

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

OMBRES ET REFLETS SPÉCULAIRES : TRANSFIGURATION DE
MATÉRIALITÉS ARTIFICIELLES PAR LE DESSIN HYPERRÉALISTE AU
SEIN D'UNE INSTALLATION

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

PAR
MAUDE CORRIVEAU

FÉVRIER 2020

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je voudrais d'abord remercier chaleureusement mon directeur Michel Boulanger pour sa patience, son incroyable générosité et sa grande confiance à mon égard. Il a su guider ma recherche avec finesse et m'aider à amener ma réflexion au-delà de ce que j'imaginai entreprendre il y a trois ans.

Je tiens aussi à remercier Stéphane Gilot, Michael Blum, Éric Le Coguiéc, Claire Savoie et Alain Paiement pour les conversations extrêmement formatrices et enrichissantes tout au long de mon parcours. Un merci particulier à Gisèle Trudel qui m'a appris à transformer mes doutes et blocages en moteur créatif. J'aimerais également souligner l'apport de mes professeurs Catherine Warmoes et Denis De Rudders, qui m'ont appuyé durant mon échange interuniversitaire à l'ENSAV de La Cambre, à Bruxelles.

Je remercie du fond du cœur mon amoureux et ma famille pour leur bienveillance et leur soutien inconditionnels. Je salue également Mathieu pour m'avoir encouragée à m'inscrire à la maîtrise, ainsi que mes précieuses amies qui ont su me rappeler ma juste valeur, m'inspirer et alléger mon esprit durant les périodes plus difficiles. Sans oublier mes collègues de l'UQAM et la merveilleuse cohorte que nous avons formée !

Finalement, j'aimerais exprimer ma reconnaissance envers la Fondation et l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM, Les Offices jeunesse internationaux du Québec — LOJIQ, le programme ARTCH ainsi que la Fondation J. Armand Bombardier pour leur aide financière inestimable.

DÉDICACE

À ma mère Johanne, qui, à travers ses notes
de musique, m'a fait voir des couleurs

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I CHOIX ICONOGRAPHIQUES	3
1.1 Culture matérielle	3
1.1.1 Stratégies d'économie de moyen	3
1.1.2 Matérialités comme métaphores picturales.....	5
1.1.3 Utopie d'un monde immatériel	7
1.2 Culture numérique.....	9
1.2.1 Nouvelles esthétiques.....	9
1.2.2 L'œuvre et son double.....	12
CHAPITRE II IMITATION, ILLUSION ET SIMULATION	15
2.1 Systèmes de représentation dans l'histoire	15
2.1.1 Paradoxe de la mimésis : modèle, copie et simulacre.....	15
2.1.2 Transmutation du modèle photographique	19
2.1.3 Du trompe-l'œil à l'hyperréalisme.....	21
2.2 L'ambiguïté du dessin : limites de la ressemblance.....	28
2.2.1 Dess (e) in versus <i>disegno</i>	28
2.2.2 À mi-chemin vers la peinture.....	30
2.2.3 Hors papier : seuil de la représentation ?	33
CHAPITRE III MODALITÉS DE CRÉATION	37
3.1 Manipulations et champ phénoménal.....	38
3.1.1 Donner corps à la lumière	38
3.1.2 L'importance de l'ombre	40
3.1.3 Entre reflets spéculaires et écrans	42

3.3 Le travail de la main.....	47
3.3.1 Célébration du savoir-faire.....	47
3.3.2 Temporalité et plaisir du geste	50
CHAPITRE IV EXPOSITION FINALE	54
4.1 Le lieu	54
4.2 Le déploiement.....	55
4.3 La simulation.....	56
4.4 L'activation	57
CONCLUSION.....	59
ANNEXE A	61
RÉFÉRENCES.....	68
BIBLIOGRAPHIE.....	72

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
1.1 : <i>Diffractions glorieuses</i> (2017), crayon de couleur, pastel sec et peinture en aérosol sur papier Rising Stonehenge, 96,52 x 127 cm.....	11
2.1 : Hockney, D. (2001) <i>Savoirs secrets, Les techniques perdues des maîtres anciens</i> . Paris : Seuil. p. 184-185.....	20
2.2 : Tammi Campbell, <i>Works in Progress</i> (2014), acrylique sur carton muséum, 29 x 29 cm. Collection privée. Photo de l'artiste.....	22
2.3 : <i>Géométrisation précaire</i> (2018), crayon de couleur et pastel sec sur papier Fabriano, 50 x 70 cm.....	22
2.4 : Audrey Flack, <i>Chanel</i> (1974), acrylique sur toile, 142,24 x 208,28 cm. Photo de l'artiste.....	24
2.5 : Jean-Auguste-Dominique Ingres, <i>La Princesse de Broglie</i> (1853), huile sur toile, 106 x 87 cm. Metropolitan Museum of Art, New York.....	24
2.6 : Robert Bechtle, <i>'61 Pontiac</i> (1968-69), huile sur toile, 151,8 x 214 cm. Whitney Museum of American Art, New York.....	27

2.7 : Raphaella Spence, <i>Vegas</i> (2011), huile sur toile, 91,4 x 119,4 cm. Photo de l'artiste.	27
2.8 : <i>Spectrorama</i> (2018), feuille artificielle, vase, pastel sec sur mur, dimensions variables.	36
3.1 : Dispositifs d'explorations en atelier, hiver 2017.	40
3.2 : <i>Miroir/Miroir</i> (2017), crayon de couleur sur papier Rising Stonehenge, 96,52 x 127 cm.	44
4.1 : <i>Corps flottant</i> (2019), crayon de couleur, pastel sec sur papier Rising Stonehenge et intervention colorée sur mur.	58
A 1 : Affiche de l'exposition.....	61
A 2 : Vue d'ensemble 1.....	62
A 3 : Vue d'ensemble 2.....	62
A 4 : Vue d'ensemble 3.....	63
A 5 : Vue d'ensemble 4.....	63
A 6 : Vue d'installation : plante artificielle, pastel sec sur mur et plancher, dimensions variables.	64
A 7 : <i>Reflet spéculaire circulaire</i> (2019), crayon de couleur et pastel sec sur papier Rising Stonehenge, 55,88 cm de diamètre.	64

A 8 : <i>Refllet spéculaire circulaire</i> , détail.	65
A 9 : <i>Refllet spéculaire demi-circulaire</i> (2019), crayon de couleur sur papier Rising Stonehenge, 58,85 x 27,94 cm et dessin au pastel sec sur mur.	65
A 10 : <i>Vague filaire</i> (2019), crayon de couleur et pastel sec sur papier Rising Stonehenge, 38 x 48,25 cm.	66
A 11 : <i>Vague filaire stellaire</i> (2019), crayon de couleur et pastel sec sur papier Rising Stonehenge, 38 x 48,25 cm.	66
A 12 : <i>Déployer l'univers dans un papier de bonbon</i> (2019), crayon de couleur et pastel sec sur papier Rising Stonehenge 55,88 x 76,20 cm.	67

RÉSUMÉ

Ce projet de recherche-crédation vise à analyser les éléments qui constituent ma démarche. Il s'est amorcé à partir d'un intérêt pour la représentation de pacotilles issues de la surproduction de masse et s'est développé autour de leurs matérialités artificielles et réfléchissantes. Cela m'a conduit à m'intéresser à l'action de la lumière sur la matière à travers des manipulations protéiformes. Comment transfigurer ces phénomènes changeants par ma pratique du dessin hyperréaliste ?

