

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI

MÉMOIRE PRÉSENTÉ À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ART
(OPTION CRÉATION)

Par
Hugo Lachance

De la numérisation, un autre épisode de l'épopée numérique.

Avril 2003



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.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier sincèrement :

Mon directeur Jean-Pierre Séguin et mon co-directeur Carol Dallaire.

Mes parents, Jacques Lachance et Manon Tremblay ainsi que ma famille pour tout.

Ainsi que toutes ces personnes qui ont fait que ce projet existe :

Suzanne Amini, Audrey Savard, Nathalie Bachand, Denis Bellemarre, Stéphan Bernier, Marcel Blouin, Mélissa Bouchard, Sonia Boudreau, Éric Burman, Catherine Côté, Michel Dion, Cindy Dumais, Anne-Marie Fortin, Danielle Gagné, Véronique Gagné, Nathalie Girard, Fred Laforge, Denis Langlois, Jean-René Leblanc, Simon-Pier Lemelin, Paul Lussier, Martin Marceau, Luc et Dominique Mougél-Lachance, Pascal Rioux, J-Marc Roy, Gilles Sénéchal, Les Shirley, Agnès Tremblay, Lyzianne et Virginie du Potin, Nicholas Pitre et l'équipe de l'atelier d'estampe Sagamie, la galerie Langage Plus, la Galerie Séquence, les élèves et la direction de l'école Le Roseau, les élèves et la direction de la Polyvalente de Jonquière....et un tout spécial à ma Mathilde.

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements	II
Table des matières	III
Résumé	V
Avant-propos	VII
Introduction	1
Contexte de recherche	4
Genèse	5

CHAPITRE I		
DU PROCÉDÉ ET CHOIX DE REPRÉSENTATION		
1.1	Définition du procédé	8
1.2	Propriétés de la numérisation directe	12
1.2.1	Prendre le numériseur	12
1.2.2	La récolte des informations par balayage	13
1.2.3	La résolution : Influence temporelle et facette de la proximité	15
1.2.4	Lumière et échantillonnage	17

CHAPITRE II		
CONTEXTE DE PRODUCTION		
2.1	Fragmentation et assemblage	24
2.1.1	Le fragment	24
2.1.2	L'assemblage	27
2.1.3	Ce qui fait lien	29
2.2	Le travail avec les modèles et leurs influences	33

2.2.1	Le choix des modèles	34
2.2.2	L'échelle 1 :1	35
2.2.3	L'influence du modèle	36
2.3	Les expériences scolaires	38

CHAPITRE III		
L'EXPOSITION		41
3.1	L'exposition vue globale	42
3.2	Le corpus d'œuvres	43
3.2.1	Irréalité virtuelle	43
3.2.2	La série des portraits	44
3.2.3	Les adolescents	45
3.2.4	Le métissage	47
3.2.5	Les médaillons	47
3.2.6	Les objets	48
3.3	Les vidéos	51

Conclusion	53
Bibliographie	57
Annexe 1 : Les images ressources	59
Annexe 2 : Le corpus d'œuvres	67

RÉSUMÉ

Ce mémoire de production est une recherche de création qui est basée sur l'élaboration, la dénomination et l'expérimentation du processus de numérisation directe. Cette recherche a été inspirée par une expérience de numérisation qui est demeurée la base de cet ouvrage. Ce mémoire prend la forme d'un récit d'artiste qui relate la genèse, le développement et les expériences réalisées pour l'avancement du procédé de numérisation directe.

La question de recherche générale est la suivante : *en quoi le procédé de numérisation directe propose-t-il une nouvelle représentation du réel visible ?* La première hypothèse réside dans l'analyse et la compréhension du médium utilisé : *l'analyse des particularités techniques propres au numériseur permettent de comprendre l'esthétique unique de ces images.* La seconde hypothèse formulée est en rapport avec la dénaturation du numériseur : *si le numériseur quitte son horizontalité conventionnelle, il devient un médium de préhension du monde qui, par ses particularités intrinsèques, génère une imagerie unique.* Par cette dénaturation du médium, on se retrouve devant un médium de préhension du monde propre au numérique qui génère des images singulières. Après maintes expériences, il est possible d'affirmer que ce procédé de récolte d'informations est unique.

Une partie de cette recherche est consacrée à la dénomination de ce procédé. Je propose le terme *numérisation directe* car le médium est dénaturé ; il s'agit maintenant du numériseur qui quitte son horizontalité conventionnelle pour numériser *directement* les sujets.

Comment représenter l'unicité des images issues du procédé de numérisation directe ? L'hypothèse avancée est *la découverte et l'élaboration du procédé de numérisation directe sont issues d'un hasard impliquant le corps ; il me faut donc voir en quoi il est pertinent de continuer en ce sens, en conservant ce choix comme élément de représentation du procédé.* Je crois que le corps a une portée universelle et humanise cette pratique de l'art numérique. C'est ce qui m'amène à la portée humaine que le procédé de numérisation directe a instauré de façon inattendue.

La relation entretenue avec les modèles a-t-elle une influence sur la finalité des images ? Cette question émerge d'expériences de production avec des sujets humains où l'apparence corporelle modifiait les intentions initiales envers l'image. J'ai constaté que la finalité des images est imprévisible, c'est pourquoi j'ai intégré le modèle dans le processus de création. C'est-à-dire qu'il est présent

de la numérisation jusqu'au montage final. C'est à travers les discussions au cours du processus de numérisation que l'image finale prend sa portée humaine.

La conclusion se retrouve en images dans l'exposition finale. Le procédé de numérisation directe est un procédé générateur d'images uniques qui se différencie de la photographie analogique et numérique par ses qualités intrinsèques. L'aspect intimiste du procédé révèle une dimension humaine qu'il faut intégrer dans cette technique informatique. De plus, ce mémoire tente d'instaurer les bases du procédé de numérisation directe, les projections sont grandes. J'ai testé l'application du procédé avec des classes de cinquième année et une classe au secondaire. Le résultat est très satisfaisant et il démontre un potentiel pédagogique évident. Les possibilités d'exploiter tout l'univers intime, la proximité, le détail, la reproduction, l'immensité de l'assemblage, transposer l'esthétique au cinéma, etc... Les avenues sont nombreuses.

AVANT-PROPOS

« *Texas instrument home computer TI-99 4A* ». C'est le souvenir le plus lointain que j'ai de cette machine. À moins que ce ne soit mon vieux « *Etch-a-sketch* »... Je revois mon père assis à son bureau passant de longues heures devant cet ordinateur au design plutôt intéressant pour l'époque. J'ai essayé d'y programmer un jeu tiré d'un magazine : 1040 lignes de codes, un échec.

« *PC Junior* ». IBM fait son entrée à la maison. Nouveauté : un écran cathodique. Mon père s'acharne toujours et les prouesses exécutées étonnent. J'y trouve plaisir dans les jeux rudimentaires qui s'exécutent grâce à ces grosses disquettes sombres et molles qu'on introduit dans les entrailles de la machine et qui produisent un son similaire à l'ouvre-boîte électrique de ma mère.

« *Clone PC 286* ». Couleurs, interface conviviale et « *Paintbrush* ». Le premier logiciel de dessin fait son apparition chez moi. Je me souviens d'avoir passé de nombreuses heures à expérimenter ce programme, ce qui m'a permis de comprendre la logique de la machine tant au niveau de l'interface logicielle qu'au

niveau des possibilités de création. L'impression était une étape assez fastidieuse, c'était l'époque de l'imprimante à ruban, monochrome, lente, bruyante et imprécise. Je regrette de ne pas avoir conservé ces imprimés... Dommage...

« *Power Macintosh* ». C'est sur ces machines particulières que j'ai sommairement appris à me servir des logiciels de dessin et de traitement d'images les plus populaires. Je détestais ces engins.

Une fois à l'université, grâce aux prêts-étudiant, je me suis procuré mon premier ordinateur (*iMac DV Spécial Édition*) et quelques périphériques. L'intérêt de l'ordinateur comme outil de création s'est manifesté par l'utilisation du numériseur. J'ai fait quelques expériences de numérisation d'objets, de numérisation de parties de mon corps et d'assemblages d'images par ordinateur, expériences qui m'avaient alors beaucoup intéressé. Cependant, j'ai mis les projets d'art numérique de côté pour me concentrer sur l'orientation de mon intention de recherche à la maîtrise : la peinture.

Rapidement, la boucle s'est refermée en peinture et je me suis retrouvé devant une impasse : j'avais épuisé, il me semble, les possibilités de ce médium en regard de ma recherche. Avais-je pris un mauvais trajet ? Peut-être... Je suis retourné à l'ordinateur, j'ai fouillé dans les expérimentations que j'avais faites auparavant et j'ai consulté quelques personnes ressources : une ligne de recherche tangible s'est tracée. J'ai repris les images de mon corps, numérisées et assemblées, pour

reprendre le travail entamé auparavant et amorcer une réflexion plus rigoureuse de manière à en faire un sujet d'étude solide et stimulant.

INTRODUCTION

L'avènement, le développement et l'accessibilité des nouvelles technologies liées au numérique ont transformé le paysage de notre quotidien. Ingénieusement, ces technologies se sont intégrées un peu partout pour tomber dans une certaine banalité. La genèse de cette recherche vient justement d'un geste banal auquel j'ai porté une attention particulière. Ce geste s'est alors concrétisé en un sujet d'étude au fil des expérimentations. C'est pourquoi ce mémoire prend la forme d'un récit d'artiste.

L'objectif général de cette recherche est de définir et de mettre en pratique une technique de numérisation qui n'a, à ma connaissance, jamais été officialisée. Mon intention n'est pas de m'approprier le titre d'*inventeur* du procédé de numérisation directe, mais plutôt de le concrétiser comme une technique unique de préhension du monde. Pour y arriver, la dénomination et la compréhension du médium est nécessaire.

En ce qui a trait à la dénomination, je m'appuie sur un terme du dictionnaire des arts médiatiques (G.R.A.M., 1996) définissant la *numérisation à*

plat comme un procédé qui consiste à *balayer avec un éclairage intense la surface d'un document posé à plat [...]*. Dans ce cas, le terme *numérisation directe* peut être applicable à un type de numérisation où le numériseur se dépose *directement* sur une surface. Or, dans le procédé de numérisation directe, le numériseur quitte son horizontalité conventionnelle ce qui lui donne, à la manière d'un appareil photographique, une infinité de points de vue. Cette dénaturation du numériseur pourrait être l'élément qui donne l'unicité des images qu'il génère.

La question principale de cette recherche est : *en quoi le procédé de numérisation directe propose-t-il une nouvelle représentation du réel visible ?* L'hypothèse formulée provient de cette dénaturation de l'appareil : *si le numériseur quitte son horizontalité conventionnelle, devient un médium de préhension du monde qui, par ses particularités intrinsèques, génère une imagerie unique.* L'analyse des particularités techniques du numériseur devrait clarifier son utilisation face aux autres médiums et, par le fait même, identifier les phénomènes qui donnent ces qualités aux images. Ensuite, la dénaturation du numériseur, en lien avec ses particularités intrinsèques, offre des points de vue inhabituels, ce qui confère aux images leurs unicités.

Vient maintenant le choix de l'élément de représentation du procédé et son esthétique : *comment représenter l'unicité des images issues du procédé de numérisation directe ?* L'hypothèse formulée est : *la découverte et l'élaboration du procédé de numérisation directe sont issues d'un hasard impliquant le corps.* *Il me faut donc voir en quoi il est pertinent de continuer en ce sens, en conservant*

ce choix comme élément de représentation du procédé. Il s'agit d'analyser le côté humain et tout ce qu'il implique, de la numérisation à l'impression. Je tiens, dans la mesure du possible, à conserver une base égalitaire entre l'homme et l'image numérique. Cette recherche, par sa logique et ses expériences devrait amener des éléments de réponses justes aux questionnements proposés et concrétiser le procédé de numérisation directe.

