

Marina Vaganova

Effeuiller le Paysage

Mémoire de fin d'études
École Supérieure d'Art et Médias de Caen / Cherbourg
Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique
Option Art
Année 2018-2019

« De multiples logiques déterminent la manière d'apprécier l'espace. Les croyances, les attentes, les modalités de l'anxiété, les références culturelles, le dessin des lieux imaginaires ainsi que les visées économiques pèsent sur l'élaboration des codes esthétiques et des systèmes d'émotions qui conditionnent l'admiration ou la détestation. L'histoire du paysage implique donc tout ce qui influe sur la façon de charger l'espace de significations, de symboles et de désirs. »

Alain Corbin, *L'homme dans le paysage*
Édition Textuel, collection Histoire Beaux Livres, septembre 2001

Avant-propos

Ce mémoire vient accompagner ma pratique artistique engagée à l'École Supérieure d'Art et Médias de Caen / Cherbourg depuis septembre 2014. Dans le cadre de mon travail artistique porté à l'École, il synthétise ma réflexion sur les pratiques traditionnelles et contemporaines de la peinture mises en relation avec l'usage des outils numériques. Il regroupe les références d'artistes et les écrits qui m'ont permis de structurer ma pensée et ma production.

Je suis arrivée en première année à l'École Supérieure d'Art et Médias en 2014 après une formation traditionnelle à la peinture et au dessin d'observation à l'Académie d'État d'art et d'architecture d'Ekaterinbourg. Ekaterinbourg est une grande ville (3 millions d'habitants) entouré de forêt, c'est la région de l'Oural à 1000 mètres d'altitude. En Russie la pratique dans mes cours passait par l'observation et la stricte étude de la forme. J'ai appris le dessin d'observation avec « la méthode de l'école russe* ». L'objectif est l'apprentissage et l'exécution des étapes du dessin d'observation par le portrait, l'objet et le paysage. Cette méthode de travail qui dans un premier temps observe les zones d'ombres et de lumières, propose une approche réaliste. Pendant ces années, j'ai appris le dessin en travaillant seule et en groupe, en discutant, en me baladant, en travaillant en plein air chaque été pendant 4 ans. Les objectifs, étape par étape, étaient de construire un dessin avec des techniques graphiques différentes au seul service de la représentation de scènes réalistes sous l'oeil autoritaire du maître d'atelier.

*La méthode russe du dessin est fondée en 4 étapes. Tout d'abord par le regard de la masse de l'ombre par la lumière; on dégage la direction des grandes lignes de l'objet. Ensuite on commence à dessiner la géométrie à partir d'un cube car c'est une forme élémentaire qui englobe toute autre forme. La troisième étape consiste au partage des zones d'ombres et de lumière. On révèle sur le papier les tons gris par aplats successifs de fusain. Enfin pour finir l'épreuve il faut ajouter les détails de la composition. Cette méthode tend à chercher dans le dessin les relations entre la lumière et les zones d'ombres pour renforcer le contraste de l'image.

Le cursus que j'ai suivi à l'École Supérieure d'Art et Médias m'a permis de dépasser ma formation initiale pour expérimenter d'avantage les médiums artistiques et de formuler une conception de mon travail plus large, plus libre et plus moderne. J'ai surtout découvert les territoires élargis de l'art contemporain qui n'est pas enseigné ou même accepté par les grandes Écoles russes. Plongée dès la première année dans ce grand bain de cultures et de rencontres, j'ai avancé avec passion dans mes recherches qui révèlent aujourd'hui ce que je suis vraiment : une chercheuse, une artiste qui s'inspire du monde sauvage, végétal, de la solitude et de la flânerie en plein air en montagne et en forêt. Je dessine sur tablette, je me déplace, j'effeuille le paysage en fragments par captures numériques et je cherche à le redéfinir par le digital, le réseau géolocalisé, le partage.

Quelles correspondances entre les pratiques artistiques traditionnelles et digitales ?

Par quels moyens notre relation au paysage se redéfinit-elle ?

À l'ère du post-digital quel est notre rapport à la nature ?

Chaque outil de médiation ou de représentation façonne de nouvelles approches du territoire et du paysage naturel ou urbain. La période dite post-numérique suppose une omniprésence du réseau et que celui-ci fait aujourd'hui figure de seconde nature. J'entends par là que la connexion permanente ainsi que la miniaturisation des équipements techniques comme le smartphone, les capteurs, les micros ordinateurs bouleversent le positionnement et la vie des sociétés. Dans ce contexte d'hyperconnexion (internet mobile, réseaux sociaux, géolocalisation) la relation au paysage évolue fortement vers de nouvelles appropriations, représentations et interactions entre l'artiste et ses spectateurs. Les nouvelles technologies et Internet ont profondément modifié notre approche de l'identité et du paysage. Ce développement du numérique et son omniprésence créent un besoin de poser de nouveaux repères car la technologie est au cœur de nos vies. Dans ce contexte d'évolution, mon intérêt se porte sur les nouvelles représentations et perceptions du paysage contemporain comme espace à redéfinir.

Pour le Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique je prolonge mes recherches sur les usages numériques à travers la représentation du paysage en pleine nature, forêt et montagne. Lors d'un stage et d'un emploi j'ai pu parcourir ces trois dernières années deux parcs nationaux protégés : le Parc national de la Vanoise dans les Alpes, et le Parc national des Pyrénées près de la ville de Cauterets. J'ai développé sur place la base de mes recherches artistiques.

Ce mémoire commence par le premier chapitre qui définit la notion de paysage à travers des époques marquantes de l'histoire de l'art qui ont un écho important dans ma pratique : le Moyen-Âge, les mouvements Baroque et Rococo, le Land-art et enfin la pratique contemporaine de la peinture. Dans un deuxième temps je souhaite revenir sur la notion de post-numérique et faire plusieurs focus sur des œuvres qui utilisent les nouveaux médias et qui participent à une redéfinition du paysage. Ainsi je définirai les termes utilisés dans le champ de l'art numérique. Enfin dans la troisième partie, je développerai mon rapport sensible à la marche comme moteur de ma production; j'ai créé est une variante de la réalité telle que je crois la connaître. L'important pour moi est de chercher mon vocabulaire dans le paysage qui est familier. J'ai donc entrepris mes recherches dans une typologie de paysages sensible que je ressens.

La problématique générale de ce texte peut être : À l'ère du post-digital, quelles sont les correspondances entre les pratiques artistiques sur le paysage et par quels moyens ce dernier se redéfinit-il ? J'argumenterai mes hypothèses à l'aide d'œuvres étudiées; il s'agira d'exprimer mon positionnement artistique au sein des tendances contemporaines afin de révéler de nouvelles interrogations et le prolongement de ma démarche. Ce mémoire se clôturera pas une bibliographie / sitographie.

Ma recherche se base sur différentes périodes de l'histoire de l'art, du Moyen-Âge aux artistes contemporains utilisant le numérique dans leurs créations, en passant par le Baroque, le Rococo et le Land-art. Elle a pour objectif d'apporter un regard contemporain sur les problématiques actuelles du sujet *Paysage* notamment dans la période post-numérique.

Paysage Pays Nature Site Vue Champêtre Méditerranéen Panorama Perspective
Image Vision Contemplation Étendue Ensemble Vue Villages Horizon Lointain
Limite Fermeture Surface Bois Maisons Coteau Chaîne de montagne Plaine Terre
Toundra Garrigue Relief Saillies Creux Accidenté Escarpé Col Emoussé
Dépressions Plaines Plateaux Alpes Massif Vallées Plats Champ Colline
Élévation Glace Hauteur Butte Mamelon Glacé Pied Flanc Mont Rocher Sommet
Aiguille Cime Pic Piton Pointe Ballon Crête Faîte Versants Pente Escarpement
Chaîne Massif Flancs Versant Base Altitude Torrent Rivière Grève Embouchure
Marécages Lacets Col Faîte Arête Neiges éternelles Alpage Vallée Val Vallon
Soleil Combe Gorge Ravin Étendue Aiguilles Côte Littoral Rivage Pollen Eau Ciel
Grève Côte Falaise Paysagiste A pic Nuages Soleil Précipitations Pluies
Inondations Terre Framboise L'étage montagnard Pinaceae Tempête Minéral
Pierre Rude Relief Plaine Montagne Colline Talus Plateau Marmotte Herbe Vallée
Coteau Massif Sommet Altitude Cime Vol Sapin Versant Pente Falaise
Escarpement Chaîne Flanc Solitude Rencontre Neiges éternelles Gorge Ravin
Eau Vert Cône femelle Ruisseau Torrent Canaux Embouchure Delta Estuaire Mer
des nuages Étage collinéen Lac Etang Marais Étage alpin Littoral Branche Grève
Livres rouges Côte Végétalisation Lames Combe Céleste Air Ciel Nuages
Précipitations Pluie Végétal Bois Forêts Bosquets Clairière Campagne Pin Pierre
Garrigue Roche Animal L'étage nival Naturels Rameau Précipitations Voile Nuées
Soleil Pluies Neige Brume Vent Cèdre Arc en ciel Jour Nuit Aube Crépuscule
Saison Terre sombre Pomme de pin Pollen Éruptions Volcaniques Inondations
Agriculture Champ Pâturage Alpines Jardins Couronne Rhizocarpon Rochers
Cheval Limite Lotissement Pin sylvestre Feuilles Végétale microspore Cycle de
vie Rempart Télésiège Fortification Mélèze Arbres Voies Trou Route Textures
Mouton Voie Épicéa Autoroutes Ponts Canal Montagnard Friches Pollution
Poubelles Décharges Conservation Protection Parc national Parc régional Alpin
Réserve Sporange Lignes Formes géométriques Verticales Horizontales Obliques
Directions Volumes Matériaux Zonages Éléments Minéral Fleur Aérien Bleu
Animal Humain Couleurs Lumière Ombre Blanc Clair Obscur Mouvement Sons
Planification Fromages Course des nuages Nuances Prolifération Nival naturaliste
Ruine Mémoire Développement Temps Variations Étoiles Evolutions Rythmes
Régularités Cheville Trekking Dessins iPad Constructions humaines Plein
Observation Admirer Bouger Déplacements Paysager Lichens Évernie Prunellier
Équipement Sapins pectiné Plantes Vent Froid Chasseurs Hêtre commun Étage
subalpin Phénomènes Floral Marécages Étage nival Effeuilleer Fragments Chemin

