

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

COMMUNICATION ACCOMPAGNANT L'ŒUVRE
PRÉSENTÉE À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ART

PAR
ANA MARÍA PELÁEZ

LE TOUCHER DU VISUEL

MAI 2005



Mise en garde/Advice

Afin de rendre accessible au plus grand nombre le résultat des travaux de recherche menés par ses étudiants gradués et dans l'esprit des règles qui régissent le dépôt et la diffusion des mémoires et thèses produits dans cette Institution, **l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** est fière de rendre accessible une version complète et gratuite de cette œuvre.

Motivated by a desire to make the results of its graduate students' research accessible to all, and in accordance with the rules governing the acceptance and diffusion of dissertations and theses in this Institution, the **Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** is proud to make a complete version of this work available at no cost to the reader.

L'auteur conserve néanmoins la propriété du droit d'auteur qui protège ce mémoire ou cette thèse. Ni le mémoire ou la thèse ni des extraits substantiels de ceux-ci ne peuvent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

The author retains ownership of the copyright of this dissertation or thesis. Neither the dissertation or thesis, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

**Ce travail de recherche a été réalisé
à l'Université du Québec à Chicoutimi
dans le cadre du programme
de maîtrise en art**

CONCENTRATION : CRÉATION

Pour l'obtention du grade : Maître ès arts M.A.

RÉSUMÉ

Les sujets d'ordre théorique inspirent mon travail visuel. Je considère qu'en peinture, la pratique expérimentale de sujets conceptuels est un lieu de découvertes. L'objet de ma recherche, le relief visuel en peinture, relève d'un questionnement théorique existant sur la représentation de l'espace.

L'histoire de l'art illustre plusieurs façons de représenter l'espace en peinture. Cependant, la perspective traditionnelle ayant dominé la représentation visuelle depuis la Renaissance, notre perception s'est habituée à regarder les images d'après ce schéma géométrique. Il est pourtant intéressant de déjouer ce système. Au début du XX^e siècle, des courants artistiques comme le cubisme, le futurisme et l'abstraction ont été initiés à partir de conceptions différentes de la représentation spatiale.

Par son travail en photographie et en peinture, l'artiste David Hockney a réinterprété l'expérience cubiste de Picasso et de Braque. C'est une recherche qui l'a amené en 1998 à peindre de très grandes œuvres du Grand Canyon. Ma recherche ne s'associe pas à un courant artistique particulier; elle se développe plutôt dans le contexte du questionnement sur la représentation de l'espace, que l'œuvre de David Hockney a dernièrement soulevé de nouveau.

Une observation inattendue lors d'un exercice en peinture à l'huile m'a fait apprécier un effet spatial particulier de la couleur : une couleur intense placée sur un champ neutre donne l'impression d'être poussée vers l'avant du tableau. Une impression de relief de la forme par rapport au plan du tableau est créée par l'effet de contraste des couleurs. La couleur joue le rôle de la lumière qui se reflète sur les objets avant de parvenir à l'œil. C'est à la suite de cette observation que j'ai décidé d'explorer le relief visuel.

Dans ses livres *L'Image* (1990) et *L'Oeil interminable* (1989), Jacques Aumont propose de considérer dans les images deux formes de représentation de l'espace : une forme concave et une forme convexe. Selon Aumont, la représentation spatiale en forme convexe interprète la perception humaine de l'espace et des objets proches. L'objet de mon étude, le relief visuel, traite précisément de cette forme convexe en peinture, où l'on aperçoit les objets en relief par rapport à la surface du tableau. L'intérêt que porte à mes yeux l'expérience du relief visuel est celui d'éveiller le sens du toucher dans le regard. Ma recherche picturale explore en quelque sorte une modernité de la peinture qui ne vise pas en soi la représentation mais plutôt les effets de la perception.

Mon expérimentation a consisté à mettre en place différentes stratégies pour produire cette impression de relief dans une peinture. Mon principal outil d'expérimentation a été l'ordinateur, que j'ai utilisé tel un appareil d'optique. J'ai expérimenté plusieurs techniques parmi lesquelles la modélisation numérique tridimensionnelle. Dans mon processus de création, j'ai aussi intégré au numérique des éléments hétérogènes, notamment le modelage en argile. De ce

processus a résulté une technique hybride, que j'ai développée pour créer les modèles de mes peintures.

Cette expérimentation a enrichi mon processus de création et a transformé mon langage pictural. L'ensemble de ma production en peinture, présenté au Centre des Arts et de la Culture de Chicoutimi, réunit des travaux très différents les uns des autres qui permettent de voir l'évolution de mes peintures dans ma démarche expérimentale. En effet, le travail de synthèse de ma recherche, la peinture *Le champ d'étoiles*, présente une sensation spatiale unifiée qui ne se trouve pas dans mes premiers tableaux. Les formes ne sont plus détachées du fond mais plutôt reliées à l'espace par la couleur et la lumière. Cette œuvre interprète la perception naturelle de l'espace proche, quand on peut s'approcher et toucher. Dans cette nouvelle spatialité, je retrouve la notion d'espace convexe telle que présentée dans la formulation de mon hypothèse de recherche.

REMERCIEMENTS

J'aimerais remercier mes directeurs de recherche. Denis Bellemare m'a accueillie à la maîtrise et m'a accompagnée tout au long de ma démarche. Toujours amicalement, il m'a enseigné la rigueur intellectuelle de la recherche. Par son regard critique, Jean-Pierre Séguin a reconnu dans ma production en peinture ce qu'il y avait de meilleur dans mes moments d'égarement.

Je suis aussi très reconnaissante envers madame France Dallaire, directrice du Centre des Arts et de la Culture de Chicoutimi, qui a accepté de présenter la collection de tableaux créés dans le cadre de mon projet de maîtrise.

Enfin, je remercie Lucie Pépin qui a assuré la correction linguistique de ce mémoire.

Je dédie mon travail à Hermann Pieschacón qui a cru en mon projet artistique et a soutenu ma confiance, ainsi qu'à mes parents, chez qui je me ressource toujours.

TABLE DES MATIÈRES

Résumé	3
Remerciements	5
Table des matières	6
Liste des figures	7
INTRODUCTION	8
CAPITRE I : L'ÉTUDE DE LA COULEUR	13
1. La théorie de la couleur	13
2. Mise en pratique dans la peinture	15
3. Travail en monochrome	16
CAPITRE II : LA PRÉSENTATION PICTURALE DE L'ESPACE	19
1. La perspective	19
2. L'espace visuel et kinesthésique	22
3. Mon approche de l'espace pictural	25
CAPITRE III : DÉMARCHE EXPÉRIMENTALE : L'INFOGRAPHIE DANS MON PROCESSUS DE CRÉATION	29
1. Le concept d'hybridation de médiums	29
2. L'expérience <i>in situ</i>	31
3. Description du logiciel utilisé	34
4. Les formes organiques	35
4.1 Le tableau <i>Le toucher du visuel</i>	36
4.2 Les trajets de la lumière	39
4.3 L'espace en relief : <i>Le champ d'étoiles</i>	44
5. Conclusion de ma démarche expérimentale	52
6. L'orientation de l'exposition	53
CAPITRE IV : LE DÉTACHEMENT DE LA PERSPECTIVE DANS L'ŒUVRE DE DAVID HOCKNEY	55
1. La production en peinture contemporaine	55
2. La démarche de David Hockney	57
3. La peinture du Grand Canyon	62
CONCLUSION	70
BIBLIOGRAPHIE	72

LISTE DES FIGURES

1.	<i>Composition CMYK</i> (2001)	18
2.	a) <i>Installation in situ</i> (2001)	33
	b) <i>Cosmos</i> (2001).....	33
3.	<i>Le toucher du visuel</i> (2002)	37
4.	<i>Têtes de champignons ou Les trajets de la lumière :</i> processus numérique de création	41
5.	<i>Têtes de champignons ou Les trajets de la lumière</i> (2003)	42
6.	<i>Le champ d'étoiles</i> : processus numérique de création	48
7.	<i>Le champ d'étoiles</i> (2004)	50
8.	HOCKNEY, David (1982), <i>The Brooklyn Bridge – Nov. 28th 1982</i>	61
9.	HOCKNEY, David (1982), <i>Grand Canyon en regardant vers le nord</i> – <i>septembre 1982 #13</i>	63
10.	a) HOCKNEY, David (1982), <i>A closer Grand Canyon</i> – <i>Un Grand Canyon de plus près</i>	65
	b) HOCKNEY, David (1982), <i>A Bigger Grand Canyon</i> – <i>Un plus grand Grand Canyon</i>	65

INTRODUCTION

Les sujets d'ordre théorique inspirent mon travail visuel. Je considère qu'en peinture, la pratique expérimentale de sujets conceptuels est un lieu de découvertes. Tel un scientifique qui introduit de nouveaux concepts permettant d'appréhender des univers inconnus, l'artiste, par son travail expérimental, élargit le champ de la perception sensible. L'objet de ma recherche, le relief visuel en peinture, relève d'un questionnement théorique existant sur la représentation de l'espace. Cette réflexion permet de développer l'expérience sensible du rapport à l'espace par le travail pictural.

Erwin Panofsky dans *La perspective comme forme symbolique* (1975) soutient que l'application du concept d'espace tel que représenté dans la perspective a fait émerger, à l'époque de la Renaissance, un style uniifié de représentation picturale (Panofsky, 1975 : 156). Plusieurs tentatives pour détacher notre mode de perception de l'espace de cette forme de représentation en perspective ont amené de grandes ruptures dans l'histoire de l'art. Au début du XX^e siècle, des courants artistiques comme le cubisme, le futurisme et l'abstraction ont été initiés à partir de conceptions différentes de la représentation spatiale. Ma recherche ne s'associe pas à un courant artistique particulier; elle se développe plutôt dans le champ d'un questionnement sur la représentation de l'espace.

L'étude de la couleur et de ses contrastes pour créer l'effet volumétrique en peinture m'a amenée à l'observation de l'effet spatial de la couleur. Je me suis particulièrement intéressée à l'observation de l'effet d'une couleur intense placée sur un fond de couleurs neutres, qui donne l'impression d'être poussée vers l'avant du tableau. Par cet effet spatial de la couleur, il se crée une impression de relief dans l'image. C'est à la suite de cette observation que j'ai décidé d'explorer le relief visuel comme sujet de recherche.

Mon étude met en évidence la différence entre mon approche de la représentation volumétrique et la conception traditionnelle de la perspective. La construction en perspective crée une illusion de profondeur dans la peinture. Pour la production d'une impression de relief visuel, il ne s'agit plus de représenter une profondeur mais plutôt de faire ressortir visuellement les formes du plan pictural. Se présente ainsi un espace en relief.

Pour développer mon sujet de recherche, j'ai suivi le questionnement d'Erwin Panofsky (1975) sur les formes de représentation de l'espace. Panofsky souligne que les études sur le phénomène de la perception spatiale naturelle (psychophysiologique) alimentent des concepts de représentation spatiale. D'une certaine façon, notre perception naturelle de l'espace s'articule dans les points de repère d'une œuvre pour interpréter puis représenter l'espace. Panofsky pose la question : existerait-il dans la peinture une représentation de l'espace qui soit différente de la perspective? Si oui, à quelle conception de l'espace une telle représentation référerait-elle? Dans le contexte de ma démarche, cette question est d'abord soulevée par la reconnaissance de l'effet spatial de la couleur et de

l'impression de relief qu'il produit dans l'image. Comment interpréter ce phénomène dans le contexte de l'étude de la représentation de l'espace?

Cette problématique est développée dans les livres de Jacques Aumont, *L'Image* (1990) et *L'Oeil interminable* (1989), dans lesquels j'ai trouvé une explication concrète à l'impression de relief recherchée dans mon travail. Pour Aumont, cette forme de représentation spatiale correspond à la perception de l'espace par le sens du toucher. Paradoxalement, l'impression de relief visuel relève d'un mode de perception visuel-tactile qu'Aumont exprime par la métaphore du « toucher du visuel » (1989 : 146). Cette métaphore rend plus explicite le concept d'*haptique* que plusieurs historiens de l'art ont développé pour expliquer le phénomène du relief visuel.¹

Aumont propose aussi d'appeler l'espace en relief, « espace convexe ». Cette dénomination oppose cette forme de représentation à la perspective classique, que l'auteur conçoit comme la forme « concave » de l'espace pictural. Dans la peinture, on comprend alors que l'« espace convexe » traite des formes qui ressortent visuellement du plan. Mon intention est d'explorer ces notions relatives à l'espace pictural. Je propose de créer en peinture un relief visuel. Le

¹ Dans *L'Oeil Interminable*, Jacques Aumont propose une généalogie du concept de l'haptique et il donne une bibliographie de référence, ci-jointe :

HILDEBRANT, Adolf (1907), *The Problem of Form in Painting and Sculpture*, traduit de l'allemand, New York, Stechert and Co.

VALLIER, Dora (1978), « Lire Worringer » dans Worringer, *Abstraction et Einfühlung*, Paris, Klincksieck.

MALDINEY (1973), *Regard Parole Espace*, Lausanne, L'âge d'homme.

DELEUZE (1982), *Logique de la sensation*, Paris, éd. De la Différence.

BONITZER (1982), *Le champ aveugle*, Paris, Gallimard (coll. « Cahiers du cinéma »).

défi est alors de réussir une composition de l'espace pictural qui corresponde à la notion d'espace convexe telle que proposée par Jacques Aumont.