CONTEXTE DE RECHERCHE

Le fondement de cette recherche est basé sur une découverte issue du hasard. Comme je l'ai mentionné plus tôt, ce texte prend la forme d'un récit d'artiste, exactement comme je l'ai vécu. L'étude du procédé de numérisation directe, de ses prémisses à l'exposition des images qui en découlent, à été une expérience fascinante. Ce chapitre relate la genèse, les enjeux du procédé et donne la direction de ce récit de recherche.

Le texte qui suit qui suit met en place les prémices qui mèneront aux grandes questions de cette recherche. Des questions importantes en regard des éléments du hasard qui ont fait dévier ma pratique artistique. Comment profiter du hasard pour en faire un élément de recherche ? Comment, à partir d'une œuvre maîtresse, élaborer un processus de recherche axé sur une technique.

GENÈSE

L'intérêt de l'ordinateur comme outil de création s'est manifesté par hasard à travers l'utilisation du numériseur. Lors de la numérisation d'un livre un peu trop rigide que je pressais fermement contre la vitre d'exposition de l'appareil, j'ai aperçu mon poignet au bas de l'image de prévisualisation. L'image obtenue était fascinante. Comme beaucoup d'utilisateurs, j'ai expérimenté les propriétés du portrait avec le photocopieur, mais l'image numérique revêtait un cachet unique. C'est-à-dire, une image profonde mais très intime par la proximité du sujet. Une image de détails, de précisions amenées par un contraste clair-obscur dominant. C'est à partir de cet instant que le projet *Irréalité virtuelle*, projet initiateur de tout le processus de numérisation directe, a débuté.

Le projet consistait en une numérisation de chaque partie de mon corps, assemblées à même l'ordinateur à la manière d'une planche anatomique pour ensuite les faire imprimer à *l'atelier d'estampe Sagamie* qui disposait des installations nécessaires. Les bras étant numérisés, je devais faire de même pour les épaules et le torse, ce qui me posait un problème majeur car je devais appuyer mon corps contre la surface de l'appareil en une position très inconfortable. De

plus, les images obtenues donnaient la sensation d'un corps écrasé sur le verre plutôt que d'un corps détendu, humain et vivant. C'est à ce moment que j'ai saisi le numériseur et que je l'ai posé sur ma poitrine sans l'appuyer afin d'obtenir l'image désirée. Le simple fait que la machine quitte son *horizontalité conventionnelle* influençait les propriétés des images recueillies. Ces images étaient fascinantes, la représentation du corps était captivante et soudainement, mon identité apparaissait digitalisée, emmagasinée, immortalisée. J'avais trouvé mon corpus d'images à expérimenter.

CHAPITRE I

DU PROCÉDÉ AU CHOIX DE REPRÉSENTATION

Avant de pouvoir affirmer toutes choses, il faut comprendre le médium utilisé et de savoir comment le présenter. Les objectifs de ce chapitre sont : trouver une dénomination adéquate, ensuite, comprendre les éléments techniques du procédé de numérisation directe, et enfin, réfléchir à des solutions plastiques pertinentes afin de représenter les qualités esthétiques de la technique. Ces questionnements guideront la production avec plus d'efficacité.

1.1 Définition du procédé

J'ai utilisé le terme *numérisation directe* de façon spontanée. Étant en période de production, il me semblait important de trouver une dénomination concernant la manière de travailler avec le numériseur. Ce terme signifie en fait *l'expérience de numériser autrement qu'à plat, d'application de l'appareil directement sur le sujet*. La notion de *directe* ne s'applique pas seulement au contact physique entre le sujet et l'engin, elle comprend aussi la relation entre l'artiste et le sujet, entre le procédé d'obtention des images et les particularités qui y sont liées. C'est un terme que je considère satisfaisant pour l'utilisation artistique et l'énonciation de ma démarche.

L'action de numériser est celle de *transformer (un signal analogique) en une suite de valeurs numériques*. La numérisation est réalisable par divers processus dont la photographie numérique, les cartes de numérisation de signal vidéo et les numériseurs. En ce qui me concerne, j'appuie ma recherche sur cette définition du numériseur :

Un appareil de numérisation. Le scanner analyse point par point une image. Il est composé d'une source lumineuse [...] et d'un récepteur [...] mesurant la quantité de lumière reçue. Le scanner produit une information qui servira à constituer ou reconstituer une image afin de lui appliquer un traitement. Ce convertisseur

analogique-numérique transfère la réalité (photo, objet) dans le monde du numérique (Bernard, 2000, p.198).

Dans le *Dictionnaire des arts médiatiques* on retrouve une définition plutôt intéressante de *numérisation à plat* : « Dispositif d'analyse par balayage optique d'images (photographies, dessins, textes) sur papier afin d'en tirer des répliques constituées de valeurs discrètes traitables par un ordinateur. ». On y explique aussi que *le procédé consiste à balayer avec un éclairage intense la surface d'un document posé à plat ...*(G.R.A.M., 1996). Cette définition propose un standard pour un processus de numérisation qui se situe à un niveau technique. C'est à partir de cette définition que peut s'élaborer la recherche d'une terminologie plus exacte.

Comment définir l'action de numériser en ayant l'appareil en main et en le déposant sur un sujet afin d'emmagasiner son empreinte dans l'ordinateur ? Du mot *directe* on dit communément : *qui est en ligne droite, sans détour*, ou bien : *qui se fait dans un sens déterminé*. Effectivement, il est bien question du plus court chemin entre deux points ce qui est le point central de mon travail dans le cadre de cette recherche. La proximité est la nature même de la numérisation directe et par les capacités intrinsèques de la machine, elle œuvre autant au niveau technique que conceptuel. Cette proximité prend son sens et son importance quand le numériseur quitte son horizontalité.

Les instruments que nous utilisons sont comme le bâton divinatoire des prêtres Bouddhistes : ils pointent en direction de la nature des choses. Approcher la machine comme on approche un morceau de papier avec un pinceau - en étant complètement libre de préconceptions - permet au système de la machine de se révéler lui-même, dans ses capacités et sa nature¹

Pour ce faire, la machine doit quitter sa position d'origine pour ainsi créer un contact direct sur la surface même du corps. Cependant, il faut bien avouer que dans ce cas, toutes les numérisations, même à plat, sont *directes*. Or, cela me cause un problème au niveau de l'appellation de cette technique. D'autres termes pourraient alors entrer en ligne de compte, afin d'en spécifier le sens qui y est donné dans le cadre de ma recherche.

La *préhension numérique* est un terme à sonorité intéressante, mais signifiant une approche trop générale. On pourrait alors le préciser de la même manière que le précédent soit *préhension numérique directe*. Or, à ce point, le problème reste entier car il ne faudrait pas mettre de côté le point de départ proposé dans le *Dictionnaire des arts médiatiques* énoncé auparavant : *la numérisation à plat*. Ne pourrions-nous pas alors parler de *numérisation spatiale* ou de *préhension numérique spatiale* ? Cette *spatialité*, ce rapport à l'espace, serait-il un qualificatif satisfaisant ? Il s'agit d'un terme efficace au niveau de la liberté de

¹ « *Se synchroniser avec la société : le copieur comme composante d'un système génératif.* », SHERIDAN, Sonia Landry, *Esthétique des arts médiatiques Tome I*, Presses

manipulation du numériseur et si on considère que toutes les numérisations sont directe, cette expression est alors plus précise.

Quoi qu'il en soit, nommer cette numérisation directe consiste à comprendre et à définir la manipulation de la machine (laquelle quitte son horizontalité) et saisir l'idée de proximité, de contact spontané et de *direct* entre l'appareil, l'artiste et le sujet. À mon avis, le fait d'avoir la définition de *numérisation à plat* comme base de réflexion a amené l'idée de planéité statique vers une planéité qui se meut dans l'espace et qui entre en contact avec des sujets, donc qui prend la liberté de mouvement nécessaire à l'échange de données entre le numériseur et le numérisé tout en donnant cette richesse particulière aux images récoltées. Le terme de *numérisation spatiale* conviendrait ainsi au mouvement de l'appareil et *numérisation directe* à la notion technique et conceptuelle de proximité.

Évidemment, de productions en réflexions, la terminologie de ce procédé s'étoffera pour en arriver à des appellations plus exactes qui conviennent aux diverses pratiques artistiques ou tout simplement, conserver son nom actuel qui peut-être fera partie, je l'espère aussi, du vocabulaire des artistes de l'art numérique.

1.2. Propriétés de la numérisation directe

Pour réfléchir autour de la problématique de départ qui questionne : *En quoi le procédé de numérisation directe peut proposer une nouvelle représentation du réel visible*, il faut analyser le médium, le décortiquer du point de vue technique pour comprendre pourquoi les images engendrées par ce procédé sont si particulières.

Je tiens à énumérer les propriétés de la numérisation directe de manière à créer un pont entre la genèse de ce procédé et un processus comparatif des disciplines connexes. C'est-à-dire, une analyse des particularités de cette technique qui m'ont motivé à entreprendre une recherche de maîtrise sur ce sujet. L'intérêt envers ce processus s'est manifesté autant au niveau technique qu'au niveau esthétique, autant dans le *faire* que dans la finalité. C'est pourquoi je tiens d'abord à présenter les particularités techniques, les caractéristiques des images obtenues et les événements qui découlent de la rencontre de ces deux éléments.

1.2.1. Prendre le numériseur

Comme je l'ai déjà indiqué, le simple fait que le numériseur quitte son horizontalité change le point de vue du corps numérisé, et change donc l'essence

de l'image. Par exemple, si on applique un corps mou (ventre, joue) contre la vitre d'exposition nous obtiendrons un effet d'écrasement. Par contre, si on appose l'appareil sur ce même corps, nous obtiendrons une image à l'allure plus détendue, plus naturelle. De plus, l'action de prendre le numériseur permet de travailler en périphérie du corps, ce qui offre une infinité de points de vue qu'il serait plus difficile ou carrément impossible d'obtenir en laissant l'appareil à plat. On retrouve ce genre de perspective dans les images réalisées en 3D qui nous permettent de synthétiser, d'observer, de manipuler ou de réfléchir un corps sous des angles inaccessibles.

1.2.2. La récolte des informations par *balayage*.

Techniquement, le numériseur analyse point par point une image. Les informations sont récoltées par balayage, c'est-à-dire que le capteur optique accumule l'information suivant un mouvement gauche-droite et de haut en bas, les données étant ensuite reconstituées dans l'ordinateur. La particularité du balayage dans la constitution des images obtenues par numérisation directe se situe au niveau du *temps* de numérisation. Qui n'a pas déjà suivi avec sa main le faisceau de lumière d'un photocopieur ? (Sinon essayez-le, vous verrez...) La déformation de l'image provient de la façon dont les données sont recueillies et du temps qu'il a fallu pour les obtenir. Le photocopieur prend un temps X pour

enmagasiner l'information récoltée de gauche à droite. Normalement, si le sujet est resté immobile, l'image sera ressemblante. Cependant, si vous troublez l'espace-temps nécessaire, vous verrez une déformation.

