

Des Informations sur Dick Termes

"Imaginez-vous plonger dans un autre monde."



Imaginez que vous êtes à l'intérieur d'une sphère transparente, suspendue à 150 mètres au-dessus du fond du Grand Canyon aux Etats-Unis. Vous vous trouvez au cœur des falaises, au-dessus de certaines, en-dessous d'autres. Vous disposez de pinceaux et de peinture et vous vous mettez à peindre le paysage sur la surface intérieure de la sphère. Vous commencez par peindre les faces Nord et Est, puis les faces Sud et Ouest. Vous finissez par peindre tout ce que vous voyez autour de vous. Vous transportez votre sphère à un endroit où vous pouvez la poser, vous sortez et vous observez votre peinture.

Vous marchez autour de la sphère pour mieux la regarder et vous remarquez que vous avez entièrement saisi le panorama tridimensionnel. En fait, vous avez découvert la structure de votre expérience visuelle.

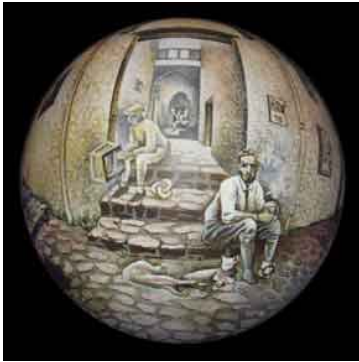
Par son œuvre, Dick Termes rend hommage à l'importante influence de M. C. Escher et Buckminster Fuller. Il a d'ailleurs reçu des félicitations de la part des aficionados des deux artistes et les "Termesphères" font partie de nombreuses collections artistiques prestigieuses.

Cette façon complètement unique et holistique de voir, de peindre et de concevoir l'art, constitue la clé de compréhension et d'appréciation des œuvres de Dick Termes. Pendant 32 ans, il a exploré plus de 160 surfaces sphériques.

Les "Termesphères" sont suspendues dans l'espace, mues par un moteur électrique, et tournent sur leur axe central. Elles bousculent l'idée ancienne d'une peinture à deux dimensions et promeuvent une peinture à quatre dimensions, le temps et le mouvement constituant la quatrième dimension.

Chaque sphère explore l'espace-temps tri-dimensionnel en rotation d'un univers entièrement clos. Les peintures ne sont pas des collages ou des

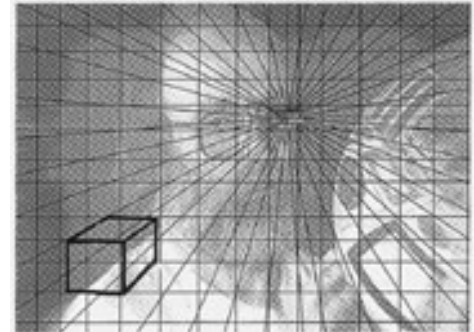
collections d'images diverses, ou comme certains pourraient le dire « six peintures en une » : ils constituent des visions holistiques complètes de d'environnements très structurés. La participation entière de l'observateur est possible seulement s'il entre mentalement dans la structure et s'immerge dans cet univers. On peut trouver que les peintures, de l'intérieur, ne sont parfois pas ce qu'elles semblent être de l'extérieur.



Perspectives à Six Points

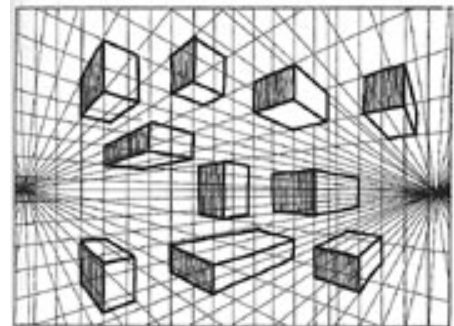
Perspective à Un Point

La perspective à un point focalise une des trois séries de lignes parallèles d'un cube et les projette vers un point, le "point de fuite". Nous dirons qu'elles sont projetées vers la direction Nord. Les deux autres séries de lignes du cube restent parallèles et géométriques. Ce point de fuite peut aussi être observé lorsque votre œil se fixe sur les figures placées dans le dessin. Le point de fuite devient celui à partir duquel les cubes se déplacent dans l'espace pour montrer leur face opposée, de gauche à droite, de haut en bas.