Dans mon processus de création, j'ai adopté une méthodologie de travail mettant l'infographie à contribution de la peinture. En effet, le rapport peinture-image numérique m'a permis de mieux comprendre et de mieux présenter le relief visuel. J'ai développé les modèles de mes peintures à l'aide de l'infographie. Afin d'accentuer le relief dans l'image, j'ai principalement travaillé avec un logiciel pour la conception d'images tridimensionnelles², lequel m'a permis d'exploiter plusieurs variables telles que l'éclairage, la couleur et la texture des formes. Cependant, l'utilisation du numérique pour le modelage de formes n'a pas été pratique. Le modelage avec l'argile s'est avéré plus efficace. C'est à la suite de plusieurs tentatives que j'ai réussi à mettre au point une technique permettant de rendre en images la perception en relief des formes et de l'espace. Mon travail pictural résulte de cette « hybridation de médiums »³.

Les peintures que j'ai réalisées tout au long de ma recherche sont très différentes les unes des autres. En effet, mes œuvres répondent à l'une ou l'autre des trois principales étapes de mon questionnement théorique : la reconnaissance d'un effet de relief visuel créé par les contrastes de couleur, le questionnement sur la représentation de l'espace et, finalement, la conception de l'espace pictural en relief.

² Strata Incorporated (1996), *Strata Studio Pro TM* pour Macintosh Classic 9, St. George (Utah); Strata Incorporated, version 2.1, 1 CD, accompagné d'un guide d'utilisation (174 p.) et d'un guide de référence (307 p.).

³ Expression empruntée à l'artiste Ginette Daigneault (voir chap. 3).

Le travail de modélisation a aussi induit de grands changements dans l'aspect esthétique de mes œuvres. Les peintures plus récentes s'éloignent du langage géométrique de mes premiers tableaux. Le rendu d'une perception naturelle de l'espace et une apparence organique dans les formes sont des éléments que j'ai introduits progressivement dans les modèles et dans les peintures.

Dans mon exposition de fin de maîtrise, j'ai toutefois présenté l'ensemble de ma production. En réunissant ces travaux très différents les uns des autres, j'ai cherché à présenter l'évolution de ma peinture par le travail expérimental. Le public de mon exposition a été confronté à ce caractère dissemblable des œuvres.

Ma recherche sur le relief visuel m'a amenée à découvrir l'enjeu théorique de l'œuvre de David Hockney. Cependant, ce n'est qu'après m'être confrontée au problème pratique de la représentation de l'espace dans la peinture que j'ai véritablement apprécié sa peinture du Grand Canyon. J'ai alors trouvé, dans cette œuvre, plusieurs points de repère à considérer dans ma propre recherche. Le dernier chapitre de ce document porte sur l'analyse de ces points de repère.

CHAPITRE I

L'ÉTUDE DE LA COULEUR

Il faut toujours garder présent à l'esprit que la couleur vient avant la forme. (Joseph Albers)

1. LA THÉORIE DE LA COULEUR

Mes premiers essais se sont concentrés sur l'étude des mélanges et des contrastes de couleur, dans le but de maîtriser l'effet volumétrique en peinture à l'huile. Pour ce, j'ai traité en monochrome une série de quatre tableaux, chacun en une couleur différente modulée à partir d'une base de mélanges subtils inspirés des théories de la couleur de Johannes Itten (*Art de la couleur*, 1967), de Joseph Albers (*L'interaction des couleurs*, 1974) et de Johann Wolfgang von Goethe (*Traité des couleurs*, 1810).

Selon la théorie de Joseph Albers, les deux influences ou propriétés déterminantes des couleurs sont la luminosité et l'intensité, lesquelles agissent simultanément (Albers, 1974 : 28). J'ai exploré ces propriétés dans mon travail en peinture afin de constater l'effet de ces propriétés dans le traitement de la volumétrie des formes.

La luminosité d'une couleur par rapport à une autre se reconnaît en établissant laquelle est la plus claire et laquelle est la plus sombre. Parmi les couleurs du prisme que nous apercevons dans un arc-en-ciel, le jaune et ses couleurs adjacentes sont réputés plus clairs que le mauve et ses couleurs voisines.

Afin de mieux apprécier les subtilités de cette propriété, Johannes Itten a établi le degré de clarté ou d'obscurité de chaque couleur sur une échelle d'équivalences en tons de gris.

Le rapport de luminosité entre deux couleurs crée un effet de spatialité. Les couleurs plus claires sont perçues comme localisées devant celles qui sont plus sombres. Par ailleurs, rappelons-nous l'expérience de Gœthe quand il plaçait un cercle blanc à côté d'un cercle noir de la même taille. Le cercle blanc donnait l'impression d'occuper une plus grande surface.

L'intensité de la couleur se détermine par son degré de pureté, c'est-à-dire par son rapprochement de l'une des couleurs du prisme. En effet, les couleurs pures du prisme ont un niveau de vibration plus élevé que celles mélangées à d'autres couleurs ou à des gris. Johannes Itten appelle cet état de pureté « la qualité » d'une couleur. Le contraste de qualité entre deux couleurs détermine aussi un effet de perception spatiale de la couleur. Dans l'œil de l'observateur, les couleurs plus intenses sont perçues comme étant situées devant celles qui sont plus neutres. C'est ainsi que les contrastes de couleurs induisent la perception d'une profondeur et d'un relief dans le plan pictural.

Le travail des contrastes de couleur dans la représentation volumétrique des formes picturales est lié au rapport lumière–objet. La lumière rend visibles les objets et c'est la localisation et l'intensité de la source de lumière qui dessinent et modèlent les formes. Dans mon approche de la peinture, je travaille la représentation des volumes en cherchant à définir les zones claires et les zones sombres apparaissant sur les formes. C'est à l'aide des contrastes de couleur que j'ai réussi

à relever, avec plus d'acuité, ce rapport lumière—objet. Ce procédé a permis d'accentuer l'impression de relief dans l'image.

2. MISE EN PRATIQUE DANS LA PEINTURE

Mon exploration de la couleur est conditionnée par les particularités de la peinture à l'huile. En effet, les pigments utilisés en peinture à l'huile offerts en tube proviennent de mélanges de plusieurs matériaux extraits de la nature, lesquels affectent les propriétés des couleurs. Par conséquent, ces produits offrent un terrain d'entraînement imprévisible dans une étude sur la théorie de la couleur. Par exemple, le mélange d'un jaune avec du noir donne un vert au lieu d'un brun. Certains gris deviennent bleus quand on leur ajoute du blanc; le noir peut aussi transmettre une nuance rouge aux mélanges, etc. Ainsi, mon exploration pratique suppose la maîtrise du médium pour vérifier les hypothèses théoriques.

Dans mes travaux, la définition des contrastes était plus fructueuse en utilisant la technique de neutralisation de la couleur. La neutralisation se fait par l'ajout, à la teinte initiale choisie (en tube), de rouge, de jaune et de bleu en quantités variables déterminées par la couleur initiale. C'est à partir de cette base neutre que je prépare les nuances nécessaires, en y ajoutant de nouveau la teinte initiale en différentes quantités. Bien que la couleur obtenue donne l'impression d'être très lumineuse, elle comporte toujours une certaine quantité d'autres couleurs. Il s'ensuit un effet d'intensité qui provient du contexte de couleurs plus neutres auquel elle participe dans le tableau.

3. TRAVAIL EN MONOCHROME

Mes premiers tableaux ont été travaillés en monochrome. Dans ce travail exploratoire, j'ai utilisé les couleurs les plus proches des couleurs primaires théoriques (jaune, rouge et bleu). Je cherchais alors à visualiser, dans la pratique, les effets volumétriques de la couleur sur les formes picturales.

J'ai donc procédé par l'étude d'une seule couleur par tableau (un rouge, un bleu, un jaune et un mauve), chacune mettant toutefois à profit une palette de tons obtenue selon la technique de neutralisation expliquée précédemment. Afin de générer plus d'intensité et de lumière dans certains tons, j'ai ajouté leurs couleurs initiales (en tube) en une tonalité un peu plus éclatante. Puis, j'ai nuancé d'autres tons avec du blanc et du noir. Pour certaines œuvres, j'ai mélangé plus de douze tons d'une même couleur. J'ai alors commencé à peindre la forme à l'aide de dégradés d'une même couleur. En plus des tons préparés d'avance, j'ai aussi obtenu, sur la toile, avec le pinceau, d'autres tons intermédiaires. J'ai réussi à produire par ce traitement une échelle de couleurs franches.

Ma technique de peinture est méticuleuse. Celle-ci consiste à appliquer des couches de couleur très minces et uniformes sur une toile revêtue de gesso et poncée au moyen d'un papier sablé. La touche du pinceau se fond alors dans le mélange liquide de couleur. On obtient l'apparence d'une pellicule très mince.

Pour explorer les effets de la couleur, j'ai utilisé une composition simple. Sur quatre tableaux qui composent l'œuvre *CMYK* (voir figure 1, p. 18), j'ai peint une forme ronde comportant des reliefs circulaires et concentriques. Sur cette forme suspendue sur un fond de même couleur, une source de lumière était projetée,

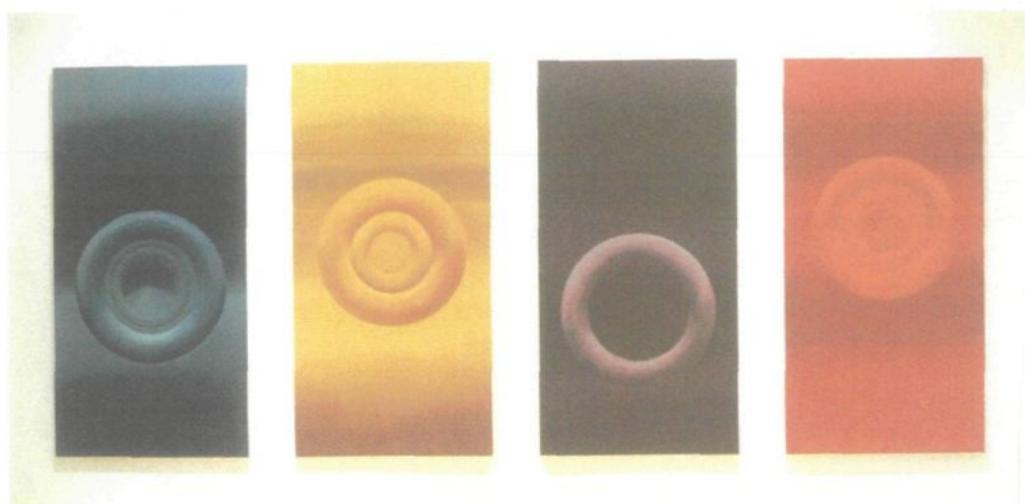
suivait les parcours du volume et illuminait le fond. Cette composition a été élaborée à l'aide d'un logiciel de conception d'images tridimensionnelles (voir chap. 3).

L'objectif de ces premiers tableaux visait la reconnaissance pratique de l'effet volumétrique produit par la couleur avec le jeu des contrastes clair-obscur et de qualité. J'ai pu conclure de cette étude que le contraste de qualité joue, en peinture, un rôle déterminant dans la représentation volumétrique par les couleurs. De plus, j'ai pu vérifier à quel point la technique de neutralisation de la couleur à l'huile est efficace pour produire les effets de contrastes recherchés.

Cet exercice pratique sur les contrastes m'a par ailleurs conduite à une observation inattendue : une couleur intense placée sur un champ neutre donne l'impression d'être poussée vers l'avant du tableau. Le contraste plus fort a été obtenu aux limites de la forme avec le fond. C'est ce contraste qui pousse la forme vers l'avant, la place en relief. C'est dans le travail avec les cercles que j'ai constaté l'effet spatial de la couleur. Cet effet spatial de la couleur non seulement ordonne les formes l'une au-dessus des autres, mais peut aussi créer une impression de relief dans une image. J'ai donc résolu d'explorer cet effet de relief.

Cette expérience a également abouti à une conclusion paradoxale par rapport à la représentation géométrique dans le modèle de la perspective. En effet, dans l'approche traditionnelle de la perspective, l'espace se construit autour d'un point lointain, à l'infini, vers lequel toutes les lignes de fuite convergent. C'est de cette façon que se crée la représentation d'un espace creux. La construction volumétrique à partir des effets de couleur travaille dans le sens inverse. La couleur joue le rôle de la lumière qui se reflète sur les objets avant de parvenir à l'oeil . C'est cette lumière qui crée un mouvement vers l'avant, comme j'ai pu le constater dans mes expériences.

FIGURE 1



Composition CMYK (2001), huile sur toile, quatre tableaux de 152 X 76 cm chacun.

CHAPITRE II

LA REPRÉSENTATION PICTURALE DE L'ESPACE

À partir des observations sur la couleur décrites dans le chapitre précédent, j'ai fait certaines lectures qui ont dirigé ma recherche théorique sur le relief visuel. Les questionnements d'Erwin Panofsky dans *La perspective comme forme symbolique* (1975) et de Jacques Aumont dans *L'Image* (1990) et dans *L'Oeil interminable* (1989) m'ont fourni des hypothèses intéressantes sur la représentation picturale de l'espace. Ces hypothèses reposent notamment sur les différentes façons dont notre perception de l'espace est représentée dans une œuvre picturale.

1. LA PERSPECTIVE

Erwin Panofsky (1975) a fait une étude sur les canons de représentation de l'espace dans la peinture. Selon lui, chaque époque véhicule une conception particulière de l'espace dont les œuvres d'art peuvent rendre compte. Panofsky a retracé les origines de la perspective, cette forme de représentation de l'espace qui a dominé depuis la Renaissance.