On entre ici dans un questionnement sur le temps par rapport au médium. Comment le numériseur gère-t-il son temps ? Le médium en lui-même a besoin d'un certain temps pour accomplir son travail de gestion de l'information. Ce temps qui lui est requis confère aux images récoltées une singularité qui le différencie des autres médiums. Actuellement, la technologie des numériseurs populaires ne permet pas la numérisation instantanée de la surface d'exposition, le facteur temps nous reste encore perceptible. Le *temps* est perceptible au niveau visuel car il laisse des *traces* sur l'image. Lorsque la numérisation est en court, un mouvement de respiration ou un minime réflexe nerveux peut alors influencer l'image. De manière générale, cet effet se traduit sur l'image par de petites vagues qui déforment le sujet². Au niveau de l'image composite finale, chaque fragment possède son propre rapport au temps, ce qui offre plusieurs niveaux de lecture de l'espace-temps. Donc, combiné au balayage, le temps demeure une propriété importante qui fait la particularité de la numérisation directe.

² Voir Fig. 1, p. 59.

1.2.3. La résolution, influence temporelle et facette de la proximité.

Un autre élément qui entre en ligne de compte et influence le rapport au temps de numérisation : La *résolution*. Le nombre de pixels par unité de longueur dans une image est appelé la *résolution d'image*, généralement mesurée en pixels par pouce : « *p.p.p.* », (communément appelés *d.p.i.* en anglais). « Une image à haute résolution possède ainsi plus de pixels [...] qu'une image de même dimension mais de résolution plus basse. La résolution des images [...] peut varier de 300 ppp ou plus (haute résolution) à 72 ou 96 ppp (faible résolution). (Adobe, 1999, p. 221).» Autrement dit, plus une image possède de pixels par pouces plus elle est riche en informations. Or, pour emmagasiner ces informations, le numériseur doit prendre un certain temps pour s'exécuter. Normalement, la résolution pour une impression de qualité se situe en 150 et 600 ppp (300 ppp apparaissant comme un standard), avec la numérisation directe la résolution appropriée est de 150 ppp, juste milieu entre qualité et temps.

Au niveau temporel, la résolution aide à capturer un moment plus ou moins long, à imprégner la trace d'un temps balayé. J'ai fait l'expérience de numériser un cadran à aiguilles à différentes résolutions et le résultat est surprenant, on voit la marque temporelle. À la manière des *montres molles* de Dali, l'aiguille des secondes se retrouve déformée³. Si l'aiguille du cadran se trouve à midi,

³ Voir Fig. 2, p. 60.

parallèlement à la tête de lecture du numériseur en action, le numériseur enregistrera les différentes positions de l'aiguille en mouvement, ce qui lui donnera un aspect flasque. Même chose avec un sujet vivant, le temps qu'il passe sur la vitre d'exposition influence le résultat de l'image. Si le corps bouge, respire, sécrète, l'image profite de cette instabilité physique.

Les pixels des images sont directement convertis en pixels d'écran. De ce fait, si la résolution de l'image est supérieure à celle de l'écran, l'image y apparaît plus grande que ses dimensions spécifiées pour l'impression. On peut considérer cette facette de la résolution comme une sous-particularité de la numérisation directe, la dimension qui s'observe dans l'atelier-ordinateur. C'est ici que se trouve, à mon sens, le côté poétique du travail. Nous y reviendrons plus loin.

La résolution d'un écran d'ordinateur est de 72 ppp (le minimum pour que le mélange de pixels semble cohérent à l'œil humain), lorsqu'un sujet est numérisé à 150 ppp, un peu plus du double de pixels est accumulé donc, une fois à l'écran, l'image recueillie semble deux fois plus grande. J'ai beaucoup apprécié ce point de vue sur mon corps lors du projet *Irréalité virtuelle*, ça m'a permis de me voir en surface via l'interface. Souvent, nous ne faisons face à nous-mêmes qu'au niveau des répercussions que l'image de notre corps projète. Or, même si certains échos visuels proviennent de détails, ils viennent s'unifier à l'ensemble qu'offre l'image du corps complet. Il est plutôt rare d'avoir l'opportunité de voir son corps de si près avec autant de précision, on s'offre un point de vue inusité sur soi-même.

1.2.4. Lumière et échantillonnage

L'éclairage point par point est une particularité des appareils de numérisation qui fonctionnent par balayage. Dans un premier temps, un échantillonnage doit être réalisé. Sans entrer dans les détails, un échantillonnage est, par définition, discontinu puisqu'il s'agit de mesurer à intervalles réguliers un signal pour le quantifier (BERNARD, 2000, p.92). L'échantillonnage est en fait une pré-numérisation, il sert à filtrer le signal pour régulariser les fréquences, de cette façon, on peut éviter les saturations de lumière. Cependant, lors de la numérisation directe d'un corps, il est difficile et laborieux de numériser deux fois le même sujet dans une position semblable, l'échantillonnage se fait de façon imprécise. Il y a un jeu subtil qui s'opère grâce à ce dernier car : « [...] échantillonner c'est d'abord discriminer.⁴ » Si l'échantillonnage devient une variable imprévisible, matière à accident, l'image bénéficie de subtilités propres au procédé. C'est ce qui lui confère, en partie, une luminosité distinctive.

La luminosité des images de la numérisation directe est, de plus, étroitement liée à la profondeur de champ qu'offre l'appareil. La lumière de l'appareil est à l'image d'une boîte lumineuse. La lumière réfléchie de façon uniforme et constante produit un spectre lumineux dont la fréquence et l'intensité sont continues. La forme des sujets numérisés a une influence sur l'éclairage, les

⁴ Ibid., p.30.

parties illuminées apparaissent claires, précises, définies, parfois même, selon l'échantillonnage, surexposées et les parties sombres tombent rapidement dans l'obscurité. L'absence du niveau intermédiaire de lumière crée une planéité dans l'image, une planéité qui suggère un rapprochement vers le sujet, un contact, un point de vue intimiste, quasi chirurgical, voyeur. Un peu à l'image des tableaux de Chuck Close⁵.

1.3. Le corps comme élément de représentation

Pascale Ancel dans son texte *L'ombre de Cindy Sherman*, décrit l'utilisation que l'artiste fait de son propre corps en étant sujet représentatif de son travail photographique : *elle ne se raconte pas, elle ne se sert pas d'elle dans une réflexion sur les mythologies personnelles par exemple. Elle utilise sa propre identité dans le but de développer une réflexion plastique sur l'image.* (Ancel, 2000, p.123.) Dans le projet *Irréalité virtuelle*, j'ai offert la représentation de mon corps comme lieu commun pour la mise en image d'une technique de préhension du monde et ce, sans aucune intention autobiographique. Cette image est le point de départ de l'exploration du procédé de numérisation directe au niveau technique, de là cette volonté de rappeler une planche anatomique. C'est ce

⁵ Peintre et sérigraphiste américain né en 1940.

caractère, disons *anthropologique*,⁶ des images du projet qui leur permet de laisser transparaître leur plein potentiel esthétique et le caractère spécifique de l'imagerie issue de la numérisation directe.

Le corps anatomique est aussi celui de la science, mais le corps de la science est mort : corps devenu cadavre prêt pour la dissection. Et la représentation du corps anatomisé puis réarticulé dans la peinture est doté de gestes, de postures, de traits physiologiques qui font concevoir le corps comme l'expression déchiffrable d'une âme (Le Bot, 1986, p.9)

Depuis l'accident où j'ai numérisé une partie de mon poignet en voulant transférer une image d'un livre à mon ordinateur, le est devenu le thème principal. Bien que ce fût au départ le fruit du hasard, je continue à explorer le corps comme sujet car il est un référent absolu ; « lieu de tous les entre-deux, lieu de métissages, il est à la fois la figure de l'individuation (un espace « propre ») et celle de l'intersubjectivité⁷ ». Le lien référentiel *humain-numérique* crée une situation de communication entre deux sujets : le spectateur et l'image. Le spectateur peut donc se repérer dans l'œuvre et mieux comprendre l'esthétique issue de la numérisation directe. On ne peut omettre le rapport entre le binaire et la génétique qui alimente ce lien *génético-numérique*.

⁶ Au sens de « L'anthropologie qui s'intéresse au corps comme fond anthropologique commun à tous les hommes. » Michel Gigou, *Les imaginaires du corps Tome II*, (ouvrage collectif), L'Harmattan, France, 2000, p. 178.

⁷ FINTZ, Claude, *Les imaginaires du corps tome II (ouvrage collectif)*, Paris, L'Harmattan, 2000, p.381.

Ce rapport de représentation du corps par l'autoportrait s'est modifié dans la pratique elle-même. J'ai entrepris la seconde partie du diptyque *Irréalité virtuelle* quelques semaines après avoir amorcé la première. Un inévitable problème de numérisation survint lorsque j'entrepris de numériser la partie dorsale de mon corps ; Comment faire pour y arriver seul avec tout cet attirail ? Simple, il suffit de demander à quelqu'un, ce que s'est produit. C'est donc en me faisant numériser que j'ai fait le transfert de l'autoportrait au portrait.

Il m'est alors apparu incontournable de numériser d'autres personnes. J'ai d'abord opté pour le pendant féminin d'*Irréalité virtuelle*, j'ai donc numérisé ma copine. Après avoir beaucoup travaillé à l'autoportrait, j'ai pu concevoir l'expérience du travail avec modèle ; un travail où le temps d'exécution est réduit et où il me fallait à la fois développer une méthode d'approche sensible et une méthode de numérisation. C'est d'ailleurs en assemblant ces fragments que j'ai réalisé la froideur et le statisme des images récoltées et rien de tout cela ne me convenait. Pendant le montage des images, je me basais sur mon autoportrait que je plaçais sur un calque situé sous les fragments, ce qui me donnait une direction sur les proportions à respecter. Machinalement, l'idée de métissage s'est matérialisée à l'écran et l'assemblage de ces fragments donnait une fluidité et une poésie à l'image tout en conservant la clarté poétique du procédé et l'imbrication d'une génétique « faite maison » dans l'imagerie de la numérisation directe⁸. J'y reviendrai au chapitre III lorsque nous verrons les expériences issues de rencontres avec différents groupes scolaires qui ont contribué à cette recherche.

⁸ Voir fig. 12, p.76.

Jusqu'à ce moment, les notions issues du procédé de numérisation directe étaient de l'ordre de l'autoportrait, du portrait et la possibilité du métissage des corps. Naturellement, la suite logique de l'évolution allait vers l'approche de gens qui évoluaient hors du cercle de connaissances. Comme je le mentionnais plus tôt, les images récoltées par la numérisation directe sont d'une grande précision grâce à la concentration de p.p.p. et à l'éclairage très focalisé. C'est ce qui fut sous-jacent pour un projet qui englobait toutes les notions acquises depuis le début de ma recherche en ainsi que cette volonté d'approche de inconnus. Mon intention était de rencontrer des gens dont la vie avait laissé des traces (involontaires ou non) sur leurs corps : cicatrices, tatouages, perçages, scarification, vieillissement, déformation et de les numériser dans le but de réunir le tout en une image aux fragments métissés qui reconstitueraient un corps iconographique⁹. Après avoir rencontré et numérisé plusieurs personnes, vint l'étape du montage. Encore une fois, malgré la pertinence du projet et l'inspirant échantillonnage amassé, je me suis buté au problème de l'organisation *anatomique* des fragments. Je n'arrivais pas à créer un assemblage cohérent, convaincant. J'ai donc décidé, à contrecœur, de laisser tomber le projet d'infographies et d'en analyser les aspects de façon constructive. L'essence de cette expérience fût le développement d'une approche humaine de mon travail, une prise de conscience de l'aspect relationnel de ma pratique de la numérisation directe. Je dis de la « numérisation directe » car sans prétendre faire de l'art

⁹ Dans le sens de l'étude des diverses représentations figurées d'un sujet, d'un corps aux différentes facettes.

relationnel, le procédé en lui-même implique une proximité particulière avec le sujet.

