SURFACE et ESPACE



Nicolas Schöffer

Nicolas Schöffer

Membre de l'Institut

Surface et espace

Choréographics Ordigraphics

Suite de vingt-quatre planches Introduction de Jean-Louis Ferrier

Les dessins en noir de Nicolas Schöffer reproduits dans le texte de cet ouvrage ont été faits par l'auteur entre février et mai 1986.

Leur format original est de 29,7 x 42 centimètres pour la plupart d'entre eux et pour certains de

48 x 64 centimètres.

espaces et surfaces surfaces et espaces espaces face à face surface de surfaces espace et surespace subespaces de faces surespace des faces subfaces et surface subface de surfaces Dès que l'on se trouve en face d'une surface, c'est-à-dire d'une matière à deux dimensions, ou dans un espace, c'est-à-dire dans une tridimensionnalité potentielle, l'imagination peut créer un nombre infini de combinaisons avec les paramètres les plus divers.



1 se life

SURFACE

Du moment que le créateur a en face de lui une surface délimitée de dimensions quelconques, il peut, avant même de se mettre en action, imaginer les éléments qui vont apparaître sur cette surface dans un ordre spécifique qui correspond exactement à la succession des images surgies dans son imagination. Le format, la couleur et la texture qui sont devant ses yeux l'incitent à intervenir directement avec ses mains, ou indirecte, ment par des techniques variées, pour tracer, colorer, moduler et même choisir les paramètres techniques, comme les paramètres représentant les signes qui correspondent exactement à l'image créée au niveau des idées surgies et précisées dans et par son imagination.

L'attitude du créateur devant une surface représente une intense volonté d'optimiser visuellement l'image surgie au niveau de son imagination et de la communiquer en disposant sur cette surface aux rapports spécifiques des paramètres intentionnellement choisis pour constituer des structures rythmées dans lesquelles l'image se traduit et devient communicable.

Cette extrême liberté devant une surface d'une part, et de l'autre la combinatoire des idées à l'infini, exigent du créateur une décision concernant la mise au point de tous les éléments, depuis ceux qui surgissent dans son imagination jusqu'aux techniques choisies pour couvrir de façon inédite la surface donnée. La double infinité des possibilités de l'imagination et de la surface vide pose le problème des conditions extrêmement rigoureuses et délicates de la création artistique même.





Kirla Petifler

ESPACE

Dans l'espace il s'agit d'un processus analogue, avec en plus la complexité qui consiste à développer en trois dimensions et dans toutes les directions un ensemble de paramètres auxquels s'ajoutent deux éléments encore plus présents que dans les deux dimensions : le temps et la lumière.

En effet le parcours en trois dimensions de la perception de l'ensemble des paramètres, situés à la fois en hauteur, en largeur et en profondeur et recevant la lumière de façons différentes, et cette perception même, déterminent chez le créateur une durée spéciale « conception - réalisation », et chez le spectateur une durée de perception supérieure à celles nécessaires à la perception des œuvres à deux dimensions.

Ceci n'est pas une appréciation qualitative des deux sortes d'œuvres, c'est un aspect quantitatif du temps de création chez l'artiste et du temps d'« information, perception » chez les spectateurs, y compris l'artiste, étant donné-que dans les deux sortes de création bi et tri, dimensionnelles le premier spectateur est l'artiste même. La perception par l'artiste de son œuvre, en tant que premier spectateur, est une perception dynamique, qui intervient progressivement en tant qu'acte objectif et incitateur au contrôle et au déroulement de l'opération créatrice.

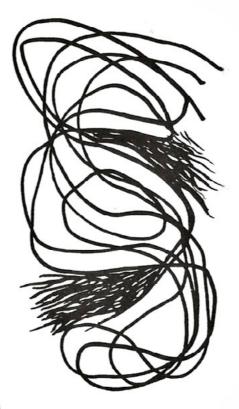


DIVERSITÉ

C'est ainsi que, dans l'Histoire, évoluent des créations artistiques de toutes… sortes, à des niveaux différents, leurs interventions ayant une répercussion plus ou moins intense et des durées très variables, certaines représentant leur époque, d'autres une population, dans leur expression la plus caractéristique et la plus optimisée. Il faut évidemment distinguer entre les créations artistiques spécifiques dont la durée de répercussion s'allonge du fait de leur valeur intrinsèque, celle-ci leur permettant de résister aux atteintes du temps. Ce fait permet de distinguer les créateurs qui ont abouti à la réalisation de ce genre de créations extrêmement rares, de ceux qui, en très grand nombre, poursuivent une œuvre ayant moins d'efficacité et qui résistera donc plus ou moins à la durée.

Néanmoins, toute action de création artistique a un résultat socialement perceptible et joue, dans un temps donné variable, un rôle socialement important. Il faut, naturellement, séparer nettement tout ce qui touche à l'art commercial et mettre à sa juste place l'ensemble, dit « folklorique » ou populaire, de ce que produisent les collectivités. Dans ce dernier cas, la collectivité devient également créatrice dans sa totalité, et permet de codifier une mémoire historique représentative de chaque groupe.

Elle peut aussi apporter les éléments de base constituant les facteurs qui concourent au développement de l'imagination de créateurs exceptionnels, ou au processus de développement historique d'un groupe (Le Boléro de Ravel, de mère espagnole).





PROCESSUS DE CRÉATION

Dans la création artistique, les actions successives qui aboutissent à l'œuvre finalisée se déroulent en trois temps fondamentaux.

Le premier temps est celui du commencement de l'œuvre, qui se produit au niveau des idées. C'est le surgissement de l'idée de l'œuvre. Une fois cette idée concrétisée au niveau de la pensée, un acte d'importance tout aussi considérable est celui du choix de la mise en route de l'exécution de l'œuvre qui devra se dérouler sur la surface ou dans l'espace, avec un trait ou un signe initial dont l'influence est déterminante pour la suite du processus.