La perspective est « la science qui apprend à représenter les objets tridimensionnels sur une surface bidimensionnelle, de façon que l'image perspectique coïncide avec celle qui fournit la vision directe » (Reina cité par Marisa Dalai Emiliani dans Panofsky, 1975 : 7). Cette science de la représentation utilise conjointement deux techniques : l'application de la

géométrie et celle des contrastes de couleur. La *perspective linéaire* est une technique de construction de la structure géométrique de l'espace et des volumes. Cette technique se sert de la méthode géométrique euclidienne. Par ailleurs, la *perspective atmosphérique* enregistre les variations lumineuses et les gradations des couleurs selon la distance. « On note une diminution de l'intensité des couleurs d'un plan à l'autre. Ce dégradé introduit la notion de distance dans l'espace en estompant les coloris selon l'éloignement. Le dégradé imite ainsi l'effet de l'atmosphère dans notre perception des objets situés au loin. »⁴

La thèse de Panofsky soutient que la perspective est devenue une forme de représentation pratiquée seulement depuis la Renaissance, une époque où les philosophes ont introduit les nouveaux concepts indispensables pour développer cette construction mathématique. L'un de ces concepts était celui de l'*infini*, qui a permis de concevoir le point d'horizon d'un dessin géométrique (Panofsky, 1975 : 158, 159).

Erwin Panofsky explique pourquoi cette construction est entièrement rationnelle et présuppose des données essentielles qui font abstraction de la réalité, « s'il nous est permis dans ce cas de désigner par *réalité* l'impression visuelle subjective » (1975 : 42). Parmi ces données, la représentation en perspective présuppose « que notre vision soit le fait d'un œil unique et immobile » (1975 : 41). Ensuite, il compare cette abstraction avec la perception psychophysiologique de l'espace. La notion de l'espace en perspective présente

⁴ Source : centre virtuel de ressources aux enseignants du Musée des beaux-arts du Canada : http://cybermuse.beauxarts.ca/cybermuse/teachers/plans/gloss_f.jsp?lessonid=146#

un espace continu, homogène et infini qui ne correspond pas à la perception spatiale subjective :

[L]a perception sensible ne connaît pas la notion d'infini; elle est au contraire d'emblée restreinte par les limites de la faculté même de perception, et donc bornée à un canton bien délimité de l'élément spatial. Pas plus que d'infini on ne peut parler d'homogénéité de l'espace perçu. (Panofsky, 1975 : 42)

Les tableaux comportent donc un certain nombre d'éléments (un grand nombre, dans le trompe-l'œil), qui doivent signifier à l'œil la présence d'une profondeur. La perspective atmosphérique ajoute la couleur à ce modèle pour aider à créer cette illusion de profondeur (Aumont, 1989 : 139). Panofsky ne réfère que brièvement à la couleur. Il mentionne que Léonard de Vinci inventa un appareil muni de plaques de verre pour mesurer les dégradations de la couleur en rapport à la distance et à la profondeur de l'espace à représenter. Cette technique de mesure des couleurs aurait complété le système de représentation mathématique de l'espace. Les éléments de la perspective atmosphérique ont été recensés depuis longtemps, et portent encore parfois le nom évocateur de « règles de Léonard ». Selon ces règles,

- les objets proches paraissent plus grands,
- leur texture apparente est plus grosse,
- leurs contours sont plus nets,
- leurs couleurs sont plus saturées,
- les objets semblent plus bas, moins près de l'horizon.

Finalement, Panofsky, dans son étude de la perspective, soulève une interrogation sur l'existence d'autres canons de représentation de l'espace. Il cherche spécifiquement des canons conçus selon un système mathématique,

comme c'est le cas de la perspective. Dans la peinture, existerait-il une forme de représentation de l'espace qui soit différente de la perspective et à quelle conception de l'espace cette représentation référerait-elle? À mon avis, cette question est pertinente pour mon sujet de recherche. La reconnaissance de l'effet spatial de la couleur et la production d'une impression de relief dans l'image soulèvent cette question. Comment interpréter ces dimensions dans le contexte de l'étude de la représentation de l'espace?

2. L'ESPACE VISUEL ET KINESTHÉSIQUE

C'est ainsi que, tâtant des mains une forme, l'aveugle se base sur son moule plastique pour connaître ce qui lui est nécessaire. Quoique, à un stade plus parfait, le mouvement de l'œil « parcourant » un objet soit un processus absolument identique de toucher par relief inverse. (Eisenstein)

Cette problématique est développée dans les livres de Jacques Aumont, *L'Image*⁵ et *L'Oeil interminable*⁶, où j'ai trouvé une explication concrète de l'impression recherchée dans mon travail : les caractéristiques visuelles de l'espace représenté par le relief. Ces lectures ont aussi précisé le sens de ma recherche.

Les études sur la perception spatiale soutiennent l'idée qu'il y a deux formes perceptives de l'espace : l'une visuelle, l'autre kinesthésique. L'espace visuel est exclusivement une perception visuelle, alors que l'espace kinesthésique est perçu par le mouvement du corps et par le sens tactile.

⁵ Dans le chapitre « Espace plastique, espace spectatorial ».

⁶ Dans le chapitre « De la scène à la toile, ou l'espace de la représentation ».

Ces deux formes de perception spatiale sont complémentaires. L'espace kinesthésique et l'espace visuel ont des caractéristiques et des représentations différentes. De ces caractéristiques je retiens principalement que le premier peut être touché, qu'il est proche du corps. Le second se projette plutôt à grande distance; il peut donc être lointain.

On trouve pour ces deux notions spatiales des schémas de représentation géométrique. À l'espace kinesthésique correspond un modèle mathématique cartésien établi selon un diagramme en trois axes (x, y, z). L'espace visuel est représenté par le modèle de la perspective qui relève de la géométrie euclidienne. Ce modèle est toutefois approximatif, car une déformation de l'image se produit quand le système perspectif est forcé au-delà de certaines limites. Par exemple, selon Léonard de Vinci, dans l'objectif naturaliste, la représentation des objets à proximité était considérée peu avantageuse (Panofsky, 1975 : 46-48). Pour décrire l'espace visuel, Aumont réfère aussi à la théorie de Rudolph Arheim (dans *The Power of the Center*) selon laquelle l'espace visuel est autour de nous et nous en sommes toujours le centre. L'espace visuel est centré selon le point de vue qui se dessine dans la géométrie de la perspective (Aumont, 1989 : 145).

Jacques Aumont insiste sur le fait que l'espace des images, en peinture comme au cinéma, est seulement un espace « vu », un espace d'une nature différente de l'espace « naturel ». « Voir l'espace (dans une image), ce serait donc nécessairement interpréter, au prix d'une construction déjà complexe, un certain nombre d'informations visuelles » (Aumont, 1989 : 138). Aumont nomme cet espace proposé dans les images, l'espace plastique. Cependant, cet espace

plastique est interprété comme une continuation de notre perception de l'espace naturel (1990 : 103).

Aumont voit, dans la perception de l'espace plastique et de l'espace naturel (visuelle et kinesthésique), le paradigme de deux modes de vision différents : l'un visuel et l'autre tactile, chacun produisant une organisation spatiale particulière dans l'espace plastique. Le mode visuel génère un espace essentiellement creux (ou concave), il représente la fenêtre du tableau par laquelle le spectateur plonge le regard sur une scène. Le mode visuel, c'est

(...) le mode proprement pictural, lié à une vision lointaine et subjective, vision de l'espace et de la lumière, unifiée, organisant le rapport spatial global entre le tout et les parties sur un mode géométrique.

(...) le mode tactile est aussi un mode plastique, lié à la sensation des objets en vision proche. (Aumont, 1990 : 103)

Dans le mode tactile, les objets qui occupent l'espace ressortent (visuellement) du plan en convexité et ont ainsi une apparence tangible. Ce mode de vision, ou plus précisément cette impression de tangibilité, est appelé *sensation haptique*. Pour la rendre plus explicite, Jacques Aumont propose la métaphore du « toucher du visuel ». L'haptique se produit dans l'impression de relief et de texture d'une image. Il se produit aussi dans la représentation des volumes, devant l'illusion optique de les voir et de les sentir palpables. Le mode tactile génère ainsi un espace essentiellement convexe (Aumont, 1989 : 146). Rappelons-nous qu'Aumont oppose l'espace convexe à la perspective, qu'il conçoit comme la forme concave de l'espace pictural (voir p. 10).

Selon Aumont, le concept d'haptique est apparu à la fin du XIX^e siècle, quand l'idée de *l'espace creux* a été reprise, en 1893, pour être complétée avec

celle de *l'espace convexe* par le sculpteur allemand Adolf Hildebrand, qui a écrit : « Ces deux moyens de percevoir le même phénomène, non seulement ont une existence séparée dans nos facultés de la vue et du toucher, mais se retrouvent unis dans l'œil » (Aumont, 1989 : 146).

Aumont explique que, dans la vision, il y a des perceptions purement visuelles et des perceptions haptiques ou visuelles-tactiles. La perception en mode visuel-tactile s'active en vision de près, dans l'espace vécu, quand on peut s'approcher et toucher. De son côté, le mode visuel correspond à la vision de loin. Cette dualité loin-proche dans le regard trouve, dans la représentation plastique, une équivalence dans le concave et le convexe de la représentation spatiale.

L'explication de Jacques Aumont sur les formes concave et convexe de la représentation spatiale dans l'image a éclairci le sens de ma recherche. L'objet de mon étude, le relief visuel, traite précisément de la forme convexe de l'espace pictural. Je cherche par un travail expérimental à développer une oeuvre picturale à partir de cette notion d'espace visuel.

3. MON APPROCHE DE L'ESPACE PICTURAL

Dans ma recherche picturale, les réflexions sur la représentation de l'espace, amenées par Erwin Panofsky et Jacques Aumont, ainsi que leurs explications des modes de perception de l'espace (visuel et kinesthésique) m'ont offert des hypothèses d'exploration intéressantes. La notion de vision tactile énoncée par Aumont propose plusieurs traitements possibles en peinture. Elle suggère notamment de rendre en images certaines impressions du toucher. Cette notion rend compte aussi du relief visuel que j'ai perçu dans les contrastes de couleur.

L'étude de la couleur et des contrastes réalisée dans les travaux préliminaires de ma recherche m'a fait constater le rôle essentiel que joue la couleur dans l'impression de relief visuel (chap. 1). Le constat d'un effet spatial de la couleur et particulièrement d'un effet de relief dans l'image m'a amenée à reconnaître une problématique plus large, celle de la représentation de l'espace dans une forme divergente de la perspective sans abandonner le traitement de la volumétrie. C'est dans ce contexte de questionnement que j'ai traité le relief visuel en cherchant à rendre un espace en relief à partir de la modulation de la couleur.

Dans cet objectif, la notion d'espace convexe d'Aumont et son explication du mode visuel-tactile (section 2.2) ont été éclairantes. L'espace pictural que je cherche à construire est fondé sur ce modèle, qui représente les objets en vision de près. Certaines conventions utilisées dans la perspective atmosphérique (texture plus grosse des objets, couleurs plus saturées, contours plus nets, etc.; voir section 2.1) s'ajoutent à celles associées au modèle de représentation énoncé par Aumont (apparence tangible des objets, objets ressortant visuellement du plan, etc.). Bien que tous ces traitements puissent participer à la création d'une impression de relief, dans le modèle d'espace convexe, les conventions de la perspective atmosphérique ne sont plus utilisées pour représenter une profondeur. En effet, dans le mode visuel-tactile, les objets sont tous représentés au premier plan et on ne trouve plus la notion de distance telle qu'elle apparaît dans la perspective atmosphérique. Cette différence relève de la dualité loin-proche qu'Aumont considère comme équivalente à la dualité concave-convexe qui dissocie les images en perspective des images en relief.

Parallèlement à l'observation du rôle de la couleur dans la représentation du volume et de l'espace, mon travail expérimental a consisté en grande partie à créer des modèles pour mes peintures. J'ai composé les figures de mes peintures, à l'aide de l'infographie, selon une méthode développée en plusieurs étapes de recherche (chap. 3). Dans mon processus de création, j'ai adopté ainsi une pratique mettant à contribution la peinture et l'infographie. En effet, le travail du rapport peinture–image numérique m'a permis de mieux comprendre et présenter le relief visuel dans l'image. Or la conception numérique d'images tridimensionnelles utilise la géométrie cartésienne à trois axes (x, y, z) qui, selon Aumont, traduit l'espace kinesthésique (section 2.2). Les images numériques tridimensionnelles rendent effectivement une impression visuelle-tactile. Ma peinture est donc empreinte de cette impression propre à la perception kinesthésique.

De plus, le travail numérique de l'image m'a permis d'accentuer l'effet de rapprochement des objets. J'ai exploité plusieurs variables telles que l'éclairage, la couleur et la texture, lesquelles interviennent dans la perception de proximité des objets. De plus, tel qu'expliqué précédemment, ces éléments contribuent particulièrement à interpeller la vision en mode visuel-tactile.

Par ailleurs, la visualisation à l'écran a influencé mon approche de l'espace pictural. L agrandissement de l'échelle de l'image m'a permis d'exploiter des vues fragmentaires de mes sujets. Dans l'œuvre *Le champ d'étoiles* (voir figure 7, p. 50), mon traitement de l'espace pictural consiste en une composition en modules, chacun représentant un fragment dans la peinture.

L'agrandissement à l'écran m'a aussi permis d'apprécier une vision microscopique. À un certain point de ma recherche, j'ai utilisé des photographies de sujets naturels qui comportaient des textures organiques. En agrandissant ces sujets, j'ai pu observer que leurs textures étaient composées d'unités organisées selon des structures qui se déploient dans l'espace. J'ai utilisé ces configurations de texture comme modèles dans mes peintures.

Dans les travaux de synthèse de ma recherche, l'espace pictural saisit une image tangible d'un univers microscopique.

CHAPITRE III

DÉMARCHE EXPÉIMENTALE : L'INFOGRAPHIE DANS MON PROCESSUS DE CRÉATION

David Hockney, peintre anglais, a tout récemment présenté une histoire de l'optique dans la peinture⁷. Selon lui, plusieurs éléments et effets observés dans les tableaux reconnus dans l'histoire de l'art rendent compte de l'utilisation d'instruments optiques, laquelle daterait de 1430. Hockney explique qu'il n'était pas possible de rendre ces effets à l'œil nu, car ils n'étaient visibles qu'à travers certains appareils inventés à l'époque (lentilles et miroirs, caméra obscure, etc.). De tout temps, les avancées techniques ont façonné le regard des artistes. La visualisation numérique par maints artistes contemporains ne me semble alors qu'un prolongement de ce phénomène.