Différents aspects s'ajoutent dans la pratique tant au niveau *relationnel* qu'à tout ceux énoncés dans ce chapitre. La connaissance des *techniqualités* du procédé de numérisation directe et le choix d'un élément pertinent de représentation amène au contexte de production. Contexte qui soulève d'autres questionnements ; du traitement de l'image au travail avec les sujets.

CHAPITRE II

CONTEXTE DE PRODUCTION

Une fois les éléments techniques et représentatifs déterminés, vient le contexte de production. Des interrogations surgissent en rapport à une construction et une esthétique pertinente des images. *Quel type de « travail sur l'image » serait propre à l'esthétique du procédé de numérisation directe mise en relation avec le corps. Quelles en sont les solutions plastiques ?* L'hypothèse formulée trouve sa source dans la genèse du projet : *L'élaboration d'une imagerie propre à l'esthétique du procédé de numérisation directe, peut se faire par l'assemblage de plusieurs fragments issus de ce même procédé.* De plus, le travail avec modèles soulève des questions importantes quant au faire des images : *Quel est le rôle des modèles dans la production ? Jusqu'où peut aller l'implication d'un ou des modèles dans l'œuvre ? Peuvent-ils influencer l'œuvre ?* Toutes ces questions sont les enjeux de ce chapitre.

2.1. Fragmentation et assemblage

« Pareil à une petite œuvre d'art, un fragment doit être totalement détaché du monde environnant et clos sur lui-même comme un hérisson. »
F. Schlegel

À la lumière de l'analyse des propriétés des images acquises par le procédé de numérisation directe, nous sommes en mesure de croire en leurs singularités. Individuellement, chacune de ces *images* conserve un potentiel esthétique qui lui confère une certaine autonomie. Or, considérant la surface standard de la fenêtre de numérisation ainsi que la courte profondeur de champ de l'appareil, les possibilités d'exploitation du médium deviennent très restreintes. C'est donc dans l'exécution et l'assemblage de *plusieurs* de ces images que l'on augmente la portée du procédé : l'image devient donc *fragment*.

2.1.1. Le fragment

Pour ma part, j'ai éprouvé une grande satisfaction à l'assemblage des fragments, c'est cette frénésie de reconstitution de mon corps (qui, à ses débuts, était d'une précision malade), qui me poussait à poursuivre ma numérisation, à me *transférer* pièce par pièce dans l'ordinateur. Une sublimation se produit par le

biais d'une technologie de l'image qui fait en sorte qu'une partie, d'un être ou d'un objet, se volatilise et emprunte, en quelque sorte, un conduit pour se reconstituer en une empreinte numérique représentant un fragment de son identité. « Tu es poussière et tu redeviendras poussière. (Genèse, 3 :17). » Cette image donne une idée assez exacte de l'impression que j'ai eu lors de mes premières expériences de numérisation.

« Forme parfaite, dans sa ronde brièveté, il (le fragment) égale dans les limites qui sont les nôtres, l'instantanéité de la présence du tout (Cauquelin, 1986, p.10). » Un fragment issu de la numérisation directe est un univers fermé, un élément indépendant singularisé par les propriétés de ce procédé et qui ne demande *qu'à s'unir à d'autres afin de constituer un univers où le temps et l'espace interagissent en un tout*¹⁰. Si on aborde le fragment comme un univers autonome, le miroir convexe dans *Le mariage d'Arnolfini* de Jan Van Eyck¹¹ est un exemple d'un fragment qui possède son propre univers indépendant du tableau. En révélant ce point de vue de la scène, qui nous est normalement inconnu, il impose son autonomie, par contre, il demeure lié à l'ensemble du tableau¹². C'est un rapprochement à faire avec le fragment de la numérisation directe ; des univers

¹⁰ « Le monde dépend de la constellation de quelques parcelles de matière. » Joseph BEUYS, cité dans *Histoire matérielle et immatérielle de l'Art moderne*, De MÈREDIEU, Florence, Bordas cultures, Paris, 1994, p.IV.

¹¹ Voir fig. 3 et 4, p. 61 et 62.

¹² « [...] he had certainly been quick to understand the tremendous possibilities which lay in Van Eyck's new way of painting. For the first time in history the artist became the perfect eye-witness in the truest sense of the term. », Nicolas Pioch, <http://www.oir.ucf.edu/wm/paint/auth/eyck/arnolfini/>

avec leurs espaces-temps propres, qui révèlent aussi une facette intime du sujet et qui trouvent leurs forces dans l'assemblage.

J'ai fait, plus haut dans le texte, un constat des particularités de ces images qui explique leur unicité et par le fait même, la pertinence de l'image seule, l'indépendance du fragment. Cependant, à l'instar de l'appareil photographique ou de la caméra obscura, l'absorption d'informations sur un support à *l'intérieur d'une boîte*, implique la présence de certains *filtres* qui influencent le cours de la lumière, donc l'esthétique, avant qu'elle ne soit emmagasinée définitivement. Je pense, dans le cas de la numérisation directe, à la réflexion de la lumière et de la plaque de verre ; deux éléments qui semblent anodins mais qui ont un certain *pouvoir* sur la finalité de l'image. Rapidement, la réflexion d'une lumière si concentrée sur la plaque de verre fait augmenter le niveau d'éclairage à l'intérieur du numériseur ce qui (même si l'information s'accumule par balayage) change les données d'interprétation de la luminosité ambiante donc l'image en soi¹³. La fenêtre de numérisation, quant à elle, est une surface captivante, je m'explique : premièrement lorsqu'il y a contact (chose courante dans notre cas), le verre s'imprègne des substances sécrétées ou accumulées sur les corps numérisés. Deuxièmement, le verre peut être vu comme un porteur de signe du temps, je conserve et travaille encore avec mon premier numériseur et ce, même si je me suis procuré un nouvel appareil. La raison est simple, la surface vitrée se raye, se tache, s'use et sa face interne, ne pouvant être nettoyée, accumule poussières, traces et fines couches dues probablement à une subtile condensation. Au début,

¹³ Voir Échantillonnage p.17.

je nettoyais méticuleusement toutes les images pour enlever et corriger ce qui les altérait. Maintenant, hormis les traces de gras, je laisse tout, absolument tout, même les lignes d'informations oubliées par le numériseur, je préconise la richesse et la texture du temps sur mes images.

Tous ces éléments ont des conséquences sur les fragments et font partie de leur esthétique particulière. On peut, dès lors, confirmer l'autonomie de ces univers intimes et autosuffisants. Une fois réunie en une image, la logique de chaque fragment crée un ensemble esthétiquement cohérent où les points de vue sur le corps se fondent et s'unifient ensemble.

2.1.2. L'assemblage

« Le mot *Merz* signifie en substance l'assemblage à des fins artistiques de tous les matériaux imaginables et, sur le plan technique, et par principe, l'égalité de chacun de ces matériaux. L'artiste crée par le choix, la disposition et la déformation des matériaux. »

Kurt SCHWITTERS

« Les matériaux [...] sont aussi inessentiels que moi-même. L'essentiel c'est « former. »¹⁴ C'est sur cette phrase paradoxale que j'entreprends la phase de l'assemblage. J'aime bien le sarcasme de cette citation mise en rapport avec mon travail car il évoque, il me semble, l'ampleur que peuvent prendre les images provenant de la numérisation directe par l'assemblage. Seule la combinaison de

¹⁴ SCHWITTERS, Kurt, cité dans « *L'assemblage* », De MÈREDIEU, Florence : *Histoire matérielle et immatérielle de l'Art moderne*, Paris, Bordas cultures, 1994, p.144.

ces fragments peut permettre de déjouer les limites de profondeur de champ propres à ce procédé et de sortir au-delà de la surface de la fenêtre de numérisation¹⁵. C'est ce que nous allons voir dans cette section.

Tout d'abord, je vais faire part de la façon dont je procède pour assembler les fragments recueillis et les raisons qui me poussent à développer cette méthode, en parallèle, je ferai quelques rapprochements avec des artistes qui ont, eux aussi, travaillé les images composites.

Comme dans l'ensemble de ce mémoire, je dois revenir au projet *Irréalité virtuelle* qui est le point de départ de cette recherche. Lorsque j'ai numérisé mon poignet par erreur, j'ai réalisé qu'avec l'assemblage, la numérisation directe pouvait prendre d'énormes proportions. Je me suis posé certaines questions quant à ma technique. Cependant, le questionnement de départ était simple mais important ; devrais-je jouer la carte du subterfuge (éliminer toutes traces du numériseur) ou celle de réfléchir et d'assumer une esthétique propre à ce procédé? Il faut dire que je n'ai jamais eu d'intérêts pour l'ensemble du travail tridimensionnel réalisé par ordinateur ; l'éternelle recherche de la ressemblance où les concepteurs s'entêtent à reproduire la réalité à la perfection sans, il me semble, se poser des questions sur leur médium me dérange beaucoup. Il ne me fallait pas tomber dans le piège du subterfuge et la solution était d'assumer mon outil de prédilection, le numériseur. L'esthétique *brute*, résultant de l'ordinateur, me

¹⁵ Voir *Propriétés de la numérisation directe*, p.12.

plaisait beaucoup et comme je l'ai déjà mentionné, plus j'avancais dans ma production moins les images étaient modifiées¹⁶.

2.1.3. Ce qui fait lien

À différentes époques, au gré de l'avancement technologique, les artistes qui travaillaient le fragment et l'assemblage, se sont questionnés sur les *liants* qui font fusionner l'ensemble de l'image. Aussi, j'aimerais vous exposer brièvement le point de vue de quelques artistes qui travaillent avec la fragmentation. Il s'agit, en fait, de positionner mon travail au sein de ce qui a été déjà expérimenté. Dans cette optique, je tenterai de faire quelques parallèles entre le travail des cubistes, de David Hockney, de Marcel Blouin et le mien. Ces artistes ont tous exploité une forme de juxtaposition d'éléments pour en créer un tout. Sans tomber dans une analyse exhaustive de ces artistes, je vais tenter de créer certains liens avec mes images composites.

Le cubisme, [...] est une révolution dans la manière de voir, ou plutôt dans la manière de concevoir (Sérullaz, 1963, p.8). C'est en ce sens, que je fais un rapprochement de mon travail avec le cubisme. Il faut comprendre : ma

¹⁶ Voir *Fragments*, p. 24.

production actuelle ne consiste pas en une étude d'un corps sous toutes ses facettes ni en une recherche *métaphysique* de l'image. Il s'agit plutôt de faire un lien avec la perception d'une image composite. Gino Severini, auteur adepte du cubisme, exprime en ces mots le rapport esthétique qui m'intéresse :

L'œuvre d'art doit être eurythmique, c'est-à-dire que chacun de ces éléments doit-être relié au tout par un rapport constant, satisfaisant à certaines lois. On pourrait appeler cette harmonie vivante obtenue par les rapports graphiques : un équilibre de relations car ainsi l'équilibre n'est pas le résultat d'égalités ou de symétrie telle qu'on l'entend aujourd'hui.
(Severini, 1921)¹⁷ »

En dehors du sujet représenté, la composition de l'image se fait par ses fragments. Chacun d'eux possède sa propre composition, sa propre rythmique. C'est lors de leur superposition qu'un sectionnement des images peut être nécessaire à leur agencement. Parfois une image représente plus fidèlement une partie du sujet que l'autre : elle doit être sectionnée. C'est de cette manière que s'exécute le travail de composition des parties autonomes d'une oeuvre provenant de la numérisation directe.

