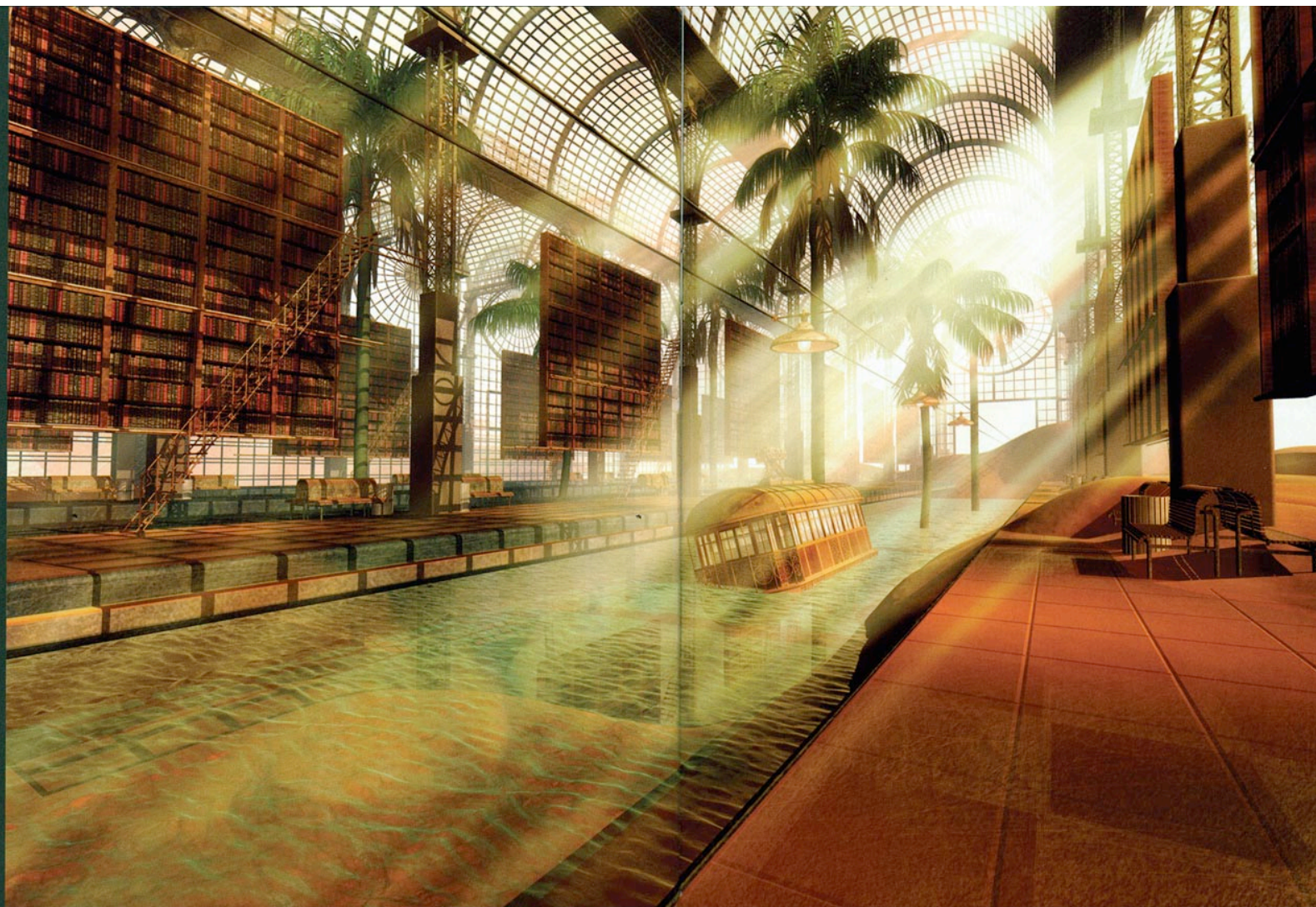


Art  
digital

Oasis.  
2012.  
« Cette toile  
contient tous les  
thèmes qui me  
sont chers, la  
lecture, les gares,  
l'architecture, et  
une histoire qui ne  
demande qu'à être  
imaginée... »

