

L'Art & L'Illusion

5

Présentation de l'auteur

6-9

Construction de l'ouvrage

sommaire

10-13

Concepts psychologiques

14-15

Conclusion

E.H. GOMBRICH

*L'ART ET L'ILLUSION,
PSYCHOLOGIE DE LA REPRÉSENTATION PICTURALE*

Édition Phaidon (2002)

Présentation de l'auteur

—

Ernst Gombrich était un spécialiste de l'histoire de l'art et de l'iconographie du XX^e siècle. Influencé par Ernst Kris qui l'initie à la psychologie de l'Art, il est célèbre pour son ouvrage *The Story of Art*, publié en 1950, et sa *Brève Histoire du Monde*, sur l'histoire de l'humanité. Mais il a aussi écrit de nombreux autres ouvrages sur la psychologie notamment dans l'Art Décoratif avec *The Sense of Order* ou *The Image and the Eye*, sur la psychologie de la représentation. Il aborde particulièrement des thèmes comme la symbolique des images, l'écologie des images, ce qu'elles nous disent, notre perception et la réalité. Son travail offre une réflexion importante sur l'existence d'une Histoire de l'Art et la présence de styles dans la représentation picturale du monde. *L'Art et l'Illusion*, de sa première parution en 1971, traite de cette définition de l'imitation de la nature et de la créativité artistique. S'appuyant sur les découvertes de la science pour mieux comprendre l'art, il entreprend une vaste exploration de l'histoire en parallèle d'une analyse du rôle du spectateur dans la conceptualisation de l'œuvre d'art.

Construction de l'ouvrage

—

Gombrich expose dans cet ouvrage sa théorie de « l'erreur perceptive » et de sa correction, ou comment l'ambiguïté de la perception amène de plus en plus d'importance au jeu du regard dans la toile. Au cours de quatre grands chapitres : **Les limites de la ressemblance, La forme et sa fonction, Le rôle du spectateur, Invention et découverte** ; l'auteur va montrer comment, à travers l'expression de styles, l'histoire de l'art a donné de plus en plus d'importance à l'appréciation et l'intervention du spectateur dans le déchiffrement de ces ambiguïtés.

Les Limites de la Ressemblance tout d'abord expriment la difficulté que peut avoir un artiste à peindre la nature avec ressemblance quand celui-ci ne peut peindre que ce qu'il ne connaît déjà. Ce premier chapitre expose l'incapacité que l'homme a à représenter ce qu'il ne connaît pas, et donc son besoin d'un point de départ familier, considéré comme un stéréotype, qu'il pourra par la suite corriger. Apprendre à représenter devient alors apprendre à voir, apprendre à connaître la nature.

Le chapitre **La Forme et sa Fonction** met en avant le pouvoir de l'imagination dans l'Art, rejeté par Platon car considéré comme une partie inférieure de l'esprit à laquelle il préfère la raison, cette imagination est la réponse même à la suggestion des œuvres d'art qui ouvrent au spectateur un univers de possibles. Gombrich revient ici sur l'idée d'un point de départ et de corrections dans l'utilisation par l'artiste de schémas - autrefois les canons en Grèce par exemple - qu'il choisit selon son expérience et retravaille selon le contexte. Apprendre à voir devient alors apprendre à faire un choix, distinguer, retenir et montrer une chose plutôt qu'une autre. Nous voyons ce que nous avons remarqué et nous remarquons lorsqu'il y a une disparité qui éveille notre attention.

Le Rôle du Spectateur se place de l'autre côté de la toile et conduit le lecteur à découvrir par les mêmes mécanismes de perception le déchiffrement d'une image. Tout comme la faculté de représentation de l'artiste, la projection du spectateur va faire appel à sa mémoire, ses souvenirs vers une interprétation.

En devinant et en complétant, il pourra accéder au sens. Cette recherche de concordance avec quelque chose de familier sera la première condition de l'illusion où l'inévitable hypothèse retenue le rend aveugle à d'autres possibilités. Ainsi l'impossibilité de percevoir l'ambiguïté comme telle conduit à passer d'une interprétation à une autre, le jeu dans lequel le spectateur trouvera le plaisir de transformation de l'image se trouve dans sa « faculté d'imagination » à éliminer et créer de nouvelles hypothèses. Gombrich démontrera que le cubisme et l'art abstrait de manière générale rejettent cette ambiguïté en empêchant la construction d'une image cohérente de la réalité.

