

9 janvier - 6 mars 2021 // PACT avec Peter Halley

Interview avec Peter Halley

Peter Halley Les œuvres murales de certaines de vos expositions en Europe s'apparentent pour moi à des simulations tactiles d'art abstrait européen. Elles ont quelque chose de très gestuel, mais elles sont entièrement fabriquées par des procédés numériques, comme la pièce intitulée I- (2017).

Ethan Greenbaum Cette œuvre est basée sur des photos de palissades de chantier [hoarding fences]. « Hoarding » est le terme technique pour les palissades de travaux, ce qui est autrement poétique. Elles m'attirent dans la mesure où elles constituent une forme d'architecture provisoire. Elles signalent le délabrement, ou quelque nouvel aménagement en cours de développement – phénomène omniprésent à New York. Elles sont aussi tellement voyeuristes avec leurs interstices inévitables [mandatory] et accidentels. Le lien avec l'abstraction européenne fait indéniablement partie de l'œuvre. J'ai toujours beaucoup aimé l'abstraction et le fait qu'elle se prête à de multiples interprétations. En même temps, je suis fasciné par les particularités [specifics] du monde culturel et matériel. Je suis souvent attiré par les lieux où les deux semblent se rencontrer – comme ces détails de peinture écaillée sur la palissade. La photographie est pour moi un moyen de collecter et de répertorier ce genre de ressemblances [resemblances].

Peter Je n'ai pas la connaissance intime de la sémantique qui me permettrait de décrire ce qui se passe dans vos œuvres. Mais vous attribuez aux éléments en relief une profondeur qui diffère complètement de ce qu'elle devrait être en réalité. Pourtant, parce que la représentation en bas-relief nous paraît si convaincante, notre lecture de l'œuvre est hyperréaliste, et non illusionniste. Elle devient un monde alternatif et déformé. C'est presque comme prendre une drogue – et percevoir l'espace différemment, sous le coup d'une hallucination.

Ethan Cette sensation psychédélique est importante pour moi. Outre l'expérience hallucinatoire que vous décrivez, je me souviens avoir réfléchi au fait que ces œuvres me rappelaient le décalage entre objets et surfaces en modélisation 3D. De nombreux logiciels de conception 3D utilisent les textures UV, qui sont en fait une image plane venant habiller les objets 3D de toutes sortes de couleurs et textures visuelles, sans que celles-ci ne correspondent nécessairement à une forme. Je me souviens avoir beaucoup vu ça dans les jeux vidéo du début des années 2000 – de gros rochers basse définition avec quantité de détails visuels comme de la terre et de la mousse, dont on les avait couverts pour les rendre plus crédibles. J'ai eu l'idée de donner à mes œuvres une surcharge d'informations similaire, de sorte qu'elles fassent vrai sans pour autant essayer d'en faire des reproductions fidèles.

Peter Bien, revenons au début : comment avez-vous commencé à faire de l'art ?

Ethan Mes parents sont tous les deux céramistes. C'était une affaire de famille et ce que mon frère et moi faisons pour nous divertir ; donc faire de l'art, c'était de ces évidences qui s'étaient imposées avant que ça ne soit décidé.

Peter Vos œuvres ont-elles quelque chose en commun avec les créations de vos parents ?

Ethan Je crois, oui. La malléabilité de l'argile – son caractère tactile et son aptitude à faire des formes –, c'est une relation que j'ai toujours voulu entretenir à l'art. Mon père a aussi construit beaucoup de nos maisons, ce qui m'a beaucoup marqué : voir notre maison, avec toutes les émotions et les histoires qu'elle accumule, commencer à l'état de matières premières relevait d'une sorte de magie ex nihilo qui m'est restée.

Peter Je suis frappé par le fait qu'explorer de nouveaux procédés ne vous a jamais fait peur, exactement comme un céramiste. Quand j'ai fait votre connaissance, vous gardiez un souvenir très clair du temps où vous avez grandi en Floride. Considérez-vous toujours que c'était une expérience formatrice ?

