http://peinture.inaden.org/Introduction-a-l-acte-creatif

Avant propos à l'acte créatif

Introduction à l'acte créatif

- Cours d'aide à la peinture et au dessin -

Date de mise en ligne : vendredi 25 mai 2018

Copyright © INADEN - peintre enseignant en art graphique - Tous droits réservés

Tentative de définition de l'acte créatif en peinture et dessin : ce point de vue à caractère philosophique n'est pas une définition objective, mais l'expression d'une impression personnelle sur la création d'images.

Avant-propos : Les niveaux de travail

Il existe plusieurs niveaux de travail :

- Le travail de ce que l'on sait faire, de ce que l'on maîtrise
- Le travail de ce que l'on sait travailler, mais que l'on ne maîtrise pas encore
- Le travail de ce que l'on n'a jamais travaillé

Le premier se résume à ne pas perdre la main, voir à s'améliorer, c'est-à-dire à augmenter sa capacité à pouvoir faire ce que l'on désire, comme on le désire, le plus souvent, sur une thématique, dans une technique et pour des matériaux donnés.

Le second est le travail du geste, de la matière ou de la technique, que l'on connaît, que l'on a déjà pratiquée, éventuellement dans une thématique donnée, mais dont le résultat, s'il est bon, ne tient encore qu'au hasard, à la bienheureuse circonstance des choses. Cela n'enlève rien à la qualité de ce qui a été fait.

Avoir à la conscience que "bien faire" ne veut pas nécessairement dire que l'on sait faire, c'est-à-dire que l'on pourra, quand on voudra, reproduire ou adapter avec la même réussite, un effet, un sujet, un point de vue. Avoir conscience de cela permet d'éviter la déconvenue lorsque l'on tente de refaire ce que l'on a un jour réussi, et que l'on rate, ce qui peut aussi s'avérer être souvent le cas.

L'échec est partie intégrante de la création, c'est son corollaire, sa "grande soeur". C'est ce que l'on croise le plus lors de la prise de risque qu'implique toute démarche créative. C'est une source d'enseignement nécessaire, d'autant qu'il est aussi subjectif que la réussite. La création n'est même, d'un certain point de vue, jamais un échec, tout comme une expérience scientifique n'est jamais ratée ; simplement, l'une et l'autre donnent parfois d'autres résultats que ceux que nous attendions.

Ce second travail est le plus pratiqué, le plus laborieux, celui du long terme. Lorsque l'on commence quelque chose, une nouvelle technique, un nouveau thème, lorsque l'on est complètement novice, avec un peu de chance, les progrès sont rapides... les premiers progrès ! Lorsque l'on commence à réussir sur une technique et/ou une thématique donnée, et que l'on veut atteindre la maitrise, le chemin est plus long, plus lent, plus laborieux. Se succèdent des moments de réussite et d'échec, mais aussi des moments de stagnation, où nous sommes capables de réussir à l'identique, mais pas de progresser. Il faut alors savoir s'il nous est possible ou non d'aller plus loin, ou si notre niveau maximal est atteint et cela demande lucidité et humilité.

Le dernier cas est l'apprentissage pur et simple de gestes, de techniques ou de matériaux que l'on ne connaît pas, éventuellement sur une thématique donnée. Cet apprentissage peut être autodidacte, conduit seul à l'aide d'outil pédagogique, ou bien sous la direction d'un enseignement. Il n'est pas improbable que lors de cet apprentissage on passe par des moments de réussite inattendue, de la même façon que l'on peut buter lorsque l'on croit maîtriser une

Copyright © INADEN - peintre enseignant en art graphique

technique ou une matière.

Entre ces diverses façons de travailler les barrières sont floues et mouvantes, et ce que l'on maîtrise aujourd'hui peut se perdre demain, ce que l'on ne connaît pas, peut être maîtrisé dans un moment de grâce, car à chaque fois que l'on prend son pinceau ou son crayon, c'est une remise en question qui se dessine. Un dessin, une peinture, sont le fruit d'un subtil rapport entre un état présent et une intemporalité. La maîtrise n'est pas que celle du geste, de la connaissance des matériaux ou d'un quelconque académisme, la maîtrise est aussi celle de l'émotion ou du lâcher d'émotion, c'est celle de l'instant, de l'adéquation à un abandon.

