

ETC



Du pigment au pixel. L'image revisitée

Entretien avec Françoise Tounissoux

Serge Fisette

Number 74, June–July–August 2006

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/34923ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Fisette, S. (2006). Du pigment au pixel. L'image revisitée : entretien avec Françoise Tounissoux. *ETC*, (74), 38–41.



ENTREVUE

Montréal

DU PIGMENT AU PIXEL : L'IMAGE REVISITÉE

ENTRETIEN AVEC FRANÇOISE TOUNISSOUX

Qu'en est-il d'une artiste qui, poursuivant une démarche depuis plusieurs décennies, voit son univers enrichi par l'arrivée des nouvelles technologies ? Qu'en est-il de la « peinture » à l'heure de l'informatique et des nouveaux médias ? Voilà quelques-unes des questions auxquelles tente de répondre Françoise Tounissoux, révélant ainsi une part du cheminement qu'elle a entrepris au cours des dernières années.

Serge Fisette : En juin dernier, vous teniez une exposition¹ qu'on pourrait qualifier de surprenante, notamment en regard de vos œuvres antérieures. Quelles sont les grandes étapes qui vous ont menée à ce virage radical, passant du pigment au pixel, de la toile peinte à l'écran cathodique ?

Françoise Tounissoux : J'ai d'abord peint sur toile tendue sur châssis, ensuite sur toile libre, sur toile découpée, sur toile découpée et froissée. La toile a été recouverte de couleur appliquée au pinceau puis au rouleau, pour finalement être imbibée de couleurs.

Mon exploration de la peinture portait sur les spécificités de la toile et de l'acrylique, sur le rapport à l'espace et au corps tout en étant en symbiose avec les thèmes développés – à l'inverse, les thèmes pouvaient agir sur les gestes de la création, les nourrir. J'ai beaucoup appris par la pratique de la peinture. À un certain moment, j'ai cessé d'apprendre. J'ai alors cessé de peindre.

De 1991 à 1995, j'ai complété une maîtrise à l'Université du Québec à Montréal pour réfléchir sur ma production en peinture. La vie possède sa propre intelligence et nous mène sur des chemins imprévisibles. Lors de la remise d'un premier travail de recherche, la présentation visuelle – typographie et mise en page – des travaux des étudiant-e-s m'a vivement impressionnée. Je devais être l'une des rares à avoir tapé mon texte sur une machine à écrire. Je suis rentrée à la maison avec la ferme intention d'utiliser le petit ordinateur *Apple 2C* que je possédais à l'époque mais que je n'utilisais toujours pas : un écran noir et vert d'une trentaine de centimètres, pas de dis-



que dur (il fallait tout sauvegarder avant d'éteindre l'ordinateur) et un logiciel de traitement de texte à configurer avec des codes puisqu'il n'y avait pas encore d'icônes sur les logiciels de cet ordinateur. Patiemment, j'ai appris les codes de mise en page et j'ai commencé à découvrir la puissance de cet outil de travail. C'était un véritable choc pour moi : passer du ruban correcteur blanc à des manipulations de mots, de phrases et de paragraphes me semblait presque magique !

J'ai commencé à penser que si l'on pouvait manipuler les formes et les couleurs avec autant de puissance qu'on le faisait avec le texte, les résultats pourraient être surprenants. En outre, ces études de maîtrise m'ont permis de prendre conscience qu'un nouveau procédé de création visuelle pointait à l'horizon. Après avoir fait de nombreuses lectures et posé beaucoup de questions, j'ai acheté un premier ordinateur multimédia, un *Power Mac 7500* et me suis inscrite à un cours de prépresse et éditique. L'apprentissage des logiciels de traitement d'images tels que *Photoshop* et *Illustrator* m'a réellement passionnée. Ont suivi plusieurs années d'expérimentation, durant lesquelles j'ai découvert que la puissance des logiciels permet de réaliser des images impressionnantes. Toutefois, si ces images fascinent dans un premier temps, avec un peu de recul on

constate que le résultat, malgré un côté parfois spectaculaire, reste trop souvent superficiel.

S. F. : Au-delà de la connaissance et de la maîtrise du « langage » informatique lui-même – un langage au demeurant fort complexe –, toutes ces années d'apprentissage ont donc consisté pour vous à circonscrire votre champ de recherche, à l'épurer de plus en plus, de la toile peinte à l'écran cathodique ?

F. T. : J'ai d'abord exploré différents modes de présentation de l'image numérique. Au début, j'ai marouflé et transféré les images sur des panneaux de contreplaqué; je posais des interventions à l'acrylique ou, dans certains cas, les panneaux étaient recouverts d'encaustique pour établir un rapport à une matérialité propre au monde pictural traditionnel. Par la suite, dans le but de conserver les qualités de la couleur lumière, j'ai privilégié la présentation des images numériques dans des boîtes lumineuses. Je trouvais ces présentations lourdes, trop « matérialisées », trop loin de la presque immatérialité des images numériques. Ces premières expérimentations ont fait ressurgir un rêve de légèreté et de simplicité qui a nourri ma peinture pendant de nombreuses années. J'avais alors libéré la toile de son apprêt et de son châssis pour laisser émerger ses qualités naturelles (texture et souplesse); ensuite, je l'ai découpée en plusieurs éléments qui, par assemblage, formaient la composition.

