

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

CRÉATION D'IMAGES NUMÉRIQUES : ESTHÉTIQUE DU TEMPS JAPONAIS ET
MÉTHODOLOGIE DE PERFECTIONNEMENT TIRÉE DES ARTS MARTIAUX
TRADITIONNELS JAPONAIS

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ART

PAR
DAVE HAWEY

MARS 2012

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	4
AVANT-PROPOS.....	5
RÉSUMÉ.....	6
INTRODUCTION	7
CHAPITRE I	10
ESTHÉTIQUE DU TEMPS JAPONAIS EN ART PICTURAL	10
1.1 – Un art du temps, une pensée du temps	10
1.2 – Étude comparative des aspects du temps japonais en art pictural occidental.....	16
1.2.1 – Similarités occidentales en art et philosophie	16
1.2.2 – Le nouveau paradigme du temps.....	18
1.3 – L'influence du temps japonais dans l'art pictural occidental	21
1.3.1 – La modernité.....	22
1.3.2 – Époque contemporaine	25
1.4 – Le temps japonais et l'art numérique	28
CHAPITRE II.....	30
SINGULARITÉ ARTISTIQUE ET POSITIONNEMENT	30
2.1 – La sagesse	30
2.2 – Vestiges du passé.....	31
2.3 – L'artiste postmoderne	33
2.4 – Distinction en art contemporain	36
2.5 – <i>Fudōshin</i>	39
CHAPITRE III.....	41
MÉTHODOLOGIE : TRANSPOSITION DU CORPUS DES ARTS MARTIAUX	
TRADITIONNELS JAPONAIS	41
3.0 – La visée du perfectionnement de l'artiste à travers le temps.....	41
3.1 – La Voie	42
3.2 – Artistes martiaux peintres et calligraphes.....	44
3.2.1 – Miyamoto Musashi.....	45

3.2.2 – Yamaoka Tesshû	49
3.3 – Éléments de méthode tirés de la Voie du sabre	51
3.3.1 – Le <i>keiko</i>	52
3.3.2 – Être son propre <i>dōjō</i>	52
3.3.3 – L’importance de la tradition	53
3.3.4 – Savoir imiter et <i>mimésis</i> occidentale	53
3.3.5 – Systèmes d’apprentissages	54
3.3.6 – Les niveaux de pratiques des <i>kōryū</i>	55
3.4 – Transposition des niveaux de pratique tirés des <i>kōryū</i>	56
3.4.1 – <i>Tanren gata</i>	57
3.4.2 – <i>Jissen gata</i>	60
3.4.3 – <i>Hyoen gata</i>	61
3.5 – Le médium numérique et la méthode transposée	62
CHAPITRE IV	64
CRÉATION D’IMAGES NUMÉRIQUES	64
4.1 – Le processus itératif	65
4.2 – Formats virtuel et matériel	65
4.3 – Images présentées	66
4.3.1 – <i>Mâ</i>	66
4.3.2 – <i>Tengu</i>	69
4.3.3 – <i>Sympétrum</i>	70
4.3.4 – <i>Ashigaru</i>	74
4.3.5 – Hommage à Hokusai	75
4.3.6 – Vide	79
CONCLUSION	81
BIBLIOGRAPHIE	84
ANNEXE	87

LISTE DES FIGURES

Figure 1 – <i>Paysage d'automne</i> , Tôyô Sesshû,	13
Figure 2 – <i>Trois beautés célèbres</i> ,.....	14
Figure 3 – Nocturne en bleu et or - le Vieux Pont de Battersea,.....	24
Figure 4 – <i>Five Angels for the Millennium</i> , Bill Viola,.....	26
Figure 5 – Signature de <i>Fudôshin</i> ,	39
Figure 6 – Pie-grièche juchée sur une branche séche,.....	47
Figure 7 – <i>Cormoran</i> , Miyamoto Musashi,.....	48
Figure 8 – Calligraphie de Yamaoka Tesshû,	51
Figure 9 – Technique de base pour l'utilisation	58
Figure 10 – <i>Mâ</i> , peinture numérique,	66
Figure 11 – <i>Kanji</i> illustrant le concept <i>Mâ</i> et les trois nuances.....	68
Figure 12 – <i>Tengu</i> , peinture numérique,	70
Figure 13 – <i>Sympétrum</i> , peinture numérique,	71
Figure 14 – Pinceau/motif utilisé et variations du trait qui en découlent,.....	72
Figure 15 – <i>Ashigaru</i> , peinture numérique,.....	74
Figure 16– Rose trémière et moineau, Hokusai,	76
Figure 17– Hommage à Hokusai, peinture numérique,.....	77
Figure 18 – Image numérique finale de la séquence	79

AVANT-PROPOS

La rédaction de ce mémoire ainsi que le projet dans son ensemble n'auraient pu avoir lieu sans l'aide particulière de tous ces gens que nous tenons à remercier : notre directeur Michaël La Chance, Denys Tremblay, Rafael Sottolichio, tout le personnel du Centre NAD, nos professeurs de l'UQAC, ainsi que nos chers étudiants.

Nous tenons à remercier en particulier : nos proches pour leur encouragement et leur soutien, Shihan Stéphane Meunier et D^r Kacem Zoughari, les gens de Budo Montréal, Andréanne Fournier, Steve Beauséjour et merci spécial à Suzanne Guèvremont et Denis Desjardins pour la correction du mémoire.

Dave Hawey

RÉSUMÉ

Ce projet se formule en double recherche; d'une part sur les aspects du temps de l'esthétique picturale japonaise et, d'autre part, sur la transposition de systèmes d'apprentissage, tirés des arts martiaux traditionnels japonais en tant que voie praticable de perfectionnement de l'artiste numérique. La culture japonaise et celle occidentale moderne et contemporaine se rencontrent sous forme d'un dialogue et se déconstruisent dans la création d'images numériques. En mettant en pratique des éléments de philosophie asiatique telle que la sagesse, l'artiste élabore une méthodologie d'apprentissage constante au sein d'un processus créatif visant la recherche de qualité au quotidien et de perfectionnement à long terme. Il fait ensuite la présentation de ses créations numériques reprenant les thématiques temporelles et martiales japonaises et y fait les liens avec ladite recherche.

INTRODUCTION

Le dessin a toujours été notre médium de prédilection, et cela remonte maintenant à plusieurs années. La passion, la véritable clé d'assise pour la création avec ce médium, nous a permis de développer la rapidité et d'élaborer des projets de plus en plus variés. Plusieurs années d'expériences passées avec le médium numérique, notre pratique souvent interrompue s'est depuis quelques années transformée. Du moins, elle fait maintenant prévaloir un mode d'agir et de penser qui s'oriente vers une recherche métaphysique de la Qualité. À défaut de ne viser que le Beau ou le Vrai, nous mettons l'accent sur la visée du Bien, à savoir la bonne pratique qui nous convient.

Cette transformation a commencé par notre pratique des arts martiaux traditionnels japonais, dans lesquels le parcours qu'entreprend le pratiquant se définit par une volonté immanente de rechercher la qualité dans la pratique des techniques de combat, mais plus loin encore, dans toutes les sphères de sa vie, y compris les arts dits « de paix ». Les guerriers japonais des temps féodaux parlaient de *bunbu ryodo*, à savoir la double culture du corps et de l'esprit, qui tire ses origines du bouddhisme zen. Cette double culture était préconisée par les plus grands guerriers, maîtres du sabre, qui pourtant pratiquèrent en parallèle, ou plus tard, la poésie, la peinture, la calligraphie, la cérémonie du thé, etc. Donc, une question se formule : si ces guerriers de renom furent également artistes accomplis et de talent dans les arts « de paix », comment sont-ils parvenus à démontrer autant de maîtrise dans des disciplines en apparence très distinctes? Y a-t-il une méthodologie ou un

système d'apprentissage transposable d'un corpus à un autre? Et plus précisément, peut-on transposer le savoir cognitif du corpus des arts martiaux traditionnels japonais dans notre pratique du dessin numérique? Si oui, peut-on orienter cette transposition dans un but de perfectionnement de l'artiste à travers le temps?

Au fil des années, par la pratique des arts martiaux traditionnels japonais, nous avons inévitablement été sensibilisé à différents concepts tirés du bouddhisme zen, entre autres ceux portant sur les aspects du temps japonais. En fait, il s'agit d'une réelle esthétique du temps que l'on peut observer dans l'art japonais; un art orienté vers le présentisme, le passage, l'impermanence, évoqué dans des scènes de nature ou urbaines.

Ce travail dresse d'abord un portrait des quelques aspects du temps provenant de l'esthétique visuelle japonaise traditionnelle, qui trouveront des similarités et rapprochements depuis la modernité jusqu'à aujourd'hui, dans l'art pictural occidental. Certains de ces aspects du temps se retrouveront d'ailleurs au cœur de nos images numériques. Par le fait même, les éléments philosophiques reliés au temps, comme la sagesse et la recherche de la qualité, reviendront couramment dans notre recherche. La deuxième partie de notre travail porte sur nos réflexions personnelles en tant qu'artiste postmoderne et fera part de notre positionnement et de notre singularité artistique. La troisième partie propose une méthodologie basée sur la Voie du sabre et transpose les niveaux d'apprentissages des écoles classiques japonaises de sabre dans une pratique quotidienne de l'artiste créateur d'images numériques, visant à long terme un perfectionnement dans son art. Enfin, la quatrième partie du travail se veut la présentation des six créations d'images numériques réalisées pour ce projet. Cinq images fixes et une

séquence d'images vidéo incorporant à la fois les notions temporelles et esthétiques des deux cultures occidentales et japonaises. Tout au long de ce projet, nous avons fait des recherches au cœur de notre pratique artistique et avons enrichi notre culture intellectuelle, au quotidien. Nous pouvons l'affirmer aujourd'hui : la conséquence positive de cet exercice est que nous en sommes sortis grandi, nous nous sommes perfectionné!

CHAPITRE I

ESTHÉTIQUE DU TEMPS JAPONAIS EN ART PICTURAL

La recherche thématique qui va nous intéresser porte sur les aspects du temps japonais. Ce n'est qu'en se questionnant à la fois sur différents thèmes comme la pratique artistique, le processus créatif, la pratique des arts martiaux traditionnels ainsi que l'utilisation du médium numérique, que nous avons cerné un thème les transcendant tous : celui du temps, comme esthétique et source de réflexions. Mais cependant, un temps au sens japonais et qui mérite d'être défini.

1.1 – Un art du temps, une pensée du temps

Lorsqu'on s'intéresse à la culture japonaise, que ce soit dans l'apprentissage des arts martiaux ou picturaux, on ne pourrait nier le rapport de l'être avec le temps, au point d'en élaborer une manière de penser. La pensée autour du temps importe tellement aux Japonais qu'elle se découvre dans tous les aspects de la vie. Le temps japonais se dit *toki*, mais prend plusieurs sens au Japon. Il peut signifier à la fois l'instant, le moment propice ou le cas. La similarité occidentale la plus ancienne se rapprochant le plus de *toki* serait le *kairos* grec.

Si bien que pour prendre des références occidentales, ce temps-*toki* du vécu est plus proche du *kairos* grec (le moment opportun), ou de l'occasion

baroque, que d'une philosophie du temps marquée par les symboliques monothéistes et les lumières du progrès.¹

Cependant, cet aspect du temps *toki* nous importe peu par rapport au *mâ*, évoqué continuellement dans l'estampe japonaise. En effet, *mâ* symbolise l'intervalle, l'écoulement du temps, le passage du temps. Il est senti par l'observation de la nature changeante au gré des saisons. « Le passage du temps est ainsi, par allégorie, reporté sur la nature dont on sait qu'elle renaît cycliquement au printemps. »² Ce concept illustre de façon générale l'entre-deux, l'espacement entre un point de départ et une arrivée, le transfert d'une position à une autre, etc. Dans notre démarche artistique, le processus dans la pratique est vu comme l'intervalle japonais : un passage ponctué d'évènements, d'espacements selon un temps non linéaire et qui se limite à la perception de l'artiste.

L'intervalle va de pair avec notre second aspect du temps recherché : le *mujo*, soit l'éphémère, le rien constant et l'impermanence des choses. Le *mujo* en tant que concept d'impermanence signifie à la fois la « pathétique beauté des choses », ramenant l'idée de la vie et de la mort, et s'apparente à l'expression « *mono no aware* » (choses propres à émouvoir). De sa naissance à sa disparition, toute chose dépérira. De là, un maniérisme face au temps. Mais l'éphémère se manifeste aussi dans l'estampe japonaise par les plus grands artistes qui vont introduire des informations sur le temps sans qu'il ne soit le sujet prévalant dans l'image.

Les plus grands artistes de l'*ukiyo-e* comme Harunobu, Utamaro, Eishi puis Hokusai, Hiroshige, Kuniyoshi et beaucoup d'autres introduisirent des informations sur le temps dans des compositions dont le sujet était

¹ Buci-Glucksmann, Christine, 2001, *Esthétique du temps au Japon : du zen au virtuel*, p. 19

² Delay, Nelly, 2004, *Le jeu de l'éternel et de l'éphémère*, p. 21

apparemment tout autre : par exemple, une scène de pêche en barque où les différentes hauteurs des mâts indiquaient les mois longs et les mois courts.³

Il nous serait impossible de traiter du temps japonais sans considérer le concept d'espace. *Kū* signifie à la fois ciel, espace et vide. Dans la peinture à l'encre *sumi-e*, ou parfois appelée *suibokuga* pour lavis ou aquarelle, l'artiste peint un avant-plan très encré, sans pour autant être très descriptif, mais laisse un lointain non peint et brumeux qui est laissé à notre participation. L'activité de notre imagination vient alors combler ce vide. Le cheminement de notre pensée établit le passage vers cet arrière-plan inconnu, indéfini et flou.

Un paysage est toujours à la fois un espace-temps; l'amour des Japonais pour la nature est intimement lié à cette sensation profonde du passage d'une saison à une autre, du calme à l'orage. La nature en mouvement génère toujours la beauté... Beauté d'une fleur qui se fane, du vent sur la surface de l'eau...⁴

Le paysage zen japonais nous introduit l'espace comme autre aspect du temps dans notre recherche. Cet espace-temps prend la forme du vide, c'est-à-dire un espace « presque » vide, à première vue, mais qui renforce le caractère méditatif de l'image *omokage* (image imaginée), au second degré. Non un vide par minimalisme, mais bien par souci de dépouillement, le vide évoque le désir de s'y retrouver, une image intérieure, et affirme son pouvoir comme véritable entité vivante.

La peinture Zen demeure essentiellement monochrome et *alla prima*; elle ne permet pas le retour en arrière. Elle s'affiche comme activité de l'instant :

³ Ibid, p. 64

⁴ Ibid, p. 96

Le zen a toujours mis l'accent sur le « zen dans la vie quotidienne » ou l'établissement d'un lien entre l'état méditatif et les activités de tous les jours. C'est pourquoi les moines zen sont censés pouvoir démontrer leur illumination de manière graphique, à travers leur écriture au pinceau. Un certain nombre d'entre ceux, dont Hakuin (1686-1769) de la secte Rinzai, ont d'ailleurs été des calligraphes ou des peintres remarquables.⁵



Figure 1 – *Paysage d'automne*, Tōyō Sesshū,
vers 1470-1490

Ce qui caractérisa l'estampe japonaise à l'époque d'Edo (1603-1868), fut le sujet constant des mondes flottants (*ukiyo*). Elles font suite aux peintures définies par la notion

⁵ Davey, H. E., 2007, *L'art de la calligraphie japonaise, Harmonie du corps et de l'esprit pour le shôdô*, p. 42

de la culture guerrière durant la période Momoyama (1573-1603), dans lesquelles les artistes illustraient la vie quotidienne des gens citadins, commandés par les dirigeants désireux de les surveiller. Des images populaires du quotidien et narratives, les mondes idéalisés qu'encourage l'élévation de la bourgeoisie marchande contre la tiédeur du *bakufu* (envoyés du gouvernement Tokugawa), dépeignent alors de nouveaux sujets dont les Japonais sont friands, comme les *bijin-ga* (représentations de jolies femmes) et la vie du quartier des plaisirs (*Yoshiwara*) à Edo, le théâtre kabuki et le fantastique.