- Ethan** Absolument. C'est comparable à la façon dont je conçois mes premières expériences avec l'argile – il y a dans mon corps une mémoire physique. En fin de compte, la Floride est un endroit dont j'ai été heureux de partir, et ce rejet aussi a été formateur. J'ai quitté cette existence rurale du Sud pour continuer mes études et vivre en ville.
- Peter** Vous avez décrit cet environnement comme une dystopie polluée, marécageuse – un lieu qui se trouvait au bord du chaos écologique.
- Ethan** La Floride compte beaucoup de phénomènes naturels extrêmes, comme l'humidité, les serpents, les alligators et la densité de la nature. À tout ceci se superposent les espaces périurbains, les strip malls, et les débris et déchets que génèrent ces infrastructures. J'ai fait des expériences assez formatrices à errer dehors sous l'influence de champignons, m'émerveillant de combien tout ça était beau et écœurant. Je crois que mes œuvres ne sont pas sans rapport à ça. Une grande partie de mon travail consiste à réconcilier la physicalité et le chaos du monde qui m'entoure avec le pouvoir de distanciation du médium. C'est comme un monde sous verre.
- Peter** Nous nous sommes rencontrés quand vous étudiez la peinture en master, à Yale. Il me semble significatif, sachant la direction qu'a pris votre travail, que vous ayez été à l'école pendant la première phase de la révolution numérique du xxie siècle.
- Ethan** Avec le recul, je constate que les outils numériques qui sont devenus importants pour moi, comme l'usinage CNC – qui utilise un routeur pour faire des découpes d'après un fichier numérique –, Photoshop et les smartphones, sont devenus omniprésents à cette époque. C'était quelque chose dans l'air et ça a ouvert beaucoup de possibilités inédites vis-à-vis d'une fusion de la peinture et du numérique.
- Peter** L'exposition à la galerie Pact à Paris, en 2016, était la première à faire intervenir beaucoup d'usinage CNC.
- Ethan** C'était la première exposition où je m'étais exclusivement concentré sur ce procédé. Je créais beaucoup d'œuvres avec l'aide de l'artiste Michael DeLucia, qui est un véritable maître en la matière. Dans ces travaux, j'utilisais le CNC pour sculpter un relief à partir de cartes de niveaux [heightmap] de photos. Le height mapping permet de générer de la dimensionnalité à partir des zones d'ombre et de lumière d'une image. Concrètement, le logiciel 3D traduit les niveaux de gris en relief pour découper la surface. On se retrouve avec des résultats étranges, comme des ombres matérialisées dans l'espace. J'étais emballé à l'idée que des qualités intrinsèques à la photographie – comme la résolution ou les valeurs – puissent s'exprimer de manière sculpturale.
- Peter** L'œuvre qui consiste en trois portes imitation bois d'échelle variable, adossées au mur, me plaît bien.
- Ethan** Cette œuvre s'intitule *Cold Frame* (2016). Elle est basée sur une photo de porte en plastique avec impression grain de bois. J'avais dans l'idée d'essayer de créer un analogue spatial à ce qui se produit quand on grossit une image à l'écran. Plus on s'approche, plus elle se décompose visuellement. Pour chaque pièce, le ratio de la porte est resté constant, mais j'ai zoomé et agrandi à la fois la partie gravée et la taille de l'œuvre, de sorte que la porte la plus petite corresponde à la photo intacte non recadrée et que chaque pièce traduise un zoom avant, avec un usinage toujours plus grossier – par ailleurs, aucune des portes n'est à l'échelle du corps.
- Peter** Quand vous numérisez une image bidimensionnelle et l'imprimez ou la sculptez en 3D, vous créez des transformations de l'espace troublantes, presque magiques. Ça a pour moi des airs de science-fiction.
- Ethan** Je ne l'avais pas vu comme ça, mais c'est une façon de présenter les choses qui me plaît. J'étais plutôt conscient de toucher à quelque chose de surréel ou de psychédélique. Pour moi, ça concerne le caractère étrange de toutes ces choses comme les portes ou les trottoirs, qui sont souvent considérés comme des décors communs, mais qui sont en fait assez curieux...
- Peter** Que représente pour vous le surréalisme, en tant que courant de l'histoire de l'art ?