GARES FUTURISTES,  
PAYSAGES IMAGINAIRES,  
ENVIRONNEMENTS  
« STEAMPUNK »  
COMPOSÉS DE PIÈCES  
D'HORLOGERIE AUX  
ROUAGES COMPLEXES  
FLOTTANTS DANS DES  
JUNGLES TITANESQUES...  
COMME UN RÊVE  
ÉVEILLÉ, L'IMAGINATION  
DE NICOLAS IMHOF,  
ALLIÉE À L'OUTIL  
INFORMATIQUE, DONNE  
VIE À DES COMPOSITIONS  
MATHÉMATIQUES,  
COMPLEXES ET  
ABYSSALES...



## Portrait

Nicolas Imhof, 42 ans, est né en Suisse. Après des études d'art à Lausanne, il présente à l'occasion du festival Imagina de 1995 un film de fin d'études réalisé avec trois autres étudiants. Ce court-métrage au caractère fantastique est remarqué par John Lasseter, un producteur de renom. Le rêve américain commençait.  
« Trois semaines après, j'emménageais à Los Angeles où j'ai travaillé pendant sept ans dans les studios de Rhythm & Hues sur des films comme Batman & Robin, Babe, Harry Potter, Mystery Men, Scoobido... »  
2003 marque son retour en Suisse. Il travaille alors pour des films et des publicités suisses et européennes jusqu'en 2007. « date à laquelle la naissance de ma première fille a eu l'effet d'un électrochoc. Je me suis alors décidé à développer mes propres univers à défaut de ceux des autres, et j'ai commencé une carrière d'artiste digital indépendant ».

[www.nicolasimhof.com](http://www.nicolasimhof.com)



## Les expositions à venir

- Une exposition extérieure et intérieure permanente dans les jardins géobiologiques du Diable Vert à Bex, en Suisse.
- Une exposition à 2 200 mètres d'altitude dans le restaurant et le bar à champagne des Ruinettes de Verbier.
- Mednat Expo, mars 2014, Lausanne.

NICOLAS IMHOF

RÊVES NUMÉRIQUES



Le Bureau.  
2010.

« Également inspiré par Terry Pratchett et l'idée que je me fais de mon futur atelier. »

Et si les arbres pouvaient voler ? Et si des gares étaient suspendues dans la jungle ? Et si on pouvait fabriquer une étoile ? Et si tout compte fait les utopies prenaient vie ? Les œuvres de Nicolas Imhof semblent vouloir nous raconter une histoire impossible, une inspiration qui, de son propre aveu, vient de ses nombreuses lectures : « Pour moi, un livre est une source de liberté visuelle, le support idéal pour laisser libre cours à mon imagination. » Romans, science-fiction, fantasy, contes et légendes, tout y passe. L'essentiel pour le peintre étant que ces histoires lui permettent d'imaginer des images qui viennent par la suite alimenter des carnets de croquis. « Mes sujets de prédilection sont les histoires. Les éléments, les lieux, les paysages qui ont un vécu et qui suscitent du rêve, de l'émerveillement. À défaut de savoir les raconter avec des mots, je les traduis en images » reconnaît humblement l'artiste.

#### UN ART NOUVEAU

Petit à petit, la peinture numérique commence à se forger une place dans le monde de l'art traditionnel. Nicolas rappelle d'ailleurs qu'il faut bien distinguer l'infographie, qui est un mode de communication visuelle ayant pour finalité de vendre un produit, de la peinture numérique, qui est un art nouveau à l'instar de ce qu'a été le cinéma au début du siècle dernier. « Imaginez des films comme l'Odyssée de Pi ou Avatar ou même le Seigneur des Anneaux sans la participation d'artistes numériques ! Les acteurs ne seraient que des marionnettes évoluant sur un fond vert, il n'y aurait aucune magie. »