Le deuxième temps est celui de l'apparition continue et de plus en plus précisée de l'œuvre, avec ses rétro, actions successives sur les gestes du créateur et sur l'évolution de l'idée initiale, dans son imagination. Cette étape a une influence considérable sur la décision du créateur d'arrêter l'acte de création.

Le troisième temps, peut-être encore plus capital, est celui où le créateur doit décider que l'œuvre est achevée dans son esprit, c'est-à-dire qu'elle ne comporte aucun manque et que, de plus, on ne peut rien lui ajouter sans la détériorer. C'est sans doute là que se jouent à la fois le destin de l'œuvre et celui de l'artiste.

Il faut savoir commencer quelque chose. Cela est déjà très difficile. Mais il faut aussi savoir s'arrêter à temps, ce qui est encore plus délicat. La linéarité de ce processus a des caractéristiques semblables à la linéarité du temps et surtout du temps de la vie, de son commencement jusqu'à son aboutissement final, avec cette différence que l'œuvre, si elle est réussie, survit à son créateur et continue son existence, dont le terme est conditionné par la réussite de l'acte initial issu de l'idée naissante qui a provoqué, sur une surface ou dans l'espace, cette fécondation qui mène à la vie et doit se conclure, dans un laps de temps plus ou moins grand, par sa disparition, ici inévitable.



IMPRÉVU

Pour compléter ces deux aspects décisifs que sont le commencement et la fin d'une œuvre, il faut mentionner les interventions fortuites qui peuvent susciter l'acte de création d'une part et, d'autre part, influer sur les effets posthumes de l'œuvre achevée.

En ce qui concerne le premier point, deux éléments distincts peuvent être à l'origine de la création.

L'un est un élément objectif totalement étranger à l'imagination du créateur: ce sont des images ou des sons perçus dans son environnement et relevant de phénomènes naturels, telles ces salissures de murs qui ont déclenché certains processus créatifs chez Léonard de Vinci, ou les bruits de la mer pour Debussy, ou encore certains volumes créés par la nature, surtout dans les régions volcaniques ou souterraines, ces dernières ayant tout spécialement suscité la naissance de l'art de la préhistoire, ou des œuvres d'Étienne Martin.

L'autre est un élément objectif imaginé par le créateur même. Cet élément, tout à fait indépendant de l'œuvre qui sera créée, disposé soit sur la surface, soit dans l'espace, provoque obligatoirement un processus de création, directement conditionné par sa situation et sa nature.

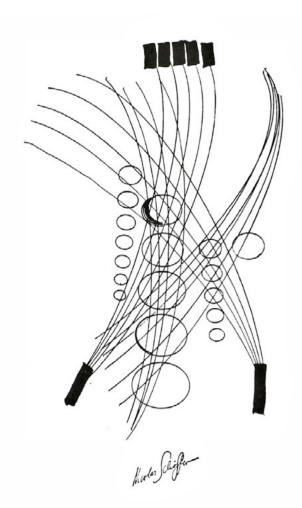
En ce qui concerne le second point, l'achèvement de l'œuvre, certains éléments interviennent quelquefois de

façon impérative pour modifier l'œuvre plus ou moins directement et considérablement : ce sont le vieillissement et les détériorations successives de toutes sortes. Le buste de la Vénus de Milo, sans bras, est l'exemple le plus parlant du véritable achèvement d'une œuvre par la détérioration, et dans sa forme actuelle représente une unité admirablement construite.

Mais le temps influe directement sur la perception des œuvres ainsi que sur leurs effets. Ce phénomène, temps inhérent à la musique se retrouve dans toutes les recherches artistiques sur écran (cinéma, T.V), dans l'espace même (feux d'artifices), sur les surfaces auditives (disques, partitions, bandes magnétiques), visuelles (papier, métal, toile, pierre) ou audiovisuelles (films) en deux ou trois dimensions, décidées par l'artiste.

Dans certains cas, après achèvement de sa création, l'artiste intègre à l'œuvre des paramètres disponibles pour des programmations prédéterminées, indéterminées ou même cybernétiques, qui lui permettent ainsi non seulement de créer une œuvre, mais de créer la création.







N. C.



LE RÔLE DE LA SURFACE

La surface est omniprésente et préalable à tout phénomène qui se crée et qui se manifeste. De l'épiderme à la croûte terrestre, il n'y a pas de création, pas de vie sans surface. L'Univers a été créé à partir d'éléments sphériques de différentes tailles et de différentes consistances, tels que la Terre, à la surface de laquelle d'autres surfaces se créent, depuis l'atome, les microbes et les insectes jusqu'à l'Himalaya. Mais la surface la plus importante, un véritable prodige, c'est l'épiderme des humains. Le premier rôle de la surface est de protéger ; sans les surfaces protectrices, rien de concevable : la vie implique la protection.

C'est un trésor que l'homme porte sous ces surfaces complexes de différentes formes et matières qu'est l'épiderme, surface souple, modelable et évolutive, à la base de tout ce qui permet de différencier une espèce de l'autre, contenant aussi d'autres surfaces, multiples de forme et de densités extrêmement variées, des intestins jusqu'aux os du crâne. L'homme est le résultat de l'addition d'un nombre infini de surfaces qui protègent un nombre aussi infini d'autres surfaces, jusqu'à l'infinité minuscule des neurones contenant eux-mêmes des composants encore plus minuscules.