1. LE CONCEPT D'HYBRIDATION DE MÉDIUMS

Mon approche du numérique, plus précisément mon utilisation de l'ordinateur comme outil dans le processus de création, ressemble à celle que l'artiste Ginette Daigneault, professeur en art numérique à l'Université du Québec en Outaouais, a expliquée dans sa communication *L'empreinte*.⁸

⁷ HOCKNEY, David (2001), *Savoirs Secrets : les techniques perdues des maîtres anciens*, traduit de l'anglais par Pierre Saint-Jean, Paris, Éditions du Seuil.

⁸ Conférence présentée en avril 2001 à l'Université du Québec à Chicoutimi, dans le cadre du cours *Esthétique des images technologiques*.

Comme elle, j'ai vécu le temps du développement des nouvelles technologies appliquées au domaine des arts durant les années 1980. Ce temps d'expérimentation avec des logiciels très peu avancés demandait, de la part de l'artiste, un esprit débrouillard et fertile pour faire des applications numériques un outil de travail. En effet, des matériaux hétérogènes utilisés dans le processus de création peuvent se trouver en dehors du numérique et être introduits de différentes façons pour compléter un outil infographique. L'idée partagée par Ginette Daigneault est celle que l'esthétique particulière d'une œuvre où intervient le numérique dépend en grande partie de la création par l'artiste de ses propres outils. Elle considère son travail comme une « hybridation de médiums ». Durant son processus de création, Ginette Daigneault utilise l'ordinateur comme un lieu de synthèse de fragments photographiques et de fragments peints. De cette façon, l'artiste évite de trouver, dans son œuvre, l'empreinte du logiciel utilisé. En effet, cette empreinte tend à unifier les productions de différents créateurs, un phénomène courant aujourd'hui.

J'expliquerai dans ce chapitre, à mesure que je fais la description de mon processus de création, les étapes que j'ai suivies pour intégrer des éléments hétérogènes au numérique et ainsi développer mon propre outil de travail. Une grande partie de mon travail expérimental a consisté à trouver comment transposer dans le numérique des reliefs en argile développés à partir de formes inspirées de la nature. La difficulté consistait à faire en sorte qu'en numérisant ces reliefs, ils demeurent reconnus, par le logiciel, comme des objets tridimensionnels. Une fois cette étape franchie, j'ai travaillé sur la lumière et les couleurs des reliefs avec les outils infographiques. Les modèles qui ont résulté de ce travail ont été utilisés pour mes peintures. Le concept d'« hybridation de médiums » me paraît approprié pour nommer la technique que j'ai utilisée dans ma pratique.

2. L'EXPÉRIENCE *IN SITU*

Dans le cadre de l'atelier *Démarche critique et production*, il m'a été proposé de recréer ma problématique de recherche dans un autre environnement que mon atelier de travail habituel. Ce déplacement de contexte allait apporter des éléments nouveaux de recherche et une compréhension plus claire du processus de création. J'ai alors repris le graphique numérique d'une forme circulaire utilisée précédemment (voir chap. 1, section 3), puis je l'ai agrandi à grande échelle pour l'installer à l'extérieur, sur une pente brute à découvert sur le campus universitaire.

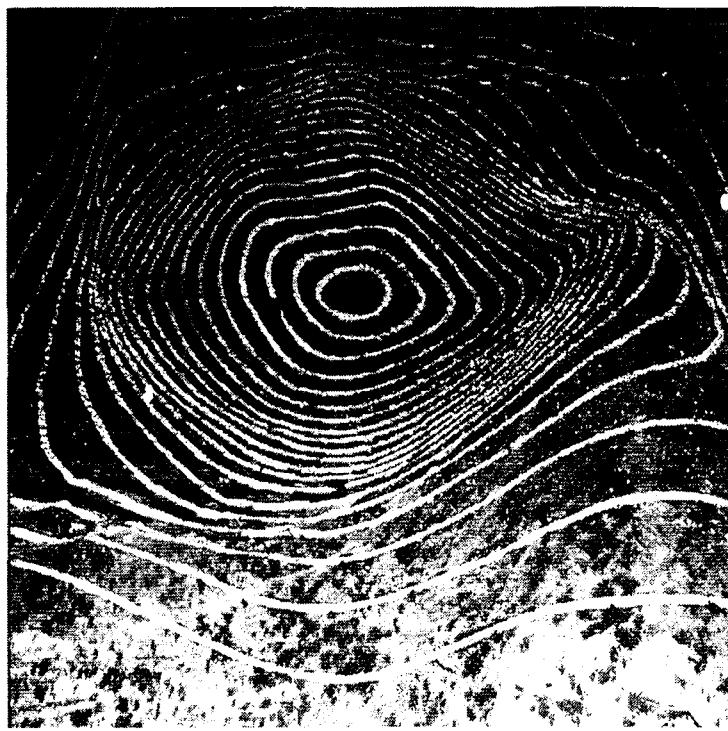
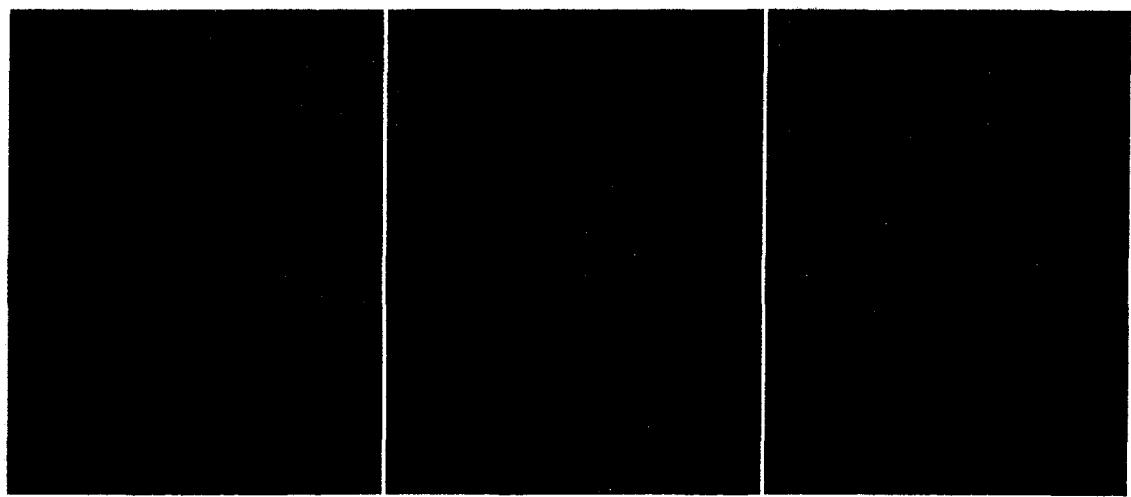
Dans le langage informatique, les formes volumétriques sont représentées par des lignes qui, dans une sorte de filet, reconstituent la surface de l'objet. J'ai reproduit ce dessin en blanc sur une toile de plastique transparente. La transparence du matériel plastique donnait à l'installation extérieure l'effet d'être davantage reliée à l'environnement. Quant à la couleur blanche, elle apportait un contraste qui mettait en évidence le dessin sur le gazon vert. J'ai ainsi extrait un élément du contexte informatique pour le transposer dans un contexte naturel. Dehors, j'observais les transformations sur mon dessin. Le cadre de la toile de plastique, entouré d'un fil de fer, était bien attaché au sol par des clous. En effet, les dimensions de cette surface étaient d'environ six mètres carrés et le vent pouvait l'emporter.

Une fois la nuit tombée, lorsque l'espace est devenu noir et que seul le dessin est resté visible, l'œuvre est devenue plus intéressante. Le mouvement du vent et de la pluie est venu transformer le dessin sur la toile. Les lignes blanches

ont enregistré les mouvements des éléments de la nature, de sorte que le dessin a finalement acquis un caractère naturel. Par ailleurs, une nouvelle relation de la forme dans l'espace s'était instaurée. Le dessin ne représentait plus une forme délimitée mais plutôt un espace en mouvement. Telle une goutte qui tombe dans une flaque d'eau et crée une onde, le mouvement dans le dessin se déployait de façon excentrique, vers l'extérieur de la toile (voir figure 2a, p. 33).

J'ai saisi en photos plusieurs instants de ce déploiement et j'ai reproduit une de ces images dans une peinture en triptyque à laquelle j'ai donné le nom de *Cosmos* (voir figure 2b, p. 33). Un autre travail intéressant issu de cet exercice a été de composer en infographie un nouvel objet à partir de la géométrie récupérée dans ces photos. Cette expérience a été la première d'une série de tentatives visant à incorporer dans mon processus de création des éléments et des outils hétérogènes qui, à leur tour, seraient développés en infographie, de façon à faire émerger de nouveaux sujets de tableaux.

FIGURE 2

a) Installation *in situ* (2001), photo numérique retouchée.b) *Cosmos* (2001), huile sur toile, triptyque, 40,5 X 50,5 cm chaque panneau.

3. DESCRIPTION DU LOGICIEL UTILISÉ

Le logiciel que j'ai utilisé est *Strata 3d Studio*⁹, un logiciel pour la conception d'images tridimensionnelles. Une description brève de ce logiciel est nécessaire pour mieux comprendre les possibilités et les difficultés que j'ai trouvées dans mon travail. Ce logiciel constitue un atelier virtuel de sculpture et de photographie. Il offre aussi la possibilité de faire des animations. Il comporte quatre principaux genre d'outils : 1) les outils de modélisation d'objets, 2) les outils qui appliquent les couleurs et les textures, 3) les lumières, 4) les caméras. Or chacune des modalités de travail, que ce soit la modélisation, le travail avec les textures ou la photographie, est une science en soi.

Dans l'atelier de sculpture, on peut définir le contour des formes sur un diagramme cartésien selon trois axes (x, y, z), à l'aide des outils de dessin et de modélisation. Ces outils de modelage sont toutefois peu performants pour rendre des formes organiques. En effet, à cause du langage mathématique avec lequel on travaille, les objets obtenus ont généralement une apparence géométrique.

À la surface des objets, on peut ensuite appliquer des couleurs. Puis, on peut définir la façon dont cette surface reflète la lumière. Ainsi, une surface peut être brillante ou mate, translucide ou opaque à différents degrés.

Quant aux textures, elles sont obtenues par des images qui sont collées sur la surface des objets. Ces images peuvent être importées de différentes sources,

⁹ À mon arrivée à l'Université de Chicoutimi, ce logiciel était le seul dont disposait le Département d'informatique pour la conception d'images tridimensionnelles. J'ai fait l'apprentissage de ce logiciel à l'aide du manuel, puis j'ai suivi un cours en Utah (États-Unis) auprès des concepteurs du logiciel grâce à une bourse d'études accordée par l'UQAC.

par exemple de photos et de dessins numérisés ou de peintures créées à l'aide d'autres logiciels. Le contraste clair-obscur de ces images fait apparaître un relief sur les objets. La façon dont une texture agit sur la surface d'un objet peut être travaillée selon plusieurs variables qui démultiplient les possibilités de création. Les reliefs les plus complexes que j'ai réalisés ont été produits à l'aide des outils d'application de textures.

L'atelier de photographie permet de placer des lumières et des panneaux de réflexion sur la scène, comme on le ferait dans un studio de photographie traditionnelle. Un choix de lentilles est aussi accessible pour la prise de photos. Le logiciel calcule, pour un angle donné, l'image finale. En modifiant les variables de ce calcul, on peut faire en sorte que la lumière reflétée par les objets ait une influence réciproque sur plusieurs objets d'une scène, on peut aussi choisir de faire apparaître les ombres ou pas.

L'apprentissage autodidacte de ce logiciel a exigé beaucoup de temps. Il m'a permis de travailler sur la création de modèles de relief et d'éclairage mettant à contribution toutes les variables précédemment décrites. Cet outil est ainsi devenu incontournable dans mon processus de création. La qualité du traitement obtenu, notamment de la qualité de la lumière dans le rendu de l'image distingue ce logiciel de conception d'images tridimensionnelles.

4. LES FORMES ORGANIQUES

La composition d'un nouvel objet d'apparence plus organique ou naturelle à partir du dessin de l'installation *in situ*, que j'ai reproduit à l'ordinateur, a mis en évidence la limite des outils de dessin (modelage) du logiciel utilisé. Pour définir

les surfaces dans le nouvel objet infographique, chacune des lignes des contours des ondes représentées devait être liée à celle qui la suivait. Cette opération porte le nom de *skin* et consiste à créer des surfaces de travail entre les lignes. Une complication est survenue à partir de la quatrième ligne de contour, parce que le logiciel ne permettait plus d'établir de nouveaux liens. Cependant, la partie qui en a résulté était fort intéressante comme sujet de tableau (voir *Le toucher du visuel*, à la prochaine section). En effet, une sensation organique ressortait de la forme arrondie et ondulée de l'image et était accentuée par la couleur. J'ai travaillé ce tableau sur un petit format de 40 X 40 cm.

4.1 Le tableau *Le toucher du visuel*

Le tableau *Le toucher du visuel* représente simplement un pli sur une surface de couleur (figure 3, p. 37). La couleur et la texture de la peinture suggèrent un fragment du corps humain. On perçoit qu'il s'agit d'un fragment puisque la forme est coupée par les bords du tableau, ce qui signifie qu'elle continue au-delà du tableau. Dans un seul coin de l'image, un bord de la forme est délimité par une portion de fond. La texture de cette forme est douce et uniforme. Bien qu'on ne puisse trouver dans cette image aucune forme identifiable à une partie précise du corps, la sensation d'un corps est présente.

FIGURE 3



Le toucher du visuel (2002), huile sur toile, 40 X 40 cm.