Introduction

Travailler une image, c'est travailler un graphisme, c'est-à-dire un mélange de trait, d'aplat, de volume, parfois de couleur, dans le cadre d'une composition représentant ou non quelque chose d'identifiable. Mais c'est aussi travailler une matière, ou plutôt un support, une ou plusieurs matières, et des outils pour manipuler tout cela (support et matière). En cela, il convient parfois de concevoir certains travaux non plus comme une création à proprement parlé, mais comme un exercice, comme un artisanat, ou plus généralement, simplement comme une tentative. En deçà, puis au-delà (ou le contraire) de l'instinct créatif, de la créativité, de l'imagination, il y a le matériau, cet ensemble de support, de matières et d'outil. La maîtrise de sa création, de son art, passe par celle de ses matières, par ses comportements théoriques et pratiques, ses attitudes fonctions des outils, des supports, et de notre humeur, du temps qu'il fait (hygrométrie et chaleur principalement) et de la lumière que l'on a. Les matières ont une importance primordiale, notre rapport à leur texture, celui de notre goût à leur réaction, aux outils nécessaires à leur utilisation, tout participe à notre apprentissage, à notre progrès et parfois, un jour, à notre maîtrise. Si vous n'aimez pas la gouache, n'en faites pas, si vous n'aimez que l'encre, faite que cela. Mais quoi qu'il en soit, si vous voulez atteindre une certaine maîtrise de vos créations, il sera nécessaire d'en maîtriser la première expression : sa matérialité.

Une autre part importante du travail de l'image est celui de l'exercice du regard. C'est la lumière qui structure la vision, c'est aussi elle qui structurera le dessin. Le regard doit comprendre, apprendre la lumière, car la première base de l'image, de celle que l'on voit, de celle que l'on dessine, de notre façon d'appréhender la réalité par la vue est la lumière. Apprendre les lumières, les différents types d'ombre, les reflets, les opacités et les transparences, la diffraction et la dispersion. Apprendre à peindre, à dessiner, c'est avant toute chose apprendre à regarder, à voir.

Enfin, si vous voulez aller vite, le seul vrai conseil à donner est de dessiner, dessiner, dessiner, dessiner, au téléphone, dans les squares, sur la plage, n'importe où, n'importe quand, de s'imposer des temps de dessin minimum par jour (4 heures minimum dans un but à tendance professionnelle) et de laisser la main faire d'elle-même ce qu'elle a envie.

On peut aussi négliger tout ça pour ne se tourner que vers le point de vue du loisir créatif, et de la non-volonté de progrès à proprement parlé, juste de plaisir. Cela n'enlèvera rien à la démarche créative. Faites à votre rythme, ne gâchez pas le plaisir. Évitons la production de devoir, de nous voir imposer un temps défini, restreint. Il est contre-productif de devoir pour une institution ou un individu obtenir tel ou tel résultat en un temps limité. Il faut un bon bout de vie pour devenir un bon peintre, et lorsque l'on est devenu un bon peintre, il faut lutter le reste de sa vie pour le rester. Il est donc impossible de se presser. Être doué, peut ou non, être une bénédiction, que l'on soit dans le loisir ou dans une autre façon d'aborder la discipline, mais pour beaucoup d'entre nous, peindre, dessiner est un goût, pas forcement une facilité, même si celle-ci peut finir par venir.

