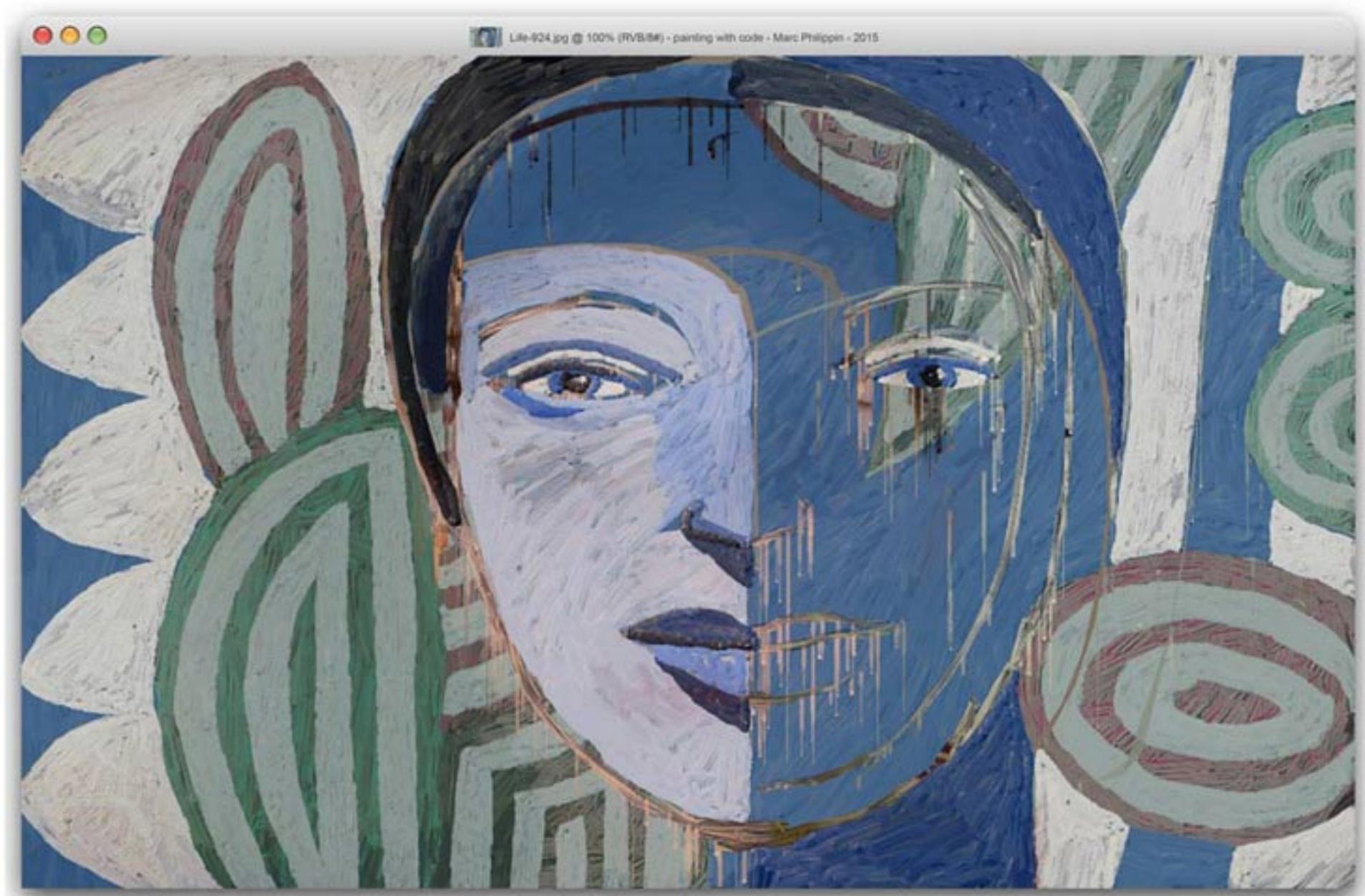
