

# Pixelize phil.macquet me

Détourner l'ordinateur pour en faire un outil purement artistique : une démarche toujours revendiquée qui a fait de Phil. Macquet «un Artiste de combat».

Phil. Macquet revient aujourd'hui sur la scène de l'art contemporain après vingt ans de ce qu'il ne conviendrait pas d'appeler une pause ou une absence. En effet, pour cet artiste lillois déjà internationalement reconnu dans les années 80 comme l'un des précurseurs du «street Art» puis, dans les années 90, comme l'un des pionniers du «pixel Art», les vingt dernières années ont été intenses en expériences et en recherches. Une période d'exploration qui lui permet aujourd'hui de nous livrer une œuvre de maturité, à même de quantifier et de qualifier son empreinte sur la «chose visuelle». Phil. Macquet a certainement sa pierre à apporter à l'édifice de l'Art contemporain, cependant, il s'agira plus sûrement d'un pixel : il en a fait sa matière, son medium, comme il a fait de l'ordinateur son pinceau.

Ce n'est pas uniquement à l'évolution de l'artiste que nous devons ce nouveau déploiement de son œuvre, mais également à celle de la technique. Aussi étonnant que cela puisse paraître à l'ère des nouvelles technologies, il n'y a que très peu de temps que les procédés de reprographie lui permettent d'obtenir le résultat visuel qu'il recherche depuis près de 30 ans : **des grands formats**, appréhendables du même œil sur un écran d'ordinateur ou à 3 mètres de distance, lui permettant d'afficher cette matière qui lui tient à cœur tandis que d'autres s'astreignent à la lisser et à la faire disparaître : **le pixel** ; des supports de type bache, qui affirment son appartenance au milieu urbain et son intérêt pour l'utilisation de moyens industriels, mais d'une qualité nouvelle, propre à faire de l'image numérique une peinture : texture profonde, légèrement duveteuse, libérant l'œuvre de toute distorsion des couleurs ou de la lumière quel que soit l'angle de vision ; teintes saturées, en aplats, sans trame, offrant un résultat aussi défini que celui de l'étape originelle, à l'écran de l'ordinateur.



*«Du street-Art, j'ai gardé les pochoirs. Mais maintenant, mes bombes sont numériques. Parce que la rue devenait confuse, j'ai choisi d'exfiltrer mes œuvres en territoires moins attendus...»*



**S**i c'est à partir de son ordinateur que Phil.Macquet compose ses œuvres, chacune d'elle n'en représente pas moins une longue genèse.

Il y a d'abord un homme qui ne tient pas en place, aux passions multiples, dont l'esprit observe en permanence et comme en tâche de fond un monde trépidant pour y puiser ses sources et nous alerter en images sur ce qui mérite attention.

C'est l'étape où Phil.Macquet s'accapare des iconographies multiples qu'il agence en compositions sur son écran et s'approprie sur sa palette graphique par un **traitement tranché de la couleur et du contraste issu de son passé de pochoiriste**. Quand il a «saisi» la composition, il n'y revient pas sans cesse : le langage pictural doit être direct et l'efficacité des images marquées. Ses sujets de prédilection vont des petits grains de sables qui perturbent les machines routinières de nos quotidiens aux grands bouleversements qui changent le visage de nos sociétés, en passant par des portraits des figures qui comptent pour lui. Chez lui, pas de leçons, pas de discours, mais des incitations, des clins d'œil pixellisés ou des grandes claques de couleur qui nous invitent à «voir autrement».

Ensuite, c'est un énorme travail d'atelier qui commence, complexe car la simplicité apparente du résultat final est à ce prix. C'est l'étape où Phil.Macquet investit, **tel un pirate de l'art**, tout un studio graphique avec ses hommes de bord et ses machines coûteuses, dans l'**objectif de le dévoyer**. L'idée : dérégler un outil normalement formaté pour la communica-

**Chez Phil.Macquet, pas de leçons, pas de discours, mais des incitations, des clins d'œil pixellisés ou des grandes claques de couleur qui nous invitent à «voir autrement».**

tion visuelle afin d'en obtenir une œuvre d'art, une «sortie» de sa création conforme à sa vision picturale. Juste retour des choses ou ironie du sort, ce minutieux travail d'atelier, qui n'a rien de virtuel, rend également aux œuvres de Phil.Macquet leur valeur de «peintures», au sens classique du terme.