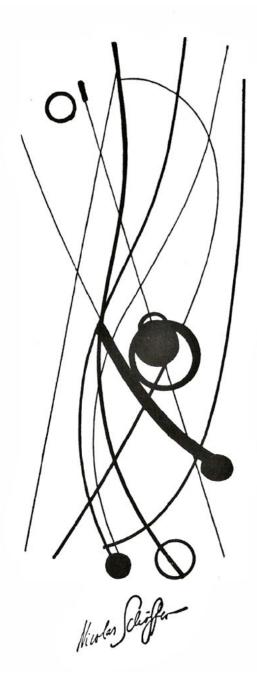
L'ensemble ainsi constitué fonctionne à la fois pour se maintenir, se développer et mourir dans un espace délimité lui aussi par des surfaces. Les différents composants que sont les surfaces - contenant d'autres composants qui sont aussi des surfaces - qui abritent l'homme fonctionnent selon un processus dont le résultat est de créer deux sortes de surfaces : d'abord celles, spécifiques, qui permettent la continuité, c'està-dire la création organique, ensuite toutes les autres surfaces qui élaborent les conditions dans lesquelles l'homme peut diversifier à l'infini la création d'autres surfaces diverses, organiques ou non organiques, du bœuf au gratte-ciel et à la fusée interplanétaire.

Passons maintenant aux créations de surfaces dont le contenu est représentatif à la fois de conditions techniques et de préoccupations esthétiques naissantes, je veux parler des caves couvertes de dessins d'Altamira et de Lascaux qui marquent et conservent au-delà du temps une époque, celle où l'homme s'approprie la surface et commence également un développement au niveau de son imagination créatrice, traduite sur des surfaces diverses par des signes de plus en plus complexes, jusqu'aux codages parfaitement définis des systèmes et des systèmes de systèmes qui nous mènent à la base de toute science et aux mathématiques, comme de tout art, de l'architecture à la musique, qui ne peuvent pas se développer sans être préalablement codés... sur des surfaces, naturellement.

Dès l'apparition du codage dans la musique, mais aussi auparavant dans l'architecture et dans la peinture, une immense évolution commence et se complexifie jusqu'à en arriver aux machines à calculer et aux ordinateurs, qui interviennent de plus en plus puissamment dans la projection des plans d'architecture et des partitions sonores. Tout ceci est également important du fait de la permanence de la perception d'une création même dans le cas où celle-ci n'est pas matérialisée.

Restons entre les deux extrémités des deux branches essentielles qui orientent l'imagination créatrice des

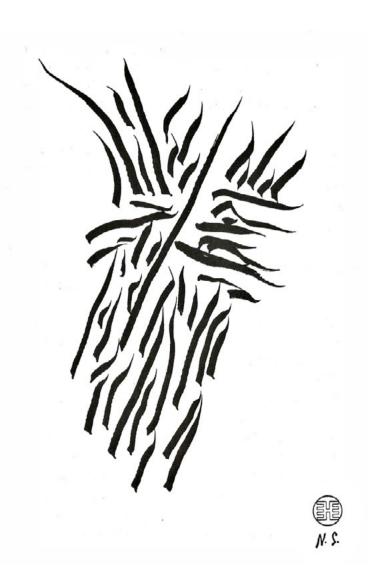
hommes, c'est-à-dire l'architecture et la musique. Si, visuellement, tout est architecture, auditivement, tout est aussi de l'architecture, avec la prédominance du visuel dans l'espace et de l'auditif dans le temps. Mais, finalement, progressivement, les deux branches se confondent. L'espace et le temps deviennent la base essentielle de toute création visuelle ou sonore, maintenant surtout audiovisuelle, et plus justement sono, visuelle. Désormais on ne peut plus trancher de façon nette et décisive entre le visuel et le sonore. L'ordinateur est là pour nous mener à cette perception et à cette création synthétique et totale qui apparaît nettement comme le stade actuel et surtout futur de la créativité humaine.



SURFACES ET DISTANCES

Après avoir évoqué l'importance primordiale des surfaces dans l'ensemble des activités humaines et de la phénoménologie ambiante, il faut se pencher sur un autre problème déterminant dans les rapports entre l'homme et les surfaces, celui des distances dans deux grandes catégories dont les rapports sont étroits : la perception et la création.

Quand nous sommes devant une surface, nous la percevons dans sa totalité ou dans certains de ses détails selon la distance d'où notre regard se dirige vers elle, mais aussi selon les distances qui délimitent ses extrémités. Un troisième facteur tridimensionnel est l'inclinaison de la surface par rapport à notre regard. Une surface peut être petite ou immense, horizontale ou verticale, ou inclinée dans différents sens dans sa globalité ou dans ses détails. Cet ensemble des distances et des rapports entre elles et la perception détermine l'appréciation et la concrétisa, tian de l'idée que nous nous faisons de cette surface. Tout ceci est d'ailleurs numériquement définissable. Entre la perception d'une petite maquette d'architecture et la même en grandeur nature, les possibilités de perception sont différentes et en nombre incalculable mais cet ensemble de perceptions détermine l'idée que nous nous formons de cet objet.



La création d'origine humaine dépend aussi des distances et des inclinaisons sur lesquelles nous projetons, ou formulons les idées et les images surgies au niveau de notre imagination créatrice. Par conséquent, tout ce qui est créé et tout ce qui est perçu est avant tout dépendant des données que sont les distances. Les inclinaisons interviennent également de façon majeure, mais secondaire. Elles concernent aussi bien l'observateur que l'objet observé et peuvent modifier considérablement la perception.

Les inclinaisons verticales ont la primauté dans la plupart des cas. Elles sont un facteur déterminant surtout quand l'observateur ou l'objet observé, ou les deux, sont en mouvement, ce qui démultiplie les perceptions et l'image observée de l'objet. Dans ce dernier cas, la verticalité devient largement variable et, provoquant la simultanéité des perceptions sous des angles différents, introduit le facteur majeur et principal de la vie même, qui est le temps.

Celui-ci concerne aussi le problème de la succession plus ou moins rapide d'images variées sur des surfaces variées, provoquée par l'intermédiaire de mécanismes qui permettent d'appréhender une multitude d'images et de les projeter ou de les fixer sur une surface déterminée : photo, cinéma, télévision. Cette dernière, tout spéciale, ment, a établi dans la perception générale un autre rapport de distance par la normalisation des écrans.