La pratique de ce nouveau médium nécessite d'avoir de solides bases de dessin, de perspective, de modelage, de lumière,



de mise en scène. « Lors d'une récente exposition, je me suis remis à la mine de plomb. Étant donné qu'une peinture digitale prend entre trois et six semaines pour être finalisée, j'avais besoin de retrouver des sensations plus spontanées, d'avoir du concret. C'était vivifiant. L'ordinateur n'est qu'un outil. Le numérique demande aussi une connaissance intime des lois physiques de notre univers. Il est un pont entre les sciences et l'art. » Un outil qui a aussi ses limites ; d'ailleurs, Nicolas ne se prive pas de critiquer « l'émergence de nouveaux programmes qui ôtent la liberté de l'artiste de déroger aux règles établies ». Pour sa part, il opte pour des

programmes moins sophistiqués mais qui lui permettent « d'insérer les principes de la physique et rester ainsi maître de mon univers ».

#### DU TRADITIONNEL AU NUMÉRIQUE

Au cours de mon parcours, il a pratiqué le design industriel, la sculpture, la peinture et la décoration, « mais seule la peinture numérique comme je la fais me permet d'utiliser toutes mes connaissances sous un seul et même toit. Un ordinateur est pour moi comme un super-studio, où tout est à disposition ». On comprend dès lors que cette technique s'est lentement imposée à lui, tout comme un peintre traditionnel décide un jour d'adopter une technique à même de se rapprocher au plus

#### Mon matériel

- Tablette Wacom
- Pour la 3D, un logiciel nommé Cinema 4D.
- Pour la peinture, Photoshop, et Illustrator pour le dessin vectoriel.
- Et enfin Mudbox pour la sculpture.
- Je réalise mes croquis à la mine de plomb, au crayon et au feutre.



#### Projet E-motion : la peinture mouvante

Une toile E-motion est un paysage en mouvement qui évolue au fil du temps, à l'instar d'un paysage que l'on observe quotidiennement par la fenêtre. Le principe n'est pas de créer un film animé, mais de compiler une succession d'images lentes qui interagissent imperceptiblement mais sûrement avec l'image de base. Ainsi, une toile E-motion passe du jour à la nuit, peut apparaître sous la pluie ou sous le soleil de midi ou être balayée par le vent ou la neige. Chaque fois que le spectateur la regardera au cours de la journée, elle sera différente. Selon le rendu qui nous intéresse, on peut la faire évoluer de différentes façons. Soit créer une évolution passant du jour à la nuit, suivant le rythme de la journée, ou alors passer du printemps à l'hiver sur cette même journée... ou sur plusieurs jours, voire plusieurs mois. Elles peuvent être diffusées sur des murs au moyen de projection, ou à travers n'importe quel écran. Des démonstrations de vingt minutes ont déjà été présentées, mais je ne dispose pas pour l'instant de suffisamment de machines pour développer le projet au-delà. Sans investisseur, ce projet devra patienter.

#### 3 conseils à ceux qui veulent se lancer dans le numérique

1. Essayez d'abord des programmes gratuits disponibles sur Internet comme Google Sketch Up. Familiarisez-vous avec le mode de fonctionnement 3D. Ensuite, pour ceux qui veulent peindre, je conseillerais Photoshop.
2. Regardez des vidéos et des tutoriaux d'apprentissage sur Internet. Ils permettent de comprendre pas à pas les démarches de création.
3. Attention avant de se lancer dans des programmes 3D trop complets (comme Cinema 4D), car l'apprentissage de ces logiciels demande au moins une année d'utilisation quotidienne pour pouvoir vraiment faire ce que l'on veut.