L'acte créatif

Copyright © INADEN - peintre enseignant en art graphique

D'un certain point de vue, il est nécessaire de considérer tout acte de création comme un travail, non pas comme ce joug laborieux, ingrat et douloureux, imposé brutalement par notre société, mais comme **la nécessaire attention que l'on doit porter à ce que l'on veut bien faire**. Chaque dessin, chaque peinture est un enseignement, et les choses faîtes à la hâte sont riches d'indication sur le travail à venir, autant que sur ce qui vient d'être fait, et autant qu'un travail fait avec patience et détermination. L'acte créatif n'a pas les mêmes exigences selon ce que l'on en attend. Même en tant que loisir, sans visée professionnelle, on peut en attendre une maîtrise permettant la globalité de ce que l'on désire exprimer. Néanmoins, il existe une différence fondamentale entre l'exigence professionnelle et l'exigence personnelle : l'échange d'argent. Faire des images, créer des images est le fait de différents métiers qui n'ont pas tous le même rapport à la création, la même façon de se vendre, et le plus souvent, la technicité est une condition *sine qua non* du professionnalisme d'un créateur d'image. Cette technicité peut être restreinte, mais dans son domaine, elle doit être parfaite. C'est elle qui d'un certain point de vue permet la vente de l'image. En dehors de cela, l'exigence personnelle et l'exigence professionnelle peuvent recouvrir les mêmes critères, les mêmes nécessités et obtenir les mêmes résultats. C'est pour cela que je ne distinguerais pas, sans le signaler clairement, les usages professionnels et non professionnels. Dans le fond, le travail est le même pour tout le monde.

Lors d'une création artistique, un travail toujours porteur est celui de la dépersonnalisation. L'oeuvre n'appartient pas à l'artiste, elle s'appartient à elle-même, éventuellement à celui qui la regarde. C'est le respect de sa création, en tant qu'entité indépendante, qui permet à l'artiste de progresser et de ne pas stagner dans le confort de ce qu'il sait faire. Les moments de création sont des moments au service de... De quoi ? De quelque chose, et qu'importe quoi. Au service d'une expression qui nous hante, au service de l'art, d'un défoulement, de la recherche d'une quiétude, ou simplement de ce que l'on fait. C'est en cela que l'on se dépersonnalise au moment de la création. Celle-ci ne peut être au service de l'artiste, ni pour son bonheur, ni pour son égo, ni pour sa gloire, juste éventuellement un peu pour son travail. L'oeuvre est au service d'elle même, c'est pour cela qu'elle est rare. En lâchant son oeuvre, en ne s'écoutant plus, l'artiste gagne un regard extérieur à son oeuvre, son oeuvre vit, et lui peut la regarder, ne plus y être attaché et en cela progresser, transgresser, aller ailleurs. Les matériaux nous trompent, car toute création est comme un mandala de pigment. L'objet tableau, la feuille de dessin, nous paraissant potentiellement éternel, nous avons l'impression que la création l'est. Or, elle ne l'est pas. La création est aussi éphémère que le temps de son acte, surtout si elle reste attachée à son auteur. Mais cet apprentissage nécessite une intimité avec son art... et avec soi, une franchise.

Alors, faut-il bien faire, faire du beau, du parfaitement exécuté ou faut-il privilégier l'expression, la spontanéité, la laideur ? Je crois qu'il faut faire de tout, et surtout, que de tout se fait. Il n'y a pas de jugement à avoir, par contre, on peut se poser la question suis-je satisfait ? Pas de moi, mais de l'oeuvre. "Il n'y a aucune spontanéité, mais c'est bien fait ; c'est bâclé, mais ça a de la gueule ; c'est complètement foiré ; magnifique ; c'est beau, c'est bien fait, mais c'est chiant"... Tellement de situations sont possibles. Pas de jugement, juste une appréciation de la situation, savoir que son contentement peut-être un leurre, un orgueil, un point sensible, mais savoir aussi qu'il en est de même pour les autres, ceux qui regardent. L'important d'un dessin ou d'une peinture n'est pas sa réussite, mais le fait qu'il ou elle participe à un processus général, de travail, de création. Un facteur de progrès où l'on apprend à ne pas refaire les mêmes erreurs. Et ainsi, faisant de tout et tout se faisant, on accumule les travaux finis, justes commencés, en cours, à voir...