L'utilisation de ces surfaces normalisées, génératrices de nouvelles perceptions, a modifié les rapports entre l'observateur et l'observé. Alors que ces rapports étaient quantitativement limités, ils ont explosé grâce à ces surfaces normalisées, mais aussi du fait d'un autre facteur majeur : la vitesse de déplacement de l'observateur et de l'observé. Les rapports de distance dans une ville à circulation automobile dense, entre

l'observateur et les images perçues, déterminent une densité de perceptions mobiles à laquelle les écrans ajoutent un facteur démultipliant la perception des images observées, et l'idée que nous nous faisons de celles-ci est absolument nouvelle.

Dans nos créations d'images et d'objets, ce phénomène intervient de façon inédite et déterminante. C'est une véritable explosion de la création et de la perception, illustrée par les recherches cubistes, dada et sur, réalistes, mais aussi par l'introduction du mouvement dans les œuvres tridimensionnelles et le développement de l'art de la photo, du cinéma et de la télévision.

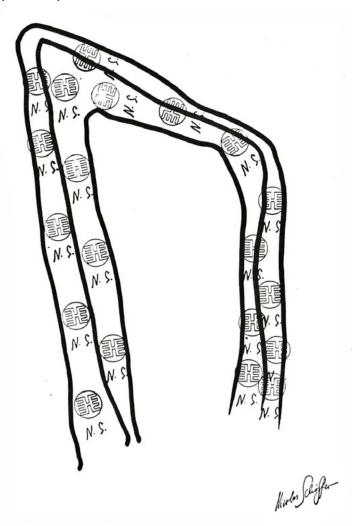
L'ensemble de ces phénomènes a plongé l'humanité dans une nouvelle ère dynamique qui ne permet plus la permanence statique des rapports entre l'observateur et les surfaces observées.

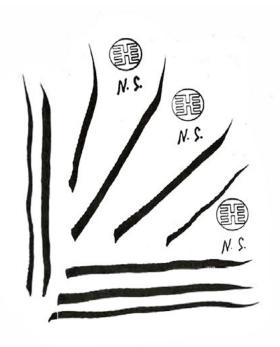
Tout a toujours été écrit sur des surfaces diverses, des Dix Commandements jusqu'aux vibrations visuellement perceptibles des bandes sonores des films parlants, par exemple. De même, toute architecture dans l'espace ou dans le temps est codée au préalable, et perceptible visuellement dans sa dimension spatiale, qu'il s'agisse d'une composition structurée de sonorités telle qu'une partition de Bach, ou des projets du Parthénon.

Nous allons à pas de géants vers la fusion de toutes les capacités imaginatives qui tendent vers la synthèse qu'est l'architecture des sons, des volumes, des couleurs, des lumières, marquant l'époque de manière indélébile pour la postérité.

La surface est et sera à la base de toute création, dans les mondes physique, biologique et surtout esthétique. Ce langage commun de l'architecture des sons, des volumes, des lumières est en train de se préciser comme à l'époque des cathédrales où architecture, sculpture, peinture, lumière colorée, musique, chant, chorégraphie, mime sont nés simultanément, toujours à partir de surfaces codées (plans d'architecture, livres de prière, costumes, vitraux).

Les nouvelles cathédrales ne sont pas encore achevées. Nous vivons une nouvelle préhistoire qui sera marquée par la disparition progressive du muscle et l'activation de plus en plus consciente du travail neuronien.





Marles Chiffer

C'est-à-dire que la civilisation du muscle cédera la place à la civilisation de la matière grise, du cerveau. Les débuts en sont modestes mais marquent déjà clairement la voie où nous sommes timidement engagés en éliminant - difficilement - les déchets rétrospectifs qui continuent d'encombrer une fausse culture, déchets mainte, nus par des phénomènes économiques qui dominent pour peu de temps encore, je l'espère,

l'activité de la fourmilière humaine. Cette domination de l'économie et son aspect commercial omniprésent cachent totalement la partie submergée de l'iceberg où se prépare, sinon se réalise, l'essentiel.

Le commerce et les médias, intimement liés, divisent les groupes d'intérêts et les blocs hostiles et gaspillent l'énergie humaine inutilement en investissant sur des fonds de sables mouvants qui vont engloutir définitive, ment et sans laisser de trace, non seulement tout ce qui est objet de commerce et de spéculation, mais aussi tout ce qui est arme de destruction sophistiquée et absurde.

Oui, nous vivons dans l'absurdité totale : on crée pour détruire, et on se gave d'un côté pour mourir de faim de l'autre. Cette situation ne peut pas durer pendant les quatre milliards cinq cent millions d'années où le soleil permettra encore la survie terrestre. En écartant l'hypothèse d'une autodestruction totale, la prise de conscience des hommes permettra obligatoirement de tourner la page. Cette page est encore une surface comme cette surface codée que vous lisez, infime graine qui contribuera peut-être à bloquer le mécanisme fatal et qui empêchera l'engrenage de tourner.