Face à l'automatisation du monde, la dématérialisation des œuvres et l'accélération des rythmes de vie, j'ai cherché à comprendre la valeur du savoir-faire manuel dans le contexte de l'art actuel. Je me suis également interrogée sur les notions de réalité et de simulacre qui fondent des enjeux importants en cette ère des réseaux sociaux et de la désinformation. J'ai tenté de répondre à ces questions en étudiant les changements socioculturels, l'impact des nouvelles technologies dans l'art et l'évolution de la représentation mimétique d'un angle historique et philosophique. J'ai exploré différentes approches aptes à exacerber de manière plus que réelle des ombres et reflets spéculaires dessinés, dans l'objectif de stimuler l'expérience perceptuelle de mes dessins dans leur rapport à l'espace. C'est avec des stratégies optiques, illusionnistes et in situ que j'ai créé un corpus d'œuvres séduisantes jouant sur la frontière de l'hyperréalité, dans lesquelles le lent geste de la main s'interpose à la consommation de l'éphémère.

Mots clés : matérialité, dessin, hyperréalisme, illusion, lumière.

ABSTRACT

This research-creation project aims to analyze the elements that constitute my practice. It started from an interest in the representation of mass production rubbish and evolved around their artificial and reflective materiality. This led me to a fascination for the action of light on matter through multifaceted manipulations. How can I transfigure these changing phenomena through a hyper-realistic practice in drawing?

Confronted by the automation of the world, the dematerialization of art and the acceleration of life on a global scale, I sought to understand the value of manual labor in the current art context. I moreover questioned the notions of reality and simulation that constitute important issues in this day and age of social media and misinformation. I have attempted to answer these questions by studying sociocultural changes, the impact of new technologies in art and the evolution of mimetic representation from both historical and philosophical standpoints. I explored different approaches capable of exacerbating, in a more than real way, shadows and specular reflections in order to encourage the perceptual experience of my drawings through their relation to space. It is with optical effects, illusions and *in situ* strategies that I have created a body of seductive works that play on the hyperreal frontier, in which the slow hand gesture interferes with the consumption of the ephemeral.

Keywords : materiality, drawing, hyperrealism, illusion, light.

INTRODUCTION

Être artiste visuelle aujourd'hui présente son lot de défis et de possibilités. Dans un monde dématérialisé, virtualisé et déjà inondé d'images, à quoi bon en créer de nouvelles ? Quoi montrer et comment le matérialiser ? Ce projet de recherche-crédation est pour moi l'occasion d'approfondir et de décortiquer l'interrelation entre différents matériaux, procédés et stratégies qui constituent ma démarche. Avec une réflexion critique, je tente, par la transfiguration de matérialités, de comprendre l'importance que j'accorde au savoir-faire et la manière avec laquelle cela me permet de situer l'hyperréalisme dans un contexte actuel. Concrètement, je cherche une nouvelle approche de la représentation dans ma pratique du dessin, apte à stimuler davantage l'expérience perceptuelle de mes œuvres dans leur rapport à l'espace réel et virtuel.

Afin de mener cette recherche, j'ai procédé de façon non linéaire en me basant sur la méthode heuristique qui est celle de mes expérimentations d'atelier. Parallèlement, j'ai colligé des données à l'aide d'un journal de bord entretenu de 2016 à 2019 qui comprend des observations, des entretiens avec mes professeurs, des discussions informelles entre pairs, des comptes rendus de présentation, des notes de lecture et des croquis.

Ce mémoire, ancré dans la pratique artistique, se développe en quatre chapitres. Je débute en présentant le contexte socioculturel qui influence la création de mes œuvres et je poursuis avec les changements épistémologiques qui génèrent plusieurs questionnements d'ordre pratique. Dans le deuxième chapitre, je situe le cadre théorique en interrogeant la place de la représentation mimétique dans l'histoire, ses procédés et ses concepts. Je m'appuie régulièrement sur des définitions

encyclopédiques et sur l'ouvrage *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain* de Florence de Mèredieu (2015). Je réfère également à la pensée philosophique de Gilles Deleuze (1968, 1981), Jean Baudrillard (1981) et Gilles Lipovetsky (2015), entre autres, ainsi qu'à leur conception de l'hyperréalité et du simulacre. J'y situe mes filiations artistiques avec la peinture hyperréaliste et les solutions envisagées pour répondre à ma problématique de recherche. Je décortique dans le troisième chapitre mon processus de création qui se divise en trois étapes, soit manipulation-sublimation-matérialisation, afin de valider mes hypothèses. Dans le quatrième et dernier chapitre, j'effectue l'analyse des résultats de ma recherche et des travaux réalisés qui seront présentés lors de mon exposition de fin d'études.

CHAPITRE I

CHOIX ICONOGRAPHIQUES

Dans ce premier chapitre, j'introduis les deux axes thématiques qui ont influencé mes choix iconographiques aussi bien que ma façon de créer, soit la culture matérielle et la culture numérique. Je m'appuie sur les faits connus et la documentation scientifique existante à ce sujet. J'explique ensuite la signification des systèmes formels privilégiés dans mes œuvres et les interprétations que j'en fais, puis je mets en lumière l'objectif de ma recherche qui vise à comprendre l'articulation de ma démarche. Finalement, je montre comment la révolution technologique génère de nouveaux paradigmes qui transforment notre rapport aux images et en quoi cela soulève de nombreuses interrogations sous-tendant la question générale de ce projet de recherche-crédation.

1.1 Culture matérielle

1.1.1 Stratégies d'économie de moyen

Mes préoccupations artistiques sont à la fois symptôme et réponse à deux phénomènes de la réalité sociale contemporaine, soit la culture matérielle et la culture numérique.

Le premier m'amène à consommer puis accumuler quotidiennement d'innombrables matériaux de toutes sortes voués à être utilisés puis jetés, et dont la majorité consiste en des (sur-) emballages de plastique, de verre ou de carton. Sensible aux enjeux environnementaux et sociétaux liés à cette surproduction, je suis spectatrice et partie prenante des effets de la mondialisation et du capitalisme tardif. Les vicissitudes voire l'échec du système néolibéral — insatiable, hédoniste, individualiste, anxiogène, axé sur la nouveauté, la surconsommation et l'obsolescence programmée — me désenchantent profondément et me confrontent à ma propre mortalité. Bien que je privilégie des choix écoresponsables, mes efforts de citoyenne avertie semblent vains et insignifiants devant l'urgence de la situation sociopolitique et environnementale globale.

