

FIGURE FIGURE FIGURE



conversation avec **GASPAR WILLMANN**
SEPTEMBRE 2021

N° 46



JUMAP (Sunset 1), Encre et huile sur toile, 188 × 122 cm, 2020.

IB Est-ce que tu peux revenir sur le commencement, comment as-tu rencontré l'art ?

GW Je suis né dans un milieu assez privilégié culturellement. J'ai vécu à Paris jusqu'à mes six ans. Ma mère enseignait l'histoire du spectacle et mon père tenait entre autres un lieu de musique Indus dans l'est Parisien. J'ai même fait une maternelle à l'école Montessori. Je baignais dans un cercle d'évènements culturels et, certainement, tout cela m'a poussé à la création.

Puis il y a eu ce moment de rupture, lorsque ma famille a déménagé à Royan, une ville balnéaire assez isolée, sans grande activité culturelle. C'est une période durant laquelle je me suis à la fois renfermé sur moi, et ouvert à d'autres mondes, ceux que je me fabriquais. Cela a commencé avec la bande dessinée, puis cela a





« Fresh widower », Vue d'exposition,
Art-O-Rama, Exo Exo, Marseille, France, 2021.

débouché sur la peinture, dont le style était très naïf et spontané. Je n'avais aucune référence contemporaine, excepté ce que je trouvais sur le web. Internet s'est imposé comme une fenêtre sur l'ailleurs qui m'a donné le goût de partir.

Je n'ai pas fait de prépa, d'ailleurs je ne savais pas que cela existait. Je suis tombé sur les Beaux-Arts de Lyon par hasard, en passant des concours à droite et à gauche, sans connaître grand-chose à la scène de l'art contemporain. J'ai présenté mes peintures — de grosses croûtes, quasi-expressionnistes avec beaucoup de sentiments — dont les références se limitaient à Rauschenberg et quelques autres grands noms.

Une fois rentré aux Beaux-Arts, ça a été un basculement total et mon penchant pour Internet a repris le dessus. Je me suis rendu compte que la peinture n'avait pas spécialement d'intérêt. Je passais plus de temps à prendre en photo mes toiles, à les retoucher sur Photoshop et à les publier en ligne, qu'à les peindre. Face à ce constat, j'ai ressenti une espèce de désamour de la peinture. Je me demandais à quoi bon faire du figuratif quand en quelques clics sur Google, on trouve immédiatement l'image que l'on recherche. J'ai tenté de déconstruire cette figure de l'artiste autoritaire ultra-romantique, seul dans son atelier. La collecte et l'assemblage d'images sont devenus des dispositifs inhérents à ma pratique. Je suis devenu fasciné par des artistes dits post-Internet, tous ces gens qui produisent des images très lisses, très plastiques, très miroirs... J'étais obsédé par DIS, Ed Atkins, Seth Price... Mais au fur et à mesure, comme dans une boucle, j'ai commencé à être dégoutté par toutes ces références ; j'ai essayé de briser cette surface lisse, directement issue de l'écran d'ordinateur, le reflet, et c'est ainsi que je me

Every work day
should have decent
social interaction with ones
colleagues as a high-
priority.





JUMAP (VSL), Encre et huile sur toile, 37 × 25 cm, 2021.

suis remis à peindre. Ça m'a semblé être la solution pour retrouver quelque chose de tactile et sensible. J'ai cherché des protocoles pour sortir de mon ordinateur et faire avec les mains. Et plutôt que de toujours chercher la nouveauté, scroller les dernières images d'expositions, je me suis replongé dans des références antérieures. J'ai essayé de faire un pas en arrière pour comprendre comment on en était arrivé là, avec des artistes comme Kurt Schwitters, Willem Kalf, les *rhopographies* et la nature morte en général...

IB

Tu abordes la question de la circulation des images, leur appropriation par un tiers, leur diffusion par le biais d'un autre médium... L'aspect pictural de tes toiles, dont certaines formes sont identifiables, mais totalement déréalisées, évoque les images générées par une intelligence artificielle, laquelle est elle-même nourrie au préalable avec une sélection d'images. Est-ce là une façon d'anticiper les formes à venir, d'emboîter le pas sur la circulation de ton propre travail ?

