

L'indécise lumière tout autour, frissonnante et sans origine

Depuis quelques années, Nicolas Delprat réalise des peintures, parfois accompagnées d'installations, dont le principal sujet semble être de prime abord de mener une réflexion sur la valeur de la lumière en peinture, en prenant appui sur un important héritage qui traverse l'histoire de l'art du 19ème et du 20ème siècle, de l'invention de la photographie jusqu'aux néons de Dan Flavin et aux environnements de James Turrell. Bien avant, Rembrandt, Vermeer, de La Tour, Le Lorrain ou Turner tentaient d'en apprivoiser les propriétés pures, mais il est clair que l'avènement technologique entamé par la photographie, poursuivi par le cinéma et la vidéo puis porté à son acmé par les possibilités manipulatoires de l'informatique ont considérablement étendu le domaine de réflexion des peintres sur ce sujet, orientant la peinture vers de nouveaux paradigmes.

De manière concomitante, les oeuvres de Nicolas Delprat reposent sur un principe de piraterie et de pillage, puisqu'il s'agit visiblement pour lui de produire des images dont les sources soient systématiquement issues d'images déjà là, qu'elles soient des reprises d'oeuvres de plasticiens ou des citations explicites de films. D'un prime abord, donc, il semblerait que les peintures de Nicolas Delprat se constituent en un vaste catalogue d'archivage, en une appropriation sauvage de tout ce qui repose sur l'utilisation d'un certain type de lumière, caractérisée par les propriétés physiques d'aura diffuse, d'irradiation, d'immatérialité, d'illusion cinématographique. De ce point de vue, en réalité erroné et restrictif nous le verrons, la peinture de Nicolas Delprat ne serait alors qu'un exercice de pure virtuosité fascinateur et technique au sein duquel les références récurrentes à James Turrell, Dan Flavin, Stanley Kubrick, David Lynch, ou – moins directement - Ed Rusha, relèveraient de la citation admirative. Or, tout dans cette entreprise de pillage caractérisé repose sur l'idée d'une falsification des images et sur la question de la mémorisation forcément fragmentaire de ce que nous voyons, de ce que nous croyons pouvoir nous souvenir avec exactitude. La lumière, dans les peintures de Nicolas Delprat ne fait qu'affirmer un principe d'incertitude de la mémoire.

Le principe d'incertitude

En 1927, le physicien Heisenberg pose les bases du principe d'incertitude en physique quantique. Les fondements en sont relativement simples. Heisenberg part du principe qu'une particule ne peut être observée que si elle est éclairée par de la lumière. Pour observer une particule il faut donc la bombarder avec des photons ce qui, à une échelle quantique qui ne se préoccupe que d'infiniment petit, constitue une perturbation significative modifiant la position ou la vitesse de la particule ainsi percutée. Heisenberg démontre que, du fait de cette inévitable collision provoquée par les contingences du principe d'observation, la particule est toujours soumise à un principe d'incertitude selon lequel on peut connaître avec exactitude sa vitesse ou sa position dans l'espace mais jamais les deux à la fois. Au-delà des implications scientifiques complexes de cette découverte qui échappent aux non spécialistes de la physique quantique, la théorie d'Heisenberg possède une poésie certaine qui éclaire la manière dont les oeuvres de Nicolas Delprat peuvent être appréhendées. Réalisées par pulvérisation de fines particules de peintures sur une toile acrylique sans qu'aucune trace de pinceaux ne soit jamais visible, les peintures donnent à voir de vastes nébuleuses photoniques et immatérielles généralement posées sur un fond mat très sombre qui absorbe la lumière comme le ferait un trou noir. On ne parvient pas à savoir si ces luminescences gazeuses sont en expansion ou en contraction, on les imagine tout autant fixes que mues

par une célérité dont le degré lui-même reste immesurable. Les lumières irradiantes de la série *Zone* vues au travers de grillages ne disent pas si elles sont des explosions ou des éclairages fixes dont les propriétés atmosphériques seraient une conséquence d'ordre climatique. Ce principe d'incertitude constitue probablement le cœur du travail de Nicolas Delprat et les peintures n'ont finalement de cesse d'interroger notre capacité à voir avec exactitude et, surtout, à se souvenir avec précision des choses vues.

Le souvenir comme mosaïque impure (mémoire des oeuvres)

Peut-on seulement se souvenir avec exactitude d'une seule image ?

Comment se souvient-on d'une peinture, d'une installation, d'une photographie ?