Figure 2 – *Trois beautés célèbres*,
Kitagawa Utamaro, *Nishiki-e*,
vers 1792-1793

Ce courant prend son origine dans les illustrations de fiction et se poursuit jusqu'à l'arrivée des techniques occidentales comme la perspective linéaire. Kitagawa Utamaro est

considéré le premier artiste d'estampe *ukiyo* et agit comme « guide » dans les « quartiers du vice » en présentant des scènes de divertissement provenant des maisons de plaisirs. Les artistes vont peindre de jolies femmes, illustrer des créatures fantastiques et grotesques et s'inspireront ensuite de la perspective linéaire apprise des Occidentaux pour peindre des paysages. Les *ukiyo-e* consistent en de véritables médias communiquant l'esthétique du temps japonais à l'époque, ajoutant les mœurs et manières de la population d'Edo aux paysages de natures éphémères. Les plus grands artistes de l'*ukiyo-e* introduisirent tout plein d'informations sur le temps, sans pour autant en être le sujet principal. Parfois, ce sera sous forme de symboles telle une fleur illustrée qu'on ne peut apercevoir qu'au printemps, les dimensions des objets évoquant les mois longs et courts. Dans ces mondes flottants illustrés, le rapport au temps s'opère par un nouveau canal : le maniériste des personnages face au temps.

« Si l'on tente de saisir ces « manières » d'Edo, un terme revient le plus souvent, l'*iki*. Au sens large, l'*iki* se manifeste par cet esprit de rébellion propre au monde flottant des plaisirs et du théâtre. »⁶ Il s'agit bien d'un maniériste face au temps, renfermant tout un système codé et compliqué apparemment impossible à bien saisir à défaut de n'être japonais. « L'*iki* est finalement un goût déterminé ethniquement, que seul le « sens intime », au sens plein du terme, peut saisir. »⁷ L'*iki* d'Edo, sous l'approche visuelle, se distingue entre autres par la silhouette mince et élancée des femmes, les motifs droits et

⁶ Buci-Glucksmann, *Esthétique du temps au Japon*, p. 74

⁷ Shûzô, Kuki, 2004, *La structure de l'iki*, p. 107

lignes verticales parallèles des vêtements, les couleurs sombres et terreuses. Mais l'*iki* propose surtout une esthétique de l'indifférence, une résignation face aux évènements, devant l'adversité, et valorise « l'ainsit  des choses ». Elle trouve sa place dans l'intermédiaire entre le distingu  et le vulgaire. Elle vient non pas en opposition mais en complémentarit  avec l'éthique du samurai ´ la m me ´poque, pr conisant la vaillance et la bravoure. Tous deux sont en fait une « ´thique de l'instant » au sens que lui donne Buci-Glucksman et « une moralit  des apparences » selon Mishima.

1.2 – ´Etude comparative des aspects du temps japonais en art pictural occidental

Les diff rents aspects du temps japonais ´tudi s pr c demment peuvent-il trouver leurs ´quivalences, du moins des similitudes, dans l'art pictural occidental, du moins en philosophie? Sinon, de quelle mani re l'artiste occidental s'approprie-t-il le temps? Quelle forme a pris ce dialogue entre la modernit  et la culture nippone et cons quemment, de quelle mani re la philosophie remettra son h ritage en question au vingti me si cle?

1.2.1 – Similarit s occidentales en art et philosophie

Les ´l ments philosophiques orientaux, et particuli rement japonais, ont trouv  des similarit s frappantes dans la pens e des sophistes, des sto ciens et des ´picuriens. Il s'agissait bien de l'art de vivre ´ l' poque de l'Antiquit  grecque, valorisant le caract re viable et pragmatique, pr valant la recherche du Bien et non pas « braqu  » sur le Vrai. Le sto cisme, en particulier, s'est approch  de la pens e du zen et du mani risme face au temps de l'indiff rence japonaise :

Aussi, en d pit des diff rences philosophiques et terminologiques, le sto cisme et le zen d veloppent-ils une conception parall le du vide et de

l'évènement propre au temps, comme le démontre cette rapide confrontation des termes :

Kû : ciel, vide, espace.

Aiôn : impénétrabilité, ciel, vide.⁸

L'Éthique du stoïcisme rechercha l'absence de trouble, le « vide » de trouble, la sérénité, l'ataraxie, et par la pratique de la morale, favorisa l'apprentissage des lois du monde, divines et forcément bonnes :

La vertu stoïcienne ne correspond pas à de la mollesse ni à un abandon insouciant. Elle désigne plutôt une force, un effort, une tension, une puissance et vigueur. La maîtrise de soi s'exerce autant envers le corps et ses attitudes qu'à l'égard de l'âme, de son caractère et de sa conduite. Le sage n'est pas un être désincarné, pâle et décharné, mais un être au visage pur, au regard assuré plutôt que fuyant ou vague, souple et vigoureux plutôt qu'langui. Son corps révèle la droiture de son âme. Sa vertu n'est pas un pessimisme prônant un retrait total du monde.⁹

Le caractère et la conduite stoïcienne devant son existence suggèrent donc une manière d'être face au temps, une résignation de l'être, à savoir que les choses sont *ainsi*. Donc l'ainsit  des choses : « Est sage qui parvient à réaliser que [c']est ainsi .»¹⁰

La conduite stoïcienne institue une recherche particulière qu'a entreprise Le personnage « Ph dre » de Robert Pirsig et y vit un rapprochement avec la pens e zen :

Ph dre voulut relire et relire ce passage. L'illumination! *La Qualit , la Vertu, le Dharma*, voil  ce qu'enseignaient les sophistes. Ni le relativisme thique ni une vertu id ale – mais l'*aret *, l'excellence, le *Dharma*. Avant le temple de la Raison. Avant la substance et la forme. Avant l'esprit et la mati re. Avant la dialectique elle-m me. Ces premiers professeurs du monde occidental enseignaient la Qualit , et le moyen qu'ils avaient choisi pour ce faire tait la rh torique. Ph dre avait choisi, d s le d but, la bonne voie.¹¹

⁸ Buci-Glucksmann, *Esth tique du temps au Japon*, p. 48

⁹ Auberger, Janick et George Leroux, 1998, *L'art de vivre, Sto cisme et picurisme*, p. 8

¹⁰ Jullien, Fran ois, 1998, *Un sage est sans id e *, p. 121

¹¹ Pirsig, Robert, *Tra t  du zen et de l'entretien des motocyclettes*, 1978 pour la traduction fran aise.

Ce que nous appelons « perfectionnement » dans notre méthodologie n'est autre que l'*aretê* grecque qui veut préserver l'unité de la vie, qui rejette toute spécialisation. L'artiste selon nous aspire à l'excellence dans ce tout qu'il fait, dans son développement potentiel, et par conséquence indirecte et positive, il se perfectionne par sa pratique quotidienne.

Nous avons écrit plus haut que le temps japonais *toki* désignait entre autres le moment propice et se rapprochait du *kairos* grec, à savoir le moment opportun. Dans les deux cas, il s'agit d'un temps non linéaire qui ajoute une profondeur à l'instant vécu et invite à saisir ce même instant. « Aussi le sage ne se désintéresse-t-il pas de l'occasion, comme moment opportun, mais il n'en reste pas non plus prisonnier (comme d'un *kairos* dont il faudrait inconditionnellement profiter). »¹² La particularité orientale du moment opportun réside dans ce choix de le saisir, par extension de saisir le présent, sans pour autant s'y contraindre.

1.2.2 – Le nouveau paradigme du temps

Dans son *Esthétique de l'éphémère*, Christine Buci-Glucksman proclame un paradigme du temps, celui de l'éphémère dans l'art occidental moderne et postmoderne. « Car, en Occident, l'art a longtemps été pensé à partir du subsistant, Être ou Idée, qui dévalorise le temps comme pur devenir. »¹³ Ce nouveau *cogito* du paradoxe de l'éphémère et de l'éternel en art visuel s'affirmara sur l'Être et son devenir et proposera deux types d'éphémère :

¹² Jullien, p. 104

¹³ Buci-Glucksman, 2003, *Esthétique de l'éphémère*, p. 13

D'une part, un éphémère mélancolique, constitutif du baroque historique ou du moderne (Baudelaire, Benjamin, Pessoa, etc.), qui est d'emblée aussi ambivalent que le clair-obscur et le spleen allégorique. Et, d'autre part, un éphémère positif, plus explicitement cosmique, qui traverse déjà l'histoire du regard en France au XIX^e siècle (cf. Monet), et qui m'a paru servir de « pont » théorique et esthétique entre l'Asie et l'Occident.¹⁴

L'éphémère cosmique mérite donc une attention particulière dans notre recherche.

Différentes façons de suggérer le temps en art visuel : jeux lumineux des clairs-obscurs, des ombres portées, état de la matière, âge des personnages représentés, etc. L'image agissait autrefois comme une fenêtre devant ce qui se passait mais avec l'idée de peindre le temps, elle fait désormais prévaloir la saisie des effets saisonniers, les heures du jour, le déplacement des nuages, le coucher du soleil, les eaux dormantes, etc.

Les peintures de Monet révèlent bien cet aspect du temps qu'est l'éphémère cosmique avec ses éclats, reflets et scintillements du visible que l'on peut admirer dans ses œuvres. Son but était de peindre l'air, la beauté de l'air, chose impossible et totalement éphémère. L'éphémère aérien est l'énergie du présent, une nouvelle aventure du lumineux qui prévaut sur l'Être ou l'Idée.

Les peintres impressionnistes français, séduits par l'estampe japonaise, surtout les mondes flottants, y voyaient la saisie de l'instant : Monet traitait semblablement les couleurs comme une vibration, suggérant l'instabilité de la lumière et du temps. Les impressionnistes comprirent vite cette capture intuitive de l'instant. L'instant de Paul Klee est plutôt ultérieur et propose une impression rendue différente de celle reçue, pouvant s'étaler sur plusieurs années les séparant, ce qui engendre selon lui une restitution moins

¹⁴ Ibid, p. 27

passive mais beaucoup plus expressive. Dans les deux modes de pensée de l'instant, revient l'idée principale de créer par la sensibilité dans le vécu de l'artiste.

L'époque actuelle propose désormais un « maniérisme technologique », dans lequel la dimension virtuelle finit par prévaloir sur les trois dimensions de la réalité physique des sens. La quatrième dimension duchampienne, invisible, correspondant aux réalités fluides du cerveau, rejoint le *mitate*, soit le regard à partir du temps. Elle s'observe entre autres sur les réseaux sociaux affichant de multiples informations au sujet d'une personne réelle, souvent par cette personne elle-même, avec comme résultat la projection d'une nouvelle identité, laissant place à de multiples interprétations. Ces informations et interprétations obéissent à un temps d'éventualité et changent constamment, au gré de la personne réelle possédant le compte, ce qui nous ramène au concept temporel japonais du *mujo*, soit de l'impermanence des choses. Le réseau social *Facebook* représente le meilleur exemple de par sa configuration générale, véhiculant des données éphémères et impermanentes, comme si les informations « flottaient » dans le temps. Ce nouveau regard à partir du temps accorde moins d'importance à la forme finie, mais bien plus au processus infini des formes changeantes et impermanentes. « Or pour un Japonais, les formes sont dans le temps comme elles sont dans l'espace; et la substance compte fort peu. »¹⁵

Dans *La structure de l'iki*, Kuki Shûzô propose le dandysme de Baudelaire comme sentiment proche de l'*iki*. Le dandysme dans *Le peintre de la vie moderne* consiste en une philosophie viagère comme l'*iki*, où le temps n'est que le temps de *ma* vie. Ne s'appliquant

¹⁵ Berque, Augustin, 1993, *Du geste à la cité*, p. 28

qu'au caractère masculin alors que l'*iki* était asexuée, Baudelaire exprime notamment le maniérisme du dandy ainsi :

C'est avant tout le besoin ardent de se faire une originalité, contenu dans les limites extérieures des convenances. C'est une espèce de culte de soi-même, qui peut survivre à la recherche du bonheur à trouver dans autrui, dans la femme, par exemple ; qui peut survivre même à tout ce qu'on appelle les illusions. C'est le plaisir d'étonner et la satisfaction orgueilleuse de ne jamais être étonné.¹⁶

L'*iki* d'Edo se rebelle contre la rigidité du shogunat des Tokugawa, tandis que le dandysme s'affirme comme pleinement moderne. Deux systèmes de valeurs protéiformes et antinomiques provenant de cultures différentes se rejoignent dans ce goût de l'apparence et de l'artifice dans l'existant éphémère et passager de l'homme. « Le caractère de beauté du dandy consiste surtout dans l'air froid qui vient de l'inébranlable résolution de ne pas être ému¹⁷ » ...vient rejoindre la résignation (*akirame*) de l'*iki* face aux événements de la vie, et qui met en valeur un esprit impassible et fort de sa connaissance du destin et qui renonce à tout attachement. Baudelaire écrit plus loin : « le dandysme est le dernier éclat d'héroïsme dans les décadences¹⁸ » et se rapproche à cette disposition de l'esprit en tant qu'idéal moral dans l'*iki* caractérisée par le courage, la vaillance et la bravoure. La corrélation entre l'*iki* d'Edo et le dandysme baudelairien se poursuit dans ce que les deux « styles » se situent dans l'intermédiaire entre le distingué et le vulgaire. Selon K. Shûzô, *Les Fleurs du mal* proposerait un maniérisme semblable face au temps.

1.3 – L'influence du temps japonais dans l'art pictural occidental

¹⁶ Baudelaire, Charles, 1863, *Le peintre la vie moderne*, p. 20

¹⁷ Ibid, p. 21

¹⁸ Ibid, p. 20

1.3.1 – La modernité

L'Esthétique du temps au Japon dresse un portrait intéressant d'artistes visuels occidentaux modernes ayant établi un dialogue avec la culture japonaise. Nous constatons par nos recherches que les adeptes du japonisme proposaient en effet pour la première fois ce dialogue par la fascination avec cette nouvelle forme d'esthétique. La modernité verra dans le japonisme « un œil net et « moderne », pour reprendre les mots de Van Gogh. « Japonisme : goût pour presque tout ce qui vient du Japon : arts (appliqués), vêtements, architecture. Basé sur l'admiration et l'imitation, ce japonisme sera appelé à se prolonger jusqu'au cœur du XX^e siècle. »¹⁹ Van Gogh y verra un nouveau paradigme dans la modernité, bien qu'éphémère, et l'écrira à plusieurs reprises à son frère Théo. La nouvelle forme esthétique japonaise et leurs thématiques reliées à la nature seront les sujets préférés des artistes modernes. C'est l'éphémère qui est dépeint dans cette nature fragile, dans ses plans non linéaires, bref un nouveau rapport avec le temps, rafraîchissant pour l'Occident, entré dans la modernité et soumis à des conventions. Ce japonisme se caractérisera par un intérêt pour l'imitation d'estampes *ukiyo* dépeignant les mondes idéalisés d'Edo. Un exemple parmi tant d'autres : Van Gogh, pendant une courte période, admira quasi-religieusement l'art japonais. Cette admiration eut un impact considérable sur son oeuvre. Van Gogh découvrit les estampes à Anvers mais les acheta à bas prix au marché d'Arles, sans jamais vraiment connaître les artistes japonais qu'il aura imités. Nous ne pouvons affirmer qu'il y admira l'esthétique du temps proprement dite, mais plutôt celle visuelle des

¹⁹ Tilborgh, Louis van, 2006, *Van Gogh et le Japon*, p. 8.

Japonais par leur composition originale, voyant un rafraîchissement et un enrichissement à son œuvre. Cependant, il leur admira cette idée de restituer de façon convaincante la nature. Il leur trouva donc des rapprochements à ses idéaux. Il imita quelques estampes pour mieux saisir comment « voir avec un œil japonais », mais poursuivit sa quête des couleurs vibrantes et expressives. « À ses yeux, le succès et l'avenir de l'art moderne dépendaient désormais en grande partie, voire majoritairement, de son aptitude à imiter cet exemple. »²⁰ Il remarqua à Arles que les Japonais dessinaient vite comme l'éclair, et découvrit sans doute ce maniérisme face au temps des artistes japonais.