GW

Effectivement, il y a quelque chose de complètement tautologique dans mon processus de création. La circulation des images m'intéresse. Je cherche à exacerber l'aspect artificiel des formes pour que le spectateur s'interroge sur l'aspect séduisant des images et la façon dont elles sont arrivées là. En fait, je travaille à partir d'un seul fichier Photoshop sur lequel j'ajoute différents calques. Les choses s'accumulent les unes sur les autres, à la manière d'un palimpseste, jusqu'à ce que je décide que l'image soit terminée. Il s'agit du moment décisif, le moment *kairos* : si j'en fais trop, c'est raté, si je n'en fais pas assez aussi. Donc j'exporte l'image qui reste sur mon ordinateur, mais pendant ce temps mon fichier Photoshop continue d'évoluer et les images se superposent les unes sur les autres. Dans toutes ces images que j'exporte, il y en a qui me satis-



JUMAP (Contagion), Encre et huile sur toile, 122 × 188 cm, 2020.



font plus que d'autres. Et pour moi, la nature morte — qui se traduit par *still life*, la vie immobile, la mise en pause — est là, non pas dans le sujet, mais dans la façon dont l'image est extraite, cristallisée et devient peinture. Le fait d'exporter des frasques de ce fichier Photoshop, alors qu'il continue d'évoluer et de circuler, en fait une nature morte. C'est quasiment tautologique puisque je représente des natures mortes, mais qui, dans leur conception sont elles-mêmes des natures mortes. J'aime bien dire que si j'exportais un monochrome de ce fichier Photoshop, il s'agirait tout de même d'une nature morte.

Les outils que j'utilise sont déterminants pour l'esthétique « image générée artificiellement ». Que ce soit sur les outils photographiques, sur smartphone ou Photoshop, le rôle de l'intelligence artificielle est de plus en plus prégnant, et toujours au service d'une idéologie. Aujourd'hui, les pièces présentes dans les smartphones sont tellement petites que c'est quasiment impossible d'augmenter la qualité de l'appareil photo. Les constructeurs y parviennent néanmoins à l'aide d'intelligences artificielles qui déterminent, par exemple si l'on prend une photo dans le noir, la forme de l'objet. C'est pareil sur Photoshop, les outils de sélection, pour générer des formes, etc. fonctionnent de plus en plus à partir d'intelligences artificielles. Ce sont des outils que j'utilise et cela donne des choses que je serais bien incapable de faire avec mon cerveau ou à la main. C'est aussi pour ça que j'avais renié la peinture. Je me souviens avoir été marqué par cette histoire d'une IA, nourrie de tableaux de maîtres, qui avait reproduit un Rembrandt et berné les experts, après une impression méthodique reproduisant les textures du peintre. C'est très important pour moi qu'il y ait, à la fin du



protocole, une activité humaine qui multiplie les erreurs, qui cherche dans la matrice quelque chose qui déconnerait pour ajouter une couche d'affect et sortir de l'écran. Comme mes toiles ne sont pas enduites, mais brutes, les gestes au pinceau sont moins fluides et il y a cette texture physique qui apparaît lorsque j'essaye de terminer une image et de la « vernir ». Il y a un rapport corporel, physique qui se révèle et qui me plaît beaucoup.

IB Tu repasses au pinceau l'image imprimée dans son intégralité ? Quels sont tes temps de travail ?

GW Non, par notes de peinture uniquement. Le but du jeu, c'est que le spectateur ne puisse pas distinguer ce qui est peint de ce qui est imprimé. Il y a la question du vrai et du faux qui se pose. C'est une problématique importante puisque l'on cohabite avec cette dualité en permanence. Il n'y a plus de vrai ou de faux. On le voit bien avec l'histoire du photomontage, ou des *fake news*, comme si le vrai appartenait à la personne qui le criait le plus fort et ne se rattachait pas forcément à la vérité vraie. C'est devenu une manière d'habiter le monde.

IB Quels sont tes temps de travail ?

Le temps de travail est très variable. Parfois, deux coups de pinceau vont prendre trente secondes et parfois, je vais passer un mois à tout faire, pour des résultats souvent similaires. Avant ça, il y a le travail de l'ordinateur et le travail de l'impression. La question de la temporalité est importante parce qu'elle ne concerne pas seulement le temps de production, mais aussi le temps que je prends à regarder. Il y a quelque chose d'assez agréable avec la peinture, cette image que tu peux vivre et redécouvrir chaque jour. Tandis que sur l'ordinateur ou sur Instagram, l'image passe en une demi-seconde et s'éteint sitôt regardée. C'est important de prendre le temps de



JUMAP (Until a new one comes along), Encre et huile sur toile, 188 × 122 cm, 2020. 15





regarder les choses, de souffler et s'échapper de cette culture de la vitesse.