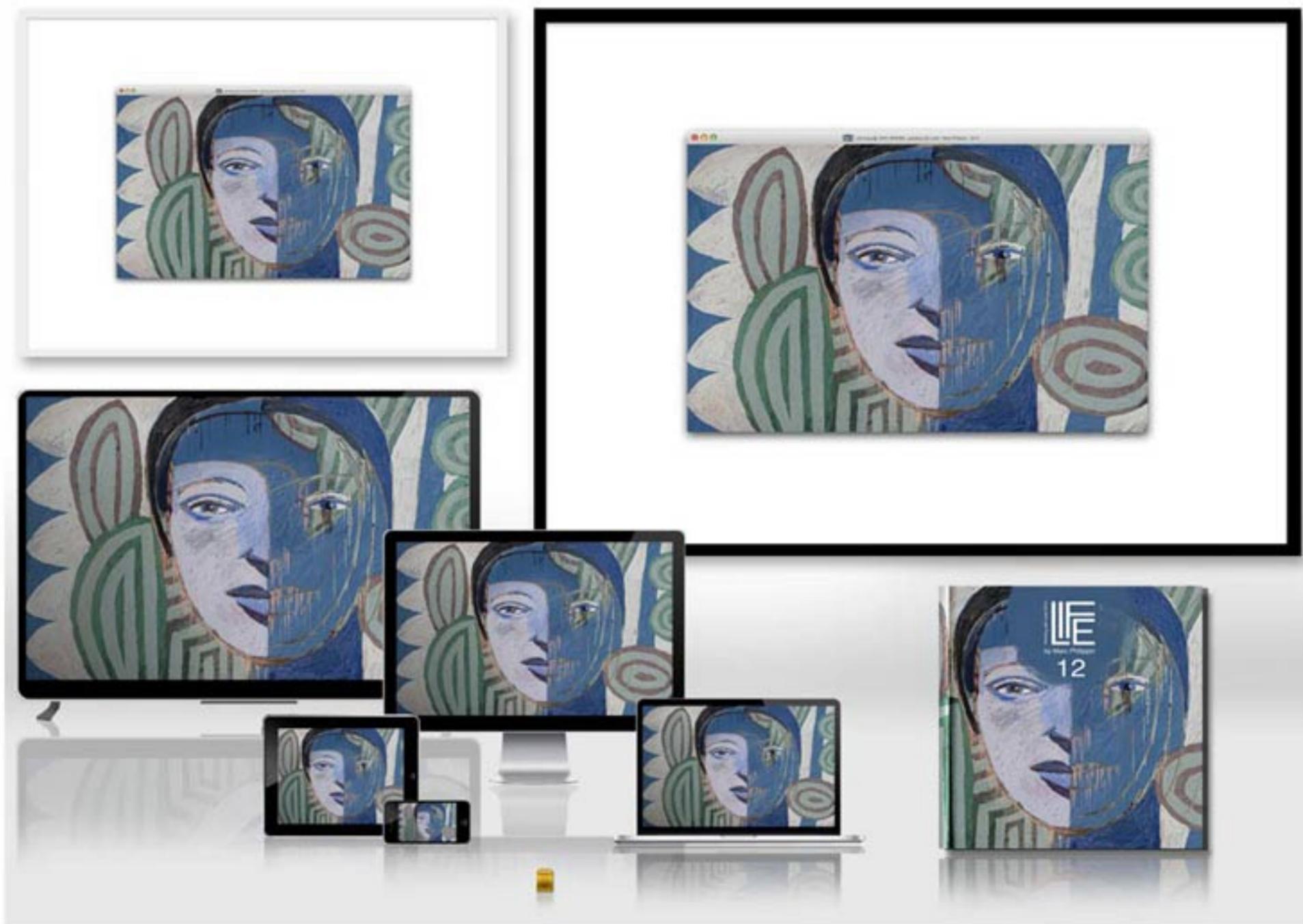