Comment stocker ces innombrables ébauches, tentatives, travaux préparatoires, dessins ou peintures finis et autres formats et supports si peu pratiques à conserver. Que faire quand un travail est fini et qu'il n'est pas ailleurs, sur un mur, loin. Une fois mes murs remplis de trucs qui sèchent, j'en fais quoi ? Qu'est-ce qui est bon, qu'est-ce qui ne l'est pas. Auxquels suis-je attaché ? De quoi puis-je me défaire ? Que donner qui ne ce soit pas vendu ?
Dessiner, et plus encore peindre, c'est entrer dans une nécessité d'espace. Mais outre un espace de stockage, dessiner ou peindre n'est pas qu'une question de matériel, c'est aussi celle d'un espace pour le recevoir. Ne pas pouvoir dessiner ou peindre quand l'envie nous en prend, parce que le matériel est rangé dans ses boites, que le chevalet est replié ou qu'il n'y a pas de support de près est non seulement frustrant, mais aussi démotivant. Voir cette impression de créativité s'évanouir au fil de la préparation de l'endroit et arriver vide devant la feuille blanche n'a rien d'une partie de plaisir. S'adonner au dessin ou à la peinture nécessite de la place, tout du moins une

Copyright © INADEN - peintre enseignant en art graphique

organisation de l'espace dédié à l'activité. On peut réduire la taille de ses supports, choisir telle ou telle matière plus économe en place, l'important est ou bien d'avoir la place de ce que l'on pratique, ou bien de pratiquer ce que notre place nous permet. C'est rageant, mais tenter de travailler un format ou une matière que votre espace ne vous permet pas est non seulement voué à l'échec, mais peut s'avérer nocif (vapeur de solvant), dangereux (produits que l'on chauffe), et le plus souvent, extrêmement salissant (on s'en doute) pour soi et le lieu. Il y a bon nombre de supports et de matières, d'outils et de technique pour trouver un compromis satisfaisant entre notre lieu et la création d'image.

En peinture ou en dessin, qu'est-ce que travailler son art ? Pratiquer, certes, cultiver sa connaissance des autres artistes, aussi. Approfondir son savoir et son appréhension des matériaux, surement, et impérativement exercer son regard. Le regard est la base de votre art. Regarder les choses, leur environnement, la lumière qui les percute ou les entoure, et les ombres qui en découlent ou les cachent. Apprenez à regarder et à voir, à pouvoir être sûr que vous n'avez rien raté. Regarder chaque jour des choses similaires, des coins de rue comme des vues dégagées et noter les différences, les choses que vous voyez un jour et que vous n'aviez jamais vues. Cela implique que, pour l'artiste, lorsque la main est au repos et qu'aucune image n'est imaginée, c'est au tour de l'oeil de travailler : l'exercice du regard. Il est nécessaire de prendre l'habitude de regarder les choses, même les plus insignifiantes, avec l'acuité propre à la volonté de voir. Cela n'est pas simplement l'action de penser ce que nos yeux perçoivent, établir visuellement l'image de l'espace et de l'objet portée à nos yeux, c'est aussi d'une certaine façon savoir. Voir ce que l'on ne peut regarder : le vent, la gravitation, l'infini jeu des reflets et des ombres... en bref, une certaine idée *d'éther [1]*, ce qui englobe les choses et les phénomènes. Cette représentation de *l'éther*, de ce qui n'est pas visible, comme celle d'ailleurs de ce qui l'est, est le plus souvent soumise à une codification ; l'image est un langage, par elle, on dit quelque chose et en cela, l'image et le langage sont intimement liés. On dit d'une image qu'elle est plus ou moins lisible, et si cela tient principalement aux règles de contrastes et à leur bonne application, cela tient aussi à la symbolique des éléments, à celle de la construction, à l'orientation des mouvements ou de l'immobilité, ainsi qu'aux références naturelles ou artificielles, à la psychologie des couleurs et des formes. Paradoxalement, c'est le plus souvent dans la maîtrise de nos matières que nous nous donnons les moyens de cette représentation.