Enfin dans **Invention et Découverte** l'auteur se questionne sur l'apport de nouveauté dans un système perceptif basé sur la mémoire, le traditionnel, le familier. Il appelle à l'innocence du regard, une vision pure dépouillée de préjugés, de ce que l'artiste connaît pour mieux peindre la réalité. Or ses recherches exposent l'impossibilité pour l'homme de se défaire de ce mécanisme inconscient d'organisation du monde, l'homme voit par anticipation, par ses préconçus, ses attentes. Les attentes de notre vision sont la cause de nos illusions, les illusions d'optiques ne sont pas des exceptions mais des règles qui montrent qu'aucune expérience n'est une copie de la réalité. L'illusion est une prise de conscience de l'ambiguïté par l'expérience et l'artiste ne peut se défaire de son style que par l'expérimentation. Ainsi au travers de l'histoire, l'idée que l'art peut donner accès à l'univers intérieur aussi bien qu'au monde extérieur fut un changement radical dans les motivations de l'artiste.

Par un dialogue artiste-spectateur la création est devenue l'union de l'imagination et de la nature, d'un monde intérieur et extérieur pour favoriser le plaisir de la projection, de la suggestion plus que de la représentation. La fin de cet ouvrage revient sur une phrase extraite de son livre le plus connu, *The Story of Art* :

—

« L'artiste qui voudrait représenter quelque chose de réel ou d'imaginaire ne commence pas par ouvrir les yeux et regarder autour de lui, mais bien à construire l'image désirée, en se servant de formes et de couleurs »

—

Gombrich conclut ici sa théorie de l'erreur perceptive en soulignant que l'invention précède la création, la primauté de l'imagination c'est d'abord la primauté du voir sur le faire, mais c'est en faisant, en essayant de faire ressembler une chose à une autre que je prends conscience du monde visible. Et c'est cette découverte des ambiguïtés de la vision qui est aux sources émotives de l'art.

Concepts Psychologiques

—

Tout au long de cet ouvrage Gombrich utilise un vocabulaire et des notions fortes de psychologie pour étayer sa théorie de l'erreur perceptive. Il définit très tôt l'importance de **l'attitude mentale** dans le déroulement de l'illusion. L'attitude en psychologie c'est « l'état d'esprit », la prédisposition d'une personne à agir de telle ou telle façon, elle désigne une intention et n'est donc pas observable. L'attitude mentale, dans le phénomène de perception est la différence entre voir et regarder. C'est un outil de filtrage, une forme d'attention sélective, elle est faite d'un acquis mémorisé et de tout ce que nous nous attendons à percevoir et qui fait que nous sommes disponibles pour entendre ou voir ces choses là plutôt que d'autres. Les différences d'interprétations des images proviennent des différences dans nos attitudes mentales. Gombrich reprend cette notion dans le chapitre *Les conditions de l'illusion* en l'incluant dans le processus de décodage des images comme la disposition à projeter, à avancer des possibilités virtuelles dans le but de trouver une concordance.

Cette faculté sera alors en cause de nos attentes, les attentes de la vision, nos expectatives, nos aspirations qui nous préparent à nous retrouver dans une certaine situation. Nos aspirations influencent notre perception, à tel point que ce que nous pouvons entendre est influencé par nos connaissances et par ce que nous attendons.

« **Pour entendre ce qui se disait il fallait savoir
ce qui pouvait se dire** »

Savoir avant de voir, deviner, anticiper, nous nous efforçons de choisir les possibilités éventuelles et une fois que l'attente se précise, la conscience de l'activité d'écoute disparaît : « l'attendu est toujours créateur d'illusion ». Pas besoin d'écouter si l'on peut prévoir ce que l'on va entendre, *les Conditions de l'Illusions* décrivent en deux temps comment se forment ces malins tours dans l'Art de la suggestion. La familiarité avec le sujet, donc l'appel à la connaissance antérieure, et la présence d'un « **écran** », une surface vide sur laquelle on projettera l'image attendue. Ainsi le spectateur complète les images qu'il reçoit de lui-même, ici Gombrich cite de nombreux exemples dont l'Art Chinois, qui, par un vocabulaire limité, fait appel à cette aptitude pour donner une expression à l'invisible. Ou encore, l'illusion du détail, avec « **la règle des etc** » qui nous fait reconnaître une série à la perception de certains éléments. Et en maître de l'illusion du naturel et de l'image délibérément brouillée : Léonard de Vinci avec la technique du *sfumato*, forme indécise limitant les informations qui facilitera la mise en œuvre des mécanismes de projection.