Si on s'éloigne de la peinture, David Hockney¹⁸ est l'artiste dont le travail photographique entretient les plus proches rapports avec le mien. L'œuvre sur laquelle je vais baser mes propos s'intitule *La partie de Scrabble, 1^{er} Janvier*

¹⁷ Cité dans : Maurice SÉRULLAZ, « *Le cubisme* » (Coll. *Que sais-je ?*), Presses universitaires de France, Paris, 1963, p.19.

¹⁸ Peintre et photographe anglais. Voir : <http://www.davidhockney.com>

1983¹⁹. Cette image composite représente une partie de Scrabble en famille, cinq personnages (dont la présence de l'artiste derrière la caméra, suggérée par sa main sur la table), et un chat sont représentés en un assemblage de plusieurs photographies. Malgré une grande différence au niveau de la longueur focale, cette image est en lien avec mes infographies par l'assemblage.

Ayant une volonté de présenter plusieurs points de vue d'un sujet dans une même image, ce qui est près des cubistes, Hockney s'attarde également à l'univers autonome de ses fragments. Chacun de ces fragments propose un point de vue sur le monde et une fois assemblés, on peut y sentir une forme d'espace-temps. L'artiste laisse l'assemblage apparent, donc, une perception du temps dans l'image. Le cerveau fait un travail de perception générale où il normalise l'ensemble des fragments en une image la plus logique possible. Cependant, chaque photographie contient sa propre expression et c'est en ce point que nos travaux se rejoignent selon les particularités de nos médiums. Hockney évolue avec la photographie tandis que, de mon côté, j'utilise un médium numérique. Mes recherches m'ont permis de découvrir un artiste dont la pratique englobait la photographie et le numérique.

J'ai été attiré par l'exposition de Marcel Blouin à la galerie Séquence l'an dernier car il s'agissait d'images composites réalisées à partir de photographies numériques²⁰. Cependant, une différence au niveau de l'assemblage de ses

¹⁹ Voir fig. 5, p. 63.

²⁰ Voir fig. 6, p. 64.

fragments. C'est ce qui m'a attiré. Après avoir lu son mémoire de maîtrise, j'ai eu la chance de le rencontrer dans un autre contexte et nous avons pu discuter des coïncidences de nos démarches respectives. Un aspect de son travail m'a marqué et je tiens à souligner ce point.

Nous avons pris l'habitude, en photographie, de représenter ce lieu unique par la perspective linéaire, [...]. Voilà exactement ce que les images composites photonumériques peuvent remettre en question. [...] la nouveauté réside dans le propre du numérique, c'est-à-dire dans sa capacité à masquer les frontières entre les fragments, ce qui permet de créer des images qui créent un haut degré de vraisemblance. (Blouin, 2001, p.18)

Je me suis arrêté à cette phrase car je me suis déjà questionné à propos de la liaison des fragments. J'adhère au propos de Blouin en ce qui a trait à la photographie numérique, c'est une de ces particularités intrinsèques qui la différencie de la photographie conventionnelle. En ce sens, j'ai fait un pont avec mon travail, qui explique pourquoi les fragments ne sont pas liés par des *outils* numériques autres que ceux d'assemblage. Le procédé de numérisation directe génère des images qui lui sont propre, donc, ces images n'ont pas à se différencier de la photographie par des liens numériques. Je tenais à souligner ce point car il semble répondre à la question de l'assemblage dans mon corpus d'images.

Un autre élément influence la gestion des fragments et leur assemblage. Une influence qui œuvre sur l'ensemble du travail et qui s'est avérée beaucoup plus importante que prévu. Il s'agit du travail avec les modèles.

2.2. Travail avec les modèles et leurs influences

En matière de portrait, j'ai été mon premier modèle ; mes expérimentations se sont faites à partir de mon propre corps – comme ce fût le cas auparavant, alors que je travaillais avec la peinture. Je cherchais constamment un investissement physique, identitaire et une coexistence avec mon travail en art. Du travail avec le sang à la *sublimation corporelle* vers le numérique, le rapport avec mon corps n'a cessé d'être présent. Cependant, *Métissage*²¹ a servi de projet-charnière entre *Irréalité virtuelle*²² et le désir d'appliquer le procédé de numérisation directe à d'autres personnes. Cette expérience de numérisation de l'autre m'a permis de développer une méthode de travail adéquate ainsi qu'une stratégie d'approche envers le sujet numérisé.

²¹ Voir : *Le corps comme élément de représentation*, p.18.

²² « *Irréalité virtuelle* », Autoportrait instigateur de cette recherche, voir fig 9.1 et 9.2, p.68 et 69.

2.2.1. Le choix des modèles

Le corps étant l'élément représentatif *naturel* du procédé de numérisation directe, une question se posait : *Comment déterminer un ensemble de modèles qui entretienne un lien pertinent avec le procédé de numérisation directe ?* Je crois que la réponse possible se trouve dans la *diversité*. N'ayant pas de modèle fétiche et un intérêt envers les corps autres que le mien, j'ai décidé de me tourner vers un ensemble de sujets aux physiques dissemblables, un peu dans le même esprit que le projet *Traces* mais axé sur la personne en entier plutôt que sur une marque corporelle en particulier.

La manière dont j'aborde les gens pour travailler avec eux s'est développée au fil du projet. Au départ il s'agissait de personnes près de mon entourage immédiat, ensuite des connaissances et maintenant des individus jamais rencontrés auparavant. Ce premier contact, délicat et imprévisible, tourne autour de la présentation du projet et de la démarche artistique qui y est reliée. Ensuite, le *pourquoi moi ?* C'est la question la plus délicate à répondre car elle implique d'entrer dans l'intimité de la personne. Nous y reviendrons dans le prochain chapitre, sur les expériences vécues dans le travail avec les modèles.

Les personnes ont été choisies pour leur particularité physique mais aussi pour leur enthousiasme à participer au projet (j'y reviendrai plus précisément dans le chapitre IV). Chose importante par contre, c'est le mélange entre la diversité

humaine et l'implication corporelle qui a influencé la finalité de plusieurs de mes images.

2.2.2. L'échelle 1 :1

Le travail avec l'ordinateur offre de grandes possibilités de transformation de l'image. Avec le procédé de numérisation directe, puisqu'il permet de choisir la concentration d'information dans un pixel²³, il devient possible d'agrandir une image de façon considérable. Cette éventualité est très séduisante. Longtemps j'ai pensé offrir ce point de vue, cette proximité aux spectateurs. Cependant, il ne faut pas oublier que cette recherche est démonstrative des propriétés singulières de la numérisation directe. Évidemment, cela n'empêche pas de faire des agrandissements, le problème se situe au niveau du choix du corps comme élément de représentation.

L'échelle 1 : 1 prend son importance dans la relation entre le spectateur et l'image. Les projets que je propose ne tiennent pas du spectaculaire, je tiens à ce que le public perçoive ces images à leur échelle. Ils suggèrent une proximité intimiste mais non perverse et, selon moi, si les modèles sont présentés à l'échelle humaine, la relation spectateur/œuvre s'instaure sur une base d'égalité. D'un

²³ Voir : *La résolution, influence temporelle et facette de la proximité*, p. 15.

autre côté, ce projet de recherche entretient une relation entre l'homme et la machine, l'humain et sa relation avec la technologie. Je ne tiens pas à m'attarder sur ce sujet maintenant car ce n'est pas le propos de ce texte. Cependant, l'idée est de suggérer un rapport égalitaire, au sein des images que je propose, entre l'individu et la technologie. Je crois qu'en conservant l'échelle 1 : 1, on tient l'image à une échelle humaine, une image honnête, sans artifice.

2.2.3. L'influence du modèle.

« *La nudité du corps est la première violence.* »

Marc Le Bot

(*Images du corps*, 1986, p33.)²⁴

Pour certains, cette citation de Marc Le Bot peut prendre des proportions importantes. En cherchant la diversité corporelle, on rencontre des gens emballés par le projet, mais qui parfois se butent à leur propre image, à leur physique. Ces situations ont changé la finalité de mes images composites d'une façon inattendue, tant au niveau de l'approche humaine que du résultat final.

²⁴ Marc LE BOT parlant de la peinture de Vladimir VÉLICOVIC : « *L'image du corps humain, qui fut longtemps l'âme de la peinture, bien des peintres ont renoncé à la représenter. Ou, s'ils le font, c'est sous quelles formes étranges [...]. Cette crise de la figuration de la personne humaine est celle de l'humanisme : Camille BRYEN la nommait la crise de l'« abhumanisme » [...]. La peinture de VÉLICOVIC conserve, en son centre la figure de l'homme, elle la reprend sous de multiples postures et aspects. Mais c'est un corps sans tête identifiable qu'elle représente [...]. La nudité du corps est la première violence.* » *Images du corps*, Présence contemporaine, Aix-en-Provence, 1986, p.33.

La rencontre de ces personnes m'a permis de développer une faculté d'adaptation à l'individu. Il ne s'agit pas de théâtraliser le projet mais bien de savoir transmettre ses intentions de façon franche et honnête, tout en respectant la volonté de l'individu. Aussi, mon intention n'est pas de représenter mes modèles comme des *animaux de foire*. L'anonymat est un aspect important de mon travail. Au début je le proposais seulement. Or, après réflexions, je l'impose afin d'établir une sorte de dénominateur commun pour tous. Le fait que les personnes demeurent inconnues crée une homogénéité dans l'ensemble des images ; l'attention du spectateur est axée sur le corps et la technique et moins à l'aspect identitaire de l'image.

La partie la plus importante de cette évolution de l'approche humaine se fait dans les *concessions*. La concession peut être perçue comme un pont entre les intentions de l'artiste et la volonté des modèles. Elle permet la réalisation des projets et elle implique la participation des personnes dans le résultat final des images composites. Autrement dit, même si l'artiste convoite la participation d'un modèle avec une idée précise, il ne pourra être assuré du résultat final. La plupart de mes récentes expériences de numérisation impliquant la participation d'individus débutent par des intentions de projet et se terminent au montage final avec la collaboration du modèle. Il ne faudrait pas parler ici de censure, mais bien d'une coopération entre l'intention de l'artiste et le don du sujet. Une coopération qui engendre des résultats imprévus et qui se reflète sur une partie du corpus final des images issues de cette recherche, ce que j'aborderai plus en détail au chapitre IV portant sur l'exposition présentée.

2.3. Les expériences scolaires

J'ai eu la chance d'être invité à présenter mon travail artistique dans une école primaire pour expliquer et expérimenter la numérisation directe avec vingt-cinq élèves de cinquième année. L'expérience me plaisait beaucoup car elle faisait le pont entre mes études en enseignement des arts au baccalauréat, mon travail en tant que suppléant dans les écoles et ma pratique artistique.

La rencontre s'est déroulée agréablement et la procédure a fonctionné selon ce que j'avais imaginé. Les élèves venaient dans une classe adjacente par groupe de quatre pour la numérisation d'une partie de leur corps et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé. Le montage était réalisé le soir même. Les nombreux fragments m'ont permis quelques fantaisies : ajouter une jambe superflue, en faire un cerbère à trois têtes, bref, inclure tous les élèves de la classe en un descendant numérique de Shiva²⁵.

J'ai décidé, plus tard, de revivre l'expérience mais cette fois, au secondaire. J'ai repensé l'approche du projet et j'ai contacté une amie qui travaille à la polyvalente de Jonquière pour le lui proposer. Sa clientèle était composée

²⁵ Voir fig. 7, p. 65.

d'étudiants ayant des troubles d'apprentissage. Nous avons donc revu la stratégie élaborée et réadapté le projet pour les étudiants concernés. Une lettre, signée par le directeur ainsi que moi-même, a été remise à l'attention des parents pour recevoir leur approbation.

