

ENTRETIEN AVEC FABRICE STROUN

Philippe Decrauzat

Le présent entretien avec Philippe Decrauzat a été conduit à l'elac (espace lausannois d'art contemporain) en visitant son exposition *Roving Eyes // Meanwhile In The Real world // Don't Stop Till You Get Enough* organisée à l'occasion du prix Manor 2002. Sous l'impulsion de Lionel Bovier, l'elac a été, ces quelques dernières années, le lieu de rencontre privilégié de différents tenants d'une **abstraction critique**. Ainsi, *Oops* (1998) proposait de reconsidérer l'héritage de l'art optique et cinétique à partir des démarches contemporaines de (entre autres) John Armleder, Michael Scott et Francis Baudevin. C'est dans ce même lieu, que s'est tenu, un an plus tard, la première rétrospective de Baudevin, *Everything Must Gogo*. Plus récemment, j'ai moi-même organisé à l'elac, dans le cadre du séminaire exposition 2001 de l'Ecole cantonale d'art de Lausanne, la présentation d'œuvres de John Tremblay et de Sidney Stucki dans une manifestation collective (*The Unlimited Dream Company*). Ces expositions ne dessinent pas tant les contours d'une hypothétique école, qu'elles ne rendent compte de **la persistance d'un commerce trans-atlantique initié**, il y a près de vingt ans, par John Armleder et Olivier Mosset – alors engagés dans une pratique de l'abstraction débarrassée de toute prétention avant-gardiste de radicalité. Loin de constituer une scène autonome, ces croisements successifs – effectués sur maintenant trois générations distinctes d'artistes suisses romands et new-yorkais – dotent néanmoins cette région d'un contexte critique singulier. Il nous est alors apparu primordial, tant à Philippe Decrauzat qu'à moi-même, de rendre compte le plus clairement possible de ce dialogue dont est issu et auquel participe activement son travail. Cette ambition didactique nous a incité à remanier substantiellement la transcription écrite de cet entretien.

Fabrice Stroun : *Dès la fin des années 70, Ross Bleckner recycle des motifs issus de l'art optique et les réduit à de simples signes – offrant ainsi comme autant d'allégories de l'épuisement de notre modernité. Moins d'une décennie plus tard, si un peintre comme Michael Scott reconduit la part phénoménologique, « rétinienne », de ces mêmes effets optiques, il semble que l'utopie inhérente à l'histoire des formes qu'il utilise soit d'ores et déjà neutralisée. Quelle est ta relation à ce vocabulaire désormais disponible de formes et d'effets ?*

Philippe Decrauzat : Comme Michael Scott, je suis intéressé par cette relation directe que l'art optique instaure avec le spectateur, par la façon dont il conditionne le regard. Cependant, contrairement aux artistes des années 80, je ne cherche pas à développer un discours sur les enjeux idéologiques qui ont accompagné le développement historique de l'abstraction. Bien plus que tributaire de l'art optique, je suis avant tout redevable de **pratiques qui interrogent le statut de l'image**, c'est-à-dire des outils critiques mis en place par l'art conceptuel et le Pop Art.

Est-il important pour le spectateur de reconnaître l'origine des sources visuelles que tu emploies ? Quel rôle jouent ces références dans la perception de tes œuvres ?

Mes sources d'inspiration restent discrètes. Les références que je mets en place ne peuvent être décryptées que de manière oblique. Par exemple, la peinture *To Be Continued* utilise le motif du tapis d'hôtel filmé par Kubrick dans *The Shining*. Le titre de cette pièce joue sur un effet d'annonce, réactive la possibilité d'une suite au film – suggérée par le fait que l'assassin du lieu, incarné par Jack Nicholson, l'était depuis toujours... Même si ce jeu de références n'est pas immédiatement perceptible, il fait néanmoins partie intégrante de la pièce et opère une mise à distance de l'expérience optique. La séquence, dans le film de Kubrick, où l'on voit ce tapis, est mise en scène de manière extrêmement physique : la trajectoire de l'enfant sur son tricycle disloque l'espace au fur et à mesure qu'il le parcourt. C'est cette violence spatiale-là – immédiatement perceptible – qui m'intéresse et dont j'ai envie d'extraire une image, bien plus que la violence psychologique à laquelle le spectateur du film est soumis. Si je

reste conscient des indices culturels qu'ils véhiculent, je choisis avant tout mes motifs pour leurs qualités visuelles et spatiales.

Peux-tu définir cette « qualité » à laquelle tu fais référence ? De toute évidence elle n'est pas simplement « optique ».

Non. Les effets optiques sont volontairement « faibles ». Une installation comme *Fight Disc* associe, par exemple, une peinture murale à des cibles peintes sur des frisbees. Ces objets évoquent de manière schématique les armes de trait utilisées par les personnages de *Tron*, le premier film utilisant des images de synthèse de façon conséquente. Sur la pochette de la bande originale du film, l'illustrateur a dessiné toutes sortes d'effets autour de ces armes ressemblant à des frisbees pour suggérer le mouvement et la vitesse. Or, le motif parfaitement concentrique de la cible ne produit, justement, aucun effet optique visible lorsqu'on lui imprime un mouvement. Ce paradoxe m'intéressait.

