

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC A MONTRÉAL

*MICROCINÉMA : EXPLORATION DES CONDITIONS D'APPARITION DU
MOUVEMENT DE L'IMAGE À L'AIDE DE DISPOSITIFS LENTICULAIRES.*

MÉMOIRE-CRÉATION
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET
MÉDIATIQUES

PAR JONATHAN PLANTE

NOVEMBRE 2017

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je remercie mon directeur de recherche Jean Dubois pour sa confiance, sa curiosité et ses conseils éclairants. Je tiens également à remercier Arnaud Chauchoy mon lecteur de tous les instants. Merci à ma complice Karine Payette pour sa douce présence. Merci particulier à Yourianne Plante pour sa révision de qualité et ses coups de pieds bien placés. La réalisation de ce mémoire a été agrémentée du soutien de ma famille.

Ce projet a bénéficié du soutien du groupe de recherche-crédation sur le dessin et l'image en mouvement dans les pratiques contemporaines (GRUPMUV).

**« À Maé qui est née pendant la rédaction de ce mémoire
et qui a rendu visible le mouvement en tant que forme. »**

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|-----|
| LISTE DES FIGURES..... | vi |
| RÉSUMÉ..... | vii |
| INTRODUCTION..... | 1 |
| CHAPITRE I..... | 4 |
| LE MOUVEMENT EN TANT QUE FORME | |
| 1.1 Horizon de la cinéplastique..... | 4 |
| 1.2 Les origines avant-gardistes de la vision d'Élie Faure..... | 6 |
| 1.3 De la cinéplastique à la cinématière..... | 8 |
| 1.4 La cinéplastique comme moteur herméneutique..... | 10 |
| 1.5 L'observateur mobile..... | 13 |
| 1.6 Les flâneurs..... | 15 |
| CHAPITRE II..... | 19 |
| UN PARACINÉMA LENTICULAIRE | |
| 2.1 Phénoménologie d'une pratique..... | 19 |
| 2.2 Vers une cinéplastique..... | 22 |
| 2.3 Bricoler le mouvement..... | 27 |
| 2.4 Histoire du procédé lenticulaire..... | 29 |
| 2.5 Point aveugle..... | 32 |
| 2.6 L'entre-nous..... | 35 |

| | |
|-----------------------|----|
| 2.7 Microcinéma..... | 37 |
| CHAPITRE III..... | 42 |
| ANGLE MORT | |
| 3.1 CMYK stéréo..... | 43 |
| 3.2 No. 29..... | 45 |
| 3.3 Dance me..... | 48 |
| 3.4 Berlin Horse..... | 50 |
| CONCLUSION..... | 52 |
| BIBLIOGRAPHIE..... | 55 |

LISTE DES FIGURES

| Figure | | Page |
|--------|---|------|
| 2.1 | <i>Distance de l'image cinéma-vérité, 30 sec</i> | 23 |
| 2.2 | <i>Daisy</i> | 24 |
| 2.3 | <i>Still Reel</i> | 25 |
| 2.4 | <i>Farnsworth House</i> | 26 |
| 2.5 | Schéma du principe d'imagerie lenticulaire: suivant l'angle de vision on voit l'image rouge ou l'image verte..... | 30 |
| 2.6 | Surface d'une feuille lenticulaire | 31 |
| 2.7 | Vue de l'exposition <i>Point aveugle</i> | 33 |
| 2.8 | <i>L'entre-nous</i> | 37 |
| 2.9 | <i>Microcinéma</i> | 38 |
| 2.10 | Outils réalisés pour la production de <i>Microcinéma</i> | 39 |
| 2.11 | Réalisation de <i>Microcinéma</i> | 40 |
| 2.12 | <i>Invariants no. 3</i> | 41 |
| 3.1 | <i>CMYK stéréo</i> | 43 |
| 3.2 | <i>No. 29</i> | 45 |
| 3.3 | Jackson Pollock, <i>No. 29</i> | 46 |
| 3.4 | Arrêt sur image du film Jackson Pollock par Hans Namuth..... | 47 |
| 3.5 | <i>Dance me</i> | 48 |
| 3.6 | <i>Berlin Horse</i> | 50 |

RÉSUMÉ

Comment peut-on penser le statut de l'image dans une société où l'attention est constamment sollicitée par le mouvement ? Le déplacement devenant la loi de notre rapport au monde, il en formate notre lecture. Peut-on envisager le développement d'un médium lenticulaire qui mobilise la vision ambulatoire ? Ce sont là des questions qui donnent corps à ce mémoire de recherche-crédation.

Dans ce texte, j'utilise le terme « cinéplastique » pour décrire mes explorations de la temporalité de l'œuvre. Le mot est employé pour la première fois par l'historien de l'art et essayiste Élie Faure, en 1922, dans l'article « De la cinéplastique ». Il y envisage un art où le temps deviendrait réellement une dimension de l'espace. Prenant acte du fait que depuis les années 1990, l'art contemporain a largement accueilli les images cinématographiques, à la fois comme citation, référence et expérimentation des formes, ce texte recadre la cinéplastique dans le contexte actuel pour tenter de mieux saisir le mouvement en tant que forme.

Qu'est-ce qui est en jeu dans la mise en mouvement de l'image par le corps du spectateur ? Comment opérer le déplacement du médium lenticulaire de la sphère commerciale et populiste à celui de l'art institutionnel ? Quelle est la spécificité spatiale et temporelle du médium lenticulaire ? Ces questions ont trouvé un début de réponse dans ce texte et dans l'exposition *Angle mort*. La série de tableaux-écrans qui compose l'exposition – en revisitant la peinture abstraite, l'art optique et cinétique, ainsi que le cinéma expérimental – explore, amplifie et systématise le caractère plastique du mouvement. Des peintures et des impressions sérigraphiques réalisées sur des supports lenticulaires offrent des images qui mettent en évidence le lien indissociable entre le déplacement du spectateur et sa perception.

Mots-clés

Animation, art cinétique, art optique, cinéma d'exposition, cinéplastique, déambulation, dispositif, extended cinema, illusions d'optique, images opératoires, images performatives, jeux optiques, lenticulaire, microcinéma, minimalisme, moiré, monochrome, mouvement, op art, perception, protocinéma.

INTRODUCTION

Mon intérêt pour les conditions de mise en mouvement de l'image a été nourri par mon expérience en tant que documentaliste de l'édition 1999 du Mois de la photographie à Montréal. Pour réaliser la documentation vidéographique de cette biennale internationale de l'image, je devais documenter l'exposition qui regroupait à la fois des installations photographiques et vidéographiques. C'est avec le déplacement de la caméra devant les œuvres, leur recadrage et la post production, que j'ai mesuré les temporalités propres à chacune des œuvres. Le geste d'enregistrer me rendait conscient de mon parcours d'observation dans l'exposition et de la simplification qu'imposait aux œuvres plastiques leur inscription dans une seule durée. Dès lors, la relation entre l'œuvre plastique et le regardeur en mouvement m'a semblé un thème de recherche important.

Ma pratique s'appuie sur l'héritage de l'avant garde du début du 20e siècle, et son exploration du mouvement sous toutes ses formes. Le concept de cinéplastique élaboré par Élie Faure me sert à décrire mes explorations de la temporalité de l'œuvre. Par conséquent, mon intérêt pour les nouvelles modalités du regard en mouvement m'a motivé à créer un « paracinéma lenticulaire ».

Avec le paracinéma lenticulaire, les images apparaissent, disparaissent et se transforment suivant le déplacement du regardeur. Mon projet puise tant dans le langage du cinéma que dans celui de la photographie, en déconstruisant l'image en mouvement.

Pour réaliser cette démarche, je développe de nouvelles techniques de peinture et d'impressions sur support lenticulaire. Ces façons de faire me permettront

d'explorer la matérialité du médium. Aussi, pour atteindre l'objet de ma recherche, le mouvement en tant que forme, je devrai tester quel type d'image me permet d'exprimer la perception du mouvement ambulateur. Enfin, je veux briser les barrières imposées par l'industrie publicitaire et renouveler le regard sur l'imagerie lenticulaire. Je pose l'hypothèse que ce support me permettra de questionner la mise en mouvement de l'image dans le champ de l'art.

Ce mémoire vise à mettre en contexte mon processus créatif et à expliciter mon programme de recherche-crédation dans le cadre de la maîtrise en arts visuels et médiatiques de l'UQAM. Dans un travail que je qualifie de « cinéplastique », j'explore les conditions d'apparition du mouvement de l'image. Mes recherches sur l'image fixe, mise en mouvement par le déplacement du regardeur, m'amèneront vers la réalisation d'une exposition, un terrain de recherche sur la perception visuelle.

Dans la première partie de ce texte, il sera question de la généalogie des idées esthétiques et artistiques entourant les formes de l'image en mouvement dans les lieux d'expositions, du lien entre le cinéma et les arts visuels, de la cinéplastique d'Éli Faure à la cinématière de Sébastien Rongier. Il sera aussi question de la mobilité du spectateur à travers la figure du flâneur et des théories de la perception mobile de James J. Gibson. Enfin, j'aborderai les liens entre la cinéplastique et l'animation. Dans la deuxième partie, je présenterai la genèse de mes œuvres qui forment ma cinéplastique. Je tiendrai compte des observations réalisées lors de mon exposition *Point aveugle* (2014) et des réactions du sujet opérant. Il sera aussi question de mes expérimentations plastiques et de la spécificité du paracinéma lenticulaire. Quant à la dernière partie, elle sera consacrée à mon projet de recherche-crédation intitulé *Angle mort*. J'en ferai la description et l'analyse en montrant comment ce travail

amplifie et systématise le caractère plastique du mouvement en donnant des détails sur le contexte de production.

CHAPITRE I

LE MOUVEMENT EN TANT QUE FORME

1.1 Horizon de la cinéplastique

Walter Benjamin a longuement analysé la manière dont l'éclatement du champ visuel, entraîné par la modernisation, a contribué à la refonte de l'expérience de la vision au cours du XIXe siècle¹. L'observateur est confronté à un paysage urbain parcouru de flux incontrôlables, de mouvements, de signes et d'images. Le citoyen participe de la mobilité ambiante, ses représentations mentales sont irrévocablement marquées par la transformation des formes. La convulsion et le choc, sont désormais les modes premiers de l'expérience sensorielle, rendant plus difficile la saisie globale par l'individu de son corps et du milieu dans lequel il évolue. Le mouvement et la discontinuité deviennent l'ordinaire de la perception moderne. Ce changement de paradigme est bien illustré par Baudelaire dans « Le peintre de la vie moderne » (rédigé en 1860, publié en 1863); il y propose cette définition : « La modernité, c'est le transitoire, le fugitif, le contingent, la moitié de l'art, dont l'autre moitié est l'éternel et l'immuable ».

À une époque où le mouvement fait l'objet d'une idée fixe, on voit l'apparition de la chronophotographie, une technique qui se propose justement de fixer le mouvement. La chronophotographie aborde la figure de l'homme qui marche non plus comme une image ou comme une représentation qui condense un ensemble de significations à décrypter, mais comme un mouvement pris pour

¹ Benjamin Walter. *Paris, capitale du XIXe siècle, exposé de 1939. Dans le livre des Passages.* (Paris : Collection Passages, Éditions du Cerf, 1989).

lui-même. Pour le comprendre, il reste à décrire l'enchaînement, le rythme, le mode d'apparition et les conditions physiques de sa manifestation.

En cherchant à explorer le mouvement plutôt qu'à l'illustrer, Eadweard Muybridge et Étienne Jules Marey ont ouvert la voie à une approche processuelle du déplacement dans la science et dans l'art. Quant à la chronophotographie, en réduisant le déplacement des corps à un transport dont il s'agit de rendre compte, elle s'inscrit dans ce que, plusieurs années plus tard, la philosophie pourra qualifier d'approche phénoménologique du mouvement.