Sommaire

Avant-propos	5
Sommaire	10
Paysages dans l’histoire de l’art	12
• Définition	13
Le paysage comme cadrage et moteur de composition	15
• Les éléments de description du paysage	18
Les éléments naturels	18
Les éléments artificiels	19
Les éléments de lecture plastique du paysage	20
• Évolution des représentations du paysage	22
Cartographie	22
Synthèse historique du genre paysage en Art	24
Focus sur une œuvre d’art numérique	27
La condition post-numérique	29
• Définition	30
• Esthétiques post-numérique	31
Artie Vierkant	31
Grégory Chatonsky	32
Nicolas Sassoon & Rick Silva	34
• Redéfinir le paysage aujourd’hui	35
Voyage imaginaire	35
Horizon chimérique	36
Marcher et produire le paysage	41
• La marche comme mode de production	42
Rebecca Solnit, Wanderlust - A history of walking	42
Produire le paysage	44
• Géographie imaginaire, plasticienne et connectée	46
Les limites de la représentation	46
Effeuille le paysage	49
Bibliographie, sitographie	50
Remerciements	54

Paysages dans l'histoire de l'art

• Définition

La notion de paysage nous semble aujourd'hui évidente mais elle n'existe que depuis quelques siècles. Sans doute, dès l'Antiquité égyptienne les hommes ont utilisé des motifs végétaux ou architecturaux pour décorer les parois de tombeaux ou de palais. Mais cette fonction décorative, pouvant aussi avoir un rapport avec la religion (hommage aux dieux), est très éloignée de ce que nous qualifions de paysage. La laïcisation du paysage dans sa représentation picturale se fait à la Renaissance, tout ce met à hauteur de l'œil de l'homme comme la ligne d'horizon. Nous pouvons encore utiliser une tapisserie ornée de motifs végétaux pour recouvrir nos murs. Mais nous ne considérons pas pour autant ces motifs comme un paysage.

La nature a longtemps été perçue comme une création divine pouvant offrir des récompenses (la nourriture par exemple) mais comportant des menaces. Les hommes d'hier devaient lutter quotidiennement avec les phénomènes naturels pour survivre. Une telle approche ne permettait pas de disposer de la distanciation suffisante pour considérer la nature d'un point de vue esthétique. L'évolution, très progressive, commence à la fin du Moyen-Âge et se poursuit à la Renaissance (XV^{ème} et XVI^{ème} siècles). Le paysage apparaît comme genre pictural autonome au 16^e siècle lorsque des artistes choisissent de représenter dans l'espace limité du tableau une portion de nature considérée dans sa dimension esthétique. Cette approche première est tout à fait spontanée et logique à partir du moment où le paysage représenté doit être une œuvre d'art : à l'époque de la Renaissance l'objectif fondamental de l'œuvre d'art était la recherche de la beauté. Le paysage était surtout un décor de scènes religieuses ou historiques, certes central mais qui se devait d'avoir une caution thématique.

Beaucoup plus tard, au cours du XVIII^{ème} siècle et surtout au XIX^{ème}, apparaîtront des préoccupations de vérité : le paysage doit restituer fidèlement sur la toile les images que perçoit le système optique humain. L'apparition de la photographie éloignera les artistes de cette recherche. La rupture impressionniste dans la seconde moitié du XIX^{ème} siècle conduit à traiter le paysage pictural comme la restitution des émotions ou impressions que procure la contemplation de la nature. À partir de ce moment, l'art du paysage s'autonomise par rapport à son objet. Il n'est plus question de transposer une portion de nature sur une surface plane, de « faire ressemblant », mais de créer une image entièrement nouvelle qui communique les émotions, impressions, sensations de l'artiste. Que ressent l'artiste face à la nature ? Comment la perçoit-il ?

« Dans sa première définition, telle que la donne le dictionnaire de langue de Paul Robert, un paysage est la « partie d'un pays que la nature présente à l'œil qui le regarde ». Beau ou laid, un paysage est le cadre de notre existence quotidienne. Une histoire du paysage élaborée à partir d'une approche esthétique et technique est tout à fait possible. Le mot paysage a une infinité de sens propres et figurés, qui correspondent à des démarches tout aussi légitimes. »

Qu'est-ce qu'un paysage ?

Universalis.fr

<https://www.universalis.fr/encyclopedie/histoire-du-paysage/2-qu-est-ce-qu-un-paysage>

Le paysage comme cadrage et moteur de composition

Le Petit Robert définit le paysage comme la « partie d'un pays que la nature présente à un observateur », soit à l'œil qui le regarde. Le paysage, fragment, nous éloigne donc du monde naturel et nous rapproche de l'image; cela par deux médiations : le pays, soit une réalité géographique qui constitue un premier découpage sur le monde naturel ; le cadrage posé à l'intérieur du précédent, composition essentiellement topologique à partir de l'œil de l'observateur qui délimite un paysage et qui, par là, le constitue. La vue apparaît, dans cette logique comme le support de construction d'une géométrie dans l'espace.



Caspar David Friedrich, *Le voyageur au dessus de la mer de brume*
Huile sur toile, 95 cm x 75 cm, 1818

Dans mes recherches, je pose une question sur la fonction de l'écran sur notre vision, la puissance de l'écran qui réduit notre possibilité de voir : comment l'écran change notre perception et recadre la composition dont on voit l'image et le monde par les détails? Il faut sortir de l'hypothèse que le détail est une partie d'un tout, ainsi le détail vient de la perception et de l'attention. Comment l'espace entre deux images invente encore des relations par imagination ?

« L'écran » est cette surface que je montre dans ma série de paysages peints où il y a une division des espaces. On se questionne sur la périphérie quand deux surfaces se rencontrent, et si cette ligne d'horizon existe comme dans l'œuvre de Mark Rothko. Lorsqu'on regarde sur l'écran d'un outil de communication dont voit la surface (comme un téléphone portable ou une tablette), si on observe des paysages sur cet écran, ce n'est plus les conditions de l'observation en plein-air.



Troisième horizon, série de dessins sur tablette, ESAM 2017

C'est pourquoi j'utilise comme esquisses mes dessins réalisés en extérieur car cette méthode recadre mon point de vue. Mes tableaux se partagent sur deux surfaces divisées par une ligne floue et vibrante. Ces paysages sont d'approche minimaliste mais ne sont pas abstraits. Les couleurs que j'ai captées à l'œil pendant mon dessin sur l'iPhone sont retranscrites en peinture. L'atmosphère vient de l'extérieur réel, comme dans le travail de David Hockney qui dessine sur tablette in-situ dans le paysage, pour ensuite réaliser ses tableaux de grand format à l'atelier (peinture à l'huile). Quant aux artistes numériques, ils utilisent les écrans comme des surfaces de projection et de fabrication esthétique.

« On a l'écran de la télé, on a l'écran du portable, et donc notre vision se réduit, elle perd de son champ latéral, elle s'évanouit dans sa latéralité. D'où une sorte d'aveuglement latéral, et de vision frontale obligatoire. D'abord parce qu'on va vite, comme en voiture, ensuite parce qu'on regarde les informations sur son téléphone portable ou le GPS pour suivre son chemin, ou encore qu'on regarde son ordinateur. Les écrans deviennent le nouveau champ visuel, au détriment de la phénoménologie car vivre, c'est être autour et pas seulement devant. »

Paul Virilio, *La machine de vision*
Paris : édition Galilée, 1988

• Les éléments de description du paysage

Les éléments naturels

Le minéral et le végétal

Terre, pierre, sable...

Bois, forêt, clairière, campagne, jungle, garrigue, désert...

Le relief

Plaine, dune, plage, montagne, colline, talus, plateau, val, vallon, vallée, coteau, massif, sommet, aiguille, cime, pic, piton, pointe, ballon, crête, faite, versant, pente, falaise, escarpement, chaîne, flanc, col, arête, neiges éternelles, combe, gorge, ravin

L'aquatique

Eau, fleuve, rivière, ruisseau, torrent, canaux, embouchure, delta, estuaire, mer, océan, lac, étang, marais, marécage, littoral, rivage, plage, côte, vague, lame, tempête

Le céleste

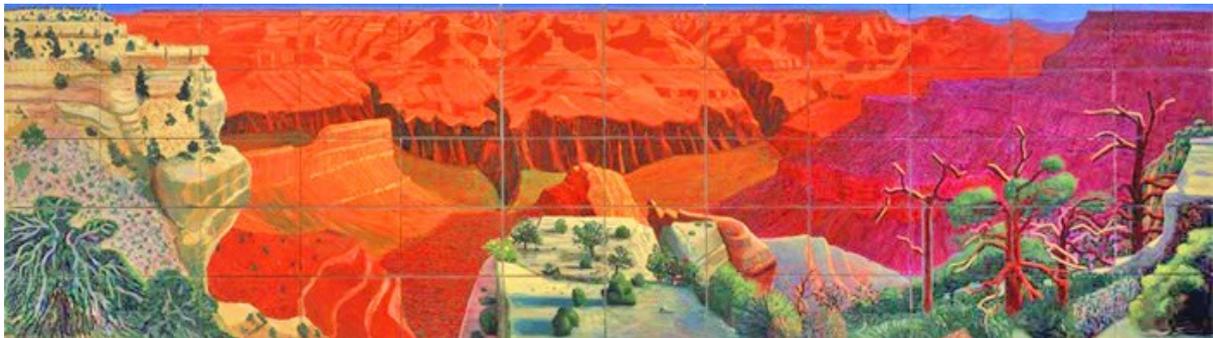
Air, ciel, nuage, nuée, soleil, précipitation, pluie, neige, grêle