Potentiellement reproductible à l'infini, chaque œuvre est pourtant tirée à **exemplaire unique**. Un paradoxe assumé qui valorise le travail d'atelier et l'œuvre «finie», mais qui parachève également une démarche toujours revendiquée : le détournement de l'ordinateur et des procédés de reprographie en tant qu'outils purement artistiques.

Mû par un besoin permanent d'envisager de nouveaux points de vue et d'explorer des territoires hors des sentiers convenus, Phil.Macquet fait de son retour sur la scène de l'art contemporain une œuvre à part entière.

**A**vec «Pixelize me», il entreprend une nouvelle série qui nous invite à reconsidérer «l'œuvre de commande».

Il faut rappeler les études d'Art classiques et la parfaite connaissance de l'histoire de l'Art de ce trublion du Pixel Art. Passionné d'art ancien, et notamment épris de la peinture française du XVIIIe et de certaines écoles du XIXe dont il est collectionneur, il voit dans le portrait de commande, ou la peinture de cour, une pratique récurrente à travers les différentes époques de l'histoire de l'Art. Le phénomène attire son attention : si ces portraits avaient d'abord pour but de magnifier des personnages importants, ils étaient aussi, pour les artistes qui les exécutaient selon des cahiers des charges souvent précis, l'**occasion de s'exprimer de manière quasiment subliminale**. C'est tout le jeu instauré depuis des siècles entre l'art et le pouvoir, que Phil.Macquet aime à décoder dans sa lecture de l'histoire de l'art, trouvant une complicité avec ceux qui, comme lui, mais des siècles plus tôt, trouvaient les moyens de détourner ou d'utiliser ce qui était convenu.

Phil.Macquet constate que ses premiers acheteurs, comme ses commanditaires d'aujourd'hui, sont pour bon nombre d'entre eux des chefs d'entreprise. Peut-être parce qu'ils ont la place, dans leurs bureaux ou leurs usines, d'exposer ses œuvres de grand format, mais surtout en raison de leur

attirance pour un art contemporain et urbain en résonance avec leur activité et leur parcours, pour un art «qui leur parle». Phil.Macquet, qui a toujours navigué entre l'univers de l'art pictural et celui de l'industrie graphique, y voit une reconnaissance qu'il reçoit volontiers. C'est ainsi qu'il décide de perpétuer, le temps d'une série, la pratique du portrait de commande, selon ses propres codes picturaux. Pour lui, l'unique sujet de toutes les œuvres d'art, quelle que soit la complexité des discours dont elles peuvent parfois s'en-tourer à notre époque, est au fond «la chose humaine». Il va donc proposer à «des gens qui comptent» de lui adresser une requête : «pixelize me» et de réaliser pour chacun d'entre eux un «portrait».

### Phil.Macquet n'a jamais dévié de ses fondamentaux : un penchant irrépissible pour ce qui ne se fait pas ou n'a pas encore été fait.

Concrètement, les «postulants» seront invités à lui remettre une «boîte» contenant les images qu'ils jugeront représentatives de leur vie, leur histoire, leur philosophie, leurs passions (photos, coupures de journaux, vidéos, maximes, citations, témoignages...) Bien sûr, ils rencontreront nécessairement l'artiste. Pour lui, travailler à partir d'un sujet «imposé» est un stimulant de plus : il a retenu de ses multiples expériences que dans le travail comme dans l'art, la créativité naît de la capacité à intégrer les contraintes. Cependant, pour qu'il puisse interpréter les données qui lui seront remises et réaliser un portrait «juste», il faudra que la relation s'établisse entre lui et ses «sujets». La connivence est donc la condition posée.

Qui sont «ces gens qui comptent» ? Phil.Macquet nous le dira, mais il n'imagine pas, à ce stade du projet, qu'il s'agisse forcément de personnalités médiatiques. Il espère davantage la rencontre avec des figures humaines, devant la place qu'elles occupent aujourd'hui, et pas forcément sur le devant de la scène, à leurs choix et à la richesse de leur vie, des gens dont les parcours auront beaucoup à raconter. Finalement, peut-être vous ou moi...

