

MAX CHARVOLEN OU LE CORPS PROPRE DE LA TOILE

JEAN PETITOT
EHESS, PARIS

I. LA TOILE ET L'ESPACE.

L'un des aspects les plus intéressants de l'art expérimental de l'après-guerre se trouve dans la façon dont, dans l'après-coup de la déconstruction de la peinture, quelques rares artistes ont réussi à réinventer certaines nécessités constructives des expériences picturales traditionnelles, mais de façon originale, renouvelée, non standard, parfois même *inversée*. C'est dans cette optique que je voudrais proposer quelques brèves remarques sur le travail de Max Charvolen.

Le problème dont cet artiste s'est fait l'héritier, en en inversant la structure traditionnelle, est celui des liens entre la toile et la représentation de l'espace, en particulier de l'espace bâti.

C'est un lieu commun que de rappeler que la peinture moderne s'est constituée à la Renaissance à travers la conquête des outils de géométrie projective (la "dolce prospettiva") qui permettait de construire une représentation tridimensionnelle exacte de l'espace. C'est dans la simulation des structures architecturales que ces principes constructifs se manifestent avec le plus de force. La toile peinte se trouve alors instituée comme support matériel d'une *idéalité*, l'idéalité de l'espace de la géométrie des corps.

L'héritage contemporain de cet art de la reconstruction — qui, contrairement à ce qu'affirment les poncifs "avant gardistes" depuis plus d'un siècle, n'a rien à voir avec un art de l'illusion et tout à voir avec un art des règles algorithmiques d'engendrement du réel — se trouve non plus du côté de "l'art" (qui a abdiqué depuis longtemps tout rapport à la connaissance) mais du côté *des techniques d'images de synthèse*. Là aussi, des ingénieurs de génie, après avoir profondément réfléchi sur les structures géométriques objectives du monde perçu, en ont implémenté les règles. Le parallèle est surprenant avec les ingénieurs-peintres-architectes de la Renaissance.

	Ingénieurs-peintres de la Renaissance	Ingénieurs-informaticiens contemporains
Ce qui est à simuler et à reconstruire	Les propriétés objectives de l'espace et des corps qui l'occupent	Idem
Sciences sous-jacentes (principes)	Géométrie des objets 3D et optique des rayons lumineux	Idem
Phénomènes simulés	Projection 2D sur un plan (le plan de la toile)	Idem (le plan de l'écran)
Outils	Règles géométriques de construction projective	Algorithmes de construction
Réalisation matérielle	Gestes du peintre	Implémentation machine
Fenêtre sur le monde externe	Toile + cadre	Écran + fenêtre
Principe producteur	Intelligence humaine	Intelligence artificielle

Peut-être que la différence la plus fondamentale entre ces deux époques de la simulation scientifique de la réalité vient du fait que dans les logiciels d'imagerie il est facile de faire bouger la scène (i.e. d'enchaîner temporellement les projections spatiales 2D) alors que dans la peinture classique il n'existe qu'une seule vue représentée, dont le choix pose d'ailleurs un problème crucial (il faudra attendre le cubisme pour que l'on essaie de synthétiser plusieurs vues).

Ce n'est pas le lieu de développer ici la façon dont les techniques informatiques d'images de synthèse sont les héritières des techniques de la Renaissance. Disons simplement qu'il s'agit dans les deux cas de représenter dans un dispositif matériel (toile + peintre / écran + ordinateur) possédant une interface 2D (toile / écran) la géométrie objective idéale du monde.

C'est cette tradition extrêmement prégnante que Max Charvolen a réussi à inverser à partir d'une expérience de la toile comme support brut. La reconquête d'un rapport "toile 2D / espace 3D" à partir de ce degré zéro de la matérialité est certainement une réussite remarquable.

II. LA RECONQUETE DE L'ESPACE DE LA TOILE

Sans revenir sur l'histoire de l'art moderne, rappelons que la lente et douloureuse agonie de la représentation a conduit à une bifurcation fondamentale.

De la dématérialisation des figures en jeux de lumière chez Turner ou en constituants perceptifs chez les impressionnistes jusqu'aux réflexions intenses de Cézanne et des cubistes sur l'inadéquation d'une illusion volumétrique à combler le hiatus entre les images 2D et la réalité 3D, on a assisté d'une multitude de façons à la destruction de la figure. Une fois la peinture ainsi disjointe de son assignation à l'idéalité géométrique de la phénoménologie du monde perçu, elle a dû s'inventer un autre destin. On peut dire très grossièrement qu'elle s'est alors trouvée confrontée à une alternative:

- (i) Soit investiguer la syntaxe pure de l'inscription des images, autrement dit du recouvrement de la toile par des qualités sensibles comme les couleurs ou les textures, et cela soit du côté de la géométrie du recouvrement (le plus grand maître international de cette problématique est sans nul doute Albert Ayme), soit du côté de la dynamique gestuelle productrice (dripping, abstraction lyrique, etc.);
- (ii) Soit *inverser* l'ensemble de la problématique et considérer la toile telle qu'en elle-même, substrat matériel pur de toute empreinte et, à partir de ce degré zéro, à partir de l'expérience de sa matérialité et de ses bords (cadre), réinventer de nouvelles pratiques. D'où toutes les expériences sur la toile même, son cadre et sa tension: les ouvertures, les coupures, les griffures, les arrachages, les pliures, les tensions, les étirements, etc., etc. (un psychanalyste y verrait sans doute quelque régression vers la relation pulsionnelle primitive au corps de la mère).