Ce rappel au corps est étroitement lié à la forme arrondie et ondulée du pli ainsi qu'aux nuances de la couleur qu'on associe spontanément à une peau blanche. J'avais créé ces nuances à partir d'un mélange de couleur à l'huile : jaune et rouge de Naples; jaune, violet et noir de Mars; brun Van Dick, terre d'ombre, gris de Paynes, indigo, oxyde de chrome et blanc de titan. J'ai ainsi obtenu une gamme de couleurs neutres allant du jaune pâle au gris foncé et passant par le rose et le vert pâles. Ces couleurs ont composé ma palette de base. Ces couleurs placées dans un jeu de contrastes clairs-obscur donnent à la forme un relief, le pli sur l'image.

Le tableau présente quelques-unes des caractéristiques de la sensation haptique telle que décrite par Jacques Aumont (d'où le nom du tableau) : le caractère fragmentaire et l'échelle de l'image supposant une vue à proximité; le relief donné par le contraste clair-obscur. Ce sont ces caractéristiques qui activent un mode de vision tactile, lequel produit une sensation haptique. En effet, l'impression donnée par cette peinture est celle du toucher; elle est intensifiée par le rapport au corps¹⁰.

L'image du tableau *Le toucher du visuel* a signifié dans ma recherche à la fois une découverte et une énigme. D'un côté, j'ai réussi à appeler le sens du

¹⁰ J'ai observé aussi qu'il s'agissait d'une expérience perceptive particulière. Ce genre d'image n'appartient pas exactement à l'art abstrait mais plutôt à la perception *pré-objectale*, que Jacques Aumont explique particulièrement (*L'Oeil Interminable*, 1989 : 213). Dans la construction perceptive, celle-ci réfère à une étape préalable à la représentation mentale. La recherche sur la perception pré-objectale explore, entre autres, à quel niveau perceptif se produit une sensation haptique. Selon la thèse d'auteurs comme H. Meldeney, J. Lacan et M. Merleau-Ponty, avant qu'une représentation se produise, la perception parcourt le corps et l'inconscient. J. Lacan, dans *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, décrit cet aspect de la perception par l'œil comme une pulsion qui précède la vision. Cette problématique est aussi illustrée dans un commentaire d'Aumont sur Cézanne qu'il perçoit « comme le premier peintre qui a montré le monde tel qu'il est avant qu'on le regarde ».

toucher à partir d'une image. D'un autre, j'ai éprouvé le sentiment d'avoir trouvé un fragment d'une œuvre que je n'arrivais pas à imaginer. En attendant, j'ai commencé à chercher à quoi ce fragment pouvait ressembler... J'ai trouvé une similitude de matière, de texture et de couleur à la vue d'un simple champignon sur le gazon. J'ai alors continué cette exploration formelle en collectionnant plusieurs images de champignons dans la nature et dans des livres spécialisés. Par analogie, j'ai aussi cherché des images de coraux et d'éponges de mer.

J'ai introduit de cette façon, pour la première fois dans ma recherche visuelle, des images de formes directement extraites de la nature. J'ai alors commencé une reconstruction infographique de ces nouvelles formes, en travaillant particulièrement l'effet de la lumière sur l'accentuation du relief.

4.2 Les trajets de la lumière

J'ai entrepris une deuxième stratégie de visualisation numérique (voir figure 4, p. 41). À partir de la photo numérisée d'un ensemble de chapeaux de champignons, j'ai d'abord travaillé chaque forme isolément pour la modeler approximativement en trois dimensions, à l'aide de l'atelier virtuel de *Strata 3D Studio*. Au préalable, j'avais toutefois veillé à la cohérence du travail en m'assurant que chaque forme était enregistrée sous le même point de vue et dans le même arrangement de lumière que dans la photo originale. Le logiciel *Strata* permet un traitement ponctuel de la lumière sur les objets, ce qui soulève davantage la forme. *Strata* permet aussi un traitement des surfaces pour produire un effet d'éclat. En fait, il contrôle plus facilement que la photographie traditionnelle des variables relatives à l'exposition et au reflet de la lumière.

J'ai ensuite placé chacune des formes obtenues sur les formes qui leur correspondaient dans l'image originale, à l'aide du logiciel *Photoshop*. Le montage à l'aide de *Photoshop* m'a permis d'introduire d'autres changements à l'image, notamment dans les couleurs. Ainsi, j'ai introduit une couleur rouge intense pour qu'elle soit perçue en relief par rapport à la couleur monochromatique de la photographie originale. Puis, j'ai peint cette image de synthèse sur un tableau de 50 X 50 cm (figure 5, p. 42).

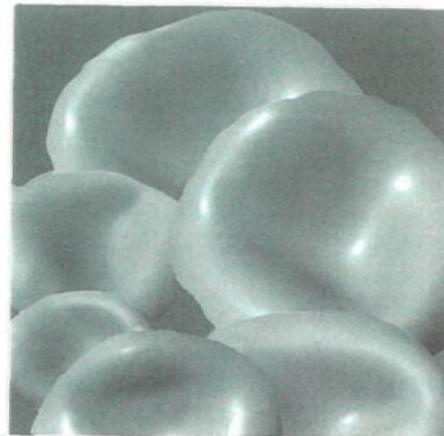
FIGURE 4

*TÊTES DE CHAMPIGNONS
OU LES TRAJETS DE LA LUMIÈRE :
PROCESSUS NUMÉRIQUE DE CRÉATION*

a) Détail de la photo initiale.



b) Modélisation numérique tridimensionnelle.



c) Montage numérique des deux images précédentes,
avec traitement de couleur.

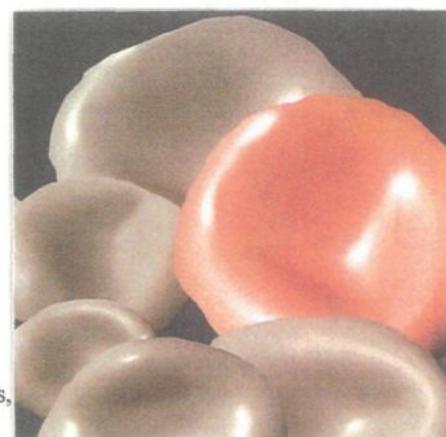
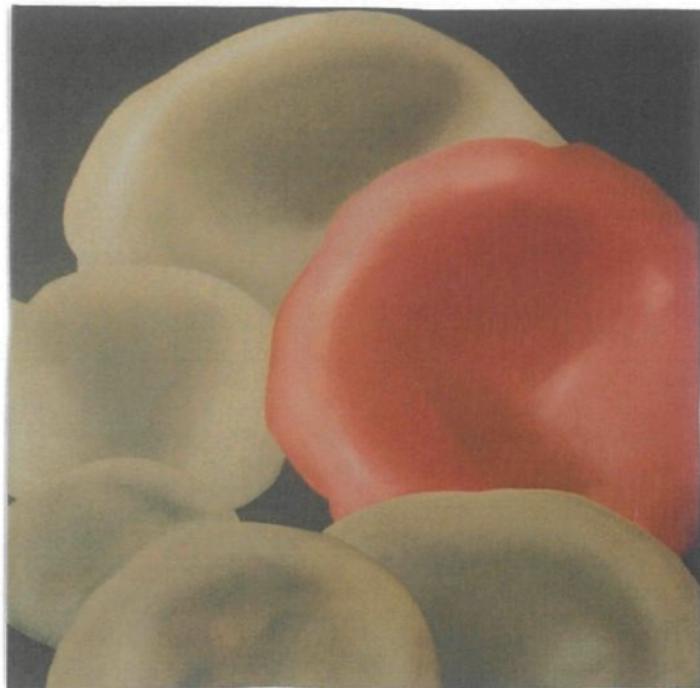


FIGURE 5



Têtes de champignons ou Les trajets de la lumière (2003),
huile sur toile, 50 X 50 cm.

Dans cette composition, j'ai répété plusieurs fois une même forme avec seulement quelques variations dans la localisation des points lumineux et des légères concavités et convexités des surfaces. Le traitement pictural du reflet de la lumière sur les objets m'a fait rendre compte de l'importance du geste dans ma technique. En effet, je me suis aperçu combien le relief d'une forme pouvait être modifié par un mouvement très subtil du pinceau au moment de placer les points de lumière. Toutefois, je considère plus exact de référer cet aspect de ma peinture au terme « touche » du pinceau qu'à celui de « geste » du pinceau.¹¹ La différence entre ces deux termes explique que mon intérêt ne porte pas réellement sur la recherche d'une expression gestuelle mais plutôt sur l'observation et la représentation de la trajectoire de la lumière sur les objets.

Contrairement à une peinture nettement gestuelle, expressive et spontanée grâce à la trace énergique du pinceau, ma technique est uniforme et contrôlée. Cet

¹¹ L'expression « touche » est utilisé dans le séminaire de Jacques Lacan, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*. Dans le contexte de l'étude de la subjectivité du regard, Lacan ordonne sa réflexion sur la touche autour de l'affirmation suivante : « la touche du peintre est quelque chose où se termine un mouvement. » (p. 104). Ce mouvement qui fait la touche est le geste du peintre qui est fixé sur la peinture. Ce mouvement gestuel est aussi et essentiellement le registre du mouvement oculaire du peintre. La touche signale donc ponctuellement « l'instant de voir » (p. 105). La dissertation sur cette notion se poursuit dans la considération de l'œil comme un « organe vorace » et de la peinture qui nourrit cet appétit.

Pour Lacan, la touche montre le caractère pulsionnel du regard qui est la thèse principale des chapitres VII, VIII et IX de son séminaire. Dans ces chapitres, il fait une longue référence à la peinture et aux « structurations du regard » construites par ce « dispositif » (la représentation picturale). Ici sont étudiés les modèles de représentation de l'espace de la perspective et de l'anamorphose. Lacan considère que dans ces modèles « le sujet est manœuvré dans le champ de la vision » (p. 86). L'auteur identifie le « modèle géométral de la vision » au modèle rationaliste. Dans la perspective et l'anamorphose, il questionne l'idée de réalité, comme Panofsky le fait dans *La perspective comme forme symbolique*.

Le chapitre « La ligne et la lumière » du séminaire de Lacan traite de l'œil et de son fonctionnement. Il explique notamment comment l'œil ne parcourt pas la profondeur en ligne droite comme dans le modèle de la perspective. L'œil voyage plutôt dans l'image comme un rayon de lumière qui se projette dans toutes les directions. (p. 87) Dans ce contexte, le concept de « touche » réfère donc aux trajets de la lumière que l'œil suit. Cette dénomination est donc plus exacte que celle de « geste » pour le traitement des reflets et des points lumineux que je place sur les objets dans mes tableaux. Voilà pourquoi je préfère le terme « touche » pour désigner mon traitement pictural du jeu de la lumière sur le relief.

effacement du geste du pinceau dans mes peintures est dû à mon traitement des couleurs en dégradés qui, placées sur la toile, se fondent à l'aide d'un pinceau à la pointe d'éventail.

Finalement, dans le résultat pictural des chapeaux de champignons, le jeu de la lumière est plus intéressant que dans mes premières peintures. J'ai toutefois réalisé le manque de développement de la spatialité telle que perçue dans l'installation *in situ* (une notion particulièrement visée dans ma recherche). En effet, dans cette peinture, au-delà du relief représenté sur les formes, le seul autre rapport spatial apparaît dans les délimitations des figures sur le fond. J'ai donc cherché comment interpréter le relief non seulement sur les formes mais aussi au niveau de l'espace pictural en général.

4.3 L'espace en relief : *Le champ d'étoiles*

J'ai cherché des illustrations concrètes d'espaces en relief. Dans des livres de photographie de la nature¹², j'ai choisi des images de textures que j'ai numérisées pour les étudier en détail à l'écran de l'ordinateur. J'ai agrandi l'échelle de ces images et j'ai sélectionné les fragments où je ne trouvais plus les contours des formes, mais seulement la texture de leurs surfaces. Dans ce grossissement de l'image, j'ai apprécié la configuration microscopique des textures. J'ai observé qu'elles sont composées d'unités organisées selon différentes structures qui se

¹² MIOULANE, Patrick et SAHUQUET, Raymond (1992), *Les Caraïbes en 80 plongées*, Paris, Collection Le tour du monde, Hachette/cil.

RIEFENSTAHL, Leni (1978), *Coral Gardens*, London, Collins-St James's Place.

SICARD, Mathieu et LAMOUREUX, Ives (1999), *Les champignons sauvages du Québec*, Saint-Laurent (Qué.), Fides.

déploient dans l'espace. Elles composent un univers visuel d'une telle richesse et d'une telle complexité qu'on éprouve de l'émerveillement.

C'est à partir de l'un de ces fragments de photo¹³ que j'ai commencé une nouvelle production, *Le champs d'étoiles*, dont voici le processus de création (voir figure 6, p. 48 et 49). J'ai déterminé les dimensions et la composition de cette œuvre : six modules de 70 X 70 cm, placés en deux lignes de trois modules, totalisant une surface d'environ 142 X 214 cm. Chaque module représente une partie du fragment photographique original. Dans chaque module, une unité organique (une composante de la texture) se répète plusieurs fois dans l'espace. Cet espace dénote des ondulations dans la surface; il est également exposé à une lumière naturelle. Cette lumière fait que chacune des unités organiques projette des ombres et apparaît sous un aspect différent selon son emplacement sur la surface. La même forme apparaît donc toujours différemment. De plus, la lumière intègre les formes à l'espace. La couleur générale de l'œuvre est jaune de Naples; l'échelle chromatique s'étend du blanc au gris foncé.