Dans ma démarche, la facilité d'accès à ces matériaux bon marché issus de la production de masse m'offre un terrain de jeu fertile. D'abord, j'utilise le papier comme support à mes œuvres, la discipline du dessin étant généralement moins coûteuse et moins toxique que celle de la peinture à l'huile, qui utilise plusieurs produits nocifs. En tentant de minimiser mon empreinte écologique au sein de ma pratique, je participe ainsi au mouvement de décroissance.¹ Ensuite, je me sers de certains matériaux comme outil et source d'inspiration directe à l'intérieur de mon processus de composition picturale. Par exemple, de simples cartons fluorescents me serviront de réflecteurs colorés de prise vue, alors qu'un objet banal ou un rebut deviendra le sujet d'une série de dessins. Cela m'a amené à amasser au fil des années une multitude de pacotilles récupérées dans les poubelles, le recyclage, les brocantes, les grandes surfaces, les

¹ « La décroissance est un concept économique, politique et social, qui remet en cause l'idée selon laquelle l'augmentation des richesses conduit au bien-être social. Cette théorie vise donc à réduire la production de biens et de services dans l'objectif de préserver l'environnement. » My Beautiful Company. (2018, février). Prôner la décroissance, ça veut dire quoi ? Dans *Économie Magazine*. Récupéré de <https://www.economie-magazine.com/dossier-34-decroissance.html>

magasins à rabais et les quincailleries. Mais devant cette variété, un choix subjectif s'opère inévitablement, et je me suis questionnée à savoir ce qui guidait mes sélections et quel était le statut que je leur attribuais dans la création de mes œuvres.

1.1.2 Matérialités comme métaphores picturales

Dans ma démarche, le travail de la main est central et il se développe initialement avec la manipulation de ces matériaux, ce qui m'amène à interroger leur matérialité. Par exemple, un papier sera froissé, des pailles seront imbriquées ou des matières translucides seront découpées, pliées et superposées. Le détournement de leur fonction utilitaire par des juxtapositions incongrues ou des assemblages aléatoires qui seront ensuite photographiés et représentés en dessin hyperréaliste me permet de magnifier ce qui est ordinairement rejeté. J'utilise ma maîtrise technique pour créer une tension entre l'idéal classique et la trivialité de ces choix iconographiques. Ce désir de sublimation du matériau pauvre vers quelque chose de précieux et séduisant traduit mon intérêt pour des qualités esthétiques particulières.

Comme le note l'historienne de l'art Florence de Mèredieu, la prédilection pour certains matériaux dépend des techniques propres à une époque, ainsi que du mode de perception et des habitus culturels d'une société donnée (2015, p. 51). Alors que les années 1990 sont marquées par la prolifération chaotique de l'offre culturelle, le monde de l'art annexe des « signaux déjà émis » et des « formes préexistantes » jusque-là ignorées (Bourriaud, 2003). Tels les remix du DJ, le critique Nicolas Bourriaud emploie le terme « postproduction » pour décrire les pratiques artistiques de la copie, de la citation, ou de l'appropriation de marchandises en circulation (les brocantes en

sont un bon exemple) pour élaborer des sens nouveaux (2003). Quant au rebut, il est doté d'une mémoire porteuse d'expériences antérieures et sa réutilisation fait de lui un objet « nouveau » à haute individualité en contraste avec les objets industriels produits en série (de Mèredieu, 2015, p. 358-359). Une revanche est alors possible sur la machine, le pouvoir du travail humain conférant à des objets banals et multiples les vertus de la singularité où « l'on retrouve en eux l'équivalent d'une fonction organique » (de Mèredieu, 2015, p. 358-359).

Pour ce projet, je me suis penchée plus spécifiquement sur les matières minces dont la surface à deux dimensions présente des qualités propres aux papiers. Leur fonction initiale est soit celle de tracer, de calquer, d'envelopper, de révéler, de cacher ou de protéger. Cet inventaire comprend les papiers vélums, les papiers bulle d'aspect divers, les emballages cadeaux, les cartons colorés et métallisés, les cellophanes et films teintés, les sacs plastiques, les filets de fruits et légumes, les végétations et feuillages factices, etc. J'ai une fascination pour les surfaces, c'est-à-dire l'extérieur et l'étendue des matières, mais aussi l'apparence, l'artificialité et la superficialité des choses au sens figuré. Elles peuvent être lisses, texturées, ondulées, malléables, diaphanes, etc. De plus, j'éprouve un émerveillement pour le toc, le clinquant, le scintillant, le réfléchissant, l'irisé, le moiré, dont l'origine est un petit papier froissé d'emballage bonbon pour le moins banal, si ce n'est son iridescence. Dans mon imaginaire, ses reflets de couleurs changeants en faisaient toute la splendeur et suscitaient un certain désir de possession.

Par ailleurs, plusieurs de ces caractéristiques synthétiques sont des propriétés attribuables aux matières plastiques et de surcroît, à usage unique. Nés de la production industrielle et rapidement devenus matériau de la quotidienneté, le plastique et sa facticité ont envahi l'univers de l'art et de la culture (de Mèredieu, 2015). « Et c'est bien à une transformation profonde des rapports entre le naturel et l'artificiel que nous assistons progressivement devant ce matériau souple, ductile, dont l'essence semble la

transformation même [...] » (de Mèredieu, 2015, p. 195). Sa capacité d'imitation et les dualités qu'il présente (authenticité/artifice, souplesse/résistance, transparence/opacité, réflexion/matité) en plus d'emprunter aux dimensions symboliques des matières nobles qu'il pastiche (métaux, minéraux, miroir, verre) sont des aspects que j'aime exploiter. Finalement, je confère à ces matérialités artificielles des possibilités protéiformes qui passent de surfaces bidimensionnelles à objets tridimensionnels. Elles peuvent exprimer la désuétude de l'image imprimée face à l'omniprésence des écrans, contestant du même coup sa pérennité. Elles peuvent aussi rappeler des topographies, des univers chiffonnés, ou encore évoquer de façon métaphorique un pouvoir de transmutation alchimique à la fois insaisissable et éphémère, amplifié par les ombres et reflets de leurs plis. En les transfigurant en dessin, je tente d'en extraire l'aura, car la lumière y joue un rôle important et j'aurai l'occasion de revenir sur cet aspect au troisième chapitre.

1.1.3 Utopie d'un monde immatériel

Paradoxalement aux effets du consumérisme, nous vivons depuis les trois dernières décennies la plus grande révolution que l'humanité ait connue depuis la révolution industrielle, soit le passage au numérique (Vial, 2013). Notre relation au papier change avec l'informatisation et la question se pose à savoir quelle sera sa place dans l'avenir. Les journaux sont remplacés par les médias électroniques alors qu'ironiquement, l'industrie papetière continue de prendre de l'expansion afin de répondre aux demandes croissantes des pays émergents. (Coste, s.d.) C'est également le cas pour le secteur des technologies de l'information qui exploite les métaux rares. L'obsolescence programmée de ces produits ne fait qu'amplifier le problème de la surconsommation et par conséquent de la pollution, de l'épuisement des ressources naturelles et des

changements climatiques (Gravel, 2017). Face à ces paradoxes, certains parlent d'écoanxiété et il en ressort des stratégies aptes à pallier cette dure réalité. Selon le sociologue et philosophe de la postmodernité Gilles Lipovetsky, l'explosion du yoga, de la méditation, des detox, du désencombrement ou de la mobilité traduirait une quête de légèreté sans précédent dans l'histoire. Non plus imaginaire, elle est devenue valeur existentielle suprême qualifiée de « nouvelle esthétique du léger » (2015).