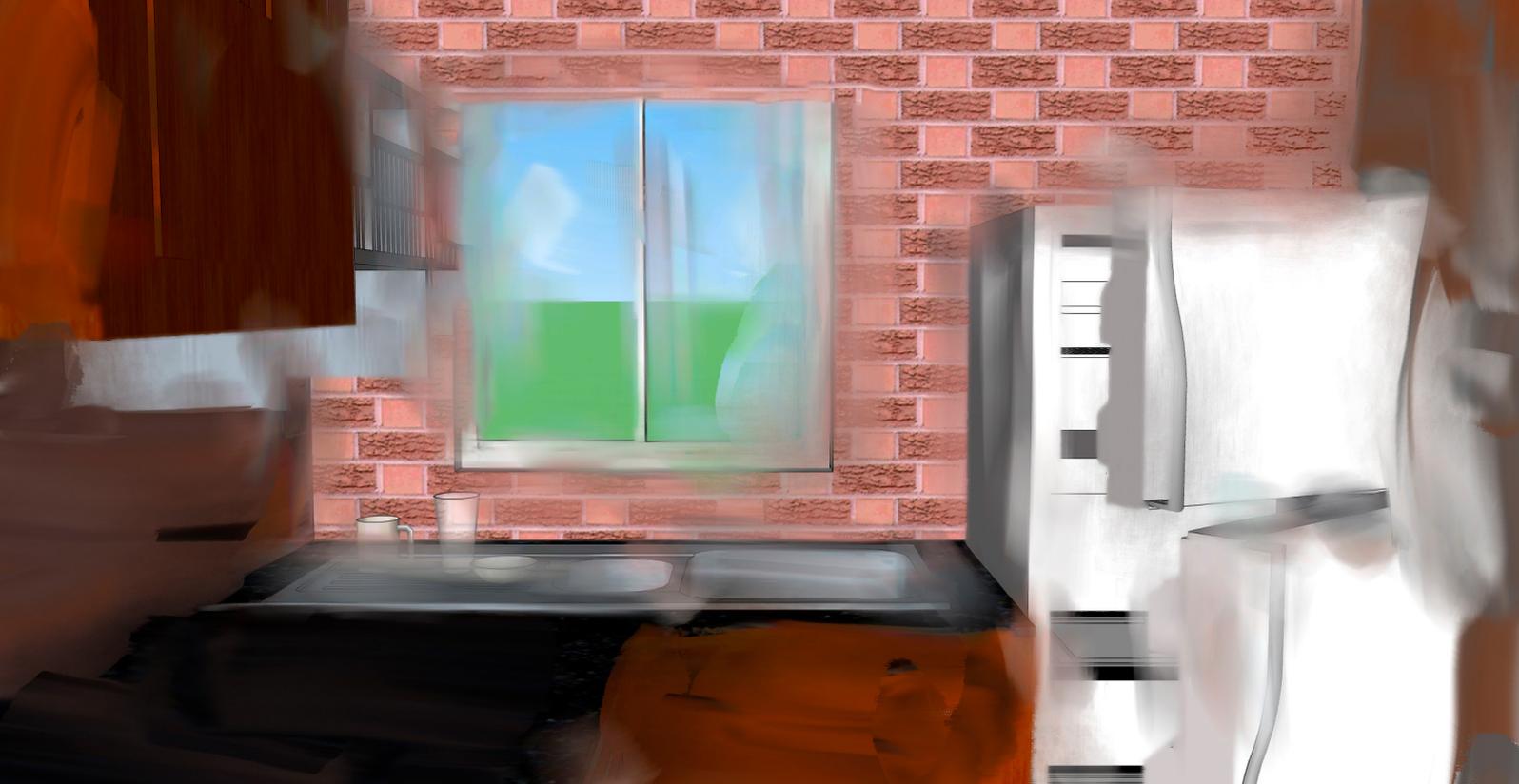
IB Tes peintures, comme tes films, fonctionnent à la manière d'assemblages de techniques : peinture, logiciel 3D, photographie, vidéo... de sorte que les images résultantes semblent en transition, légèrement fondues, embrumées. Comment qualifies-tu ces objets que tu réalises ?

GW Le terme reste à définir, c'est un langage pictural inédit, dont doit émerger un nouveau vocabulaire. Ce langage, on est tous en train de l'expérimenter. Aujourd'hui, les publicités pour smartphone, elles ne sont pas réalisées à partir de photographies, mais à partir de 3D ultra réaliste qui reprend des codes photographiques. Tous les médiums se brouillent et s'influencent réciproquement.