L'animal

Espèces animales sauvages, espèces endémiques

Les phénomènes naturels modificateurs du paysage

Précipitation, nuage, nuée, soleil, neige, brume, vent, orage, arc en ciel, jour nuit, aube, crépuscule, saisons, éruption volcanique, tremblements de terre



David Hockney, *A bigger Grand Canyon*, 1998 (Juxtaposition de 60 toiles)

Les éléments artificiels

L'agriculture

Champ, pâturage, alpage, jardin, potager, vergers

L'architecture

Ville, village, habitat, lotissement, maison, château, église, mairie, école
rempart, citadelle, fortification, digue, jetée, port, écluse

Les liaisons et les voies de communication

Réseaux ferroviaire, chemin, route, voie ferrée, autoroute, pont, canal

Phénomènes destructeur du paysage

Terrassement, friche, construction

Pollution, poubelle, décharge

Conservation et protection du paysage

Parc départemental, parc national, conservatoire du littoral, réserve
Office national des Forêts



Vincent Van Gogh, *La Moisson, juin 1888*. Huile sur toile, 73 x 92 cm
Van Gogh Museum, Amsterdam

Les éléments de lecture plastique du paysage

Lignes

Verticales, horizontales, obliques, directions

Formes

Formes, géométriques, volumes

Matériaux et éléments

Minéral, aquatique, aérien

Végétal, animal, humain

Couleurs

Nuance

Lumière

Ombre, lumière, clair, obscur

Mouvement

Aquatique, course de l'eau, marée

Aérien, vent, course des nuages

Végétal, prolifération, désertification

Bâti, développement, ruine, friche

Temps

Changements atmosphériques

Evolutions, rythmes, régularités

Contrastes

Nature / artifice (Constructions humaines)

Pleins / vides

Limites

Frontières, horizon, zonage...

Sensoriel

Odeurs

Sons

Les supports de représentation du paysage

La toile (peinture, cinéma)

La photographie

La carte postale

L'affiche

Le poster

L'itinéraire

Le plan

La cartographie

Le portulan

Le globe terrestre

La maquette

Les types de paysage en Art

Paysage champêtre ou pastoral

Paysage mythologique

Paysage urbain

Marine

Veduta

Capriccio

Représentations du paysage / Actions sur le paysage

Contempler / observer un paysage

Découvrir / décrire un paysage

Transformer un paysage

Abîmer / enlaidir / gâcher un paysage

Défigurer / déparer un paysage

Masquer un paysage

Détruire un paysage

Redéfinir un paysage

Restructurer / redessiner un paysage

Embellir un paysage

Protéger un paysage

Croquer / dessiner / esquisser un paysage

Estomper un paysage

Brosser un paysage

Cadrer / délimiter un paysage

Photographier un paysage

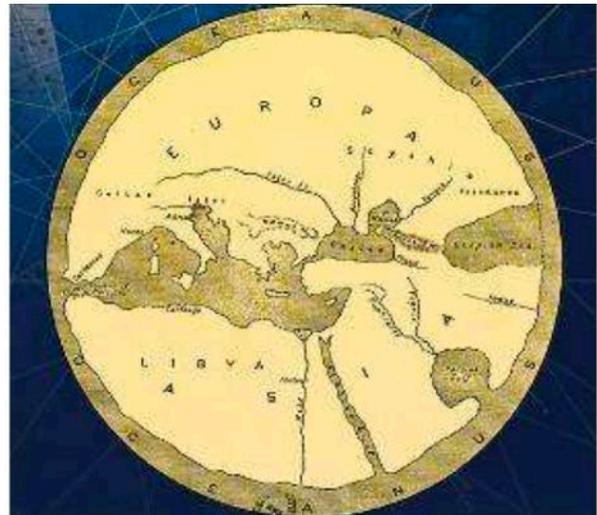
Peindre / dépeindre un paysage

• Évolution des représentations du paysage

Cartographie

Antiquité

Dès l'Antiquité, les hommes ont cherché à représenter leur territoire et à mémoriser des itinéraires. Les Grecs vont élaborer un système de représentation du monde et jeter les bases de la cartographie. Dans la vision de Ptolémée, la Terre ronde s'inscrit au centre de l'univers. Un quart seulement du globe est habité, c'est l'œcoumène, isolé par un océan infranchissable. Avec la civilisation grecque s'ébauche une vision globale du monde. Thalès de Millet vers 650 avant J.-C. imagine déjà la rotondité de la Terre. L'un de ses disciples, Anaximandre, ébauche une première carte du monde centrée sur la Méditerranée. Hécatee la complète.



Grotte de Belinda, en Italie du nord 2 000 ans avant J.-C.

Le monde d'Hécathée Vème siècle av JC (réinterprété par P.F. Gosselin)

Moyen-Âge

Au Moyen Âge, en Occident, la vision chrétienne prédomine et les mappemondes médiévales mettent en scène une représentation symbolique. À la fin du XIIIème siècle, une nouvelle représentation cartographique se répand dans un contexte d'essor du commerce maritime. Ce sont les "portulans", à la fois textes et cartes nautiques. Peints sur parchemin, ils indiquent le nom des ports, perpendiculairement au rivage, ainsi que les îles, abris et amers.

Temps modernes

L'astronomie et les mathématiques en prenant une place croissante dans la cartographie avec de nouveaux instruments qui permettent de mesurer les angles, de calculer latitude et longitude avec précision favorisent le développement de la cartographie. Les états s'intéressent à la cartographie, notamment pour des raisons militaires. La France au XVIIème siècle instaure un corps d'ingénieurs géographes.

XIXème siècle

Les conflits du XIXème siècle stimulent la production de cartes à grande échelle en Europe, puis en Afrique, en Océanie et en Amérique du Sud parallèlement à l'expansion de l'occident. Dans le même temps se multiplient les cartes thématiques plaçant sur un territoire un phénomène naturel, social ou religieux.

XXème et période contemporaine

De nos jours, la cartographie connaît une véritable révolution. Le développement des capteurs numériques et la multiplication des instruments en orbite offrent la possibilité de décrire les zones les plus inaccessibles comme l'Antarctique. L'observation répétée d'un territoire depuis l'espace permet, en outre, de suivre de façon dynamique de nombreux phénomènes comme l'évolution de la végétation. L'ensemble de ces mesures offre la possibilité de cartographier par exemple le relief sous-marin.



Google Earth, Capture d'écran, 30 novembre 2018

Synthèse historique du genre paysage en Art

Antiquité

Les Grecs représentent la nature dans les peintures recouvrant les vases et les poteries. Les Romains et les Egyptiens développent l'art du paysage dans les peintures murales des maisons ou des tombeaux.

Moyen-âge

Le paysage n'est conçu que comme œuvre divine et sa représentation fait référence à son créateur. La peinture se centre sur le genre religieux, excluant presque totalement les autres sujets de représentation. Les éléments de paysage ou les éléments naturels permettent parfois de mieux situer le lieu où se déroule une scène.

Pré-Renaissance

Le développement de l'ordre des Franciscains favorise un nouveau regard sur les choses et les êtres de la nature comme créations divines, et les peintres cherchent de plus en plus à représenter les paysages. Ils introduisent le paysage comme décor dans les tableaux religieux : ils remplacent ainsi les fonds dorés (d'un paradis inaccessible) par le bleu du ciel, les paysages bibliques sont calqués sur ceux de l'Italie. Mais leur fonction reste la mise en valeur d'un sujet religieux, de le rendre accessible, proche et présent pour le spectateur (Giotto di Bondone).

Renaissance

D'abord « perçu » au travers du cadre des fenêtres dans les tableaux représentant des scènes intérieures, il va prendre une place de plus en plus importante, jusqu'à occuper toute la surface de la toile. À la Renaissance, le paysage sert à exprimer les utopies urbaines et politiques émergentes. Avec la maîtrise de la perspective, le paysage devient presque synonyme de tableau. « Le tableau est une fenêtre ouverte sur le monde » (Alberti / *De pictura*, 1435) La peinture de paysage se développe particulièrement à cette époque dans les Pays-Bas où la Réforme protestante interdit les images dans les églises. Encore dépendants des sujets religieux, les paysages en Italie comme dans les Flandres deviennent de plus en plus variés. Joachim Patinir est considéré comme l'inventeur du paysage en tant que genre indépendant : ses scènes religieuses minuscules semblent anecdotiques

au vue de l'immense paysage savamment organisé qui les entoure. La curiosité pour la nature et la topographie, l'intérêt pour les paysages lointains lié aux grandes découvertes se lisent aussi dans le paysage du XVIème siècle.

XVIIème siècle

L'Académie met au point la « hiérarchie des genres » qui situe le paysage au bas de l'échelle. La peinture de paysage connaît néanmoins un formidable essor grâce à des artistes qui en ont fait un sujet comme Nicolas Poussain ou Le Lorrain.

- *Le paysage classique* où se trouve représentée une nature idéale, grandiose, domptée par l'Homme, recomposée pour sublimer la nature et la rendre parfaite reconnaissable à la présence d'éléments d'architecture romaine, combinés à un relief et à un plan d'eau (Annibale Carracci / Nicolas Poussin)

- *Le paysage naturaliste* propose une vision plus humaniste, de l'harmonie entre l'Homme et la nature En général, celle-ci est grandiose, abondante et sauvage, représentée souvent lors de tempêtes et d'orages. Si cette vision est plus crédible, il n'est pas nécessaire qu'un lieu précis soit représenté (Jacob van Ruisdael, Paul Rubens, Rembrandt)

- *Le paysage topographique* représente nécessairement un lieu précis et identifiable, avec une nature présentée de manière plus humble et détaillée, proche de la réalité observée. Ce style est assez caractéristique de l'école hollandaise (Johannes Vermeer)

XVIIIème siècle

En Italie apparaissent plusieurs types de représentation du paysage :

- La « veduta », paysage fidèle aux lieux, vue presque topographique, qui s'intéresse surtout aux villes, aux architectures et peu aux personnages.