L'artisanat de la matière. C'est après le regard, ce qu'il me semble être le plus important. C'est la matière qui vous donnera l'effet : la qualité de l'ombre, de la lumière, la transparence, le reflet, le mouvement, l'immobilité, l'humide ou le sec... Il est nécessaire de connaître aussi bien son support que sa matière et ses outils. La peinture ne s'arrête pas aux tubes de couleur, ni aux pinceaux qui les manient, et le dessin ne s'arrête pas à la mine qui le sculpte, dans les deux cas il y a un support, et la connaissance du rapport entre les supports et les matériaux est à la base de l'obtention de l'objet final, car un dessin ou une peinture sont un objet. Toute image a un support, même dans le numérique où ce support est l'écran et il convient de le connaître. Lisse, granuleux, souple, rigide, réactif à un solvant, gourmant en résine... le support est de toute sorte. Quelle préparation, lui donner, quelle matière lui choisir, ou le contraire, quel support choisir pour cette matière, pour ce sujet ? La connaissance des matériaux vous permettra de choisir des temps de travail, des rendus et des ambiances, des formats, des sujets adaptés au moment et à l'endroit où vous dessinez. Cet artisanat fait naître des impossibilités, des superpositions de matériaux impossibles, des effets ratés à rattraper, impossibles à rattraper, des rapports formats / matière / technique difficilement envisageables, mais il permet aussi d'arriver vite à ses fins lors de l'urgence d'une création.

La création, ce moment de la projection d'une l'image que l'on désire faire, celui de l'imaginaire, de la mémoire, de ce qui traine dans une tête. Il y a une part physique, une part de psychologie, une part intellectuelle et d'autres parts encore, et la pratique n'est pas la simple superposition, agencement ou subordination de ces parts, la réalité de la pratique tient aussi dans le fait que la main doit pouvoir agir sans l'esprit et que la projection mentale de l'image doit pouvoir se détacher de ce que fait la main. Autrement dit, il faut pouvoir faire quelque chose sans y penser, et mieux, en pensant à autre chose, et par conséquent, il faut pouvoir penser à toute autre chose que ce que l'on fait, tout comme il faut parfois pouvoir penser exclusivement à ce que l'on fait. Ne pas focaliser sur le détail, sur cet endroit où le crayon, où le pinceau est, et garder à l'esprit une image mentale de la globalité de ce que l'on est en train de créer. En dessin, tout est lié, car tout est rassemblé dans un résultat global, définitif et immédiatement "appréhendable". Ce n'est pas un art temporel comme la musique ou le théâtre, ce n'est pas un art spatial comme la sculpture qui

Copyright © INADEN - peintre enseignant en art graphique

nécessite sa part de temps pour appréhender l'ensemble de l'oeuvre sur toutes ses faces, ce n'est pas non plus quelque chose que l'on touche, mais un art assujetti à l'immobilisation spatio-temporelle de la contemplation. Le dessin ou la peinture ne s'écrivent pas comme une partition de musique. On peut la griffonner, mais on ne peut pas la noter, telle qu'elle doit être, puis l'exécuter. Faire la partition d'un dessin ou d'une peinture reviendrait le plus souvent à dessiner ou à peindre aussi. En cela, le dessin est un art de l'immédiateté, de l'instant.

Le pouvoir de l'image

Façonner une image est dans une certaine mesure une attitude mystique, en ce que cela résulte de la croyance du pouvoir de l'image. « Je crois ce que je vois » disait St Thomas. Ce pouvoir de l'image peut être pris positivement ou négativement - pour certaines religions elle écarte de la foi, pour d'autres, elle permet le conditionnement, pour certains elle éduque ou divertit, pour d'autres elle est inutile sinon néfaste... quoi qu'il en soit, il existe un pouvoir de l'image. Mais ce pouvoir de l'image, qui tient au statut particulier de la perception visuelle dans la construction de notre rapport au monde, ne peut être atteint par le créateur de l'image qu'à la condition que celui-ci y ait mis quelque chose : un travail, une émotion, une volonté de communication, parfois juste l'une de ces choses, parfois toutes et bien plus. La technique est un plus, un atout pour le créateur, mais elle ne sera jamais suffisante (sauf parfois dans la réelle virtuosité), à donner un réel pouvoir à l'image : une attraction, une répulsion, un charme, une émotion.

