

STÉPHANE DAFFLON

UN PORTRAIT SUR SEPT ANS

Jeff Rian



#01

Collection
la salle
de bains

les presses du réel

UN PORTRAIT SUR SEPT ANS

Jeff Rian

COHÉRENCE

L'ordre et la consistance des pensées ou des assertions qui véhiculent l'accord rationnel. La cohésion moléculaire agence deux molécules du même genre ensemble. La cohésion biologique renvoie à l'union congénitale d'une partie avec une autre. La lumière cohérente maintient une relation fixée et phasée d'ondes électromagnétique, constantes sur une période de temps à partir de différents points reliant à la direction de la propagation. Cohérer ou être cohérent signifie être ensemble, avoir un accord naturel, et être naturellement et logiquement connecté. La cohérence ne requiert pas l'exactitude, seulement l'adéquation.



#02
AST064 / AST065 / AST066, 2005.
acrylique sur toile, 80 x 60 cm.

ORBITES



#03
Titre de l'œuvre, 2004.
commentaires.

Stéphane Dafflon, né en 1972 en Suisse, est venu au monde au crépuscule d'une révolution – sociale, sexuelle, féministe, pacifiste, environnementale – et à l'aube d'une autre en informatique, dans la communication satellitaire, le conservatisme radical et la globalisation. Un an plus tard, l'OPEP augmentait le prix du pétrole brut et la crise au Moyen-Orient (la guerre de Yom Kippur) jetaient le monde dans la récession, l'inflation et la stagflation (stagnation et inflation cumulées). Une diminution du pouvoir d'achat commença à s'abattre sur les travailleurs comme la pluie le temps, et cela continue.

Stéphane a grandi dans un village à la campagne, Neyruz, en Suisse, environ 750 habitants, un endroit qui, à la bonne distance, ou vu à travers l'objectif d'un appareil photo, pourrait ressembler à une carte postale, mais qui de plus près, en regardant ses parents travailler dans leur ferme, pourrait ressembler à un monde sur le point d'être dépassé.

Lorsqu'il était enfant, il aimait dessiner et bricoler. Le père de son ami d'enfance avait transformé une vieille auberge en une très grande maison, avec un bar et un jukebox dans le salon, ainsi qu'une très grande table de travail, et avait transformé la grange derrière en atelier. La cour était remplie de débris de l'ère mécanique – des piles de tôle en train de rouiller, des engrenages, des tiges en acier et des connecteurs, toutes sortes d'objets qui attendaient d'être transformés de l'état de machines-esclaves en objets d'art étranges. Stéphane et son ami les utilisaient. L'une de ces sculptures servait à Stéphane et son ami à délimiter des buts pour jouer au foot. Sur un mur, dans les escaliers de cette maison, il y avait une peinture, qu'il trouvait bizarre, une peinture monochrome bleue cobalt encadrée sous verre. "C'est un Klein", lui dit son ami. Stéphane se demandait pourquoi une peinture pareille était de l'art. Mais le père de son ami, M. Tinguely, était un artiste tout aussi bizarre. Et de ses huit jusqu'à ses dix-huit ans, grâce à son amitié avec le fils de l'artiste (qui dure encore aujourd'hui), Stéphane eût l'occasion de noter que M. Tinguely ne suivait pas le rythme des gens de la ville, mais allait et venait comme un satellite du monde plus grand qui était au-delà du village. Sa Ferrari bleue le faisait ressembler à un gangster ou à une célébrité, et il conduisait tout le temps très vite.

Des vies comme celle de Tinguely (1925-91) sont considérées au filtre de jugements de valeur indexés à des normes vagues, l'information reçue, les habitudes, l'opinion et la distance critique, qui, dans des petits villages, sont plus proches et plus personnelles que dans une grande ville. Le secret de sa célébrité était urbaine, renfermé dans des objets incompréhensibles, à en juger par la ferraille en train de rouiller dans son arrière-cour. Ses voisins auraient pu se poser des questions à la Gauguin – d'où venait-t-il, que faisait-il, où allait-il ? Mais ils cherchaient plus probablement des réponses pratiques sur la manière de payer les loyers et rembourser les emprunts, d'avoir quelque chose à manger, et d'élever les enfants, en particulier dans ce monde moderne. Mais qu'en savait Tinguely ? Il conduisait une voiture de prince, une Ferrari, *et* il avait tellement de temps pour lui.

