



**HAL**  
open science

## Animer le code ou l'art du stitch up

Pierre Braun

► **To cite this version:**

| Pierre Braun. Animer le code ou l'art du stitch up. 2012. hal-02515895

**HAL Id: hal-02515895**

**<https://hal.science/hal-02515895v1>**

Submitted on 23 Mar 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Animer le code ou l'art du stitch up

PAR PIERRE BRAUN · PUBLICATION 07/02/2012 · MIS À JOUR 13/02/2016

À l'heure des nouvelles réalités augmentées, des contextes saturés de la numérisation et de la standardisation des données, la réalité s'ajuste à une autre échelle de la matière. L'ensemble de nos connaissances héritées ou acquises, ici ou là, change de statut à travers les filtres des algorithmes qui s'affichent à la surface des écrans des ordinateurs, des tablettes et des téléphones portables. Ce que nous fréquentons, au fond, ce ne sont plus des textes, des images et des sons, mais des bases de données structurées par des lignes de code, de programmation. Sur YouTube, l'impression de divertissement vient moins des vidéos visionnées que des heures passées à déambuler dans le labyrinthe infernal des occurrences possibles. Les sympathiques petites applications à télécharger qui prolifèrent dans le monde de la téléphonie mobile nous rendent bien plus dépendants de leurs consultations qu'elles nous simplifient réellement la vie.

ADN de l'environnement informatique, le code, par le truchement de la programmation et des algorithmes, est devenu en l'espace d'une vingtaine d'années l'élément constituant de notre réalité. On sait combien cela a inspiré les scénaristes d'Hollywood ("Tron", "Matrix"), on sait également combien les artistes tels que le Radical Software Group et Jodi se sont appliqués, durant ces dix dernières années, à déjouer les procédures invisibles de la programmation. Aussi implacables que vertueuses, ces pratiques restent pourtant dans le virtuel de la technologie et cultivent l'idée qu'il y aurait toujours une présence fantomatique dans les machines.

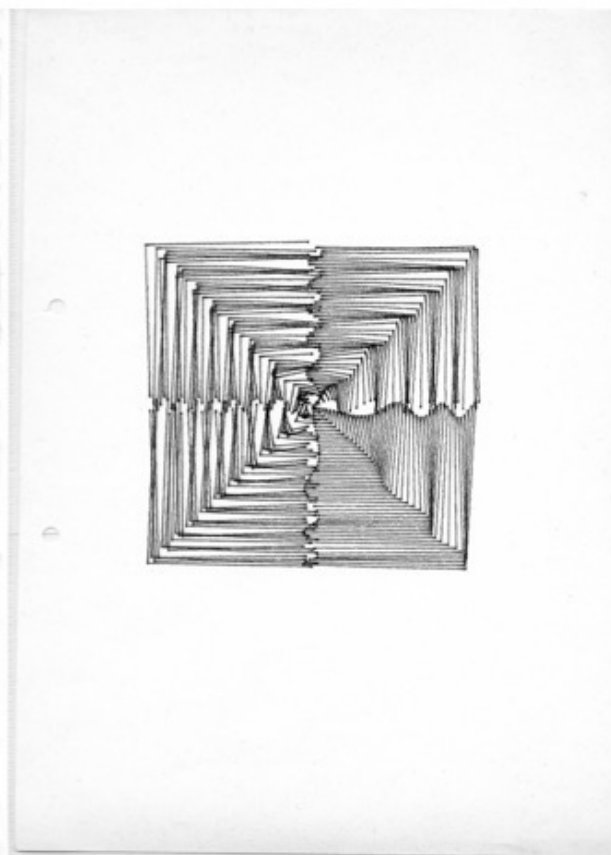
La question des objets animés concerne notre degré d'émancipation dans ce monde de machines commandées et animées par des lignes de code. Elle pose en filigrane la question de notre humanité, d'une humanité travaillée par le fantasme du post-humain du fait que toutes ces machines sont pour nous perçues comme des prothèses. Pour autant, nous ne sommes pas condamnés à nous métamorphoser comme Stelarc et son troisième bras ou bien à nous enticher de cyborgs. Si les objets et les machines ont l'âme que nous leur donnons, c'est une autre question de savoir quels effets ils produisent implicitement sur notre manière d'être sachant que le plus grand nombre d'entre nous ne parlons pas le langage des machines, ne connaissons pas le langage de la programmation.