En tout cas, il n'y a pas de temps à perdre pour ceux qui auront l'audace de répondre à l'appel de «Pixelize me» : quand Phil.Macquet a le sentiment d'avoir fait le tour d'un sujet, il passe à autre chose. Loin de brouiller les pistes, ce serait plutôt ce qui permet de le suivre à la trace. Quelle que soit la diversité des formes d'expression qu'il ait pu explorer, Phil.Macquet n'a jamais dévié de ses fondamentaux : un penchant



irrépissible pour ce qui ne se fait pas ou n'a pas encore été fait, la volonté de construire une œuvre appréhendable par tout un chacun en livrant l'art à l'espace public, la conviction que le rôle de l'artiste est de déclencher la réaction. Ce n'est pas tout : depuis vingt ans, la lutte de Phil.Macquet a été longue pour faire reconnaître l'ordinateur comme un moyen d'expression purement artistique : celui de notre époque. La pleine reconnaissance de l'image numérique dans le domaine de la communication visuelle, où elle a d'ailleurs remplacé toutes les autres, a probablement aidé à l'avancée des choses. Mais Phil.Macquet est sans doute le seul, la première fois qu'il a vu un ordinateur, à avoir affirmé : «cette chose n'a pas été inventée pour calculer mais pour créer». Bataille gagnée ? Avec Phil.Macquet, c'est plus certainement le début d'un nouveau combat.

• Claire Janon

# Parcours

## Naissance du Street Art

Phil.Macquet est né en 1967. Parallèlement à des études en école d'Art où il apprend la maîtrise de techniques classiques comme la peinture à l'huile et le dessin, il découvre son intérêt pour la rue et des modes d'expression alors underground : scène punk rock, performances, happenings... un univers qui ne demandait qu'à être mis en scène. Il a 16 ou 17 ans quand il imagine d'intervenir directement sur l'espace urbain avec des peintures au pochoir réalisées à la bombe. Un acte artistique interventionniste, souvent transgressif mais dénué ni d'humour ni de poésie, qui commence à exister avec lui et ses acolytes dans le Nord de la France, comme à Paris ou à Nantes. On s'empresse de lui donner un nom : «le street art», «l'art urbain», souvent opposé, aux Etats-Unis, à «la bombe libre». L'expérience reste stimulante pour Phil. Macquet, jusqu'à ce qu'elle soit reconnue par des circuits artistiques plus normatifs : certains musées démontent ses palissades peintes pour les exposer (Musée d'Art Moderne de Villeneuve-d'Ascq), Phil. Macquet a un agent qui fait entrer ses pochoirs dans les galeries d'art. Du coup, ses œuvres destinées à être librement exposées au regard de tous dans l'espace public, quittent la rue pour entrer dans le monde de l'art, s'adressant à un public d'amateurs plus élitiste, et Phil.Macquet ressent le besoin de passer à un autre type d'expression.

## Révolution informatique et Pixel Art

Phil.Macquet fait également partie de la génération qui a vu la naissance de l'informatique et participé à son avènement. Plus qu'un fait marquant, pour lui, c'est la dernière grande révolution en date de nos sociétés actuelles. Le premier ordinateur qu'il approche ne propose qu'un écran noir et blanc et ne semble pas plus prometteur qu'une calculatrice programmable. Pourtant, son regard décalé lui fait entrevoir la machine comme un objet stimulant : une ouverture vers quelque chose de fondamentalement nouveau, donc à défricher. Parallèlement à ses études artistiques, il se met au développement informatique et devient convaincu de la possibilité d'une conjonction entre l'univers de la création artistique et celui de l'informatique... A cette époque, l'idée est soit vécue comme une hérésie («pourquoi associer l'art, le processus créatif, à des machines programmables, conçues pour effectuer à notre place des opérations triviales ?»), soit comme une élucubration totalement incomprise («s'il s'agit d'utiliser une machine pour faire de la création artistique, tout le monde pourra en faire autant»). Malgré les résistances qu'il rencontre, Phil.Macquet poursuit ses recherches et crée plusieurs sociétés d'infographie. Tout en défrichant le territoire de la communication visuelle assistée par ordinateur pour ses clients, il avance dans l'exploration des perspectives artistiques du numérique pour prouver que l'ordinateur peut être un pinceau : tout simplement celui de notre époque.

