chaotique et ordonnée, Haudressy "détraque" les ordinateurs. Il introduit des "glitches" (défaillance électroniques) et des "bugs" qui vont à leur tour induire des modifications incontrôlées de l'image. Altérations, transformations, déformations : l'ordinateur est obligé de recalculer sans cesse les coordonnées de chaque point ou pixel. Pris dans un processus itératif sans fin, le dessin ne produit plus une structure figée mais des formes en devenir.

Ce travail peut évoquer l'approche dynamique et fractale du dessin chez Julie Mehretu, les graphes de Jorinde Voigt ou la méthode "additive" de Giacometti qui saisit la figure non pas au travers d'une ligne définitive mais d'une série d'approximations enchevêtrées les unes aux autres. Il est encore possible de citer – au titre de filiations artistiques plus lointaines –, le logiciel "Life Forms" dont Merce Cunningham se servait pour l'élaboration de ses chorégraphies ou les recherches de l'OuLiPo, prototypes d'un art générateur de structures évolutives.

Une autre série intitulée Tableaux découle de cette même approche générative. Elle a pour origine un ensemble de toiles emblématiques de l'histoire de la peinture occidentale et orientale : *Saint François* en méditation et *Narcisse* de Caravage (attribution au maître de cette dernière faisant toujours débat), *Innocent X* de Vélasquez, et un *Djinn* (créature surnaturelle) de Mehmet Siyah Kalem... Des figures dont le choix ne doit évidemment rien au hasard : celle de Narcisse symbolise la circularité du regard, celle de Saint François évoque son horizon et sa disparition, celle du Pape induit sa coercition à travers la mise en scène du pouvoir ; quant à celle du djinn, elle incarne son versant surnaturel.

Chaque personnage est au repos, animé simplement par d'imperceptibles mouvements de respiration modélisés ; des mouvements préalablement enregistrés sur des modèles vivants par l'intermédiaire de capteurs sensitifs. Au sens le plus littéral du terme, le mouvement est "insufflé" à la représentation. En découlant des propriétés et de la combinaison des pixels, on retrouve à nouveau cette polarité : activité du sujet / activité du médium.