La forme et le format de l'œuvre se trouvaient ainsi dégagés des contraintes qu'apporte un support pré-défini. Dans ces conditions, les toiles pouvaient être roulées pour le transport et l'entreposage, ce qui simplifiait le travail. Une recherche sur les spécificités de la peinture m'amenait graduellement vers un rapport à ce médium plus direct et plus simple.

Le même esprit anime ma recherche actuelle sur et avec le numérique : explorer le monde de l'image digitale pour en extraire les spécificités et ensuite créer des images en prenant en compte ces spécificités. Le numérique est pour moi plus qu'un nouveau lieu d'exploration de l'image, c'est un champ de création d'images d'un nouveau genre. C'est ce désir de « maximiser » l'une des caractéristiques fondamentales de l'image numérique – la virtualité – qui m'amène présentement à travailler l'impression sur tissu léger et la projection.

S. F. : Pour l'exposition à la Maison de la culture Ahunsic-Cartierville, vous avez choisi de présenter deux œuvres animées et sonores. De quoi est-il question au juste ?

F. T. : Considérant la virtualité comme un aspect fondamental, j'ai opté pour une présentation sur DVD. L'installation est composée de deux animations créées à partir d'une seule image d'origine, soit une grenade – le fruit – digitalisée. Dans un espace circonscrit d'environ 3 mètres par 5 mètres, une animation de 220 centimètres par 200 centimètres est projetée au mur face à l'entrée, alors qu'une animation complémentaire de 9 centimètres par 9 centimètres est présentée sur un lecteur DVD portable, inséré dans un boîtier fixé au mur adjacent, près de l'entrée.

Outre la virtualité, je me suis attardée à trois spécificités du traitement de l'image numérique, soit : le clonage, qui consiste à multiplier l'image d'origine; les transformations de la couleur, de la forme et du format – ici, on reste proche des manipulations issues des techniques provenant du collage ou de la photographie; finalement, des interventions directement sur les pixels – *picture elements* – qui forment la matrice de l'image, ce qui permet d'extraire de la matière même de l'image de la grenade des images différentes, nouvelles. Un élagage important doit se faire dans la multitude des images générées.

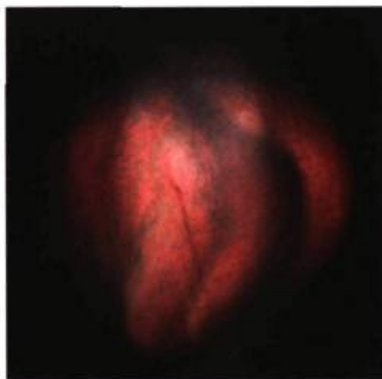
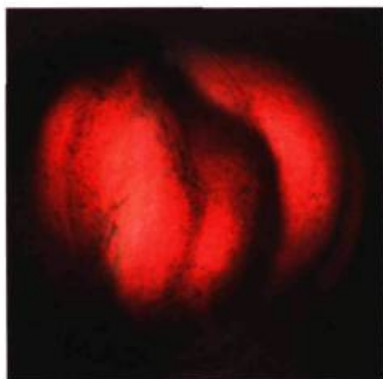
C'est la question du corps et des sens qui sous-tend ces manipulations, détermine quelles images seront

retenues parmi la multitude – c'est d'ailleurs cette prolifération d'images qui m'a menée à l'animation. La transformation de la grenade m'a rapidement conduite vers ce thème, en générant des images empreintes de sensualité et riches d'allusions au corps. C'est très stimulant pour moi de réfléchir sur le corps de l'image numérique en passant par le corps et ses sensations.

Sur l'écran, on voit en effet que les images démultipliées de la grenade initiale sont juxtaposées les unes aux autres, chacune d'elles se métamorphosant constamment sous nos yeux et prenant des formes souvent étonnantes, comme des parties du corps humain – langues, fesses, sexes – qui évoquent l'érotisme. Tandis qu'à d'autres moments, il se dégage de l'ensemble une atmosphère empreinte d'intériorité, voire de spiritualité...