Les Manet, Monet et Pissarro ont su voir la corrélation entre leur démarche impressionniste et l'estampe japonaise dans cette recherche de capturer l'instant par la couleur :

Cette vision partielle de l'individu, qui cependant donne une présence à l'ensemble, est une des grandes notions esthétiques du Japon ancien. Ce que l'on voit réellement des personnages est ainsi : plutôt qu'une représentation, une évocation qui contribue à créer une atmosphère et qui stimule l'imagination. Le monde visuel japonais est destiné à éveiller des « impressions », des « atmosphères », et à transformer le spectateur en un créateur qui complète – dans son esprit – la part de réalité qu'il a sous les yeux.²¹

Mentionnons aussi l'artiste James Abbott McNeill Whistler (1834-1903), Américain expatrié à Londres, qui collectionnera les estampes japonaises, s'en inspirera et se portera sans doute le meilleur défenseur occidental de l'art japonais de son époque. Whistler s'intéressa à l'esthétique picturale japonaise, mais surtout au concept d'asymétrie dans sa

²⁰ Ibid, p. 5

²¹ Delay, p. 31

composition, l'utilisation du flou pour peindre les paysages brumeux londoniens. Dans son œuvre *Nocturne : Blue and Gold – Old Battersea Bridge*, il évoque la nature éphémère des sourdes lumières de la Tamise, du brouillard et de l'eau. Il fait démonstration de son utilisation des espaces vides ou superficiels, du passage subtil entre les tonalités, tel que l'on pouvait observer dans les *ukiyo-e* d'Edo. L'œuvre même est comparée à une estampe d'Hiroshige, datant de 1857, intitulée *Kyôbayashi Takegashi* (Pont Kyôbayashi), dans laquelle est présentée une vue très semblable d'un pont éclairé par la lune.



Figure 3 – Nocturne en bleu et or - le Vieux Pont de Battersea,
James McNeil Whistler, huile sur toile, 1872-1875

L'art nouveau n'échappera pas non plus à cette influence japonaise avec les motifs inspirés de la nature. Le motif floral et l'ornement apportés à la ville pour rendre la vie plus gaie et les gens plus heureux ne furent que d'autres manifestations de cette fascination pour l'art visuel japonais à l'époque. Là encore, l'esthétique du temps japonais ne s'aperçut qu'indirectement, se faisant sentir dans l'obsession pour la Beauté dans le quotidien, dans un art en accord avec son temps. Le courant de l'esthétisme reprend des idées de stylisation à la japonaise avec les couleurs vives ou parfois dé saturées, évoque et interprète plus que ne représente fidèlement un sujet.

La fascination pour l'esthétique visuelle dans l'art japonais à l'époque moderne est facilement chose vérifiable, sans pour autant que le temps ne prévale encore, quoiqu'au second degré, et il faut attendre encore pour voir des artistes occidentaux s'intéresser aux aspects du temps japonais, en tant que principal sujet, voire comme « pur devenir ».

1.3.2 – Époque contemporaine

Avec l'art de la vidéo, la notion d'intervalle est incontournable avec les flous, délais, passages entre les séquences, etc. Il est intéressant d'étudier l'artiste Bill Viola et principalement son œuvre encore récente intitulée *Five Angels for the Millennium* pour voir comment l'esthétique du temps japonais se manifeste. Il est à noter par le fait même que Viola s'intéresse aux fondements bouddhiques zen, lui qui a séjourné au Japon pendant plusieurs années. Il s'intéresse beaucoup à l'esprit, en tant que lieu, qu'il appellera la cinquième dimension. Les chambres noires de ses installations vont correspondre à la couleur de l'intérieur de la tête du spectateur. Ainsi le véritable lieu de ses installations est l'esprit, et non pas vraiment le paysage, le paysage physique. Ainsi l'esprit correspond à cet

espace infini du paysage japonais, mais surtout une qualité d'âme, naissant du pouvoir du vide. Il utilise l'écran comme un palimpseste au monde invitant au regard méditatif propre à chaque personne. Son utilisation des intervalles dans la vidéo nous ramènent au concept *mâ*, en mettant l'accent sur le passage au ralenti.



Figure 4 – *Five Angels for the Millennium*, Bill Viola,
2001, dans l'ordre:

- Departing Angel*
 - ii. *Birth Angel*
 - iii. *Fire Angel*
 - iv. *Ascending Angel*
 - v. *Creation Angel*
- (Source : <http://www.billviola.com>)

Five Angels for the Millennium (Figure 4) se divise en cinq séquences vidéo de mondes aquatiques. Cinq vidéos grand format (2,4 par 3,2 mètres) projetés sur des murs noirs. Attiré par les propriétés de transformation et de réflexion de l'eau, Bill Viola explore les manières dont l'eau donne la vie, maintient la vie, bénit la vie et finalement reprend la vie. Les séquences vidéo dans ce travail sont lentes et prennent un certain temps à absorber. Les prises originales duraient de 35 à 40 secondes, incluant une figure en pose de départ, le plongeon et la figure submergée. Chaque séquence cependant est ralentie pour durer finalement de 10 à 15 minutes. Ensuite, ces séquences sont étendues, accélérées et programmées pour voir les explosions apparaître lors des intervalles que Bill Viola a choisis.

Le son fait aussi partie de l'œuvre. On entend le son de l'eau, de subtiles étendues de notes, sons de bulles d'air qui s'envoient des vêtements des figures et les égouttements de l'eau. Les sons réels sont prédominants et en proportion directe avec les images au ralenti. Des sons très élevés se font entendre, selon les images ou si les figures émergent de l'eau. On peut aussi entendre des sons d'insectes comme ceux des grillons pour représenter les sons de l'air.

L'influence du temps japonais se retrouve dans certains travaux d'artistes américains dans l'exposition *Third Mind Exhibition*, présentée au Musée Guggenheim à New York en 2009, dans laquelle « les artistes américains contemplent l'Asie, de 1860 à 1989 ». En effet, cette exposition a présenté des œuvres regroupées selon des thématiques spécifiques. Mentionnons le travail de Mark Tobey, peintre abstrait d'après-guerre, qui étudia la calligraphie chinoise et qui séjourna dans un monastère zen au Japon où il pratiqua

la méditation et la peinture à l'encre. Sa technique de peinture très rythmée se propose comme une structure de phrases se succédant dans le temps. Elle forme une peinture méditative, de matière-esprit, de fourmillements de signes que Tobey appellera « *white writing* », précisément des écritures blanches sur des fonds sombres, à l'inverse de la peinture zen classique.

1.4 – Le temps japonais et l'art numérique

L'esthétique du temps japonais se manifeste dans la création numérique et ce, aisément, étant donné la double présence de l'intervalle et de l'éphémère que l'on retrouve dans l'utilisation du logiciel de création et de l'ordinateur lui-même. Edmond Couchot cerne le mieux cet aspect du temps et à la fois cet état dans la création numérique, qu'il va appeler le temps *uchronique*; un temps en dehors de la chronicité. Ce temps décrit l'intervalle entre deux opérations, soit celle de départ et celle qui lui succèdera, à moins que la première ne soit validée pour l'opérateur, en l'occurrence l'artiste. Il s'agit bien d'un temps virtuel qui permet le retour en arrière (Ctrl Z), qui justifie des états éphémères en attente d'approbation, et résonne avec le concept *mâ* japonais.

Le temps *uchronique* ne relève ni d'un « ça-a-été » se référant au passé, ni d'un « c'est » renvoyant à un présent perpétuel, mais d'un « ça-peut-être », ouvert à d'innombrables éventualités. La modalité temporelle des mondes virtuels est l'éventualité.²²

Le temps *uchronique* est donc un temps passager et flottant, de par son état non définitif. « ...les images numériques présentent deux caractéristiques communes : 1. Elles

²² Couchot, Edmond, 1998, *La technologie dans l'art, De la photographie à la réalité virtuelle*, p. 140

sont le résultat de calculs automatiques effectués par des ordinateurs; 2. Elles sont capables d'interagir avec celui qui les crée ou celui auquel elles sont destinées. »²³ L'outil numérique interagit avec l'artiste dans l'acte de création. Il permet le retour en arrière (Ctrl Z), donc la possibilité de l'éventualité corrigible, et propose un processus stochastique d'essai-et-erreur jusqu'à la validation de l'artiste, qui sera au cœur de notre pratique.

²³ Couchot, 2003, *L'art numérique, Comment la technologie vient au monde de l'art*, p. 23

CHAPITRE II

SINGULARITÉ ARTISTIQUE ET POSITIONNEMENT

Dans ce chapitre, nous allons expliquer notre positionnement en art contemporain et par le fait même, voir en quoi consiste notre singularité artistique, alliant éléments philosophiques bouddhiques et créations numériques. Il sera notamment question de reconsidérer l'idée de la sagesse en tant qu'élément philosophique viable pour l'artiste. D'autres éléments y sont aussi présentés comportant un rapport au temps, comme le processus, le lien entre le présent et le passé et l'être dans le temps.

2.1 – La sagesse

Ce qui nous intéresse dans la philosophie occidentale d'aujourd'hui, c'est bien la façon dont elle remet en question l'aiguillage que la pensée grecque lui a fait prendre, en s'inspirant d'une pensée orientale. La sagesse orientale est étudiée notamment par le philosophe contemporain François Jullien qui propose « un sage est sans idée »... quoiqu'une idée en soit. Mais il faut comprendre l'Idée au sens de la philosophie occidentale; or le sage ne tente pas de défendre la véracité d'une idée plus qu'une autre :

De là, sans incurable banalité : sans histoire, la sagesse l'est aussi en ce sens où, avec elle, rien n'arriverait de remarquable, de saillant, à quoi pourrait s'accrocher la parole – rien ne se passerait d'intéressant. En effet,

elle est irrémédiablement plate puisque, de son propre aveu, il s'agit de tout tenir sur le même plan; et c'est bien ce qui rend difficile d'en parler.²⁴

Sans rejeter non plus les autres idées, elle en demeure impartiale, elle est à méditer et à « savourer », pour ensuite faire réaliser. A priori, nous recherchons comment mieux savourer notre pratique artistique pour ensuite mieux inviter le spectateur à « savourer » nos images. La sagesse se forge d'une philosophie basée sur l'expérience dans le vécu et s'acquiert dans le praticable. « Restant fonction d'une expérience individuelle, la sagesse est, dans son principe, auto-référentielle – à l'image de l'autocratisme du souverain; au lieu de réclamer l'approbation des autres, elle est *autoprobatrice* et se suffit. »²⁵ Comme il est entendu de façon générale dans les arts martiaux depuis longtemps, le pire ennemi demeure toujours soi-même, tout comme à la fois le meilleur juge. Cela s'applique aussi bien pour l'artiste visuel qui, seul devant sa toile, aujourd'hui devant l'écran et le logiciel, portera le premier regard, se fera le premier juge de son travail. Il est par le fait même l'unique maître de son tempérament et de ce qui en découle, du développement de son potentiel et de son devenir. Ayant acquis de nombreuses expériences, nous ne sentons plus le besoin d'avoir recours à un maître ou un guide dans notre pratique, la référence à soi-même nous suffit pour parcourir le chemin viable dans l'art.

2.2 – Vestiges du passé

Même si nous nous positionnons dans une pensée postmoderne, nous ne faisons pas de rupture avec le passé, car celui-ci demeure toujours valable, voire incontournable, et

²⁴ Jullien, *Un sage est sans idée*, p. 18

²⁵ Ibid, p. 111

cette même relation avec le temps se retrouve dans la culture nippone qui nous intéresse. Il s'agit par conséquent d'un intérêt envers des concepts tel que la sagesse et la recherche de la Qualité, devenus « poussiéreux » de nos jours, moins à la mode et souvent laissés de côté dans la pensée occidentale.

Nous valorisons même aujourd'hui la pertinence du dessin traditionnel de représenter le réel, du moins au début dans notre pratique, en tant que but formateur dans son développement. Tout comme dans l'art de la calligraphie japonaise, la pertinence de bien connaître le travail de ses prédecesseurs par la mimétique se voit comme processus d'apprentissage. La représentation du réel développe notre habileté à observer les détails, étant donné notre capacité instinctive à synthétiser le réel. Pour y parvenir en dessin, l'exercice de la technique demeure inévitable. Ce n'est qu'après de nombreuses répétitions que l'artiste visuel stylisera librement, révélera alors la réelle maîtrise en accord avec sa passion pour l'exercice immanent de lui-même. Il reviendra toujours à ces exercices « classiques », en y découvrant des saveurs plus subtiles.

L'intension artistique d'auparavant, celle de substituer la vérité, demeure matière à réflexion :

Que l'artiste soit avant tout rationnel ou affectif, qu'il se laisse entraîner par un ordre de préoccupations ou par un autre, il est toujours amené à un résultat final : il révèle et il communique sa vérité la plus intime; il tend à la substituer à celle du spectateur, dans la mesure où celui-ci se laissera absorber par la contemplation de l'œuvre.²⁶

Mais cette vérité prend la forme dans notre cas d'une vérité méditative par l'image, comme Bill Viola le fera avec la vidéo. L'artiste substitue alors « ce qui est à méditer »

²⁶ Huyghe, René, 1965, *Les puissances de l'image, De la composition à l'expression*, p. 72

voulant « faire réaliser » son spectateur. Le résultat visuel final est figuratif et porteur de sens, composé d'abstractions, de symboles. L'abstraction seule n'est pas visée en raison de son éloignement du réel. L'unification du particulier à l'universel est souhaitée.

2.3 – L'artiste postmoderne

Nos habitudes de parler sont très vicieuses, car si je dis que là-bas la politesse est une religion, je fais entendre qu'il y a en elle quelque chose de sacré; l'expression doit être dévoyée de façon à suggérer que la religion n'est là-bas qu'une politesse, ou mieux encore : que la religion a été remplacée par la politesse.²⁷

S'intéresser à la culture japonaise commence par savoir se méfier des mots vicieux de notre langage susceptibles de fausser la pleine signification du message. En ce sens, la philosophie japonaise qui nous intéresse trouve ses fondements dans le bouddhisme, que nous, Occidentaux, considérons au départ comme une religion. Mais il faut comprendre que nous nous intéressons à la recherche de la qualité métaphysique dans une pratique artistique par le biais d'un processus, et en ce sens, les éléments philosophiques du bouddhisme zen, de par leur pragmatisme immanent, résonnent grandement dans notre démarche. Dans notre pratique sous forme d'intervalle, le principe d'éphémère fait succéder les différents passages à l'infini comme dans les images-flux du virtuel. Notre recherche s'intéresse bien plus à l'art de vivre de l'artiste, à l'être face au temps, à son époque, plutôt qu'à porter défense ou allégeance à la religion bouddhiste.

²⁷ Roland Barthes, *L'empire des signes*, p. 92

Nous revisitons donc l'esthétique japonaise, nous l'interprétons, nous la découvrons d'une manière particulière et l'ajoutons à l'esthétique picturale occidentale, lesquelles ensuite se mélangent et s'hybrident. Nous portons des éléments de la philosophie orientale, dont les concepts de sagesse et de mise en pratique viennent enrichir une philosophie occidentale caractérisée par un éternel combat de pensées, lesquelles sont victorieuses ou défaitistes d'une époque à l'autre.

« Est philosophe », l'est pleinement, a-t-on dit souvent (et Deleuze encore, suivant Foucault), qui a « pensé autrement ». Or le sage, lui, ne cherche pas à penser autrement. C'est même exactement le contraire qu'il cherche à faire – et c'est bien ce contraire qu'il nous reste à dire : il ne cherche pas, par l'originalité de sa pensée, à différencier son point de vue de celui des autres, mais bien plutôt à comprendre et concilier tous les autres points de vue dans sa pensée.²⁸

Or, notre positionnement ne tente pas de valoriser la prise de position pour telle Idée sur telle autre. Car cela n'a que très peu d'impact sur la pratique, mais bien plus sur le discours. Et pourtant il n'y a pas tant à dire qu'à faire. De là, un positionnement, certes, mais bien en tant qu'exercice.