- Le « capricio » qui mêle éléments de réalité paysagère et éléments rapportés ou imaginaires.

- Le paysage sublime est transformé par les peintres en lieu d'expression d'un sentiment intérieur, d'un état d'âme. Ils préfèrent la verticalité, les accidents et posent la question de l'Homme face aux forces de la nature: magnificence des éléments naturels, délectation devant le spectacle de la nature.

- Le paysage pittoresque reflète d'une nature sereine, qui n'est pas conçue pour émouvoir et qui s'oppose au paysage sublime : une expérience directe prise sur le motif, dans un souci d'exactitude qui relève de la même démarche que les encyclopédistes. Cette pratique pré-photographique se retrouve dans l'Europe entière et a été soulignée chez des historiens de la photographie.

XIXème siècle

- Le Romantisme favorise l'épanouissement du paysage sublime et introduit dans la peinture et la littérature le goût pour une nature exotique, celle de l'Orient.
- Le Réalisme transgresse les règles académiques en s'attaquant à la hiérarchie des genres et renouvelle le genre du paysage. Les peintres de l'École de Barbizon réalisent des peintures en plein air, en peignant sur le motif. Le hors-champ de l'image devient leur atelier.
- L'impressionnisme amplifie l'importance dévolue à la nature et à la transcription de leurs perceptions de phénomènes naturels et souvent fugitifs : variations de lumière, les vibrations de couleur, nuages, volutes de fumée... L'École de Pont Aven puis les Nabis rejettent la perspective et adoptent une peinture plus frontale pour mieux revendiquer la planéité de la toile.

XXème siècle

- Le Fauvisme redéfinit l'utilisation des couleurs à travers le genre paysage.
 - Le Cubisme géométrise les formes.
- Puis la représentation du paysage connaît un déclin avant de se renouveler à la fin des années 60.
- Le Land Art dans les années 70 instaure un autre rapport des artistes avec la nature qui devient le support et le matériau de l'œuvre.
 - Période contemporaine : La relation de l'homme avec la nature reste un centre d'intérêt pour les artistes contemporains qui disposent d'une grande variété de matériaux, techniques et de dispositifs pour exprimer de nouveaux points de vue et de nouvelles réflexions sur le paysage, proposent des utopies ou encore des paysages imaginaires...

Focus sur une œuvre d'art numérique



Joe Hamilton, *Indirect Flights*, 2015

Site internet, oeuvre en ligne, habillage sonore par J.G. Biberkopf

Avec le soutien du Moving Museum d'Istanbul

<http://indirect.flights> - <http://hypergeography.tumblr.com>

L'artiste a conçu et réalisé le projet *Indirect Flights* en de multiples versions, et s'inscrit dans sa série *Hyper-geography*. Créé lors d'une résidence de trois mois avec The Moving Museum à Istanbul, le projet qui met en parallèle les topographies géographiques et numériques. Il a débuté en 2014 lorsque Hamilton a passé plusieurs mois à sillonner plusieurs paysages en Europe, en Asie et au Moyen-Orient. Il a enregistré son propre matériel visuel au cours de ses déplacements et l'a combiné avec l'imagerie d'Internet. Pour *Indirect Flights*, l'artiste a utilisé des captures photographiques aériennes, contrastées par ses propres clichés de matière brute et d'architecture. La matière visuelle aussi bien captée par l'artiste que récupérée sur Internet est superposée et combinée dans ce travail, créant une composition entre micro et macro.

« C'est un univers de textures dont la planéité cohabite avec la profondeur. Cartes, matériaux, entre autres fragments, glissent les uns au-dessus des autres sans jamais entrer en collision car ils ont été déposés à diverses altitudes par l'artiste. Les « vols » des spectateurs sont inévitablement « indirects » comme le sont les voyages sans destination précise. »

Dominique Moulon, *Vols Indirects*, 23 janvier 2016
<https://www.mediaartdesign.net/blog/?p=416>

Indirect Flights est un périple dont le récit est unique à chaque visionnage. Ce sont les passages du micro au macro, du plan de surface au feuilletage de couches et de calques qui évoquent une esthétique de l'épuisement. Ici un ensemble de textures organiques ou artificielles, d'images de synthèse ou issues de satellites, de coups de pinceau et de fragments architecturaux, organisent un paysage hybride. Le défilement par lequel les couches se déplacent à des vitesses différentes donne une illusion de profondeur, révélant et dissimulant chaque couche.

De même le paysage sonore change de manière anarchique à mesure que l'on navigue à travers l'imagerie, variant de cacophonique à serein. La conception sonore de Biberkopf propose des textures sonores des moteurs à réaction aux cloches d'annonce en vol, les pas, la pluie, le feu et ce qui sonne comme des jeux vidéo et diverses machines analogiques et numériques.

La condition post-numérique

• Définition

Le terme « Post-numérique » ou « Post-digital » désigne la situation dans laquelle le numérique et le réseau se sont généralisés et constituent le cadre de la quasi-totalité des actions humaines. Le préfixe « post » ne désigne pas une notion temporelle (ce qui se passerait après le numérique) mais une condition, ce qui se passe lorsque le numérique est présent partout.

Voir Josephine BOSMA, «*Post-Digital is Post-Screen: Arnheim's Visual Thinking applied to Art in the Expanded Digital Media Field*»

A Peer-Reviewed Journal About Post-Digital Research (APRJA) 3, n°1, 2014

www.aprja.net/?p=1892, page consultée le 20 / 10 / 2018

Dans « *In The Future of Art in a Postdigital Age* » (l'avenir de l'art à l'ère post-numérique), 2011, Mel Alexenberg définit « l'art post-numérique » en tant qu'œuvres d'art traitant de l'humanisation des technologies numériques par l'interaction de systèmes numériques, biologiques, culturels et spirituels, entre le cyberspace et l'espace réel, entre les médias et la réalité mixte, entre expériences médiatiques visuelles, haptiques et auditives, entre réalité virtuelle et augmentée, entre racines et mondialisation. Outre le vaste champ du discours artistique, la notion de post-digital apparaît comme un terme décrivant l'exploration de notre relation à l'ère de l'informatique comme un paradigme dominant à une époque de brassage mondial, d'économies, et de limites planétaires.



Kenneth Goldsmith, *Printing out the Internet*, Installation, 2015
Image: Janet Jarman pour le Washington Post via Getty Images

- Esthétiques post-numérique

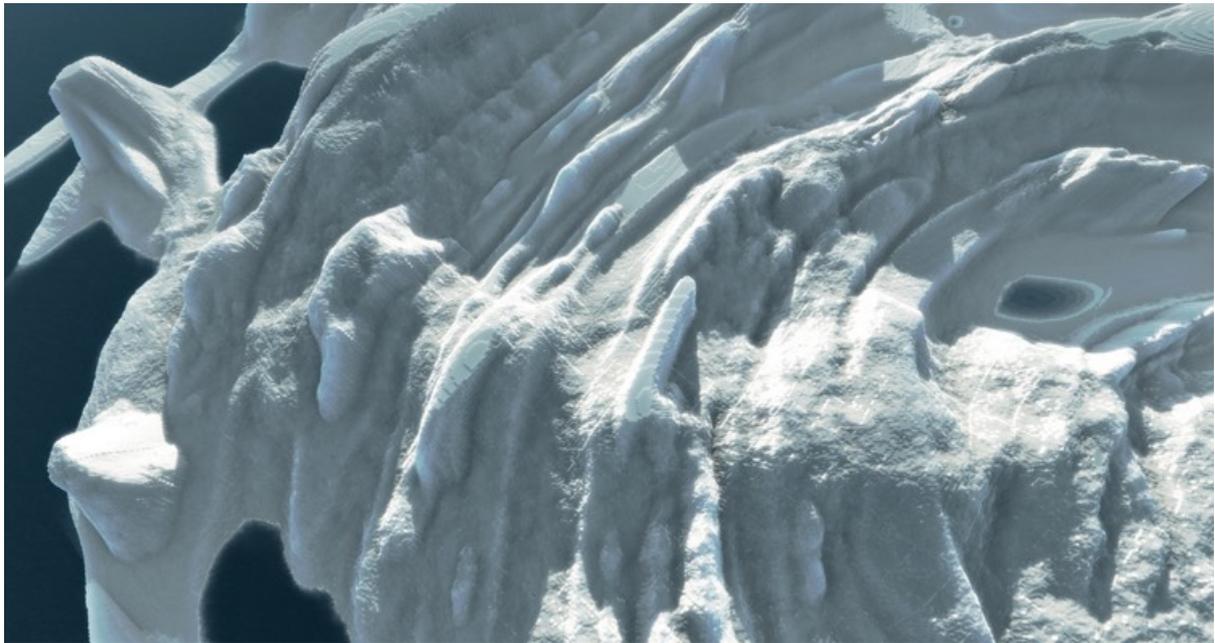
Artie Vierkant



Artie Vierkant, *Image Objects*, Impressions sur panneau composite en aluminium, 2011
Image : Artie Vierkant, images de documentation modifiées

La série *Image Objects* de Vierkant, débutée en 2011, sont des exemples parfaits de ce que Robin Sloan, romancier dans la Silicon Valley, appelle « flip-flop » (la bascule) - une œuvre d'art créée dans le monde réel, qui a ensuite été injectée dans le numérique et qui réapparaît enfin sous forme physique, potentiellement semblable et qui boucle avec son origine. Avec ses sculptures, l'artiste reflète l'engouement de la société contemporaine pour la circulation souvent répétitive et triviale des images, ce qui pourrait au contraire servir de base à un ensemble pratiquement infini de modifications différentes. *Image Objects* est le produit d'une culture qui s'attend à une numérisation totale et constante : une fois que les nécessités d'Internet sont satisfaites, la force et la potentialité des gestes sociaux et des collaborations en réseau augmentent considérablement. *Image Objects* est à la fois un symbole et une critique de la culture qui l'a produit. C'est à partir de ses créations que la terminologie post-internet a immergée la scène des jeunes artistes numériques.