John Tremblay, dans un texte publié dans sa première monographie, décrit les tableaux de la période BMPT d'Olivier Mosset comme des œuvres optiques, à ceci près que leur effet se déploierait sur des années – comme la très légère vibration occasionnée par le phénomène de persistance rétinienne.

John Tremblay relance ici la question du rôle du spectateur dans la perception d'une œuvre d'art, l'activité mentale nécessaire pour que naisse l'illusion qu'un objet engendre de la durée. Naturellement, il parle avant tout de son propre travail. Ses peintures de cibles déformées du début des années 90 sont, en ce sens, emblématiques. Cependant, si John Tremblay et moi-même partageons des références communes, nous n'entretenons pas les mêmes rapports avec celles-ci. Je suis évidemment conscient que la **cible** est un leitmotiv de l'histoire de l'avant-garde américaine. D'une certaine façon, son œuvre questionne directement la construction de ce récit, le reconduit au-delà des enjeux idéologiques effectifs qui l'ont constitué. De part mon âge et ma situation géographique, je ne peux prétendre à un lien aussi immédiat à cet héritage. Le sens que l'on peut extraire d'une pièce comme *Fight Disc* dépend avant tout du dispositif visuel mis en place. Au sol, il y a des frisbees, qui sont faits pour être lancés vers quelqu'un ou contre quelque chose et sur lesquels sont peintes des cibles. Il y a donc un jeu immédiatement perceptible de permutations de plans et, corollairement, de fonctions d'un objet immobile censé évoquer le mouvement. Voilà, ça n'est guère plus ni moins que cela.

En quoi, dès lors, ces motifs et les processus formels auxquels tu les soumetts sont-ils différents d'un simple travail de graphisme ?

Les trois toiles au motif concentrique présentes dans cette exposition évoquent, de manière générique, les tableaux noirs de Frank Stella. L'idée de départ était de faire basculer la frontalité paradigmatique de ces œuvres dans une troisième dimension, de les restituer à la perception d'un espace réel. De nouveau, il ne s'agit pas d'une appropriation directe, dans la mesure où aucun tableau de Stella en particulier n'a servi de modèle. Une fois ce processus formel défini, la référence à Stella s'estompe au fur et à mesure que se développent des principes de composition internes à la série : déclinaisons de formes géométriques, variations de couleurs, etc. Franchement, je me sens quelque peu décomplexé face à cette question, je ne ressens pas le besoin de me prémunir contre le « formalisme » induit par la logique de production du graphisme – qui par ambition, comme le Pop Art, participe à l'élaboration de l'identité visuelle du moment. Quand on fait de la peinture aujourd'hui, qui plus est abstraite, on hérite d'une quantité donnée de positions critiques et de modèles de distanciation face aux enjeux historiques qui ont accompagné son développement. On gère un réservoir de formes, d'idées et de positions excessivement restreintes. Paradoxalement, cette vision historiciste rend évident à quel point ce domaine raréfié est, depuis le départ, perméable à tout ce qui l'entoure. L'histoire de l'abstraction ne cesse de témoigner d'influences réciproques entre différents champs. Ces circulations entre des sphères hétéroclites – certaines « savantes », avant-gardistes, d'autres « populaires », industrielles – constituent des boucles dont on a fait le tour plus d'une fois. Ces préoccupations sont au cœur du travail de Francis Baudevin, avec qui je partage, en compagnie de

Stéphane Dafflon, un atelier à Lausanne. L'histoire de ces formes optiques qui me fascinent est traversée par le graphisme, le cinéma, l'architecture, la musique et même la littérature. Inévitablement, là aussi, les choix à faire sont nécessairement limités, dirigés.

Peux-tu préciser quelques uns de ces frayages et les critères qui président à ces choix restreints ?

Le slogan principal de l'affiche qui donne son titre à cette exposition, *Meanwhile In The Real World*, reprend un intertitre de *Tron*. Celui-ci présuppose un espace virtuel d'où il serait possible de concevoir un tel énoncé. J'ai été très marqué par *Flatland*, un roman de science-fiction écrit en 1884 par un théologien anglais du nom d'Edwin Abbot et qui raconte l'histoire d'un monde à deux dimensions où vivent des carrés, des triangles et des cercles, où, un jour, un carré entrevoit l'existence d'une troisième dimension... Je cherche à mettre en place un scénario analogue. Une pièce comme *Splash and Run* est inspirée d'un manuel de graphisme du début des années 60 intitulé *Design By Accident*, qui répertorie des principes de compositions de l'expressionnisme abstrait et les adapte au champ du design. J'ai peint, dans cette exposition, à même le mur, en négatif, une forme aux contours arrondis, façon BD. C'est une salle habituellement réservée à des projections vidéo et je voulais tenir compte de ce contexte pour faire basculer l'espace dans une autre dimension. Je pensais aux dessins animés américains contemporains de l'expressionnisme abstrait, où les personnages peignent sur des surfaces solides des entrées de tunnels qu'ils traversent ensuite sans encombre. C'est extraordinaire : ils sont aux commandes d'une substance noire qui permet de traverser la matière, de passer dans une autre dimension.