Dans le champ de l'art, cette quête d'allègement fonde une problématique classique. Les artistes aspirent depuis des siècles à une dématérialisation stylistique, poétique et symbolique délivrée de la lourdeur du monde (de Mèredieu, 2015 ; Lipovetsky, 2015). Platon considérait l'œuvre d'art dans la mesure où elle participait de l'Idée du Beau, son essence profonde étant de nature conceptuelle, « abstraite » et métaphysique (de Mèredieu, s.d.). Au 19^e siècle, Hegel démontre que l'art s'affine, s'allège et se spiritualise à travers les époques (de Mèredieu, s.d.). Passant de l'architecture égyptienne au classicisme des statues grecques, des représentations d'élévation divine à l'épuration formelle du modernisme, de l'utilisation du mouvement et de la lumière à l'art minimal et conceptuel, tous les courants appartiennent à cette même volonté (de Mèredieu, 2015 ; Lipovetsky, 2015). Mais l'art contemporain se voit marqué par un affranchissement presque total de la matière désormais considérée comme « énergie » :

L'œuvre d'art est-elle pour autant totalement dématérialisée ? Ce serait oublier la dimension physique des machines et des infrastructures matérielles qui soutiennent sa création, sa production et sa diffusion. Le haut pouvoir de dématérialisation des œuvres d'art est sans doute d'abord et avant tout affaire d'idéologies ou de fantasmes. Il est plaisant de manipuler des leurres, des doubles et de purs ectoplasmes. Mais que survienne la grande panne, informatique ou électrique..., et l'on serait brutalement ramené à la condition très physique, et matérielle, des moyens de présentation et de communication des images et des œuvres d'art. Force est donc de constater que la matière a la vie dure. Prétendre la faire totalement disparaître est sans doute illusoire (de Mèredieu, s.d.).

C'est de façon symbolique que je choisis de représenter des choses légères susceptibles de refléter mon époque et les changements induits par l'ubiquité du numérique. Je m'efforce de rendre sensibles la transparence, l'évanescence, les reflets, le vide, les spectres, sur des supports-papier moins « lourds » que le canevas d'un châssis à cause de leur poids, mais également à cause de leur empreinte écologique plus faible. Deuxièmement, la représentation de ces sujets de pacotilles, physiquement légers et où la lumière joue un rôle prépondérant, participe à la volonté de légèreté de l'art conceptuel. Ceci place donc mes dessins dans une dimension immatérielle, voire virtuelle, dont le rendu fragile, délicat et altérable manifeste l'incertitude d'un monde en transition. Je démontrerai aux points suivants que ces enjeux génèrent de nouvelles esthétiques, car la révolution que nous vivons n'est pas seulement technique, mais philosophique puisqu'elle reconfigure notre sens du réel (Vial, 2013).

1.2 Culture numérique

1.2.1 Nouvelles esthétiques

La culture numérique, dont les technologies affectent les comportements humains et provoquent des mutations et des changements de paradigme culturel et social, a un impact esthétique et formel sur mes œuvres. Même si ma pratique n'est pas associée à celle du net art ou toute autre forme d'art médiatique à proprement parler, je ne peux nier l'influence du numérique dans mon travail. Produit de ma génération millénaire, je tente de comprendre comment le phénomène numérique imprègne ma façon de penser et de créer, tant dans mon processus que dans le résultat de l'œuvre.

En premier lieu, plusieurs études suggèrent que les outils informatiques favorisent l'émergence d'une esthétique identifiable sinon standardisée.² Dans le champ de l'art, mais aussi de la mode, du design et de l'architecture, l'irruption du numérique dans le physique a fait apparaître le terme *New Aesthetic*, popularisé par James Bridle en 2011. Les productions qui en découlent utilisent l'apparence visuelle ou les processus de la technologie numérique, dont les caractéristiques communes incluent la pixellisation, la basse résolution, les effets de *glitch*, ou les dégradés de couleurs (Bridle, 2011). L'appellation post-Internet théorisée à New York en 2006 s'est également répandue. Elle désigne les pratiques des artistes nés dans les années 1980 et marqués par l'influence d'Internet lors de leur formation dans les années 2000. Cette décennie fut celle de la démocratisation du Web 2.0, de l'apogée des réseaux sociaux, d'un accès illimité à la connaissance, bref autant d'outils propices à la création artistique dans un contexte d'interdisciplinarité (Lamy de la Chapelle, 2016). L'art post-Internet transpose le fonctionnement du Web dans l'espace réel du lieu d'exposition. Il privilégie les sculptures et les installations hybrides qui témoignent de la déhiérarchisation des sources et des matériaux et recycle les formes esthétiques, culturelles et politiques d'Internet ; *vaporwave*³, typographies *Word Art*, émoticônes, mêmes, tapis de yoga, ou végétaux exotiques (Luquet-Gad, 2015).

[Ces artistes] appartiennent à une génération ayant dépassé l'enthousiasme des débuts d'Internet, examiné les conséquences du phénomène et pris conscience des mutations culturelles en cours. En outre, leurs démarches considèrent acquis

² Farge, O. (2011). *L'imaginaire / The Imaginary : Les relations entre les esthétiques et les outils numériques : 9e congrès international sur l'étude des rapports entre texte et image*. UQAM, Montréal, 22-26 août 2011. Récupéré de <http://aierti-iawis-2011.uqam.ca/fr/les-relations-entre-les-esth-tiques-et-les-outils-num-riques-0.html>

³ « [...] genre musical et mouvement artistique ayant émergé sur Internet dans les années 2010 [...] [et] caractérisée par sa nostalgie et sa fascination pour la culture rétro, la technologie, et les pubs des années 1980 et 1990. »

Vaporwave. (2019, 16 juillet, 15h36). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Récupéré le 10 août 2019 de <https://fr.wikipedia.org/wiki/Vaporwave>

le principe de rematérialisation d'un monde qui se pense pourtant immatériel [...] puisque cette dématérialisation globale génère de nouveaux rapports physiques et psychologiques avec la production/consommation de biens matériels (Lamy de la Chapelle, 2016).

Sans représenter des pixels à proprement parler, mon choix de couleurs acidulées, ma fascination pour les effets dichroïques et mon application récurrente de dégradés propres à l'infographie participent à cette nouvelle esthétique. Le dessin ci-dessous réalisé en début de parcours démontre bien l'influence des images que je consomme sur Internet et n'est pas sans rappeler les débuts du design des années 1980. (Figure 1.1) À l'aide de moyens analogiques et de médiums traditionnels, j'imité manuellement la matérialité numérique des couleurs et l'espace perspectif en suspension semblable à l'univers du virtuel.



Figure 1.1 : *Diffractions glorieuses* (2017), crayon de couleur, pastel sec et peinture en aérosol sur papier Rising Stonehenge, 96,52 x 127 cm.

1.2.2 L'œuvre et son double

Mon rapport aux images s'est modifié en cette ère numérique, particulièrement depuis la dernière décennie. Lorsque j'ai commencé mon baccalauréat en 2005, l'UQAM venait d'adopter le programme Arts visuels et médiatiques, reléguant au passé son département d'arts plastiques fondé en 1969. Ce moment charnière souligne l'entrée de l'enseignement des arts à l'université pour y favoriser l'articulation entre la pratique et la théorie. Cette nouvelle dénomination s'inscrit à l'intérieur de réformes institutionnelles qui souhaitent «[...] adapter les structures pédagogiques aux exigences de la production internationale de l'art et des nouvelles technologies. »⁴ Dans ce contexte, ma formation m'a initiée à une pluridisciplinarité de médias comme la modélisation 3D ou la vidéo.