Au début du XXe siècle, le mouvement devient ainsi un objet d'étude répandu et autonome, un thème de recherche à part entière dont l'ensemble des manifestations a des conséquences sur l'art des avant-gardes. Pensons à « Nu descendant un escalier » de Duchamp (1912), aux futuristes qui exploitent les nouveaux acquis de la photographie pour rendre compte de la mobilité en tant que telle, au cubisme qui multiplie les plans et points de vue simultanés sur l'objet, ou encore aux constructivismes qui rythment les surfaces de motifs géométriques.

En 1920, Gabo et Pevsner publient « Le manifeste réaliste » (Moscou), la première expression théorique de l'art cinétique. En des termes enthousiastes, ils entrevoient l'avenir de l'art sous le signe du mouvement. Le cinéma s'impose maintenant comme voie de traverse pour l'exploration de nouvelles temporalités de l'image. Les films abstraits tels « Rhythmus 21 » (1921) de Hans Richter ou « Symphonie Diagonale » (1921) de Viking Eggeling, décrivent le corps en tant que mouvement. Le déplacement, clé de voûte de la modernité, s'incarne dorénavant dans un ensemble de pratiques artistiques comme moyen d'obtenir une forme.

1.2 Les origines avant-gardistes de la vision d'Élie Faure

C'est dans ce contexte que le terme « cinéplastique » est employé pour la première fois en 1920 par l'historien de l'art et essayiste Élie Faure dans un article intitulé « De la cinéplastique »². Il désigne ainsi l'idée d'un cinéma comme art s'écartant de la narration et de la dramaturgie pour constituer sa propre forme. Cet art serait fait d'abstraction, de vitesse, de rythme, de métamorphose des formes, et ce, à l'écart de toute anecdote romanesque. La démonstration de Faure met en valeur la phénoménalité du déplacement dont elle souligne la valeur esthétique. Rejoignant les développements tant philosophiques que scientifiques de son époque, il insiste sur l'idée que le temps est une dimension de l'espace et que la durée est un élément constitutif de l'espace. Faure précise sa vision en imaginant ce que pourrait devenir le cinéma d'animation, qui à l'époque se résume à quelques bonhommes allumettes rigides. Selon lui, avec des outils techniques aussi simples que ceux de la peinture, le cinéma d'animation pourrait un jour incarner les gestes du cinéplaste dans une symphonie de formes et de rythmes. L'animation serait l'art du cinéplaste et permettrait de construire des architectures temporelles en perpétuelle transformation.

Lorsqu'il compare sa vision du cinéma à une éruption du Vésuve, Élie Faure semble préfigurer le cinéma d'animation tel que Norman McLaren l'illustre singulièrement, soit une « construction mouvante qui renaît sans cesse d'elle-même sous nos yeux de par ses seules puissances internes »³. Le cinéma d'animation de McLaren est à la fois une pensée mise en mouvement par un travail qui naît de son processus de fabrication et une pensée du mouvement qui

² Élie Faure. *Fonction du cinéma. De la cinéplastique à son destin social*. (Suisse : Éditions Gonthier, 1964).

³ *Ibid*, p. 34.

varie film après film. Chacune de ses œuvres incarne une forme différente du mouvement rejoignant ainsi la définition de Faure. La cinéplastique est spatio-temporelle :

« Elle définit le film comme Hegel définit le lieu : un espace temporalisé et un temps spatialisé, un espace traversé, modelé, transformé par une histoire autant qu'une histoire fixée dans un ici, bref, une dialectique du mouvement et de la matière.⁴ »

Cette dialectique s'incarne dans le terme cinéplastique qui rend compte du mouvement comme thème caractéristique du 20e siècle. Élie Faure écrit :

« Le temps nous devient nécessaire. Il fait de plus en plus partie de l'idée de jour en jour plus dynamique que nous nous faisons de l'objet. Nous en jouons à notre guise. Nous pouvons le précipiter. Nous pouvons le ralentir. Nous pouvons le supprimer. »⁵

L'intuition de Faure quant à l'avenir du cinéma s'est avérée puisque l'avant-garde a largement misé sur la forme et les possibilités qu'offrait le cinéma pour explorer de nouvelles temporalités de l'image. Les développements technologiques du cinéma et de ses outils numériques ont simplifié et généralisé les possibilités de création. Le cinéma d'animation est devenu une source infinie de renouvellement de formes en mouvement et des formes du mouvement. Qui plus est, l'intuition de Faure quant à l'avenir du cinéma s'incarne aujourd'hui dans ce que Thierry Davila nomme une « cinéplastique généralisée » :

« Nous vivons – esthétiquement, mais aussi au quotidien – sous le règne d'une cinéplastique généralisée, sous la loi, mondaine, du déplacement

⁴ Dominique Chateau. *Philosophie moderne : le cinéma*. (Paris : l'Harmattan, 2009), 138.

⁵ Élie Faure. *Fonction du cinéma. De la cinéplastique à son destin social*. (Suisse : Éditions Gonthier, 1964), 33.

producteur de formes de vie et celle, artistique, de la dérive comme outil d'invention de formes plastiques. »⁶

1.3 De la cinéplastique à la cinématière

La généalogie des idées esthétiques et artistiques entourant la relation entre arts visuels et cinéma pourrait commencer par la notion d'*Expanded Cinema* de Gene Youngblood⁷, issue des évolutions artistiques de la fin des années 1960. Développée autour des idées d'immersion et d'interaction des formes culturelles, la notion de Youngblood s'appuie sur les formes installées de l'image et le développement des performances, notion articulée à une idée *new age* d'extension de la conscience. Dans ses théories, Gene Youngblood prend acte de l'extension des images par la technologie. Dans les années 1990, Philippe Dubois partant de l'apport de Youngblood, pense le mouvement en termes d'*Extended Cinema* c'est-à-dire « un imaginaire de l'image, profond, puissant, solide, tenace, qui imprègne fondamentalement nos esprits et nos pensées, au point de s'imposer aux autres formes »⁸. Raymond Bellour quant à lui, a parlé d'un autre cinéma et développe son questionnement sur l'art vidéo autour des notions de passage et d'entre-image.⁹ Dans les années 2000, l'idée d'un « cinéma d'exposition » sera développée par Jean Christophe Royoux à partir de la notion de *remake*.

Ces théories ont toutes en commun de tourner autour du cinéma, leur appareil critique repose sur la question du cinématographique. Toutefois, penser les œuvres depuis le cinéma, à partir des grilles d'analyses ou des concepts

⁶ Thierry Davila. *Marcher, Créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*. (Paris : Édition du Regard, 2002), 15.

⁷ Gene. Youngblood. *Expanded Cinema*. (New-York : E. P. Dutton & Co., 1970).

⁸ Philippe Dubois, Elena Biserna et Frédéric Monvoisin., *Extended cinema : le cinéma gagne du terrain*. (Italie : Collection Zeta. Campanotto Editore, 2010), 13.

⁹ Raymond Bellour. *L'entre-image. Photo. Cinéma. Vidéo*.(Paris : Éditions de la différence, 2002).

cinématographiques simplifie la relation de l'art contemporain au cinéma en brouillant ses spécificités.

Dans son livre « Cinématique » (2015) Sébastien Rongier forge le néologisme *cinématique* comme un écho lointain de la cinéplastique d'Élie Faure. Rongier propose de faire un pas de côté pour sortir de la relation binaire entre cinéma et arts contemporains. Ainsi,

« En envisageant de penser le rapport entre cinéma et art contemporain par le travail d'une cinématique, l'œuvre s'envisage comme dialogue et visibilité d'une différence. Le cinéma devient un nouveau matériau artistique. »¹⁰

Rongier donne *24 Hour Psycho*, de Douglas Gordon comme exemple d'une forme plastique de la cinématique. Selon lui, l'œuvre de Gordon se situe :

« ... entre présence et explosion : présence comme trace paradoxale (parce qu'intégrale du film d'Hitchcock) et explosion de la forme par l'étirement sur 24 heures de la projection, ouvrant une expérience radicalement différente de l'image. Elle n'est plus cinématographique, mais se rapporte, dans ses modalités esthétiques, aux formes de l'art contemporain. »¹¹

La cinématique est le constat actuel d'une matière qui n'est plus le simple résultat de la relation entre cinéma et art contemporain, mais qui excède, déborde et sort de l'illusion référentielle. Le matériau de la cinéplastique pourrait être cette cinématique qui permet de rendre visible l'effet cinéma ou l'autre du cinéma : « il porte la trace du cinématographique comme un matériau général, un matériau comme passage et déplacement. »¹²

¹⁰ Sébastien Rongier. *Cinématique. Arts et Cinéma*. (Paris : Klincksieck, 2015), 91.

¹¹ *Ibid.* p. 87

¹² *Ibid.* p. 77

La cinématière n'est pas un matériau spécifique et n'est pas seulement du domaine de l'art contemporain. En proposant l'idée d'une cinématière, Rongier articule les enjeux et les paradoxes de ces matériaux traversés par l'image. La cinématière permet de prendre acte du fait que nous ne sommes plus dans une « culture de l'image », mais plutôt dans une culture des images en mouvement et que la critique de cette culture excède le cinéma.

1.4 La cinéplastique comme moteur herméneutique

Cette culture de l'image en mouvement est fondamentale au point qu'on peut qualifier la cinéplastique, en reprenant la formule de la philosophe française Catherine Malabou – qui elle-même a pensé ce concept à partir de Bergson – de « schème herméneutique moteur ». Cela signifie que le déplacement comme processus de mise en forme et de prise de forme est aujourd'hui la loi de notre rapport au monde, qu'il en est un moyen de lecture et de description.

Catherine Malabou s'est affairée à penser le concept de plasticité en dehors du champ de l'art. Elle est reconnue pour avoir utilisé ce concept au sein de plusieurs champs de savoir telles la philosophie, les neurosciences et l'anthropologie. Cette idée a d'abord trouvé ses assises chez le philosophe Hegel (1770-1831) qui a tenté de le dégager du vocabulaire de l'esthétique, afin de l'associer aux transformations d'une subjectivité pensante. Dans son sens original, le terme plasticité renvoie à l'art du sculpteur, au modelage. Le plassein grec signifie « modeler ». Les termes grecs plassein, plasma, plastos ou plastikos désignent l'art de façonner et de former. C'est « ce qui est susceptible de recevoir comme de donner la forme ».¹³

¹³ Catherine Malabou. *L'avenir de Hegel. Plasticité, temporalité, dialectique*. (Paris : Vrin, 1996), 20.

En commentant la « Phénoménologie de l'esprit » de Hegel (1807), Malabou a étendu la portée de la plasticité, puis elle a observé qu'il était possible de placer sous sa rubrique des séries d'événements aussi divers que le changement d'état chimique des matériaux, les accidents écologiques ou les traumatismes humains. Parmi le dessin de ces trajectoires du concept, l'un des apports de Malabou a consisté à évaluer son utilisation en neurosciences où il désigne la formation, la réparation et la destruction des liens synaptiques. De ce fait, elle a offert un nouveau modèle dialectique qui pourrait combler la lacune laissée par un impensé de la matérialité du cerveau en philosophie, et dépasser le déterminisme de l'essence biologique.

La philosophe définit la plasticité comme « structure différentielle de la forme »¹⁴ qui est reconquête d'une présence à soi autant que de son altération, sa disparition. À la mesure de ses sens et de son étymologie, la plasticité est prise de forme et anéantissement de la forme, présence et déflagration. Il faut donc penser la plasticité comme une logique de l'écart. C'est cette logique de l'écart qui inspire Rongier pour définir la cinématisme.

Ainsi, pour Malabou, le sujet est le résultant d'un processus dialectique qui repose sur une tension entre fixité et dissolution, résistance et fluidité. La notion d'accident devient déterminante comme rapport à l'avenir et principe de redéfinition mobile. Le sujet plastique est le résultat d'accidents, de passages de seuils, de métamorphoses perpétuelles. Il n'est pas la somme de son histoire puisque celle-ci est constamment redéfinie.

¹⁴ Catherine Malabou. *La plasticité au soir de l'écriture. Dialectique, destruction, déconstruction.* (Paris : Éditions Léo Sheer, 2005), 16.