L'image agrandie à l'ordinateur manquait de résolution. Les contours des figures manquaient également de définition. On ne trouvait pas non plus les qualités visuelles qui rendent l'impression de relief. Pour résoudre cet inconvénient, j'ai dû mettre en place une nouvelle stratégie. J'ai décidé de reproduire en argile les formes qui, dans l'image, composent la texture. Ce relief en argile, représentant une vision microscopique de la texture, a fait l'objet d'une nouvelle photographie de haute définition (sous le même angle que l'image originale). Dans ce travail de

¹³ Le fragment que j'ai choisi est celui de l'image d'une sorte de mousse qui recouvre les pierres dans les récifs de coraux.

modelage, j'ai inventé l'information que je ne pouvais pas extraire de l'image. Pour ce travail, la plasticité de l'argile convenait mieux que la modélisation numérique, qui serait devenue trop complexe¹⁴.

Par contre, dans une deuxième étape, j'ai utilisé le numérique pour créer une image de synthèse du relief en argile et de la photo de référence. J'ai numérisé une photo du relief et je l'ai travaillée dans le logiciel *Strata*. J'ai projeté cette photo sur un plan virtuel de façon à ce que les valeurs claires-obscurcs soient interprétées comme des valeurs de relief (voir la section 3.2). Le logiciel a alors reconnu l'objet dans la photo (le relief en argile) en tant qu'objet numérique tridimensionnel. Puis, j'ai projeté l'image originale sur ce nouvel objet. Cette étape a permis de récupérer l'ambiance naturelle de lumière et de couleur observée dans la photo originale de la texture.

J'ai complété de cette façon un processus dans lequel l'image change de support plusieurs fois pour acquérir finalement une dimension de relief. Les étapes de ce processus peuvent être énumérées ainsi :

- 1) choix d'une image photographique,
- 2) numérisation,
- 3) agrandissement,
- 4) choix d'un fragment de l'image où il se trouve une texture,
- 5) modelage tridimensionnel de la texture en argile,
- 6) prise de photo du modèle en argile d'après le même angle de la photographie originale,
- 7) numérisation de la photo du relief en argile,
- 8) travail dans le logiciel *Strata* pour reproduire le relief en format numérique,

¹⁴ J'avais déjà éprouvé de nombreuses difficultés pour le modelage de formes organiques plus simples.

- 9) production de l'image de synthèse de ce relief numérique,
- 10) juxtaposition de la photographie originale à cette dernière image numérique.

Dans mon processus de création, toutes les étapes énoncées précédemment ont été réalisées avant de commencer le travail de peinture. Il s'agissait donc d'une stratégie de mise en place du modèle pour la peinture. Puis, j'ai trouvé une solution permettant de traiter en peinture ce modèle, qui comportait une complexité formelle que je n'avais jamais traitée auparavant.

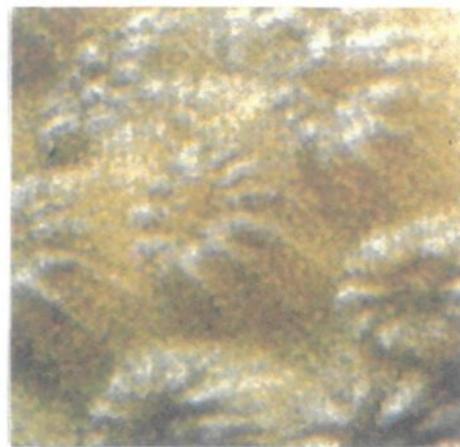
J'ai transféré l'image de synthèse dans le logiciel *Freehand* afin de dessiner un croquis du projet. Ce logiciel me permettait de tracer les contours des zones de couleur sur la surface de toute l'image, de façon à délimiter les zones de lumière et d'ombre. Ensuite, j'ai imprimé ce dessin sur papier, à l'échelle du format des tableaux. Puis, j'ai retiré les surfaces délinéées afin d'utiliser ce croquis à la manière d'un pochoir dans le travail de peinture. Par la suite, j'ai préparé ces pochoirs à l'aide d'une machine, le traceur à coupe (disponible dans un service infographique), spécialement conçu pour faire le découpage à partir de fichiers numériques. Finalement, l'utilisation du pochoir complète le processus énuméré précédemment.

Dans le travail de peinture, l'utilisation des pochoirs a permis de reproduire fidèlement l'image de synthèse, notamment le volume des formes ainsi qu'un riche rapport de lumières et d'ombres sur la texture. L'œuvre obtenue à cette étape de recherche, *Le champ d'étoiles* présente une sensation spatiale unifiée (voir figure 7, p. 50). Les formes ne sont plus détachées du fond mais plutôt reliées à l'espace par la couleur et la lumière. Dans cette nouvelle spatialité, je retrouve la notion d'espace convexe telle que présentée dans la formulation de ma recherche.

FIGURE 6

LE CHAMP D'ÉTOILES :
PROCESSUS NUMÉRIQUE DE CRÉATION

a) Détail de la photo initiale.



b) Dessin numérique des contours des formes.



c) Photographie du modelage en argile des formes créées à partir des silhouettes dessinées (b).

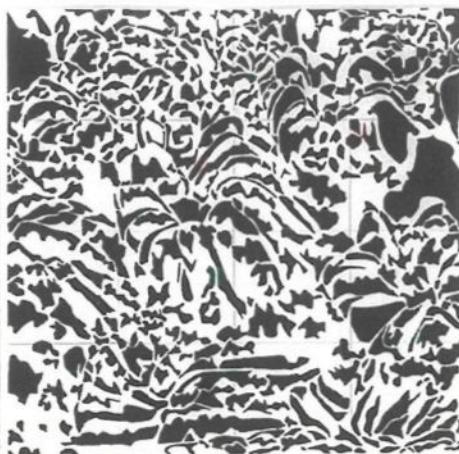


FIGURE 6 (suite)

- d) Modèle numérique tridimensionnel créé à partir de la photographie du modèle en argile (c) et de la photo initiale (a).



- e) Dessin des pochoirs à partir des zones claires et des zones ombragées de l'image précédente (d).



- f) Peinture à l'huile à l'aide des pochoirs.



FIGURE 7



Le champ d'étoiles (2004), huile sur toile, 142 X 214 cm (six panneaux de 70 X 70 cm chacun).

La peinture *Le champ d'étoiles* représente une surface verticale par rapport au spectateur, sur laquelle s'étend un relief. Tel qu'expliqué avant, ce relief est formé de la répétition d'unités composant une texture organique. Les unités apparaissent sous différents aspects, selon leur emplacement par rapport à une lumière pâle projetée du haut. Cet éclairage soulève dans le fond et sur les formes une couleur ocre et produit des ombres brunes, grises et vertes. Pour cette peinture, j'ai créé une palette de couleurs à partir du jaune de Naples, la couleur de la lumière du matin.

Il est intéressant d'ajouter à cette description que les unités de la texture apparaissent aussi sous différentes grandeurs, comme si elles se trouvaient à différentes étapes de croissance. Quelques-unes sont plus hautes et ses contours, plus définis et développés. D'autres formes, plus petites, en état de formation, émergent à peine du fond. D'autres encore apparaissent en évanescence, déjà absorbées par le fond. Ces aspects variés des formes dans l'espace produisent l'impression d'une matière en ébullition, en germination. À mon avis, la peinture *Le champ d'étoiles* interpelle le spectateur en lui donnant une impression d'effervescence.

Dans cette oeuvre, le caractère organique est fortement rendu par le traitement pictural des formes en relief. Tel qu'expliqué dans le chapitre 2 sur la représentation spatiale, les images en relief éveillent chez l'observateur un mode visuel tactile qui s'active en vision de près, dans l'espace vécu, quand on peut s'approcher et toucher. Dans *Le champ d'étoiles*, le traitement pictural des formes en relief active le mode visuel tactile. Les contrastes de couleurs sont utilisés de façon à magnifier l'apparence volumétrique des formes. Ces formes sont perçues

comme s'extrayant du tableau. Subtilement, par cet effet de relief, il se produit l'impression de débordement de l'espace représenté vers l'extérieur du tableau.

Cette oeuvre rappelle également, d'une autre façon, une expérience physique de l'espace, laquelle réfère particulièrement à la relation du corps à la nature. L'agrandissement de la vue microscopique d'une texture jusqu'à l'échelle du corps humain, transforme en paysage cet univers minuscule. La perception du relief dans la peinture accentue l'aspect inconnu et étrange de ce paysage.

Le champ d'étoiles répond finalement à mon intention de développer par le travail pictural l'expérience sensible du rapport à l'espace. La peinture capte la perception naturelle de l'espace proche. Par le traitement en relief, l'espace pictural se rapproche du spectateur et cherche à l'imprégnier d'une impression de matière en germination.

5. CONCLUSION DE MA DÉMARCHE EXPÉRIMENTALE

L'expérimentation avec des outils infographiques visant à produire et comprendre l'impression de relief en peinture m'a permis de développer une technique de travail qui relie l'infographie à la peinture. Cette technique que j'ai utilisée pour créer les modèles de mes peintures est progressivement devenue plus complexe. Cependant, l'incorporation du modelage en argile à mon processus de création m'a amenée à me détacher de la relation directe entre ma peinture et l'image numérique. En effet, dans mes dernières peintures, on ne trouve plus le langage géométrique qui caractérise mes premiers tableaux. Avec le modelage en argile, j'ai réussi à donner aux formes un caractère plus organique. Dans mon travail précédent, le lien entre l'infographie et la peinture était essentiel, mais il

est aujourd'hui plus développé qu'au début de ma recherche. Dans mon processus actuel de création, une image change de support plusieurs fois : elle passe de la photographie au numérique, de l'argile au papier, pour être finalement traitée en peinture. Tout cela afin que l'image dans la peinture acquiert du relief. C'est pourquoi le concept d'« hybridation de médiums » me semble approprié à ma démarche.

Je trouve que l'artiste Ginette Daigneault a raison quand elle dit que l'esthétique particulière d'une oeuvre dans laquelle intervient le numérique dépend en grande partie de la création par l'artiste de ses propres outils. Dans l'œuvre *Le champ d'étoiles*, où j'ai utilisé une technique mettant à contribution plusieurs outils, mon langage pictural a acquis une esthétique nouvelle dans mon travail : le traitement uniforme de l'espace pictural en relief.

L'oeuvre *Le champ d'étoiles* dénote indéniablement une évolution de ma peinture. Cette production est la conclusion d'une démarche expérimentale visant l'appropriation de concepts et de pratiques qui a favorisé la définition d'une esthétique et d'une expression personnelles en peinture.

6. L'ORIENTATION DE L'EXPOSITION

Dans l'exposition de fin de maîtrise, j'ai cherché à mettre en valeur mon rapport expérimental à la peinture. C'est donc essentiellement dans ce but que j'ai présenté l'ensemble de ma production à l'exposition *Le toucher du visuel* (Centre des Arts et de la Culture de Chicoutimi). En réunissant les travaux des différentes étapes de ma recherche, j'ai présenté au public les diverses approches que j'ai explorées en peinture sur la question du relief visuel.

Des œuvres telles que *Composition CMYK* (voir figure 1, p. 18) et *Têtes de champignons* (voir figure 5, p. 42) montrent le relief visuel créé par l'effet des contrastes de couleurs. D'autres œuvres telles que *Cosmos* (voir figure 2b, p. 33) et *Le champs d'étoiles* (voir figure 7, p. 50) présentaient la façon dont l'effet de relief visuel relève de la composition spatiale dans la peinture. Le tableau *Le toucher du visuel* (voir figure 3, p. 37) et quelques autres peintures qui n'ont pas été traitées dans ce mémoire, font voir différentes façons d'éveiller le sens du toucher dans le regard.

Cependant, la réunion de ces tableaux dans l'exposition comportait la difficulté de confronter le public à des œuvres très dissemblables. En effet, il n'était pas évident de saisir, de comprendre comment les œuvres ont représenté, dans mon processus de création, un cheminement ordonné qui m'a amenée à la production de la peinture *Le champs d'étoiles*. Le public y a plutôt apprécié des œuvres indépendantes les unes des autres.

Bien que la peinture *Le champs d'étoiles* ait soulevé beaucoup d'intérêt, je me demande si la finalité dans cette peinture a pu être vraiment saisie par le public. Pour ma part, je n'ai véritablement apprécié la peinture du *Grand Canyon* de David Hockney que lorsque j'ai compris son expérimentation sur la représentation spatiale. Aussi, pour qu'il soit pleinement apprécié, le tableau *Le champs d'étoiles* aurait peut-être eu besoin d'une mise en contexte beaucoup plus précise que celle que je lui ai donnée dans mon exposition.