A-t-on seulement jamais pu se souvenir d'une seule oeuvre ?

Le corpus d'oeuvres réalisées ces dernières années aborde ces différentes questions en utilisant au moins trois voies distinctes. La première d'entre elles concerne des peintures étroitement référencées à des oeuvres préexistantes, réalisées par des artistes utilisant la lumière comme matériau. Dan Flavin, James Turrell, John Armleder sont ainsi des noms que l'on retrouve dans les titres de certains tableaux directement inspirés par leurs oeuvres. Ainsi, le report d'une sculpture minimale de néons de Dan Flavin sur une toile provoque-t-il la rematérialisation, sur une surface plane, d'une aura lumineuse et impalpable initialement distribuée dans l'espace tridimensionnel. Ainsi, la reproduction d'un environnement de James Turrell, basé sur la création d'un espace infini par une luminosité diffuse, pose-t-elle la question de la reproduction illusionniste d'une oeuvre immatérielle. La surface des oeuvres est absolument lisse, sans la moindre trace de coup de pinceau, uniquement conçue par projection de gouttelettes d'acrylique pulvérisée. La surface est gazeuse pour donner de l'atmosphérique. Mais, passé l'effet premier produit par la fascination indéniable qu'exercent ces oeuvres sur un plan purement lumineux, la question est de savoir en quoi consiste l'intérêt de reproduire des pièces déjà réalisées par d'autres, qui plus est en les appauvrissant par une mise à plat en peinture. Il faut finalement avoir une assez bonne connaissance des sources utilisées par Nicolas Deprat pour comprendre ce qui se joue dans ce processus. Deux exemples nous éclairent.

Dan Flavin, peint en 2006, ne reproduit pas une oeuvre de Dan Flavin prise au hasard mais une oeuvre particulière, vue dans une exposition à New York, transposée en peinture. Ce qui a arrêté le choix de cette oeuvre de Flavin plutôt qu'une autre est le dysfonctionnement d'un des six néons de la sculpture, la distinguant ainsi de toutes les oeuvres de Dan Flavin présentes dans l'exposition. La vibration erratique de ce néon et le son si caractéristique produit par cette oscillation d'intensité faisait basculer la sculpture lumineuse et minimaliste dans un registre tout autre, finalement assez proche de certaines ambiances cinématographiques. On songera notamment aux vibrations de néons dans un certain nombre de scènes des films de David Lynch (*Eraserhead*, *Mulholland Drive*, *Inland Empire*) qui créent d'intimes intensités aux propriétés industrielles et angoissantes. La reprise de l'oeuvre de Dan Flavin se fait donc en fonction de deux principes : le souvenir de la seule oeuvre imparfaite de la rétrospective consacrée à l'artiste qui faisait au final de cette oeuvre la pièce la plus vertigineuse de l'exposition, et le basculement de cette oeuvre conçue pour être radicale et sans débord vers une intonation totalement différente, opposée à sa grammaire d'origine. Ici, la peinture de Nicolas Delprat se détermine dans le souvenir le plus impur – presque l'anti-souvenir – de l'exposition de Dan Flavin et ce souvenir repose entièrement sur la vibration incertaine et erratique du seul néon défectueux de la rétrospective.

La peinture intitulée *James Turrell*, peinte la même année, repose sur un principe assez semblable. Ce que peint Nicolas Delprat n'est pas exactement l'oeuvre de James Turrell vue dans une exposition mais ce que l'on voyait depuis le corridor obscur qui menait à l'environnement lumineux, c'est-à-dire une porte nimbée d'une lumière atmosphérique émanant de la salle où se trouvait l'installation de l'artiste américain. Encore une fois, il ne s'agit pas de se situer dans une entreprise de reproduction fidèle d'une création existante mais de convoquer le souvenir de cette oeuvre à un moment précis, celui où Nicolas Delprat se retourne dans le couloir après être sorti de l'installation, ne conservant finalement que ce souvenir au détriment de l'oeuvre elle-même. En ce sens, la peinture *James Turrell* pose le principe que nous avons tous expérimenté un jour d'une mémoire qui sélectionne les images d'une bien étrange manière, conservant la plupart du temps des bribes d'événements secondaires au détriment de ce que nous jugerions être les images fortes de tel ou tel moment clé ou de telle ou telle oeuvre. Les images indélébiles que nous archivons sans le vouloir, par sélection naturelle, celles dont nous nous souvenons toute notre vie, ne sont généralement pas celles que nous aurions choisies. Avec *James Turrell*, Nicolas Delprat pose donc la question de la mémorisation en général et celle de la mémoire des oeuvres en particulier. Quel souvenir gardons-nous des oeuvres vues ? Comment se souvient-on d'une peinture de Giotto, des batailles de San Romano de Paolo Ucello, d'un monochrome bleu d'Yves Klein, d'une peinture noire d'Ad Reinhardt, d'une installation de Claude Lévêque... ? Nous n'en conservons finalement qu'un souvenir parcellaire, modifié, où se mêlent des bribes d'oeuvre, de sensations, d'ambiances, où s'entrechoquent une mémoire approximative et l'injection d'éléments totalement fantasmés.