Nos réflexions rejoignent celles de Christine Buci-Glucksman dans son *Esthétique de l'éphémère*, lorsque notre regard se porte sur la société postmoderne, la nôtre, et quant à son caractère éphémère, changeant et incertain :

Véritable signe de société, l'éphémère n'est-il pas devenu une nouvelle modalité du temps à l'époque de la mondialisation ? Éphémère des familles à géométrie variable, éphémère du travail de plus en plus « flexible » et menacé, éphémère des vies et des identités qui perdent leurs repères fixes,

²⁸ Jullien, p. 110

tout révèle une sorte d'accélération du temps qui déracine les stabilités, en occultant la limite extrême de l'éphémère, la mort.²⁹

Notre distinction avec le japonisme de la modernité poursuivrait l'idée de Van Gogh, à savoir que « voir avec un œil japonais » deviendrait pour nous « concevoir avec l'entité corps/esprit japonais ». Cette distinction s'opérera par notre intérêt premier envers le *bunbu ryodo*, à savoir la double culture du corps et de l'esprit, trouvant son origine dans le bouddhisme zen. Les arts martiaux traditionnels japonais, de par leurs liens intimes avec ces origines, vont véhiculer un idéal similaire avec les arts à la fois de guerre et de paix. De là, découle la voie des arts en général. « Elle n'est pas la voie vers où, mais la voie par où (l'équilibre se maintient). Elle est la voie par où « ça va », par où c'est « possible » – par où c'est *viable* : par où le cours de la conduite, à l'instar de celui du monde, ne cesse d'être en accord avec ce qu'exige à chaque « moment » la réalité. »³⁰ La voie est donc la pratique de l'artiste. Tout comme la pratique du *zazen*; ne s'agissant préliminairement que de s'asseoir (*za*) et de méditer (*zen*).

« Fais seulement le bien et évite de faire le mal. Lorsque le questionneur se plaint que même un enfant de trois ans aurait pu lui dire cela, le maître dit : « Il est assez facile à dire pour un enfant de trois ans, mais même un vieil homme de quatre-vingts ans a de la difficulté à le pratiquer. »³¹

²⁹ Buci-Glucksmann, *Esthétique de l'éphémère*, p. 17

³⁰ Jullien, p.119

³¹ Warner, Brad., 2007, *Sit Down and Shut Up*, p. 117

2.4 – Distinction en art contemporain

L'artiste occidental contemporain le plus proche de notre démarche ayant suscité notre attention est Bill Viola. Notre réflexion met l'accent cependant sur la pratique de l'artiste en tant qu'intervalle, dont une conséquence positive est son perfectionnement, tandis que l'intervalle si cher à Viola se révèle dans sa création de passages, de flous et de ralentis. L'idée de la cinquième dimension proposée par Viola, comme disposition mentale propre à un spectateur observant l'œuvre d'art, résonne avec notre intention de communiquer une « vérité méditative » dans nos images. Notre réflexion se poursuit ensuite particulièrement sur notre médium numérique qui émule le dessin ou peinture traditionnel, qui génère des situations de temps non définitif ou *uchronique* selon E. Couchot. Enfin, notre inspiration provient en grande partie des arts martiaux traditionnels japonais et non pas particulièrement du zen bouddhique.

Nous avons tenté en second lieu de comparer notre recherche avec celle de l'avant-gardiste Yves Klein, lequel fut un pratiquant doué de judo, bien avant d'avoir envisagé une carrière en peinture. Nous avons constaté des similarités conceptuelles intéressantes en comparant ses préoccupations avec les nôtres. Soulignons la quête de l'invisible et de l'immatérialité en art, ainsi que de deux aspects du temps japonais : le vide et l'éphémère. Quant à notre recherche méthodologique visant le perfectionnement artistique, l'étude comparative révèle qu'il n'y aurait aucun point en commun.

Dans l'œuvre d'Yves Klein, le concept d'éphémère se manifeste à quelques endroits, notamment en 1957 dans l'œuvre de performance « Lâcher de mille et un ballons bleus » utilisant l'hélium pour gonfler les ballons, l'air et donc le vide de l'air. Mais ce sera principalement ce vide qui demeurera sa principale préoccupation, comme il nous explique dans son Manifeste de l'hôtel Chelsea en 1961, tandis que la nôtre reste l'exploration de manière poétique différents aspects du temps japonais, dont le vide. Cette préoccupation se verra indissociable à une encore plus importante qui est notre visée du perfectionnement dans notre pratique artistique. Ce qui va justifier notre distinction principale à l'artiste Yves Klein est le manque d'éléments clairs pouvant nous signaler que le corpus des arts martiaux japonais lui a proposé un système d'apprentissage cognitif qu'il aurait ensuite appliqué dans sa pratique artistique quotidienne. Par conséquent, sa pratique du judo va nous intéresser beaucoup moins³². Le vide chez Yves Klein rappelle celui exploré dans la peinture zen monochrome, au sens que ce vide appelle à l'imagination et évoque un espace-temps. Mais il le fait prévaloir sur d'autres préoccupations; le vide devient sa quête fondamentale, tandis que notre création d'images numériques fait participer le vide en tant que souci de dépouillement. De plus, Yves Klein exprime clairement dans son Manifeste qu'il se détache de tout travail physique lors de sa création. Or, le travail physique demeure une de nos préoccupations dans la visée du perfectionnement, notamment lorsque nous traitons du trait. Sa réflexion en art a sans doute résulté de diverses expériences vécues dans sa pratique du judo et de son voyage thématique au Japon, lors duquel il obtiendra des

³² À noter que le judo est considéré par les experts comme un art martial japonais moderne (*gendai budo*) et non pas traditionnel. (Note de l'auteur.)

grades élevés, non reconnus à son retour en France par la Fédération française de judo, mais Yves Klein fait moins état de ces expériences propres aux arts martiaux japonais qu'au mouvement Gutai; son inspiration japonaise majeure.

Finalement, l'idée de la représentation en image chez Yves Klein est traitée différemment de la nôtre. L'œuvre d'art pour Yves Klein, se place très loin dans l'abstraction et laisse principalement le travail à l'imagination. Cette même idée chère chez nous propose un dosage différent, de part le souci de présenter un contenu figuratif dans nos images. L'abstraction se présente alors en petites doses et de façon non-uniforme dans nos images et le travail de l'imagination est par conséquent plus restreint, mais laisse un chemin possible à une méditation personnelle. Notre volonté de communiquer notre vérité, voire notre beauté en art, dicte ce dosage et propose un aiguillage davantage défini. L'œuvre d'Yves Klein établi un principe de base absolu de par sa couleur bleu pure et chacun y ajoutera ce qu'il veut ou définira à sa manière. Ses réflexions demeurent néanmoins intéressantes quant aux aspects du temps japonais mentionnés qui nous intéressent, et tout comme nous, il choisit de faire prévaloir ces concepts sur d'autres.

Les autres artistes occidentaux se rapprochant de notre démarche sont le plus souvent adeptes d'éléments philosophiques bouddhiques et zen. Certains artistes qui participèrent au *Third Mind Exhibition* ont présenté des idées similaires à nos réflexions quant aux concepts temporels japonais, sinon à l'esthétique visuelle japonaise, mais leurs similarités ne demeurent que trop générales.

2.5 – *Fudōshin*



Figure 5 – Signature de *Fudōshin*,
réalisation de l'auteur

La signature de nos créations s’opère par l’inscription d’un sceau de style japonais dans lequel sont regroupés un logo et le nom écrit de notre avatar. Chaque image est donc signée « *Fudōshin* », ce qui signifie esprit immuable ou esprit impassible en japonais. Il s’agit bien sûr d’un caractère martial japonais mais artistique par le fait même puisqu’il est fortement cultivé par les pratiquants du *shōdō* autant que ceux des *budo*. La signature contient un symbole abstrait d’un *tomo-e*, sorte de spirale à trois branches auxquelles de multiples sens sont attribués. Principalement, il s’agit d’un symbole martial qui figura sur les tambours de guerre au Japon féodal; ses trois branches évoquent une trinité : le ciel, la terre et l’homme. Enfin, il présente un graphisme fort composé de formes géométriques, d’ellipses, de cercles et de vide. Il représente un état d’esprit à cultiver tant dans notre pratique quotidienne des arts martiaux que dans celle du dessin numérique. La signature

Fudôshin s'inscrit dans l'intérêt de cultiver l'avatar de l'artiste, offrant au spectateur ce qu'il veut bien, « ce qui s'offre ».

CHAPITRE III

MÉTHODOLOGIE : TRANSPOSITION DU CORPUS DES ARTS

MARTIAUX TRADITIONNELS JAPONAIS

Un aspect intéressant du Hagakuré est la valeur également élevée qu'il accorde et au sens de l'action et au savoir-faire, alors qu'on considère généralement que ces deux aptitudes n'ont rien à voir l'une avec l'autre. Jôchô voit en elles les deux talents majeurs et s'il les distingue ce n'est pas par une différence de qualité mais par l'âge de celui qui les possède. On retrouve là les préoccupations pratiques du Hagakuré.³³

3.0 – La visée du perfectionnement de l'artiste à travers le temps

Bien avant ce projet, le désir nous habitait de maîtriser les techniques en dessin et en peinture. Il semblait qu'une fois cet idéal atteint, un artiste se justifiait pleinement, en devenant libre et meilleure. En y réfléchissant, ce sont bien nos multiples expériences

³³ Mishima, Yukio., 1967, *Le Japon moderne et l'éthique du samouraï, La voie du Hagakuré*, p. 67

vécues qui agissent aujourd’hui comme facteurs importants dans notre développement en tant qu’artiste. Autrefois un idéal de perfection à atteindre s’est transformé en idéal d’un parcours à entreprendre dont la visée est le perfectionnement de notre art, de nous-même, à long terme. Cet ajustement corrige le tir non plus vers un but fini, mais vers un processus infini qu’entreprend l’artiste. La perfection étant impossible à atteindre, le perfectionnement, si. Mais alors, quelle serait la méthodologie idéale à adopter pour le permettre?

3.1 – La Voie

Nous affirmons qu’il existe un parallèle entre la pratique des arts martiaux traditionnels japonais et celle de la création d’images numériques quant à la possibilité de perfectionnement à travers le temps; un perfectionnement s’accueillant comme conséquence positive de la pratique quotidienne. Si le pratiquant est habité d’une réelle passion, il cherchera à s’améliorer dans sa pratique, par la recherche qualitative et conséquemment en développant son plein potentiel. La Voie praticable est donc le but. Notre méthodologie transpose cette Voie bouddhique et martiale et tente de tracer une nouvelle voie dans la création d’images numériques. À titre de modèle, nous pouvons étudier des artistes martiaux qui furent à la fois peintres et calligraphes durant le Japon féodal. Selon ce positionnement artistique, nous allons porter un intérêt plus particulier à la sagesse, dont le philosophe occidental se désintéresse généralement. En effet, la philosophie occidentale s’est caractérisée longtemps par des écoles de pensée se réfutant les unes, les autres par la dialectique et accusant un détachement manifeste de la vie

quotidienne. La sagesse chinoise, comme l'explique François Jullien, propose une Voie praticable constituant le cœur de notre méthodologie. La Voie dô en japonais renferme les mêmes concepts bouddhiques que celle chinoise.

Ce qui fait la « voie », aux yeux de la sagesse, est son caractère viable; elle ne conduit pas vers un but, mais c'est par elle qu'on peut passer – qu'on ne cesse de pouvoir passer, de sorte qu'on peut toujours avancer (au lieu de s'enliser, de voir son chemin s'obstruer). Elle est la voie praticable : la « voie du ciel » est par où le réel ne cesse de passer, en s'harmonisant sans cesse, et donc sans jamais dévier, de sorte que le cours des choses continue sans fin de se renouveler.³⁴

Entreprendre une telle Voie dans sa pratique artistique sous-entend la recherche de la qualité dans toutes ses actions. En ce sens, le corps et l'esprit sont considérés indissociables. Il n'existe par ailleurs plus de distinction entre l'artiste et son travail. Robert Pirsig l'explique en comparant le bouddhisme zen et l'entretien des motocyclettes :

Quand je parle de l'entretien des motocyclettes, je sous-entends une « position contemplative », où l'on élimine de même cette distinction. Quand on n'est pas dominé par le sentiment d'une séparation d'avec son travail, on peut dire qu'on se consacre vraiment à ce qu'on fait. C'est cela l'attention véritable : un sentiment d'identification avec ce que l'on fait. Et, quand on éprouve ce sentiment, on en perçoit aussi l'autre face : la Qualité elle-même.³⁵

En admettant la Voie en tant que méthode de perfectionnement de l'artiste à travers le temps, nous allons nous référer à l'ouvrage de Pierre Quettier qui s'intéresse à la corrélation entre les kata³⁶ et les niveaux d'apprentissage batesoniens :

³⁴ Jullien, p. 118

³⁵ Pirsig, p. 320

³⁶ Formes préétablies de mouvement, séquences gestuelles formelles. Note de l'auteur.

Les arts martiaux opèrent une telle transformation de la sauvagerie ; ils nous offrent un terrain de recherche de premier ordre sur les processus à l'œuvre dans les opérations d'éducation et d'initiation des individus en société... Les kata peuvent ainsi être vus comme de véritables médias codant et transmettant de l'information, encapsulant et transmettant *in vivo* l'expertise de la culture – à la fois raffinée et martiale – japonaise.³⁷

3.2 – Artistes martiaux peintres et calligraphes

Selon le *bushidô* (voie du guerrier), la Voie des arts martiaux est reprise dans celle des arts de paix au Japon féodal. Ainsi, la Voie de la culture, à savoir l'art du jardin, la cérémonie du thé, le théâtre, la peinture, la calligraphie, la philosophie, la poésie, fut longtemps pratiquée par les guerriers ou artistes martiaux qui y appliquaient les mêmes principes de la Voie universelle. Nous nous sommes intéressé à deux de ces artistes martiaux de la culture japonaise, selon deux époques différentes. Miyamoto Musashi, fameux escrimeur né pendant la période *Momoyama* (période d'unification du pays qui précède Edo) signera cependant *Niten* ses peintures zen à l'encre de Chine. Sa pensée quant à la Voie de tous les arts se retrouve dans son célèbre livre intitulé *Gôrin-nô shô* (Traité des cinq roues). Quant à Yamaoka Tesshû, samurai durant la période Edo, fondateur de l'escrime *mutô-ryû*, expert en calligraphe et spécialiste du zen, il préconisera une pratique unifiant le particulier à l'universel, que l'on retrouve dans sa philosophie « sans le sabre ».

³⁷ Quettier, Pierre, 2008, *Arts martiaux japonais et niveaux d'apprentissage batesoniens, Voies de recherche pour une anthropologie des apprentissages pratiques*, p. 4

3.2.1 – Miyamoto Musashi

Miyamoto Musashi (1584-1645), de son vrai nom Takezo Shimmen, est l'une des figures emblématiques du Japon et le plus fameux escrimeur de l'histoire du pays. Musashi mena une soixantaine de duels qui donnèrent naissance en lui à une certaine philosophie de la tactique qu'il exposa, deux années avant sa mort, dans le *Gorin-no sho*. Ce livre fait référence aux cinq éléments : terre, eau, feu, vent, vide. Il s'agit d'une progression de la tactique à travers ces cinq éléments tirés du bouddhisme. Son expérience du combat commence très jeune : en 1600, alors âgé de 17 ans, il participa à la bataille de Sekigahara³⁸ pour s'emparer du pouvoir du shogunat par Tokugawa Ieyasu. Selon de nombreux récits, l'action de Musashi était plus vive que celle des autres et tous les militaires la connaissaient. Il fonda par la suite l'école de sabre *Niten-ryû* (école des deux paradis) composée principes tactiques du sabre qu'il explique dans son traité. Cette école que nous devrions plutôt appeler « style » fait partie de l'époque classique des *kôryû*³⁹ qui nous intéresse.