- Ethan** Je m'intéresse particulièrement aux artistes qui ont déstabilisé ou transformé le quotidien. Le tableau *Le Poison* (1939) de René Magritte en est un bon exemple. On y voit une porte ouverte qui laisse entrer un nuage, et la porte se métamorphose de bois à ciel. Tous les éléments semblent sobres et lisibles, mais les changements d'échelle et les contradictions entre surface et forme troublent ce sentiment de limpidité. Quand on avait discuté de mon travail par le passé, vous aviez mentionné Jasper Johns, qui est un grand fan de Magritte.
- Peter** Oui, je vois. L'esthétique ne vous intéresse pas. Vous cherchez comment subvertir notre confiance à l'égard de la réalité matérielle.
- Ethan** Cet ancrage dans la réalité est une raison importante pour laquelle j'ai commencé à me concentrer à la fois sur la photographie et sur des sujets plus littéraires. Ça partait du désir d'avoir quelque chose d'identifiable comme point d'appui, que je pourrais transformer en quelque chose d'inattendu.
- Peter** Vous avez commencé à incorporer des images photographiques dans vos œuvres en 2011. Parlons de *Back Slash* (2012), l'une de vos premières œuvres photographiques grand format.
- Ethan** Cette pièce s'inspire d'un mur de pierres devant lequel je passais quotidiennement sur le chemin de mon atelier. C'est un diptyque imprimé à plat sur de grandes feuilles de Plexiglas. L'utilisation d'une imprimante m'a permis de travailler la photographie de manière plus sculpturale puisque j'ai pu imprimer sur des matériaux rigides de grande dimension. C'est aussi une image qui se lit des deux côtés – à l'avant il y a une reproduction du mur grandeur nature, et au dos une image numérisée de Formica, un stratifié synthétique imitation pierre. Le Formica est numérisé à une résolution si élevée que la trame du jet d'encre est visible – on perçoit une décomposition de l'image imprimée.
- Peter** Je me souviens de cette pièce. C'est troublant. L'idée de vraisemblance de la photographie dérape.
- Ethan** J'avais dans l'idée de créer un niveau d'information visuelle qui dépasse le champ de la vision optique, chose possible avec la numérisation et la photographie. J'ai photographié le mur section par section, dans une résolution uniformément élevée. Ce degré de netteté crée une hyperbole, une surcharge de données. Et puis, le mortier, c'est comme regarder au microscope un matériau qui est déjà lui-même une simulation. Je voulais créer un objet qui paraisse à la fois tangible et, en un sens, virtuel ou comme montré sur écran.
- Peter** Ces dernières années, il a beaucoup été question de comment la retouche numérique a rendu l'indicialité des photographies caduque. L'idée qu'elles seraient le reflet authentique du monde qu'elles archivent ne fait plus consensus. Cette pièce semble faire écho à cela.
- Ethan** Je l'ai faite à un moment qui a été ressenti comme générationnel, quand beaucoup de mes pairs expérimentaient avec de nouveaux outils d'impression numérique et de retouche d'image. Elle résulte aussi d'une forte aspiration picturale pour quelque chose de tactile et de visuellement riche qui me semblait en phase avec l'énergie d'autres images que je pouvais voir en me promenant dans la ville, comme la signalétique extérieure ou les visuels de devantures haute résolution. Je prenais des photos pour référence, mais j'ai réalisé que je pouvais inverser mon procédé et que les images de référence pouvaient être centrales, ce qui a été libérateur.
- Peter** Vous avez réalisé *Tongue* (2015) avec une imprimante 3D. C'est un fragment de mur de pierres restitué en bas-relief, avec une prise électrique au milieu. Le rendu de la prise est un amalgame impossible entre la topographie d'une véritable prise électrique et celle du mur de pierres. Vous utilisez le réalisme convaincant du bas-relief pour présenter des informations spatiales contradictoires.
- Ethan** J'ai commencé cette série au Digital Media Lab de l'université de New York, qui est dirigé par l'artiste Taylor Absher – un camarade de Yale. Cette pièce est partie de scans d'objets en 3D. Le scanner 3D présentait un attrait similaire à la photographie, qui pour moi consiste à trouver un moyen de prendre quelque chose au monde – c'est une impulsion d'acquisition. Avec le scanner 3D, on peut numériser un objet et le recréer dans son intégralité.