Le souvenir comme mosaïque impure (mémoire de cinéma)

Comment se souvient-on d'un film ?

Comment se souvient-on d'une image mouvante extraite d'un film ? Comment isoler un photogramme, sa lumière, sa fugacité ?

Quelles sont les images que nous choisissons malgré nous dans un film pour se souvenir du film ?

Comment nos archives personnelles de nos films les plus marquants se constituent-elles, par quelles images ?

Avec quelle précision ?

Les images mémorisées pour nous souvenir des films existent-elles vraiment dans le film dont nous nous souvenons ou ne sont-elles qu'un arrangement, un souvenir fantasmé, une forme de mémoire résiduelle affectée et infidèle ?

Y a-t-il seulement une seule image de film dont on puisse se souvenir vraiment ?

La seconde voie empruntée par Nicolas Delprat consiste à réaliser des peintures qui citent directement le cinéma en reprenant certains détails remarquables de grands films : les messages d'alerte et les diodes rouge orangées de l'ordinateur HAL (Stanley Kubrick - *2001 : l'Odyssée de l'Espace*), la lumière apocalyptique d'un paysage martien (Paul Verhoeven - *Total Recall*), une montagne nimbée d'une lumière irréaliste (Steven Spielberg - *Rencontre du Troisième Type*), la façade en contre-jour, crépusculaire, d'une villa californienne (Curtis Hanson - *L.A. Confidential*), « Silencio », nom d'un cabaret où s'effectuent d'irrémediables mutations (David Lynch - *Mulholland Drive*), la phrase messianique « The sleeper must awake » (« le dormeur doit se réveiller » - *Dune* - David Lynch) ...

La citation du cinéma par la peinture n'est pas une nouveauté en soi mais ce qui se révèle être intéressant dans les choix opérés par Nicolas Delprat repose sur deux éléments. Le premier concerne le fait que tous ces films – à une exception près - entretiennent un rapport particulier avec la littérature. *2001 : l'Odyssée de l'espace* est une adaptation de la nouvelle *La Sentinelle* d'Arthur C. Clarke, *Total Recall* est issu de la nouvelle *We can remember it for you wholesale* de Philip K. Dick, *L.A. Confidential* est à l'origine un roman de James Ellroy, *Dune* est un roman de Frank Herbert. Ces films constituent donc des tentatives plus ou moins heureuses (*Dune* en étant certainement la moins réussie) de transposer nouvelles ou romans en histoires projetées sur un écran, en infléchissant leurs caractéristiques scénaristiques et littéraires par l'apport d'une subjectivité assumée par les cinéastes qui les utilisent.

Seul *Mulholland Drive* provient d'un scénario original de son réalisateur. A l'intérieur du club Silencio, les deux héroïnes du film écoutent le chant de Rebekka Del Rio, qui s'avère être en playback. A un autre moment du film, David Lynch cadre sur un panneau urbain indiquant Sunset Boulevard, évoquant le film éponyme de Billy Wilder et l'histoire d'une ancienne star du cinéma muet, reléguée dans l'oubli par l'arrivée du parlant. Le playback et la référence au film de Wilder indiquent le passage du cinéma muet au cinéma parlant. Il s'agit donc bien, une fois encore, de provoquer une transposition qui n'est pas celle du littéraire vers l'image cinématographique mais du cinéma muet (et ses cartons narratifs écrits) vers le parlant.