#### Sur quel support vos œuvres sont-elles imprimées ?

Pour le moment, je privilégie la toile, qui permet d'imprimer des grands formats sur un support léger, et qui donne un rendu magnifique. J'imprime également des reproductions sur papier d'art William Turner de la marque Hahnemühle avec les encres Epson ultrachrome K3. Enfin, je crée également des toiles extérieures qui sont imprimées sur panneau Dibond alu et vernies pour garantir la durée de l'image. Le résultat est détonnant. Mais j'ajoute que, quel que soit le support, je ne travaille jamais sans mon ami imprimeur en qui j'ai une entière confiance.

Titans.  
2008.

« Ma vision extérieure de la toile Arrival. »



près des images qu'il a en tête. Le numérique lui permet de créer un monde à part entière dans lequel il s'imagine être tour à tour le concepteur, l'architecte, le jardinier et même le narrateur. « Par exemple, si le sujet de ma peinture est un arbre, je peux choisir différentes approches de création en fonction du résultat escompté : le sculpter en 3D, le créer à l'aide des mathématiques, ou le peindre. Si je le sculpte, je suis dans la matière, le mouvement des formes, leur sensualité. Les mathématiques fonctionnent avec des algorithmes qui m'obligent à me questionner sur la manière dont les éléments

extérieurs, comme le vent, le terrain, la météo, vont influencer sa croissance. La peinture, qui est présente dans chaque cas, sera davantage une approche d'ambiance, une recherche sur la couleur, la forme et les masses de la composition. »

**L'ARCHITECTURE COMME PERSONNAGE CENTRAL**

Il n'y a pas de personnage dans les œuvres de Nicolas Imhof, qui laisse ainsi le choix au spectateur d'imaginer quels types d'humains pourraient vivre dans l'environnement de la toile. Il privilégie les bâtiments anciens qui pour lui « sont le reflet de ce

que les hommes d'une époque ont voulu raconter. L'architecture est le reflet d'une époque, d'une précision, d'un labeur qu'il est facile d'interpréter. » Cette place prépondérante de l'architecture lui vient de son travail comme directeur artistique pour des films, où son rôle consistait à habiller un lieu en fonction du caractère du personnage. « Je continue à user de cette technique qui me permet de donner des indications au spectateur, tout en lui laissant la possibilité de prendre possession des lieux. L'architecture moderne en général ne fait pas partie de mes préférences. Je la trouve trop efficace, trop pratique, trop similaire d'un pays à l'autre et dépourvue d'âme. »

Texte et photos :  
Arnaud Dimberton

« Un ordinateur est pour moi comme un super-studio. »



L'Arbre bleu, 2009.  
« Une toile qui n'a trouvé son public qu'en 2013. Cette peinture est à l'origine de nombreux commentaires et discussions. »

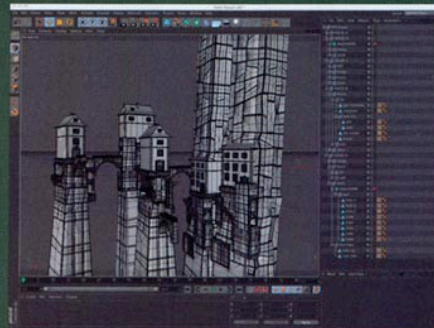
Tableau digital de A à Z

TOUTES LES ÉTAPES D'UNE ŒUVRE NUMÉRIQUE, DU CROQUIS À LA PEINTURE SUR ORDINATEUR EN PASSANT PAR LA MODÉLISATION ET LA MISE EN SCÈNE.

1

**CARNETS DE CROQUIS**

Je travaille d'après une des esquisses au crayon finalisée tirées de mon carnet de croquis. Je me suis basé sur cette image pour commencer le travail informatique. J'utilise les esquisses pour rechercher le design des éléments, pour travailler la lumière, qui me donnera une émotion. Cette étape me permet de m'approprier l'histoire qui sera le fil conducteur de la peinture à venir. Quand le dessin m'appartient, je me sens libre de m'écarter du croquis et de rechercher d'autres points de vue via la 3D.