Catherine Malabou fait intervenir le terme cinéplastique dans sa réflexion sur la plasticité du sujet. Elle parle d'une cinéplastique Heideggerienne pour qui « la forme – *form* ou *gestalt* – est toujours pour Heidegger celle d'un chemin ou d'une pérégrination. Inversement, tout cheminement, en tant que passage de seuils, est créateur de forme. »¹⁵

La philosophe insiste sur le fait que plasticité n'est pas synonyme de flexibilité. La flexibilité est un concept de nos sociétés néolibérales ou l'on demande à tout un chacun de se plier, de s'adapter, de prendre forme sans donner forme. La plasticité est à la fois prise de forme et donation de la forme. C'est sa résistance qui permet le double mouvement, contradictoire et pourtant indissociable, du surgissement et de la disparition de la forme. C'est ce double mouvement de création-déconstruction qui permet d'entrevoir une réconciliation entre les théories structuralistes et post-structuralistes.

Puisque « la lecture plastique serait la béance entre sa forme traditionnelle (métaphysique) et sa forme déconstruite »¹⁶, cela implique la nécessité de penser la forme dans son déplacement. Dans le domaine des arts visuels, cette interprétation nous permet une mise en perspective de la critique de la forme esthétique, critique qui est aujourd'hui l'une des formes dominantes de l'idéologie.

¹⁵ Catherine Malabou. *Le Change Heidegger. Du fantastique en philosophie*. (Paris : Éditions Léo Sheer, 2004), 150.

¹⁶ Catherine Malabou, *La plasticité au soir de l'écriture. Dialectique, destruction, déconstruction* (Paris, Editions Léo Sheer, 2005), 105.

1.5 L'observateur mobile

De Élie Faure à Catherine Malabou, la cinéplastique s'incarne par la métamorphose à la fois du sujet et de l'objet. Dans le domaine de la psychologie de la perception, James J. Gibson plaide pour une perception basée sur une métamorphose de l'environnement plutôt que sur un environnement fixé par le sujet. Dans son livre « Approche écologique de la perception visuelle », Gibson abandonne l'équivalence cartésienne entre vision et représentation pour proposer une définition dite écologique de la perception. Il montre l'importance du mouvement à travers une approche processuelle de la perception inscrite dans le mouvement du corps : « On ne voit pas l'environnement à l'aide des yeux, mais à l'aide des yeux dans une tête au-dessus d'épaules au sommet d'un corps qui se déplace. »¹⁷ Gibson s'inscrit en faux contre l'idée que la rétine serait un écran pour la projection de stimulus externes restant à être décodés par le cerveau. Pour lui, c'est le corps tout entier qui explore l'environnement. La mobilité du corps s'inscrit dans la notion même de perception. Comme l'écrit Merleau-Ponty dans « L'œil et l'esprit », la vision est suspendue au mouvement.

Le travail d'observation active du spectateur se manifestera au cours de 20e siècle dans des œuvres qualifiées d'optiques, de cinétiques ou de perceptuelles. La première manifestation majeure de ce qu'on appellera l'art optique et cinétique fut l'exposition *The Responsive Eye* présentée au MOMA en 1965. Cet événement est emblématique du tournant expérientiel de l'art : pour le commissaire William Seltz, il s'agit de « proposer des expériences perceptuelles. »¹⁸ L'exposition place le spectateur dans une attitude exploratoire et elle inclut des œuvres aussi variées que celles de Joseph Albers, Bridget Riley

¹⁷ James, J. Gibson. (*Approche écologique de la perception visuelle*. Bellevaux : Éditions Dehors, 2014). 341.

¹⁸ William, C. Seitz, (*The Responsive Eye*. New York: the Museum of Modern Art, 1965), 8.

ou Julio Le Parc.

Le documentaire réalisé par le jeune Brian de Palma, lors du vernissage de l'exposition, rend bien compte des réactions mitigées du public face à un art qui prend acte de l'environnement mobile et d'une vision qui n'est pas liée à la représentation.¹⁹ James J. Gibson appelle kinesthèse visuelle cette nouvelle expérience du spectateur : « la conscience du mouvement ou de l'état stationnaire, de la mise en mouvement et de l'arrêt, de l'approche ou de l'éloignement, de l'acheminement dans une direction ou dans une autre, et de l'imminence d'une rencontre avec un objet. »²⁰

Le titre de l'exposition *The Responsive Eye* est exemplaire de l'idée sur la perception qui a cours durant les années 1960, à savoir que la rétine est un écran sensible qui attend d'être stimulé pour ensuite être décodé par le cerveau. C'est contre cette idée que James J. Gibson développera sa théorie d'une perception liée à l'environnement mobile, se produisant dans un flux constant et non dans le seul moment de captation d'une image sur la rétine et de son décodage par le cerveau. Gibson insiste :

« Un point d'observation au repos n'est que le cas limite d'un point d'observation en mouvement- le cas nul. L'observation implique le mouvement, c'est-à-dire la locomotion en référence à l'environnement rigide, parce que tous les observateurs sont des animaux et tous les animaux sont mobiles.²¹ »

Durant les décennies 1960-1970, l'installation et la performance ont élargi l'idée de la perception par l'exploration de la mobilité du corps, tant celui de l'artiste

¹⁹ https://www.youtube.com/watch?v=vC_TVbfwH0I&t=6s

²⁰ James, J. Gibson. (*Approche écologique de la perception visuelle*. Bellevaux : Éditions Dehors, 2014), 361.

²¹ *Ibid*, p.137.

que celui du spectateur. En 1967 et 1968, Bruce Nauman produit une série de films et vidéos dans lesquels il performe des gestes répétitifs dans l'intimité de son studio. L'artiste y pratique des actions simples telles que manipuler une barre en T, *Manipulating the T-bar* (1966); rebondir dans le coin de son atelier, *Bouncing in the Corner, No.1* (1968); ou marcher de manière caricaturale sur le périmètre d'un carré, *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* (1968).

Au début des années 1970, avec ses installations telles que *Live-Taped Video Corridor* (1970) et autres environnements, Nauman évacue sa propre présence. Avec des dispositifs vidéo en circuit fermé et des structures architectoniques structurant différemment l'expérience physique du cube blanc (white cube) associé au lieu d'exposition, il chorégraphie différemment le mouvement et l'expérience du spectateur.

1.6 Les flâneurs

Cette vision ambulatoire propre à la modernité est devenue l'outil de plusieurs artistes contemporains. Flâneurs professionnels par leurs déplacements physiques, ils génèrent des questions d'ordre politique et philosophique. Pensons à Francis Alys et son *Paradox of Praxis 1 (Sometimes Making Something Leads to Nothing, 1997)*, alors qu'une caméra documente l'artiste poussant un cube de glace pendant neuf heures dans les rues de Mexico jusqu'à ce que celui-ci ne soit plus. On pense aussi à Gabriel Orozco qui interroge la figure du touriste emblématique du mouvement, celui dont le déplacement, le transport, constitue l'identité.

Thierry Davila utilise le terme cinéplastique pour décrire ces pratiques de déambulation. Francis Alÿs, Gabriel Orozco ou le groupe italien *Stalker* qui, dans

la lignée des situationnistes, explore la marche comme pratique collective, sont des artistes qui marchent pour faire émerger d'autres possibles. Cette action fait écho à la figure du flâneur chez Baudelaire. À la fois distrait et lucide, Baudelaire est, selon Benjamin, sensible au rythme syncopé de la capitale, aux heurts qui entravent le déplacement des passants, ce qui l'incite à situer l'expérience du choc au cœur de son travail d'artiste. Ce « choc » engendre un mouvement de soumission des corps dans une sorte de perception passive et active où les corps plastiques sont pénétrés par les objets autant qu'ils pénètrent les objets.

Tout l'art du flâneur consiste ainsi à perdre ses repères, à les déplacer constamment, laissant derrière lui adresse et destination. Sans point fixe, sans fixité, le flâneur devient son propre centre, sans référent extérieur à son propre geste. Il se fond dans le spectacle et devient lui-même l'espace qu'il décrit. Cela signifie que le flâneur n'a pas un point de vue extérieur qui juge. La flânerie procède par sauts, elle est spasmodique. Comme la trajectoire de la pensée est liée à une logique associative, le flâneur est autant saisi par les objets qu'il rencontre au cours de sa déambulation, qu'il ne vient à leur rencontre. Il se pose donc une égalité inédite entre passivité et activité. La flânerie est un processus de production, une manière de penser et de faire. Par voies associatives, la flânerie opère des rapprochements inédits d'éléments hétérogènes.

Dans le champ de l'art contemporain, nous pourrions croire que le spectateur est sollicité en tant que flâneur. Par son déplacement dans le lieu d'exposition, il est toujours pour ainsi dire dans l'œuvre. La fonction du spectateur contemporain serait dès lors de produire ce que James J. Gibson appelle un chemin d'observation :

« Il est de fait que les animaux et les humains voient l'environnement pendant qu'ils se déplacent et non exclusivement lorsqu'ils s'arrêtent entre leurs déplacements, et ils voient d'ailleurs probablement mieux lorsqu'ils se déplacent que lorsqu'ils sont immobiles. L'observateur en mouvement voit depuis un trajet d'observation plutôt qu'un point d'observation. Le milieu n'est pas composé de points, mais de chemins. »²²

Pour Thierry Davila, la cinéplastique est :

« une façon de mettre en mouvement, de déplacer, pour produire, inventer des surprises et fracturer le réel, l'ouvrir à une nouvelle invention. Une façon de tracer (...) une saisie du mouvement comme moyen de production et de vision, comme outils d'invention ».²³

L'animation, comme la cinéplastique, par son intermédialité permet d'explorer les possibles du déplacement. L'animation ne se définit pas par sa forme, par ses techniques ou ses dispositifs. Au contraire, elle représente plutôt la différence de ses sources extrinsèques, par une dialectique entre la matière-image et son mouvement. L'animation réinvente chaque fois la forme du mouvement. Ce n'est pas un hasard si Francis Alys a décliné sa pratique entre la marche et le cinéma d'animation. Dans les années 1990-2000, voir un film ou une vidéo au musée est devenu pratique courante, puisque la spatialisation de l'image en mouvement et le cinéma d'exposition furent des thèmes importants de l'art contemporain au tournant du troisième millénaire.

Artiste émergent au début des années 1990, Alys a beaucoup misé sur l'installation de l'image en mouvement. Il présente tantôt des animations image par image défilant en boucle, tantôt seulement les dessins de l'animation qui

²² *Ibid.* p.306.

²³ Thierry Davila (*Marcher, Créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle.* Paris : Édition du Regard, 2002), 23.

recouvre la totalité des murs de la galerie, comme dans *Bolero Shoe shine blues* (1996). Les murs de cette salle d'exposition sont recouverts des dessins rejetés lors de la production d'une animation image par image contenant plus de cinq cents dessins. L'animation devient alors le prétexte du flâneur, un processus de travail répétitif, obsessif pour produire très peu. La cinéplastique permet de décrire ces pratiques processuelles et de rendre compte de l'objet dans ce qu'il a de mouvant, dans sa transformation.

CHAPITRE 2

UN PARACINÉMA LENTICULAIRE

Le recadrage des réflexions d'Éli Faure sur la cinéplastique dans un contexte actuel offre des outils d'analyse pour les œuvres plastiques qui se déploient dans la durée, particulièrement celles qui font appel au déplacement du spectateur. Aussi, dans ce chapitre, je partagerai mon chemin d'observation. D'abord, celui de la recherche des spécificités d'un paracinéma lenticulaire, médium qui mobilise une vision ambulatoire. Ensuite, le travail de développement de différentes techniques d'impression et de peinture sur support lenticulaire. Finalement, la présentation de mes œuvres et de mes observations sur la réception de celles-ci. Par ce chemin, j'espère rendre plus concrète ma vision de la cinéplastique.

2.1 Phénoménologie d'une pratique

Avec un titre de mémoire qui pose les conditions d'apparition du mouvement de l'image comme objet de recherche, il me semble difficile de ne pas tenir compte de l'approche de Merleau Ponty pour tenter de mieux circonscrire mon travail. Il ne s'agit pas de s'essayer à faire une analyse phénoménologique de ce dernier, mais plutôt de le situer par rapport à certains concepts qui me rejoignent.