Ces **projections** sont les images mentales, fondées par notre imagination ou par nos «*forces imaginaires*» qu'il cite de Shakespeare ou notre «*faculté d'imagination*» comme l'appelle Apollonios. Voir des formes dans des nuages ou dans les tests de Rorschach, dépend de notre capacité à imaginer, à projeter sur l'écran vide - comme vu plus haut - des images ou des objets que notre mémoire a enregistrés. Notre source de plaisir se situe dans la projection, par là même c'est ce qui intéressera les artistes à partir de ce que Gombrich nomme la révolution de l'art Grec, c'est-à-dire, l'attachement à l'impression que l'image va susciter chez le spectateur. Faire appel à ses souvenirs du monde visible, associer, répondre à la suggestion par la transformation de l'image donne une part de création, d'ingéniosité au spectateur. Ainsi, toute représentation se fonde sur des «*projections dirigées*», et tout le problème de déchiffrement des images pour les psychologues se retrouve dans la perception des formes symboliques.

Car la projection agit en tant que reconnaissance, identification, une organisation qui est la fonction primordiale de tout être vivant. Une impression visuelle engendre tout de suite un enregistrement, un classement, une intégration à une certaine catégorie, même s'il s'agit simplement d'une tâche d'encre. Roger Fry et les Impressionnistes parlent de nos «*habitudes conceptuelles*» qui sont nécessaires à la vie et inséparables à notre mécanisme de vision. Voir, c'est deviner et penser, c'est toujours différencier, classer. Toute perception se réfère à des attentes, des comparaisons, des normes. L'œil libéré de toute prévention est un mythe. Les

animaux ont aussi la capacité à généraliser, l'auteur donne l'exemple d'une mouette cherchant son œuf en partant à la quête d'un objet rond, les animaux aussi classifient mais ont des catégories plus larges que les nôtres. Comme on a pu le voir plus haut dans l'acte de représenter il y a un point de départ et des stéréotypes. Ceux-ci sont les boîtes de rangements de nos catégories, les **schémas et corrections** dont parle Gombrich tout au long de cet ouvrage sont les outils de la perception et de la représentation. Associés dans un rythme alterné ils travaillent à l'adaptation, à la «justesse» de la scène, vers une meilleure définition de nos hypothèses. Cheminant du général au particulier, comme il l'explique dans *L'ambiguïté de la troisième dimension* nous partons plutôt de schémas et formes simples pour mieux les ré-ajuster. La conquête de la précision se fait par l'expérimentation de l'erreur, voilà comment les machines elles-mêmes peuvent apprendre par un processus de choix et de corrections. Nous devons sans cesse recourir à des suppositions, la vision est faite d'une suite de probabilités et vérifications.

*

La découverte du monde extérieur est une série d'épreuves de cohérence logique et quand nous ne découvrons pas immédiatement cette cohérence nous nous mettons aussitôt en quête d'un cadre de référence qui puisse nous la fournir pour passer à un nouvel examen. Chaque fois qu'une de ces hypothèses se heurte à un obstacle, elle est abandonnée et nous en essayons de nouvelles. Notre incertitude ne nous empêche nullement d'émettre une hypothèse, au contraire, la nécessité de conclure sur une interprétation l'emporte toujours et c'est là que repose le principe de l'illusion. L'illusion se joue des pouvoirs dont dispose l'esprit créateur pour inventer des catégories nouvelles ou les abolir et c'est dans cette perception active que nous pouvons apprendre à voir.

Dans l'introduction l'auteur cite Gibson :

« La connaissance progresse, non pas en passant de la sensation à la perception mais en allant de l'indéfini vers le défini. Nous n'apprenons pas à percevoir mais à différencier ce qui est perçu »

—

Les recherches modernes de Freud - notamment sur l'évolution biologique - prouvent cette différenciation progressive et l'évolution de l'affectivité au premier âge. Indéniablement notre évolution, notre apprentissage, notre expérience définit ce que nous voyons, ce que nous ressentons. Si l'activité même de notre esprit fonctionne sur le modèle des égyptiens, qui « ne représentaient dans un tableau que ce qu'ils savaient plutôt que ce qu'ils voyaient », nous ne pouvons échapper à cet effort de compréhension auquel nous confronte l'ambiguïté de la représentation. Il s'agira alors, non plus de rechercher « *l'innocence du regard* » mais de devenir un esprit observateur, qui saura explorer le domaine des ambiguïtés de la vision par l'erreur.

Imprimé le 2 Mars 2017 au lycée St-Exupéry
Papier recyclé 80g evercopy plus

Typographie Charter conçue en 1987 par Mathew Carter
& Lovato conçue par Kosal Sen en 2014

Clara Delmon, DSAA Design mention Graphisme
Mémoire de Recherches en Design - Fiche de lecture