Merles Schiffer

INTRODUCTION AUX CHORÉOGRAPHICS ET ORDIGRAPHICS DE NICOLAS SCHÖFFER

Un Nicolas Schöffer ondoyant, tournoyant, débordant, souple et, pour tout dire, baroque par opposition au Schöffer angulaire, orthogonal que l'on avait connu jusqu'ici. C'est peut-être ce qui apparaît avec le plus de netteté dans les derniers travaux de l'artiste depuis que, il y a trois ans, la maladie devait lui retirer l'usage de la main droite et limiter ses déplacements dans l'espace. D'autres, avant lui, ont dessiné de la main gauche, mais en s'y obligeant, afin de désapprendre, de se décultiver par une sorte de régression et dans l'espoir de retrouver nos commencements, parfois même une innocence première. Ce n'est pas le cas de Schöffer: il n'a jamais eu beaucoup d'indulgence pour les dessins d'enfants, les productions des malades mentaux, l'art primitif. Son vif intérêt pour le progrès des connaissances a toujours été planté, à l'inverse, au centre de ses neurones et il ne l'est pas moins aujourd'hui. « Nous vivons une nouvelle préhistoire

qui sera marquée par la disparition progressive du muscle et l'activité de plus en plus consciente du travail neuronien » écrit-il. Il l'a toujours pensé et cela est sensible d'un bout à l'autre de son œuvre. Et, peut-être, doit-il à la maladie d'avoir pu aller jusqu'au bout de sa pensée créatrice.

Les dessins organisés en parcours - droites, courbes et points de rebroussements - parfois ponctués de flammèches, qu'il a composés jour après jour depuis qu'il s'est remis au travail, il ne les aurait sans doute jamais réalisés si la santé ne l'avait pas trahi, et c'est un peu de lui-même qui serait resté dans l'ombre. Il faut tous les avoir vus dans leur succession chronologique pour comprendre que là quelque chose d'important s'est passé. Cette souplesse, ce tournoiement, cette invention nouvelle en rupture avec la rigueur géométrique qui le caractérisait, révèlent un autre Schöffer, peut être inconnu de lui, et de nous en grande partie insoupconné. Des plus élaborés aux plus épurés, il nomme ces dessins Choréographics, dans la mesure où il considère qu'ils sont comme une danse à laquelle, à travers sa main gauche, participe son être tout entier. Beaux dessins qui mesurent de leurs pas et de quelques pirouettes la surface blanche du papier et qui semblent être la trace, effectivement, qu'un danseur immatériel y aurait laissée.

Les Ordigraphics ont suivi, composés au moyen d'un ordinateur, comme leur nom l'indique. À ce titre, l'origine de ces dessins est doublement neuronienne puisqu'ils sont dûs non seulement au cerveau de l'artiste mais aussi à l'informatique qui marque la fin de l'âge musculaire autant que d'un certain mécanisme intelligent de la machine. Ces Ordigraphics sont, par conséquent, le reflet matériel d'une double dématérialisation. Un mot sur la création des Ordigraphics. Schöffer les réalise

en trois temps. D'abord, de sa main gauche et à l'aide de souris et clavier, il détermine un certain nombre de structures, à partir de paramètres qu'il choisit parmi les nombreuses possibilités que lui offre l'ordinateur; il les agence, les organise. Ensuite, c'est ce vocabulaire qu'il a fait surgir à la surface de l'écran cathodique que Schöffer complexifie sur le papier, par des superpositions, symétries ou permutations qui donnent naissance à autant de combinaisons différentes. Enfin, toujours de la main gauche, il ajoute la couleur au graphisme noir de l'imprimante laser.

Schöffer a toujours insisté sur la potentialité artistique des techniques et leur importance dans l'évolution de l'art, évoquant, par exemple, le fait que la statuaire de marbre du Parthénon, contemporaine de l'invention du ciseau de fer, n'aurait jamais pu être réalisée au moyen du ciseau de bronze, suffisant pour tailler l'albâtre mais non pour sculpter le marbre. Ce qui ne signifie pas que la technique prime l'art, mais tout le contraire, à savoir qu'elle le sert. Ainsi, il ne suffit pas de tapoter sur le clavier d'un ordinateur pour faire acte de création. Mais, comme on peut le voir dans les quelques œuvres ici reproduites, l'ordinateur présente une gamme de disponibilités techniques susceptibles d'ouvrir à l'imaginaire d'autres portes que celles dont la mine de crayon ou l'encre de Chine étaient les clefs.

Notre cerveau, on le sait, est plus compliqué et plus mystérieux qu'une étoile. Le neurone qui le compose est l'unité fondamentale, fonctionnelle et anatomique du tissu nerveux. On suppose que l'homme possède entre 10 et 100 milliards de ces neurones. Groupés en cordon dans la mœlle épinière et dans le tronc cérébral postérieur, en noyaux dans les régions sous corticales et en nappes dans le cortex, ils peuvent avoir jusqu'à 30 000 synapses (régions de contact ou

points de jonction) chacun, avec d'autres neurones. Ils agissent de manière indéterministe et lancent des signaux électriques...Les aléas de la vie auront voulu que leur activité déferle pratiquement sans relais musculaire et sans transition autre qu'informatique dans les *Choréographics* et les *Ordigraphics* de Schöffer. L'évacuation corporelle la plus complète possible étant décisive dans la mesure où il ne saurait être question, pour ces deux séries, d'inconscient du corps ainsi qu'il arrive aussi bien dans les dessins automatiques d'un André Masson que dans l'Action Painting, mais seulement d'esprit, pour reprendre une des définitions que Schöffer a pu, naguère, donner de l'Art.

La création artistique doit aller, selon lui, « dans le sens de la transcendance, de la sublimation et de l'enrichissement spirituel par le truchement du jeu complexe de la sensibilité et de l'intellect des humains ».Ce serait cela le baroque schöfferien : la primauté de l'effet sur la matière. Non pas la négation de la matière, mais son prolongement par d'autres moyens. La conception antimatérielle - comme les physiciens parlent d'antimatière - d'un au-delà qui, pour ne pas être celui de Platon, de Mondrian ou de Hegel, ne peut cependant se caractériser, pour l'instant, que par le mot « esprit ». Si l'on s'en réfère à une image facile, la matière et l'esprit sont soudés comme la paume et le revers de la main. Si la matière est la paume, personne n'ignore depuis la théorie des quanta et la relativité qu'il en est bien fini du vieux déterminisme et de son cortège de certitudes positivistes. Malheureusement, on ne voit pas, jusqu'ici, que le revers de la main en ait été beaucoup changé, les conceptions spiritualistes actuelles continuant à jouer sur les oppositions anciennes et les antinomies. Or, la pensée baroque s'est toujours caractérisée par le fait qu'elle donne une notion sensible de la transcendance qui continue le monde de la perception au lieu de s'en

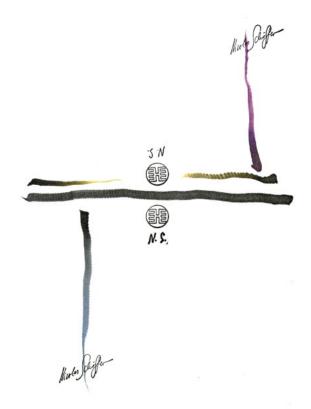
détourner et de se trouver en rupture - platonicienne ou chrétienne - avec lui.