Stéphane avait dix ans quand le mot SIDA a été inventé ; onze quand l'interface graphique a été mise au point – une méthode pour déplacer, couper, coller et effacer des "objets" sur l'écran d'ordinateur, du texte ou de l'image, électroniquement. Les petits tapis en mousse sur lesquels tournaient les souris glissaient et tournaient allaient devenir, des années plus tard, ses carnets de croquis pour son art. Il ne pouvait savoir cela en 1983, ni que le sida mettrait un terme à l'amour libre, ni que la pornographie deviendrait une branche électronique de l'industrie du tourisme.

Au lycée, il a étudié des choses pratiques : l'économie et les sciences. Pendant une année, après avoir terminé le lycée, tout en préparant son portfolio pour se porter candidat aux concours des écoles d'art, il se disait qu'au cas où ça ne marcherait pas, il pourrait étudier le journalisme ou l'histoire de l'art à l'université. Il ne fût pas admis à Genève, et accepté à l'École d'art de Lausanne (Ecal) en 1995. Pendant une brève période, en raison de considérations pratiques, il pensa qu'il gagnerait sa vie en restaurant des voitures. À ce moment-là, Tinguely était un écho artistique¹ dans sa biographie personnelle – une référence intéressante pour un texte comme celui-ci. Et pendant que lui et Tinguely bricolaient des objets, la seule affinité entre eux était les carrières hasardeuses qu'ils choisissaient. Car l'art n'avait pas seulement changé la vie de Tinguely, il avait au-delà changé celle de Stéphane.

1. American Federation of the Arts, San Francisco Roundtable Discussion, 1949, transcription de la table ronde. Parmi ceux y ayant participé étaient présents le biologiste-anthropologue Gergory Bateson, Kenneth Burke, Susan Langer, and Darius Milhaud.



#21
Titre de l'œuvre. 2004.
commentaires.



#21
Titre de l'œuvre, 2004.
commentaires.

ÉNERGIE

L'expérience est ancrée dans la tradition, les idées reçues, la technologie disponible, les systèmes de communication, et les modes de production et de distribution. Les traditions ne sont pas héritées ; elles doivent être apprises, par la répétition, souvent par la force à la table du dîner, dans les salles de classe, à la maison et à l'intérieur des institutions. L'industrialisation moderne a érodé beaucoup de traditions usées par le temps. Certaines choses furent plus lentes à changer : les manières, le port du chapeau, les costumes, les chemises amidonnées et les gants, et une similitude qui s'instaura progressivement entre les différentes classes. Mais les aspirations de la vie quotidienne et les moyens de subsistance avaient, pour beaucoup, volé en éclats. De moins en moins de jeunes adultes répéteraient les styles de vie de leurs parents. Les carrières avaient à être construites à partir de zéro, et étaient gouvernées par le seul profit et le culte de la personnalité. Les paysans quittèrent les fermes pour les usines. Une classe moyenne toujours plus importante exigeait de nouveaux produits, des weekends et des vacances. Les nouveaux riches empiétaient sur une classe noble déclinante, créant une classe de loisir. Le monde semblait sens dessus-dessous. En 1910, après avoir vu une exposition de peintres post-impressionnistes, qui incluait Cézanne et Picasso, Virginia Woolf déclara : "la nature humaine a changé." Mais ça n'était pas la culture humaine, qui avait changé, mais la culture et la technologie.

Les artistes dont parlait Woolf avaient réorienté les idées du XIX^e siècle qui les avaient enfantés – l'allégorie romantique, l'ère de l'éclairage au gaz de l'impressionnisme, l'obscurité et l'art de la suggestion du Symbolisme. Ce n'étaient pas tant des décisions que des changements inéluctables, en accord avec les systèmes modernes de production et de distribution ; avec de nouvelles méthodes d'analyse, en anthropologie, en sociologie, en génétique, en psychologie, en statistique, avec le cinéma et la physique quantique ; avec des nouvelles manières de penser la vie humaine dans un univers qui tombait en ruine et dans lequel Nietzsche avait annoncé la mort de Dieu en 1882, l'année de la naissance de Braque – Picasso et Léger avaient un an à l'époque. De telles innovations allaient hanter les modernistes comme le spectre du changement, depuis Tinguely, Robert Rauschenberg (né en 1925) et Jack Kerouac (né en 1922) jusqu'à nous.