Une semaine avant la réalisation du projet, je suis allé rencontrer les étudiants pour leur expliquer ma démarche ainsi que mes intentions face à eux. J'ai passé le reste de la période avec eux pour mieux les connaître et savoir à qui j'aurais à faire. La semaine suivante j'y suis retourné et j'ai numérisé huit élèves²⁶. Même si le temps était restreint, tout s'est bien déroulé, l'attention y était. Je crois que c'était inhabituel pour eux, c'est pourquoi ils ont été captivés par cette pratique artistique et c'est ce qui a fait la réussite du projet.

Après avoir promis une infographie à chacun, je suis rentré pour faire le montage. Sept images composites ont résulté de cette expérience²⁷. Le caractère de ce projet se reflète au niveau des images récoltées, on peut y sentir un malaise de la part de certains, mais aussi beaucoup de plaisir et d'implication de la part des autres. Cette rencontre m'a beaucoup stimulé pour des projets futurs qui impliqueraient un échange avec des adolescents.

²⁶ Voir : *Les adolescents*, p. 44.

²⁷ Voir fig. 11, p. 75:

CHAPITRE III

L'EXPOSITION

Événement clôturant cette recherche, l'exposition est une finalité en soi mais aussi un coup d'envoi. Il s'agit de transposer l'ensemble de ces réflexions et expérimentations en un choix d'œuvres démonstratif et cohérent. *Quel corpus d'œuvres choisir qui soit axé sur la pertinence des images provenant du procédé de numérisation directe ?* Je crois que si l'origine des images ainsi que l'élément de représentation choisi sont respectés, l'exposition sera pertinente et enrichissante. Autre question concernant la recherche : *Comment le corpus d'œuvres peut-il témoigner de la genèse, de l'évolution et de la continuité de cette recherche ?* C'est à travers le choix des œuvres que l'exposition sera réfléchie.

3.1. L'exposition vue globale

L'exposition, au titre encore incertain, est une concrétisation des possibilités du procédé de numérisation directe. Elle démontre les résultats d'une recherche sur une technique. La sobriété de l'exposition laisse place à l'appréciation et la compréhension des images générées par ce processus. Mon intention pour cet événement, est de placer mes propres bases de la numérisation directe, lui offrir un point de départ. J'évite de m'écarter du *propre* du procédé par un corpus d'œuvres trop excentriques. Il s'agit d'une exposition *démonstrative* : une fois les fondations bien placées, il y aura place à montrer *davantage*.

On peut voir trois types d'œuvres dans l'exposition : les projets précurseurs, les projets expérimentaux et les projets de projection. Dans la première catégorie, une seule œuvre : *Irréalité virtuelle*. Il s'agit du projet initiateur de l'ensemble de cette recherche et il en est le noyau central. Le noyau central au niveau conceptuel et non le centre de l'exposition. Aussi, son importance sera suggérée par un texte à ses côtés. Seconde catégorie, les projets expérimentaux : la série des portraits. Ce groupe de projets est le résultat immédiat du procédé de numérisation directe et ces images sont des éléments importants de cette recherche. Troisième catégorie, les projets de projection : *Métissage* et les vidéos. Ces projets, comme bien d'autres à venir, sont un échantillon des possibles

applications du procédé. En fait, ce sont les pistes que je privilégie, celles qui reflètent mes choix artistique pour d'éventuels projets à venir.

3.2. Le corpus d'œuvres

3.2.1. Irréalité virtuelle

Voici le projet instigateur de toute cette recherche et né des fruits du hasard. En tentant une numérisation de document, une partie de mon poignet s'est retrouvée dans l'image, j'ai alors compris que je pouvais en faire un outil de création. Donc, j'ai numérisé toutes les parties de mon corps et je les ai traitées avec les logiciels appropriés pour ensuite les passer dans *notre réalité* grâce à l'impression. Projet à l'instar d'un *Human visible project*²⁸ personnel, il s'agit d'un autoportrait conçu avec tout ce qu'il y a de virtuel, sans l'être toutefois. J'entends *par tout ce qu'il y a de virtuel*, toutes les informations accumulées une fois mes membres numérisés ainsi que tous les outils nécessaires à leur transformation. La virtualité se perd quand elle sort de son *état binaire*, c'est-à-dire lorsqu'elle passe de l'état *électrique* à un état perceptible. Au moment où l'ordinateur assemble ces *pulsions électriques* en un code logique que peut

²⁸ Projet : <http://www.npac.syr.edu/projects/vishuman/index.html> et <http://rockefeller.univ-lyon1.fr/VisibleHumanProjectFrancais/VisibleHuman.html>

reconnaître l'imprimante, l'information passe de *réalité virtuelle* à réalité concrète.

Cette image composite est le pivot de ma recherche en art numérique et, par le fait même, la *genèse* de l'exposition. D'un questionnement sur la virtualité à une recherche sur l'élaboration d'un procédé, ce projet aura instauré des fondations solides pour ma recherche à la maîtrise.

3.2.2. La série des portraits

Cette série de portraits se compose de cinq infographies d'art, chacune d'elle présente un portrait issu de la numérisation directe. L'objectif principal de ces portraits, en dehors de la technique, était de développer une approche humaine face au procédé étudié. L'expérience vécue lors de la réalisation de ces images a changé la perspective de mon travail. Les modèles qui ont participé à la création de ces images ont tous influencé la finalité de l'exposition²⁹. Puisqu'il s'agissait de la représentation de leur corps, j'insistais pour qu'ils assistent au montage de leur portrait. Ainsi, ils y participaient par des commentaires et des réflexions sur leur corps qui ont fait évoluer l'œuvre, non pas au niveau de la censure, mais de leur investissement personnel dans le projet. Pour certains, ce fut une épreuve que de donner à voir une empreinte de leur corps. J'ai alors constaté que leur

²⁹ Voir : L'influence du modèle, p. 36.

implication atteignait un niveau émotif très fort, mais aussi leur participation au montage final semblait les rassurer. Le travail à l'ordinateur permet de voir le résultat final de l'image et je crois que c'est ce sentiment d'implication dans l'ensemble d'un projet qui rassure ceux qui y participent.

Au niveau de la facture des oeuvres, ces portraits sont d'une esthétique plutôt classique. On peut y remarquer la particularité du clair-obscur provenant du numériseur qui rappelle certaines lumières des peintures de Rembrandt et des postures sculpturales évoquant une gypsothèque³⁰. L'assemblage, quant à lui, est fait de façon à donner une fluidité dans l'image tout en conservant les coupures nettes qui dynamisent celle-ci. La composition sur fond noir demeure très épurée afin de concentrer le regard uniquement sur le sujet et de renforcer sa présence.

3.2.3. Les adolescents

La série des adolescents est un projet de rencontre avec des étudiants en difficulté de comportement et d'apprentissage³¹. Le but était que la rencontre avec un artiste permette la participation d'adolescents à une expérience de production artistique. Au niveau de l'approche, il fallait les mettre en confiance par rapport

³⁰ Collection de plâtres issus de moulages représentant des statues antiques. Voir fig. 8, p. 66.

³¹ Voir *Les expériences scolaires*, p. 38.

au numériseur et à mes attentes quant au projet. La plupart du temps, je faisais une démonstration et je procédais ensuite à la numérisation. Je tenais à ce que chacun des élèves effectue lui-même une numérisation sur l'un de ses pairs. J'utilisais cette stratégie pour créer de l'intérêt, mais aussi pour faire comprendre que si on s'attarde à un geste banal, il peut devenir une grande source de création. Inclure la participation des étudiants influençait aussi la finalité de l'image tel qu'abordé au chapitre III : L'influence du modèle.

Le résultat final³² prend la forme de sept images composites de 90 cm² chacune. Tous les modèles sont, encore une fois, anonymes et la composition ainsi que l'assemblage des fragments demeurent toujours sobres. Par ces infographies, on peut constater qu'une méthode aussi simple que celle-ci possède un potentiel pédagogique réel qui peut ouvrir de nouvelles voies de création axées sur l'art numérique. C'est une expérience très enrichissante que je considère comme une réussite et qui me motive à pousser plus loin cette implication scolaire, non seulement dans les écoles mais aussi lors de conférences et d'exposés divers.

3.2.4 Le métissage

³² Voir fig. 11, p. 75.

En ce qui concerne l'infographie intitulée *Métissage*,³³ j'ai décidé de l'exposer pour ses forces au niveau des possibilités futures que peut engendrer la numérisation directe. Cette image composite, est en fait un travail de projection, elle ouvre des possibilités sur l'utilisation du médium, mais à un autre niveau. La question du *pouvoir de reproduction* du numérique ainsi que sa capacité à se métisser, à être modifié et à se transférer m'intéressent beaucoup. Des projets comme celui-ci soulèvent des questionnements importants qui, je l'espère, pourront être traités par le biais de la numérisation directe une fois qu'elle sera bien définie, expérimentée et évaluée.

3.2.5. Les médaillons

La série des médaillons ne devait pas faire partie de l'exposition, ce fût une décision de dernière minute. Ces images sont issues d'expérimentations sur le principe d'échantillonnage propre à chaque logiciel de numérisation³⁴. Il s'agit en fait d'expériences sur la déviation des données d'échantillonnage avant la numérisation. Je m'explique, lors d'un processus de numérisation, le logiciel doit faire une calibration de la lumière avant de procéder à la digitalisation finale de

³³ Voir fig. 12, p. 76.

³⁴ Voir chapitre I : *Lumière et échantillonnage*, p. 17.

l'image ; c'est ce que l'on appelle une *prévisualisation*. Or, pour la réalisation des médaillons la prévisualisation a été faite soit dans le noir total, soit avec une surexposition de lumière. Ces facteurs influencent la finalité de l'image et la série présentée est le résultat de ces traitements.

Dix-huit images sont présentées soit six séries de trois images identiques. Les impressions consistent en différents portraits et autoportraits de personnes présentes lors de ces expérimentations. Il n'y a pas de raisons spécifiques à la similarité des images, seulement l'efficacité de l'ensemble proposé.

3.2.6. Les objets

L'expérimentation du procédé s'est aussi arrêtée à la numérisation d'objets. Au cours de la recherche sur la dimension temporelle de la numérisation directe, j'ai numérisé à haute résolution un cadran à aiguilles qui m'a permis de rendre en images le mouvement de celles-ci³⁵. Autre expérience, la numérisation, a des fins esthétiques, de deux de mes molaires fraîchement extraites. Ces expérimentations m'ont motivé à me concentrer sur des objets afin de constater comment le procédé modifiait leur apparence originale.

³⁵ Voir *La résolution, influence temporelle et facette de la proximité*, p.15.

Dans la plupart des cas, le défi de la numérisation d'objets est de l'ordre de la planéité. Pour illustrer ce problème, j'ai utilisé un tricycle adapté à un enfant atteint de dystrophie musculaire. Certaines composantes de l'objet comme le pédalier, le guidon et les roues arrière causaient problème pour la capture des images car ils se détachaient considérablement du cadre. C'est donc à l'assemblage des images qu'il a fallu user de stratégie pour donner à l'ensemble un rendu satisfaisant. Dans l'image finale³⁶, certaines parties du tricycle sont manquantes dû à l'impossibilité physique du numériseur à les atteindre. Cette estampe numérique rend compte des limites physique du procédé sans toutefois altérer son efficacité esthétique.