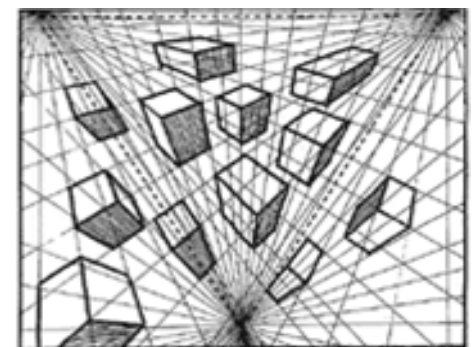
Perspective à Deux Points

La perspective à deux points utilise deux des trois séries de lignes parallèles du cube. Elle projette une série des lignes parallèles vers le point Nord, et une deuxième série vers le point de fuite Est. Dans la perspective à deux points, la troisième série de lignes reste parallèle : dans le schéma, elles se déploient de haut en bas. Notez que les deux points utilisés ici, ceux du Nord et de l'Est, se trouvent à 90° par rapport à l'horizon. Cette "ligne d'horizon" s'appelle également la "ligne du niveau de l'œil". Il vaut mieux utiliser l'œil car lorsqu'on se trouve sous terre ou dans l'espace, il n'y a pas d'horizon mais il y a toujours le niveau de l'œil.



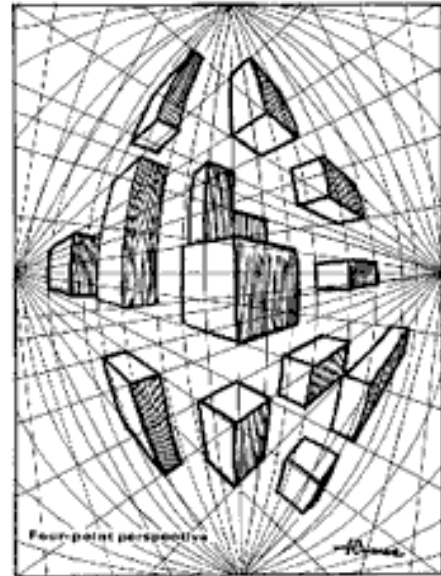
Perspective à Trois Points

La perspective à trois points utilise les trois séries de lignes parallèles d'un cube. Comme dans les deux autres perspectives, une des séries de lignes parallèles tend vers le point Nord et une autre série vers le point Est. La troisième série de lignes se projette vers le point Nadir (en-dessous) et le point Zénith (au-dessus). L'un ou l'autre point, Nadir ou Zénith, peut être utilisé avec la même grille en faisant tourner la grille de la perspective à trois points de 180° . Vous pouvez projeter toutes ces lignes avec un angle droit.



Perspective à Quatre Points

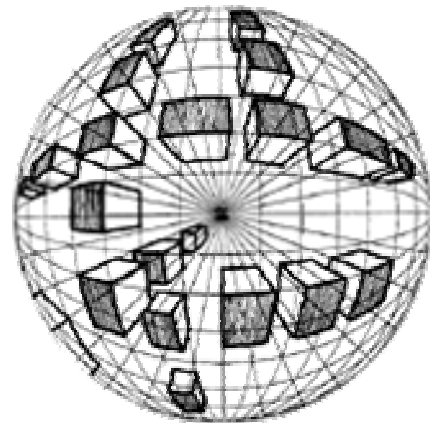
La perspective à quatre points peut être envisagée de plusieurs façons. On peut utiliser la même logique que celle utilisée dans la perspective à trois points. Mais si le cube observé est très volumineux et se projette au-dessus de vous ou se trouve au-dessous du niveau de votre œil, ces lignes du haut et du bas doivent se projeter vers deux points. Non seulement le cube apparaît grossi en son milieu, mais il semble devenir plus petit au-dessus et en-dessous du niveau de votre œil. Ces lignes, qui étaient les lignes parallèles du haut et du bas du cube, se courbent maintenant vers l'intérieur comme un ballon de football en se rejoignant aux points Zénith et Nadir. Si vous vous trouviez au vingtième étage d'un gratte-ciel et que vous regardiez à travers la fenêtre un autre gratte-ciel haut de quarante étages, vous observeriez le même type d'effet.