Les peintures de Nicolas Delprat qui se réfèrent au cinéma ne sont donc pas choisies par hasard ou pour satisfaire de purs penchants cinéphiliques : il est toujours question du passage d'un état à un autre, d'un média à un autre, de la littérature au cinéma, du cinéma muet au cinéma parlant. Les peintures produisent une mutation supplémentaire, du cinéma vers la peinture, en utilisant une touche qui ne doit pas être envisagée comme hyperréaliste mais plutôt comme un rappel des calicots peints à la main ou, plus encore, des *mate paintings*, ces peintures sur verre utilisées pour les effets spéciaux et les décors avant la révolution de l'imagerie de synthèse et des jeux d'acteurs sur fond d'écran bleu (les *mate paintings* de *Star Wars* ou de *Blade Runner* en étaient les exemples les plus fameux à l'époque).

Le second élément à prendre en compte dans les multiples adaptations cinématographiques produites par Nicolas Delprat est celui de la falsification. *HAL*, *Confidential*, *Close Encounters*, *Silencio* convoquent assez naturellement chez leur spectateur le souvenir des films de Stanley Kubrick, Curtis Hanson, Paul Verhoeven, Steven Spielberg et David Lynch. Pourtant, aucune de ces images n'est présente dans les films auxquels elles semblent se référer. A aucun moment Stanley Kubrick ne montre en plein cadre les diodes rouges de l'ordinateur autocratique HAL, à aucun moment n'apparaît cette maison californienne dans *L.A. Confidential*, les paysages martiens de *Total Recall* ne contiennent pas l'étendue peinte dans *Close Encounters* et *Silencio* n'apparaît pas non plus dans le film de David Lynch tel que Nicolas Delprat le représente. Le procédé adopté pour toutes ces oeuvres est en fait l'inverse du processus utilisé pour les références aux oeuvres de plasticiens. Il ne s'agit plus ici d'utiliser le souvenir réel – mais sélectif – d'une chose vue, mais de réaliser des peintures à partir d'une mémoire résiduelle de films, à partir de ce que l'on croit se souvenir des films. Le résultat obtenu est alors une hybridation entre une part d'exactitude (les diodes de HAL existent bel et bien dans le film de Kubrick, il y a bien des paysages martiens aux teintes incandescentes dans *Total Recall*...) et la mémoire fantasmée qui s'élabore autour des films : les diodes de HAL prennent la totalité d'un cadre, la montagne de *Rencontre du Troisième Type* se fond aux étendues martiennes du film de Paul Verhoeven.

Et les choses sont ensuite poussées plus loin encore : les éclairages puissants de stades de football de *Sans titre* et *Sans titre 2* sont les mêmes que ceux qui éclairent le monolithe noir découvert au fond d'un cratère lunaire dans *2001*, les spots de boîte de nuit ou de concert de *Live II* et *Live III* évoquent pêle-mêle toutes

les scènes de night-clubs possibles sans parvenir à n'en fixer aucune (*Basic Instinct*, *Miami Vice*, *Heat*, Al Pacino une arme à la main traversant une foule compacte qui danse, de mauvais films avec Steven Seagal, Westley Snipes... ?).

Dès lors, la peinture s'élabore comme moyen de reconstitution, d'arpentage de la mémoire résiduelle des choses et de la profanation du souvenir authentique par le temps et la subjectivité. La peinture prend alors tout son sens, ne faisant pas moins que s'inscrire dans le continuum historique de ce que la peinture a toujours été : une stratification temporelle dévoilant une pensée en développement, fut-elle une pensée de l'inexactitude.

Dave... Mon cerveau se vide... Je le sens se vider...

Dans *2001 : l'Odyssée de l'Espace*, HAL, intelligence artificielle omnipotente et autocratique, prend le pouvoir du vaisseau spatial dans lequel sont embarqués deux astronautes. L'un d'eux, Dave, choisit de mettre virtuellement à mort HAL, non pas en le déconnectant mais en ôtant une à une les cassettes qui contiennent et organisent la mémoire de l'ordinateur. Enlevant les uns après les autres ces éléments lumineux vitaux, Dave renvoie progressivement HAL à une forme élémentaire de mémoire. HAL devient en quelque sorte « HAL-zheimer », ne parvenant plus qu'à chantonner *Au clair de la lune*, comptine enfouie dans les confins de la mémoire primitive de ses circuits, avant de s'éteindre définitivement.