Par intérêt personnel et faisant presque acte de résistance, j'ai choisi d'orienter mon apprentissage vers des procédés plus traditionnels où le travail manuel était privilégié, tel que la peinture et les arts imprimés. Ma volonté de revaloriser les compétences s'inscrit dans le phénomène de *reskilling* (ou requalification), une réponse directe au terme *deskillings* emprunté à la formation professionnelle, voulant faire contrepoids aux œuvres dématérialisées (Babin, 2012). À l'époque, je m'inspirais de l'observation de mon environnement immédiat, d'images tirées de magazines ou d'Internet et je laissais une place importante au hasard de mes découvertes. Confrontée à une

⁴ UQAM. Faculté des arts. (2019, janvier). Bienvenue. Dans *École des arts visuels et médiatiques*. Récupéré de <https://eavm.uqam.ca/ecole/bienvenue.html>

⁵ « Phénomène socioéconomique causé par l'implantation des nouvelles technologies dans les industries afin de réduire les coûts et le capital humain, ayant pour conséquence de requérir des travailleurs moins qualifiés. » (Traduction libre)
Deskillling. (2019, 23 juillet, 19h10). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Récupéré le 31 mars 2019 de <https://en.wikipedia.org/wiki/Deskillling>,

surabondance d'images et à leurs droits d'auteur, j'ai progressivement délaissé l'appropriation au profit de mes propres photographies. Passant d'un appareil photo numérique trois mégapixels à une succession de téléphones intelligents chaque fois plus performants, ces derniers ont rapidement rattrapé la qualité de résolution de la caméra grand public. L'écran de mon MacBook étant suffisant pour visualiser et zoomer dans les détails à reproduire, en plus de pouvoir y brancher mon vidéoprojecteur, ma banque de données d'images n'existe plus que de façon virtuelle. Finalement, même si les médiums avec lesquels je travaille demeurent classiques, mon processus de création évolue en fonction des nouveaux outils technologiques.

Ces mutations culturelles accélérées et la myriade de méta-images auxquelles nous sommes quotidiennement confrontés, en plus de la facilité d'accès aux logiciels d'édition nourrissent mes réflexions sur les notions d'analogique et de numérique, de vrai et de faux, de naturel et d'artificiel, de réalité et de simulacre. Le spectateur n'est pas dupe, il sait qu'un tableau hyperréaliste n'est pas une photo par la matérialité de la surface peinte et l'épaisseur du cadre. Mais il lui sera peut-être plus difficile de différencier un dessin hyperréaliste d'une photographie imprimée, à cause du support-papier. Et ce, encore plus si cette œuvre est photographiée et diffusée dans le cyberspace. L'impact des nouvelles technologies dans l'art a modifié « la relation œuvre-auteur-spectateur » pour privilégier « une multiplicité de sites dans lesquels viennent circuler les œuvres » (Couchot, s.d. ; Lamy de la Chapelle, 2016). En cette ère de l'art « instagrammable » consulté et consommé de plus en plus en ligne, nous savons que la réussite et la réputation d'une carrière artistique dépendent de sa diffusion constante sur les médias. Face à cette situation, le retour de l'œuvre dessinée à l'état numérique, son va-et-vient entre réalité et virtualité, en dehors et sur Internet, constitue des enjeux au cœur de ce projet de recherche-crédation.

À la lumière de ce constat, comment mettre à profit le plaisir que j'éprouve à copier des images par le travail méticuleux de la main ? Comment définir l'hyperréalisme

aujourd'hui et le situer dans une réflexion actuelle ? Je tenterai de répondre à ces questions par des exemples théoriques et l'analyse de mon processus de création pour mieux comprendre l'interrelation entre les différents éléments qui composent ma démarche. Je crois que cette réflexion est pertinente pour l'avancement des connaissances en art actuel aussi bien qu'en enseignement des arts, dans un contexte où la dextérité est depuis toujours associée au travail artisanal perçu comme moins noble que le travail intellectuel. Depuis un moment déjà, cette conception platonicienne bien ancrée semble vouloir basculer, comme quoi « faire, c'est penser » (Sennett,2010).

CHAPITRE II

IMITATION, ILLUSION ET SIMULATION

Dans ce chapitre, je situe le cadre théorique sur la question de la représentation mimétique en peinture, suivi de l'évolution des procédés utilisés à cette fin par les artistes. J'expose les différentes acceptions des concepts d'imitation, d'illusion et de simulation dans l'histoire de l'art, de la philosophie et de la sociologie. J'y établis un rapprochement avec mes filiations artistiques, principalement au sein du courant hyperréaliste américain né dans les années 1970 jusqu'à sa progression actuelle. Je poursuis avec une réflexion critique sur la nature conceptuelle du dessin contemporain et son origine de *disegno*, dont le médium limite le pouvoir de ressemblance. Je propose mes stratégies pour y remédier et je termine en annonçant la problématique spécifique.

2.1 Systèmes de représentation dans l'histoire

2.1.1 Paradoxe de la mimésis : modèle, copie et simulacre

Le besoin d'imiter le monde par le dessin me vient depuis toujours ; je le perçois comme un langage propre, comme une façon complémentaire de comprendre et

maitriser les choses qui m'entourent. En psychologie du développement, l'apprentissage par imitation est un comportement par lequel tout enfant construit sa relation aux autres et à son environnement. Le dessin est souvent l'une des premières formes d'expression à apparaître et constitue un jeu symbolique de représentation qui participe au développement cognitif global (Houdé et Leroux, 2013). Enfant, j'étais consciente que mieux je parvenais à illustrer ce que je voyais dans ma tête, mieux l'expérience de mes représentations était jouissive et je me suis appliquée continuellement en ce sens. Ma mère avait l'habitude de classer mes dessins en deux catégories : « dessins copiés » et « dessins inventés ». Je trouve intéressant de constater que déjà une distinction était établie dans un jugement de valeurs inégales, alors que pour moi cela avait peu d'importance puisque l'un nourrissait l'autre dans un effort de perfectionnement technique. Aujourd'hui, comme ma pratique consiste à créer des dessins hyperréalistes, je cherche à comprendre ma relation inévitable à l'imitation. En regard de tous les procédés de création d'images à ma disposition, quelle est la valeur que je lui attribue dans le contexte actuel ? Sans chercher à en faire l'apologie, j'aimerais me pencher sur son évolution dans l'histoire afin de mieux saisir sa nature complexe, voire paradoxale.