## Les avancées de la technologie

Au début des années 90, l'arrivée d'Internet révolutionne l'infomatique. Phil.Macquet y découvre une source abondante d'images qui lui confirme le lien étroit entre les nouvelles technologies et l'art. Il se lance dans la création de sites Internet alors que, dans ce domaine, tout est encore à faire, à inventer, sans codes arrêtés. Il s'amuse d'ailleurs à assister au plébiscite par le grand public et le monde du graphisme de la technologie qu'il défend depuis ses débuts. Le numérique s'impose définitivement à lui comme l'occasion de prolonger son œuvre de pochoiriste dans une nouvelle dimension. Il se met

à créer des compositions qu'il travaille avec la palette de couleurs brutes qu'il utilisait à la bombe et met en place sa première série vraiment assumée comme du Pixel Art.

Mais les images restent prisonnières de l'ordinateur : comment obtenir un rendu qui lui permette d'affirmer la matière, c'est-à-dire le pixel carré qui a remplacé les pulvérisations de peinture de ses bombes aérosols ? Comment obtenir mieux qu'un tirage photo ne dépassant pas le format A3 ? Comment sortir de l'écran (encore très petit) et conserver la définition de l'image et la densité de ses couleurs saturées ?

## Prendre date

Bientôt, du côté de l'infographie et de la création de sites Web, la «routine» professionnelle remplace la liberté de création ; cependant, «l'outil» informatique garde pour Phil.Macquet toute sa nouveauté en tant que médium artistique. Il décide donc de se consacrer totalement à une nouvelle période de recherche picturale. Mais alors que l'utilisation de l'informatique, acceptée du monde entier, ne signifie plus nécessairement une perte de valeur pour l'œuvre artistique, alors que l'on peut espérer que l'œuvre finie soit enfin considérée pour elle-même et non plus en fonction des moyens choisis pour la produire quel sens donner à la poursuite de la démarche ? D'abord, l'avancée des techniques va enfin permettre de découvrir l'œuvre de Phil.Macquet telle qu'il a toujours cherché à la donner à voir. Ensuite, n'ayant plus à se battre pour justifier les moyens qu'il emploie, il va pouvoir librement exprimer, à travers sa «patte» qui revendique le pixel pour matière, que pour un artiste d'aujourd'hui, faire le choix du numérique, c'est prendre date.

Au fil des siècles, chaque artiste a essayé de faire avancer l'art, en découvrant de nouvelles techniques, des moyens contemporains. Ce furent, par exemples, l'arrivée de la peinture à l'huile en Italie ou les premières peintures en tubes qui permirent aux Impressionnistes de quitter l'atelier pour peindre en extérieur... Pour Phil.Macquet, c'est le numérique qui a tout changé, et il n'aura de cesse de nous rappeler, quels que soient ses thèmes, que nous n'avons pas encore découvert toutes les facettes du pinceau du XXIe siècle.

On a souvent fait des comparaisons entre le travail de Phil.Macquet et celui d'Andy Warhol. Il est vrai que les similitudes sont nombreuses : utilisation d'images existantes élevées au rang de symboles, aspect de la sérigraphie rappelant celui du pochoir par la simplicité des formes et l'intensité des couleurs, détournement de moyens industriels à des fins artistiques, liens croisés entre les mondes de l'art, de la communication et de la vie underground, œuvre reproductible et démocratique parce que facile d'accès... Mais ce qui frappe davantage dans le rapprochement des deux peintres, c'est l'émotion de Phil. Macquet au souvenir d'Andy Warhol, dans un reportage télévisé, peu avant sa mort, commençant à expérimenter les possibilités d'un petit Amiga 13 pouces... Le Pape Pop, lui aussi, était sur la piste du numérique : difficile de trouver plus belle référence pour saluer la justesse de la vision de Phil.Macquet.

[www.macquet.net](http://www.macquet.net)

contact agent : [agent@macquet.net](mailto:agent@macquet.net)

F. Renar : 06 08 51 12 59 - B. Paccou : 06 07 25 79 33