Comme le mentionne Merleau Ponty, « un film n'est pas une somme d'images fixes, mais une forme temporelle perçue directement comme telle ».²⁴ Décomposer le film en unités de sens procéderait chez lui d'un travail analytique dans une sorte d'après-coup, qui n'est pas celui de ce qu'il appelle la « perception spontanée ». Ce qui fait sens chez Merleau Ponty, c'est le film

²⁴ Maurice Merleau-Ponty. *L'œil et l'esprit*. (Paris : Éditions Gallimard, 1966), p.69.

comme expérience du rythme spécifique que lui impose la longueur des plans qui le compose.

Par ailleurs autre point important, se situant dans l'héritage de Paul Klee et de sa phrase célèbre : « l'art ne reproduit pas le réel, il le rend visible », Merleau Ponty donne au cinéma cette indépendance lui permettant d'échapper à la recherche de sens entre signifiants et signifiés. À l'obligation de faire signe; il est finalement « le spectacle qui se signifie lui-même ».

C'est ici que mon travail se situe et se distingue. Bien que prolongeant l'expérience cinématographique de la perception du mouvement, mes œuvres lenticulaires proposent un rythme propre à partir de certaines particularités liées à la matérialité du médium et à la dynamique de perception de celui-ci. Par exemple, la persistance visuelle de l'image antérieure (l'image fantôme) produit une forme de ralentissement rythmique qui met l'accent sur ce que James J. Gibson nomme l'image progressive plutôt que l'image en mouvement. Cette rythmique de l'image progressive est intimement liée à la transformation des points d'observation devant l'œuvre. Une transformation qui résulte du nombre de superpositions et d'interférences entre l'image imprimée ou peinte et la surface lenticulaire. L'effet palindrome du lenticulaire constitue une autre réalité physique, tel un ruban de moebius, sa lecture est infinie et sans direction. Cependant, l'ensemble de ces particularités techniques n'a pas un « rythme en soi », qui pourrait émerger sans l'intervention physique du spectateur et sa temporalité interne. Cette dernière lui permet un certain jeu rythmique et temporel en fonction de ses aptitudes perceptives, de ses mouvements et de ses choix déambulatoires.

La citation suivante de Merleau Ponty au sujet de la peinture – et qui peut aussi s'appliquer au cinéma comme forme rythmique – trouve dans ma cinéplastique un écho particulier : « Je serais bien en peine de dire où est le tableau que je regarde. Car je ne regarde pas comme on regarde une chose, je ne le fixe pas en son lieu (...) je vois selon ou avec le tableau plutôt que je le vois. »²⁵

Ici, pour paraphraser le titre d'une de mes œuvres, « Danse moi », on pourrait dire que je vois avec le tableau parce que je danse avec lui. J'y fais l'expérience de mon corps physique en mouvement, en relation avec une œuvre qui ne représente et n'incite à autre chose que celui-ci. Dire que le procédé lenticulaire dépasse les possibilités du cinéma dans l'implication perceptive du spectateur ne serait pas juste et ce n'est pas l'objet de ma démarche. Je pense plutôt que sa particularité est réellement de permettre l'expérience esthétique de la forme rythmique et organiquement liée au mouvement du regardeur.

Ce lien organique entre le cinéma et le regardeur prend une dimension expérimentale toute nouvelle dans mon travail cinéplastique. Mes séquences d'images comme forme esthétique « d'un ayant lieu dans le monde », sont intimement liées au regardeur qui les met au monde. Ce dernier leur insuffle un rythme et une temporalité spécifique et les fait, en quelque sorte, « se représenter » comme « un mouvement de la représentation ».²⁶

Dans le lien entre le spectateur et le lenticulaire, le regardeur est tout autant celui qui prend acte d'une représentation du mouvement que celui qui en révèle la forme. Le cinéma comme le lenticulaire a pour objet cette représentation du

²⁵ *Ibid.* p.23

²⁶ Mauro Carbone. *La chair des images : Merleau-Ponty entre peinture et cinéma.* (Domont : Librairie philosophique J. Vrin), 115.

mouvement, mais ma cinéplastique permet, par ses particularités physiques (mécaniques et formelles), une forme d'expérimentation qui révèle cette imbrication particulière de l'être avec la mise en représentation du mouvement pour lui-même et en lui-même.

De là émerge mon intérêt pour des œuvres de plus en plus abstraites et des interférences, car c'est bien le rythme visuel et la temporalité qui fait l'objet de mon travail et non la représentation du monde ou des objets. Dans ma cinéplastique, la rythmique visuelle fait l'événement.

2.2 Vers une cinéplastique

Une des premières œuvres que j'ai réalisées, « *Distance de l'image cinéma-vérité, 30 sec.* » (1999), incarne bien la cinéplastique, puisque le temps devient littéralement une dimension de l'espace. Une pellicule de film 16mm sert de ruban à mesurer l'espace en images-temps. Le temps cinématographique, soit 24 images secondes, devient la mesure de l'espace. Ce détournement de la matière cinématographique restera un moteur dans mes œuvres à venir.



Figure 2.1 *Distance de l'image cinéma-vérité, 30 sec.*

Mes expériences avec la matière et la durée ont souvent pris la forme de vidéos d'animation image par image. L'animation m'a permis d'explorer la mise en mouvement de l'image arrêtée, grâce à la compression du temps. Ce procédé nécessite un travail analytique du mouvement et demande de penser l'image en termes de séquences.

Le titre d'une œuvre que j'ai réalisée en 2006, « Daisy », est aussi le nom donné au cheval dont le galop fut immortalisé par la chronophotographie réalisée en 1872 par Eadweard Muybridge. En revisitant la planche de Muybridge, j'ai reconstitué son mouvement en y ajoutant une part d'incertitude. J'ai recollé la séquence en prenant soin d'inverser la moitié inférieure du cheval, créant du même coup une symétrie du mouvement. Dans cette vidéo d'animation Daisy

avance et recule simultanément, suspendu dans un temps sans causalité. Par l'absence de direction, l'image devient un paradoxe visuel, métaphore du doute soulevé quant à l'idée de progrès, notamment scientifique. Le travail de Muybridge était scientifique bien avant d'être considéré dans le champ de l'art. Ce recollage questionne le désir scientifique de comprendre le mouvement comme une suite d'instant.



Figure 2.2 *Daisy*

Dans plusieurs œuvres, j'ai utilisé le ruban adhésif comme métaphore de la pellicule cinématographique. Il s'agissait de matérialiser le temps dans l'espace, avec la pellicule adhésive transparente, de faire une « cinématière », pour reprendre le terme de Rongier. L'installation *Still Reel* (2007), qui se traduit par bobine fixe, poursuit l'idée d'un paracinéma, c'est à dire d'un cinéma sans son dispositif usuel : la salle, le noir, la projection, les spectateurs assis ensemble

pour communier du début à la fin. Il s'agissait d'une œuvre en plusieurs temps. Dans une salle d'exposition, j'ai recouvert le plancher d'images de magazines de nature différente. En partant du centre de l'espace, j'ai collé du ruban adhésif au sol en dessinant une spirale jusqu'à la périphérie du lieu. J'ai ensuite décollé cette spirale en déchirant les images laissant une trace en négatif au sol créant du même coup la bobine d'un film aléatoire. Par sa déambulation, le spectateur flâneur pouvait faire son propre cinéma.



Figure 2.3 *Still Reel*

La série des cartons embossés intitulée « Architecture » (2010) fut un moment charnière en ce qui concerne mon intérêt pour le mouvement du regardeur. L'œuvre s'appréhende d'abord comme un monochrome noir, une sorte de tableau moderne à la Malévitch. En approchant de l'œuvre, le spectateur perçoit

des reflets de lumières faisant apparaître un dessin embossé, une architecture moderne. Par son mouvement d'apparition et de disparition suivant le déplacement de l'observateur et par la prise de conscience du point de vue, cette œuvre se rapproche de l'utilisation du support lenticulaire que je ferai plus tard. La disparition de la représentation d'une architecture moderne dans un carré noir se voulait une sorte de monument au fonctionnalisme propre à l'utopie moderniste.



Figure 2.4 *Farnsworth House*

Mes questionnements autour de la mise en mouvement de l'image lors de la documentation d'œuvre d'art, mon exploration du mouvement avec l'animation, mon intérêt pour l'angle de vision et le déplacement du spectateur, tout cela

constituait un terreau fertile pour le développement de ma cinéplastique en lien avec le support lenticulaire.

2.3 Bricoler le mouvement

J'ai utilisé le support lenticulaire pour la première fois lors d'une exposition destinée à un jeune public, *Lapincyclope* (2013)²⁷, un projet qui reprenait plusieurs de mes préoccupations autour de la perception : point de vue privilégié du spectateur, relation entre l'image arrêtée et sa mise en mouvement et l'œuvre comme outil de perception. Des anamorphoses, des illusions d'optique et une vidéo d'animation image par image y étaient présentées.

Mon désir de rendre explicite la mise en mouvement de l'image m'a poussé à faire imprimer sur un support lenticulaire une séquence de l'animation du *Lapincyclope*. La technique d'imagerie lenticulaire est un procédé permettant de produire des images qui se transforment en fonction de l'angle du regard. Sa production se divise en trois étapes : la réalisation d'une séquence d'images, l'entrelacement de ces images à l'aide d'un programme informatique et l'impression derrière une feuille de plastiques lenticulaires, un matériel qui agit comme une série de lentilles guidant l'œil vers une image qui changera en fonction de l'angle de vision du spectateur.

Ainsi, les enfants pouvaient physiquement faire l'expérience de la mise en mouvement de l'image. Comme avec un zootrope ou un autre dispositif de paracinéma, il s'agit de démystifier l'image en mouvement. Ou comme dirait James J. Gibson, de rendre visible le fait qu'il s'agit moins d'une image en

²⁷ *Lapincyclope* (Vox, 2013) fut présenté dans 14 lieux et constituait une première en termes d'expositions destinées au jeune public.

mouvement que d'une « image progressive ». Je me suis vite aperçu que ma tentative de mise à distance critique devenait elle-même un objet de fascination.

« La magie du cinéma a toujours été identifiée dans l'histoire avec sa capacité à simuler le mouvement. Le paradoxe est qu'aujourd'hui la fascination vient de la possibilité d'arrêter, de ralentir, de mettre en boucle, de répéter, d'isoler l'image en mouvement. Comme on le voit en particulier dans l'usage généralisé du GIF animé, il semble y avoir un intérêt manifeste pour le mouvement bricolé. »²⁸

Le cinéma expérimental et particulièrement le cinéma structuraliste ont misé sur le bricolage du mouvement de l'image pour explorer le langage cinématographique. L'exploration de la séquence d'images fixes, du *flickering*, de la couleur ou de la durée a permis à plusieurs cinéastes de produire des films dans une approche réductionniste. Michael Snow avec *Wave Length* (1967), réduit le mouvement de la caméra à un long zoom de 45 minutes. Peter Kubelka réalise des films avec des images totalement noires ou totalement blanches, ce qui crée un *flickering* de lumière proche d'une partition de musique. Andy Warhol avec *Sleep* (1982), réalise un film en temps réel d'une durée de six heures avec une caméra fixe qui enregistre le sommeil d'un acteur.

Je me suis donc intéressé aux films structuralistes en tant qu'objets cinéplastiques. Ces films expérimentaux sont issus du paracinéma, ils cherchent à produire un « autre cinéma. » Après avoir utilisé le médium lenticulaire de façon relativement conventionnelle – pour rendre visible le processus de fabrication de l'animation – il m'a semblé que ce médium avait un potentiel inexploré en ce qui concerne la mise en espace de l'image animée. Ce que j'ai

²⁸ Jonathan Plante, « Cyclope ». *24 images*, 178, juillet-septembre, no 178 (2016) : 16.

défini plus tôt comme étant le champ du cinéma d'exposition et de la cinématière. Dès lors, je voulais faire un « paracinéma lenticulaire ».