Le concept d'imitation de la nature a constitué pendant des siècles le pilier de la tradition picturale occidentale. Selon Pline l'Ancien (23-79 apr. J.-C.), le peintre Zeuxis qui avait imité des raisins si parfaitement que les oiseaux venaient les picorer, fonde l'origine de l'œuvre d'art et sa conception illusionniste, qui exerce une puissante séduction en Occident. Le terme grec *mimèsis*, qui est à l'origine du mot imitation, présente toutefois une distinction, et le philosophe Jean-Luc Nancy le montre avec éloquence. Alors que l'imitation est perçue comme une servile reproduction du modèle,

[la] *mimèsis* n'est pas la copie ni l'imitation reproductrice. Elle re-produit au sens où elle produit à nouveau, c'est-à-dire à neuf, la forme, c'est-à-dire l'idée ou la vérité de la chose – ce qui veut dire aussi, indissociablement, l'émotion par

laquelle cette vérité non seulement se signale, mais se marque, s'imprime et s'effectue (2009, p. 31).

Autrement dit, elle ne vise pas nécessairement à restituer le réel, mais constitue une interprétation subjective de l'artiste. Nancy poursuit en définissant la *mimèsis* comme « [...] une mise en valeur dans l'inventivité de laquelle le modèle perd son importance au profit de l'image » (Nancy, 2009, p. 76). Son principal enjeu consiste à savoir ce qui « est » et comment le montrer, le matérialiser (Nancy, 2009). Avec la philosophie platonicienne, la ressemblance (*mimèsis*) fait face à un jugement moral dès que la copie d'un modèle devient simulacre — c'est-à-dire non différenciable de l'original et producteur d'illusions — celle-ci s'écarte du Beau, de la Vérité, bref de la nature. Cette conception a influencé toute l'histoire de l'art occidental, suscitant autant la fascination de la virtuosité que son criticisme.

Au début du 20^e siècle, alors que le dogme moderniste rompt avec les canons de la peinture classique au profit des styles avant-gardistes bruts, expressifs et « anti-photographiques », la *mimèsis* perd ses lettres de noblesse et se voit reléguée au rang d'art amateur. C'est à ce moment qu'apparaît la figure du génie excentrique qui invente sans modèle, bref l'idée de l'innovation et de l'expression artistique telle que nous la connaissons aujourd'hui. Pour reprendre les mots de Natalie Heinich, l'art correspond désormais à un exercice vocationnel en « régime de singularité », qui privilégie ce qui est hors du commun, original et unique (2005).

Pourtant, la question de la *mimèsis* ne cesse de revenir au sein des débats sur le statut et la fonction des images à l'ère post-numérique : « La course au progrès qui anime les développements de l'imagerie de synthèse et de la réalité virtuelle n'est-elle pas, pour l'essentiel, la quête de l'efficacité mimétique qui traverse toute l'histoire des images en Occident ? » (Lenain, Lories et Despret, 2007, p. 10). Avec la postmodernité, le philosophe Jean Baudrillard y voyait notre arrivée dans ce monde d'apparences trompeuses et de simulacres annoncé par Platon ; un monde dominé par la réalité

virtuelle et la surenchère visuelle d'images plus parfaites que le monde réel, dissolu entre le vrai et le faux (1981). L'hégémonie du Web 2.0 n'a fait qu'amplifier le phénomène en brouillant davantage les frontières entre la réalité et la fiction, nous poussant à remettre en question ce qui nous apparaît comme authentique. Personnellement, je ne considère pas la simulation comme une menace envahissante qui absorbe le monde ; je prends plutôt plaisir à réfléchir à ces nouveaux paradigmes et les intégrer dans ma pratique. Je conçois le simulacre dans la pensée deleuzienne, non comme l'opposition binaire et le constat d'impuissance qu'y voit Baudrillard, mais comme un « facteur libérateur » multipliant les « forces vitales » et contraignant à « l'invention d'inédites manières de sentir, d'éprouver, d'exister » (Bergen, 2010). L'analyse de Frédéric Boutin sur *Différence et répétition*, thèse principale de Deleuze, nous aide à bien saisir le positionnement de ce dernier qui vise le renversement de la représentation platonicienne et l'affranchissement du modèle. Il faut « [...] dénier le primat d'un Original sur la copie, d'un modèle sur l'image. Et glorifier le règne des simulacres et des reflets » (Deleuze, 1968, p. 92, cité dans Boutin, 1999). « [...] Il faut que la chose ne soit rien d'identique, mais soit écartelée dans une différence où s'évanouit l'identité de l'objet vu comme du sujet voyant » (Deleuze, 1968, p. 79, cité dans Boutin, 1999). C'est dans cette pensée sans image qu'il définit le simulacre, « [...] non plus comme le contraire du modèle, mais, à un autre niveau, comme l'apprentissage même de celui-ci » (Boutin, 1999). Ainsi, la notion d'imitation s'est complètement dissolue en expériences et en multiplicités, où la création s'exprime dans la pensée même de l'artiste en constant mouvement d'action.

2.1.2 Transmutation du modèle photographique

Comme l'imitation renvoie toujours au modèle, la question des sources est centrale en histoire de l'art. Selon les recherches du peintre anglais David Hockney, les maîtres anciens ont depuis des siècles utilisé des technologies de leur époque, dont une panoplie d'outillages optiques, pour exécuter des images mimétiques aussi réalistes que possible (2001). « Ce qui ne veut pas dire que ces génies de l'art occidental auraient "triché". En quoi le recours à une lentille tiendrait-il davantage de la tricherie que l'usage d'un fil à plomb ou d'un manuel mathématique pour dessiner une perspective » (Marr, 2003) ? Ces peintres auraient pratiqué un art précurseur de la photographie — qui d'ailleurs dans son étymologie, signifie « dessin de lumière » — et la compréhension des méthodes utilisées libérerait les artistes d'aujourd'hui (Hockney, 2001). Pour ma part, l'emploi de projections pour composer mes œuvres à défaut de dessiner d'après nature est avant tout un moyen pour gagner du temps au sein d'une pratique déjà laborieuse dans un monde accéléré, axé sur la performance et la productivité.

L'avènement de la photographie en 1839 a détrôné les canons de la peinture classique tout au long de l'époque moderne, mais selon Hockney, l'irruption de l'ordinateur en 1975 a amorcé une toute nouvelle ère. Nous ne pouvons que constater sa complexité vu la rapidité constante de son évolution. (Figure 2.1) Avec le numérique, Hockney affirme que la possibilité de retoucher l'image photographique lui a fait perdre de sa « pureté » :

La photographie chimique cède la place au numérique, que l'on peut manipuler à l'infini. Or qu'implique la manipulation, demande Hockney ? Une intervention manuelle sur le support photographique, une fabrication à la main. On retourne au dessin en quelque sorte. « Les photos sont de plus en plus souvent retravaillées à la main. Si bien que la photographie a perdu sa véracité, qui était au départ sa qualité primordiale. » C'est ainsi que la théorie de Hockney se boucle : « Pendant quatre cents, voire cinq cents ans, la main était un élément de l'appareil

photographique. Les peintres en faisaient partie intégrante en utilisant la lentille. Puis, pendant cent soixante ans, il y a eu la photographie chimique, qui est en train de disparaître. Avec la photo numérique, la main fait son retour » (Marr, 2003).