Mais au-delà de ces provocations souvent simplistes et superficielles, un problème majeur demeurait posé: *y avait-il la possibilité, à partir de la toile primaire, de reconstruire un rapport au monde et de réactiver des opérations originaires constitutives de la peinture?* Il n'est pas évident, le problème étant si drastiquement contraint, qu'il possède une autre solution que la solution classique. Selon moi, la principale signification de l'œuvre de Max Charvolen est d'avoir réussi à trouver une solution alternative, et cela en se fondant non pas sur une réflexion théorique mais sur son action pratique.

Il n'est certainement pas innocent que Max Charvolen soit un architecte de formation et ait acquis à ce titre la maîtrise de la géométrie descriptive. On connaît ses appartenances d'artiste, son rôle fondateur du Groupe 70 (avec Chacallis, Isnard, Maccaferri, Miguel) et ses liens avec le Groupe Support-Surface (Viallat, Dezeuze, Pagès, Saytour, etc.). Raphaël Monticelli a fort bien reconstruit l'histoire et le contexte culturel de ces groupes ainsi que leurs liens avec la "Pensée 68".

Fidèle à ce contexte, Max Charvolen a lui aussi investi la toile comme outil et objet matériel. Chez lui, les expériences pratiques du pliage, de l'évidement, de la découpe, de la fragmentation, de la couture, de la recomposition de la toile ont été corrélées à un rôle intense *du corps propre et de ses gestes* (pas du tout au sens du geste d'inscription propre à l'abstraction lyrique mais au sens de la manipulation de l'objet "toile"). Il a souvent insisté sur ce rôle actif du corps comme "mesure".

L'action manipulatrice du corps lui a permis de réinvestir une problématique *de la forme et de l'espace à partir d'une praxis matérielle de la toile-support elle-même*. Il est passé ainsi *de la forme dans la toile à la toile comme forme*.

L'innovation majeure de Max Charvolen a sans doute été de traiter la toile *comme une peau* et d'en recouvrir des structures mobilières et immobilières (architecturales) réelles. Ces techniques d'encollage, qui lui ont acquis une juste notoriété, permettent en effet tout un ensemble d'opérations rationnelles de grande importance.

(i) En devenant matrice et empreinte 3D la toile inverse son rapport naturel au bâti. Elle devient elle-même *modèle*. Ce n'est plus un espace 3D qui se trouve représenté sur un support 2D mais le support 2D lui-même qui se trouve moulé sur la structure 3D.

(ii) Du coup le collapse dimensionnel $3D \rightarrow 2D$ n'est plus la représentation géométrique d'une projection optique idéale (la projection visuelle) mais l'acte *de mise à plat* du support lui-même. Cela n'est possible que si l'on *arrache* la toile de la surface 3D sur laquelle elle se trouve encollée ("pelage" du modèle) et si on la *découpe* le long de lignes bien choisies de façon à pouvoir la mettre à plat.

(iii) Par conséquent les pratiques matérialistes anti-figuratives (essentiellement idéologiques) auxquelles se réduisaient jusque là les violences de la manipulation de la toile se trouvent *finalisées* par une reprise tout à fait originale de la problématique géométrico-projective fondamentale du passage d'une structure 3D à une structure 2D.

Raphaël Monticelli a excellemment décrit les trois piliers de l'œuvre de Max Charvolen:

(i) "les objets qui balisent" et "le bâti qui structure" "l'espace pratique et immédiat de la vie des hommes";

(ii) le corps actif qui "donne la mesure pratique et immédiate des objets et du bâti";

(iii) la toile (avec ses couleurs et ses autres traces et empreintes) qui constitue "la mémoire du corps dans l'espace".

Il est étonnant de voir comment Max Charvolen s'est réapproprié sur cette base, de façon rationnellement rigoureuse et puissamment personnelle, des topoï de la tradition picturale. Par exemple:

(i) le recouvrement de la toile par les couleurs: pour devenir une mémoire de la forme 3D qu'elle revêt comme une seconde peau, la toile doit être peinte sur ses

différentes faces de façon à ce que les discontinuités qualitatives entre plages colorées encodent après la mise à plat les arêtes entre les faces;

(ii) la mise à plat obtenue par découpe le long d'arêtes "résout" le problème du cubisme car *toutes* les faces de l'objet 3D sont présentes dans chaque mise à plat;