En partie à cause de la photographie – qui mécanisait le point de fuite, arrêta le mouvement, et se prétendait pourvoyeuse de la vérité – et en partie à cause de l'esprit industriel du progrès, la représentation artistique passa de l'observation directe de la nature à la matière objective elle-même. Les artistes d'avant-garde de toutes sortes aspiraient à la dureté des machines, la psychologie de la vision créatrice, et à la capacité à définir un style personnel. L'art devint plus abstrait. Les architectes débarassèrent les bâtiments de leurs ornements et des figures. Les poètes se mirent à écrire en rythmes plutôt qu'en rimes. Les musiciens à composer de manière atonale, conceptuelle, et avec des structures polyrythmiques. Les peintres et les sculpteurs discutaient des processus artistiques de la même manière que les scientifiques menaient leurs recherches sur les structures moléculaires. La forme et le contenu étaient ramenées à la surface par des couleurs comme celles des livres de coloriage et des formes évoquant les jeux de construction en cubes – dont les lignes sévères et les surfaces polies, comme les cônes tronqués de Léger, étaient les esprits. Les styles synthétiques comme le cubisme, le futurisme, le vorticisme et le purisme mettaient en avant un monde d'objets, de vitesse et de réductionnisme. Dada et le Surréalisme mélangeaient l'ironie urbaine, l'abstraction psychologique, le sérieux scientifique et l'absurdité comique. Être d'avant-garde signifiait être obsédé par la spécialisation, l'abstraction et le hasard.

Dans les années d'après-guerre, le commerce et la technologie modernes étendirent la manière de vivre moderne aux produits domestiques, au transport aérodynamique et à l'information électronique. L'expressionnisme abstrait américain, le jazz be-bop, la littérature urbaine de la *Beat generation*, le rock and roll, le pop art, le minimalisme, Fluxus, les happenings et la performance ainsi que l'art conceptuel émergèrent comme les tentacules de l'art moderne européen. Ils allaient revenir et se diffuser en Europe et, par le biais des canaux d'information, changer les vies, y compris de villages comme Neyruz, où Stéphane a grandi.



#21
Titre de l'œuvre. 2004.
commentaires.

LA VOIX DE L'ÉPOQUE



#21

Titre de l'œuvre, 2004.
commentaires.

La première génération de l'ère de la télévision, les *baby boomers* (ceux nés entre 1946 et 1964), bénéficièrent d'une économie de services équipée de nouveaux outils, et de la croissance industrielle : infrastructures, éducation, loisirs, sports, publicité, voyage, et auto-thérapie. Des produits nouveaux et en constante amélioration faisaient la publicité du mode de vie qui était en train d'être inventé. Les esprits étaient remplis de 'Television' et de 'Talking Heads' (des noms de groupes de rock des années 80). Ces voix, transmises par les airs en ondes radio, nourrissaient les gens de la même manière que l'on donne à manger aux animaux domestiques, passant désormais plus de temps à l'intérieur, écoutant ces douces voix télévisées. Ces voix s'adressaient à des individus statistiques, tournaient le peuple en 'masses', et proféraient des mots comme "relation", "système", "populaire", et "environnement", qui rentraient dans les esprits à propos de produits, du progrès et du style de vie moderne. Une société adolescente bourgeonnante singeait les mauvaises manières, les sarcasmes et le parler 'cool' de la rue des poètes Beat, des musiciens de rock et des stars de cinéma, ainsi que des athlètes (avant les stéroïdes).

C'était la génération de Tinguely, l'ère des poètes Beat ('beat' signifie usé, épuisé, et implique la béatitude ; un groupe que Platon aurait détesté, et que Bouddha aurait adoré), et de la culture populaire. Les photographies de Picasso torse nu, la moustache de Dali, les '*drips*' de peinture de Pollock, Brando en blouson de motard et en jeans, Warhol avec ses lunettes de soleil, Klein sautant dans le vide, rendirent le pop art en phase avec la réalité de l'époque. Finies les formalités traditionnelles rigides du XIX^e siècle, les costumes, les chapeaux, et les obligations morales strictes. Cette civilisation était morte, bien que les gens ne le réalisèrent pas complètement avant les années 60.