C'est pourquoi, après avoir conduit des recherches au sein du Centre de Recherche Expérimental et Informatique des Arts Visuels (CREIAV) dirigé par François Molnar, je m'applique dans mes productions artistiques, depuis le milieu des années 1980, à faire remonter le code à la surface du visible, à l'indexer à l'échelle des perceptions de notre corps, de nos sens. A faire en sorte qu'avec le corps dont nous sommes pourvus, nous soyons capable d'apprécier comme à la lecture d'un texte littéraire, la manière dont le code et les machines qu'il permet de commander peuvent infléchir une perception, refonder une expérience... Pour le dire autrement, le code nous anime mais il ne fait pas de nous de simples machines.

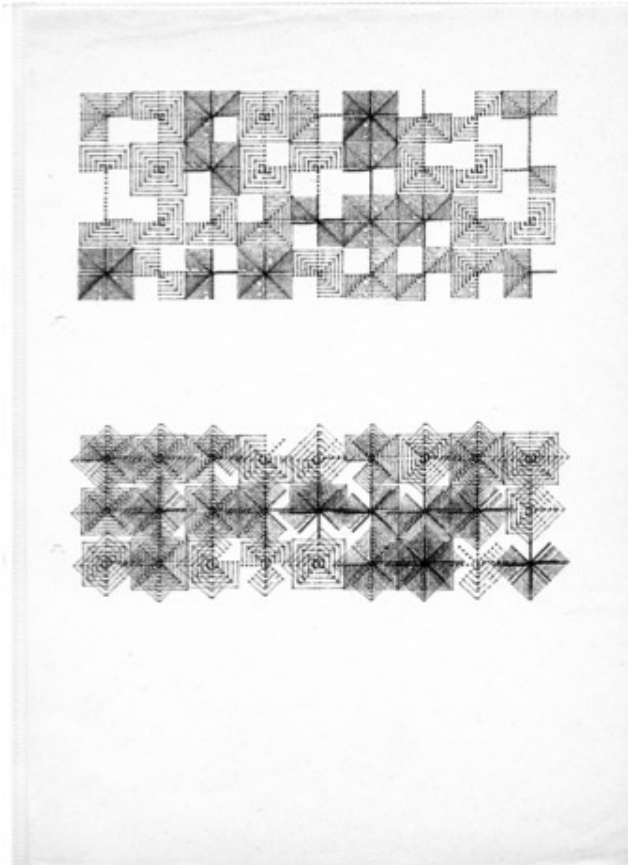
Pour qualifier les productions artistiques issues de cette conception très organique de la relation que nous entretenons avec les machines animées par le code, j'emploie le mot « stitch up ». Ce terme propre au langage anglo-saxon n'a pas son équivalent dans la langue française. Il est en quelque sorte une réponse artistique à la prolifération des objets animés qui peuplent notre monde. Il permet de désigner des opérations qui relèvent non pas du bidouillage technologique et d'un bricolage high tech mais qui consistent à reprendre et suturer le code sous toutes ses formes. Le stitch up est un geste artistique à l'époque de l'informatique et du numérique qui prend ancrage dans les pratiques du dessin et de la peinture.

### **Prolonger le tracé d'une machine**

Ainsi dès le début des années 1980 alors que l'engouement était aux images animées hyper réalistes de synthèse, je me suis consacré à des travaux d'écritures graphiques programmés. Il s'agissait pour moi de continuer à programmer pas à pas et à matérialiser avec un traceur – un plotter – des objets graphiques. A la manière de Véra Molnar, je considérais que dessiner un carré ce n'est pas le représenter, mais encoder dans une machine informatique une séquence d'instructions qui lui permet d'animer les occurrences de parcours. Dans la série "Trame et Module" réalisée en 1983, j'ai constitué une collection de dessins faussement improvisés sur des feuilles A4 blanche perforées à l'image de celles que l'on trouve dans les classeurs de travaux pratiques des écoliers. Dans un environnement informatique, le savoir-faire du dessinateur bascule et s'incarne dans le champ sensible du graphisme et plus précisément dans celui de l'écriture graphique digitale : il est désormais question de la ligne dans son rapport au parcours, de recherches témoignant d'une imprégnation de la pratique, d'une série d'acculturations digitales qui se manifestent au-delà des expérimentations et les ingénieries initiatiques réalisées 20 ans avant par les pionniers des tracés modulaires, des programmes de pavages ou de patterns graphique, de la grille omniprésente, ou encore du fini impeccable et systématique des tracés : Manfred Mohr, Michael Noll, Herbert Franke, Dominic Boreham, Frieder Nake...