Le projet *Sécheuse*³⁷ quant à lui, pose une autre problématique face à la représentation de la planéité (ou d'objets). Pour cela, j'ai choisi de numériser la vieille sécheuse léguée par ma grand-mère lors de mon départ en appartement. Cet objet, significatif à mes yeux, dont la banalité saurait attirer l'attention de quiconque, était un sujet pertinent pour la *reconstitution tridimensionnelle* par la numérisation directe. J'emploie le terme « reconstitution tridimensionnelle » car elle était nécessaire à l'efficacité de la représentation de cet appareil. Si l'assemblage des images du tricycle était de l'ordre du rabatement des perspectives, celle de la sécheuse était de l'ordre de la manipulation de celles-ci. Un objet de ce volume nécessitait une représentation massive. J'ai donc numérisé

³⁶ Voir fig. 13 p. 77.

³⁷ Voir fig. 14 p. 78.

les faces qui apparaîtraient dans une perspective d'élévation³⁸ conventionnelle pour ensuite les rassembler en une *illusion* de tridimensionnalité. Ce *subterfuge* est aussi un pied-de-nez à l'esthétique de la perfection et de l'hyperréalisme du travail infographique.

La numérisation de ces appareils fût une expérience forte enrichissante car chaque image qui en ressortait constituait un univers en soi. À l'instar des corps digitalisés, la lumière du numériseur accentue les textures de ces métaux et plastiques qui composent ces objets ainsi que les maints événements et accidents qui les ont altérés. Cependant, la différence majeure avec le travail réalisé avec des êtres humains était au niveau de l'assemblage. La finalité des images n'étant naturellement pas les mêmes, le traitement infographique est différent pour chaque sujet. C'est d'ailleurs le contraste entre ces sujets mécaniques et humains qui m'a amené à exposer ces deux infographies. De plus, j'entrevois une perspective de travail intéressante en l'application du processus d'assemblage des objets à celui des sujets humains.

3.3. Les vidéos

³⁸ Vue en élévation ou élévation: dessin représentant la projection d'un objet sur un plan vertical.

Les vidéos³⁹ présentés à l'exposition sont, eux aussi, des fruits du hasard. C'est lors d'une visite chez le dentiste que j'ai trouvé le pendant *vidéo* de mon corpus d'images. Après un examen rigoureux, il m'a montré les caries que j'avais aux molaires à l'aide d'une caméra à fibre optique. L'esthétique de l'image est très proche de celle de la numérisation directe telle que je l'utilise. On peut sentir une proximité et une intimité dans l'image, d'autant plus que la caméra fournit son propre éclairage, tout comme le numériseur. J'ai donc contacté Jean-Marc Roy, un étudiant au baccalauréat en cinéma, pour qu'il m'épaulé dans cette expérimentation. Nous nous sommes présentés chez ce même dentiste avec l'équipement nécessaire et nous avons filmé quelques sujets et ainsi amassé près d'une demi-heure d'enregistrement. Après les avoir décortiqués, j'ai remarqué l'efficacité de certaines séquences qui donnaient l'impression d'être des *scènes organiques*. Les plans sont filmés de manière subjective, c'est-à-dire que le spectateur *devient* l'œil de la caméra et il se promène à la surface du corps, parfois en *travelling* avant, parfois en plan aérien, un peu comme la numérisation directe le permet.

Trois vidéos ont été produites mais seulement deux seront présentées faute de projecteurs disponibles. Le dispositif de présentation consiste, pour chacune des vidéos, en une projection horizontale sur un socle blanc où la dimension de l'image est environ celle d'un numériseur conventionnel. L'objectif étant de créer le lien entre l'esthétique des vidéos et celles des infographies environnantes.

³⁹ Voir fig. 15, p. 79.

Ces extraits vidéo démontrent la possibilité de marier différents médiums pour les réunir en une même esthétique. De plus ils créent un mouvement subtil dans l'exposition, une mouvance qui réanime la staticité des corps présentés.

L'objectif premier de cette exposition est de démontrer l'existence du procédé de numérisation directe. Deuxièmement, permettre au spectateur de voir les qualités intrinsèques des images issues de ce procédé. Troisièmement, suggérer de nouvelles avenues pour la numérisation directe. Selon moi, tout est en place pour que ces objectifs se réalisent et, surtout, évoluent au fil du temps.

CONCLUSION

Les vecteurs : dénomination, compréhension du médium, choix d'un élément de représentation et l'influence des modèles ont été, je crois, une réussite. De plus, l'implication des modèles dans la réalisation de l'œuvre a créé un impact imprévu sur la finalité des images. Je crois sincèrement que le procédé de numérisation directe est un moyen de représentation du réel visible grâce à ses qualités intrinsèques et à sa dénaturation. Cette recherche, par sa logique et ses expériences, semble amener des éléments de réponses justes aux questionnements proposés. La *découverte* de ce procédé vient d'un geste banal qui, après mûres réflexions et expérimentations, se concrétise en un procédé officiel.

Maintenant, il s'agit de se servir de ces bases afin d'utiliser le procédé de numérisation directe comme outil de création artistique. Puisqu'il s'agit d'un procédé de récolte d'images, plusieurs applications sont possibles. Le procédé peut être applicable au niveau du développement continu du procédé, de la création artistique *brute* et au niveau de l'enseignement-transmission.

Le procédé de numérisation directe peut être en développement continu au niveau technique. Par exemple, l'étude peut être approfondie afin de comprendre encore mieux les mécanismes de récolte d'informations. Ces apprentissages peuvent amener, non seulement une dénaturation de l'appareil, mais aussi une modification de ses composantes. Imaginons, par exemple, couper la source lumineuse de l'engin afin de numériser de la lumière pure. Être en mesure de numériser une séquence vidéo directement sur l'écran du téléviseur et en faire une image. L'enjeu est d'imposer des contraintes d'ordre technique à l'appareil pour favoriser le hasard et savoir l'utiliser après coup. Toutes ces interventions au niveau des composantes de l'appareil font partie de l'exploration continue du médium.

Quand je parle de *création artistique brute*, je parle du procédé de numérisation directe comme outil de création. C'est-à-dire élaborer des projets artistiques en utilisant la numérisation directe comme *médium*, sans qu'elle ne soit nécessairement le centre du projet. Par exemple, utiliser le procédé pour ses qualités à générer des images riches en p.p.p.⁴⁰, donc des images qui peuvent être considérablement agrandies. Soit pour aller chercher des détails précis ou bien pour travailler à partir de la proximité qu'exige le médium. Les possibilités sont vastes en ce qui a trait à l'utilisation du procédé de numérisation directe comme outil de création.

⁴⁰ *Points par pouces*, voir p. 15.

Ayant fait mon baccalauréat en enseignement des arts, j'ai toujours conservé un désir de travailler en tant qu'artiste avec des étudiants. Il y a la possibilité de développer des ateliers-conférences auprès de la clientèle étudiante de tout les niveaux scolaire afin de faire connaître le procédé et créer un intérêt envers les arts médiatiques. Après expérimentation, je peux affirmer que le procédé de numérisation directe est un médium simple et efficace pour l'apprentissage des arts numériques. L'utilisation du procédé en milieu scolaire est possible et très formateur grâce aux particularités du numériseur. Les images sont issues d'un procédé informatique en plus d'être générées par les étudiants. Une fois les images entrées, elles peuvent être manipulées de quelques façons que ce soit, seule ou en collectif.

Pour ma part, après avoir énuméré quelques avenues d'exploitation du procédé de numérisation directe, mes intentions sont de continuer à travailler sur l'aspect du développement continu et aussi sur la création artistique. Je désire développer le procédé pour arriver à le greffer à d'autres *médiums*. Par exemple, travailler avec l'aspect que la constitution des images est *numérique*, donc elles peuvent se déplacer par un réseau. Ce qui fait que le procédé génère des images numériques qui ont la capacité de se mouvoir et, par le fait même, de se reproduire. Par cette capacité de l'image à pouvoir *se déplacer* mise en lien avec le réseau internet par exemple, il y a possibilité d'une communication planétaire et

cet aspect m'intéresse beaucoup. Je ne sais pas encore exactement comment élaborer le projet mais j'en ferai probablement le sujet d'études plus avancées.

En création, je désire utiliser le procédé de numérisation directe pour les qualités de ses images afin de travailler sur le détail. Comme je le mentionnais plus haut, il est possible d'agrandir des détails de façon considérable. C'est ce qui m'attire. Je tiens à développer le côté *relationnel* de ma pratique et c'est l'aspect intimiste du procédé me qui le permettra. La proximité est un terme qui m'inspire et qui est, je crois, en symbiose avec les particularités du procédé et les images qu'il peut produire.

En terminant, mon but était la concrétisation et la dénomination du procédé de numérisation directe. Je crois que ces objectifs sont atteints et que les possibilités d'applications du procédé de numérisation directe sont nombreuses. Personnellement, mon intention est de faire évoluer ce procédé et j'espère pouvoir continuer à le transmettre autant dans des contextes scolaires qu'à d'autres artistes.

BIBLIOGRAPHIE

Carol DALLAIRE, Jun ZHANG, *La poésie possible des limites*, Éditions d'art Le Sabord, Séquence, 1999.

Florence De MÈREDIEU, *Histoire matérielle et immatérielle de l'Art moderne*, Paris, Bordas cultures, 1994.

Uta GROESNICK, Bang LARSEN, Burkhard RIEMSCHEIDER, *Art at the turn of the millennium*, Tashen, 1999.

S. LERMISSION, Alain LUCAS, *Photocopie et reprographie*, (coll. *Que sais-je ?*), Presses universitaires de France, Paris, 1974.

Georg MÜHLER, Monique BRUMET-WEINMANN, *Medium : Photocopie, Copigraphie Canadienne et Allemande*, Goethe institute Montréal, 1987.

« *Copies non-conformes : Artistes en résidence.* », 1987-1991, Centre Copie-Art, 1992.

Ginette DAIGNEAULT, *De l'espace fiction à l'image fiction : Sculpture et image synthétique en interaction comme espace du possible*, U.Q.A.M., 1991.

Dominique DE BARDONNÈCHE BERGLUND, *Constructions mentales et images lumière : L'écume du calcul*, (Texte présenté dans le cadre du colloque Jacques-Cartier), Montréal, Octobre 1992.

Groupe de recherche en arts médiatiques (GRAM), *Dictionnaire des arts*

médiatiques, 1996, Montréal, UQAM.

<http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/Accueil.html>

Maurice SÉRULLAZ, « *Le cubisme* » (*Coll. Que sais-je ?*), Presses universitaires de France, Paris, 1963.

David HOCKNEY « *Ma façon de voir.* », Thames & Hudson, Paris, 1995.

« *Adobe® Photoshop® 5.5, Classroom in a book.* », CampusPress France, 1999, p.221.

Claude FINTZ, *Les imaginaires du corps tome II (ouvrage collectif)*, L'Harmattan, France, 2000, p.132.

Marc LE BOT, *Images du corps*, Présence contemporaine, Aix-en-Provence, 1986, p.9.

Anne CAUQUELIN « *Court traité du fragment.* », Aubier : Res l'invention philosophique, Aubier-Montaigne, 1986, p.45.

Marcel BLOUIN, « *Problématique de la représentation : Production et analyse d'une série photographique faisant usage des technologies numériques.* », Mémoire, U.Q.A.M., Avril 2001.

ANNEXE I : Les images ressources



Figure 1

Hugo Lachance, *Image test*.
Numérisation directe, 2002.



Figure 2

Hugo Lachance, *Image test: Temporalité*
Numérisation directe, 2002.



Figure 3

Jan Van Eyck, *Le mariage d'Arnolfini*
Huile sur bois, -.



Figure 4

Jan Van Eyck, *Le mariage d'Arnolfini* (détail).
Huile sur bois, -.