Peter Ces pièces étaient des scans de murs de briques factices, comme on en voit dans les restaurants Olive Garden, ou autres imitations « lo-fi » d'inspiration rustique. L'idée est venue d'une douille d'ampoule encastrée dans des briques. J'ai réalisé, et ça m'a amusé, que dans l'espace du logiciel 3D, ce n'était pas nécessairement une contradiction – l'image pouvait se poursuivre sans discontinuer d'une surface à l'autre. Le fait que l'interrupteur soit un point d'entrée, une façon de penser à ce qui se trouve sous la surface, c'est encore quelque chose qui me plaît. On ne peut pas y mettre les doigts, mais on sait grâce à cette interface qu'il y a tout un réseau en dessous. Donc, de la même façon que les briques sont une sorte d'habillage que l'on colle à la cloison pour modifier la perception de la surface, la douille est en quelque sorte un moyen par lequel révéler d'autres systèmes à l'imagination, une façon de penser à tout ce qu'il y a en dessous et qui est caché à la vue, comme le câblage électrique. J'apprécie également qu'on puisse la visser directement dans le mur – le trou de vis fonctionne.

Peter Dans *Dens* (2015), il y a aussi un agencement de l'espace complexe et contradictoire – le texte en aplat, les dalles en bas-relief, puis le texte découpé dans les dalles en bas-relief.

Ethan Je l'ai conçu en pensant aux états transitoires des bâtiments que je voyais dans mon quartier à Brooklyn. À certains stades de leur construction, ils sont enveloppés dans des matériaux d'isolation couverts de logos. Je me suis mis à y voir des capsules temporelles de design graphique, où les matériaux logotypés sont ensevelis sous une façade symbolique d'un autre genre, comme le verre ou le marbre. C'était la concrétisation d'une envie : extruder le logo dans la pierre, pour que le marquage puisse traverser la surface. L'artiste Alex Perweiler a dit que c'était « sauter les étapes », ce qui me plaît bien.

Peter J'ai pensé à Jasper Johns quand j'ai vu cette pièce. Vous incorporez des matériaux du monde réel de la construction immobilière. Mais ces matériaux ne sont pas agencés suivant leur fonction première. À la place, vous les utilisez pour assembler un puzzle linguistique. Beaucoup de vos travaux récents me rappellent aussi John Baldessari.

Ethan J'ai pensé à lui, moi aussi. Je suis particulièrement intéressé par la façon dont il a introduit le langage et la photographie dans la peinture avec autant de légèreté. Beaucoup de mes œuvres récentes proviennent de combinaisons de mes dessins et photos. J'en fais davantage à l'atelier avec mes propres outils qu'en travaillant avec des fabricants. Une autre chose qui a changé, c'est qu'elles ne sont plus aussi unifiées par une photographie unique. Dans beaucoup de travaux antérieurs, la photographie était une image unifiée que je manipulais sculpturalement. Ces œuvres plus récentes utilisent la photographie au sein d'un vocabulaire plus vaste de dessin et de collage. Elles proviennent de sources d'inspiration similaires mais relèvent davantage de l'invention. Je crois qu'elles dénotent un sens du jeu plus marqué, en plus de ma paranoïa habituelle.

Peter Vos œuvres renvoient à des lieux ou paysages urbains que l'on connaît tous, en particulier des détails de notre environnement quotidien qui sont fragmentaires, instables, ou murés. On a évoqué un peu plus tôt le caractère troublant et surréel de votre travail. Ça me rappelle également le film de science-fiction dystopique de Godard, *Alphaville* (1965). Au lieu de créer un décor de cinéma futuriste, il l'a tourné dans le Paris ordinaire des années 1960. Il a filmé le présent comme si c'était le futur : voilà comment je pourrais résumer votre travail.

Ethan J'adore. L'état d'esprit que je recherche dans mon travail, c'est une forme d'aliénation productive. En ce qui me concerne, cette aliénation, c'est quelque chose que j'ai souvent ressenti à un niveau instinctif, mais faire de l'art est un moyen de l'entretenir consciemment. C'est un état créatif qui n'est pas étranger à la terreur, mais qui en définitive en vaut la peine, car il vous tient éveillé au monde.

Peter Ce que vous dites se rapproche beaucoup de ce que Bertolt Brecht appelait « l'effet de distanciation » : l'idée que lorsqu'on se sent détaché ou aliéné, on est susceptible de percevoir ce qui se passe autour de soi avec plus d'acuité que si l'on bat le pavé dans la plus grande insouciance.

Ethan (Rires) Parfait.