2.4 Histoire du procédé lenticulaire

L'histoire de la technique lenticulaire précède mon travail et permet l'émergence de celui-ci. Je n'aurais pas été en mesure d'explorer cette technique il y a 50 ans. L'histoire nous informe sur les conditions de production qui permettent aujourd'hui de considérer cette technique. Lorsque, dans un colloque, quelqu'un demanda à Michael Snow si son travail n'était pas simplement une exploration technique, celui-ci répondit que l'essentialisme technique avait un nom; la réflexion.

Le support lenticulaire appartient à la famille de l'autostéréoscopie : un dispositif qui présente une image tridimensionnelle sans l'aide de lunettes ou autre dispositif. La première méthode autostérioscopique est la méthode barrière, qui implique de diviser une image en bandes verticales et de les aligner derrière une série de barres opaques placées selon la même fréquence. Cette technique est proposée pour la première fois par le peintre Français G.A. Bois-Clair en 1692. Le spectateur marchant devant ses peintures peut voir l'image changer d'une à l'autre. C'est en 1903 que la technique est appliquée au procédé photographique par Frederick E. Ives sous le nom de stéréogramme.

Le 3 mars 1908, le physicien Gabriel M. Lippman propose l'utilisation d'une série de lentilles posées directement sur la surface de l'image plutôt qu'une série de lignes opaque. Il présente son invention sous le nom de « photographie intégrale ». Une multitude de petites lentilles sphériques organisées sur une surface de type « œil de mouche » permet d'enregistrer et de rejouer une image

avec sa parallaxe dans toutes les directions créant un effet de profondeur. C'est ce qui influencera grandement le procédé holographique.

Le procédé est simplifié par Herbert Ives dans les années 1920 pour créer la méthode lenticulaire. Cette façon de procéder est plus proche de la méthode barrière puisqu'il s'agit d'une série de lentilles linéaires convexes (lenticules) sur un côté de la surface et planes de l'autre côté.

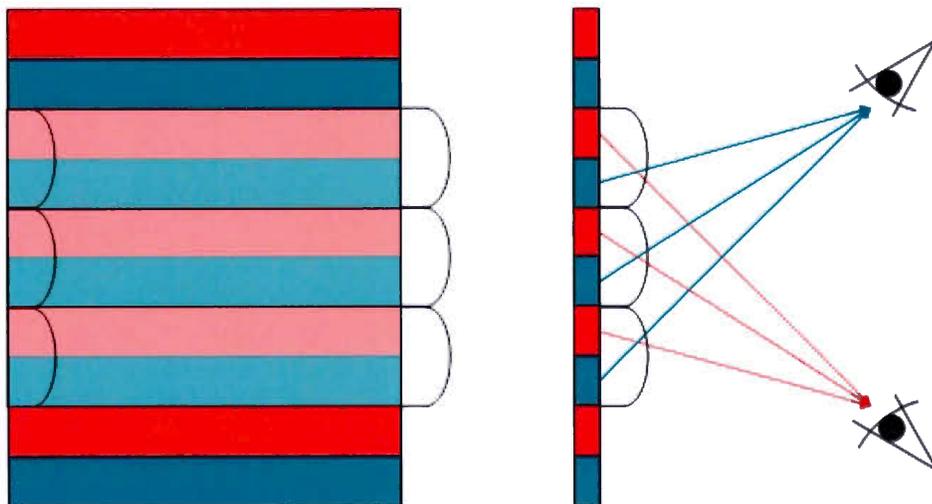


Figure 2.5 Schéma du principe d'imagerie lenticulaire: suivant l'angle de vision on voit l'image rouge ou l'image verte.

La technique lenticulaire progresse rapidement dans les années 1960 alors que les grosses corporations reconnaissent son potentiel publicitaire. La production de masse devient une réalité le 25 février 1964 alors que le magazine *Look* publie la première impression d'une carte postale intitulée panoramagramme. Celle-ci représente un buste de Thomas Edison entouré de ses inventions.

Jusque dans les années 1980, les compagnies qui produisent des images lenticulaires utilisent des brevets pour leurs méthodes de production interne. Le

support lenticulaire et les techniques d'impression sont liés par ces brevets. Jusque-là, il s'agit d'impression lithographique sur des formats relativement petits.

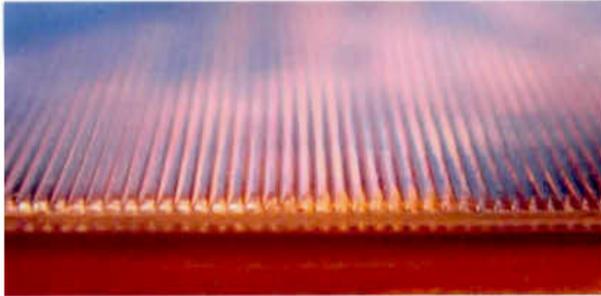


Figure 2.6 Surface d'une feuille lenticulaire

Dans les années 1990, le support lenticulaire est grandement amélioré pour l'impression directe sur des presses lithographiques. Les feuilles de lentilles extrudées deviennent accessibles. Avec la venue de l'ordinateur personnel, plusieurs développements de programmes informatiques pour entrelacer les images voient le jour. L'impression d'images lenticulaires devient accessible à tous. En 1997 la compagnie *Micro Lens* offre une panoplie de feuilles lenticulaires de différents formats. Aussi, les imprimantes au jet d'encre peuvent facilement imprimer des images pour être ensuite laminées sur un support lenticulaire.

Lorsque l'on regarde son utilisation dans l'histoire, on comprend que la technique lenticulaire a été la propriété de grosses corporations et pour cette raison son développement a souffert de son manque d'accessibilité. Les possibilités d'utilisation de ce médium en dehors du domaine publicitaire et les conditions de production qui permettent à un artiste d'expérimenter à peu de frais sont relativement nouvelles.

2.5 Point aveugle

L'exposition *Point aveugle* réalisée en 2014 est ma première exploration d'un paracinéma lenticulaire. Le point de départ est une animation image par image composée de dessins et de photographies de nature variés. L'objectif est de déconstruire l'animation en 24 tableaux/séquences en référence aux 24 images seconde du temps cinématographique. Par son déplacement dans le lieu d'exposition, le spectateur met en mouvement les 24 tableaux/séquences au format 16:9 installé sur l'ensemble des murs. Ici, la narration de l'animation n'est pas linéaire, ce qui permet différents parcours d'observation.

Pour réaliser cette exposition, j'ai développé une technique de sérigraphie sur support lenticulaire afin de réduire les coûts de production tout en introduisant une part d'aléatoire dans l'impression. Les imperfections produites par les limites de l'impression sérigraphique (par rapport à l'impression lithographique) enrichissent le travail tout en l'éloignant de l'esthétique publicitaire conventionnelle. Il s'agit effectivement de sortir l'imagerie lenticulaire de l'esthétique kitsch et documentaire du domaine publicitaire en misant sur sa matérialité. Les paramètres qui m'ont permis de travailler la matérialité du médium son l'effet fantôme (*ghosting*), l'utilisation du noir et blanc, l'utilisation du dessin et la surface lenticulaire rendue visible pour elle-même.

Dans l'utilisation publicitaire conventionnelle, le mouvement de l'image animée est à la fois précis et fluide. La surface lenticulaire est recouverte de couleurs et de motifs pour rendre moins visibles les transitions entre les images. Dans *Point aveugle*, le dessin noir et blanc, très contrasté et minimal, laisse parfois entrevoir les images précédentes et suivantes dans la séquence. Si cet effet, nommé images

fantômes, constitue une erreur pour les imprimeurs conventionnels, elle est riche de sens lorsqu'il s'agit d'une œuvre, notamment en rendant visible le processus même de l'animation.

Dans plusieurs séquences, j'ai entrelacé des images vides, j'ai donc animé des temps morts. Le résultat est un effet de transparence, c'est-à-dire qu'on ne voit que le support sans images. Aussi, j'ai choisi de ne pas mettre de fond aux images rendant visibles la transparence du médium et l'ombre portée de l'impression.



Figure 2.7 Vue de l'exposition *Point aveugle*

J'ai commencé mon projet de recherche universitaire en tirant les conséquences des gestes plastiques de cette exposition et en analysant la réception des spectateurs, car après tout, si j'ai la prétention de faire du regard du spectateur un objet de travail, je dois en tenir compte.

L'exposition était présentée à la Maison de la culture du Plateau Mont-Royal. Il y avait un public très varié composé de visiteurs de la bibliothèque adjacente, d'habitues, de touristes, de familles, de jeunes, de vieux et de quelques spécialistes. Je n'avais jamais eu un livre de commentaires aussi bien rempli. Plusieurs ont écrit qu'ils avaient eu une expérience renouvelée de l'image, qu'ils avaient été fascinés par la proposition, qu'ils n'attendaient rien en entrant dans la salle et qu'ils avaient été surpris par le temps qu'ils ont passé avec les œuvres.

Chose rare lors d'un vernissage, les gens regardaient les œuvres, ou sinon, ils regardaient les gens bouger devant les œuvres. Il se passait quelque chose. Il s'est produit une rencontre, un déplacement, une exploration, chacun trouvait son moment, sa séquence. Par l'utilisation non conventionnelle du lenticulaire, les visiteurs semblaient à la fois reconnaître et découvrir l'imagerie lenticulaire.

Malgré les bons commentaires, j'ai compris que la proposition n'allait pas assez loin dans l'expérience de mise en mouvement de l'image. Bien que l'animation ait été très ouverte, celle-ci était réalisée avec des images nommables et reconnaissables. Plusieurs séquences étaient la représentation d'un mouvement ce qui rendait difficile la compréhension de l'ensemble. Aussi, la symbolique des images devenait plus importante que leur mise en mouvement. Il y avait inévitablement une logique et donc une direction à la séquence. Certains spectateurs commençaient par la fin et étaient contraints à se balancer entre la fin et le début devant chacun des tableaux.

Puisque le lenticulaire peut être lu de gauche à droite ou de droite à gauche, les séquences qui fonctionnent le mieux sont celles qui sont réversibles. Le médium comporte donc une logique interne qui est celle du palindrome. L'autre constatation fut qu'il y avait un parcours d'observation implicite propre à

l'exposition en général, dans un déroulement linéaire de gauche à droite, suivant le sens de la lecture. C'est cette observation qui m'a poussé à explorer la boucle dans mon projet de recherche. La boucle qui implique la répétition et par conséquent un rythme.

Faire imprimer un lenticulaire sur des presses lithographiques est très dispendieux. Ce qui aurait pu être une contrainte de production s'est transformé en moteur pour la production. C'est ce qui m'a poussé à sérigraphier et à peindre directement sur le support lenticulaire. Aussi, j'ai dû élaborer des protocoles et développer des techniques, pour sérigraphier et peindre sur ce support. Ces façons de faire ont été élaborées dans le travail d'atelier. Les prochaines lignes présentent des œuvres choisies qui ont permis ces développements.

2.6 L'entre-nous

Depuis toujours, la sculpture et l'architecture sont liées au mouvement du spectateur qui doit se déplacer pour en découvrir la totalité. Une sculpture comme une architecture intègre des points de vue privilégiés. Par sa manière de diviser, de marquer et d'occuper l'espace, l'artiste balise un parcours d'observation que le spectateur emprunte à sa guise. Regarder une sculpture, faire l'expérience d'une architecture signifie nécessairement en faire le tour.

Le support lenticulaire est utilisé en tant que surface, très peu en tant qu'objet. Avec *L'entre-nous*, j'ai cherché à créer une sculpture dont la surface serait mise en mouvement par le spectateur. Lorsque l'image lenticulaire est adossée au mur, elle prend déjà une autre dimension. Elle devient un objet, une surface ambiguë. En effet, les limites de la surface, ce que Gibson appelle « les bords

occluants »²⁹ transforment et brouillent nos repères. J'ai découvert que je pouvais conserver la transparence du lenticulaire en n'imprimant pas de fond derrière l'image. Ainsi, je pouvais imprimer les deux mêmes séquences inversées puis les mettre dos à dos. Ce fut une belle découverte puisque le ruban de Möbius s'incarne dans cette image qui peut littéralement être parcourue de part et d'autre de sa surface.