Grégory Chatonsky



Grégory Chatonsky, *Hisland*, Installation interactive et vidéo, 2008
Collection du Fonds municipal d'art contemporain de la Ville de Paris.
<http://chatonsky.net/hisland/>

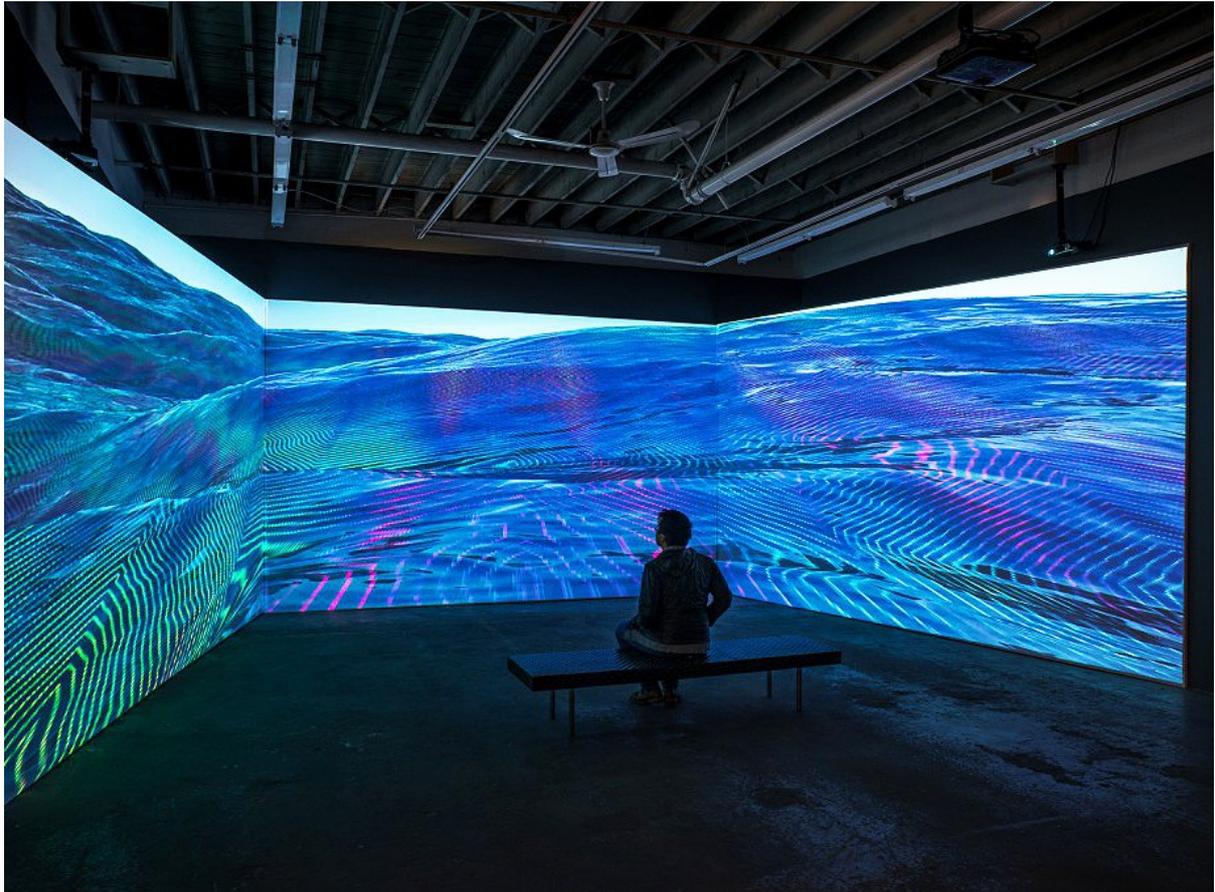
« L’empreinte digitale de l’artiste a été utilisée pour créer un paysage dans un moteur de jeu vidéo. Le logiciel permet de se déplacer sans fin dans cet espace glaciaire. »

Site internet de l’artiste

L’œuvre « *Hisland* » fait partie d’une série de travaux portant sur la place croissante des technologies d’identification. La vidéo de cette installation a été réalisée à partir d’un moteur de jeu vidéo qui a interprété l’empreinte digitale de l’artiste pour créer un relief topographique ; une île glaciaire avec ses montagnes, ses crevasses, ses renforcements, ses lacs et ses rivières. Ce sont des rêves de paysages qui se situent entre le photographique et le pictural et la mémoire de la surface du monde se mêle à une expérience d’absence.

Avec l’œuvre de Chatonsky, la petite empreinte, cette image presque invisible, que nous portons tous sous les doigts, devient un territoire immense et complexe. Cette œuvre répond aux débats actuels sur l’identité politique et la surveillance, et témoigne d’un détournement des logiques internes du contrôle. Dans *Hisland*, comme dans la plupart des oeuvres de l’artiste, au travers de la notion d’empreinte mais aussi de la machine qui la lit, notre identité et les traces de nos êtres dans le monde numérique sont la source du matériel artistique, et l’oeuvre questionne les conséquences sociales, psychologiques et esthétiques de nos usages d’Internet, du mobile et de l’ensemble des nouvelles prothèses technologiques (objets connectés).

Nicolas Sassoon & Rick Silva



Nicolas Sassoon & Rick Silva, *SIGNALS*, Installation vidéo interactive, 2016
Collection du Fonds municipal d'art contemporain de la Ville de Paris.
<http://chatonsky.net/hisland/>

SIGNALS est un projet collaboratif entre les artistes Nicolas Sassoon et Rick Silva, axé sur le rendu audiovisuel immersif de paysages marins altérés. Sassoon et Silva partagent un thème récurrent dans leurs pratiques individuelles: la représentation de la nature et des formes naturelles par le biais de l'imagerie informatique. Créé en fusionnant leurs domaines respectifs de recherche visuelle, *SIGNALS* propose des panoramas océaniques peuplés de substances non naturelles et de structures énigmatiques. Le projet s'appuie sur des sources telles que des études océanographiques, des études climatiques et de la science-fiction pour créer des œuvres et des installations vidéo générées en 3D qui reflètent la contamination, la mutation et les écologies futures.

- Redéfinir le paysage aujourd'hui

Voyage imaginaire

Développer l'idée d'un voyage mental en habitant dans mon studio. J'ai créé un espace imaginaire à travers mon expérience lors de grandes randonnées dans les montagnes. Il s'agit des mêmes espaces numériques que j'ai mis en scène dans mes séquences vidéos. Ce qui m'intéresse est la confrontation de l'espace fermé de ma chambre, de mon intimité face à l'immensité du paysage. Le dessin vient donc matérialiser cette relation. Mon travail plastique illustre comment inviter la nature dans une architecture d'habitation par le voyage mental et les médias numériques qui par définition évoquent l'immatériel.

C'est la confrontation de l'espace fermé architectural face à l'informe de l'immensité qui alimente mes recherches actuelles. Cette tension évoque aussi en moi ce terme de cartographie développé dans mon atelier. De par mon expérience pendant mes voyages dans les Alpes où j'ai passé deux étés en faisant quotidiennement du dessin d'observation et des déplacements à pieds, j'ai développé un rapport inédit au genre du paysage contemporain en travaillant le concept d'époque post-numérique. Je parle de mon rapport au monde qui m'entoure