*Sans titre (section C1)*, computer drawing (dessin réalisé à la table traçante), encre sur papier, 21x29,7cm, 1983



*Sans titre (section C6), computer drawing (dessin réalisé à la table traçante), encre sur papier, 21x29,7cm, 1983*

Au final, dans ce régime faussement aléatoire et hasardeux du dessin, plusieurs types de compositions graphiques coexistent et diffèrent des pionniers du Computer Art : celles où se succèdent indifféremment des pages hétérogènes et recouvertes de signes ou de parcours graphiques improbables ; celles plus épurées et plus maîtrisées, et celles, enfin, où des boucles questionnent le rapport de la ligne à ses caprices, ses divagations, ses égarements, comme si l'on commençait une programmation sans jamais vraiment finir. Dans ce contexte, animer le code signifie jouer avec les conditions de possibilité du code plutôt que de programmer dans une perspective fonctionnelle. Le dessin devenu écriture est conçu comme une dépense, une paresse, une finalité sans fin.

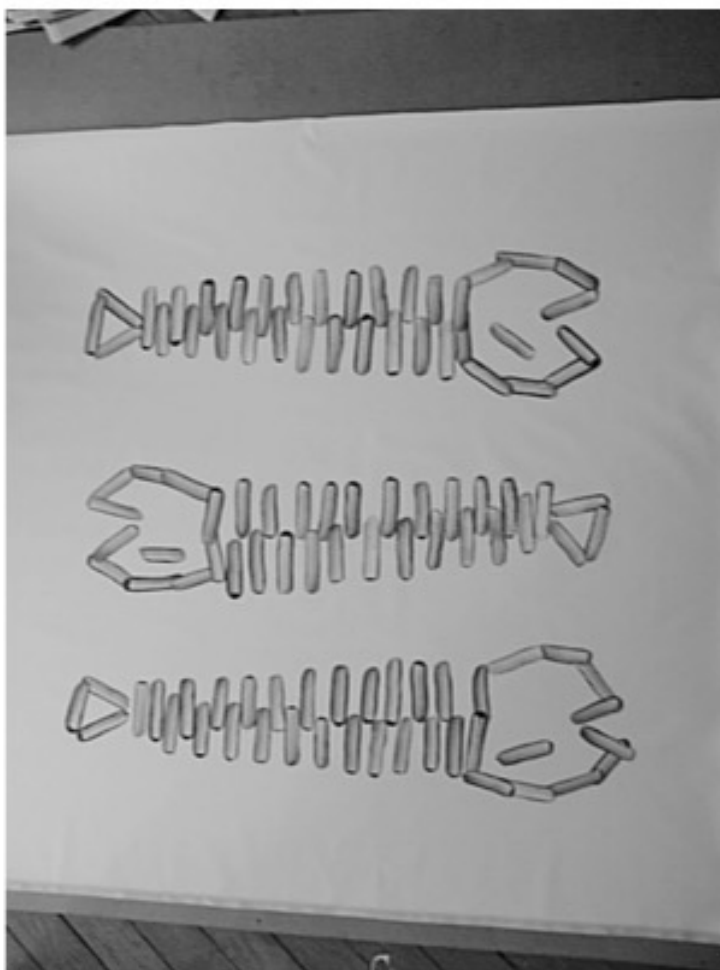
### **Découper et ajuster avec des épingles**

Animer le code, c'est aussi le mettre à disposition des spectateurs. Dans la série "Unaire" (1999), dont le nom fait référence au système de numération des nombres entiers, j'ai envisagé un protocole de réactivation d'une oeuvre picturale personnellement réalisée au préalable. Il s'agit d'envisager le code qui relève de la procédure sous la forme de l'expérience du rituel. Inspiré par les dimensions génératives et relationnelles du travail de Lygia Clark ou de Franz Erhard Walther, au-delà des systèmes de Christian Bonnefoi, Bernard Frize ou Véra Molnar, je me suis appliqué à ouvrir l'espace de la toile pour la découper et organiser selon un autre code le rituel pictural. Au final, lors de l'exposition de ce travail d'atelier, le spectateur découvre des boîtes dans lesquelles sont roulés et rangés de fragments de bandes de toiles découpées de 150 x 12 cm environ chacune.