Les peintures de Musashi encore évoquées aujourd'hui, ayant traversées les siècles jusqu'à nous, sont datées entre 1634 et 1645, année de sa mort. Il semble qu'il ait eu un talent hors du commun. Dans le *Traité des cinq roues*, Musashi expliqua que sur aucune des voies qu'il arpenta, il n'eut de maître, et nous pouvons supposer que cela s'appliquait pour la pratique du *suibokuga* ou gouaches monochromes. « J'ai appliqué les principes

³⁸ Sekigahara : (20-21 octobre 1600), grande bataille au Japon féodal qui mit fin à la période *Sengoku* et marqua le début de la période *Edo*. Elle ouvrit le chemin vers le shogunat d'Ieyasu Tokugawa.

³⁹ (*kô*=vieille, *ryû*=école). Note de l'auteur.

(avantages) de la tactique à tous les domaines des arts. En conséquence, dans aucun domaine je n'ai de maître. »⁴⁰ Il s'impliqua dans cette forme d'art avec autant de passion et de dévotion que dans son étude du maniement du sabre. Il s'entraînait matin et soir et faisait de nombreuses recherches dans ce domaine. Selon les peintres adeptes du bouddhisme zen, dans le *suibokuga*, le coup de pinceau donne à lire le tempérament qui anime l'artiste et l'esprit s'incarne spontanément dans l'ustensile. Musashi adhérait à cette forme de pensée et était convaincu que la Voie du sabre et celle du pinceau étaient identiques et que dans les deux cas, il était possible de lire à livre ouvert dans un artiste.

Vers la fin de sa vie, sa santé sur le déclin, Musashi médita encore plus sur la nature environnante et ses vérités bouddhiques. Ce sont ces représentations de la nature qui allaient devenir l'un des thèmes dominants et récurrents des quelque quarante œuvres d'art signées de sa main et conservées jusqu'à ce jour.

L'œuvre *Pie-grièche juchée sur une branche desséchée* a retenu notre attention. Le coup de pinceau exécuté d'un geste unique et sûr révèle la branche à la manière d'un coup de sabre précis et souple, ainsi que le regard de la pie-grièche, fixant le vide sans ciller, évoque l'esprit même de l'escrime au spectateur. L'allure de l'oiseau évoque une sérénité des plus intenses. Cette peinture demeure l'un des plus importants ouvrages laissés à la postérité par Musashi. L'œil fixe et le bec courbe de la pie-grièche suggèrent la mince frontière séparant la vie de la mort. Cela pourrait évoquer la vie passée du guerrier, qui prit part, rappelons-le, à quelque soixante duels singuliers et six grandes batailles.

⁴⁰Musashi, Miyamoto, vers 1645, *Traité des cinq roues*, avant-propos, p. 50, traduction française par M. et M. Shibata, Albin Michel, 1983.

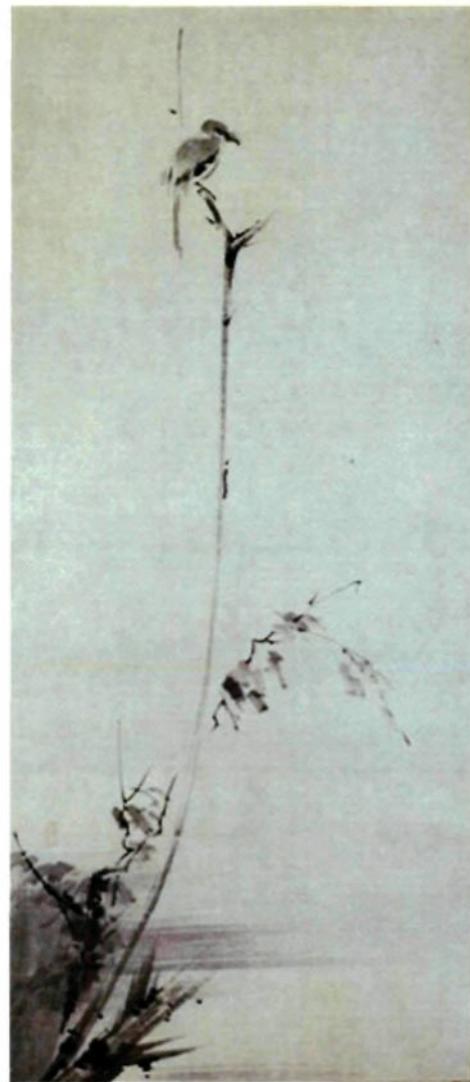


Figure 6 – Pie-grièche juchée sur une branche séche,
Miyamoto Musashi, signé de son nom d'artiste : *Niten*,
peinture à l'encre sur papier, 17^e siècle, période Edo

La seconde peinture, intitulée *Cormoran*, démontre également les qualités artistiques de Musashi, tant au niveau du maniement du pinceau que du sens aigu de l'observation dont témoigne l'œuvre. Il admirait certainement la précision et la détermination de ces oiseaux.



Figure 7 – Cormoran, Miyamoto Musashi,
Signé de son nom d'artiste : *Niten*,
peinture à l'encre sur papier, 17^e siècle, période Edo

Musashi met en valeur la sérénité que tout homme devrait aborder dans la discipline qu'il a choisie. Dans le domaine de l'escrime, cela signifie qu'il doit appliquer cette sincérité à sa pratique quotidienne et évaluer objectivement son niveau. Ce principe évoque la vie et la mort qui est constamment repris dans le *Gorin-no sho*.

3.2.2 – Yamaoka Tesshû

Voici un artiste martial japonais dont l'enseignement s'apparente à la pensée de Musashi, en ce qui concerne les éléments philosophiques pragmatiques tirés du bouddhisme zen. Yamaoka Tesshu (1836-1888) est né d'une famille de samurai et se démarqua par son talent et son dévouement à la pratique des arts martiaux, particulièrement l'art du sabre. Son parcours semble moins légendaire que celui de Musashi, mais son nombre de calligraphies réalisées demeure considérable. Il n'hésite pas à parler des aspects du dessin dans l'art de la calligraphie comme le trait et le pinceau. Tesshu fut maître dans le *shôdô* (l'art de la calligraphie japonaise), quoique la culture japonaise ne fasse aucune différence entre le dessin et l'écriture. Son enseignement reprend les principes universels bouddhiques et zen :

Le conseil de Tesshu à ses étudiants en calligraphie était le même qu'il donnait à ses élèves de kendo : apprenez les fondements pour au moins trois ans – oubliez le développement du style individuel dès le début, concentrez-vous à peindre de simples traits et les *i-ro-ha*, l'alphabet japonais. Seulement ensuite, un minimum de dix ans devrait être passé à copier les classiques de la calligraphie chinoise. Tesshu recommandait spécialement O Gishu; peu importe combien cela semble difficile, dit-il à ses étudiants, imitez le mieux que vous pouvez dès le début car c'est la seule manière d'apprendre. Tesshu a passé vingt ans à copier les classiques de la calligraphie chinoise et sans compter les heures, à contempler les travaux des maîtres japonais du zen - Daito, Muso, Ikkyu, Rikyu, Sesshu, Musashi, Takuan, Fugai, Hakuin, Suio, Taigado, Sengai – avant de créer son propre style unique.⁴¹

Pour cet artiste calligraphe, il est primordial de connaître le travail de ses prédécesseurs, de les étudier et de les copier, avant d'élaborer son propre style. Ce ne sera qu'à un âge avancé qu'il fondera le style d'escrime *Muto-ryu*, à la suite d'un éveil spirituel

⁴¹ Stevens, John, *The Sword of the No-Sword*, p. 101

durant la méditation. Avant ce temps, il aura copié ses « maîtres » prédecesseurs pendant de nombreuses années. Tesshû aura réalisé des milliers de calligraphies et celle dont nous faisons la présentation reprend le thème de la cérémonie du thé. En effet, elle fut réalisée à la suite d'une commande spéciale pour l'afficher pendant une cérémonie du thé traditionnelle. La signification de cette calligraphie est l'évocation de la cérémonie parfaite : plusieurs invités réunis autour d'un foyer, écoutant le doux son de l'eau bouillante versée dans un chaudron. On peut voir ici une prise de conscience typique du caractère zen envers de simples petits détails de la vie comme le bruit de l'eau et le moment éphémère de la cérémonie du thé. Ce que l'on peut noter de l'œuvre peinte de Tesshû, en accord avec l'esthétique dans le shôdô, est cette attention portée dans le travail autour des espaces négatifs de la calligraphie, voire les « espaces blancs ». Il est par le fait même intéressant de constater l'ironie entre d'une part, le caractère apaisant du sujet de l'image et d'autre part, la force et la vigueur du trait stylisé qui se brise, s'épaissit, se déssèche, ce qui témoigne d'une parfaite maîtrise du pinceau et d'un esprit libre.



Figure 8 – Calligraphie de Yamaoka Tesshū,
exprimant : « *Un foyer avec un chaudron de thé bouillant* »,
19^e siècle, période Meiji

3.3 – Éléments de méthode tirés de la Voie du sabre

Dans notre recherche sur la Voie du perfectionnement de l'artiste, nous avons choisi d'explorer la Voie du sabre provenant du Japon féodal comme source de transposition. Il faut cependant tenir compte d'éléments historiques et pouvoir ainsi faire le bon choix de

vocabulaire. La Voie du sabre se traduit par *kendo* (ken=sabre, do=Voie), soit un art martial japonais moderne compétitif et populaire de nos jours. Or, ce qui nous intéresse davantage est la Voie des maîtres guerriers des temps féodaux, c'est-à-dire leurs systèmes d'apprentissages et de valeurs face à une réalité hostile dans laquelle la survie n'était pas garantie. Par conséquent, il serait alors plus juste de parler de *bujutsu* (*bu*=guerre, *jutsu*=technique) ou *budo* (voie de la guerre) et de faire référence au savoir martial avant Edo. De sorte que les écoles classiques de sabre, trouvant leurs origines à cette époque, vont être appelées *kōryū*

3.3.1 – Le *keiko*

Combien de temps devrais-je pratiquer demanderiez-vous. Je comprends la nécessité de poser des limites au début. Par le fait même, ce fut l'une des premières questions que j'ai posées à mon professeur. Je n'attendais pas la réponse qu'il m'a donnée. Je fus secoué d'entendre POUR TOUJOURS.⁴²

Comment répondre plus clairement! Cependant, cela prend un sens pour l'artiste passionné dans sa recherche. Le pratiquant se résigne alors à passer sa vie à pratiquer, cessant par le fait même de se préoccuper des résultats, et s'oriente plutôt vers un processus infini. De là, entre autres, découlera sa qualité physique et psychique. Le perfectionnement se voit plutôt comme une conséquence inévitable. Subtilité du paradoxe.

3.3.2 – Être son propre *dōjō*

Dès le début, pour ces fondateurs, il s'agit d'une pratique personnelle. Nous

⁴² Meunier, Stéphane, *Kiso no Kaizen: the source of constant improvement*, What is *keiko*?, p. 72, traduction française de l'auteur

pouvons même dire que leur corps représentait le Dôjô. Effectivement, il n'y avait pas d'endroit déterminé, de vêtement ou d'armes particulières. Il s'agit donc d'une pratique solitaire dont la fréquence et la profondeur dépendaient indéniablement des motivations cachées derrière le pratiquant.⁴³

Ces propos nous expliquent qu'au Japon féodal, contrairement aux arts martiaux japonais modernes, les guerriers n'avaient pas nécessairement de maître; ils cumulaient plusieurs formes d'apprentissages et de formations au cours des années avec en plus et surtout, l'expérience du combat. De plus, obligés d'exceller dans toutes les formes de combats, ils ont développé un système de base applicable pour toutes les situations. Nous voyons la corrélation avec le *dôjô* de l'artiste : à la fois lui-même, son atelier, son œuvre, ses préoccupations, etc. La pratique de l'artiste requiert une dimension « seul avec soi-même »

3.3.3 – L'importance de la tradition

La Voie du sabre nous enseigne l'importance de la tradition dans ce qu'elle renferme. Les kata sont vus ici comme des véhicules de transmission du passé. Les *kôryû* se distinguent d'une discipline cognitive moderne comme le *kendô* ou le judo, de part l'insistance du fondateur à vouloir préserver l'authenticité de leurs techniques de combat.

3.3.4 – Savoir imiter et *mimésis* occidentale

La Voie s'entreprend par l'habileté à observer et à imiter, mais une vision trop étroite du mot « imiter » ne serait que trop propre à notre culture occidentale se référant à la

⁴³ Zoughari, Kacem, 2008, Thèse de doctorat intitulée : *Tradition du mouvement dans les écoles de combat du Japon*, Institut national des langues et civilisations orientales, p. 50

mimésis grecque. Il faut entendre l'art d'imiter comme préliminaire et point de départ dans la pratique. L'imitation du maître, du guide ou toute autre référence jugée valable par l'artiste pour former le corps et l'esprit, implique donc un savoir-imiter et un savoir-observer et se constitue comme une réelle activité cognitive.

3.3.5 – Systèmes d'apprentissages

Pierre Quettier propose les *kata* comme objets de recherche en communication. Il voit une corrélation entre le processus d'apprentissage dans les *kata* et les niveaux d'apprentissages dans la psychologie pragmatique de G. Bateson. Ce dernier a élaboré quatre niveaux d'apprentissages qui s'échelonnent de zéro à trois et qui organisent logiquement la cognition individuelle selon toute la gamme des savoirs : savoir-faire, savoir-vivre et savoir-être. Selon Quettier, le niveau zéro batesonien correspond au but martial à atteindre. Ensuite, le niveau I comporte un processus stochastique et « représente une capacité à déduire et pérenniser une information nouvelle (tel événement a telle signification, telles causes entraînent tels effets, etc.) ». Il compare ce niveau I à la pratique ordinaire des arts martiaux qui consiste à procéder par essai-erreur dans différents « affrontements » avec son partenaire et à répéter des gestuelles d'attaque et de défense en toutes manières et lieux possibles, afin de pouvoir les intégrer et éventuellement les mettre en application. Quettier vulgarise le niveau II batesonien par le transfert de l'apprentissage d'un contexte à un autre contexte. Il fait ensuite la transposition suivante avec les arts martiaux :

À mesure qu'au fil des années, le pratiquant déplace le contrôle de son schéma corporel sur ce niveau puis l'intègre définitivement dans l'ensemble plus large et complexe de ses « états internes », il opère graduellement ce recentrement de l'attention vers le processus même de l'apprentissage.⁴⁴

Pour arriver finalement au niveau III batesonien, que Quettier compare au *satori*, voire l'éveil spirituel, recherché par les moines zen dans la pratique *zazen* qui consiste à tenir rigoureusement une position assise et immobile pendant une longue durée. « L'Apprentissage III est le niveau de la résolution des paradoxes logico-pratiques qui ne trouvent pas de solution par simple réagencement des éléments connus en Apprentissage II. »⁴⁵ En d'autres termes, ce niveau d'apprentissage se définit difficilement par l'outil langagier, car il est trop pragmatique. L'apprenant, arrivé à ce niveau, comprendrait ce qui ne peut se traduire en mot.

Maintenant, si nous resserrons le spectre et revenons à la façon dont opèrent les niveaux de pratique des *kôryû*, nous pouvons voir la corrélation entre ce système et les niveaux d'apprentissage batesoniens. Les *kôryû* utilisent elles aussi des kata, mais surtout les *kamae*, soit des postures plutôt que des formes préétablies.