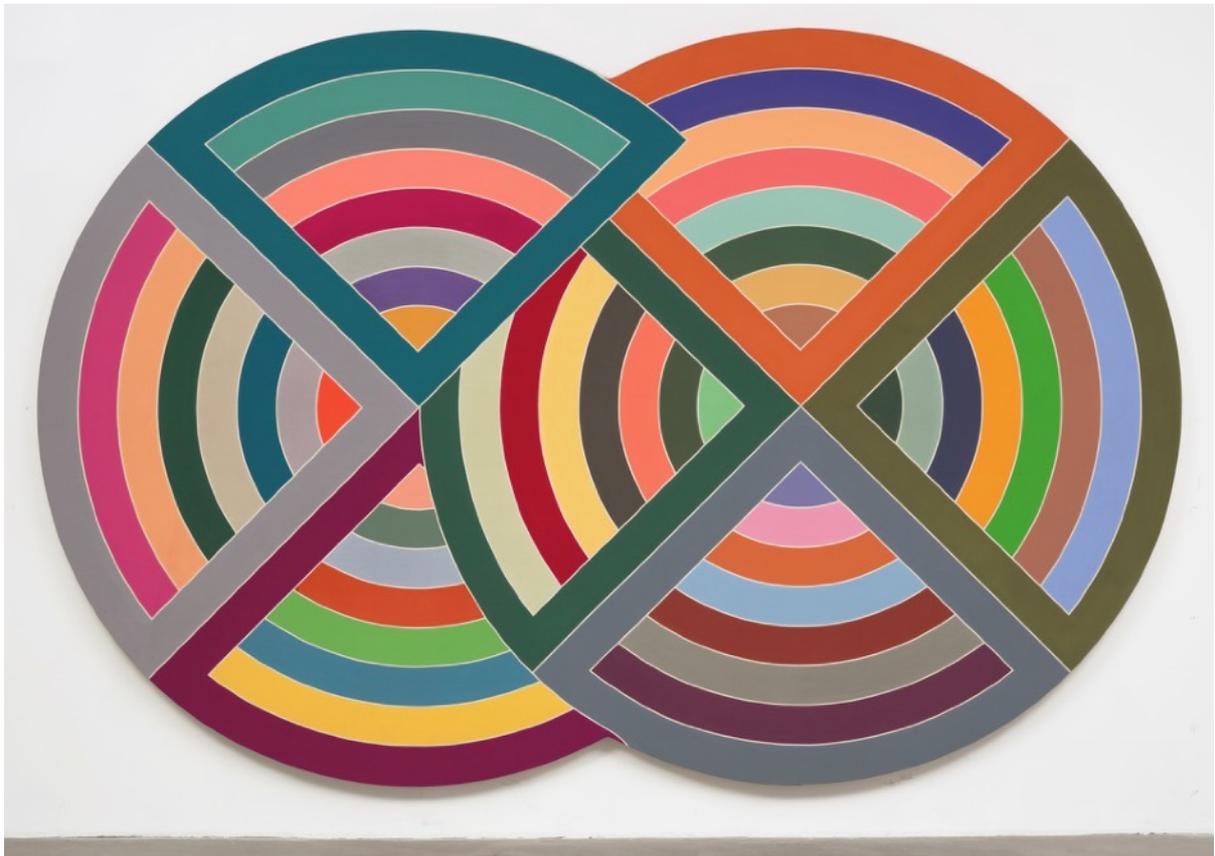


Tatiana Trouvé, *Desired lines*

Vue d'exposition à Central Park New York (USA), 2015

Horizon chimérique

Ce qui m'intéresse est comment l'homme (le corps) se situe par rapport au paysage, et face à cet horizon indépassable. D'autre part j'aime mettre en tension les médiums que j'utilise avec une pratique lente de la peinture face à l'immédiateté et la vitesse des nouveaux médias. Leurs limites en effet se confondent. Il n'y a plus de figure, mais coïncidence entre le sujet du tableau et son format. Ce rapport du corps au tableau est un fondamental dans l'œuvre de Frank Stella qui a tiré les conclusions d'une telle démarche pour aboutir aux tableaux découpés. Cette peinture qu'on dit abstraite possède en même temps une notion figurative par la couleur et la matière, et l'existence même de l'objet tableau (sa vision concrète). C'est un rapport de points de vue où l'homme doit se situer par rapport à l'exposition du tableau.



Frank Stella, *Firuzabad*, 1970

Peinture polymère synthétique sur toile, 304 x 458 cm

Collection MOMA New York

La ligne d'horizon est le plus fondamental des éléments structurant la représentation d'un paysage. Elle instaure une division première dont procède la mise en place de toutes les figures en fonction de leur rapport de proportion et leur situation au sein de l'espace représenté. L'artiste Bernard Piffaretti trace une ligne verticale qui partage ses tableaux en deux parties égales. Sa pratique de la peinture est concrète mais aborde une notion fondamentale : l'original et de la copie. Dans un premier temps, sur la partie gauche du tableau l'artiste réalise une composition, spontanément et sans sens particulier. Dans un second temps il reproduit l'image, sa composition, dans la partie droite du tableau. Cette pratique picturale généreuse (il peint beaucoup) démontre que la peinture est bien vivante. La copie dans ses tableaux ne sera jamais identique mais une variation (une illusion, une réflexion). Par ailleurs la composition globale de ses œuvres prend sens au moment de la reproduction, qui est pour moi davantage un reflet presque organique, un appel vers la nature des formes et leur origine. En revanche, la notion de copier-coller qui fait partie du langage numérique est beaucoup plus froide et opérationnelle ne laissant aucune place à une zone sensible et imprévisible.



Bernard Piffaretti, *vue d'exposition*, 2017
Kate Macgarry Gallery, Londres

L'exposition *L'horizon chimérique* dont Jean-Pierre Criqui est le commissaire m'a beaucoup intéressé. Pour faire ce projet Jean-Pierre Criqui s'est inspiré du livre *L'Horizon chimérique* qui est avant tout un recueil de poèmes de Jean de la Ville de Mirmont (1886-1914) publié en 1920. Dans cette exposition le critique d'art a rassemblé des œuvres d'Ed Ruscha et Jean-Marc Bustamante. Cet accrochage illustre mes idées et les recherches esthétiques de mon travail ; comment déterminer ma position et celle du spectateur dans un espace qui n'offre plus de repères ?

L'horizon est essentiellement une limite visuelle, il dit la hauteur du regard de l'observateur et situe le lieu au-delà duquel il ne peut plus voir. La limite renvoie au sein de l'univers visible à un passage - par essence incessant, imminent - du réel au possible. En ce sens, la ligne d'horizon est une ligne de projection, comme on le dirait d'une surface ou d'un écran. Dans mes tableaux je peins deux surfaces, je peins deux points vue, je n'ajoute pas de personnage dans le système de la perspective. L'horizon devient indépendant de l'observateur et maître d'un paysage devenu abstrait. Cette représentation d'un horizon sans situation est le sujet de Hiroshi Sugimoto qui radicalise l'un des paradoxes de l'horizon : parce qu'il est un lointain sans lieu, l'horizon est partout et nulle part à la fois, différent selon les lieux mais identique dans sa structure.



Jean-Marc Bustamante and Ed Ruscha, *L'Horizon Chimérique*, 2009
Sculpture, boîte, plexiglass

« Tout horizon est une Chimère, qui désigne aux confins du visible une limite inatteignable, toujours repoussée, toujours renouvelée. Pure virtualité, l'horizon suggère une disjonction extrême entre le regarde et le corps »

Ed Ruscha et Jean-Marc Bustamante, *L'Horizon chimérique*
Édition des Musées de Strasbourg, collection Art Modern, 2008

« Les télécommunications créent “le troisième horizon” (le premier - la frontière visible physique du ciel et la terre, deuxième - l’horizon psychologique de la mémoire et l’imagination), à savoir “l’horizon de la transparence” (l’horizon carré de l’écran TV, moniteur), provoquant la confusion proche et éloignée, intérieure et extérieure, désorientant la structure totale de la perception »

Paul Virilio, *La machine de vision*
Paris : édition Galilée, 1988

Marcher et produire le paysage

- La marche comme mode de production

Rebecca Solnit, *Wanderlust - A history of walking*

Rebecca Solnit est écrivain, historienne et militante, est l'auteure de vingt ouvrages sur le féminisme, l'histoire occidentale et autochtone, le pouvoir populaire, le changement social et l'insurrection, l'errance et la marche, l'espoir et le désastre, notamment une trilogie d'atlas et les livres : *The Mother of All Questions*, *Hope in the Dark*, *Men Explain Things to Me*; *The Faraway Nearby*; *A Paradise Built in Hell* : *The Extraordinary Communities that Arise in Disaster*; *A Field Guide to Getting Lost*; *Wanderlust : A History of Walking*; et *River of Shadows*, *Eadweard Muybridge and the Technological Wild West* (pour lequel elle a reçu le prix National Book Critics Circle Award et le prix littéraire Lannan). Issue du système d'enseignement public californien, de la maternelle aux études supérieures, elle est journaliste et chroniqueuse pour Harper's magazine.

REBECCA SOLNIT L'ART DE MARCHER

ESSAI TRADUIT DE L'AMÉRICAIN PAR ORISTELLE BONIS



« C'est d'un point de vue très original et divertissant que Rebecca Solnit explore l'histoire de la marche en tant qu'art, expression d'un particularisme culturel ou spirituel, activité à part entière, fin et non simple moyen. Au fil de son étude, elle évoque les pèlerinages, les marches de protestation, les flâneries urbaines, les promenades propices à la réflexion des écrivains ou des philosophes, le nomadisme des comédiens et des musiciens, les voyages à pied des compagnons du devoir et différentes pérégrinations qui, parfois, constituent de véritables rites de passage. »

Rebecca Solnit, *Wanderlust - L'art de marcher* - 4ème de couverture
Édition Babel, 2004, traduit de l'américain par : Oristelle BONIS

Qu'est-ce que cela signifie de se promener dans le monde, que ce soit dans un paysage ou une métropole, un pèlerinage ou une manifestation ? Dans cette première histoire générale de la marche, Rebecca Solnit rassemble de nombreuses histoires pour créer une gamme de possibilités pour cet acte fondamental, partant du principe que marcher, comme une histoire, signifie marcher pour le plaisir et pour le sens politique, esthétique et social. L'auteur s'attache aux promeneurs dont les actes quotidiens et extrêmes ont façonné notre culture, des philosophes de la Grèce antique aux poètes de l'âge romantique, des balades des surréalistes aux ascensions des alpinistes. Avec des profils de certains des marcheurs les plus importants de l'histoire et de la fiction - de Wordsworth à Gary Snyder, de Rousseau à Argentina's Mother of the Plaza de Mayo en Argentine, *Wanderlust* propose un examen provocateur et approfondi des interactions entre le corps, l'imagination et le monde autour du promeneur.

La marche est une présence incarnée en mouvement, une présence à la fois avec nous-mêmes et avec le monde, intérieur et extérieur - une présence active du corps et de l'esprit que Rebecca Solnit capture dans ses pages. Les errances métaphysiques que l'acte physique précipite sont ce qui fait que la marche transcende son but utilitaire de mobilité. L'auteure assimile la chute humaine à la chute d'une créature soudainement qui doit équilibrer tout son poids en mouvement sur un pied lors de ses déplacements. Ce fut Rousseau au XVIII^{ème} siècle qui popularisa l'idée de marcher en tant qu'acte culturel conscient et l'intégra dans les rues et les chemins du paysage public. À partir de ce point d'ancrage historique, Solnit nous emmène dans une randonnée sauvage à travers des quartiers aventureux et parfois très éloignés, y compris la religion (pèlerinages, stations, labyrinthes), la politique, l'esthétique, le sexe et le féminisme.

La marche est donc le propre de l'humain. C'est peut-être pourquoi Nietzsche recommandait de n'ajouter foi « à aucune pensée qui ne soit née en plein air », et ajoute dans *Le Crépuscule des idoles* que « seules les pensées que l'on a en marchant valent quelque chose ». La marche, si elle est d'abord une activité du sol, nous fait très vite basculer dans l'univers, en compagnon de route du soleil ou de la lune dont nous suivons les trajectoires de l'aube au crépuscule et dans la nuit étoilée jusqu'à l'aurore, exposés aux éléments, aux étoiles filantes, et aux caprices du paysage. Nous faisons alors l'épreuve heureuse de ce qu'Emmanuel Kant appelait le sublime : expérience concrète de la distance infinie entre notre petite humanité et la puissance de la nature, du caractère incommensurable des éléments naturels et de nos vies minuscules, nous qui prenons pourtant un profond plaisir à contempler le spectacle de cette démesure, particulièrement en montagne, là où l'horizontal et le vertical se combinent, se percutent ou se confondent pour *déborder le regard*.