Mais cependant, dans les années 70, l'art était encore bel et bien fondé sur les médias de l'ancien monde : les crayons (inventés l'année de naissance de Shakespeare), les carnets de croquis, les peintures et les pinceaux. Dans le même temps, les stylos-billes, les machines à écrire électriques, les photocopieurs, les bobines de film et les magnétophones, les appareils photo Polaroid, et toutes sortes d'instruments électro-mécaniques et d'appareils

électriques rendaient obsolète les monceaux de stylos, de téléphones à cadran, de tubes pneumatiques et d'électrophones monophoniques du modernisme. Les outils électroniques (les extensions des sens humains, comme McLuhan désignait ces outils) étaient plus rapides, mais bien plus lents que les ordinateurs d'aujourd'hui, les appareils électroniques numériques, les jeux vidéo, les caméras de surveillance, les souris et les joysticks (les CD et les Walkman de Sony furent tous les deux introduits sur le marché en 1983). Ils étaient également bien plus faciles à comprendre visuellement et à réparer manuellement.

Les habitudes changèrent pour s'accomoder aux nouveaux outils. Les vies changèrent également. Les artistes de la génération du *baby boom* combinaient, à demi-consciemment, les École de Paris et New York avec la musique rock, la TV, le cinéma et leurs reproductions omniprésentes. Lorsqu'ils commencèrent à exposer dans les années 80, la photographie devint plus grande à tous les sens du terme, et des mots comme "appropriation", "déconstruction", "post-modernisme", et "rephotographie" furent utilisés pour décrire l'art fondé sur la reproduction qu'ils pratiquaient. Certains, comme Cindy Sherman, Jack Goldstein et Richard Prince, appartenaient à une "Pictures generation", signifiant par là que le film et la photographie étaient la source et la substance de leur art. Ils travaillaient dans des ateliers appelés *lofts*, étaient inspirés par le cinéma français, exposaient dans des "*white cubes*" (un terme promu par Brian O'Doherty dans *Artforum* en 1976), mimaient l'échelle et la présentation de la publicité, et écoutaient sans fin de la musique. Le Modernisme était leur XIX^e siècle. Leurs habitudes avaient été inculquées par des technologies de l'information complexes, que seul un spécialiste pouvait comprendre suffisamment pour réparer.



#21
Titre de l'œuvre. 2004.
commentaires.



#21
Titre de l'œuvre, 2004.
commentaires.



#21
Titre de l'œuvre, 2004.
commentaires.

AVOIR UN STYLE OU PAS

Stéphane possédait un ordinateur avant d'être à l'école d'art, qu'il utilisait pour les jeux. Pendant son année préparatoire à l'Ecal (pendant laquelle les professeurs influencent les étudiants pour qu'ils poursuivent en section Art ou Design), il apprit à se servir du logiciel Illustrator. Ce petit apprentissage en informatique le ramena à sa décision originelle de postuler pour des études d'art, qui dépendait de son portfolio, qui avait été mis en mouvement dans les chaînes de son ADN, moitié-mère, moitié-père, parents plantant la graine d'un artiste en devenir. Souvenez-vous, il voulait dessiner et bricoler des voitures. A l'école d'art, il fut poussé violemment dans la demande psychologique de créativité et d'invention personnelle et les demandes visuelles et tactiles de l'art contemporain – un monde sans nom et sans règles, où le commerce et l'art sont constamment en compétition.

Les professeurs d'art disent rarement aux étudiants que le style et l'esthétique personnels ne peuvent pas être enseignés. Les caractéristiques répétées et nécessairement répétables d'un style commencent à exister avant d'être reconnues ou nommées. Les étudiants l'ont ou ne l'ont pas. Quand ils l'ont, une relation au monde est révélée. Aucun style n'est intrinsèquement meilleur qu'un autre. Mais des différences et des distinctions esthétiques sont cruciales.