IB Tes peintures apparaissent dans tes vidéos et réciproquement, certaines images de vidéos se retrouvent dans tes peintures...

GW Oui, je fais des aller-retour et les deux se construisent conjointement. Mais la peinture a pris une direction et la vidéo en a prise une autre. La vidéo est restée très *junk* ou *trash*, elle reste très lisse et aplatie, j'exacerbe son esthétique fausse. Alors qu'avec la peinture, je commence à piéger les gens et à être pris pour un peintre ultraréaliste alors que c'est le domaine pour lequel j'ai le moins d'affection.

Je me suis beaucoup intéressé à la notion de *découverte*, et du décor en général. Il s'agit du terme technique pour désigner les arrières plans dans le théâtre ou le cinéma des années 50, souvent derrière les fenêtres, comme des *Veduta*. Ces décors étaient peints à la main parce que le décor photographique a un côté « trop vrai » qui ne permet pas au spectateur de pénétrer complètement le récit. Lorsqu'ils sont peints à la main, le spectateur a davantage de facilité à accepter cet aspect factice pleinement assumé,





il se laisse alors aller et rentre dans l'histoire. Le décor photographique a quelque chose d'un peu dérangeant, de l'ordre de l'*uncanny valley* : on sait que c'est faux, mais ça a l'air « trop » vrai. C'est un domaine d'activité encore très stimulant de nos jours, quand on sait que les fonds verts et bleus du cinéma vont peu à peu être remplacés par des écrans Leds pour placer un monde réaliste et mouvant derrière les acteurs, par souci d'économie en Post-production et d'expérience du moment par l'acteur.

IB Peux-tu revenir sur cette tension entre images en mouvement — ce flou — et l'aspect statique d'une nature morte ?

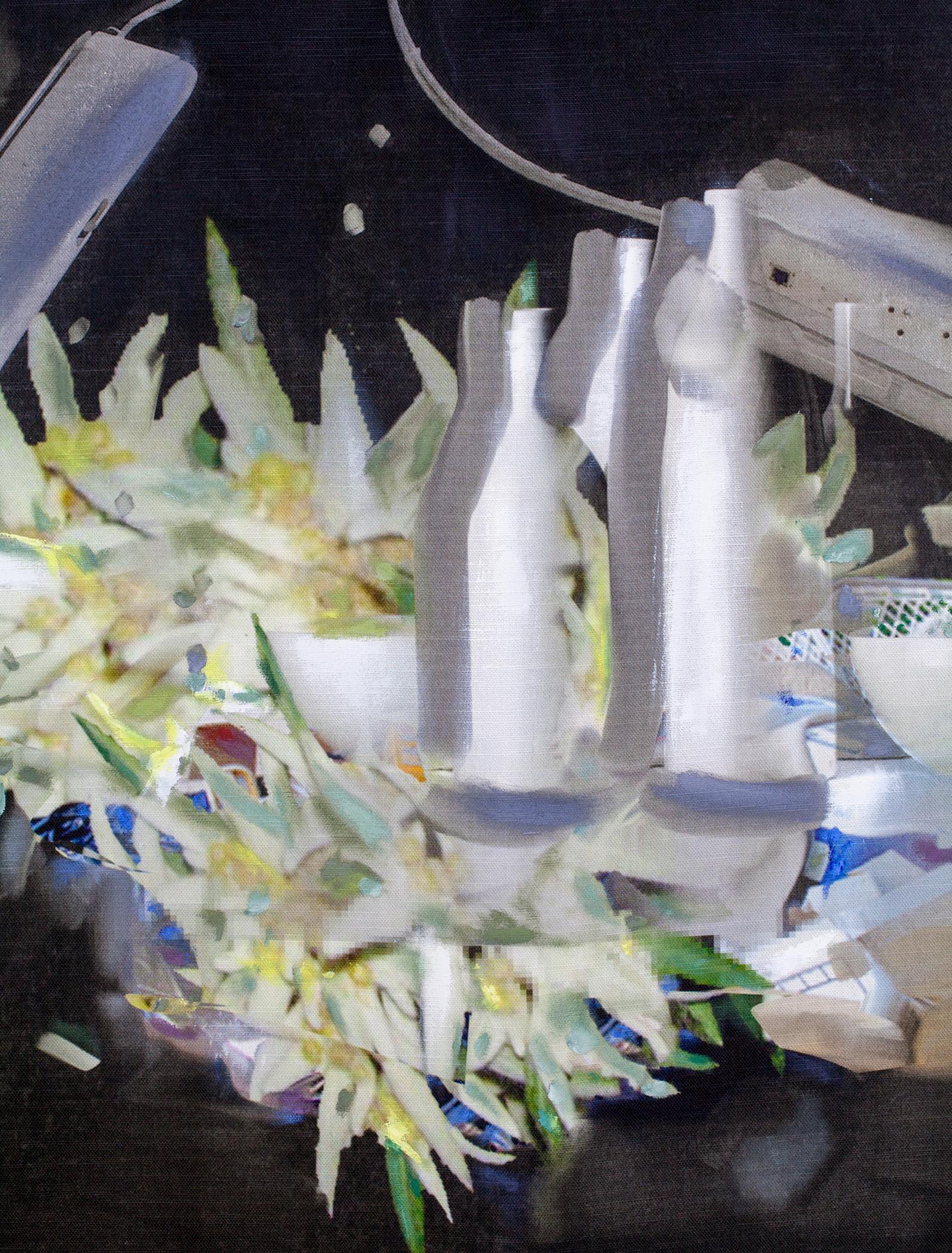
GW J'essaye de figer à tout prix, créer une impasse pour la circulation des images. On l'a déjà vu, c'est impossible parce que l'image sitôt produite est de nouveau transformée. Il y a ce texte fondateur d'Hito Steyerl paru en 2009, « In Defense of the Poor Image » qui a probablement marqué nombres d'artistes comme Artie Vierkant, qui, à leur tour m'ont marqué.