L'image est la communication « de ce qui peut être cru », de ce en quoi il n'y a pas de doute. Le slogan de Paris Match illustre bien cela "le poids des mots, le choc des photos". C'est en cela un mode de communication puissant et violent. Il semblerait que notre système de compréhension du monde, tout du moins en occident, passe par l'image : dès notre enfance, on nous apprend à comprendre les choses par l'image. *Un bon dessin vaut mieux qu'un long discours !* Le lien que l'on établit entre les choses et nous, la représentation, est assujettie à l'image que l'on en a. Par exemple, pour dire « tu comprends », tu « appréhendes », le langage courant utilise l'expression "tu vois". Cette compréhension de l'image ne s'arrête pas à l'image elle-même, à une simple représentation visuelle, elle s'étend à la connaissance de chose que l'on ne voit pas. "Tu vois, tout s'explique" ; la mystique de l'image est définie par un paradoxe : pour comprendre le Monde il faut réussir à le Voir, bien que tout ce qui le fait tourner soit invisible. Nous ne voyons souvent que l'effet des choses et rarement les choses elles-mêmes, or, lors de la création d'une image, pour que celle-ci soit efficace, le créateur doit rendre palpable, intelligible, visible, l'impalpable, le verbalement inexprimable, l'invisible : dessiner un homme qui tombe n'est pas dessiner un homme et faire tomber la feuille sur laquelle on a dessiné.

Lorsque, autre exemple, nous sommes témoin d'un accident, nous croyons voir quelque chose d'isolé en soi, d'isolable, pourtant ce n'est là que l'effet de la composition d'un certain nombre de phénomènes, d'individus et d'états, eux-mêmes composition et élément du *Cours des choses*. L'image, elle, va figer, va ôter toute temporalité, va saisir et être saisie instantanément, et sa compréhension passe par un mouvement synthétique de la pensée. C'est d'ailleurs là un paradoxe qui donne peut-être son pouvoir à l'image, car initialement, on s'est servi de l'image à des fins de compréhension ponctuelle, analytique, alors que l'image est tout le contraire et qu'elle présuppose tout ce qui ne se voit pas, tout ce que l'on ne comprend pas.

Lorsque l'on travaille une image, c'est une synthèse que l'on doit avoir à l'esprit et non une accumulation de détail ; la conscience de figer un instant de l'Univers en figeant un minuscule endroit de celui-ci à un instant donné, que cet univers soit réel ou factice. L'image est avant tout l'image de ce que l'on ne voit pas : celle d'un instant. Une image « dépassée », qui vieillit mal, qui se démode, est une image qui n'a pas su synthétiser suffisamment ce "Cours des choses" qui a fait naître ce qu'elle représente et non qui est née de cette représentation, qui est tributaire de son instant de création, mais qui ne porte pas sa temporalité propre et qui se réduit à la fixité temporelle d'un instant sans avant et sans après. Elle ne porte pas l'histoire de ce qu'elle représente. Une image est une histoire, un dialogue, un langage parlé et écouté entre quelqu'un qui la crée et quelqu'un qui la regarde. Mais ce dialogue n'est pas

Copyright © INADEN - peintre enseignant en art graphique

instantané, des siècles peuvent se passer entre le moment où quelque chose est dit et celui où cette chose est entendue.

La solitude essentielle

Être créateur, c'est aussi savoir se confronter à la solitude profonde d'un support vide, de la page blanche. Si cela est parfois désagréable, c'est aussi l'outil nécessaire et suffisant pour acquérir une certaine liberté, un certain bonheur. Pour l'artiste, quel que soit son art, la solitude est essentielle. Trop de choses parasitent nos esprits et risquent de pourrir notre création ; puiser à l'intérieur de soi nécessite cette solitude, et lorsque l'on crée, on ne se retrouve plus seul, on "se" devient accompagné de ce quelque chose qui fait de l'artiste un être un peu différent. Je ne dis pas qu'il faille être et rester seul tout le temps, l'artiste peut ne pas être maudit, mais il lui est nécessaire d'avoir avant, pendant et/ou après, de véritables instants de solitude. Cette solitude sert aussi à regarder le monde sans avoir à se soucier de ce que les autres en pensent, c'est appliquer son regard de façon personnelle et autonome sans être le jouet d'une école ou d'un enseignant, de parents et d'amis. Même si l'artiste doit éviter d'être isolé, parce que la création a un rôle dans le monde, même s'il doit parfois, pour se comprendre, être à l'écoute des autres, il est souvent préférable qu'il soit trop seul que trop accompagné.