Qu'il s'agisse de titres de pièces ou d'œuvres en tant que telles, tu fais un usage récurrent d'appels directs au spectateur. Alors même que tu prétends ne pas instaurer d'interactivité avec celui-ci, des déclarations telles que « Don't Stop Till ou Get Enough » (imprimée sur l'affiche de l'exposition), lui sont pourtant adressées sur un mode impératif.

Ce sont des communications, des dépêches qui ne renvoient à personne – ou en tout cas pas à moi. Chaque pièce suggère au spectateur un autre espace de projection que celui de l'œuvre. En fin de compte, pour revenir à la question de l'art optique, je suis avant tout attaché aux principes rhétoriques qui ont accompagné son émergence et qui annoncent la disparition de l'auteur. Je reste séduit par le désir d'objectivité qui traverse cette scène. Plus personne n'a envie d'entendre parler de cela aujourd'hui. À la place, on nous rabâche ces histoires « d'esthétique relationnelle », comme si ça ne faisait pas déjà quarante ans que la réception de l'œuvre et son insertion dans un contexte donné font partie intégrante des préoccupations des artistes ! Je me souviens d'une visite au Musée d'art moderne et contemporain de Genève, lorsque j'étais encore étudiant. Nous sommes tombés par hasard sur Sylvie Fleury qui nous a filmé en train de piétiner un Carl Andre. C'était à la fois drôle et méchant : « marchez sur moi, expérimentez ma planéité, et soyez libres ! » Le premier tapis que j'ai fait réaliser comportait l'adresse suivante : « **Contort Yourself** ». Ce mot d'ordre est inspiré d'un album de James White and the Contortions intitulé *Buy*, où la plupart des morceaux appellent à des comportements physiques violents : *Throw Me Away, Design To Kill*, etc. Encore aujourd'hui, on continue d'établir de manière stéréotypée des correspondances entre l'art abstrait et la musique. Ce tapis était pour moi une façon de renvoyer dos-à-dos le type de postures « écologiques » que l'on demande aux spectateurs de l'art contemporain face à cette prétendue « synesthésie ».

Ton exposition semble dessiner un faux parcours, engendre des déplacements improductifs : à tout moment, on a l'impression qu'en changeant de position ou de perspective, il sera possible de saisir des effets qui, justement, ne se manifestent jamais.

A chaque fois, j'imagine un point de vue idéal qui serait parfaitement frontal. Lors de sa première présentation, *Contort Yourself* était placé face à une série d'œuvres inspirées des peintures à rayures de Michael Scott. Celles-ci

provoquent des perturbations optiques violentes et incitent le spectateur à constamment se déplacer dans l'espoir de faire cesser ces vibrations. J'ai réalisé des copies numériques successives d'un détail d'un tableau de Scott, jusqu'à ce que se dessine une image nette des perturbations visuelles qu'il suscite. Le résultat ressemble un peu à une aurore boréale, et cette vision est affranchie de toute contingence phénoménologique. J'ai commencé par peindre des tableaux représentant des écrans de télévision brouillés. Il y a une suite de cases dans *Les Bijoux de la Castafiore* d'Hergé où les personnages tentent de faire le point sur une image parasitée et le capitaine Haddock s'exclame en pleurant : « j'ai du shimmy* dans la vision ».

Pour revenir au début de notre conversation, est-il possible d'imaginer qu'à des changements idéologiques correspondent des modifications physiques de la perception ? Les romans de J.G. Ballard ou les films de David Cronenberg proposent un modèle de correspondance psychosomatique entre le corps et l'image. Par exemple, dans Videodrome, les hallucinations produites par des ondes vidéos stimulent la formation de tumeurs qui finissent par transformer l'organisation du système nerveux. Dans ces œuvres, cependant, la technologie joue toujours un rôle central. Penses-tu que la peinture soit un médium approprié pour prendre position sur de telles problématiques ?

Je pense parfois que la peinture continue de m'intéresser justement parce qu'elle est inefficace, technologiquement dépassée. *Light Space Modulator* est la pièce la plus « high-tech » que j'aie réalisée à ce jour. Le titre est emprunté à une œuvre de Lazlo Moholy-Nagy. Il s'agit d'une modélisation épurée de la machine à hypnotiser du film *L'Exorciste II*. J'ai reproduit de façon conforme la séquence, très lente, de pulsations lumineuses que l'on peut voir dans ce film. Naturellement, l'effet produit sur le spectateur est en deçà du résultat escompté, en deçà de cet instant où la définition de l'image, le sens qu'elle peut contenir, sont sur le point de se révéler.