3.3.6 – Les niveaux de pratiques des *kôryû*

Dans l'ouvrage *Kiso no Kaizan, The Way of Constant Improvement*, traitant de la pratique du ninjutsu, art martial traditionnel japonais, Shihan Stéphane Meunier présente trois niveaux de pratique dans les *kôryû* en général. Le premier niveau, *tanren gâta*, se voit

⁴⁴ Quettier, p. 8

⁴⁵ Ibid, p. 10

comme la recherche du renforcement physique, mais aussi l'exploration des techniques par une approche rationnelle. D'une part, le renforcement du corps se fait par les répétitions de gestuelles prédefinies, pendant un certain temps, selon une certaine intensité. D'autre part, l'approche rationnelle invite la conscience à mémoriser, analyser et isoler chaque détail dans sa pratique. Le deuxième niveau de pratique, appelé *jissen gâta*, prend la forme d'une application directe de techniques de combat dans une situation réelle et dans laquelle l'état psychique du pratiquant est hautement mesuré. À l'origine, le but était de survivre et de minimiser ses blessures. Ici sont évalués sous la plus grande hostilité, les états physiques et psychiques du pratiquant, l'erreur pouvant conduire à la mort. Enfin, le troisième niveau de pratique, appelé *hyoen gâta*, renvoie à l'aspect qualitatif du pratiquant ayant intériorisé l'art. Donc, par la lecture du mouvement et de la posture du pratiquant, il est possible d'en voir la fluidité, la notion du rythme, l'intériorisation du mouvement, son tempérament calme, etc.

3.4 – Transposition des niveaux de pratique tirés des *kôryû*

Comme nous l'avons déjà mentionné, notre singularité artistique se définit par un intérêt pour l'image numérique figurative, oscillant entre la représentation et l'évocation stylisée au sens japonais. Cette forme d'image requiert une maîtrise physique au niveau de la gestuelle et une maîtrise psychique au niveau du tempérament. La méthodologie qui nous intéresse s'appliquera au dessin numérique, vu comme version améliorée du médium traditionnel. Il s'agit d'appliquer différents angles de pratique provenant des *kôryû* dans notre pratique quotidienne avec le logiciel Adobe Photoshop CS 3 et les outils stylets et

tablette Wacom. La transposition des niveaux d'apprentissages qui nous intéressent est démontrée dans les différentes vidéos incluses sur le DVD annexé au mémoire. Dans toutes ces vidéos, la notion d'intervalle en tant qu'aspect du temps japonais résonne avec l'utilisation du logiciel de création de l'image numérique. Dans tous les cas, l'artiste se situe dans un temps *uchronique* offrant multiples probabilités; s'il le désire, il peut revenir en arrière, supprimer ou valider des opérations, créer d'un seul geste et même contrôler des fonctions aléatoires qui seront sources d'accidents générateurs d'idées.

3.4.1 –*Tanren gata*

Le point de départ consisterait en la mémorisation des outils de création d'une part, et en la lecture des documents fondamentaux rattachés au logiciel utilisé. Dessiner de manière fluide avec Adobe Photoshop CS3 nécessite une certaine mémorisation de l'interface, de la navigation, et des outils de dessin et ceux de manipulations d'images. La maîtrise des raccourcis-claviers nous permet d'opérer plus rapidement le logiciel sans interrompre l'acte créateur et ainsi passer à un état plus libre dans la création. Ici, l'artiste cultive l'immédiateté avec le médium, soit l'effacement de son interface. Il a pris conscience de toutes les possibilités et subtilités du dispositif et de ses interfaces. Par les nombreuses répétitions de gestuels avec le stylet, le trait devient plus fluide et organique; il émule le trait léger, dur ou gras d'un crayon graphite sur du papier, avec des variations de grosseur et d'opacité. Avec cette maîtrise, nous pouvons librement styliser le trait. Pour une démonstration de *tanran gata*, se référer aux vidéos intitulés « Crédit de pinceau » et Réchauffement ».

Composantes d'une technique au pinceau

Pour l'utilisation d'un trait organique et naturel, voici une technique de base (Figure 9) :

- 1-Trouver une surface avec nuances de gris imparfaites et riches;
- 2-Extraire une étendue de ces nuances;
- 3- Donner un contour en dégradé et en forme de disque au motif créé;
- 4-Le définir comme pinceau dans le logiciel;
- 5-L'éditer afin de lui donner des propriétés idéales (opacité, sautillement, espacement, etc.);
- 6-Le tester (sensibilité, effets de chaos et aléatoires) et l'utiliser.

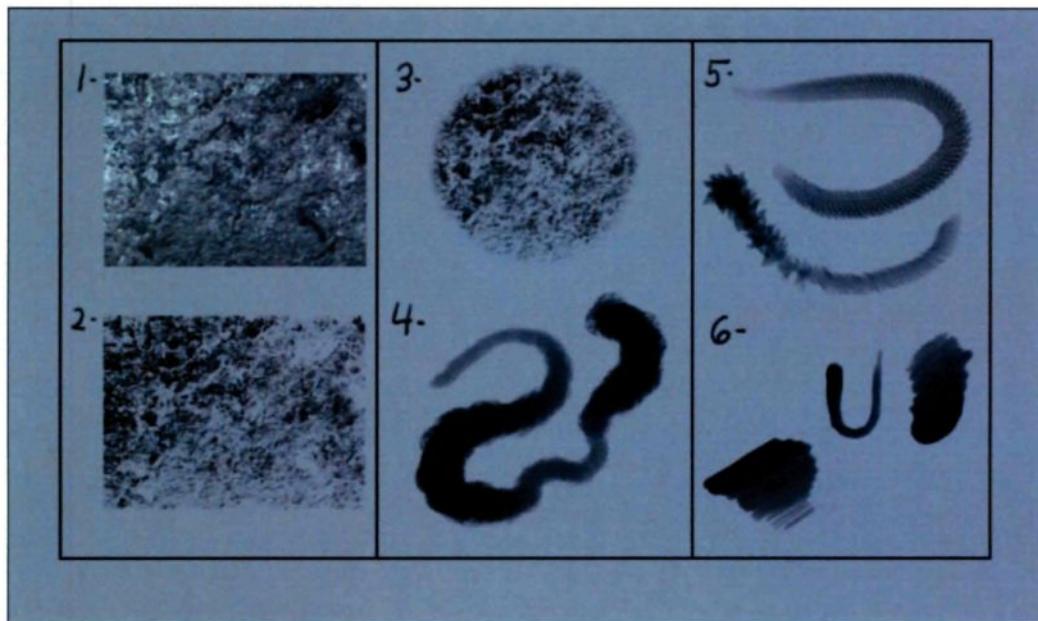


Figure 9 – Technique de base pour l'utilisation d'un trait organique et naturel, réalisation de l'auteur

Émulation de pinceaux et brosses

Une constance s'installe, à savoir celle de la manipulation des pinceaux et brosses dans le logiciel. Notre pratique quotidienne inclut l'utilisation de ces outils, selon un processus stochastique et générateur de situations changeantes et nouvelles. Parfois, nous allons provoquer des situations accidentelles qui feront partie intégrante de la technique. C'est ce que nous avons tenté de démontrer dans la vidéo « Contrôle de l'accident », dans laquelle l'accident consiste en un pinceau créé à partir d'une paroi rocheuse auquel nous ajoutons plusieurs paramètres aléatoires et que nous utilisons ensuite pour « peindre » une montagne. Il nous faut recommencer quelques fois avant de valider la « bonne montagne » générée. Certains pinceaux auront des fonctions de traits variés plus ou moins précis, de motifs, de gabarits, de textures, d'objets complets, de formes abstraites, etc. Ce processus correspond au niveau II batesonien, c'est-à-dire l'apprentissage après une situation changeante dans l'expérience individuelle. Ces étapes d'essais et d'erreurs relatives s'explorent grâce à la capacité du logiciel d'annuler une opération et de permettre le retour en arrière. Dans ce cas, nous retrouvons le concept du temps *uchronique* de Couchot, à savoir le temps d'éventualités. L'erreur n'aura jamais existé, car aucune trace possible n'en fera mention. Dans l'exécution de « Contrôle de l'accident », ce n'est qu'après avoir peint « une masse montagneuse » que nous est venue l'idée de créer deux plans distincts; une montagne en avant-plan et l'autre en arrière-plan. En connaissant les outils du médium, nous avons vu l'utilisation du lasso pour créer une sélection précise et ombrager une zone définie qui vient renforcer l'idée du volume de la montagne éloignée.

Un second aspect de ce niveau de pratique proposerait de s'exercer à copier des références par observation pour ensuite les mémoriser et éventuellement les synthétiser. De sorte que la création s'exécute à partir de cette « synthèse du réel ». Dans notre cas, toute référence s'avère pertinente : anatomie et morphologie humaines et animales, dynamisme et mouvement, compositions de lumières et couleurs, stylisations et designs graphiques multiples, photos et images de toute sorte, contexte réel, etc.

3.4.2 – *Jissen gata*

L'application directe prend différentes formes dans notre démarche. Lorsque nous exécutons un séminaire devant une classe par exemple, dans laquelle plusieurs spectateurs observent la création en temps réel de l'image, nous pouvons mettre à l'épreuve notre tempérament de par notre niveau de stress qui s'élève.

Sans correspondre cependant au même niveau d'hostilité d'une réelle situation de combat, un combat néanmoins s'effectue à l'intérieur de l'artiste. La peur de l'erreur et l'erreur relative elle-même, sans causer la mort, consistera en ce brouillage de l'esprit, à la suite d'une action regrettée ou un stress non géré. Les spectateurs risquent alors d'en sentir les effets dans le trait, voire la création entière. Le tempérament de l'artiste est par le fait même affecté. Ce qui nous intéresse est la transposition des caractères de spontanéité et d'objectivité qui sont mis à l'épreuve dans ces situations pour aller droit au but. L'artiste en quelque sorte « meurt », après un conflit intérieur. Alors il doit faire retour en arrière, recommencer, corriger le tir. En ce sens, les maîtres de sabre du Japon exprimeront de faire le « vide » de l'esprit et de parallèlement cultiver un état d'esprit appelé *fudôshin* :

En revanche, être positif et décisif en art, tout comme dans la vie, ne signifie pas être inflexible ou tête. Un esprit véritablement positif est convaincu de l'issue positive de la plupart des incidents et peut, par conséquent, se sentir à l'aise et adapter sa réponse aux circonstances. Un esprit positif n'a aucune raison de s'inquiéter ou de résister, car il peut faire face avec confiance à toute situation. C'est cet état d'esprit fort que la plupart des personnes faisant autorité en *shôdô* décrivent comme le *fudôshin* ou « l'esprit imperturbable », ce qui, encore une fois, n'évoque pas la rigidité, mais un état confiant de stabilité mentale.⁴⁶

L'application *jissen* de notre pratique se vérifiera dans la réalisation *alla prima* d'une image. À la suite d'un concept de base tel qu'un paysage de nature, nous allons répondre en créant une image numérique d'un seul geste, tel un maître du *shôdô* réalisant une calligraphie sur le moment. Nous présentons un montage sous la forme d'une capture de vidéo de cette réalisation. Dans cette approche, nous nous interdisons de recommencer ou d'utiliser le retour en arrière que le logiciel rend possible. Le temps *uchronique* ne s'applique pas, chaque opération valide la précédente et ainsi de suite. Voir la vidéo intitulée « Vide » sur le DVD pour l'application *jissen*.

3.4.3 – *Hyoen gata*

Le troisième niveau de pratique des *kôryû* mesure le degré d'intériorisation de l'art par le pratiquant. On peut alors parler de l'harmonie entre l'art et l'artiste. Nos images créées témoigneront, de par leur fonction de média, de cette recherche de la Qualité métaphysique au sens Pirsig. Nous n'avons pas la prétention qu'elles révèleront un état spirituel d'éveil au sens zen, « ...le tracé est parfait parce que simple, immédiat, instantané et cependant mûr comme ces cercles qu'il faut toute une vie pour apprendre à faire d'un

⁴⁶ Davey, p. 61

seul geste souverain »⁴⁷, car pour cela, comme le constate Roland Barthes, une vie entière est nécessaire, sinon plusieurs. Mais elles témoigneront d'une réelle passion pour la recherche entreprise.

L'aspect qualitatif qui nous intéresse se mesurera d'une part par notre habileté à utiliser et à savoir « effacer » le médium numérique lui-même et, d'autre part, dans notre capacité à communiquer notre vérité intérieure au spectateur, qui oubliera alors l'hyper-image en arrière-plan, les pixels, le système binaire, l'ordinateur au complet, pour ne considérer que l'image poétique et méditative.

3.5 – Le médium numérique et la méthode transposée

Dans notre démarche, nous constatons que le choix de ce type de méthode ajoute au médium numérique et vice versa. D'une part, les systèmes d'apprentissages tirés des arts martiaux traditionnels japonais proposent d'embrée un processus basé sur une pratique quotidienne de l'artiste, le gardant ainsi dans une immersion considérable, ce qui est nécessaire dans l'apprentissage des techniques et outils complexes du logiciel utilisé. Ces systèmes mettent en valeur l'exploration par l'expérimentation sous forme d'essais et d'erreurs. Enfin, ils préservent un lien étroit avec le passé et les prédecesseurs, ne rejetant, ni ne niant les anciennes techniques, mais les unifiant au besoin. Le médium numérique ajoute à notre méthode comme nous l'avons exploré par la capacité de gérer les actes créateurs à travers le temps. Il peut s'utiliser selon un niveau de pratique particulier, directe

⁴⁷ Barthes, *L'empire des signes*, p. 139

ou exploratoire. À notre avis, il offre un plus grand éventail de possibilités dans la pratique de l'artiste.

CHAPITRE IV

CRÉATION D'IMAGES NUMÉRIQUES

Dans le contexte actuel de notre société, s'entremêlent réalités et virtualités, selon des effets causés notamment par la mondialisation des marchés ainsi que la variété et l'accessibilité des médias. Nous n'avons jamais été aussi entourés d'images de toutes sortes, des symboles, de représentations, d'informations, et ce, de manière aussi volatile et fugace. Il semble que toute information ou image reçue ne soit en fait qu'une fixation passagère d'un processus infini et flou. Face à cela, le destinataire ne peut que se résigner devant tant d'impermanence, de flottements; devant quoi son indifférence se manifeste. L'image au sein d'un flux d'images, dans un processus infini; elle ne se résulte plus en tant que forme finie. Dans notre topologie existentielle actuelle, il nous apparaît désormais plus intéressant de se concentrer sur l'immuabilité de l'artiste dans sa pratique lorsqu'après tout, est remise en question l'immuabilité de son art, soumis à la culture des flux.

Nous avons créé des images numériques lors de ce projet de maîtrise, qui tiendront compte de l'esthétique du temps japonais ainsi que diverses thématiques proprement japonaises. Nous y avons ajouté d'autres thématiques et styles, pas nécessairement japonais, comme le « mécanique », le « biomécanique » et le « bionique »

Toutes les images sont réalisées avec Adobe Photoshop CS 3 et stylet Wacom. Cinq

de ces images sont fixes, tandis que la sixième se visualise sous forme de séquence vidéo pour y voir son exécution. La notion d'hyper-image est appropriée pour définir nos images car elles prennent plusieurs formes : à la fois une surface et écran, une structure dense de multiples opérations et d'organisation que seul le logiciel peut lire, et un fichier natif renfermant toutes les données nécessaires et libre au changement selon la volonté de l'artiste.

4.1 – Le processus itératif

Pour la réalisation de chaque image, suite aux idées de départ, s'ajoute un processus itératif dans lequel l'image évolue et se définit comme un terrain d'exploration, un laboratoire. La méthode générale consiste en la réalisation de nombreuses esquisses selon différentes formes et styles. Pour reprendre les éléments philosophiques et pragmatiques de la Voie du sabre, nous dirons que le processus itératif correspond au *dōjō* de l'artiste. Ainsi, chaque itération d'une image correspond à l'aboutissement des savoirs à leur plus haut niveau. Cette même idée de processus itératif se voit aussi dans la réalisation générale des cinq images qui nous aurons servies préliminairement à bien nous préparer à réaliser la toute dernière œuvre présentée intitulée « Vide »; l'exécution d'une image numérique *alla prima* capturée en vidéo.

4.2 – Formats virtuel et matériel

La diffusion des images peut être multiple, en raison du format de l'hyper-image. Chaque image sera diffusée sur différents réseaux selon un format idéal. Pour l'exposition qui soutient notre projet, des formats numériques de grande dimension sont utilisés.