Pour garder cette solitude, il est, une fois la création achevée, nécessaire de s'en écarter, de l'abandonner à sa vie propre et de nouveau puiser en soi ce que personne ne pourra faire pour nous : pardonner l'expression, "se retirer les doigts du cul". L'art est un moment éphémère, et ce qu'il a peut-être d'éternel dans l'artiste, ce n'est pas ce qu'il a fait, mais tout ce qu'il n'a pas fait et qui lui reste à faire. Un artiste n'est artiste que lors de sa création, et encore, pas tout le temps, c'est pourquoi il est difficile de se dire artiste, et qu'il faut prendre cette chose sérieuse à la légère, à moins que ce ne fût le contraire.

Comme disait Nietzche, *il faut être sérieux comme un enfant qui joue*. Mais plus encore, il faut savoir balayer sa création à la façon d'un mandala fait en pigment, à la façon d'un enfant qui range dans son coffre ce qu'il a mis des jours à installer. Car pour lui, le plus important n'est pas de mouvoir les pièces, mais bien de les mettre en place. Le fait de stocker ses créations, de pouvoir y faire référence, de montrer cette création passée n'est en aucun cas une preuve de ce que l'on est en tant que créateur. Au mieux est-ce la preuve que nous avons eu des moments de création, mais la créativité est toujours à venir, une fois exécuté, le travail n'est plus créativité... mais exécution. Être seul devant sa création à venir est tout simplement similaire à la solitude de tout être face à sa vie, et l'artiste n'échappe pas à cela, il en est la preuve vivante.

Conclusion : Qu'est-ce qu'un artiste

Tout comme n'importe quel acte, la création d'une image est jugée fonction du public, de la mode, de la morale et du goût. En tant qu'artiste, que créateur, vous serez jugés... et une des grandes difficultés est de savoir se détacher de ce jugement, tout en en restant à l'écoute, car c'est aussi, et peut-être surtout, le regard d'autrui qui fait vivre une oeuvre. Ne jamais croire que c'est gagné. La critique peut tomber de façon injuste et profondément désagréable. Mais la critique n'est pas l'art, ce qui reste une faible consolation, mais une consolation tout de même. Faire..., tenter de dessiner, de peindre, et montrer cet instant au reste du monde est, quand il est honnête, avant toute chose une tentative de communication, une réelle démarche de mise à nu et de sincérité, une parole sur soi.

Alors, qu'est-ce qu'un artiste ? Quelqu'un qui fait de l'art. Mais qu'est-ce que l'art, et qu'est-ce que faire l'art ?

Copyright © INADEN - peintre enseignant en art graphique

Un artiste c'est Van Gogh, c'est Monet, c'est Moebius, mais c'est aussi ma grand-mère au moment où elle confectionnait son boeuf bourguignon, et mon grand-père lorsque l'on construisait notre train électrique, c'est vous ou moi devant l'oeuvre d'autrui.

Un artiste est quelqu'un qui possède une fibre, qu'il l'exploite ou non dans une création, c'est un moment de plénitude ou de souffrance, un moment, pour quelqu'un, d'oublier ce qu'il est, pour parvenir à se percevoir pleinement. C'est un paradoxe, un refus de la bêtise et du jugement, une contemplation active, une volonté de se livrer sans but de plaire ou de déplaire, c'est un partage, un appel, une réponse ; et si parfois, être un artiste est un statut social, cela ne suffit pas, car être un artiste n'est pas être ou avoir été, mais devenir.

---

[1] Au sens de la physique du XIXè

Copyright © INADEN - peintre enseignant en art graphique