Et le texte parle en partie de cela, d'images en fin de vie qui ont déjà tellement circulé qu'elles finissent par s'abîmer et deviennent autre chose. J'essaye de générer cet effet en les rendant floues, ce qui équivaut dans le numérique à juste multiplier les pixels, altérer l'image pour gommer ses défauts. La peinture à l'huile agit de cette façon : elle fond, imbibe la toile et ne prévoit pas de retour en arrière. Au départ, je préparais moi-même mon huile de lin et sur beaucoup de mes peintures, le processus n'était pas stable et les peintures ont commencé à jaunir et à se détériorer. On n'est pas loin de la moisissure pour certaines. Cela pose question, notamment envers les collectionneurs : quel pacte vais-je avoir avec eux ? Vont-ils acheter quelque chose qui pourrait se détériorer ?





JUMAP (Edelweiss), Encre et huile sur toile, 188 × 122 cm, 2021.



JUMAP (Edelweiss) (détail), Encre et huile sur toile, 188 × 122 cm, 2021.

Certains collectionneurs me contactent en pensant que les images que je publie sur Instagram sont des peintures que j'ai réalisées alors qu'il s'agit parfois de simples montages Photoshop, donc embryonnaires dans mon processus de production. D'une manière générale, les gens qui n'ont pas grandi dans un environnement tout numérique sont assez déboussolés face à mon travail. Il y a là une éducation à l'image qui doit accompagner ma pratique.

IB

Il y a une esthétique du « laisser-aller » dans ton travail : ce bordel qu'on n'a plus la force de ranger, ces choses du quotidien qui traînent sur le bureau : une tasse de café à moitié vide, un cendrier rempli, des sacs de repas livrés qui traînent par terre, parfois plus encore... Ces natures mortes évoquent la saturation, une sorte de spleen associée au monde morose du travail. Pourrais-tu revenir sur le traitement du déchet dans ta pratique, un fourbi abandonné, laissé en plan, comme si ces lieux avaient été désertés dans l'urgence ?

GW

Mes points de départ, ce sont des espaces vides, l'écran, les couchers de soleil, les lieux « types » Airbnb et *open spaces*... Puis j'y intègre du bordel lié à l'activité humaine. Je ne représente pas d'humains ou très peu, et souvent, lorsqu'ils sont présents dans les vidéos, ils ont l'air un peu abandonné. Avec le déchet, on peut en apprendre beaucoup sur l'humain, sur sa manière qu'il a de fonctionner avec le monde qu'il habite — et peut-être plus que si j'en faisais son portrait. De manière totalement cynique, ces déchets nous mettent face à notre consommation, à cet avenir sans avenir. Cette question est super importante pour moi. J'essaye de créer des moments de tension comme si l'on habitait un monde parfait, ultra lisse, mais avec quelque chose qui déraile, quelque chose qui cloche, un *glitch*. Et tout le travail va être de poser des filtres pour trans-





JUMAP (teq-cyborg), Encre et huile sur toile, 188 × 122 cm, 2021.

former ces déchets en ruine. La ruine renvoie à l'espoir, et d'une certaine manière, à l'avenir. Comme dans une peinture d'Hubert Robert, où ces plantes qui repoussent au milieu de la ruine évoquent la potentialité d'une nouvelle ère ou civilisation. Finalement, j'aimerais qu'on appréhende mes déchets comme des ruines : j'essaye d'injecter un peu d'espoir dans leur vanité.