CHAPITRE IV

LE DÉTACHEMENT DE LA PERSPECTIVE DANS L'ŒUVRE DE DAVID HOCKNEY

1. LA PRODUCTION EN PEINTURE CONTEMPORAINE

Pour situer ma pratique dans la production artistique contemporaine, j'ai fait l'étude de différentes approches de la production actuelle en peinture, notamment celle du livre-catalogue *Vitamin P* (2002). Présenté par le critique Barry Schuwasky, il contient un grand nombre de travaux de peintres contemporains reconnus, chacun introduit par un critique de la scène de l'art actuel. Dans la préface du livre, Schuwasky mentionne que pour comprendre la production contemporaine en art (et en peinture), il faut avoir présent à l'esprit que l'art aujourd'hui n'a pas un seul but, objet ou raison, comme cela s'avérait dans le passé. Il n'existe plus un projet intégral de l'art, comme celui de l'abstraction au XX^e siècle, chaque projet artistique étant devenu aujourd'hui un genre artistique de plus. « L'art n'est pas une seule chose et par conséquence un seul point de vue n'est plus suffisant. »¹⁵ (Schuwasky, 2002 : 8)

Comment alors donner du sens à la peinture? Schuwasky considère que chaque artiste a besoin aujourd'hui de trouver individuellement une réponse à cette question. On est présentement beaucoup plus conscient qu'une peinture ne représente pas seulement une image mais aussi une idée de ce qu'est la peinture

¹⁵ Traduction libre de l'auteure de ce mémoire.

pour l'artiste. À ce questionnement sur la raison de l'art contemporain, Schuwasky cite cette affirmation de Frank Stella : « There are two problems in painting. One is to find what painting is, and the other is to find how to make a painting ». En effet, Schuwasky observe que les peintres sont aujourd'hui beaucoup plus intéressés à proposer des réponses originales à la question de comment faire de la peinture actuellement. La question dominante serait

[...] comment utiliser les matériaux, les méthodes, les concepts et les traditions de la peinture pour produire une oeuvre qui ne doit pas nécessairement s'appeler peinture. Ce qui est l'oeuvre résulte de "comment" elle est. (Schuwasky, 2002 : 9)¹⁶

Cet angle d'appréciation de la production contemporaine en peinture véhicule certains aspects présents dans mon travail qui définissent le sens que je donne à ma peinture. D'abord, la proposition de Shuwasky selon laquelle il n'y a pas de courant dominant dans la peinture actuelle explique le fait que ma recherche ne s'associe pas à un courant artistique particulier; elle se développe plutôt selon un champ de questionnement. Je considère la nature de mon travail en peinture comme un exercice visuel et expérimental de mise en pratique et d'appropriation de concepts. En second lieu, ma recherche s'est surtout concentrée au développement d'une méthode de travail alliant la peinture et l'infographie (chap. 3). Ainsi, mon travail présente une solution particulière à la question de « comment » faire de la peinture aujourd'hui. Comment utiliser les matériaux, les méthodes, les concepts et les traditions est donc une question qui formule bien mes propres préoccupations aux différentes étapes de ma recherche.

¹⁶ Traduction libre de l'auteure de ce mémoire.

Mon travail se situe dans un domaine qui relève d'une grande tradition : la pratique de la peinture à l'huile date du XV^e siècle. De plus, la question de la représentation de l'espace a été traitée, à travers le temps, par de nombreux artistes s'inscrivant dans différents courants de l'art. Ainsi, la production d'une oeuvre en peinture à l'huile, reliée au sujet de la représentation spatiale doit nécessairement tenir compte de cette longue histoire à laquelle elle réfère. Dans ce domaine largement développé, je trouve intéressant de chercher quelles sont les particularités de ma production en établissant des relations avec l'oeuvre d'un grand artiste qui a traité en peinture la même problématique.

2. LA DÉMARCHE DE DAVID HOCKNEY

Le travail de l'artiste David Hockney (né en 1937 à Yorkshire, Angleterre) a généré des réflexions sur ma propre démarche à différentes étapes de ma recherche. Son étude théorique sur l'influence de l'optique dans la peinture à travers l'histoire, déjà mentionnée auparavant, m'a fourni une référence sur l'utilisation du numérique dans la production d'une oeuvre picturale (chap. 3).

De plus, dans sa pratique artistique, Hockney a réalisé une oeuvre photographique importante qu'il a réussi grâce à l'expérimentation des notions de représentation spatiale utilisées en peinture, notamment dans le cubisme. L'oeuvre de Hockney en photographie (publié sous le titre de *Camerawork*, 1984) l'a amené à traiter aussi en peinture les concepts de perspective inverse et de vision polyfocale pour essayer de détacher l'image de la perspective traditionnelle. Le problème des différentes formes de représentation de l'espace est donc central dans l'œuvre de Hockney, comme il l'est dans ma propre démarche expérimentale.

Au printemps 1999, ce travail en photographie et en peinture visant à détacher l'image de la perspective traditionnelle a fait l'objet d'un grand événement à Paris. Trois expositions présentaient simultanément l'œuvre de David Hockney : *Espace/Paysage* au Centre Georges Pompidou, *David Hockney dialogue avec Picasso* au Musée Picasso et *David Hockney – Photographies* à la Maison Européenne de la Photographie. Ces expositions ont d'abord été présentées par les commissaires d'exposition et les conservateurs de ces musées. Par la suite, elles ont été amplement commentées dans la presse et les revues spécialisées en art.

L'œuvre-vedette dans cet événement était une peinture du Grand Canyon en très grand format (330 X 744 cm), laquelle était composée de quatre-vingt-seize toiles. C'est sur cette œuvre, qui présente des reliefs de grande dimension, que j'ai porté mon attention. De plus, les expositions qui accompagnaient la présentation de cette peinture au Centre Pompidou retracraient les étapes d'exploration thématique et plastique de Hockney. Bref, le travail de David Hockney sur l'espace, représenté de façon intégrale, m'a permis de mieux comprendre l'intention qui l'a amené à la réalisation de la peinture du Grand Canyon. Dans ce travail, j'ai également reconnu son traitement expérimental de la représentation de l'espace.

Les recherches sur l'espace de David Hockney commencent dès les années 1970 par la peinture d'une chaise. Il expérimente alors pour la première fois un

système de « perspective inverse » selon lequel le point de fuite est projeté derrière le spectateur.¹⁷ Cette construction repose sur l'hypothèse suivante :

en inversant véritablement la perspective normale par une inversion de la référence du tableau, [celui-ci] ne serait plus référé au point de vue d'un spectateur situé à l'extérieur mais à celui d'un spectateur situé à l'intérieur du tableau (Panofsky, 1975 : 98).

Ainsi, « Hockney conçoit des tableaux qui sont autant de pièges optiques qui se referment sur les spectateurs. »¹⁸

Puis, durant les années 1980, Hockney poursuit une expérience de déconstruction de la perspective dans une grande série de photocollages. Selon lui, la photographie est l'aboutissement du système de représentation en perspective instauré à la Renaissance. L'artiste explore alors comment détacher la photographie de ce système « naturaliste » pour l'utiliser dans d'autres modes de représentation de l'espace. Il introduit dans son travail la notion d'une vision polyfocale, que Picasso avait déjà expérimentée. Cette notion traite de la perception visuelle qui se construit dans le mouvement et qui rend plusieurs points de vue d'un même objet. Peindre un tableau, d'après cette notion, est une transgression de la perspective puisque cette dernière est fondée sur un point de vue unique (Blaser et Girardin, 1998)¹⁹.

¹⁷ D'après Didier Ottinger, commissaire de l'exposition Espace/Paysage dans un communiqué de presse du Centre Georges Pompidou, recueilli dans une base de données électroniques créée en France et diffusée sur Internet pour un large public intéressé par l'art contemporain :

www.art-contemporain.eu.org/base/chronologie/1859.html.

¹⁸ Idem.

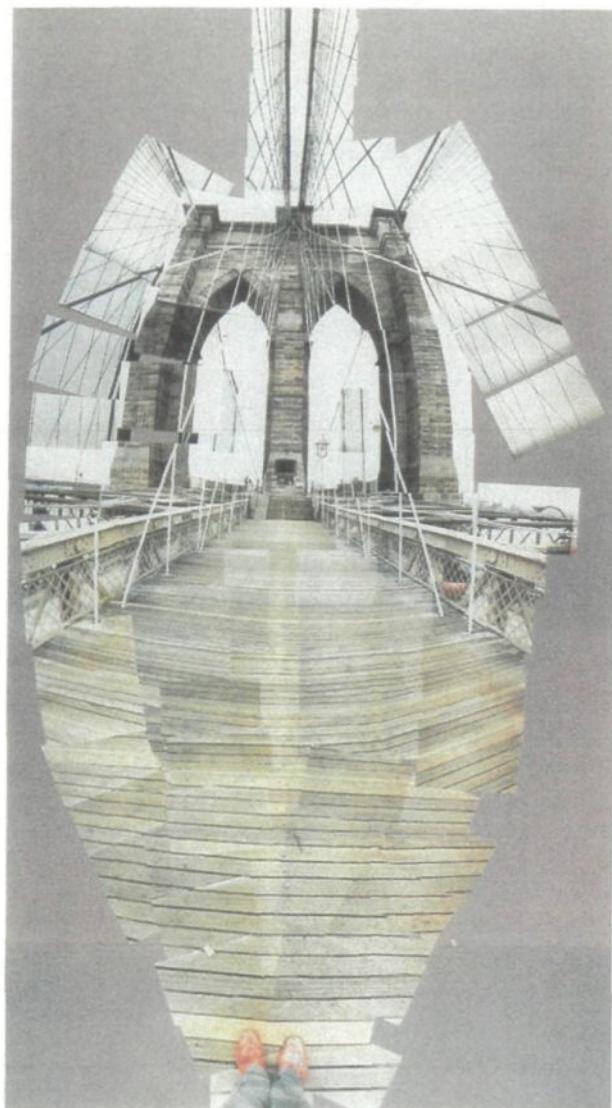
¹⁹ Tiré de « L'espace cubiste dans les collages de Hockney », publié dans *Retrospektive Photoworks* (1998) et diffusé sur Internet par le Musée de l'Élysée (Lausanne, Suisse) : www.elysee.ch/articles/article26.html

Hockney fait alors plusieurs photos d'un même sujet d'après différents points de vue et, par la suite, il recompose le sujet en plaçant les photographies dans un ordre de perspective inverse (voir figure 8, p. 61). Dans certains travaux, il incorpore au tableau la présence du spectateur en représentant systématiquement « ses pieds, ses mains ou ses jambes, qui donnent le point d'ancrage des compositions. » (idem). Durant l'année 1982, il réalise une série de 140 collages de polaroïds, qui seront réunis dans la publication *Camerawork* (1984). L'œuvre qui boucle cette recherche en photographie est la très connue *Pearblossom Hwy* (1986).

Pour tout ce travail de photocollage, Hockney s'est inspiré du cubisme, cette expérience plastique initiée par Picasso et Braque en 1906. Hockney soutient que le cubisme a ouvert des possibilités qui restent encore largement inexplorées. Cette position de l'artiste s'oppose à l'idée du cubisme comme un mouvement artistique achevé, qui aurait pris fin vers 1918 (Blaser et Girardin, 1998)²⁰. L'exposition du travail photographique de Hockney à la Maison Européenne de la Photographie met en scène son développement en photographie des solutions plastiques au questionnement sur la représentation de l'espace, que Picasso et Braque avaient trouvées en peinture.

²⁰ Idem.

FIGURE 8



HOCKNEY, David (1982), *The Brooklyn Bridge – Nov. 28th 1982*,
collage photographique, 109 X 58 cm, collection privée.

Dans le mouvement cubiste, il importe de recréer dans la peinture une synthèse visuelle de l'expérience de regarder un objet selon plusieurs points de vue. Cette même expérience est reproduite dans les photocollages de l'artiste britannique avec des résultats qui sont très proches des œuvres cubistes quant à la façon de résoudre l'espace plastique. En rapport avec les études de Panofsky et d'Aumont présentées dans la réflexion théorique de ma recherche (chap. 2), les tableaux cubistes et les photographies de Hockney, où se trouve appliquée la notion de vision polyfocale, constituent une synthèse visuelle de l'expérience kinesthésique de l'espace.

3. LA PEINTURE DU GRAND CANYON

S'étant approprié l'expérience cubiste, Hockney se prépare pour le sujet du Grand Canyon. En premier lieu, il aborde le sujet par la photographie. Durant l'année 1982, il fait plusieurs photographies du canyon en Arizona qu'il utilisera pour créer des grands photocollages : *Grand Canyon en regardant vers le nord* (1982) (voir figure 9, p. 63), *Grand Canyon avec éperon* (1986). Mais c'est plus tard, en 1998, qu'il traite ce paysage en peinture. Hockney reste fidèle dans les peintures du Grand Canyon au principe des collages par lequel le paysage est construit d'après plusieurs points de vue. De plus, on ne pourrait saisir autrement l'immensité géologique du Grand Canyon. Pour s'imprégner du paysage et ainsi mieux rendre dans la peinture une sensation vive de cette géographie, il a aussi réalisé des ébauches en dessin durant des promenades sur le site.

FIGURE 9



HOCKNEY, David (1982), *Grand Canyon en regardant vers le nord – septembre 1982 #13*,
collage photographique, 101,6 X 243,8 cm, collection de l'artiste.

En cherchant à établir des liens de similitude entre ce travail en peinture de David Hockney et ma propre démarche picturale, je trouve dans l'ensemble de ma production que ma peinture *Le champ d'étoiles* (figure 7, p. 50) est l'œuvre qui se rapproche le plus du genre paysage, ce qui permet avec plus d'évidence la comparaison de mon travail à celui de Hockney.

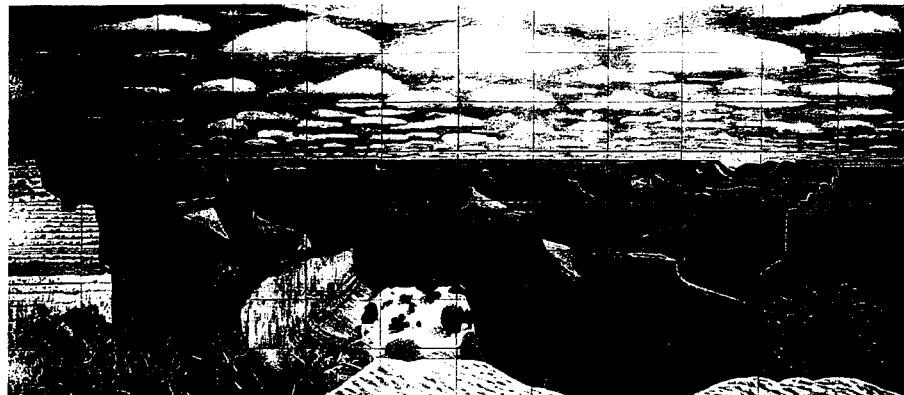
Dans mon processus de création, j'ai utilisé des photographies comme sujet de référence. Comme Hockney, qui a fragmenté son sujet en plusieurs photos, j'ai capté mon sujet des textures organiques par des agrandissements successifs à l'écran. Mes modèles de textures en argile ont aussi été travaillés en six fragments de surface, qui ont fait l'objet de nouvelles photographies. Il en est de même lorsque je peins en utilisant des pochoirs. La surface des tableaux étant beaucoup plus grande que la surface des pochoirs, ma peinture se réalise par étapes en utilisant un pochoir à la fois. Ce processus fait que l'image est peinte par fragments carrés, ce qui laisse dans la peinture l'empreinte légère d'une grille. Cette empreinte rend explicite le caractère fragmentaire de la création de mon oeuvre.