LIFE

Painting with code
by Marc Philippin
2015 |||



LIFE c'est une collection unique de peintures numériques réalisées par l'artiste multimédia Marc Philippin. Cette collection exceptionnelle regroupe 1512 peintures disponibles sous divers formats et supports.

Avant propos sur la peinture numérique

Cela fait plus de 35'000 ans que l'homme emploie la technique de la peinture. Les peintures rupestres découvertes dans la grotte Chauvet en France ont été datées d'environ 32'000 ans. Les peintures aborigènes d'Australie datent approximativement de 30'000 ans. L'Homme n'a cessé d'observer et de représenter le monde qui l'entoure ou les mondes invisibles et imaginaires à l'aide de symboles, de signes, d'abstraction, de figuration représentant des animaux, des plantes, des Dieux, des hommes et des femmes.

A travers les siècles, les peintres ont utilisé différents supports et techniques pour réaliser leurs oeuvres. Chaque découverte dans ce domaine offrait de nouvelles perspectives avec ses avantages et ses inconvénients. Que se soit sur de la pierre, du bois, de la terre cuite, du cuir, du plâtre, du papyrus, du papier ou de la toile de lin, les peintres ont adapté leurs outils et leur savoir-faire au support utilisé. A la fin du Moyen-Age les peintres flamands ont développé la technique de la peinture à l'huile sur toile. Cette nouvelle technique révolutionna autant l'esthétique de la peinture, que son moyen de diffusion. Facile à transporter, légère et pourtant robuste une fois tendue sur un châssis, la peinture sur toile remporta un vif succès dès son apparition. Tous les ateliers d'Europe optèrent pour ce support et enseignèrent cette nouvelle technique.

Aujourd'hui nous assistons à une nouvelle révolution, l'avènement des supports numériques et des outils virtuels. Un monde nouveau émerge, celui du « tout numérique », révélant combien les mentalités et les fonctionnements de nos sociétés sont en train de changer. Les arts plastiques continuent d'expérimenter tous ces médias. Les supports de diffusion tiennent aujourd'hui une place centrale et essentielle, comme a pu l'être l'invention du papier ou de l'imprimerie. La musique, la littérature, les jeux, les sciences en général sont déjà au format numérique et cette révolution a fait accroître les recherches, les découvertes et l'accès aux savoirs à travers le monde. Débarrassés de certaines contraintes matérialistes, nous pouvons aujourd'hui peindre sur des supports numériques, immatériels, avec des pinceaux virtuels. Grâce à l'apprentissage de l'écriture de certains langages propres à l'informatique (HTML, Javascript, Java, C++), les artistes ont la possibilité de coder leurs propres outils de création artistique. Dans les arts numériques, l'écriture du code source de ses propres applications fait partie du processus de création, au même titre que la fabrication de ses outils dans un atelier traditionnel. Mais qu'est-ce qu'une peinture numérique? Une peinture ou un dessin numérique est une oeuvre réalisée par l'artiste avec des outils numériques, dont la création originale est enregistrée sur un fichier informatique. Ce fichier constitue l'oeuvre originale. Indépendamment de leur support, les oeuvres ainsi créées peuvent être statiques ou dynamiques et même interactives. Elles peuvent être envoyées par le Net, stockées sur un serveur, être visible via une galerie virtuelle, stockées sur une clé USB ou un disque dur, échangées, dupliquées, partagées, installées sur un ordinateur, présentées sur une TV LED ou tout simplement projetées via un projecteur vidéo. Les champs de diffusion sont multiples et il en viendra d'autres.