Cette vanité, c'est une chose que l'on retrouve dans la question de la fabrication des images parce que, d'une certaine manière, si on pousse la logique, ma peinture est elle-même une ruine, une espèce de relique avec laquelle on peut passer du temps et espérer un peu. Mais cette peinture sitôt existante est prise en photo, documentée et circule, elle repart dans cette boucle un peu vaine du déchet de l'image, où Instagram et les sites d'actualité de l'art contemporain seraient d'immenses cimetières de l'Image à ciel ouvert.

IB D'où proviennent les images glanées ?

GW J'ai deux régimes d'images qui existent dans mes peintures et vidéos : les photos que je prends moi-même, au téléphone avec flash : des fins de repas, des instants de soirées, des bouts de déchets de ma vie quotidienne qui m'appartiennent vraiment ; et des objets que je trouve sur Internet, généralement des PNG issus d'un contexte plus mercantile, des images de produits génériques. L'objectif est de faire cohabiter ces deux régimes d'images, de les fondre, de les liquéfier pour que l'on ne sache plus lequel est lequel. Il y a cette idée de résistance de ma propre individualité face à un monde plus global.

IB Pourquoi cette absence de personnage dans tes peintures ?

GW C'est pour attirer l'attention sur la façon dont les formes émergent, mais aussi pour éviter les questions de représentation. C'est extrêmement com-



Golden Hour Box, Simulation de crépuscule avec LED, filtres lumineux, parabole réfléchissante, fenêtre en PVC, petit bungalow en bois peint, 200 × 110 × 80 cm, 2021.



Golden Hour Box, Simulation de crépuscule avec LED, filtres lumineux, parabole réfléchissante, fenêtre en PVC, petit bungalow en bois peint, 200 × 110 × 80 cm, 2021.

pliqué de faire de la peinture figurative. Je ne me sentirais pas légitime de représenter une personne. Il faudrait que je puisse répondre à toutes ces questions : pourquoi un homme ? Est-ce qu'il est hétérosexuel ? Pourquoi est-il blanc et non racisé ? Etc. C'est beaucoup d'informations qui sont intenses à exploiter en peinture, mais plus simple en vidéo, qui du fait de la très courte vie du médium, est moins sacralisé. Je me suis donc cantonné aux questions du genre, de la nature morte et du paysage qui sont déjà extrêmement riches et qui nous en apprennent suffisamment sur nous-mêmes et le monde dans lequel on vit, tout en esquivant la figuration pure : le réel sujet est l'Image.