La reprise de cette scène par Nicolas Delprat dans *HAL* ne montre que les diodes rougeoyantes de ce *memory terminal*, comme pour donner l'indication de ce qui se joue dans cette peinture en particulier et dans toutes les oeuvres de manière générale. Car, au-delà des peintures strictement référencées à des oeuvres préexistantes, au-delà des vraies fausses reprises d'images de films, un troisième axe du travail de Nicolas Delprat consiste à faire surgir chez le spectateur de lointaines réminiscences purgées dans une photothèque d'images dont on ne sait plus si elles existent ou si elles sont la résultante d'un brassage inconscient d'images superposées les unes aux autres comme un mille-feuille, dont la somme constituerait finalement non plus des images spécifiques mais des stéréotypes d'images de cinéma. Ces peintures – la série des *Zone*, des *Light*, des *Lost Control*, *Compte à rebours*, *Derrick*, *Divine*, *Fire*, *Inside*, *Blackout*... - investissent directement le langage cinématographique par la production d'images qui, bien que ne se référant pas à un film particulier, semblent pourtant appartenir sans le moindre doute à la syntaxe du genre. Les peintures de la série *Zone* sont de pures images cinématographiques dont on ne sait si elles sont empruntées à *Dead Zone* de David Cronenberg, à *Traffic* de Steven Soderbergh, à *Rencontres du Troisième Type* de Steven Spielberg... Elles n'appartiennent à aucun de ces films et appartiennent à tous ces films. Elles fabriquent du stéréotype, de l'image type, du cliché de film fantastique, du cliché de thriller, du cliché de film d'immigrants wet backs surpris par les violents éclairages de surveillance en tentant de franchir clandestinement la frontière mexicaine. Il en va de même pour ces peintures représentant les contrastes appuyés d'ombres de fenêtre projetées sur le sol. On y retrouve le cinéma expressionniste de Fritz Lang et l'influence des architectures mise en scène par Max Reinhardt dans son *Kammerspiel*. On y trouve également toutes les scènes de crimes, les instants critiques précédant l'agression, le viol, la fusillade, l'arrivée des zombies... *Compte à rebours* et son chiffre zéro digitalisé convoque le film catastrophe, le héros qui désamorce la bombe in extremis, *Mission Impossible*, *Piège de Cristal*, *24h Chrono*... *Blackout* et sa vue aérienne nocturne du territoire américain renvoie à la menace invisible, aux extraterrestres, au terrorisme de l'ère post-11 septembre... *Derrick*, image générique par excellence, évoque tout autant *There will be blood* que la série *Dallas*. Dans toutes ces oeuvres, il s'agit de procéder

au basculement de l'image vers sa possible universalité, d'utiliser une syntaxe issue du cinéma pour la défragmenter comme on défragmente un disque dur, collant ensemble les fichiers similaires pour n'en faire qu'un seul bloc.

Finalement, les trois directions suivies simultanément par la peinture de Nicolas Delprat obéissent à une logique bien réglée. La reprise d'oeuvres initialement réalisées par d'autres artistes pose la problématique de la mémorisation fragmentaire et inexacte ; la production d'images faussement extraites de films prolonge cette réflexion première par l'irruption du fantasme dans notre manière de mémoriser les images ; enfin, la création de stéréotypes de photogrammes cinématographiques affirme notre propension à élaborer de faux souvenirs. En d'autres termes, la peinture de Nicolas Delprat affirme que nous ne retenons pas ce que nous considérons pourtant comme le plus important, que nous transformons ce que nous retenons, que nous considérons comme souvenirs des choses qui n'en sont pas. Jean-Charles Vergne, Directeur du FRAC Auvergne

Ce que l'on déforme dans le souvenir a encore une réalité, connue ou pas.
Cormac McCarthy, *La Route*¹

¹ Le titre de ce texte est également une citation de *La Route*.

A long shear of light and then a series of low concussions

For several years now, Nicolas Delprat has been doing paintings (sometimes along with installations) that mainly seem to probe the bearing of light on painting, by drawing on a heritage that spans 19th and 20th century art history, the invention of photography, all the way to Dan Flavin's neons and James Turrell's environments. Much earlier on, Rembrandt, Vermeer, de La Tour, Le Lorrain and Turner had grappled with the underlying properties of light. However, the technological surge triggered by photography, followed by film and video and reaching its peak with the hi-tech scope of computers, has broadened the field of inquiry for artists and steered painting to new paradigms.

In a similar vein, Nicolas Delprat's paintings rely on piracy and pillage, as he devises images that are systematically rooted in preexistent images, whether alluding to work by other artists or explicitly citing films. At first glance, Nicolas Delprat's paintings would thus boil down to a vast archive-catalogue, wildly appropriating whatever handles a certain type of light with physical traits such as diffused aura, halation, immateriality, and cinematographic illusion. From this viewpoint, which is misleading and restrictive as we are about see, Nicolas Delprat's painting method would merely be an exercise in enthrallment and technical prowess, and its recurrent references to James Turrell, Dan Flavin, Stanley Kubrick, David Lynch, and – less directly – to Ed Ruscha, would merely consist of admiring citation. As a matter of fact, everything about this downright pillaging enterprise is based on the notion of image-falsification and on the question of the inevitable fragmentary remembering of what we see, of what we believe we can precisely recall. Light, in Nicolas Delprat's paintings, is bent on asserting a principle of memory-uncertainty.