(iii) classiquement, une forme 3D F est susceptible d'être vue sous une infinité de points de vue; ils se regroupent en classes d'équivalence suivant le type qualitatif des visions 2D associées (ce que l'on appelle les différents *aspects* de la forme); ces différents aspects constituent ce que les structuralistes appellent *un paradigme*. En ce qui concerne ce dernier point, il faut noter que le lien entre la forme génératrice F et le paradigme de ses différents aspects constitue l'une des bases des théories perceptives: elle est centrale dans la phénoménologie de la perception (elle correspond à ce que Husserl appelait la théorie des *esquisses* perceptives: *Abschattungslehre*) ainsi que dans la vision computationnelle contemporaine. Dans le travail de Max Charvolen, ce sont les mises à plat qui se substituent aux aspects, mais la problématique reste analogue: il existe une forme génératrice 3D F et une infinité de mises à plat a priori possibles. Elles se regroupent en types qualitatifs constituant également un paradigme.

(iv) la peinture devenant 3D, la toile devient aussi sculpture et le rapport physique de Max Charvolen à ses mises à plat n'est pas sans rappeler celui du sculpteur à son bloc d'argile ou de marbre.

Je ne dirai rien ici de ce qui est peut-être le plus évident et le plus apprécié dans l'œuvre de Max Charvolen: le rapport physique du corps à la performance de l'arrachage, la matérialité des traces laissées sur la toile par les usagers des lieux ainsi mis en exergue, etc. Je n'évoquerai pas non plus les multiples résonances induites par le traitement de la toile comme peau: la transformation des objets en corps propres, la mise à plat comme trophée de chasse, etc. C'est la dimension rationnelle (en général non thématifiée) de son œuvre qui m'intéresse et en particulier la façon dont, nous l'avons vu, elle inverse le lien classique architecture-peinture.

Récapitulons-en les principaux éléments.

	Peinture classique	Œuvre de Max Charvolen
Tableau	Toile = illusion de l'espace immatériel externe	Matérialité de la toile
Peintre	Main-pinceau-touche- recouvrement Œil géomètre fixe dominant l'espace	Main-colle-sculpture- enveloppement Corps mobile dans l'espace
Formes architecturales	Dans l'intérieur du tableau (3D dans 2D)	Toile collée sur la surface externe de la forme (2D sur 3D)
Statut de la toile	Support occulté	Support-peau visible
Projection 3D → 2D	Aspects et contours apparents (paradigme)	Découpes et mises à plat (paradigme)
Redoublement mimétique	Le tableau comme image et représentation	La toile comme moule et mémoire de forme
Sens dominant	Optique	Haptique
Faculté dominante	Perception	Action
Géométrie corrélative	Traits délimitant des zones colorées	Découpe de zones colorées
Spectateur	Reconstruction 2D → 3D (Problème inverse)	Reconstruction 2D → 3D (Problème inverse)

III. LE RETOUR A L'IDEALITE GEOMETRIQUE. L'APPORT DE LOÏC POTTIER

En ce qui me concerne, j'estime que la simulation informatique du principe de la mise à plat qu' a réussie Loïc Pottier *fait partie intégrante de l'œuvre* de Max Charvolen. Au-delà des préjugés idéologiques propres aux praxis matérielles, elle montre en effet que *des opérations idéales constituantes* sont à l'œuvre dans les expériences matérielles de l'artiste. Elle en extrait en quelque sorte la quintessence esthétique. Sa valeur formelle est plus pure.

De façon générale, une surface de courbure non nulle ne peut pas être mise à plat sans déchirure. Pour choisir ces déchirures, un premier moyen est de concentrer la courbure sur des arêtes bordant des facettes planes, i.e. de remplacer la surface par une

approximation polyédrique (une triangulation par exemple). Il suffit alors de découper la surface le long de certaines de ces arêtes pour la mettre à plat.

Souvent, les objets manufacturés ont une forme polyédrique. Les arêtes sont donc données.

Les travaux de Loïc Pottier montrent admirablement comment une même forme F engendre *un paradigme* de mises à plat de types différents. Ces *variations*, ces *séries* sont *engendrées* par la forme qui fonctionne donc comme un principe générateur. Un beau problème est celui du problème *inverse*: de combien de mises à plat différentes doit-on disposer pour reconstruire univoquement la forme génératrice (on suppose évidemment que les identifications de paires de bords disjointes par les coupures ne sont pas connues car sinon une seule mise à plat suffit)?

La puissance esthétique de ces variations est souveraine. C'est de l'abstraction pure mais puissamment motivée rationnellement. Il est tout à fait significatif qu'une expérience apparemment aussi concrète que celle de Max Charvolen ait pu ainsi être simulée algorithmiquement comme idéalité géométrique. Cela montre que sa pratique matérielle possède des infrastructures rationnelles. N'est-ce pas là la valeur ultime donnant sens à toute œuvre authentique?

In "Les portulans de l'immédiat - Max Charvolen 1979/1996, travaux sur bâtis", Al Dante et Galerie Alessandro Vivas eds., Marseille 1997.