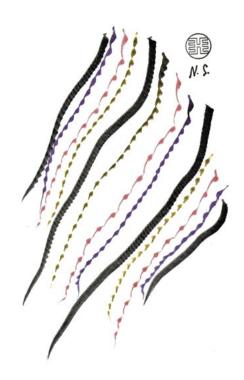
L'œuvre de Schöffer, me semble-t-il, est de celles qui peuvent apporter un début de réponse au problème actuel et futur de la spiritualité. Non qu'elle ait grand chose à voir avec la croyance et la religion. Mais dans la mesure où elle spécule, comme les mathématiques modernes, sur l'existence d'une énième dimension : l'effet, justement, que les dernières recherches de l'artiste permettent de lire en toute clarté. Mais le baroque, s'il se veut spiritualité sensible, est conjointement ironie, provocation, insolence, ne serait-ce, déjà, que parce qu'il n'est sûr de rien, et l'on peut dire que Schöffer de cela ne s'est jamais privé. Baroque, dans le langage courant, veut dire choquant, excentrique, extravagant. Or, n'était-ce pas extravagant, en 1956, d'équiper une sculpture d'yeux photoélectriques et d'oreilles microphoniques, lui permettant de réagir aux sons, aux bruits, paroles et claquements de mains, ainsi qu'aux couleurs et de se mouvoir. Sous le nom de Cysp.I, ce fut la première sculpture cybernétique autonome. Avec, dans son socle, une technologie remise à neuf, elle a circulé pendant un an aux États-Unis, dans le cadre de la Première Exposition Internationale « Computers and Art ». Extravagant, Schöffer l'était déjà pour la joie de nos âmes. Il y a trente-six ans. Comme il me plaît qu'il le soit - totalement - resté!

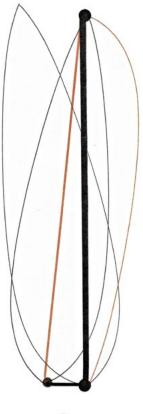
Jean-Louis Ferrier

Choréographics

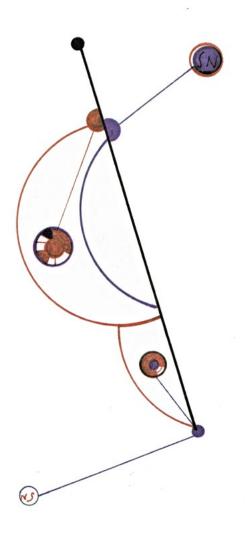
1	1.3.1986	Choréographic	32,0 x 47,9 cm
2	19.3.1986	Choréographic	29,6 x 41,8 cm
3	7.3.1987	Choréographic	29,6 x 41,8 cm
4	3.9.1989	Choréographic	29,6 x 41,8 cm
5	2.3.1990	Choréographic	29,6 x 42,0 cm
6	10.3.1990	Choréographic	29,6 x 42,0 cm
7	10.3.1990	Choréographic-collage	29,6 x 42,0 cm
8	16.3.1990	Choréographic-collage	29,6 x 42,0 cm
9	23.3.1990	Choréographic-collage	29,6 x 42,0 cm
10	24.3.1990	Choréographic-collage	29,6 x 42,0 cm
11	24.3.1990	Choréographic-collage	29,6 x 42,0 cm
12	26.3.1990	Choréographic-collage	29,6 x 42,0 cm