The uncertainty principle

En 1927, the physicist Heisenberg lay the foundations for the uncertainty principle in quantum physics. These foundations are relatively simple. Heisenberg starts out from the principle that to observe a particle, you have to shine light on it, which means colliding it with photons. On a subatomic scale, this entails a significant perturbation to the particle, modifying its position or its velocity. Heisenberg demonstrates that the inevitable collision due to the contingencies of the act of observation causes the particle to always undergo an uncertainty principle, so that one can determine either the particle's exact velocity or its exact position, but never both at the same time. Beyond the complex scientific implications of such a discovery, perhaps out of reach for outsiders to quantum physics, Heisenberg's theory has a certain poetics that can shed light on Nicolas Delprat's artwork. By spraying tiny paint-particles onto an acrylic canvas without the slightest trace of a paintbrush, the paintings display vast photonic and immaterial nebulas, generally set against a very dark and matte background which absorbs the light like a black hole. It is impossible to tell whether these gaseous aureoles are in expansion or contraction; one

can imagine them static as well as set in motion at an astonishing and immeasurable speed. In the series *Zone*, the radiant lights glimpsed through fences do not disclose whether they are explosions or fixed lights with atmospheric properties of a climactic nature. The uncertainly principle probably forms the core of Nicolas Delprat's artwork. His paintings incessantly question our ability to see with exactness, and even more so, to precisely recall things we've seen.

Memory as impure mosaic (memory of works of art)

Can one accurately remember even a single image?

How does one recall a painting, an installation, a photograph?

Does one ever truly recall a single work?

The body of works done over the past few years tackles these questions with at least three distinct tracks. The first applies to paintings with close references to preexistent works by other artists that use light as material. Dan Flavin, James Turrell, and John Armleder thus figure in titles of paintings that have been inspired by their work. For instance, one of Dan Flavin's minimal neon sculptures ends up in a painting, thus rematerializing – on a flat surface – a luminescent and impalpable aura that was initially spread out in three dimensions. Or the reproduction of an environment by James Turrell, based on the creation of an infinite space by way of diffuse luminosity, raises the question of illusionist reproduction of an immaterial work. The paintings all have a totally smooth surface with no trace of brushstroke, achieved by spraying acrylic droplets. The surface is gaseous, giving an atmospheric feel. But once the initial effect wears off, i.e. the undeniable fascination from a purely luminescent stance, one can't help wondering what the point is in reproducing works by other artists, especially as these works are impoverished by being flattened out into a painting. One must discern the sources used by Nicolas Deprat in order to figure out what is really taking place in this process. Two examples offer some insight.

Dan Flavin, painted in 2006, does not reproduce a random work by Dan Flavin. The painting transposes a specific work seen at a show in New York. Nicolas Delprat decided on this particular work because there was a glitch in one of the six neon lights, setting this sculpture apart from the rest. The neon's erratic vibration and the conspicuous sound caused by the oscillating intensity thrust this minimalist luminous sculpture into an entirely different register. It has more in common with certain cinematic ambiances, calling to mind various scenes in films by David Lynch (*Eraserhead*, *Mulholland Drive*, *Inland Empire*), where intimate intensities with neon vibrations take on an industrial and distressing guise. There are thus two principles at play in the act of reproducing Dan Flavin's work: the memory of the single imperfection in the retrospective, ultimately turning this work into the most dazzling of the lot, and the transformation of this work (that had aimed to be radical and clean-cut) into a totally different key, clashing with its initial grammar. It is a painting that takes shape in a tainted memory –

virtually an anti-memory – of the Dan Flavin show, and this memory stems from the uncertain and erratic vibration of the sole defective neon in the retrospective.