Cependant, nous allons aussi afficher chaque image sur Internet, sur un site Web et un « CG portfolio », ce qui nécessitera une réduction du format et de la résolution de pixels. À ce moment, l'image peut être téléchargeable, mais sous faible résolution de détails. Nous voulons diffuser et rendre téléchargeable une version optimisée et « icônale » de l'image pleine résolution, qui elle ne sera imprimée qu'une seule fois. Nous voulons profiter de la reproductibilité possible de l'image quant à sa diffusion, et réduire la qualité des copies distribuées.

4.3 – Images présentées

4.3.1 – *Mâ*



Figure 10 – *Mâ*, peinture numérique,
réalisée avec Adobe Photoshop CS 3,
tablette et stylet Wacom, 2011

L'intervalle dans l'hostilité du combat entre deux *bushi*. L'art du bo (bâton de six pieds), de part la longueur du bâton utilisé, amplifie les erreurs dans le *kamae* ou *kata*, conséquences de la longueur de l'arme. Pour évoquer l'intervalle, le sujet de l'image se situe dans le plan médian, soit entre un avant-plan et un arrière-plan. Pour suggérer la distorsion du temps ralenti en raison de l'hostilité de la situation, nous avons simulé des effets de caméra comme la profondeur de champ et l'exposition lente du sujet et ainsi créé une image floue et nette par endroit, voire ambiguë et oscillatoire. L'idée est de guider le spectateur vers le sujet, soit le duel. Au second degré, c'est l'intervalle qui est illustré sous plusieurs nuances. Tout d'abord, le moment opportun (*ki kai*), i.e. que le *bushi* attaqué doit répondre au même moment de l'attaque; cela dit, l'attaquant et l'attaqué ne sont pas signifiés clairement et maintiennent une position ambiguë. Ensuite, tous deux doivent tenir compte de la distance avant de se commettre, et donc de l'espace-temps mesurable (*ma tsumu*). Finalement, chacun doit faire preuve d'une haute sensibilité, i.e. sentir entre autres les palpitations dans l'air, s'inscrivant ainsi dans un concept du temps martial (*chôshi*). La figure ci-dessous montre ces trois nuances du *mâ*.

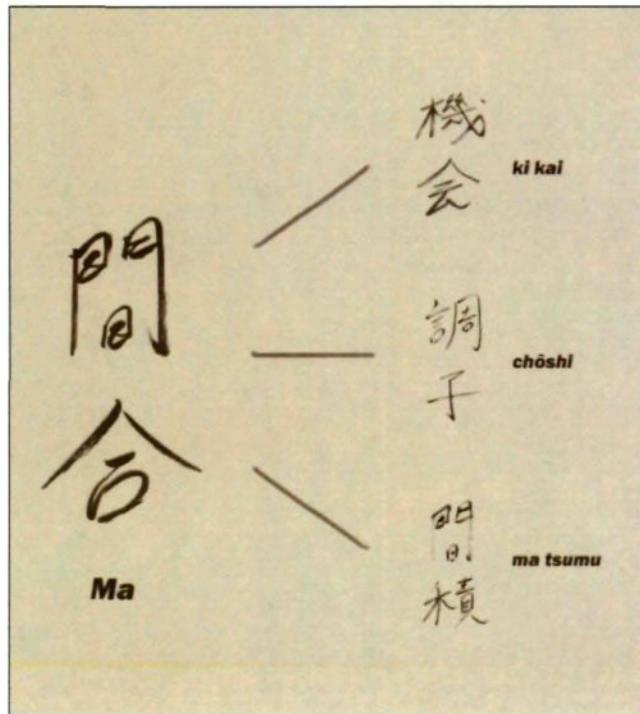


Figure 11 – Kanji illustrant le concept *Mâ* et les trois nuances selon une approche martiale, réalisation de l'auteur

Les caractères japonais initiaux ont été réalisés par le D^r Kacem Zoughari. Ils ont été ensuite intégrés dans l'image avec son accord. La stylisation de l'image *Mâ* tente de revisiter l'estampe japonaise par ses aplats de couleurs parfois sobres et saturées, sa composition d'axes et de triangles, sa perspective plus ou moins linéaire, l'arrière-plan flou et indéfini, tout comme l'évocation d'une montagne au loin. Le rendu est semi-réaliste par le mélange d'aplats et de volumes. Le rendu tient compte de phénomènes de lumières comme l'ambiant, et présente les sujets à contre-jour sous un soleil couchant, autre repère de temps.

4.3.2 – *Tengu*

Le folklore japonais dépeint un personnage appelé *tengu*, une sorte de monstre (*yōkai*), plus précisément un gobelin vivant dans les montagnes du Japon. Il tire ses origines dans les religions shintoïste et bouddhiste. Anciennement, on racontait que les ascètes des montagnes qui y vivaient pour pratiquer rigoureusement leur art de guerre pouvaient faire une rencontre avec un *tengu*. Celui-ci, ni bon ni mauvais, venait tourmenter le pratiquant, pour le décourager, le tester surtout. Il est devenu un symbole ambivalent de la voie de l’entraînement dans les arts martiaux japonais. En plus, le *tengu* fait partie des esprits (*kami*) issu d’un entre-deux mondes, un entre-deux temps et nous ramène à l’idée de l’intervalle *mâ*. Notre image présente un *tengu* de la culture populaire japonaise oscillant entre anthropomorphisme et zoomorphisme, présenté avec un vêtement modeste usé, un chapeau de prêtre shintô, un visage hideux et un long nez. Il tient un *kusari-gama*, une arme utilisée par les ninjas, qui consiste en une fauille à laquelle on relie une chaîne de plusieurs mètres avec un poids en métal à son extrémité. Nous pensons que chacun d’entre nous fera tôt ou tard la « rencontre » avec un *tengu*, et celui-ci nous testera dans notre persévérance.



Figure 12 – *Tengu*, peinture numérique,
réalisée avec Adobe Photoshop CS 3,
tablette et stylet Wacom, 2011

4.3.3 – *Sympétrum*

Notre exploration de l'intervalle se poursuit dans cette réalisation fortement inspirée à la fois de la peinture zen et de la culture des *manga* et *anime*. Nous avons évoqué une

libellule en mouvement linéaire horizontal, ce qui a justifié le choix d'un format large de l'image. Le déplacement horizontal de la libellule illustre de façon explicite l'intervalle implicite, soit le passage d'une position à une autre pour un artiste martial. Il s'agit d'une métaphore permettant de visualiser la manière adéquate de se mouvoir dans la pratique du sabre telle qu'enseignée dans les *kôryû*, i.e. que le centre de gravité du corps doit rester à la même hauteur se déplaçant sur un axe horizontal comme une libellule. Cette même position implique de caller les genoux, ce qui la rend difficile à maintenir longtemps. L'intervalle se révèle dans non seulement le maintien de cette position, mais dans le transfert vers d'autres positions, proposant finalement le réel travail de développer des capacités à rester tout aussi efficace dans les entre-deux positions. Le pouvoir réside dans l'habileté à passer d'une position à l'autre librement. La libellule évoque un symbole martial et est appelée souvent l'insecte victorieux et résonne avec les arts martiaux japonais dont un principe fondamental réside dans la maîtrise sur l'ego.

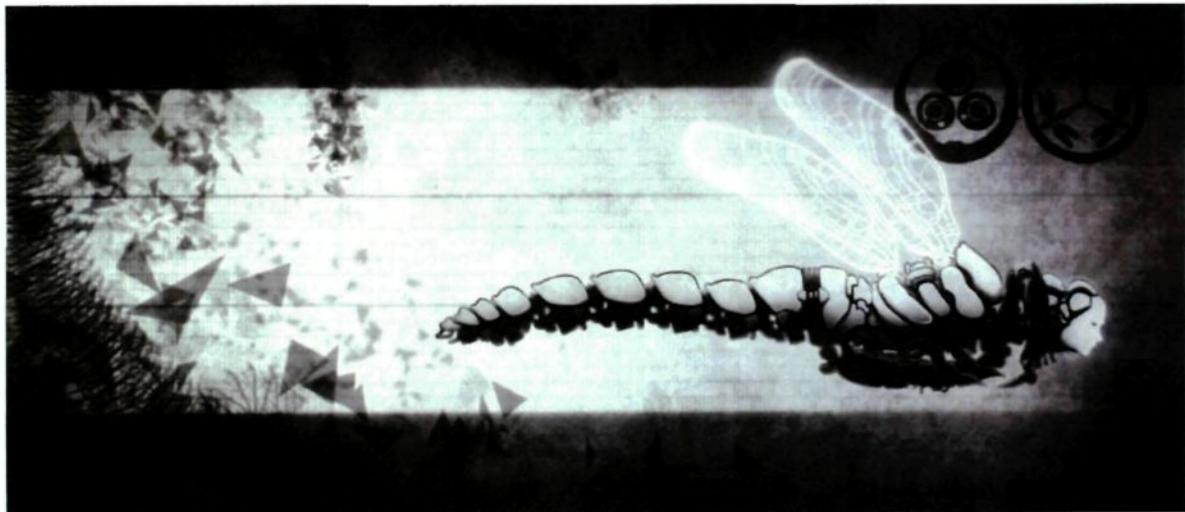


Figure 13 – *Sympétrum*, peinture numérique,
réalisée avec Adobe Photoshop CS 3,
tablette et stylet Wacom, 2011

La stylisation mécanique et futuriste s'inspire de la culture manga cyberpunk, particulièrement de la bande dessinée *BLAME!* de Tsutomu Nihei. *BLAME!* présente une esthétique visuelle glauque et mélancolique qui résonne avec la peinture à l'encre de Chine des moines zen et les flous de leurs paysages de nature. La libellule adopte un visage blanc, fardé comme dans le théâtre kabuki, d'un humain ramenant les concepts de signifiant et signifié, chers à Barthes au sujet de la culture japonaise. La stylisation se poursuit dans les jeux d'aplats et de lignes contours tout comme dans l'estampe japonaise. Nous avons tenté d'étudier comment le trait peut révéler notre tempérament et la figure 13 montre quel pinceau a été utilisé et le type de trait qui en résulte. L'ensemble du travail technique se situe dans cette maîtrise du trait et de la recherche du pinceau idéal dans le logiciel.

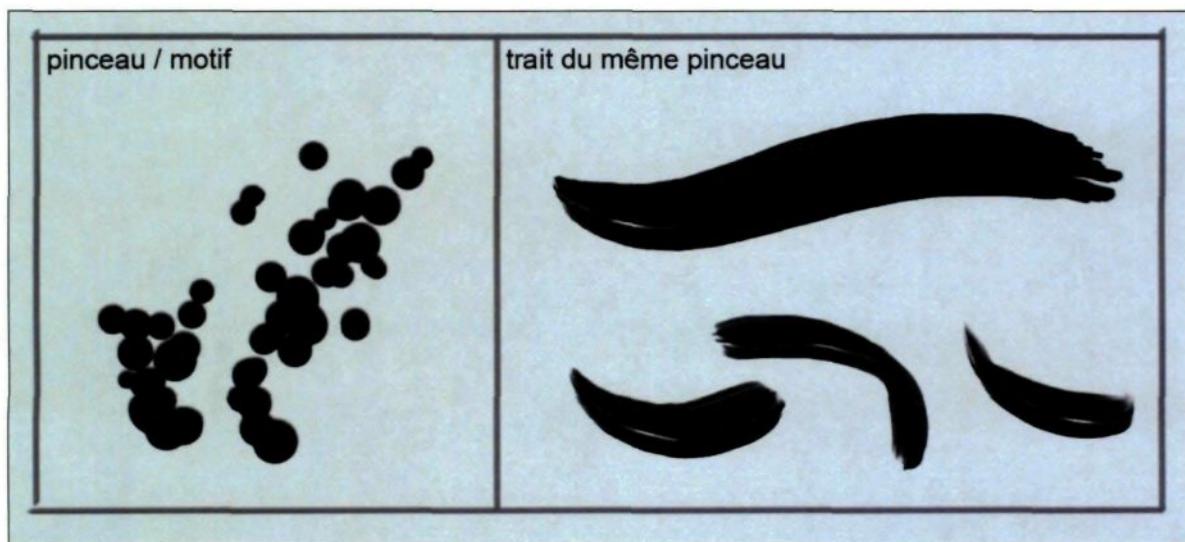


Figure 14 – Pinceau/motif utilisé et variations du trait qui en découlent,
réalisation de l'auteur

En reprenant le niveau *tanren* de la pratique, nous avons effectué les différentes recherches :

- Étude de la structure de l'insecte libellule par l'observation et synthèse des détails;
- Étude de composition de l'image japonaise (traditionnelle et manga) et de son mode de représentation non mimétique;
- Élaboration des brushes avec Adobe Photoshop;
- Mise en pratique du trait par des répétitions et essais-erreurs pour maîtriser les jeux de courbes et de lignes droites complexes.

Le trait démontre le degré de maîtrise le plus avancé de l'artiste. Selon le besoin, le trait s'épaissit, se condense d'une part par l'ajustement de la pression exercée sur le stylet et de l'autre par la coordination et dextérité manuelle avec l'outil. La maîtrise du trait propose la subtilité de créer une courbe qui, sans rupture, ni perturbation, devient droite, ensuite courbe à nouveau et ainsi de suite selon l'activité intelligente visuelle et intellectuelle de l'artiste. La vidéo « Démonstration de l'intervalle » propose un résumé des étapes préliminaires dans la création de la libellule. L'intervalle se voit dans les idées changeantes selon les calques créés et la technique des masques de fusions qui permettent de masquer plutôt que d'effacer.

L'image est surtout horizontale tout comme le déplacement de la libellule et prend son ratio des mêmes proportions de la jonction de six paravents japonais côté à côté. Pour compléter au sujet de la libellule dans le temps, nous avons ajouté des symboles (*tomo e*) décoratifs correspondant aux différentes thématiques de l'image. La facture finale de l'image se veut une expérience de couleurs lumières, rendues à travers un filtre de micro cellules ou pixels de nos écrans de tous les jours. Dans ce cas-ci, même les valeurs noires émettent de la lumière.

4.3.4 – *Ashigaru*



Figure 15 – *Ashigaru*, peinture numérique,
réalisée avec Adobe Photoshop CS 3,
tablette et stylet Wacom, 2011

Dans notre recherche sur le Japon féodal, nous avons découvert que le savoir martial s'est développé grandement par l'expérience du combat durant de nombreux siècles de guerres civiles. Nous nous sommes intéressé alors au *ashigaru*, soit le soldat fantassin de

première ligne, exposé aux plus grandes hostilités. Pouvait-il en effet atteindre l'état de sérénité malgré ses différents combats? Le *ashigaru* incarne la métaphore de notre pratique personnelle, constituée de passages hostiles et calmes. Nous imaginons donc le jeune *ashigaru* se purifiant de l'eau qui lui reste dans sa gourde. Il se situe dans cet intervalle de quiétude et de sérénité. Il a survécu et maintenant il se repose. Son groupe est épuisé et tous se reposent dans une fumée couleur sang. L'image fantastique en question présente un contexte du Japon du 16^e siècle, pendant l'ère Sangoku, avant l'ère d'Edo. Le *ashigaru* est revenu sans trop de blessures physiques et psychologiques. Par chance et par stratégie, il a triomphé. Il a donc passé par des états de stress, de peur, mais c'est la sérénité qui l'envahit maintenant, chose qu'il ne connaissait pas encore. Il s'assoit, boit tranquillement et profite du moment qui lui est offert pour se reposer, car d'autres hostilités restent à venir.

À noter que cette image fut réalisée dans le cadre d'un projet de création d'une image numérique fantastique; projet d'une durée de deux semaines soit environ soixante heures pour la réalisation. L'image numérique de grand format devait ensuite être imprimée et exposée. Elle fut finalement exposée dans un espace galerie au Sommet international du jeu de Montréal en novembre 2011. Ceci témoigne d'une autre expérience dans laquelle sont mesurées *tanran*, *jissen* et *hyoen gata* qui nous intéressent.