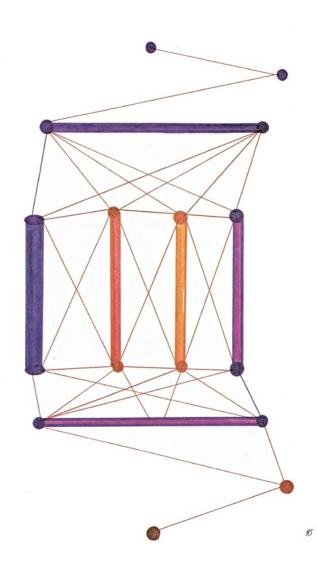


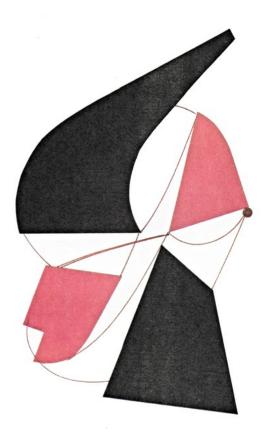


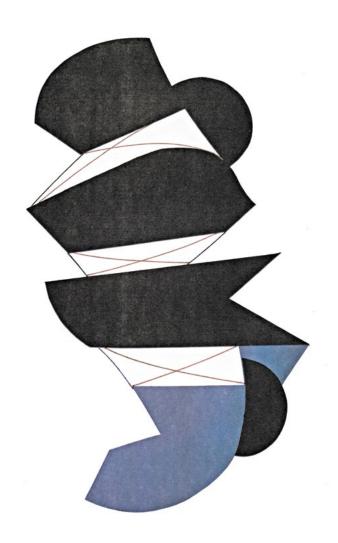


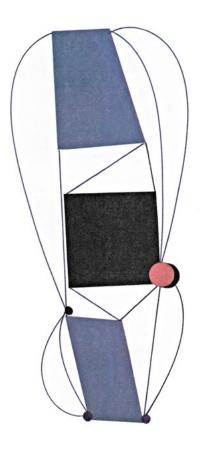


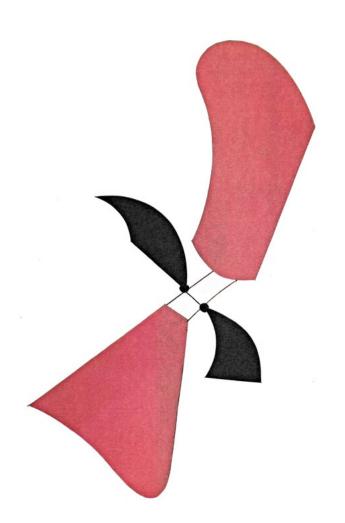




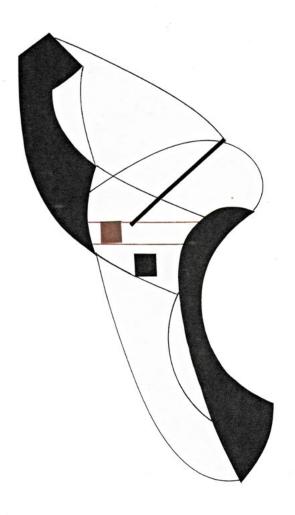


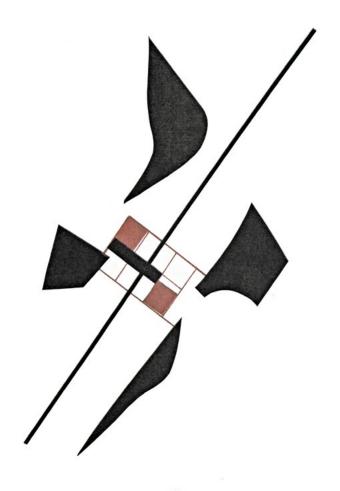




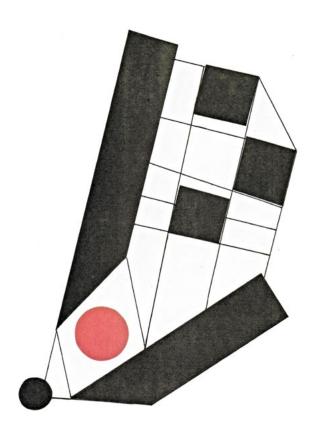


NS



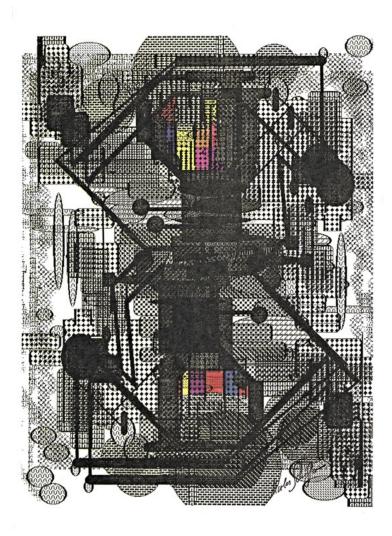


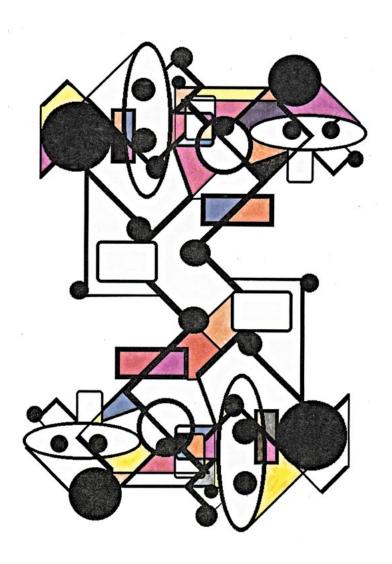
NS

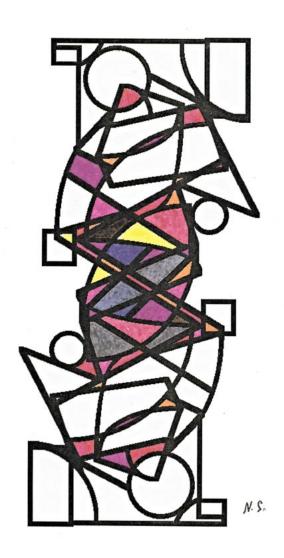


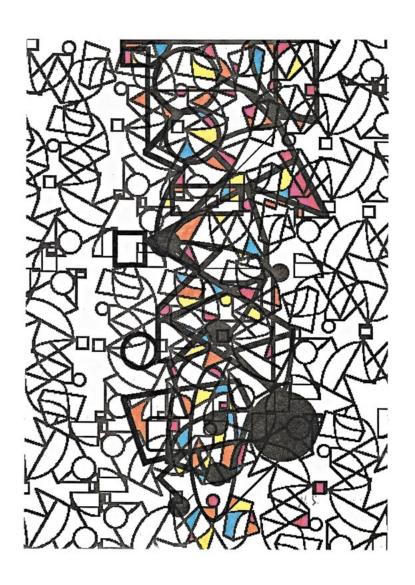
Ordigraphics

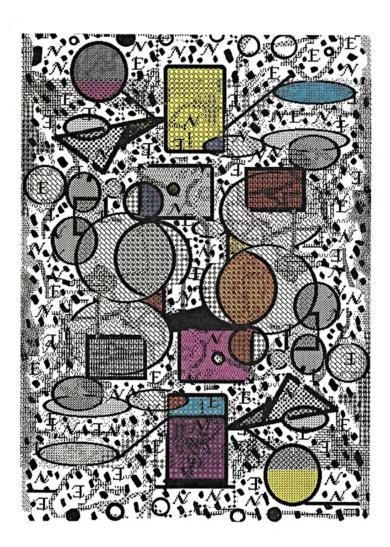
1	mars 1989	Ordigraphic	29,6 x 41,9 cm
2	mars 1989	Ordigraphic	29,6 x 41,9 cm
3	mars 1989	Ordigraphic	28,7 x 40,3 cm
4	mars 1989	Ordigraphic	29,0 x 40,1 cm
5	mars 1989	Ordigraphic	26,6 x 36,8 cm