The painting entitled James Turrell, done the same year, applies a similar principle. Nicolas Delprat has not quite painted a work by James Turrell seen at a show, but rather a view from the dark hallway leading to the luminous environment, i.e. a doorway bathed in the atmospheric light emitted from the space containing Turrell's installation. Once again, the aim is not to faithfully reproduce a preexistent work of art, but rather to summon the memory of this work at a precise point in time, right when Nicolas Delprat has exited the show and veered into the hallway, with only this memory in mind to the detriment of the actual work. As such, the painting James Turrell posits the principle we have all experienced: a memory that selects images in an odd fashion, mostly retaining snatches of secondary events to the detriment of what we would consider to be the major images of the key-moment or artwork at hand. The indelible images we unintentionally archive by natural selection – memories that can remain lifelong – are not usually the memories we would have chosen. With James Turrell, Nicolas Delprat is raising the issue of remembering in general, and our memory of artwork in specific. What memory do we retain of works we've seen? How do we remember a Giotto painting, Paolo Ucello's battle of San Romano, an Yves Klein blue monochrome, a black painting by Ad Reinhardt, an installation by Claude Lévêque...? We really just hang onto a fragmented modified memory, interweaving specks of the work, sensations and ambiances; an approximate memory infused with figments of our imagination.

Memory as impure mosaic (memory of film)

How does one remember a film?

How does one remember a moving image from a film? How should one isolate a frame, its light and its fleetingness?

What film-images do we unintentionally select in order to remember the film?

How do our personal archives of the most outstanding films take shape? Through which images?

With what sort of precision?

Do the mental images that remind us of films truly exist in those films, or are they merely an arrangement, a fantasy-memory, a form of residual memory that is affected and inaccurate?

Is there a single image from the film that we can truly remember?

A second track pursued by Nicolas Delprat regards the paintings that openly cite films by reworking highlights from the greats: the warning messages and orange-red diodes of the computer HAL (Stanley Kubrick – 2001: A Space Odyssey), the apocalyptic light of a Martian landscape (Paul Verhoeven – Total Recall), a mountain haloed in unearthly light (Steven Spielberg – Close Encounters of the Third Kind), the backlit twilight façade of a Californian mansion (Curtis Hanson – L.A. Confidential), the club "Silencio" where irreversible changes take

place (David Lynch – Mulholland Drive), the messianic phrase “The sleeper must awake” (David Lynch – Dune)...

Painting has been known to cite film before, but Nicolas Delprat’s choices display two interesting features. First is the fact that all of these films – with one exception – have a particular link with literature. 2001: A Space Odyssey is an adaptation of the short story The Sentinel by Arthur C. Clarke, Total Recall is based on the novelette We Can Remember It for You Wholesale by Philip K. Dick, L.A. Confidential was initially a novel by James Ellroy, and Dune a novel by Frank Herbert. These films are thus more or less successful attempts (Dune doesn’t quite pull it off) to adapt short stories or novels for the screen, by reshaping their script-like and literary traits through the filmmaker’s subjectivity.

The exception, Mulholland Drive, is based on David Lynch’s original script. Inside the club Silencio, the two heroines listen to the voice of Rebekah Del Rio, which turns out to be in playback. At another point in the film, there is a close-up of a road sign that says Sunset Boulevard, evoking Billy Wilder’s film about a former silent film star who is cast into oblivion by the onset of talkies. The playback and the Wilder reference hint at the passage from silent to talking pictures. Once again, we are dealing with a shift, in this case not from literature to film-image, but rather from silent films (and their title cards) to talking films.

The paintings that refer to cinema have not been done at random or to satisfy the whims of a film buff: they underscore the passage from one state to another, from one medium to another, from literature to cinema, from silent films to talkies. The paintings produce a further shift – from film to painting – by applying a brushstroke that should not be considered hyperrealist, but rather an allusion to Calicot frescoes. Even more so, they evoke matte paintings, which were done on glass and used for special effects and sets before the switch to synthetic imaging, and actors against blue screens (the matte paintings of Star Wars and Blade Runner were the most famous examples at the time).

Another crucial aspect in Nicolas Delprat’s various cinematographic adaptations concerns misrepresentation. HAL, Confidential, Close Encounters, Silencio naturally hark back to films by Stanley Kubrick, Curtis Hanson, Paul Verhoeven, Steven Spielberg and David Lynch. And yet, none of these images appears in the films they seemingly reference. At no point does Stanley Kubrick do a close-up of HAL’s red diodes; at no point does this Californian house appear in L.A. Confidential; the Martian landscapes in Total Recall do not contain the painted expanse of Close Encounters and Silencio does not appear in David Lynch’s film the way Nicolas Delprat depicts it. As a matter of fact, the procedure adopted in all of these painting is the opposite of the process used for the paintings that refer to other works of art. The paintings no longer use a real, albeit selective, memory of something that was seen. Rather, they draw on a residual memory of films, the traces of what one thinks one has remembered from these films. The outcome is a fusion between a degree of exactitude (the diodes in HAL really exist in Kubrick’s film, there are really incandescent Martian landscapes in Total Recall...) and the fantasized memory spawned by the films: HAL’s diodes fill up the entire frame, the mountain in Rencontre du Troisième Type merges into the Martian landscapes of Paul Verhoeven’s film.