*6 éléments*, (série unaire), acrylique sur bandes de toiles découpées, galerie Lara Vincy, 1999

Chacun de ces fragments est découpé en suivant des empreintes du pinceau réalisés en traçant méticuleusement sur toile le même modèle. Le spectateur a la possibilité de réaliser lui même des compositions minimales en les agencant dans les espaces de son choix. Des épingles se trouvent à sa disposition pour accrocher et accomplir ces nouveaux agencements sur une toile vierge. Devant un tel code rudimentaire, le spectateur se trouve en situation de faire un certain nombre de choix pour composer, pour œuvrer. Mais tant que les choses restent en boîte, la peinture demeure en suspend, virtuelle.



*Sans titre (recyclage), acrylique sur toile découpées, 1996*

L'opération d'épinglage, qui relève presque du rituel, est fondamentale : elle diffère du collage car c'est celle qui, en dernier lieu, anime les signes et les codes à l'image du savoir-faire du tailleur qui dispose et épingle son patron, à plat, sur une pièce d'étoffe pour ajuster le tracé de la découpe. L'épingle permet l'ajustement de deux pièces, voire davantage ensemble, avec toujours cette dynamique d'une réserve sur l'espace et le temps que ne permet pas le côté définitif et tenu du collage. Pablo Picasso hybridera génialement ces deux pratiques pour exhiber ou camoufler concrètement les significations allégoriques de la matière. Ajuster avec des épingles c'est marquer l'irruption, dans le processus de création, du temps, en piquer l'advenue et l'événementialité, le « monter en épingle » ; c'est également suggérer le cheminement de l'épaisseur de l'espace à traverser ou à parcourir. Par cet exercice de l'épinglage, le spectateur se trouve au centre de l'expérience vécue de l'emprise du code sur notre manière de percevoir : Avec Picasso, l'irruption du réel bouscule et renouvelle les codes de la représentation picturale. Une nouvelle échelle de captation, de transcription et de transcodage des signes du monde apparaît. Collage et épin-

glage à la surface de la toile « visualisent » et manifestent à la fois pour réunir, séparer ou rapprocher les signes et les codes : là ajouter ou soustraire d'un groupe de formes, ailleurs repiquer et reprendre le motif... Le spectateur expérimente autrement un nouveau langage programmatique, l'art d'assembler les signes et les motifs picturaux à partir d'un nouveau vocabulaire de relations plastiques et sensorielles.

On retrouve ce goût pour l'épinglage propre au stitch up chez d'Andrée-Anne Dupuis-Bourret, notamment dans une oeuvre intitulée "Débâcle[1]" : issu de ses promenades dans la région de Montréal et cherchant à échapper aux limites du livre d'artiste, elle développe un travail de reprise au plus près de la matière en s'appliquant à sérigraphier/imprimer des feuilles de papier destinées ensuite à un pliage dérivé des origamis. Bien qu'elle fréquente la programmation et soit attirée par les codes de la matière fractale de Benoît Mandelbrot, Andrée-Anne Dupuis-Bourret semble très attachée à la matérialisation d'une forme de codage modulaire de ses structures.



*La débâcle 5*, 5000 modules en papiers sérigraphiés, pliés et assemblés, structure en matériaux mixtes / 5000 modules screen print paper folded and assembled, mixed material structure, 675 x 550 x 95 cm, Galerie d'art de Matane, 2011 photo : Jean-Simon DesRochers



Si l'épingle n'est pas explicitement nommée dans son processus de création, ses photographies qui documentent son travail en désigne l'importance si l'on en juge par la taille de la boule d'épingle photographiée[2] ! Elle constitue l'un des agents souterrains qui organise la suture du support matriciel d'accueil (qu'elle nomme « monticulus ») et des modules de papier proliférants. Cette attention qui croise les propriétés topologiques du terrain à celle du codage d'une trame modulaire est une manière artistique d'introduire une proximité différente avec nos principaux programmes contemporains de lecture et d'assemblage des images à l'écran : si le principe des requêtes numériques actuelles est en effet de convoquer l'information échantillonnée pour l'adapter d'une manière arbitraire aux formats et aux surfaces de lecture standardisées, le programme d'Andrée-Anne Dupuis-Bourret accompagne, au contraire, les images dans des reprises topologiques qui favorisent une suture de imaginaire.