4.3.5 – Hommage à Hokusai

L'estampe japonaise nous communique l'intérêt qu'ont les Japonais pour la nature éphémère et fragile. L'artiste Katsushika Hokusai, dont l'œuvre considérable dépeint les mondes flottants idéalisés de l'ère Edo, nous a offert en même temps une grande variété de paysage de natures, particulièrement florales et animales. Nous nous sommes inspiré d'une

de ses *nishiki-e* (estampes de brocart), non pas la plus populaire, mais dont le charme réside dans sa simplicité, sa stylisation, sa légèreté, et surtout dans son équilibre asymétrique. L'estampe en question s'intitule *Rose trémie et moineau* (figure 16); elle date de 1832 et fait partie d'une série sur les fleurs et les oiseaux en format *yoko-ōban* (horizontal et large). Elle représente de manière stylisée un moineau volant autour d'une grappe d'un rosier. Elle fait partie de certaines œuvres de la même série dans lesquelles Hokusai travaille avec des lignes plus grossières et parfois même absentes comme dans les feuilles, en aplats sombres. L'eau de l'arrière-plan est rendue très légèrement.



Figure 16– Rose trémie et moineau, Hokusai,
Nishiki-e, environ 1832



Figure 17– Hommage à Hokusai, peinture numérique,
réalisée avec Adobe Photoshop CS 3,
tablette et stylet Wacom, 2011

Outre la beauté de cette image, nous avons principalement choisi cette estampe dû au fait qu'Hokusai lui-même semblait très fier de cette série sur les fleurs et les oiseaux. Au moment de sa réalisation, alors âgé de soixante-douze ans, il conclut que ce qu'il dessina avant l'âge de soixante-dix ans n'avait rien de grande valeur et qu'avec cette série, il avait enfin réussi à peindre. Ceci résonne dans notre recherche sur les aspects du temps japonais et sur notre pratique personnelle, à savoir qu'il faut beaucoup de temps, voire peut-être toute une vie pour arriver au degré le plus élevé de qualité dans notre travail, au point d'en devenir satisfait.

L'image numérique réalisée veut rendre hommage à l'artiste de l'estampe et tente de revisiter l'esthétique visuelle de l'image d'origine en proposant une stylisation actuelle

et une thématique différente. Si Hokusai a tenté de nous faire réaliser la beauté de la nature, nous tentons maintenant de rendre celle de notre ère postindustrielle et technologique. Nous lui offririons une image d'un paysage fantastique qu'il aurait pu apprécier. Le présent dialogue alors avec le passé entre deux cultures. Nous avons gardé l'ensemble de la composition et des couleurs rouges et verts légers. L'oiseau est déconstruit et prend la forme d'un « pod » d'inspiration manga futuriste. La grappe du rosier prend la forme froide d'un amoncellement de rouages, symboles de notre ère l'industrielle. Nous avons tenté d'explorer le concept esthétique japonais du *mono no aware*, à savoir l'empathie envers l'éphémère. Si la nature était emplie d'éphémère fragile selon les Japonais, alors la technologie actuelle à l'échelle de la planète semble disposer du même état dans le temps. Elle ne donne aucun repère pour le futur et s'apprécie seulement dans son présent.

4.3.6 – Vide



Figure 18 – Image numérique finale de la séquence vidéo intitulée « Vide », peinture numérique, réalisée avec Adobe Photoshop CS 3, tablette et stylet Wacom, 2011

Dans cette séquence vidéo, nous avons tenté de révéler notre tempérament en présentant une vidéo capturant la réalisation d'une peinture numérique avec l'aide du logiciel Adobe Photoshop CS 3. De courte durée, la séquence montre notre exécution *alla prima* et révèle notre tempérament le plus possible libéré de toute perturbation, questionnement ou hésitation. L'image ci-haut (figure 18) correspond au résultat final de la première exécution « Vide », sans avoir été capturée en séquence vidéo. Nous avons par la suite exécuté plusieurs captures de mêmes processus et celle-ci demeure la mieux réussie selon nous. Voir en annexe au mémoire, le dvd contenant la quatrième démonstration de l'exploration en question intitulée « Vide ».

Nous avons repris le niveau de pratique *jissen gata* des *kōryū*, dans lequel nous ne nous permettons pas le retour en arrière pour corriger, même si le logiciel est doté d'outils pouvant corriger les opérations à n'importe quel moment. Même si la séquence des opérations a été planifiée et pratiquée, le caractère de spontanéité est mesurable. La validation des opérations ainsi que le réajustement général qui s'établissent au fur et à mesure du processus de réalisation de l'image nous renvoie au *mâ* japonais, la quête de l'intervalle.

L'image est inspirée principalement de la peinture zen à l'encre de Chine monochrome, vers les 15^e et 16^e siècles au Japon féodal, illustrant des éléments de nature, dont l'atmosphère et le climat. Originaire de Chine, ce style est repris au Japon féodal par les moines zen et par Miyamoto Musashi, qui y voit les mêmes prédispositions physiques et psychiques à l'art du sabre. Le titre « Vide » correspond à tout cet espace « non peint » dans l'image, malgré une activité consciente qui s'y déroule, nous désirons laisser place à l'imagination du spectateur, qui va reconstruire lui-même ces espaces et leur donner son propre sens. L'image s'en trouve paraître plus légère et universelle par l'abstraction qui en résulte. Pour le spectateur, il s'agit d'un paysage de nature évoquant la beauté de la nature et la quiétude qui en résulte. Le vide symbolise par le fait même la prédisposition mentale au relâchement, de « ne pas trop réfléchir », et de cultiver plutôt le *fudoshin*.

CONCLUSION

On ne pourrait traiter de l'esthétique japonaise picturale ou du corpus des arts martiaux japonais sans tenir compte de la pensée orientée autour du temps qui les transcende, dont le concept lui-même demeure au cœur de la philosophie ou sagesse nippone. Cette esthétique protéiforme et parfois antinomique s'élabore selon différents styles et manières évoqués visuellement ou conceptuellement. À défaut de n'être japonais ni de connaître la langue japonaise, nous avons tout de même tenté de revisiter différents concepts temporels propres à cette culture et d'en dépeindre quelques traits sous forme d'une recherche thématique et surtout pragmatique dans notre création. Nous nous sommes intéressé ensuite à la façon dont cette esthétique influence l'Occident à l'époque de la modernité, et d'un nouveau paradigme qui s'ensuivra, celui du temps comme pur devenir, en art pictural contemporain. La pensée zen apparaîtra comme nouvelle source d'inspiration en proposant des concepts nouveaux des entre-deux dimensions de l'espace et du temps. Notre méthodologie s'est inspirée de cette même pensée mais en s'orientant vers une pensée martiale, qui propose une transposition possible d'éléments de savoir cognitif tiré de la Voie du sabre au Japon féodal vers notre pratique artistique en création d'images numériques. Cette idée s'est justifiée par le caractère pragmatique du système en question et d'une conséquence positive de perfectionner le pratiquant à travers le temps. Cette recherche s'inscrit dans une volonté de favoriser le caractère pragmatique dans toute étude sérieuse, autant que celui des connaissances théoriques et culturelles. Elle reprend une

idéologie bouddhique de faire prévaloir l'action sur les « Écritures ». À notre avis, l'indissociation immanente du chercheur et de sa recherche propose l'élément clé dans la recherche de la qualité métaphysique, permettant son développement personnel. Il s'agit d'autre part de cerner ce que veut nous faire réaliser la philosophie de vie provenant de la culture asiatique, dans notre époque mondialisée et pressée par le temps, et de voir par le fait même comment cette philosophie influence la nôtre. Si on ne peut échapper au rythme effréné de la société d'aujourd'hui, pouvons-nous du moins rechercher une conduite idéale dans notre pratique des arts et dans notre vie. Les résultats obtenus s'illustrent au sein de nos images numériques. Témoignant de la maîtrise du médium, mais aussi révélant la persévérance de l'artiste au quotidien, c'est bien la qualité des images que l'on peut apprécier, se définissant par l'harmonie, l'asymétrie, l'équilibre des formes et des couleurs et des choix esthétiques conscients. Ces images ont en effet nécessité plus d'une centaine d'heures pour leur réalisation. Elles agissent comme médias communiquant l'aboutissement le plus à jour de notre savoir-faire, savoir-penser, à travers l'utilisation du langage pictural comme la composition de l'image, la mise en scène du sujet, les différents niveaux d'interprétation, selon une double culture occidentale et nippone, artistique et martiale. Le spectateur sera aussi sujet à constater ce perfectionnement lorsqu'il comparera ces nouvelles images réalisées avec nos images plus anciennes. Cette recherche ne représente qu'un point de départ dans tout « ce qu'il y a à faire ». Bien sûr, en approfondir le spectre nécessiterait l'apprentissage du japonais et d'éventuellement rendre possible la consultation d'ouvrages de cette langue. Il serait d'autant plus intéressant d'étudier des artistes japonais contemporains qui transposent ce même système cognitif dans leur

création d'images numériques. Le médium de la peinture numérique étant notre forme d'expression par excellence désormais, notre recherche s'est concentrée sur l'image peinte ou dessinée nippone et occidentale. Le médium numérique permet la *remédiation*, par sa capacité à imiter visuellement des styles ou esthétiques traditionnels, par le retour en arrière pour corriger et supprimer des opérations. Le médium nous a offert un dialogue intéressant entre le présent et le passé et ce dialogue se poursuivra au cours des temps à venir...

BIBLIOGRAPHIE

AUBERGER, Janick, George Leroux, (1998), *L'art de vivre, Stoïcisme et épicurisme*, p. 8, Éditions CEC

BARTHES, Roland, (2005 et 2007), *L'empire des signes*, Éditions du Seuil

BATESON, G., (1977), *Vers une écologie de l'esprit*, Vol. 1 et 2, Éditions du Seuil pour la traduction française

BUCI-GLUCKSMANN, C., (2003), *Esthétique de l'éphémère*, Éditions Galilée

BUCI-GLUCKSMANN, C., (2001), *Esthétique du temps au Japon : du zen au virtuel*, Éditions Galilée

COUCHOT, E., (1998), *La technologie dans l'art, De la photographie à la réalité virtuelle*, Éditions Jacqueline Chambon

COUCHOT, E., HILLAIRE, N., (2003), *L'art numérique, Comment la technologie vient au monde de l'art*, Éditions Flammarion, Paris

DAVEY, H. E., (2007), *L'art de la calligraphie japonaise, Harmonie du corps et de l'esprit pour le shôdô*, Traduit de l'anglais « *Brush meditation, a Japanese Way to mind & body Harmony* », Éditions de l'Éveil pour la version française

DELAY, Nelly, (2004), *Le jeu de l'éternel et de l'éphémère*, Éditions Philippe Picquier

FRIDAY, Karl F., Seki Humitake, (1997), *Legacies of the Sword, The Kashima-Shinryû and Samurai Martial Culture*, University of Hawai'i Press

HUYGHE, R., (1965), *Les puissances de l'image*, Éditions Flammarion

JULLIEN, F., (1998), *Un sage est sans idée, ou l'autre philosophie*, Éditions du Seuil, collection L'ordre philosophique

KLEE, Paul, (1964), *Théorie de l'art moderne*, traduction française, 1985, édition Denoël

MISHIMA, Y., (1967), *Le Japon moderne et l'éthique du samouraï, La voie du Hagakuré*, Traduit de l'anglais par Émile Jean, 1985 pour la traduction française, Éditions Gallimard

FRIDAY, K. F., (1997), *Legacies of the Sword, The Kashima-Shinryû and Samurai Martial Culture*, co-author: Seki Humitake, University of Hawai'i Press

MEUNIER, S., Shihan, (2009), *Kiso no Kaizen: the Source of Constant Improvement, a guide for practicing authentic ninjutsu*, <http://www.kisonokaizen.com/>

MUSASHI, M., (vers 1645), *Traité des cinq roues*, traduction française par M. et M. Shibata, Éditions Albin Michel, 1983

PIRSIG, Robert M., (1978), *Traité du zen et de l'entretien des motocyclettes*, traduction française de *Zen and the Art of Motorcycle Maintenance: An Inquiry into Values*, 1974, Éditions du seuil

SHÛZÔ, K., (2004), *La structure de l'iki*, traduit du japonais par Camille Loivier, Presses universitaires de France

STEVENS, John, (1984), *The Sword of the No-Sword, Life of the Master Warrior Tesshu*, Éditions Shambhala, Boston, Massachusetts

TOWNSEND, C., (2004), *The Art of Bill Viola*, Thomas and Hudson

TILBORGH, Louis Van, (2006), *Van Gogh et le Japon*, Focus sur Van Gogh, Fonds Mercator, Van Gogh Museum

VEILLON, Charlène, (2008), *L'art contemporain japonais : une quête d'identité. De 1990 à nos jours*, Éditions L'Harmattan, Paris

WARNER, Brad, (2007), *Sit Down and Shut Up, Punk Commentaries on Buddha, God, Truth, Sex, Death and Dogen's Treasury of the Right Dharma Eye*, New world library

WILSON, W. S., (2004), *Musashi, le samourai solitaire*, Éditions Budo pour la traduction française

ZOUGHARI, K., (2008), thèse de doctorat intitulée : *Tradition du mouvement dans les écoles de combat du Japon*, Institut national des langues et civilisations orientales, Paris

Ressources en ligne :

BAUDELAIRE, C. , *Le peintre la vie moderne*, p. , Livre numérique, Collection Litteratura.com, publié la première fois en 1863

FLAHAULT, François, (1997), « L'artiste créateur et le culte des restes »,
<http://www.persee.fr>,[http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/issue/comm_0588-8018_1997_num_64_1]

QUETTIER, P., (2008), « Arts martiaux japonais et niveaux d'apprentissage batesoniens, Voies de recherche pour une anthropologie des apprentissages pratiques »,
<http://www.sens-public.org>, [<http://www.sens-public.org/spip.php?article305>]

ANNEXE

Ci-joint, le contenu du DVD réalisé par l'auteur et référé dans le mémoire :

- Un dossier comprenant différents formats de lecture (jpeg, png, tiff, targa) de chaque image finale créée, dans le cadre du projet de maîtrise.
- Un dossier de la capture vidéo (en format m2v) de l'exécution de l'image numérique « Vide »
- Quatre vidéos (en format mp4) soutenant la méthodologie proposée dans le mémoire :

Vidéo 1 : Création de pinceau

Lien : http://www.youtube.com/watch?v=eN9V8_edge8

Vidéo 2 : Démonstration du contrôle de l'accident

Lien : http://www.youtube.com/watch?v=G_1085_PIes

Vidéo 3 : Démonstration de l'intervalle :

Lien : <http://www.youtube.com/watch?v=950UwzlqXFY>

Vidéo 4 : Réchauffement

Lien : <http://www.youtube.com/watch?v=s6AU627dssk>

Références originales traduites en français dans le texte :

p. 53

How long should I practice you might ask. I understand the need for boundaries at the beginning. Indeed, this was one of the first questions I asked my teacher. I did not expect the answer I received. I was shocked to hear him say FOREVER.

p. 38

"Just do good and avoid doing bad." When the questioner complained that even a three-year-old child could have told him that, the master said, "It's easy enough for a three-year-old child to say, but even an old man of eighty has difficulty practicing it.

p. 50

Tesshu's advice to his calligraphy students was the same he gave his kendo trainees: stick to the fundamentals for at least three years – forget about developing individual style at first, concentrating on brushing single strokes and the i-ro-ha, the Japanese ABC. Thereafter, a minimum of ten years should be spent copying the classics of Chinese calligraphy. Tesshu especially recommended O Gishu; no matter how difficult it may seem, he told his students, imitate the best right from the start because that is the only way to learn. Tesshu spent twenty years copying the classics of Chinese calligraphy and countless hours contemplating the works of Japanese Zen masters – Daito, Muso, Ikkyu, Rikyu, Sesshu, Musashi, Takuan, Fugai, Hakuin, Suio, Taigado, Sengai – before creating his own unique style.