LIFE - painting with code - 2015

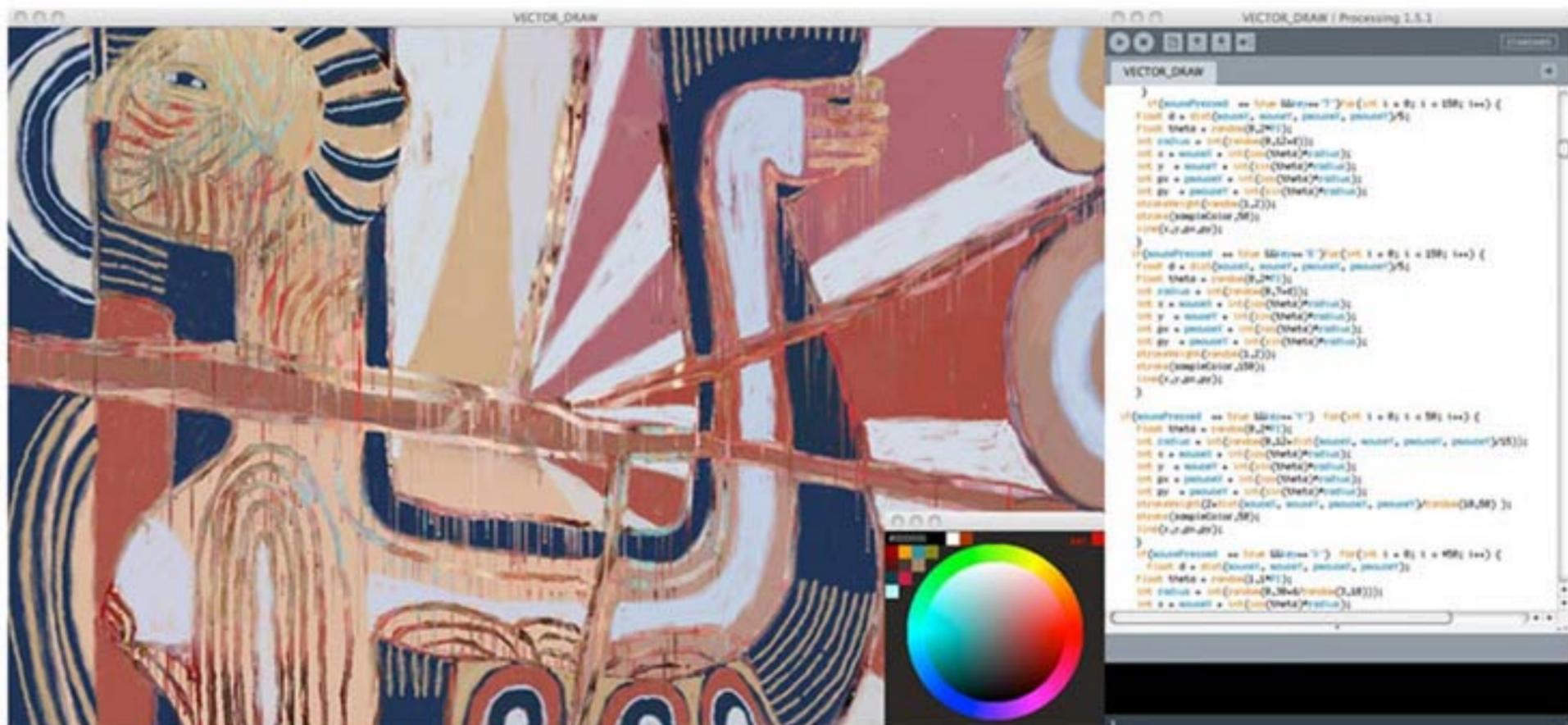
Le plus difficile dans la peinture est de peindre des choses qui ne se voient pas. En 2013 j'ai ouvert KP, un espace virtuel d'art contemporain avec une exposition intitulée « No cursor ». Ce nouvel espace de liberté ouvert à toutes formes d'explorations virtuelles et d'expérimentations artistiques, compte aujourd'hui 27 salles d'exposition, regroupant une grande quantité de pièces interactives. Cette galerie est visible sur le net à l'adresse suivante: <http://www.kitchen-project.com/Kitchen-Project/Galerie.htm>. Cet espace est visible sur le site de Kitchen Project, un autre projet artistique de vidéo performance qui a donné naissance à de multiples spectacles, performances et films d'animations. La collection LIFE de 2015 s'inscrit dans la continuité de cette démarche d'exploration des nouvelles technologies. Parallèlement à la création d'une série de programmes informatiques permettant de piloter en direct sur scène des éléments d'animation, pour nos spectacles et performances, j'ai élaboré des logiciels d'art et des programmes de dessins et de peintures numériques. Pour créer mes programmes informatiques j'utilise Processing un langage simplifié de JAVA avec le quel on peut écrire des programmes pour Mac, Linux et PC. C'est une application open source orientée vers les sciences, les arts et les nouveaux médias, dont l'interface se présente comme une page blanche sur laquelle on écrit son code. Processing est aujourd'hui une fondation installée à New York et regroupe une grande communauté de développeurs, d'artistes, de scientifiques. Son langage est aujourd'hui enseigné dans de nombreuses écoles d'art dans le monde.