### **Déchirure, stitch up et temps du partage**

La reprise et la suture du code sont des activités qui peuvent-être considérées comme une réplique artistique à l'incidence de la fréquentation des machines numériques. D'un point de vue esthétique, nous sommes donc bien encore sous le régime du choc et du trauma dont Walter Benjamin parle dans "Quelques thèmes baudelairiens". La structure de notre expérience est sans cesse travaillée par la fréquentation des machines et des appareils automatiques qui conditionnent notre sensibilité et notre capacité de réception esthétique. Dans une série réalisée en 2011 et qui porte explicitement le titre "Stitch up", j'ai opéré comme une sorte de filtre culturel à la manière de ces nouveaux outils de veille qui trient l'information sur le principe de la curation et qui font remonter à la surface de nos fenêtres de navigateurs l'essentiel de l'information.





*Sans titre (Stitch up 2011)*, actualité culturelle Rennaise, papiers déchirés, épinglés sur toile, 100x100cm, espace M, université Rennes 2, 2011

J'ai récolté durant quelques mois les informations culturelles mises à disposition de tout à chacun sur le campus universitaire où j'enseigne et j'ai retraité toutes ces informations mises en pages et aux images "photoshopées" à un autre niveau de perception de la représentation graphique : la trame. Le résultat donne lieu à un tableau faussement pixélisé, une mosaïque incomplète faussement digitale derrière laquelle se cache tout un réseau d'expériences tactile et sensitive et d'opérations de discrimination esthétique : sélectionner l'information, vérifier approximativement le grammage des papiers, déchirer des morceaux, approximer au carré, positionner en respectant le rapport aux autres papiers, épingler et réitérer l'opération jusqu'à épuisement du sens.

Andrée-Anne Dupuis-Bourret semble, elle aussi, travaillée par les conditions de redistribution des flux d'information. Sur son blog (cahier virtuel, 15 nov 2011) elle relate l'expérience d'une présentation d'un de ses travaux en milieu hospitalier "Prolifération matricielle 1. Projet d'installation participative au centre intégré de cancérologie à Laval[3]".



En tant qu'artiste, elle s'interroge sur les formes possible de réception de son travail. Comment accueillir l'autre, comment matérialiser le désir d'un échange à partir de modules qui se repètent ? Comment la répétition produit du désir chez l'autre ? Sur les images du blog, les modules fonctionnent comme des indices embrayeurs. Les usagers de l'antenne médicalisée semblent avoir déplacé, échangé, regroupé ou séparé les modules peints dans les espaces de vie commune (salle d'attente, couloir ascenseur...). Ils ont fini (comme un simple jeu peut-être) par les animer de désirs dont les déchirures ou les liens se spatialisent pour réinvestir les espaces de circulation hospitaliers. Il y a un travail de reprise du code qui a eu lieu et s'est trouvé réinvesti en se propageant des modules de l'artiste vers les usagers du centre.

Animer le code n'est donc pas une simple fantaisie artistique et ne conduit pas nécessairement les artistes à mettre en place des simulacres qui consistent à théâtraliser les pouvoirs de la technologie. Ces expériences d'artiste suggèrent que ce n'est pas tant le codage numérique qui dématérialise et vide de leur substance les signes du monde que notre incapacité à ne pas pouvoir en rejouer ou en rematérialiser les effets. Le stitch up permet d'éprouver un langage sans en connaître la langue.

[1] Andrée-Anne Dupuis-Bourret : <http://www.aadb-art.com/2011/08/la-debacle-5-2011.html> (consulté le 6 février 2012)

[2] Andrée-Anne Dupuis-Bourret : <http://blogaadb.blogspot.com/search/label/Expositions%20et%20%C3%A9v%C3%A9nements%20%2F%20Exhibitions%20and%20events> (consulté le 6 février 2012)

[3] Andrée-Anne Dupuis-Bourret : (15 nov. 2011), <http://blogaadb.blogspot.com/search?updated-min=2011-01-01T00:00:00-05:00&updated-max=2012-01-01T00:00:00-05:00&max-results=50> (consulté le 6 février 2012)