Dans le contexte d'une exposition de groupe au CDEX, j'ai présenté l'œuvre *L'entre-nous* qui proposait une expérience du lenticulaire en tant que sculpture. Celle-ci a été réalisée avec des impressions lithographiques sur plastique lenticulaire. L'œuvre est un simulacre d'ouvertures qui apparaissent et disparaissent et d'espaces qui changent de couleur. Chacun des 16 murs est imprimé avec une couleur différente. Les couleurs sont complémentaires et contrastantes pour former une synthèse additive propre à la projection cinématographique. Les dimensions de l'œuvre sont dictées par l'échelle 1:20 d'une maquette standard. C'est l'expérience de la maquette architecturale et le mouvement autour de celle-ci qui m'intéresse. La seule construction en devenir est celle de l'expérience de ce « zootrope architectural ».

²⁹ Un bord occluant est un bord considéré en référence à un point d'observation. Il sépare et connecte, divise et réuni à la fois la surface cachée et la surface apparente.

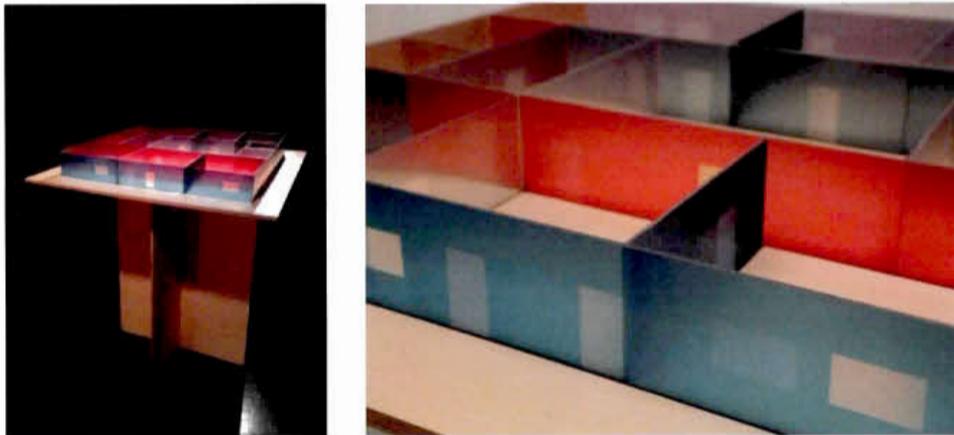


Figure 2.8 *L'entre-nous*

Cette œuvre fait écho à *Alteration to a Suburban House* (1978) de l'artiste Dan Graham, une maquette placée dans une galerie en tant qu'objet en soi, et non comme projection d'un bâtiment destiné à être construit.

Ce travail a ouvert plusieurs pistes quant à l'utilisation de la surface lenticulaire en tant qu'objet. Il y a un double mouvement possible entre la forme que prend le lenticulaire et le mouvement de sa surface. Comme dans *L'entre-nous*, un dialogue est possible entre la forme de l'objet et le mouvement de sa surface. Je n'ai pas exploré plus loin ces nouvelles pistes. Je poursuivrai cette recherche après avoir bien saisi les enjeux de la surface. Une surface qui se situe quelque part entre le tableau, l'écran et la projection.

2.7 Microcinéma

J'avais deux hypothèses lorsque j'ai réalisé *Microcinéma* : d'abord que l'image abstraite générée par le geste de peindre sur la lentille me permettrait de toucher directement à la perception du mouvement, ensuite, que l'augmentation de l'échelle de mon travail ouvrirait des espaces relationnels avec le corps du

sujet opérant. *Microcinéma* est la première peinture réalisée sur un grand format. Il s'agit de trois panneaux de 121 x 244 cm formant une surface totale de 244 x 366 cm. Mon objectif était d'étendre la peinture de façon systématique, sans intention.

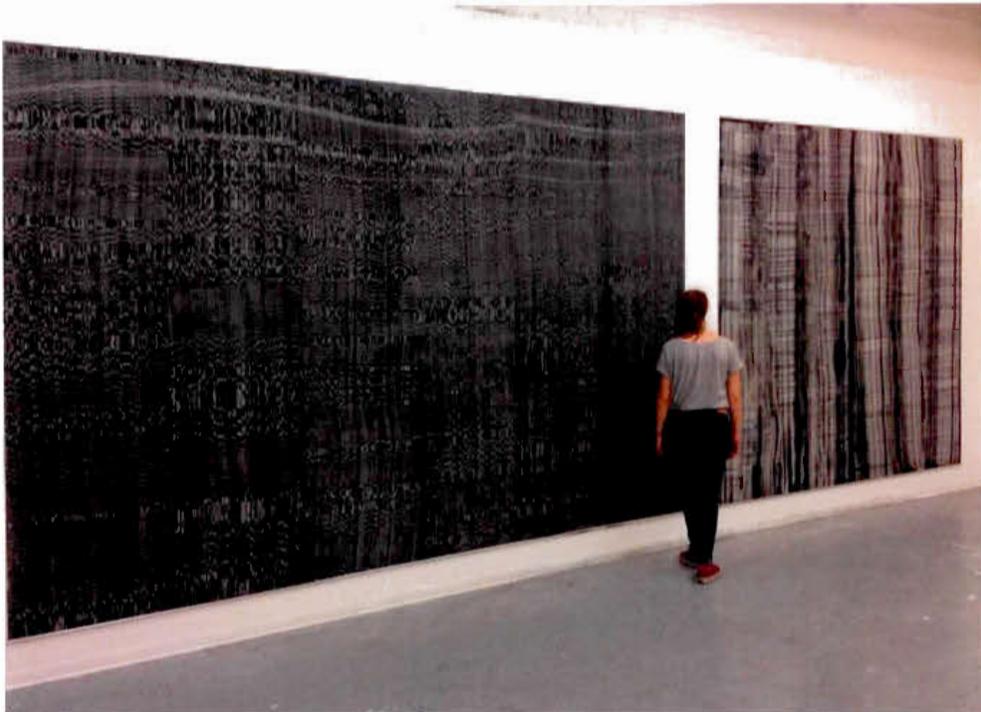


Figure 2.9 *Microcinéma*

Mon exploration a débuté par l'application de peinture sur la feuille lenticulaire. Plusieurs variables influençaient le résultat. La dimension des poils de pinceaux et l'angle du coup de pinceau en relation avec les lenticules (série de lentilles verticales sur la surface) crée des interférences. La grosseur de la trace et la direction suivant plus ou moins le sens des lenticules, tout cela change le degré d'interférence avec les lenticules, cette interférence dicte le mouvement selon l'angle de vue. J'ai utilisé toute sorte d'outils : pinceaux, spatule, peigne, plaque de métal, rouleau, laine d'acier papier sablé, balai, pour finalement utiliser la

lentille elle-même comme spatule. Puisque la lentille est un plastique extrudé, il a donc une surface lignée. Utilisée comme spatule, elle trace des lignes de dimension équivalente à celle des lignes de la surface. Il s'agit du meilleur outil pour faire des lignes qui ont le bon rapport entre elles. Ce rapport correspond à la définition focale, soit 20 lignes au pouce. Lorsque j'ai décidé de réaliser de grands formats, j'ai dû élargir mes outils, ainsi j'ai troqué le pinceau pour un balai de rue. Ma spatule réalisée avec une feuille de lenticulaire est devenue une raclette, installé sur un manche à balai.



Figure 2.10 Outils réalisés pour la production de *Microcinéma*



Figure 2. 11 Réalisation de *Microcinéma*

Le grattage à l'aide d'une lentille rappelle le *scratch film* de Norman Mac Laren ou le travail de Stan Brackage, où l'œuvre apparaît par soustraction et révèle des traces de lumière. *Microcinéma* est une œuvre qui consiste en une texture animée, une surface haptique. J'ai retrouvé dans ces œuvres le *flickering* cher au cinéma structuraliste.

Ce qui fait l'image dans *Microcinéma* est la limite physique de mon geste, mes ralentissements, accélérations, tremblements, bref, l'impossibilité de suivre parfaitement les lignes droites sur toute la surface. C'est donc l'aléatoire qui produit l'image. Le geste de peindre ou de sérigraphier directement sur la lentille complexifie la peinture et notre perception de celle-ci. Ainsi, beaucoup d'évènements font surface et font la surface. La peinture appliquée sur la surface plane au dos du lenticulaire (point focal) est en relation avec les lentilles et crée un effet d'optique.

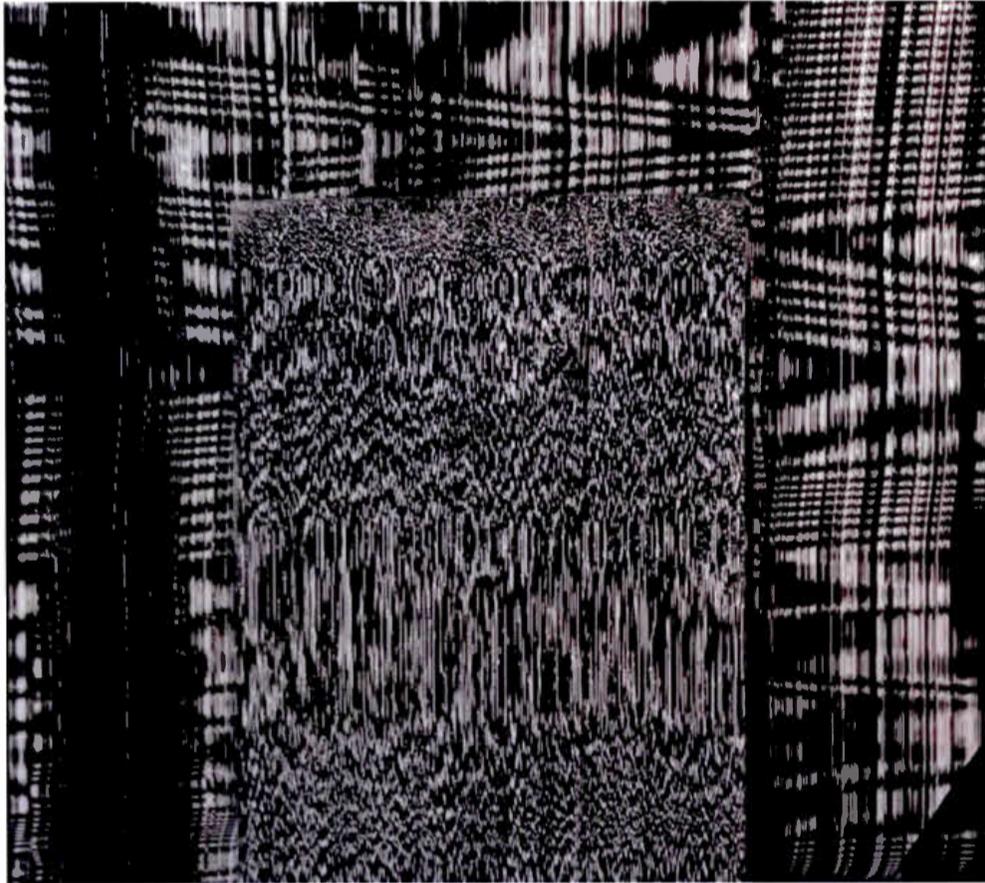


Figure 2.12 *Invariants no. 3*

Comme l'écrit Catherine Malabou pour la plasticité du cerveau, ce sont les accidents qui permettent de régénérer les liens synaptiques. L'accident est fondamental dans la construction de notre cerveau et de notre histoire. L'accident est essentiel à la cinéplastique. La plasticité est, on s'en souvient, ce qui à la fois prend forme et donne forme. Avec une utilisation décalée de la technique s'ouvrent des possibilités plus poétiques ou spéculatives. Le résultat demeure toujours une surprise et échappe à mon contrôle. Je peux seulement imaginer le résultat sans jamais le prédire.