C'est la raison pour laquelle mes dessins ne sont pas que des copies serviles de photographies, mais se situent dans la conception de la *mimèsis* présentée précédemment. D'abord, mes sources photographiques sont authentiques puisque je les ai élaborées, mises en scène et captées moi-même. Puis, la virtualité des images numériques où l'ordinateur agit en tant que lieu de médiatisation (avec l'utilisation de Photoshop, entre autres), transforme et exacerbe les phénomènes optiques captés par l'appareil photo, basculant du coup dans le domaine du simulacre. Puis, à travers la reproduction mimétique avec mes médiums et moyens techniques, ma subjectivité et ma perception personnelle sont transmises dans l'œuvre. Cela se solde par une image distincte, purifiée et magnifiée par rapport à son originale, qui elle, disparaît au profit de son reflet.

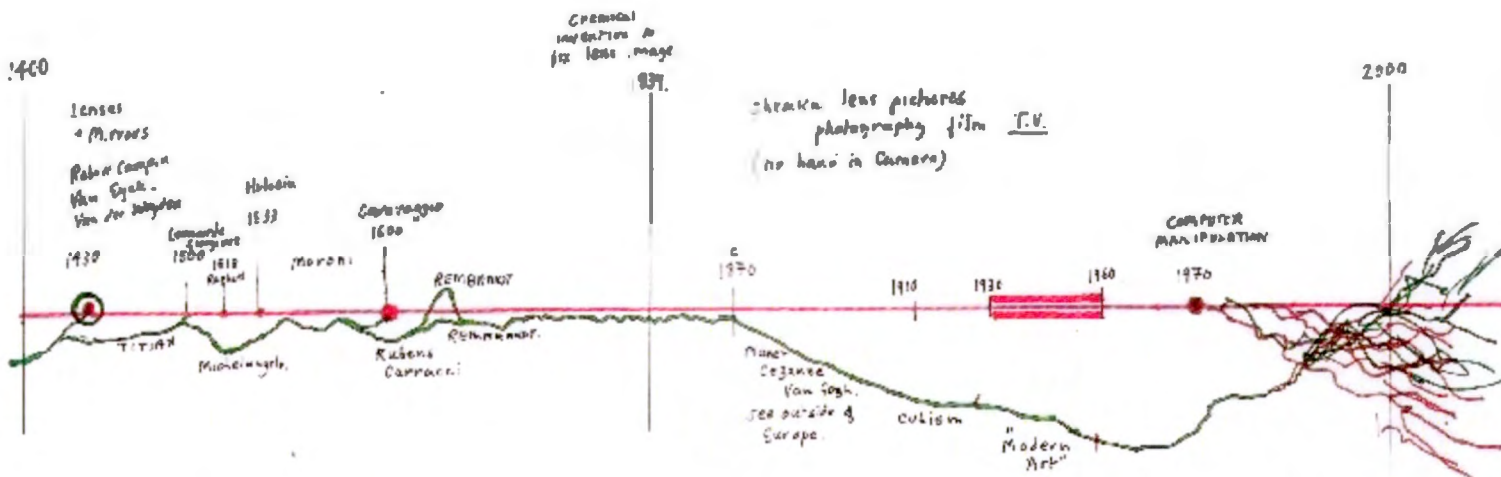


Figure 2.1 : Hockney, D. (2001) *Savoirs secrets, Les techniques perdues des maîtres anciens*. Paris : Seuil. p. 184-185.

2.1.3 Du trompe-l'œil à l'hyperréalisme

Les images que je crée oscillent entre différents courants artistiques et genres picturaux. D'abord, j'éprouve une affection particulière pour la nature morte flamande du 17^e siècle, plus spécifiquement la vanité. Les rendus hautement réalistes de drapés, broderies, verre et argenterie me fascinent et cela se manifeste dans mes choix de matériaux. Je sélectionne également des objets inanimés dans des agencements qui peuvent évoquer de façon allégorique la mort, le passage du temps, ou la vacuité des activités humaines.⁶ Près de ce genre se trouve le trompe-l'œil qui a triomphé au 17^e et 18^e siècle en France, en Hollande et en Angleterre, et plus tard au 19^e siècle aux États-Unis (Coste-Messelière, s.d.). Il se définit par une représentation destinée à donner l'illusion de la réalité. Comme cette définition est applicable à presque toutes les œuvres de conception réaliste, le trompe-l'œil naît plus précisément quand la volonté de « tromper » l'emporte sur l'intention esthétique (Coste-Messelière, s.d.). L'artiste va ainsi recourir à des artifices techniques, comme l'intervention de la troisième dimension ou d'une perspective qui fait « sortir » un ou plusieurs objets de la surface de la toile (Coste-Messelière, s.d.). Sachant qu'il est devant un tableau, le spectateur est malgré tout trompé sur les moyens d'obtenir cette illusion.⁷ Plus près de chez nous, l'artiste Tammi Campbell réussit fort bien cet exploit. Elle réactualise le trompe-l'œil avec sa peinture minimaliste et son esthétique « en chantier ».⁸ (Figure 2.2) Son travail

⁶ Vanité. (2019, 8 août, 21h17). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Récupéré le 3 avril 2019 de <https://fr.wikipedia.org/wiki/Vanit%C3%A9>

⁷ Trompe-l'œil. (2019, 18 mai, 13h23). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Récupéré le 8 avril 2019 de <https://fr.wikipedia.org/wiki/Trompe-l'œil>

⁸ Tammi Campbell. (s.d.) *Démarche*. Dans *Galerie Hugues Charbonneau*. Récupéré de <https://huguescharbonneau.com/campbell-articles-reviews/>

résonne avec le mien par la simulation de matériaux d'emballage tels que des rubans adhésifs et du papier bulle. Dans mes dessins, le rendu réaliste peut d'abord engendrer une illusion de l'objet réel, si le rapport d'échelle est proportionnel à son modèle. Par exemple, un matériau peut sembler à première vue simplement collé sur le support. (Figure 2.3) Mais si le rapport d'échelle fluctue, le matériau peut créer l'apparence de sa photographie imprimée. Pour leurrer davantage le spectateur, j'envisage l'intervention et la simulation dans la troisième dimension propre au trompe-l'œil comme pistes de recherche.

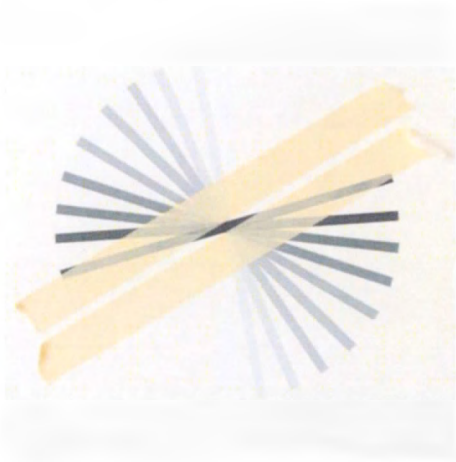


Figure 2.2 : Tammi Campbell, *Works in Progress* (2014), acrylique sur carton muséum, 29 x 29 cm. Collection privée. Photo de l'artiste.