This is taken a step further: the football stadium floodlights in *Sans titre* and *Sans titre 2* are the same that light up the black monolith embedded in a lunar crater in 2001, the spotlights of a nightclub or concert in *Live 11* and *Live 13* are a motley evocation of all possible night club or concert scenes, without targeting any single instance (*Basic Instinct*, *Miami Vice*, *Heat*, Al Pacino carrying a gun as he goes through a dense dancing crowd, B films with Steven Seagal, *Westley Snipes...?*).

From this angle, the paintings come across as a way of reconstituting, of gauging the residual memory of things, of violating authentic memory by time and subjectivity. Their full significance emerges in how they pursue the historical continuum of what painting has always been: temporal stratification that divulges an idea in progress, even an idea of inexactitude.

Dave... My mind is going... I can feel it...

In 2001: *A Space Odyssey*, the autocratic supercomputer HAL takes over the spaceship. One of the two astronauts aboard, Dave, ends up putting HAL to an artificial death, not by disconnecting him but by removing the modules that contain and organize HAL's memory. By extracting these vital luminous elements one by one, Dave progressively sends HAL back to an elementary form of memory. HAL becomes in a way "HAL-zheimer", just managing to sing the folk song *Au clair de la lune*, which is buried within the primitive memory of its circuits, before totally shutting down.

This scene, as painted by Nicolas Delprat in HAL, only shows the glowing red diodes of this memory terminal, as if to highlight the gist of this painting in particular, and of all artwork in general. For beyond the paintings that strictly refer to preexistent works, beyond the true-false depiction of film-images, there is a third thrust to Nicolas Delprat's work: to elicit faraway reminiscences that have been flushed through a picture library, and we no longer know whether the images really existed or whether they result from an unconscious brew of images that overlap like a mille-feuille pastry. The subject matter is no longer specific images, but rather cinematic image-stereotypes. These paintings – the series *Zone*, *Light*, *Lost Control*, *Compte à rebours*, *Derrick*, *Divine*, *Fire*, *Inside*, *Blackout...* – employ movie-language by producing images that, while not referring to a particular film, clearly belong to the genre's syntax. The paintings in the series *Zone* are pure film-images that might just as well be out of David Cronenberg's *Dead Zone*, Steven Soderbergh's *Traffic*, Steven Spielberg's *Close Encounters of the Third Kind...* They don't belong to any of these films and yet they belong to all of these films. They fabricate stereotypes, image-types, fantasy film clichés, thriller clichés, film clichés of wetback immigrants caught in surveillance floodlights as they try to sneak across the Mexican border. The same holds for the paintings that depict intense contrasts of window-shadows cast onto the ground, calling to mind Fritz Lang's expressionist films and Max Reinhardt's architectural settings for his *Kammerspiel*, as well as all sorts of crime scenes, critical moments before the attack, the rape, the fusillade, the arrival of zombies... *Compte à Rebours* and its digitized zero conjures catastrophe movies, the hero dismantling a bomb in extremis, *Mission Impossible*, *Die*

Hard, 24... Blackout and its aerial night-view of American territory evokes the invisible threat, extraterrestrials, post-Sept 11 terrorism... Derrick, a generic image par excellence, evokes There Will Be Blood as well as Dallas. All of these works propel the image to its potential universality. They use a film-based syntax in order to defragment it the way one defragments a hard drive by joining similar files into single pieces.

The three simultaneous directions of Nicolas Delprat's artwork follow a well-ordered logic. Depicting works by other artists raises the issue of fragmentary and inexact remembering; crafting mock film-images pursues this issue through the irruption of fantasy in how we remember images; creating stereotypes of film photo-stills asserts our propensity to weave false memories. In other words, Nicolas Delprat's artwork contends that we do not retain what we think is most important, that we transform whatever we retain, and that what we call memories are really something else.

Each memory recalled must do some violence to its origins.
Cormac McCarthy, *The Road*²

² The title of this text is also a quote from *The Road*.