Dans les peintures que Hockney réalise durant l'année 1998, deux *Études sur toile du Grand Canyon* (voir figure 10, p. 65), on ne trouve plus les ruptures que les bords des photos provoquaient dans les collages. L'image est unifiée. Cependant, sans rompre l'unité de l'image, les œuvres sont constituées de modules. Pour une raison d'ordre pratique, il préfère composer chaque œuvre d'un ensemble de toiles de plus petit format placées les unes à côtés des autres.

Ce fractionnement est un des agents les plus efficaces de la transposition picturale du Grand Canyon; l'évolution du travail, montre que cette solution permet à David Hockney d'élargir potentiellement à l'infini le cadrage de ses œuvres.²¹

²¹ Citation signée K. H. dans un site Internet relatif à l'exposition de David Hockney, *Espace/Paysage*, au centre Georges Pompidou en 1999. <http://www.davidhockney.online.fr>

FIGURE 10



a) HOCKNEY, David (1982), *A closer Grand Canyon – Un Grand Canyon de plus près*, huile sur 96 toiles, 330,2 X 744,2 cm (en tout), collection de l'artiste.



b) HOCKNEY, David (1982), *A Bigger Grand Canyon – Un plus grand Grand Canyon*, huile sur 60 toiles, 207 X 744,2 cm (en tout), collection de l'artiste.

Dans les œuvres finales de ce travail, *A Bigger Grand Canyon* et *A Closer Grand Canyon*, qui datent aussi de 1998, Hockney a développé cette forme de composition fragmentaire en de très grands formats. Cette dernière peinture, *A Closer Grand Canyon*, composée de 96 toiles, mesure en tout 330 X 744 cm.

Dans ma peinture *Le champ d'étoiles*, on retrouve cette composition en modules à une échelle plus petite de six tableaux de 70 X 70 cm chacun, placés sur deux rangées. Les raisons qui m'ont amenée à utiliser cette forme de composition sont semblables à celles de Hockney. Comme dans la peinture du *Grand Canyon*, la peinture *Le champ d'étoiles*, dans une composition modulaire, provoque aussi l'impression d'un espace qui continue au-delà des limites des tableaux. J'avais déjà expérimenté une composition en modules dans la peinture *Cosmos* (voir figure 2b, p. 33), alors que j'éprouvais l'impression que l'espace représenté dans ma peinture débordait fortement une seule toile. J'avais alors choisi une composition en triptyque.

David Hockney s'est donné toute la liberté de transformer le paysage dans son tableau. Son intention n'était pas de produire une représentation exacte mais plutôt de réussir une impression d'immensité.

Ces peintures concentrent les solutions pour représenter l'espace imaginées par Hockney et expérimentées au cours des trois dernières décennies... Ces solutions partielles répondraient à un problème fondamental : comment peindre un tableau où le spectateur pénétrerait et qui l'absorberait vraiment? A Bigger Grand Canyon lui permet de s'approcher de cet idéal fusionnel.²²

²² Idem.

Jusqu'à quel point cet idéal fusionnel est-il réussi dans les peintures du Grand Canyon? Les commentaires suscités lors de leurs expositions sont partagés. L'impression la plus retenue par le public et les critiques a été non seulement celle de parcourir de près le paysage en passant d'une roche à l'autre, mais aussi celle de planer au-dessus du site.²³ À mon avis, cette réponse du public exprime que l'œuvre suscite l'expérience d'un espace kinesthésique telle que l'artiste l'a recherchée dès ses travaux en photographie et qu'il a encore plus développée dans ses œuvres picturales du Grand Canyon. L'expérience kinesthésique est enrichie par le fait que le spectateur doit se déplacer pour parcourir de près l'œuvre complète. Cet effet est rendu par les dimensions exceptionnelles de l'œuvre autant que par le traitement de l'image en vision polyfocale qui permet au spectateur de focaliser sur chacun des éléments.

Les critiques qui s'opposent à reconnaître dans les peintures du Grand Canyon un aboutissement de la recherche de Hockney signalent le fait qu'en utilisant la photographie comme moyen de rapprochement et d'enregistrement du sujet, le travail en peinture de Hockney reste tributaire d'une vision lointaine.

Cet éloignement est celui que la photographie établie avec son motif. Comme la perspective classique, dont elle ne fait que mécaniser les règles optiques, la photographie est l'enregistrement d'une vision dont le principe fondamental est la mise à distance. Cette domination visuelle, cette maîtrise intellectuelle sur le monde qu'autorise cet éloignement, ce cadrage, la photographie l'assume en héritant techniquement des caméras oscura.²⁴

²³ Idem.

²⁴ Idem.

Ces critiques expriment la contradiction entre les deux approches visuelles que Hockney essaie de rejoindre dans sa peinture : une vue de rapprochement et une vue d'ensemble du Grand Canyon. En effet, dans ses peintures, la vue d'ensemble prime sur la vue de près. Il en résulte que « nous maîtrisons visuellement le Grand Canyon plus qu'il ne nous embrasse ».²⁵

L'impression de proximité de l'espace représenté dans ma peinture *Le champ d'étoiles* continue d'être cohérente par rapport à la notion d'espace convexe qui a dirigé le sens de ma recherche picturale. Je considère que l'effet d'éloignement par rapport au paysage du Grand Canyon, que les critiques de l'œuvre de Hockney attribuent à son utilisation de la photographie pour capter son sujet, ne se produit pas dans le cas de ma peinture. Je n'ai pas cherché comme Hockney l'idée d'immensité que lui, il voulait rendre dans sa peinture du Grand Canyon. Au contraire, mon approche de l'espace pictural vise à rendre une image tangible de l'univers microscopique. Dans mon processus de création, je cherche toujours à capter le modèle d'après un point de vue en proximité et c'est dans ce sens que j'utilise la photographie. Dans mon processus de création, quand je travaille un relief en argile, celui-ci représente une vision microscopique de mon sujet, une texture organique dans le cas de la peinture *Le champ d'étoiles*. C'est alors que je photographie mon sujet d'après ce modèle en argile. Par la suite, l'image photographique est numérisée et traitée à l'aide du logiciel Strata. Ce processus accentue encore plus le relief dans l'image. Par ce traitement, l'espace représenté dans ma peinture est celui d'un espace proche, à la portée de la main.

²⁵ Idem.

Cependant, cette peinture dénote une légère profondeur due à la différence dans la définition du contour des formes : quelques formes sont plus définies que d'autres qui semblent, parce qu'elles sont moins définies, un peu plus distantes. Rappelons-nous que, selon les règles de Léonard (chap. 2.1), un élément de la perspective atmosphérique relève de l'effet d'effacement des contours de certaines formes. En effet, par rapport à la peinture *Le toucher du visuel*, laquelle présente une vue frontale, *Le champ d'étoiles* dénote différents plans visuels sans affecter, à mon avis, la notion d'espace convexe. L'espace représenté dans cette peinture propose l'image d'un relief qui se rapproche du spectateur au lieu de s'en éloigner.

CONCLUSION

Cette recherche sur le relief visuel m'a dirigée vers l'oeuvre de David Hockney. Mon appréciation de sa peinture du Grand Canyon est étroitement liée aux solutions originales que Hockney utilise dans cette peinture pour représenter l'espace, un problème auquel je me suis particulièrement confrontée. Ma peinture *Le champ d'étoiles*, comme celle du *Grand Canyon* de Hockney, relève spécifiquement du questionnement de l'espace en peinture. En effet, je n'aurais pas conçu une telle production autrement que dans ce cadre de réflexion. Ce constat me fait considérer mon travail comme relié à une histoire et à un contexte spécifique de l'art : celui des artistes, comme David Hockney, qui traitent l'expérience sensible du rapport à l'espace et, d'une façon plus large, le phénomène de la perception.

Dans ma démarche expérimentale, j'ai apprivoisé plusieurs concepts de perception spatiale en les utilisant dans mes peintures. Mes travaux ont progressivement relancé mon questionnement sur la perception du relief visuel, selon les effets que j'ai pu observer et saisir dans mes tableaux. Ainsi, j'ai mené conjointement ma recherche théorique et pratique. De cette expérience je peux conclure qu'en réalisant cette démarche, je me suis approprié des concepts qui ont favorisé dans ma peinture le développement d'une esthétique personnelle.

De mon expérimentation pratique, j'ai acquis des connaissances techniques qui me donnent aujourd'hui la possibilité d'utiliser avec maîtrise une grande quantité de nouvelles ressources dans mon travail de création. Tout au long de

mon processus expérimental, j'ai travaillé sur la mise au point d'une méthode pour produire une impression de relief dans une peinture. La méthode que j'ai utilisée dans mes derniers travaux consistait à transférer l'image sur différents supports (de la photographie au numérique, puis de l'argile au papier), pour finalement être traitée en peinture. De ce processus a résulté une technique hybride qui caractérise ma pratique polyvalente.

Je réalise aujourd'hui une production en peinture qui éveille, de différentes façons, l'expérience du toucher dans le regard et qui réussit à traiter la notion d'espace. Par ailleurs, mes travaux expérimentaux ont générée des découvertes parallèles qui restent encore à exploiter. Par exemple, le rappel au corps dans le tableau *Le toucher du visuel* : comment est-il rendu sans qu'on ne puisse trouver dans cette image aucune forme identifiable à une partie précise du corps? Cette question comporte d'autres voies d'expérimentation que j'ai l'intention d'explorer. Il s'agirait alors d'un autre aspect d'une recherche picturale qui ne vise pas en soi la représentation de sujets mais plutôt des perceptions.

BIBLIOGRAPHIE

- ABTS, Tomma et al. (2002), *Vitamin P: new perspectives in painting*, introduction de Barry Schwabsky, London, New York, Phaidon, 351 p.
- ALBERS, Josef (1974), *L'interaction des couleurs*, traduit de l'anglais par Claude Gilbert, Paris, Hachette, 121 p.
- AUMONT, Jacques (1989), *L'Oeil interminable*, Paris, Séguier, 278 p.
- AUMONT, Jacques (1990), *L'Image*, Paris, Fernand Nathan, 248 p.
- ARMSTRONG, Phillip et al. (2001), *As painting: division and displacement*, catalogue de l'exposition *As painting: division and displacement* au Wexner Center for the Arts de l'Université de l'Ohio, Cambridge, The MIT Press, 257 p.
- BASUALDO, Carlos et al. (2000), *Painting: zero degree*, catalogue de l'exposition itinérante *Painting: zero degree*, New York, Independent Curators , 84 p.
- BAUDRILLARD, Jean (1997), *Illusion, désillusion esthétiques*, Paris, Sens and Tonka, 54 p.
- DAMISCH, Hubert (1984), *Fenêtre jaune cadmium ou Les dessous de la peinture*, Paris, Éditions du Seuil, 319 p.
- DAMISCH, Hubert (1987), *L'origine de la perspective*, Paris, Flammarion, 411 p.
- DANTO, Arthur Coleman (1996), *Après la fin de l'art*, traduit de l'anglais par Claude Hary-Schaeffer, Paris, Éditions du Seuil, 342 p.
- FOUCAULT, Michel (1988), *Les mots et les choses: une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, 400 p.
- FRÉCHURET, Maurice (1993), *Le mou et ses formes*, Paris, École nationale supérieure des Beaux-Arts, 248 p.
- GOETHE, Johann Wolfgang von (1983), *Le traité des couleurs*, accompagné de trois essais théoriques, introduction et notes de Rudolf Steiner, textes choisis et présentés par Paul-Henri Bideau, traduction d'Henriette Bideau, 3^e édition révisée, Paris, Triades, 300 p.
- HARRISON, Charles et WOOD, Paul (1997), *Art en théorie 1900 -1990 : une anthologie*, traduit par Annick Baudoin et al., Paris, Hazan, 1279 p.

- HOCKNEY, David (2001), *Savoirs secrets : les techniques perdues des maîtres anciens*, traduit de l'anglais par Pierre Saint-Jean, Paris, Éditions du Seuil, 296 p.
- ITTEN, Johannes (1967), *Art de la couleur*, traduit de l'allemand, Paris, Dessain et Tolra, 155 p.
- KANT, Emmanuel (1790), *Critique du jugement*, traduit de l'allemand par J. Gibelin (1960), 4^e édition, Paris, J. Vrin, 279 p.
- LACAN, Jacques (1973), *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris, Éditions du Seuil, 253 p.
- LUPIEN, Joceline (1995), « Arts visuels et espaces sensoriels », *Protée*, volume 23, n° 1 (hiver 1995), p. 72.
- LYOTARD, Jean-François (1991), *Leçons sur l'analytique du sublime*, Paris, Galilée, 294 p.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1945), *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 531 p.
- PANOFSKY, Erwin (1975), *La perspective comme forme symbolique et autres essais*, traduit sous la direction de Guy Ballange, précédé de « La question de la perspective » par Marisa Dalai Emiliani, Paris, Éditions de Minuit, 273 p.
- STOICHITA, Victor I. (1997), *Breve Historia de la sombra*, traduit de l'anglais à l'espagnol par Anna Maria Coderch, Espagne, Siruela, 279 p.
- TUCHMAN, Maurice et BARRON, Stephanie (1988), *David Hockney: a retrospective*, catalogue de l'exposition *David Hockney: a retrospective* tenue à Los Angeles County Museum of Art en 1988, Los Angeles, Los Angeles County Museum of Art et New York, Harry N. Abrams Inc. Publishers, 288 p.