2

**MODÉLISATION**

La modélisation 3D des objets me permet de leur donner une réalité virtuelle et d'endosser le rôle d'architecte en construisant chaque détail, même s'ils seront imperceptibles. Je préfère passer des jours à créer chacun d'entre eux plutôt que de me restreindre à un unique point de vue en décidant de la perspective à l'avance. Cela m'autorise à tourner autour de chaque objet, de me balader dans la cité, de la visiter, de la connaître, avant de choisir l'angle de vue définitif. L'histoire que j'ai esquissée au crayon est importante dans cette phase, car elle m'aide à garder un cadre, alors qu'il serait si facile de se perdre indéfiniment dans cet univers.

4

**MISE EN SCÈNE**

Maintenant que la cité existe, je dois choisir un point de vue. C'est un long processus pendant lequel je tourne ma caméra dans tous les sens. Le désavantage est que, dès que je déplace la caméra, la machine doit calculer les images qui comprennent quelques dizaines de millions d'informations. Je suis alors comme un artiste qui cherche où poser son chevalet, mais dont les déplacements prennent parfois des heures.



5

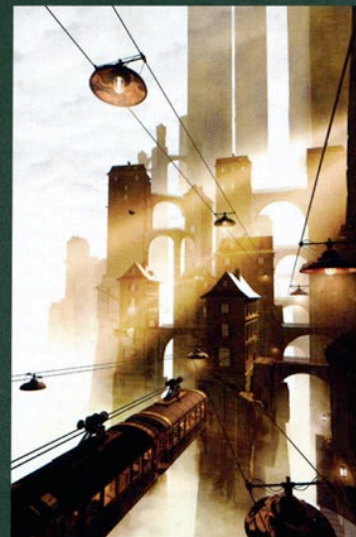
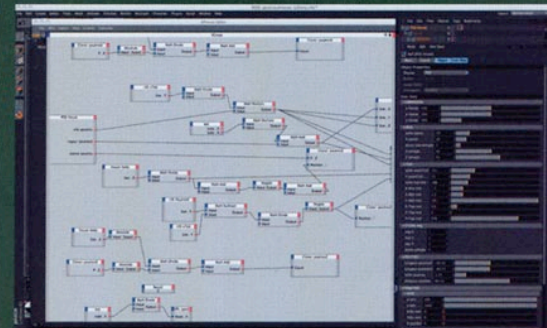
**LE « RENDERING », OU PRÉPARATION POUR LA PEINTURE**

Les images en noir et blanc sont des découpes des éléments de la peinture. Je peux les utiliser pour n'intervenir que dans une zone définie. Cette étape est comparable à celle de l'aquarelliste qui va protéger des zones qu'il ne veut pas peindre ou à celle de la découpe de masques utilisée avec l'aérographe. C'est le seul moment où l'ordinateur me facilite la tâche par rapport aux techniques traditionnelles.

3

**SCRIPTS DE MODÉLISATION**

L'envers du décor. Voici un des scripts de modélisation qui me permet de visualiser mes objets. Chaque élément créé donne lieu à une arborescence de fichiers qui doivent être classés, répertoriés et reliés entre eux pour devenir visibles. Sans cette gestion, la machine serait incapable de traiter autant de détails. Cela peut paraître rébarbatif, mais avec l'habitude cela devient un jeu.



Secure and Hang On  
2013. Huile sur  
toile, 34 x 42 cm.

6

**FINALISATION**

Pour terminer, je peins à l'aide d'un pinceau informatique sur mon ordinateur, qui est également une tablette Wacom. Via le programme Photoshop dans lequel j'ai transposé mes modèles, j'ai la possibilité, comme un artiste traditionnel, de choisir la taille de mes pinceaux et de mélanger mes couleurs virtuelles. Je commence par créer les masses, puis je monte dans les détails en utilisant les masques. La machine me permet d'agrandir l'image à volonté, je peux donc être très précis, car si l'image globale qui apparaît sur mon écran ne mesure que 40 centimètres de haut, en réalité, et à l'impression, elle est destinée à mesurer plus de deux mètres. Cette dernière étape dure entre une et deux semaines.

Pas à pas