CHAPITRE III

ANGLE MORT

La série de tableaux/écrans qui composent l'exposition *Angle mort* (2017) présenté à la Galerie de l'UQAM, en revisitant la peinture abstraite et le cinéma structuraliste, explore, amplifie et systématise le caractère plastique du mouvement. *Angle mort* met en évidence le lien indissociable entre le déplacement du spectateur et sa perception. L'animation et le paracinéma (le cinéma sans son dispositif) trouvent écho dans l'analyse plastique de la cinématique propre à l'art optique et au cinéma structuraliste.

L'accrochage de l'exposition *Angle mort* se veut à la fois minimal et dynamique. C'est-à-dire que le décalage des œuvres dans l'espace permet de les appréhender selon plusieurs points de vue. Bien que j'aie réalisé plus d'une vingtaine d'œuvres, j'ai choisi des exemples qui font chacune état d'un mouvement exploré durant la maîtrise. L'accrochage, avec ses boulons apparents, se veut *low tech* et bricolé pour garder un côté artisanal. La présentation met l'accent sur la matérialité des œuvres, éloignant ainsi le lenticulaire de sa présentation publicitaire conventionnelle. Les titres dans l'exposition font référence à d'autres titres d'œuvres comme autant de liens utiles, mais non essentiels à l'expérience de l'œuvre.

3.1 CMYK stéréo

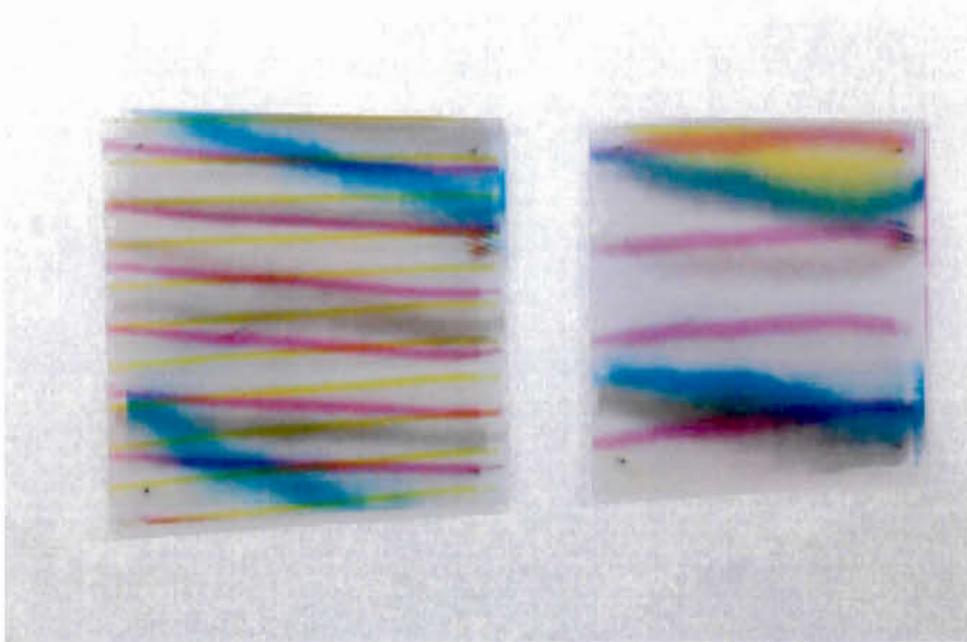


Figure 3.1 *CMYK stéréo*

Avec le diptyque *CMYK stéréo*, j'ai fait l'expérience de la relation entre la couleur et le mouvement. Pour réaliser cette œuvre, j'ai d'abord créé à l'ordinateur une trame de lignes verticales entrelacées selon un certain rythme. Par la suite, j'ai imprimé cette trame sur un support lenticulaire de 100 x 95 cm à l'aide d'un cadre de sérigraphie en utilisant les couleurs de la quadrichromie ou CMJN cyan, magenta, jaune, noir (en anglais *CMYK, cyan, magenta, yellow, key*). Un procédé d'imprimerie permettant de reproduire une large gamme de couleurs à partir de trois couleurs primaires, un bleu-vert appelé cyan, un rouge dit magenta et un jaune auxquelles on ajoute le noir, dit *key* au sens de *valeur* en anglais. La quadrichromie fonctionne si les couleurs sont parfaitement superposées à l'aide d'une trame. Je n'ai pas superposé parfaitement les quatre couleurs, au contraire. En déplaçant légèrement le cadre, j'ai produit des interférences avec

les lenticules qui s'incarnent par des lignes plus ou moins verticales qui semblent se déplacer avec le mouvement du spectateur. Lorsque le spectateur déambule devant l'œuvre, la superposition des couleurs laisse apparaître une gamme de couleurs qui n'existent que dans la réflexion de la lumière.

Comme ces couleurs s'incarnent par des lignes qui se déplacent suivant notre déambulation, un rapport s'établit entre les deux parties du diptyque et leur mouvement réciproque. Le passage de l'un à l'autre permet de comparer les différences de rythmes ainsi que les invariants tant dans l'impression que dans le support lui-même : dimension de la feuille, système d'accrochage et transparence. L'élimination du cadre permet d'intégrer le lieu, c'est-à-dire que le mur est visible et le mouvement semble glisser d'une surface à l'autre sans limites. La monstration du médium transparent est liée à mon désir de faire implicitement référence à la pellicule cinématographique et à sa transparence.

On pourrait presque parler de longueur d'onde en voyant le déplacement de ces lignes sur la surface de l'œuvre. J'ai déjà mentionné comment le cinéma structuraliste a mis à nu le langage cinématographique. Le film *WaveLength* (1967) de Michael Snow fait beaucoup usage de filtres colorés comme élément structurant sa narration. L'œuvre *CMYK stéréo* reprend cette idée de filtre de couleur avec la transparence du lenticulaire pour la déployer dans la cinéplastique.

3.2 No. 29

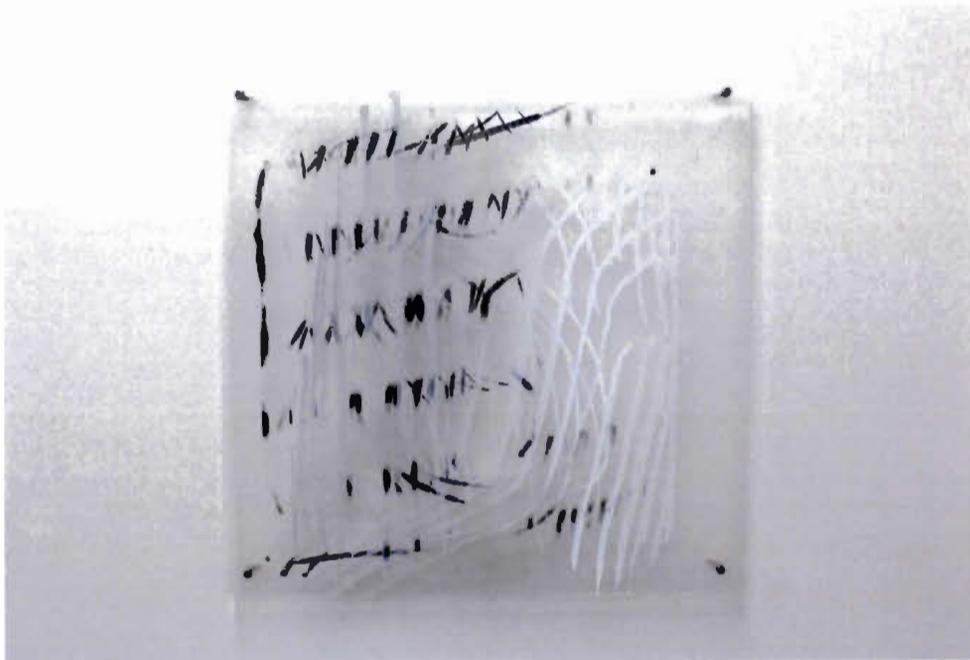


Figure 3.2 No. 29

Le titre *No. 29* est inspiré de l'œuvre de Jackson Pollock réalisé en 1951 dans le cadre du portrait filmique produit par le photographe Hans Namuth.³⁰ Jackson Pollock avec son *action painting* fait figure de cinéplaste. En effet, pour réaliser ses tableaux, l'artiste misait sur le mouvement de son corps autour du tableau. On le voit dans le film de Namuth danser autour de la toile. Pour apprécier ses grandes toiles, le spectateur doit inévitablement suivre le parcours qu'a tracé le peintre sur la toile.

Dans ce film, Pollock réalise une œuvre spécifiquement pour la caméra. L'artiste peint sur une feuille de verre. Située sous le verre, la caméra enregistre la

³⁰ Youtube (2010, 6 mars). *Jackson Pollock by Hans Namuth*. [Vidéo]. Récupérée le 4 avril 2017 de <https://www.youtube.com/watch?v=6cgBvpjwOGo>

peinture de Pollock dans sa réalisation. Cette œuvre intitulée *No.29* et datant de 1950 fut acquise par le Musée des beaux-arts du Canada en 1968. La médiatisation de la peinture ne peut être plus directe. La peinture de Pollock est l'une des premières pratiques où le processus de peindre fut aussi médiatisé que le résultat final, notamment grâce à Hans Namuth et son documentaire.



Figure 3.3 Jackson Pollock, *No. 29*

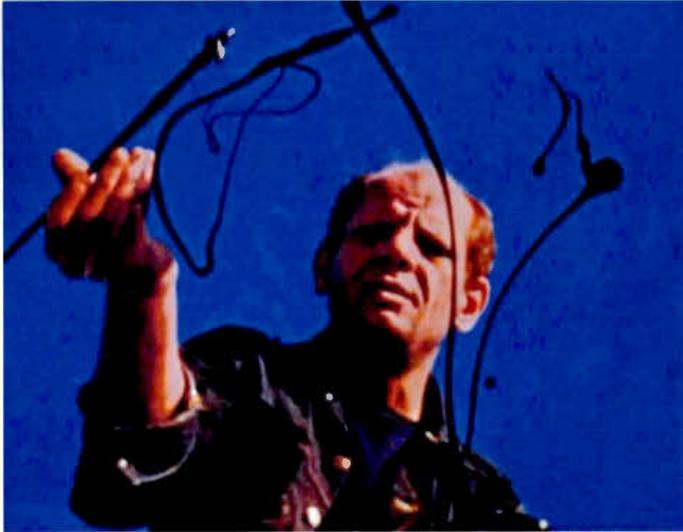


Figure 3.4 Arrêt sur image du film Jackson Pollock par Hans Namuth

Avec *No. 29*, je cherchais à créer un rapport entre le geste du peintre et sa mise en mouvement par le spectateur à travers le lenticulaire. J'imaginai une peinture gestuelle qui se transformerait suivant le déplacement du spectateur devant l'œuvre. Une sorte d'*action painting* inversé ou le mouvement du spectateur neutralise le romantisme et la subjectivité du geste de l'artiste.

Pour réaliser l'œuvre, j'ai utilisé le même procédé de trames qu'avec *CMYK stéréo* seulement, j'ai troqué la raclette de sérigraphie pour mes mains. En poussant l'encre à travers le cadre avec mes mains, je laisse des traces qui sont ensuite lues à travers le lenticulaire, par le spectateur. Ainsi, mon geste passe par le tamis d'une trame rythmée et par les interférences des lenticules. Le geste sera finalement déplié par le spectateur comme une *reaction painting*.