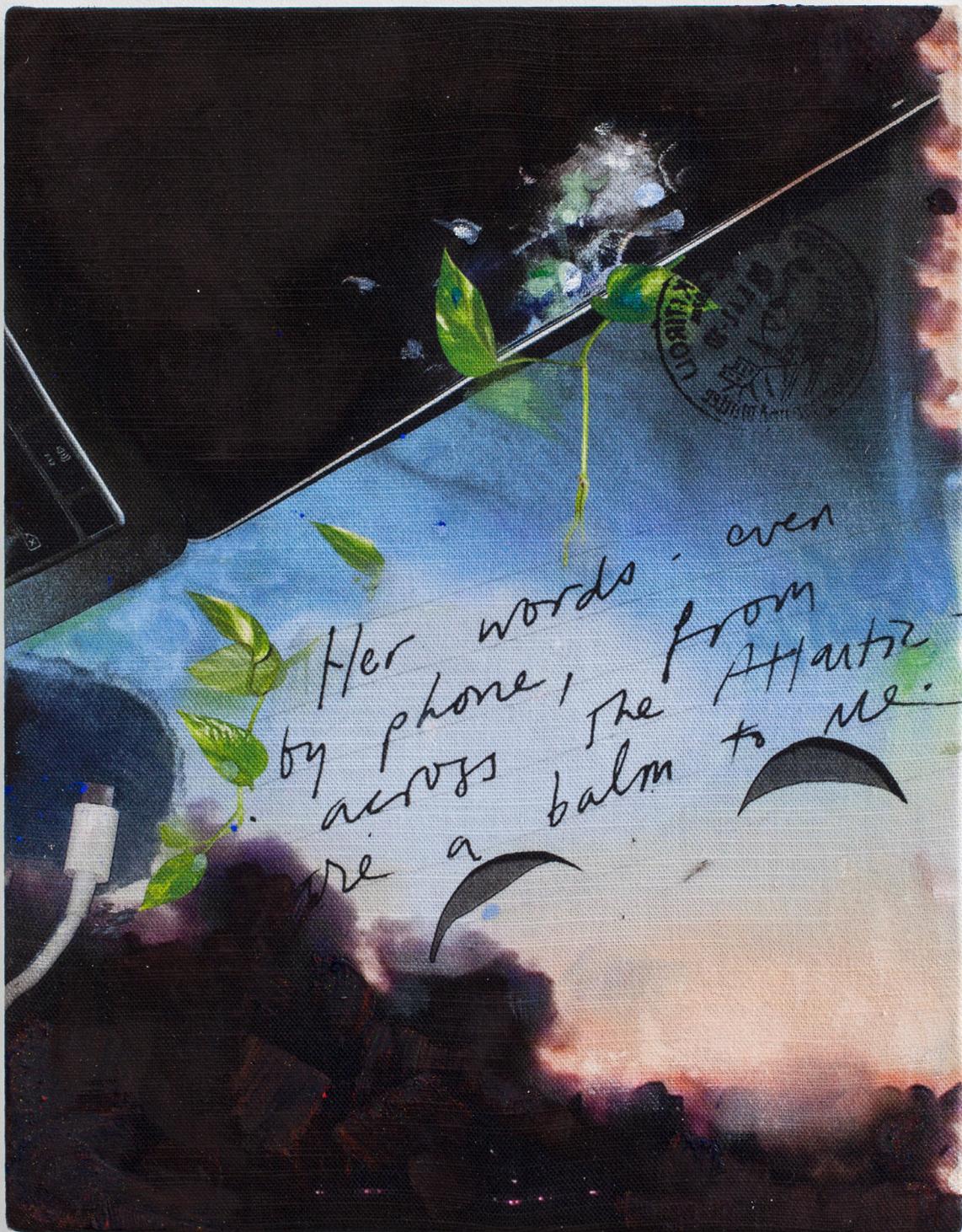
IB

Si aucun individu n'est représenté sur tes toiles, on les découvre dans tes films, au premier plan. Ils s'adressent directement au spectateur, un peu à la manière de youtubeur, alternant entre l'anglais et le français...

GW

Ce sont des manières de monter, de travailler, qui ressemblent à ce qu'on trouve sur Internet. Toute cette culture issue de YouTube, qui ne se rattache pas du tout à l'art, je l'ai emmagasinée. Ce découpage sur fond vert, il est de plus en plus utilisé. Sur Twitch par exemple, qui est une plateforme en constante expansion, les *streameurs* sont incrustés dans leurs jeux. De la même manière. Il y a ce décalage et cet aplatissement des images qui est intéressant, tout autant que la temporalité, le rythme, la manière de s'adresser à un public...

Je suis un très gros consommateur de YouTube, et autres vidéos en ligne, malgré moi. Quand j'étais petit, je me disais que la télévision était réservée aux vieux, je pensais qu'avec Internet, on avait le choix de ce qu'on regarde, mais de plus en plus, je réalise comme beaucoup que je subis ce média et que c'est une nouvelle télé.



JUMAP (*Her words*), Encre et huile sur toile, 40 × 30 cm, 2021.



IB

Que regardes-tu ?

GW

Beaucoup de jeux, de la vulgarisation scientifique et des choses un peu bizarres. Je me fais par exemple des playlists de vidéos qui pourraient être de bonnes pièces si présentées en espace d'exposition, mais qui sont produites par des gens qui n'en ont pas conscience. Par exemple, des goPros qui sont mises dans des machines à laver et capturent à 360° un cycle complet jusqu'à ce que la caméra décède.

Je regarde aussi des trucs *trash* et surtout des choses qui ne servent à rien, malgré tout ce contenu que je crois utile pour ma pratique. Ce sont des problèmes d'attention : YouTube est optimisé pour te faire perdre ton temps, et rentre en concurrence directe avec mes activités de lecture, d'écriture, d'oisiveté en général.