6	16.8.1989	Ordigraphic	29,6 x 41,9 cm
7	mai 1989	Ordigraphic	29,6 x 37,5 cm
8	mai 1989	Ordigraphic	29,5 x 37,0 cm
9	mai 1989	Ordigraphic	29,5 x 39,8 cm
10	mai 1989	Ordigraphic	29,2 x 41,0 cm
11	mai 1989	Ordigraphic	28,6 x 37,7 cm
12	mai 1989	Ordigraphic	29,6 x 41,9 cm

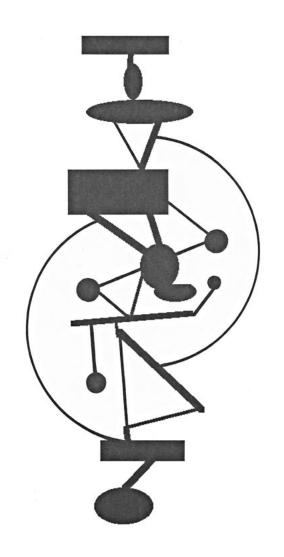


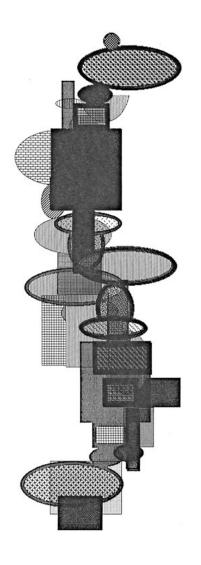


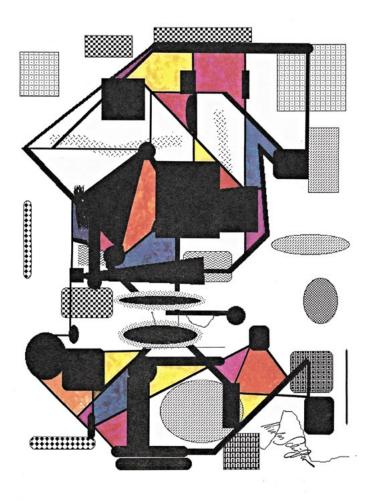


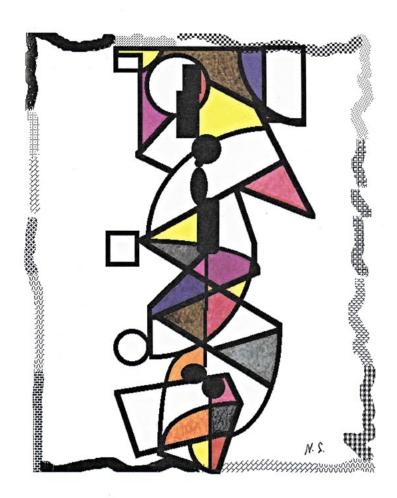


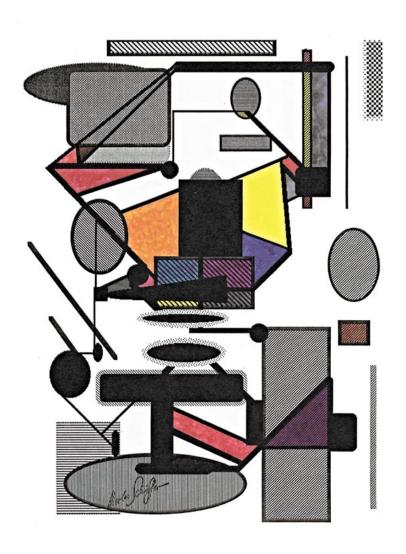


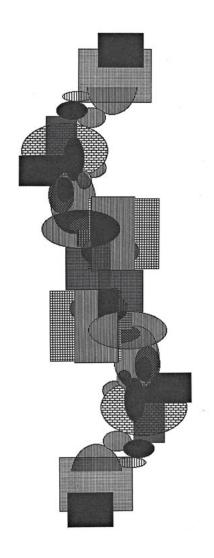


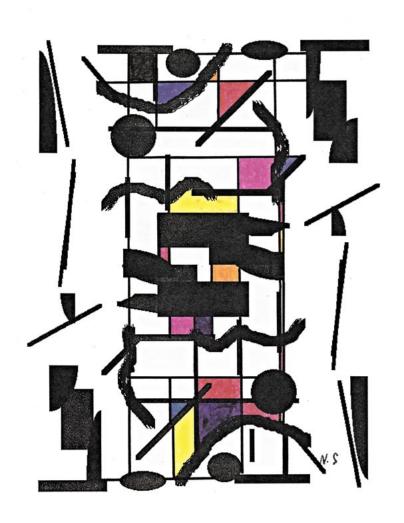












TABLE

Éléonore Schöffer: LIMINAIRE

Nicolas Schöffer: SURFACE et ESPACE

Jean-Louis Ferrier : INTRODUCTION aux CHORÉOGRAPHICS et ORDIGRAPHICS

Vingt-quatre planches libres : CHORÉOGRAPHICS et

ORDIGRAPHICS





Marles Shiffer