La collection LIFE est le fruit de mes recherches et interrogations sur la peinture virtuelle devenue immatérielle. J'ai écrit un programme capable de restituer certains éléments spécifiques à la peinture, tel que des taches, des éclaboussures, des coulures, des empâtements, toute une palette d'effets capable d'offrir un large éventail de sensibilités techniques pour stimuler la créativité. J'utilise une tablette graphique et un stylet pour peindre, car il est primordial pour moi de préserver le geste de la main dans le processus de création. Ce qui rend une peinture numérique unique et singulière, c'est l'enregistrement du geste dans cette mémoire numérisée.

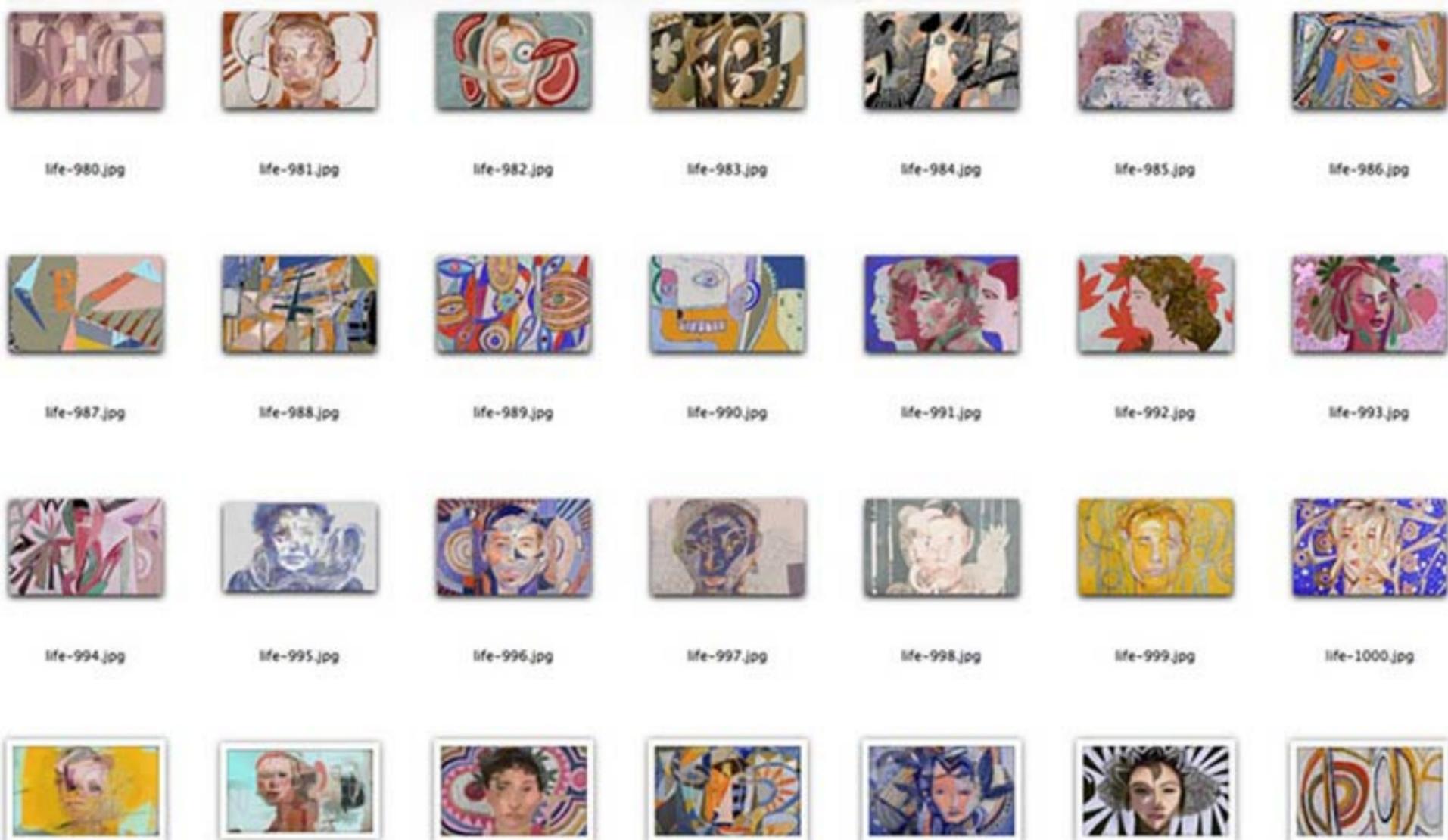
La collection LIFE est actuellement constituée de 1512 peintures numériques visibles sur différents supports et formats. 18 livres contenant 84 tableaux chacun ont été imprimés pour présenter la collection dans son ensemble. Certains de ces tableaux ont été développés sur papier photo premium et encadrés, pour profiter d'un tirage dans un plus grand format.

Dans cette série, j'ai cherché à faire surgir d'innombrables visages, abandonnant au passage l'idée d'un portrait dont la seule valeur est la ressemblance. Je trouve de la vraisemblance dans les visages que je peins, car le visage incarne la primauté de toutes les images. N'est-ce pas le visage de sa mère que l'on cherche en arrivant au monde. La vérité d'un visage avec toute son émotion, sa tragédie ou sa tendresse, m'importe plus que la réalité de ces contours. Le visage tient donc une place centrale dans cette série avec le souhait que l'ensemble dégage la figure d'une humanité possible.