Je m'intéresse autant à notre présence au monde, à notre « incarnation », qu'à un rapport à la spiritualité, un sentiment religieux premier, avant les divisions apportées par les religions. J'ai choisi cette grenade à cause d'un défaut dans sa pelure/peau qui m'a attirée pour l'effet allusif que ce défaut apportait. Je l'ai « scannée », sans trop savoir que c'était le début d'une recherche qui dure maintenant depuis deux ans et semble vouloir se poursuivre. Les premières œuvres créées faisaient référence à des genres en peinture : la nature morte et le nu. Le travail sur la nature morte m'a intéressée pour cette relation intime à la peinture que j'aime profondément, malgré que je ne la pratique pas pour le moment; par contre, les œuvres référant au nu me semblaient au début trop descriptives. Même s'il était fascinant de voir des corps se développer à partir de l'unique image de la grenade, une fois la fascination passée, je me retrouvais devant des images qui me paraissaient manquer d'intensité. En fait, je crois que l'allusion est plus forte que la description, puisqu'elle laisse au regardeur une plus grande liberté d'interprétation, en lui donnant la possibilité de puiser dans son monde intérieur pour lire les œuvres. Par la suite, le travail de transformation et le choix des images passaient par un désir constant de rester ancrée dans ce pouvoir allusif de la grenade et de tenter de l'amplifier le plus possible, de l'exacerber.

La grenade était considérée par les Phéniciens comme un symbole de fécondité; les symboles nourrissent notre inconscient et agissent certainement sur les sens.



Françoise Tournissoux, *La grenade, indices au le corps absent*, 2004-2005.

©Françoise Tournissoux/SODART 2005.



Françoise Tounissoux, *La grenade, indices ou le corps absent*, 2004-2005.
©Françoise Tounissoux/SODART 2

Ce choix de la grenade, s'il a été fait consciemment à cause de ce défaut dans sa peau, a sûrement été conditionné aussi par l'intuition. Une intuition reliée à la forme, marquée par le sens qui s'y est imprégné au cours de l'histoire – sens relié à la sensation apportée par la forme et sens lié au symbolisme de la forme, les deux s'interpénétrant de façon subtile et conditionnant des choix créatifs. La pulsation des grenades, le rythme de l'image et du son – on entend continuellement en sourdine des battements de cœur et, de façon ponctuelle, une respiration – participent, je crois, à cet effet hypnotisant qui peut favoriser une atmosphère empreinte d'intériorité. Le corps est un temple.

S. F. : Vous êtes la seule artiste, je pense, à travailler de cette façon, à explorer ce « territoire » véritablement inédit ?

F. T. : J'ai commencé par simplement cloner la grenade, une opération qui se rapproche du copier/coller que tout le monde utilise dans *Word*. Par la suite, j'ai amélioré la sélection de la forme pour que l'effet de collage disparaisse et que l'image retrouve une unité. Après coup, j'ai apporté des modifications à la forme, au format et à la couleur pour créer des natures mortes « en hommage » à la peinture. Avec le temps, j'ai expérimenté différentes possibilités de *Photoshop* – le logiciel de traitement d'images que j'utilise pour la création des images fixes. Après avoir perfectionné ma technique de travail, j'ai pu entrer plus profondément dans la structure de l'image et constater que la manipulation des pixels de mon image source pouvait générer d'autres images et permettre de déployer un thème sans avoir recours à de nouvelles informations. Tout est dans tout... L'image recèle dans sa structure même des possibles qui, avec une certaine somme de travail et de la patience, émergent pour notre plus grand émerveillement !

Les animations sont créées à partir d'une technique conventionnelle, image par image. C'est dans le fait d'utiliser la matrice – les pixels – d'une seule image

que réside l'originalité de ma démarche. Jusqu'à présent je n'ai pas vu d'autre travail dans ce sens, soit une recherche qui, en plus de réfléchir sur les spécificités de la création des images numériques, tente d'aller au bout des possibilités d'une image unique tout en développant un thème spécifique. Une recherche qui se démarque totalement de ce qui se fait en photographie et se rapproche du monde de la création d'images, du monde de la peinture.

S. F. : Au stade où vous êtes parvenue, à quoi peut-on s'attendre à court et à moyen termes ? Quelles sont les avenues qui se dessinent ?

F. T. : Les possibilités de transformation qu'offrent les pixels formant la matrice d'une image sont à découvrir; jusqu'à présent, ce champ d'exploration semble extrêmement fertile. Pour le moment, je poursuis ma recherche – avec des images fixes et animées – aussi longtemps que la grenade d'origine générera des images allusives intéressantes. Ensuite, on verra... Le travail à l'ordinateur se développe en arborescences; des directions sont privilégiées, d'autres abandonnées. L'évolution de la recherche ouvrira des voies et des choix seront à faire parmi ces voies multiples. Ces choix détermineront l'orientation du travail. D'ici là, je me concentre sur ce que cette image continue d'apporter, peut-être recèle-t-elle encore de nombreuses surprises ? Pour combien de temps ? Le travail répondra à cette question.

ENTRETIEN DIRIGÉ PAR SERGE FISETTE

NOTE

¹ L'exposition *Les îles inventées : 100 supports* (Maison de la culture Ahuntsic-Cardierville, 21 juin au 4 août 2005) réunissait également les artistes Lise Boisseau et Françoise Issaly. Françoise Tounissoux a présenté sa recherche à la Galerie Horace à Sherbrooke, du 11 janvier au 26 février 2006 – une recherche rendue possible grâce à l'appui du Conseil des arts et des lettres du Québec.