Stéphane amalgamait et recombinaît des images mentales, des données culturelles (la culture étant la transmission d'informations par des moyens autres que génétiques), le Modernisme, le postmodernisme – et peut-être quelques échos superficiels du Tinguely des débuts, notamment de ses peintures en mouvement. Le design graphique, le minimalisme, le postmodernisme et la théorie de l'art étaient la *lingua franca* de son éducation artistique – et son style. Les ordinateurs le menèrent en dehors des environnements artisanal et moderniste de ses parents et dans le monde d'images de l'art et de la vie contemporaine. La technique de *click & drop* qu'il utilisait n'était pas comme le croquis, mais plutôt comme le gommage, ou secouer un gobelet à dés. Avec une souris et des logiciels il assemblait des peintures schématiques, des peintures murales et des objets. Les programmes multitâches lui permirent de manipuler des *patterns* librement et de manière flexible. Il pouvait commencer



#21
Titre de l'œuvre, 2004.
commentaires.

avec un rectangle, arrondir ses coins, le couper, et le manipuler à nouveau. Ajouter de la couleur. Le tourner dans un sens ou dans un autre. L'incliner. Réarranger l'échelle et la dimension. Les formes pouvaient être hybridées comme des molécules pour former des objets graphiques complexes. Stéphane a dit que plus il utilisait Illustrator, moins il avait besoin de l'utiliser, ayant grandi et s'y étant adapté, *mutatis mutandis*. Cette manière de procéder comme avec un jeu de construction est aussi ancienne que la fabrication des tipis ou la confection de vêtements, mais différent du dessin d'observation, du fait des outils à disposition.

Manipuler des clichés était le fondement des jeux de mot du monde sans écriture, les jeux de mots, et les *patterns*, la répétition de motifs. Rejeter les clichés et les jeux de mots était requis des écrivains, qui n'avaient pas à se répéter car les livres et les bibliothèques étaient les motifs se répétant. L'écriture et la représentation fidèle initièrent la première explosion de l'information, commençant à la Renaissance italienne tardive. Les ordinateurs d'aujourd'hui ont transformé les points, les lignes et les plans de la géométrie euclidienne, qui subsume l'histoire de la représentation depuis l'aube de l'histoire, en des objets graphiques malléables. Les modèles (*patterns*) de représentation ont été simplifiés dans des logiciels comme Illustrator, Photoshop ou XPress et Word ; par les moteurs de recherche (des machines à métaphores informatiques) comme Google ; dans les possibilités de storage numérique, les disques durs externes et les connexions Internet. Le dessin par ordinateur peut même être plus comme l'improvisation musicale, où les modes harmoniques peuvent être combinés en ambiances et en mélodies.

Dès qu'un modèle [*pattern*] est mis en forme, d'autres *patterns* apparentés peuvent proliférer comme des virus se répliquant. Apprendre les modèles nous autorise à les exploiter et à les utiliser pour d'autres fins. Deux lignes parallèles peuvent évoluer dans la géométrie euclidienne et une théorie affirmant que deux lignes parallèles convergeront à l'infini, prouvée par un œil regardant en bas une route droite comme une flèche. Une croix utilisée par les romains de l'antiquité pour crucifier les criminels pouvait réémerger comme l'unité cellulaire pour une grille moléculaire, qui finalement devint une carte avec les lignes de longitude et de latitude. Les modèles de clichés adaptés sont également essentiels aux programmes informatiques et aux ordinateurs, qui sont des machines à dessiner, dirigées par des claviers du XIX^e connectés par un

cordon ombilical électronique à un objet appelé "souris". Un écran d'ordinateur ajoute une dimension acoustique superficielle. Des itérations innombrables de textes et d'images peuvent être sauvegardées et réutilisées. Mais comme pour toutes choses, ce n'est pas *ce que* la machine peut faire qui compte, mais comment celui qui la dirige s'en sert.

Stéphane conçoit des peintures, des peintures murales et des objets. Les peintures sont des abstractions élémentaires construites comme des signes visuels. Tandis qu'une croix sur la route est un signe pour un vrai croisement, les peintures ne valent que pour elles-mêmes. Elles véhiculent une notion d'espace qui est inhérente à des structures électroniques complexes, qui comprennent les salles de cinéma, les casques audio et les télévisions interactives ; c'est-à-dire celles qui agrègent l'espace d'aujourd'hui, qui le rendent cohérent : l'espace de la tête, l'espace de l'écran, l'espace cinématique, et l'espace atmosphérique.