Produire le paysage

« Être errant et sembler libre, c'est être perdu »

Victor Hugo, *Les Misérables* (1862)

Les situationnistes considèrent que la déambulation doit s'accomplir en ville. De nature hasardeuse, elle suggère un côté accidentel et structurel ce qui donne l'aspect plastique de la marche. La difficulté de la dérive est la liberté. Il faut se laisser aller intuitivement, pister les signes sensoriels qui nous guident dans telle ou telle direction. Faire face à l'imprévisible et l'inattendu. Se mettre intérieurement en condition. Car la déambulation quotidienne n'est pas une déambulation exploratrice. Le vagabondage implique un mode de navigation mental en état de conscience. En errant dans la ville, on la comprend, on prend en compte sa cohérence et sa signification.

Mon errance s'effectue aussi dans la ville, lieu de la modernité. En tout cas, j'en éprouve le besoin. A mon arrivée en France en 2014, pendant une durée de trois jours, j'ai erré dans la ville de Cherbourg qui m'était inconnue. Du matin au soir. J'ai éprouvé le besoin de dessiner au cours de la déambulation.

Quand commence-t-on à errer ? Je pense que c'est lorsque l'on s'oublie au temps, lorsque l'on se soumet à son instinct, lorsque nos sens prennent le dessus.

Je me sens libre. Aucune contrainte temporelle, aucun rendez-vous, rien de pré-défini à l'avance, vivre dans le présent. Juste l'errance, le déplacement, l'observation, le dessin pour user chaque minute, chaque heure, chaque jour de mon temps. Laisser place au hasard, à la surprise, à l'inattendu, laisser se produire le paysage et le capturer.

Je ne sais pas où je vais mais j'y vais.

Plus d'indication temporelle, je vagabonde dans les chemins de cette montagne des Alpes, dans cette forêt épaisse qui me rassure et me replonge dans les sensations de mon enfance, sans me soucier de l'heure qu'il peut être. Mon regard s'attache naturellement à la recherche de repères possible dans cet espace inconnu. Difficile de se défaire de l'inconscient, du naturel. Peu à peu, je me détache et ne pense plus qu'à marcher, avancer et monter en altitude, retrouver l'air pur.

S'imprégner de l'ambiance, l'animation des arbres bercés par le vent, ses odeurs, sa sonorité, ses animaux craintifs que je sens pas loin de moi, avec moi.

Bruit de la ville, bruits de la forêt. Passage à une sonorité différente. La pluie sur les pavés, la boue qui commence à s'accrocher à mes pieds.
Un vélo passe, une branche craque. Un homme me frôle, je ne l'avais pas vu. Ses pas sur le sol mouillé laisse des traces abstraites.
Une discussion au loin, une voiture tourne dans un chemin au loin.

L'arrêt de deux hommes, ils discutent. Sourire. Une moto couvre les paroles.
Une feuille tombe, puis deux. Un tas maintenant. La pluie. Des pas accélérés.

Suivre une femme à la démarche désinvolte. Veste bleue, pantalon noir, cheveux noirs bouclés, lunette de soleil malgré la pluie. Une femme âgée au bonnet violet, à l'allure hésitante. Elle s'arrête devant moi.
mon Regard survole.

Je ne sais où je me trouve. Je crois que je me plais dans cette situation.
Je suis libre de ma trajectoire.

S'arrêter un moment. Puis reprendre cette marche incessante.

Se détacher du lieu quotidien dans lequel on vit, du lieu reconnaissable.
Se ressourcer, perdre la notion du temps, perdre ses repères.
Perdre la connexion que l'on a avec ce que l'on connaît, ce que l'on a l'habitude de faire, de regarder. Un nouveau regard. Une nouvelle ville.
Déconstruire notre regard pour pouvoir en reconstruire un nouveau.

Je ressens la solitude. Arrêt. J'observe tout autour de moi. Des personnes avancent dans leur chemin, têtes baissées, le pas sûr et déterminé. Personne ne fait attention à personne. Je me demande qu'est ce que je fais là. Je me demande si au cours de mon expérimentation j'ai croisé au coin d'une rue un flâneur comme moi.
Certainement. Je l'espère.

Tout le monde passe et repasse, par habitude et obligation. mais aucun ne regarde réellement ce qui l'entoure. Un passage pris quotidiennement avec indifférence.
Il paraît familier à première vue. mais en réalité aucun d'eux ne semble le connaître véritablement. L'habitude empêche de voir.

- Géographie imaginaire, plasticienne et connectée

Les limites de la représentation

Étymologiquement, l'écriture du monde : la géographie est l'une des plus anciennes disciplines scientifiques. La connexion des cartes et de nos routes ont depuis toujours traduit notre monde en termes d'espaces. Nous nous trouvons cependant aujourd'hui face à une rupture dans le médium cartographique puisque cet outil (la carte), tel que nous le connaissons, ne nous permet plus de rendre compte correctement de certains espaces de flux ou « Inter-situ ». Les nouveaux outils que sont GoogleEarth et nos GPS tendent et nous poussent à vouloir découvrir d'autres cartes que celles qui nous sont habituellement données à voir.

Les artistes contemporains ont déjà exploité la carte dans leurs créations : Ai Weiwei, *Map of China*, 2006 ; Ólafur Elíasson, *Daylight Map* (2005) ; Mona Hatoum, *Present Tense* (1996) ; Guillermo Kuitca, *Untitled* (1992) ; Alighiero Boetti, *Mappa*, (1972-3) ; Jasper Johns, *Map* (1961) ; Joe Hamilton *Indirect Flights* (2015). Néanmoins, les nouvelles générations d'artistes, la jeune création n'utilisent plus seulement la carte comme simple motif pictural, mais usent bel et bien de relevés topographiques, de données GPS, ou encore établissent eux-mêmes leurs propres cartes pour réaliser leurs œuvres. J'ai aussi découvert l'artiste Benoît Bilotte qui utilise les dessins au sel dans *Wanderlust* (2016). Dans son travail on peut se projeter dans une galaxie. Pour cet artiste la carte est une manière scientifique de représenter un paysage familier.

« Une carte, conventionnellement, est une représentation, souvent plane, de phénomènes concrets ou même abstraits, mais toujours localisables dans un espace plus ou moins défini. En astronomie, une carte est encore une représentation plane d'une région du ciel ou bien d'un astre de dimensions appréciables. Produire une carte, qu'elle soit d'un pays, d'un continent, d'une mer ou bien du ciel, n'est finalement que la mise en image d'une sélection de données collectées. Sauf que malheureusement à trop vouloir rendre notre monde conforme à son image cartographique, on en oublie toute la part du sensible ou invisible qui en fait pourtant bien partie. »

Jean-Pierre Simard, *Géographe, ou écrire le monde sur une carte*
Exposition collective - *Mapping At Last* - 25/03/2017

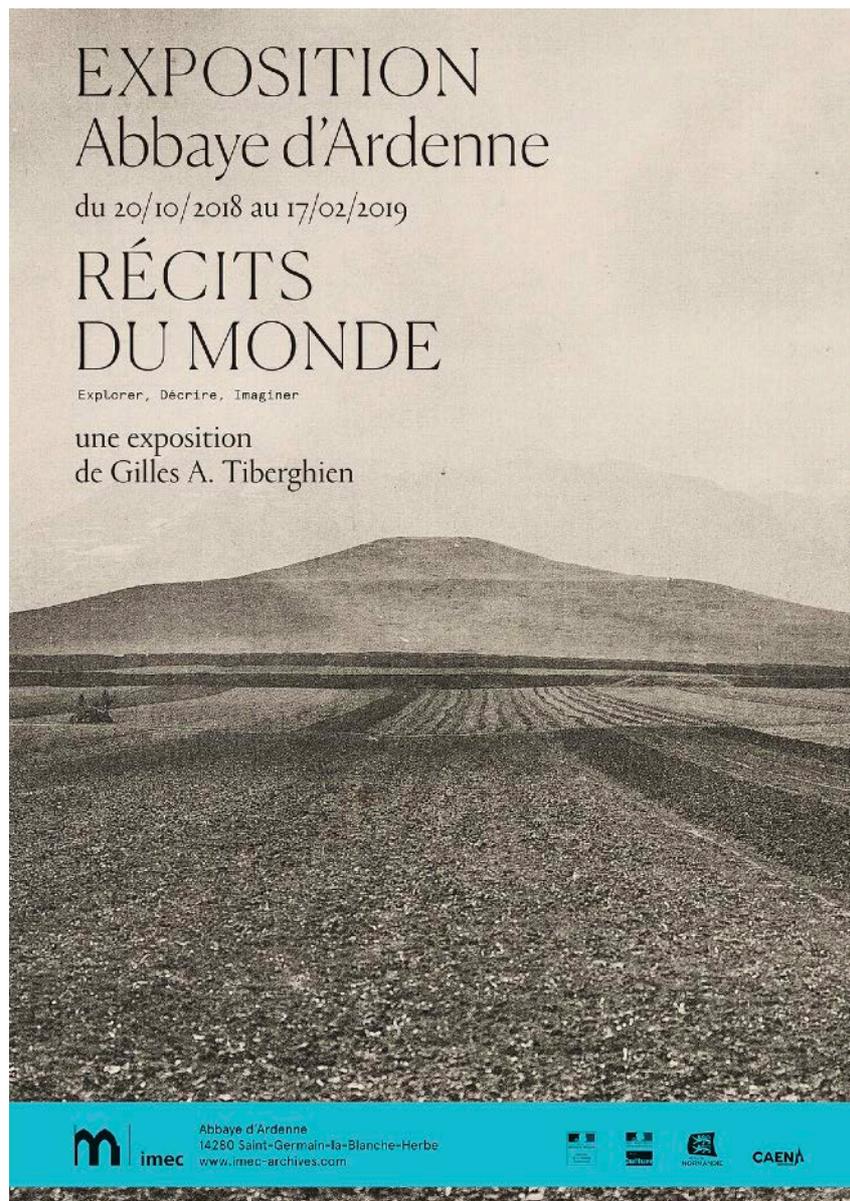
Notre monde est en perpétuelle modernisation et mes représentations ne sont pas des cartes conventionnelles, de celles qu'on s'attendrait à voir. La notion de cartographie imaginaire m'a permis de donner par mes expériences réelles dans le dessin d'observation à voir un espace utopique dont le chemin, les détails, les arbres, les limites nous emmènent vers une destination indéfinie. La carte est une matérialisation de ces zones et temporalités définies comme in-situ.