Figure 5

David Hockney, *La partie de Scrabble*, 1^{er} janvier 1983.
Image photographique composite, 1983.



Figure 6

Marcel Blouin, *Faire les foins*.

Impression jet d'encre, 80cm x 100cm, 2000.



Figure 7

Hugo Lachance, *Classe de 5^e année*.
Numérisation directe, 2002.



Figure 8

Buste provenant d'un gypsotèque.

ANNEXE II : Le corpus d'oeuvres

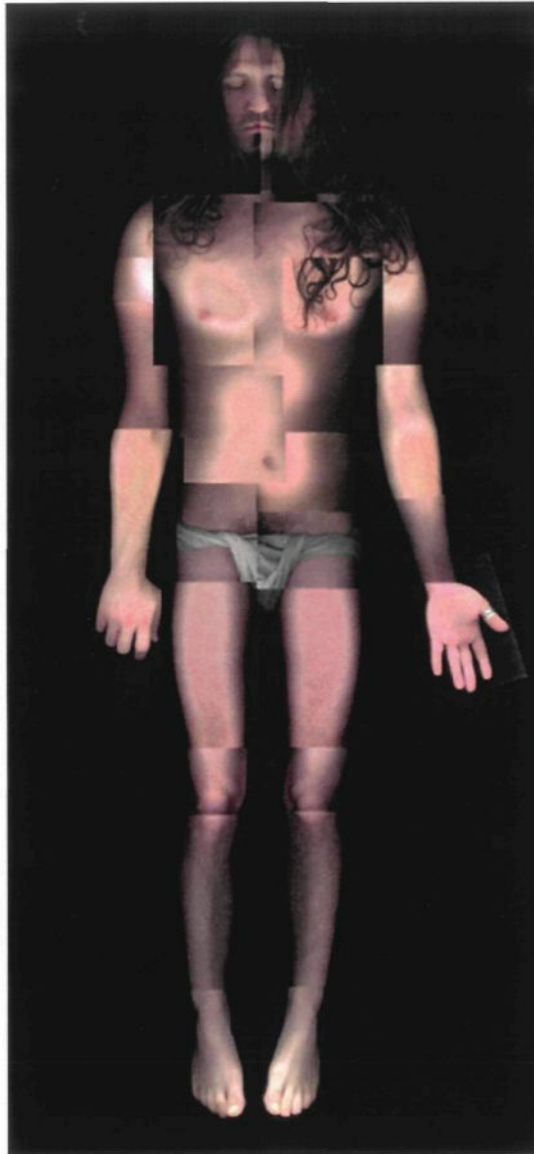


Figure 9.1

Hugo Lachance, *Irréalité virtuelle* (face)
Numérisation directe, 2000-2001.

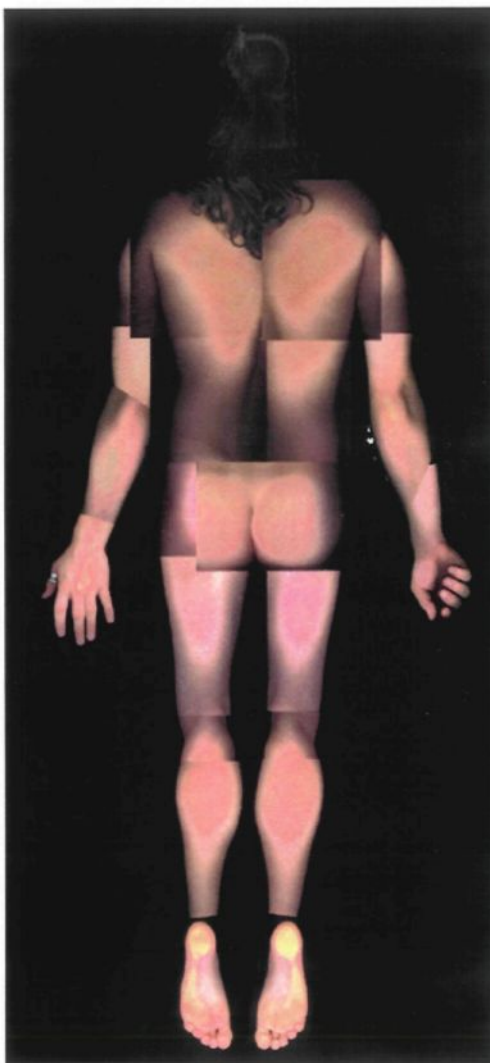


Figure 9.2

Hugo Lachance, *Irréalité virtuelle* (dos)
Numérisation directe, 2000-2001.

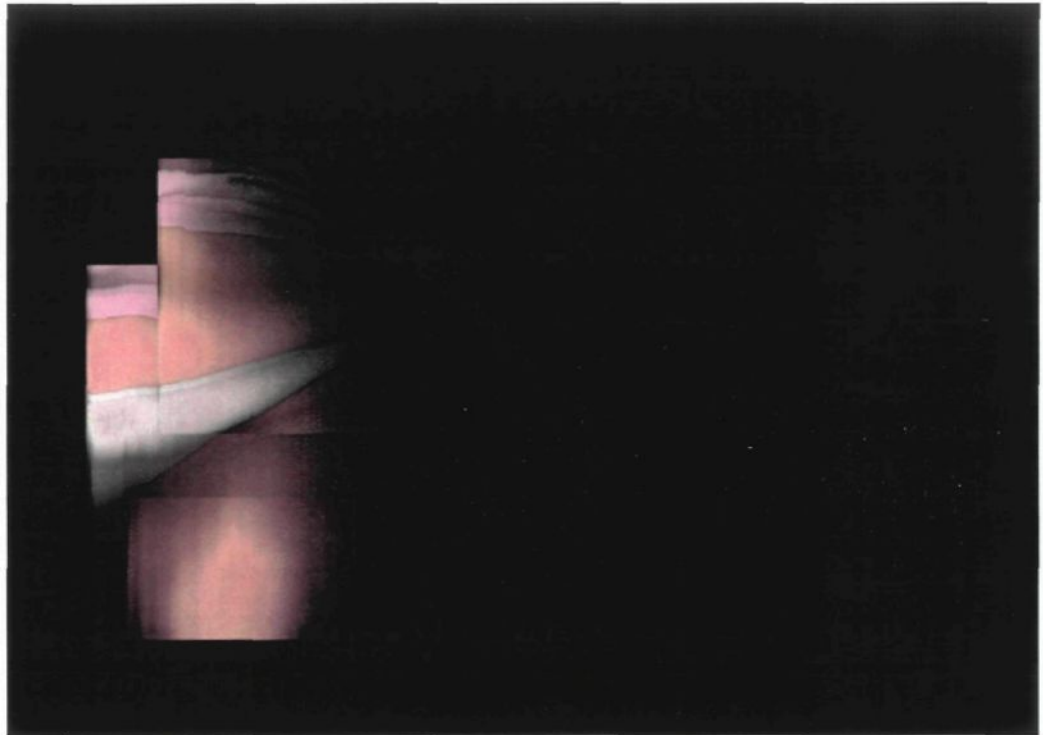


Figure 10

Hugo Lachance, *Portrait 1*.
Numérisation directe, 2003.



Figure 10.1

Hugo Lachance, *Portrait 2*.
Numérisation directe, 2003.



Figure 10.2

Hugo Lachance, *Portrait 3*.
Numérisation directe, 2003.

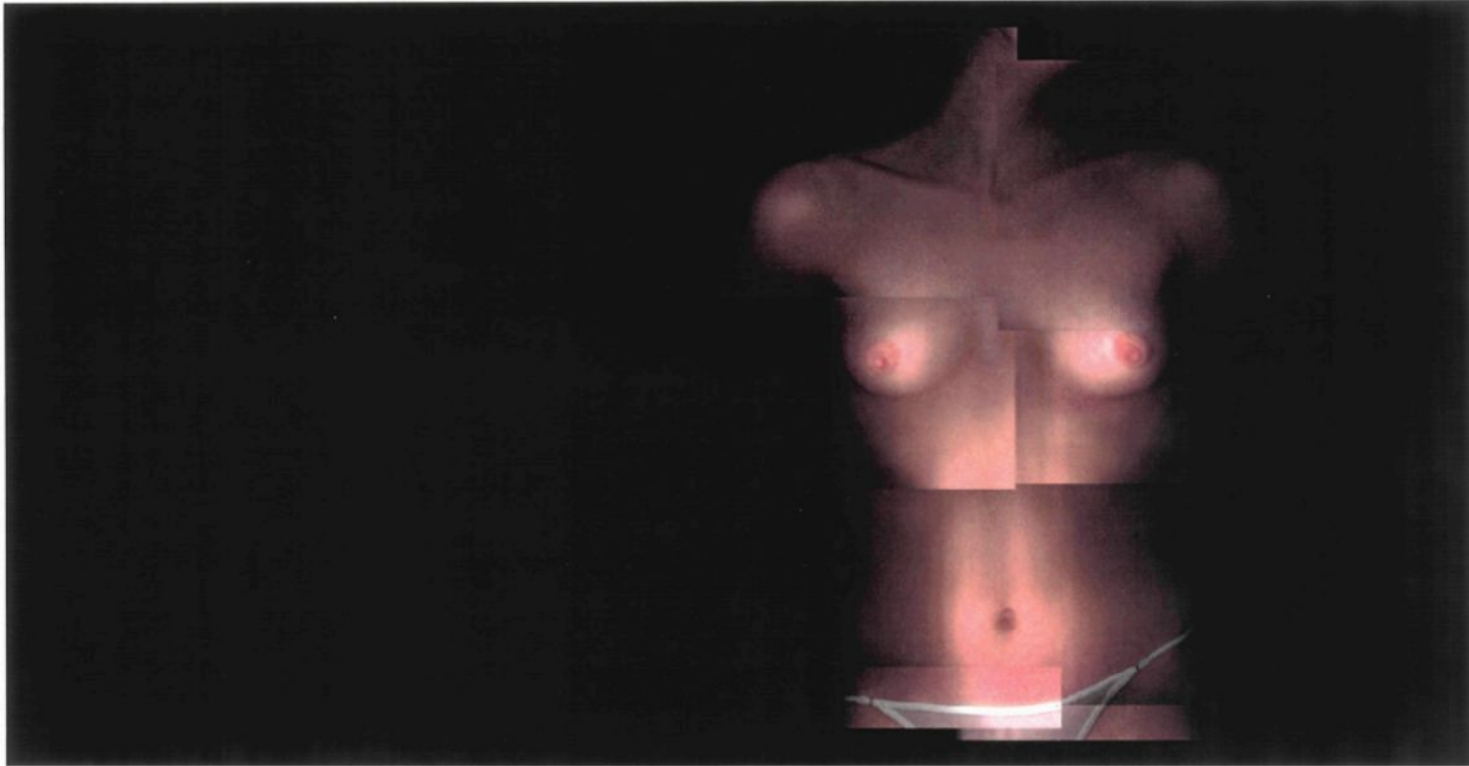


Figure 10.3

Hugo Lachance, *Portrait 4*.
Numérisation directe, 2003.



Figure 10.4

Hugo Lachance, *Portrait 5*.
Numérisation directe, 2003.



Figure 11

Hugo Lachance, série *Portraits d'adolescents*.
Numérisation directe, 2003.



Figure 12

Hugo Lachance, *Métissage*.
Numérisation directe, 2002.



Figure 13

Hugo Lachance, *Tricycle*.
Numérisation directe, 2003.



Figure 14

Hugo Lachance, *Sécheuse*.
Numérisation directe, 2003.



Figure 15

Hugo Lachance et J-Marc Roy,
Images vidéo numériques, 2003.