IB

La frontière entre l'espace domestique et le monde du travail est complètement brouillée, mettant l'accent sur ces emplois exercés en télétravail ou le statut de free-lance, comme si le monde n'était plus qu'une vaste entreprise. De cela émane une grande solitude, la mise en scène du délitement du lien social. Dans ton film *The Unknown man* (2019), le project manager, expert en PowerPoint, va jusqu'à perdre son corps pour devenir lui-même logiciel. Est-ce que tu peux revenir sur cette solitude qui transparait, cette désintégration de soi, de l'autre et du corps ?

GW

Mes vidéos sont très explicatives, presque pédagogiques : elles font le point sur le monde que j'habite. Ces personnages, qui sont à la fois chez eux et dans des bureaux, sont malgré les apparences très proches de moi et une analogie directe du travail d'artiste. C'est-à-dire qu'il n'y a jamais vrai-



ment de pause quand on est artiste, d'une certaine manière, on est toujours en train de travailler. Et je conçois ces personnages comme des gens un peu malades, mais du monde dans lequel ils évoluent. Cet aspect de ma pratique s'inscrit dans la continuité de la question de l'avatar que j'ai pu traiter lorsque j'étais encore aux Beaux-Arts. Ces personnages incarnent ma voix à travers leur propre histoire.

Tous mes acteurs, je les rencontre sur des plateformes en ligne comme Fiverr, Upwork ou Chaturbate. Ce sont des opérateurs ou des gens avec des *bullshits jobs*, des gens qui font sûrement cela en extra, après leur vrai travail, le soir chez eux pour arrondir les fin de mois ; du micro-travail. J'écris le script de mes vidéos et je l'adapte en fonction de ce que ces gens — avec qui j'essaye de nouer une relation — me racontent. Ils vivent aux États-Unis, au Maroc... et ils se filment chez eux sur un fond vert en train de lire le texte que je leur ai envoyé. Je les incruste ensuite dans mes décors. C'est donc à la fois ma voix et leurs propres histoires qui transparaissent un peu dans cette vidéo.

La solitude, elle est aussi présente dans la conception du « film de chambre » que j'essaye de défendre. J'ai peur d'aller voir un vrai chef-op ou de monter une vraie production. C'est si rassurant d'être derrière son ordinateur et de tout maîtriser : décor, costume, script, direction d'acteur, etc. Finalement, ces films, ce sont des objets intimes qui sont imparfaits, mais qui fonctionnent car ils sont un peu bricolés, très adolescents aussi. La solitude est surtout présente dans l'absence d'un tiers dans le processus de fabrication des pièces.

IB

La question de l'amour, fréquemment abordé dans tes films en relation avec le travail, semble toujours aboutir sur une déception...



Ce soir là,
j'ai décidé de partir.



Ma pratique est intimement liée à mes propres déboires, donc cela transpire forcément. Ce qui m'intéresse dans les concepts d'amour ou des choses très globales comme ça, c'est de travailler sur des idées génériques auxquelles tout le monde pourrait s'identifier. Dans les vidéos, il y a toujours des questions très romantiques, des rencontres amoureuses, des séparations, une fuite avec un personnage qui veut tout plaquer, fuir. En somme, des schémas narratifs que l'on retrouve à toutes les époques dans toutes les histoires : de véritables lieux communs qui permettent au spectateur de s'identifier rapidement et d'adhérer à l'histoire en y projetant ses propres attentes.

La nostalgie, par exemple, c'est ce sentiment d'un passé commun à tout le monde, mais vécu différemment par chacun. C'est vers ce genre de schéma que j'essaye de tendre. Il se trouve que les rencontres amoureuses sont abîmées par Internet, par les systèmes économiques et leurs réseaux. C'est très évident dans la vidéo de la Petite mort mettant en scène un homme qui vit un amour à sens unique. Il tombe amoureux d'une femme qui travaille avec lui sur Chaturbate, un réseau en ligne. Le système économique au sein duquel ils évoluent ne permet pas leur amour, comme si la médiatisation des sentiments biaisait leur innocence.



Gaspar Willmann, Figure Figure 2021
Courtesy de l'artiste

DIRECTION DE PUBLICATION

Indira Béraud
indira@figurefigure.fr

INTERVIEW

Indira Béraud
indira@figurefigure.fr

DIRECTION ARTISTIQUE

Victor Tual
contact@victortual.com

IDENTITÉ VISUELLE

Atelier Pierre Pierre
hello@pierre-pierre.com

www.figure-figure.fr

[Instagram](#)

[Facebook](#)

[Twitter](#)