Pour moi la carte c'est une collection d'émotions passées, de souvenirs de voyages, de choses éprouvées. Je tente de redéfinir la notion de paysage sur les internets que j'utilise comme médium digital donc immatériel. On peut parler d'effacement de la ligne d'horizon, limite du et dans le tableau. J'ai réalisé des paysages sans limites à l'horizon éprouvé.

Les cartes imaginaires deviennent celles d'un monde qui appartient à l'artiste. Elles sont celles d'un paysage fantasmé, d'un voyage inachevé ou la retranscription imagée d'un relevé qui n'obéit plus aux lois de l'espace et du temps. La localité que ces artistes choisissent de représenter n'est plus uniquement géographique en un instant, elle peut se faire compilation d'un souvenir collectif, ressenti vibratoire d'un voyage entre point A et B, ou bien imagerie d'une collection d'émotions passées, de territoires quotidiens, intimes et morcelés.

Les cartes du Moyen-Âge représentent le monde non connu, mais suggéré, autrement dit avec les pays lointains qu'on a connus dans cette époque grâce à des récits de voyage et aussi par une sorte de prescience.

C'est au XIIIème siècle que s'organise ce qu'on peut qualifier de géographie de l'Au-delà. On accepte désormais l'idée de situer le voyage de l'âme dans des lieux précis. Peut-être, serait-on tentés de penser, parce qu'il est plus facile de préciser quelque chose qui tient de l'imaginaire que quelque part qu'on sait réel mais où l'on ne s'est jamais rendu.



« À partir des archives de l'IMEC, Gilles A. Tiberghien propose un voyage à travers nos représentations du monde. Comment se sont-elles construites ? À quelles sources puisent-elles ? Du roman au journal de voyage, de la correspondance d'explorateur au compte rendu scientifique, de Jules Verne à Jean Rouch, de Jules Supervielle à Georges Devereux, le monde s'ouvre, se donne à voir, à comprendre, à méprendre. »

Communiqué de presse de l'exposition

Effeuille le paysage

Tous les genres de l'histoire de l'art comme le portrait, la nature morte ou le paysage existent de façon digitale car notre société de plus en plus dématérialisée évolue et se développe avec ces nouveaux outils. On peut comparer ce bouleversement à la révolution industrielle du XIXème siècle. Je dessine sur iPad directement dans la nature pour fixer ma relation avec le paysage que je vois, que je sens. Je ne fais pas que des dessins de représentation, c'est moi avec mon passé de peintre qui veut dépasser les outils traditionnels. L'espace numérique est à considérer comme naturel et je travaille une pratique du dessin entre tradition et expérimentation. Ce qui m'intéresse est que ma réflexion s'inscrive dans un espace plastique et un espace numérique. Les artistes utilisent depuis longtemps les machines pour faire des œuvres. Par exemple Vermeer et d'autres grands peintres ont utilisé des solutions comme des lentilles et des miroirs noirs pour pouvoir réaliser leurs effets de réalisme.

Le travail Thomas Lévy-Lasne qui travaille à partir de photos de gens trouvées sur les réseaux sociaux m'intéresse beaucoup, car aujourd'hui notre existence passée et présente existe à travers les écrans, Internet et l'archivage numérique. Dans la pratique picturale il y a un côté performatif car on passe beaucoup de temps pour peindre des choses très simple et dont on révèle une matière, une lumière naturelle. Comme Olivier Debré je cherche à capter la lumière naturelle et la matière du paysage. J'utilise l'iPhone comme un outil à la fois pratique, et comme prolongement de la peinture dans sa relation au déplacement.

Dans les Alpes j'ai retrouvé le paysage qui est identique à celui de l'Oural en altitude à partir de 1000 mètres. J'y ai fait de nombreux croquis. Ou il y a la frontière naturelle? Discontinuité des frontières administratives mais continuité des limites naturelles. Ou est la délimitation dans le paysage? Je n'ai pas utilisée la perspective atmosphérique pour montrer la continuité de la nature vers les souvenirs de mon enfance en faisant les longues marches, les randonnées pour voir le paysage en mouvement. Le mouvement, le déplacement est un outil que l'artiste peut utiliser. Le dispositif artistique dans mes randonnées révèle un paysage qui raconte mon mouvement. C'est la composition des fragments de mes croquis de dessin d'observation dont l'origine est liée à ma mémoire.

Effeuille le paysage c'est décomposé celui-ci par les formes par les calques par les feuilles de carnets pour évoquer ses détails infinis dans un perpétuel mouvement.

Bibliographie, sitographie

Ouvrages

Paul Virilio, *La machine de vision*
Édition Galilée, 1988

Rebecca Solnit, *Wanderlust - A history of walking*
Édition Penguin, 2001

Xavier de Maistre, *Voyage autour de ma chambre*
Édition Ligarán, 2015

Ed Ruscha et Jean-Marc Bustamante, *L'Horizon chimérique*
Édition Musées Strasbourg collection Art Modern, 2008

Robert Motherwell, Robert Bigelow et John E. Scoville, *Reconciliation Elegy* (édition française)
Édition Skira, 1990

David Hockney, *Les techniques perdues des maîtres anciens*
Édition du Seuil, 2001

Alain Corbin, *L'homme dans le paysage*
Édition Textuel, collection Histoire Beaux Livres, septembre 2001

Jacques Roubaud, *Médiéviste, Études réunies par Nathalie Koble et Mireille Séguy*
Édition Honoré Champion, collection : Mémoire du Moyen-Age, 2017

Charles Kraemer et Jacky Koch, *Vivre dans la montagne vosgienne au Moyen Âge Conquête des espaces et culture matérielle*
Éditions Universitaires de Lorraine, Presses universitaires de Nancy, 2017

Villard de Honnecourt, *Album de dessins et croquis*
Manuscrit, 1201-1300
Mis en ligne par la Bibliothèque nationale de France, 2015

Gaston Phébus, *Livre de la chasse. Gace de la Buigne, Déduits de la chasse*
Manuscrit, 1301-1500
Mis en ligne par la Bibliothèque nationale de France, 2015

Eugène Grasset, *Méthode de composition ornementale*
Édition Librairie Centrale des Beaux Arts, 1907
Mis en ligne par la Bibliothèque nationale de France, 2010

Nicolas Milovanovic, *Figures du paysage, de Callot à Delacroix*
Dessins de paysages dans la collection des musées de Poitiers
Édition Musées de la ville de Poitiers et de la Société des antiquaires de l'Ouest, 2001

Louisa Torres, *Licorne animal fabuleux*
Éditions Bibliothèque nationale de France, collection : L'œil curieux, 2017

Miguel Chevalier, *Monographie*
Édition Bernard Chauveau, collection : Couleurs Contemporaines, Avril 2018

Georg Simmel, *Philosophie du paysage (1912)*, in *Jardins et Paysages Textes*
colligés par Jean-Pierre Le Dantec
Édition de la Villette, collection Penser l'espace, 1996-2003

Céline Flécheux, *L'Horizon. Des traités de perspective au Land Art*
Édition des Presses universitaires de Rennes, 2009

Articles dans des revues papier

Emmanuelle Lequeux, "*Eva Jospin et le carton*"
Le Monde, Publié le 16 août 2018

Judicaël Lavrador, "*La peinture à l'épreuve de la technologie*"
Beaux Arts éditions hors série, David Hockney au Centre Pompidou, juin 2017, pp.
48-53

Gilbert Lascault, "*Fêtes et cratères*"
Télérama hors série, Alechinsky le rêve au bout du pinceau, Mars 1998, pp. 66-77

Michel Foucault, "*Des espaces autres*"
Empan 2004/2 (no54), pp. 12-19

Articles dans des revues en ligne

Heloise Cullen, "*Parallax Maps: Joe Hamilton's indirect.flights*", éditorial Rhizome.org
publié le 04 août 2015 [en ligne]
page consultée le 20 / 10 / 2018
<http://rhizome.org/editorial/2015/aug/4/joe-hamiltons-google-maps>

Laurent catala, "*Jacques Perconte : « Mes images, c'est de la magie déterminée »*",
Poptronics.fr
publié le 21 juin 2016 [en ligne]
page consultée le 20 / 10 / 2018
<https://www.poptronics.fr/Jacques-Perconte-Mes-images-c-est>

Filippo Lorenzin, "*Interview with Nicolas Sassoon*", Digicult.it
publié en 2017 [En ligne]
page consultée le 20 / 10 / 2018
<http://digicult.it/news/world-pattern-interview-nicolas-sassoon>

Grégory Chatonsky, "*L'identité après le numérique*", Blog de l'artiste [en ligne]
page consultée le 20 / 10 / 2018
<http://chatonsky.net/identite>

Antoine de Baecque, *Marcher, une histoire des chemins*
publié en juillet / août 2014
page consultée le 20 / 10 / 2018
<https://www.franceculture.fr/emissions/marcher-une-histoire-des-chemins>

Sites internet

Joe Hamilton, *Indirect flights* [En ligne]
page consultée le 20 / 10 / 2018
<http://indirect.flights>

Grégory Chatonsky, *Hisland* [En ligne]
page consultée le 20 / 10 / 2018
<http://chatonsky.net/hisland>

Jan Robert Leegte, *Blue monochrome* [En ligne]
page consultée le 20 / 10 / 2018
<http://www.bluemonochrome.com>

Remerciements

Ce mémoire a été réalisé
avec le soutien de :

Myriam Mechita

Sarah Fouquet

Ma famille