gratte-ciel haut de quarante

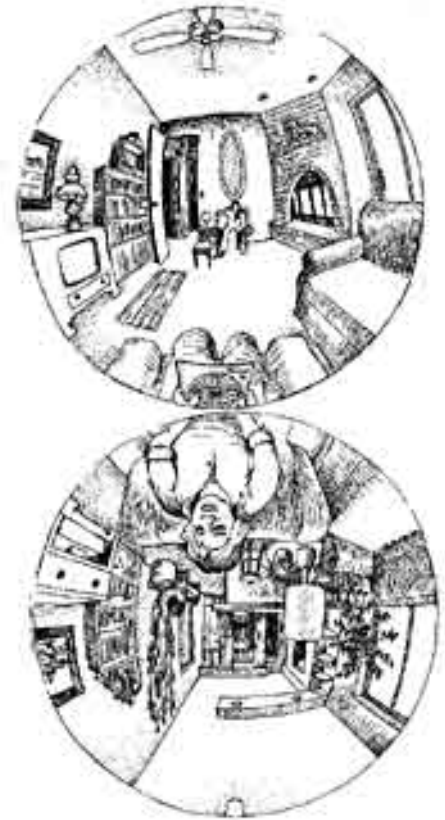
Perspective à Cinq Points

Ce système de perspective, utilisant cinq points, crée un cercle sur une feuille de papier ou une toile. Vous pouvez dorénavant illustrer 180 degrés d'espace visuel autour de vous. Vous pouvez tout saisir du Nord au Sud et de Nadir à Zénith. Imaginez-vous au cœur d'un environnement aussi riche visuellement que la Basilique Saint Pierre à Rome. Vous disposez d'un hémisphère transparent. Lorsque vous avez trouvé un lieu au sein de la Basilique d'où tout ce que vous voyez, quelle que soit la direction, est visuellement saisissant, vous placez l'hémisphère devant votre visage et copiez ce que vous voyez sur sa surface intérieure. L'hémisphère nous montre cinq points de fuite : le point Nord à gauche, le point Est au milieu et le point Sud à droite. Il y a aussi un point de fuite au-dessus de votre tête et un autre en-dessous de votre menton. L'espace de 180 degrés de l'environnement total peut être dessiné à l'intérieur de l'hémisphère. Pensez à ce que tout cela représenterait sur une surface plane. Vous seriez obligés de vous servir d'un système de grille de cinq points sur la surface plane pour obtenir le même résultat, mais cela vous demanderait vraiment beaucoup de travail.



Perspective à Six Points

Le sixième point (Sud) est absent des dessins de la perspective à cinq points. Dans cette dernière, nous obtenons la moitié du monde visuel qui nous entoure, c'est-à-dire un hémisphère. Pour saisir le reste de l'image, c'est-à-dire l'ensemble de l'image, vous devez ajouter le dernier point de fuite. Vous devez tourner autour de l'image et observer la pièce DERRIERE vous, pour voir le reste de la pièce et pour trouver ce dernier point. Si vous vous trouviez dans la sphère transparente à la Basilique Saint-Pierre, vous devriez copier non seulement ce que vous voyez devant vous mais aussi derrière vous. Sur une surface plane, la meilleure façon serait de dessiner le dernier point de fuite derrière le premier dessin. La même grille vous aiderait à achever de saisir l'image en totalité sur cette face arrière. Quand le reste de cette image est peinte, vous obtenez un dessin à 360 degrés dans toutes les directions.



Chaque sphère explore l'espace-temps tridimensionnel en rotation d'un univers entièrement clos. Les peintures ne sont pas des collages ou des collections d'images diverses, ou comme certains pourraient le dire « six peintures en une » : ils constituent des visions holistiques complètes de d'environnements très structurés. La participation entière de l'observateur est possible seulement s'il entre mentalement dans la structure et s'immerge dans cet univers. On peut trouver que les peintures, de l'intérieur, ne sont parfois pas ce qu'elles semblent être de l'extérieur.