3.3 Dance me

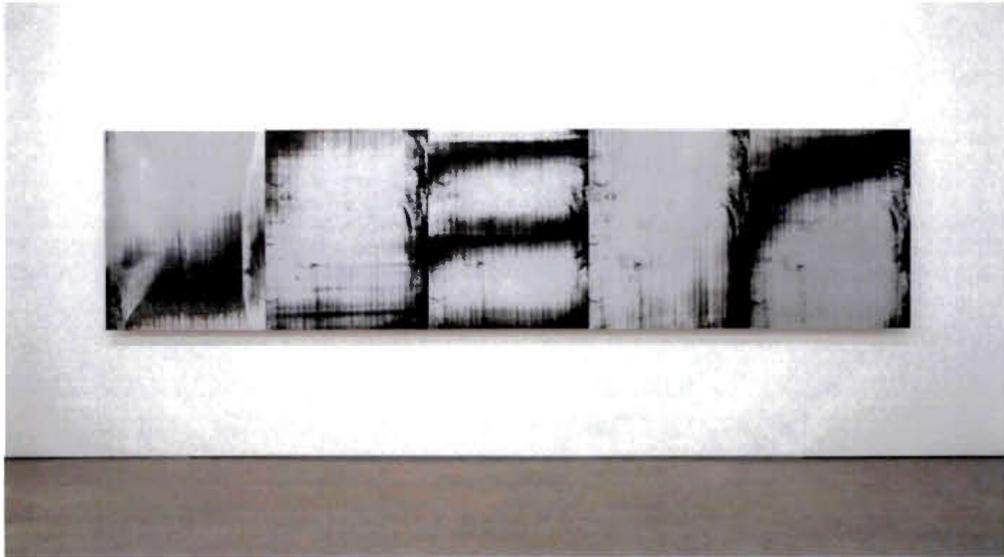


Figure 3.5 *Dance me*

Le polyptyque du Moyen Âge et de la Renaissance servait à la réalisation de retables avec des volets qui se repliaient pour cacher et dévoiler la peinture. Le lenticulaire comme le retable comporte une structure optique « pliable et dépliable ». Ses ouvertures et fermetures suivent l'angle de vision du regardeur.

Dance me est un pentaptyque dont le titre rend hommage au poète et chanteur québécois Léonard Cohen et sa célèbre chanson du même nom. Ici, le tableau/écran invite le spectateur à danser avec lui. Il s'agit de pratiquer l'image, par le glissement du corps, la caresse du regard, le balancement des hanches devant l'œuvre, jusqu'à la fin de l'amour.

Dance me est le résultat d'une série d'interférences. Comme pour *CMYK Stéréo*, j'ai d'abord réalisé une trame de lignes verticales entrelacées selon un certain rythme. À l'aide de grands cadres sérigraphiques, j'ai ensuite imprimé ces lignes

sur la surface lenticulaire. Pour chacune des cinq impressions, j'ai fait pivoter le cadre en relation avec les lignes du lenticulaire. Chaque rotation engendre des interférences et un mouvement unique. Collées les unes à la suite des autres, elles forment une séquence de mouvements. Une sorte de méta animation du mouvement. Aussi, comme j'ai utilisé le même cadre sérigraphique, celui-ci s'est dégradé, il y a donc des accidents apparents qui deviennent des invariants dans les impressions.

L'échelle de l'œuvre est importante, car en plus d'englober le champ de vision, elle permet un plus grand déplacement latéral du spectateur. On retrouve dans son format un rapport proche de l'écran de projection. Par la nature de l'impression très contrastée et l'impression de réflexion sur une plaque de métal, on peut faire un rapprochement avec le Daguerrotypage, premier support photographique sur plaque d'argent datant du milieu du 19e siècle. Ici, on fixe le mouvement comme on fixe une image en photographie, le corps bien raide.

3.4 Berlin Horse



Figure 3.6 *Berlin Horse*

L'œuvre *Berlin Horse* (2016) fait référence au film structuraliste du même nom réalisé par Malcom le Grice. L'œuvre est la reproduction d'une image du générique de la fin du film. Comme les cartons embossés de la série *Architecture*, une seule image apparaît selon un point de vue unique. On voit d'abord un monochrome noir puis le texte. L'œuvre fait référence à la pellicule cinématographique et bien sûr au son. Le son qui est présent dans le rythme visuel en tant que synesthésie. Il s'agissait de faire dévier la lecture avec cette œuvre ponctuation.

En utilisant une approche réductionniste, l'exposition *Angle mort* m'a permis de mesurer comment mon paracinéma lenticulaire avait évolué durant mon parcours universitaire. Cet exercice de réduction fut bénéfique, en ce sens qu'il

m'a permis d'isoler l'objet de ma recherche, soit la perception du mouvement de l'image par un observateur en mouvement grâce au procédé lenticulaire.

Enfin, l'exposition m'a permis de questionner autant la mise en mouvement de l'image que sa prétention à l'arrêt. Avec la simplification des paramètres, l'expérience de l'œuvre s'est complexifiée. L'utilisation du procédé lenticulaire de façon minimale, l'exploration de la matérialité du médium avec les codes de la peinture formaliste et du cinéma structuraliste, ainsi que le développement de techniques artisanales pour sérigraphier et peindre sur le support m'aura permis de renouveler les modalités du regard sur l'imagerie lenticulaire.

CONCLUSION

L'intuition que j'avais lors de mon expérience de documentation vidéographique des œuvres du Mois de la photo s'est transposée dans mon travail de création. J'en ai fait le moteur de ma recherche artistique : l'engagement du spectateur dans la production de sens à travers le positionnement physique de son corps en relation à l'œuvre. Le spectateur prend position en créant son chemin d'observation.

À bien des égards, l'exposition *Angle mort* répond à mes intuitions : le support lenticulaire est un bon moyen d'explorer les conditions d'apparition du mouvement de l'image. Ce support permet de réaliser un paracinéma qui met en jeu la spatialisation de l'image en mouvement, en plus de posséder des qualités en tant que médium artistique. L'approche réductionniste utilisée dans la production de cette première exposition cinéplastique m'a amené à adhérer à une définition de l'image en lien avec notre perception mobile de l'environnement. En effet, cette définition n'est ni abstraite ni figurative, mais plutôt en constante métamorphose.

Je suis moi-même spectateur de mes œuvres, que ce soit au moment de leur création, de leur diffusion ou de leur documentation. Ainsi, pour me soumettre aux exigences professionnelles, je dois les documenter : un défi de taille puisque le sujet même de ces œuvres expérientielles est la multiplicité des points de vue. Depuis le départ, l'intérêt de mon paracinéma lenticulaire était de demander le corps à corps. Dès lors, il s'agit d'un paradoxe et d'une faiblesse, car sa médiatisation ne peut rendre compte de l'expérience vécue.

Pour moi, les œuvres qui « fonctionnent » sont celles qui soulignent leur propre échec. Entre les réalités du concept et celles de l'expérience, l'art apparaît, le cheval court. Dans la création de ma fiction et mon désir de partager mon problème, je négocie avec plusieurs réalités contradictoires. Si je suis conscient du danger que posent le formalisme et sa possible récupération, je réalise aussi que sa critique sert le discours ambiant. L'idéologie dominante étant celle du mouvement perpétuel qui se nourrit de discours et de transitoire, de flux d'informations, de mouvements des capitaux et d'obsolescence d'objets.

Nous sommes, je l'ai mentionné, dans une cinéplastique généralisée. Loin de vouloir en remettre, mon travail tente modestement de réconcilier structuralisme et poststructuralisme avec des objets qui se transforment. Je pose le mouvement en tant que forme et questionne la forme que prend le mouvement. J'essaie d'embrasser ces contradictions, sachant que le danger pour l'artiste est de produire un savoir prédigéré ou même d'être de la saucisse dans « l'industrie culturelle ».

Après avoir défriché le terrain de la cinéplastique et élargi mon langage visuel, plusieurs pistes de recherche s'ouvrent. Comme je l'ai mentionné dans mon texte, la dimension de mise en espace du paracinéma lenticulaire pourra être davantage explorée, par exemple, dans l'élaboration d'un corpus de sculptures, en tirant avantage des techniques développées ces deux dernières années. Aussi, je vais continuer l'exploration de l'animation sous toutes ses formes et plus particulièrement celles qui misent sur la vision ambulatoire.

Je compte donc poursuivre mes expérimentations avec le support lenticulaire, parce que j'en retire du plaisir, ce qui n'est pas rien. J'espère avoir rendu compte du mouvement dans mon travail et surtout de mon travail en tant que

mouvement. Comme l'écrivait J.R.R. Tolkien : « Ceux qui errent ne sont pas toujours perdus ».

BIBLIOGRAPHIE

Livres, catalogue, films et articles

- Alÿs, Francis. (1997). *Paradox of Praxis 1 (Sometimes Making Something Leads to Nothing)*. [Vidéo]. Récupérée le 4 avril 2017 de <http://francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/>
- Asselin, Olivier et Lussier, Réal. Musée d'art contemporain de Montréal, Montréal, Canada. (1995). *L'Effet cinéma*. [Catalogue d'exposition]. Montréal : Musée d'art contemporain de Montréal.
- Bellour, Raymond. *L'entre-image. Photo. Cinéma. Vidéo*. Paris : Éditions de la différence, 2002.
- Beaudelaire, Charles. *Œuvres complètes*. Paris : Bibliothèque de la Pléiade, Gallimard, 1961.
- Carbone, Mauro. *La chair des images : Merleau-Ponty entre peinture et cinéma*. Domont : Librairie philosophique J. Vrin, 2011.
- Chateau, Dominique. *Philosophie moderne : le cinéma*. Paris : l'Harmattan, 2009.
- Chateau, Dominique. « Norman McLaren : Pensée cinéma et cinéplastique » *Nouvelles vues*, Université Laval, no 17 (2016) : 15 de 5 -8
- Davila, Thierry. *Marcher, Créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*. Paris : Édition du Regard, 2002.
- Dubois, Philippe, Biserna Elena et Monvoisin, Frédéric. *Extended cinema : le cinéma gagne du terrain*. Collection Zeta. Italie : Campanotto Editore, 2010.
- Elwes, Catherine. *Installation and the Moving Image*. New-York : Wallflower Press, 2015.
- Faure, Élie. *Fonction du cinéma. De la cinéplastique à son destin social*. Suisse : Éditions Gonthier, 1964.
- Gibson, James, J. *Approche écologique de la perception visuelle*. Bellevaux : Éditions Dehors, 2014.
- Kepes, Gyorgy. *Nature et art du mouvement. Collectif sous la direction de Gyorgy Kepes*. Belgique : La Connaissance, 1968.
- Malabou, Catherine. *L'avenir de Hegel. Plasticité, temporalité, dialectique*. Paris : Vrin, 1996.
- Malabou, Catherine. *La plasticité au soir de l'écriture. Dialectique, destruction, déconstruction*. Paris : Éditions Léo Sheer, 2005.
- Malabou, Catherine. *Le Change Heidegger. Du fantastique en philosophie*. Paris : Éditions Léo Sheer, 2004.

Malabou, Catherine. *Ontologie de l'accident. Essai sur la plasticité destructrice*. Paris : Éditions Léo Sheer, 2009.

Merleau-Ponty, Maurice. *Le cinéma et la nouvelle psychologie*. Barcelone : Folioplus philosophie, Gallimard, 2009.

Merleau-Ponty, Maurice. *Sens et non sens*. Paris : Éditions Nagel, 1966.

Merleau-Ponty, Maurice. *L'œil et l'esprit*. Paris : Éditions Gallimard, 1964.

Plante, Jonathan. « Cyclope » *24 images*, 178, juillet-septembre, no 178 (2016) : 16

R. Kandel, Eric. *Reductionism in Art and Brain Science. Bridging the Two Culture*. New York : Columbia University Press, 2016.

Rongier, Sébastien. *Cinématière. Arts et Cinéma*. Paris : Klincksieck, 2015.

Seitz, William, C. *The Responsive Eye*. New York: the Museum of Modern Art, 1965.

Sitney, P. Adams. *Visionary Film. The American Avant-Garde*. New-York : Oxford University Press, 1979.

Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. New-York : E. P. Dutton & Co., 1970.

Youtube (2010, 6 mars). *Jackson Pollock by Hans Namuth*. [Vidéo]. Récupérée le 4 avril 2017 de <https://www.youtube.com/watch?v=6cgBvpjwOGO>

Youtube (2011, 2 avril). *The Responsive Eye by Brian de Palma, 1966*. [Vidéo]. Récupérée le 4 avril 2017 de <https://www.youtube.com/watch?v=vaUme6DY8Lk>

Walter, Benjamin. « Paris, capitale du XIXe siècle, exposé de 1939 ». Dans *le livre des Passages*. Paris : Collection Passages, Éditions du Cerf, 1989.