Marc Philippin

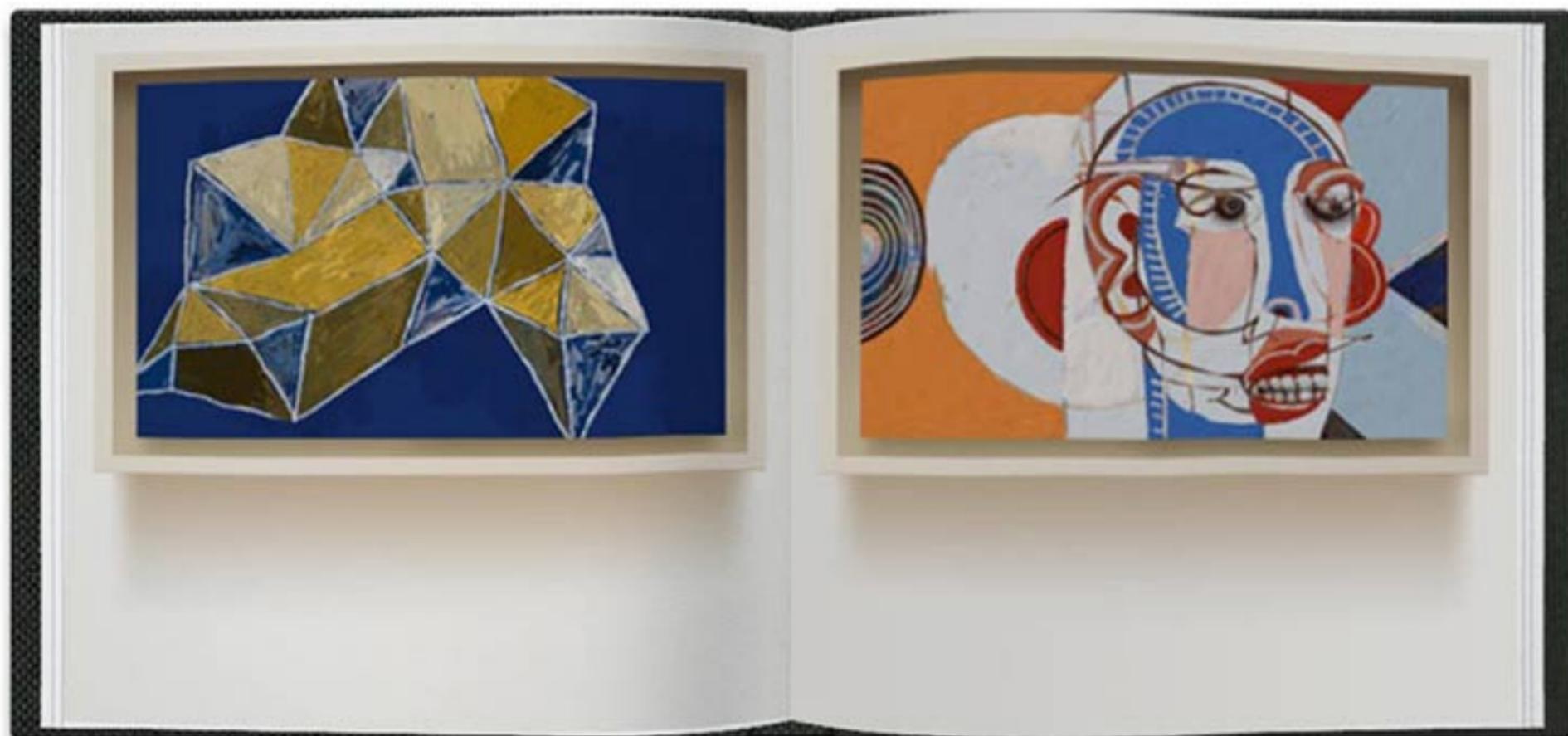
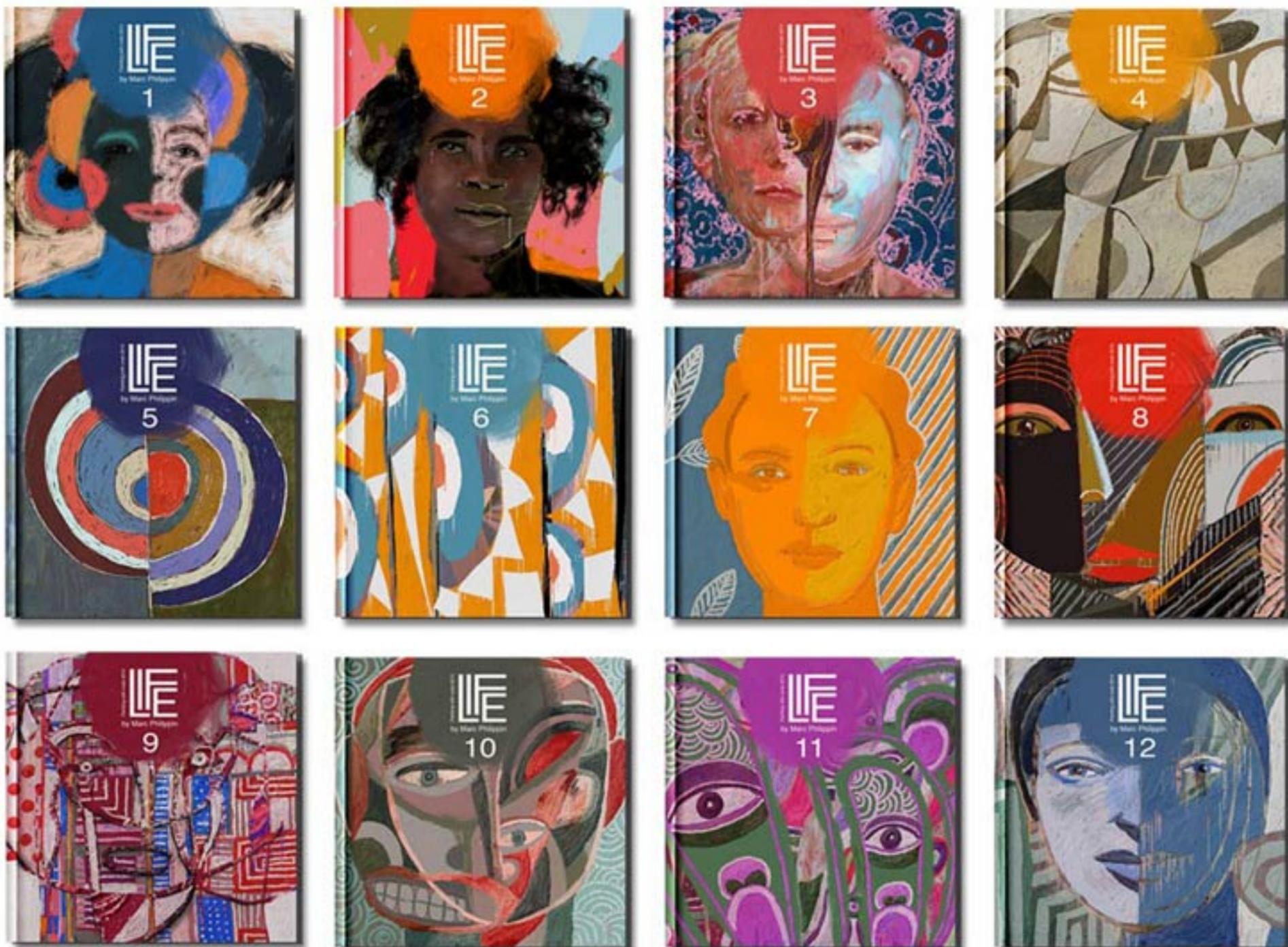


LIFE c'est une collection de 1512 fichiers au format 70x50cm, A3, A4, prêts pour une impression.



LIFE c'est également une application pour mac permettant de visualiser rapidement la collection.





LIFE c'est une collection unique de 18 livres réunissant les 1512 peintures au format 28x28 cm.

LIFE c'est aussi une application mac plein écran, qui modifie et réinvente en permanence de nouvelles compositions à partir de la base de données de la collection. Cette application est destinée à la projection de l'oeuvre sur grand écran, via l'installation d'un vidéo-projecteur relié à un ordinateur.



LIFE.app



LIFE C'est l'opportunité pour un collectionneur d'acquérir une collection unique :

- Des fichiers numériques au format A4 et A3 prêts pour l'impression.
- La collection en PDF et une vidéo au format mp4 pour un slideshow sur TV LED
- Un logiciel pour visionner la collection sur son ordinateur
- un logiciel d'Art destiné à la présentation vidéo grand format
- 18 livres au format 28x28 cm, tirage unique sur papier mat premium