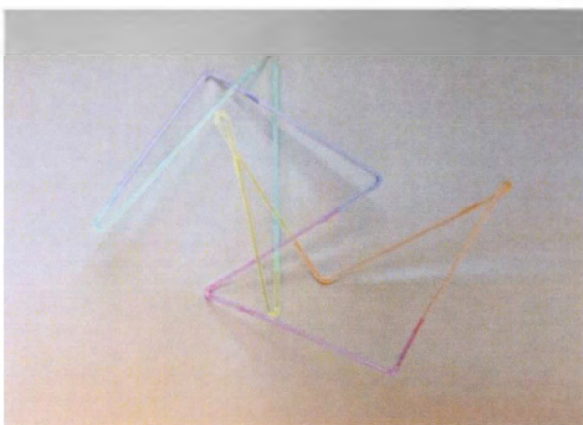


Figure 2.3 : *Géométrisation précaire LX* (2018), crayon de couleur et pastel sec sur papier Fabriano, 50 x 70 cm.

Mon travail dénote également une grande affinité avec le courant photoréaliste apparu aux États-Unis à la fin des années 1960 et popularisé en Europe au début des années 1970. Émergeant du Pop Art et réagissant à l'expressionnisme abstrait — style dominant à l'époque — il s'adresse aux peintres qui ont utilisé la photographie analogique comme source de référence. Parmi les protagonistes nous pouvons compter Robert Bechtle, Richard Estes, Chuck Close ou Audrey Flack⁹, ainsi les sculpteurs Duane Hanson ou John de Andrea¹⁰.

À l'aide d'outils mécaniques (rétroprojecteurs et systèmes de grilles), les peintres photoréalistes reproduisent jusque dans les moindres détails le médium photographique (tels que la mise au point ou le cadrage) de façon encore plus claire et nette que ce qui est perceptible à l'œil nu dans la photo d'origine. Les tableaux peints à grande échelle à l'huile illustrent le plus souvent des scènes du quotidien et des biens de consommation qui reflètent les clichés de la culture américaine : voitures, pare-chocs, motos, vitrines, *diners*, bouteilles de ketchup, bonbons (Letze, 2013, p. 9). Plusieurs peintres s'intéressent également aux matériaux « comme le chrome, l'acier ou le verre et en particulier leur interaction complexe avec la lumière, qui se traduit par des miroitements et des réflexions »¹¹ (Letze et Knoll, 2013, p. 13). (Figure 2.4) Cet intérêt témoigne non seulement de leur modernité, mais d'une longue tradition picturale où le rendu des surfaces réfléchissantes constitue une fascination artistique universelle, comme dans ce tableau d'Ingres qui illustre autant le portrait d'une robe que d'une femme (Chase, 2013, p. 26). (Figure 2.5)

⁹ Audrey Flack est la seule femme appartenant à la première génération des photoréalistes. (Letze et Knoll, 2013, p. 13)

¹⁰ Je m'attarderai cependant aux procédés picturaux.

¹¹ Traduction libre.



Figure 2.4 : Audrey Flack, *Chanel* (1974), acrylique sur toile, 142,24 x 208,28 cm. Photo de l'artiste.



Figure 2.5 : Jean-Auguste-Dominique Ingres, *La Princesse de Broglie* (1853), huile sur toile, 106 x 87 cm. Metropolitan Museum of Art, New York.

La critique de l'époque a réagi de façon virulente, reprochant au mouvement son réalisme littéral et sa pédanterie, qui allaient à l'encontre des idéaux modernistes, tels que mentionnés au point 2.1.1. Mais les photoréalistes invitent à s'interroger sur les concepts d'originalité et de créativité (Chase, 2013, p. 28) et ont en quelque sorte légitimé l'utilisation de la photographie (Meisel, 2013). Ce faisant, ils ont « ouvert la porte aux nombreuses formes de peinture figurative des années 1980 ainsi qu'à l'usage de l'appropriation comme langage quasi universel de l'art du 21^e siècle »¹² (Chase, 2013, p. 28).

Fort de ces cinquante ans d'activités, le photoréalisme compte trois générations d'artistes dont la dernière, issue de l'ère numérique, s'est internationalisée et diversifiée dans ses thématiques (Yigal Ozeri, Raphaella Spence ou Roberto Bernardi). Par ailleurs, j'ai constaté lors de mes recherches une certaine confusion terminologique d'avec l'appellation « hyperréalisme ». Selon l'historien d'art Otto Letze :

The issue of which of the two terms to use – Photorealism or Hyperrealism – is decided by the linguistic context. While « Photorealism » has become the accepted artistic term in German – and English – speaking countries, “Hyperrealism” is the one used in countries speaking Romance languages. Both refer to the same artistic style, which was first introduced to a broad European public at the Documenta 5 exhibition in 1972 (Letze, 2013, p. 9).

Au-delà de cette synonymie, la troisième génération de photoréalistes se démarque par l'utilisation des nouvelles technologies, « [...] qui, plus que jamais auparavant, suscite chez le spectateur un doute quant à l'authenticité de la peinture »¹³ (Letze et Knoll, 2013, p. 17). En effet, la caméra numérique de très haute résolution « mène la peinture réaliste dans une dimension avec une clarté et un champ de profondeur qui pousse

¹² Traduction libre.

¹³ Traduction libre.

littéralement la photographie vers une forme “d’hyperréalisme” »¹⁴ (Letze, 2013, p. 9). Alors que le photoréalisme des années 1970 renvoie à une période historique marquée par la culture des médias de masse — publicité, télévision, cinéma, magazines — qui a affecté les modes de perception, le genre d’aujourd’hui (2000 -) s’incarne dans des expériences visuelles éclatées et altérées par nos existences numérisées. Les peintres amplifient sur leurs canevas l’acuité non naturelle de ces images manipulées par ordinateur pour créer un nouveau sens de la réalité, confrontant ainsi le spectateur à une illusion basée sur une simulation (Letze et Knoll, 2013, p. 18).

Voici deux exemples qui illustrent bien mon propos. (Figure 2.6 et 2.7) L’évolution technologique qui sépare ces tableaux de Robert Bechtle et de Raphaella Spence représente avec justesse la nature de ma démarche.¹⁵ Tout comme la première vague de photoréalistes, je tente de réinterpréter la *mimèsis* en ne cherchant pas à restituer la réalité, mais en imitant au-delà de celle-ci. Puis avec ma maîtrise technique, j’aspire à transcender l’original photographique hautement défini, affichée sur l’ordinateur et accentué via Photoshop. De Mèredieu a d’ailleurs noté l’intensification de notre relation aux détails depuis l’avènement de la photographie numérique, nous permettant d’entrer littéralement dans l’image. (2015) En reproduisant les détails des matérialités artificielles à un niveau supérieur par l’exagération et en simulant ce qui est « déjà simulé », je me situe dans l’*hyper* dont le préfixe signifie un excès. Par conséquent, c’est la raison pour laquelle j’insiste sur la nature hyperréaliste de mon travail en dessin. Ma prise de position s’inscrit autant dans les assises picturales du photoréalisme que

¹⁴ Traduction libre.

¹⁵ Il est important de noter que ces reproductions ne rendent pas justice aux œuvres. Imprimées, elles retournent à l’état de photographies et cette circulation représente un des enjeux du photoréalisme.

l'hyperréalité dans sa conception sociologique et philosophique, telle qu'abordée par Baudrillard, Lipovetsky et Deleuze.



Figure 2.6 : Robert Bechtle, *'61 Pontiac* (1968-69), huile sur toile, 151,8 x 214 cm. Whitney Museum of American Art, New York.

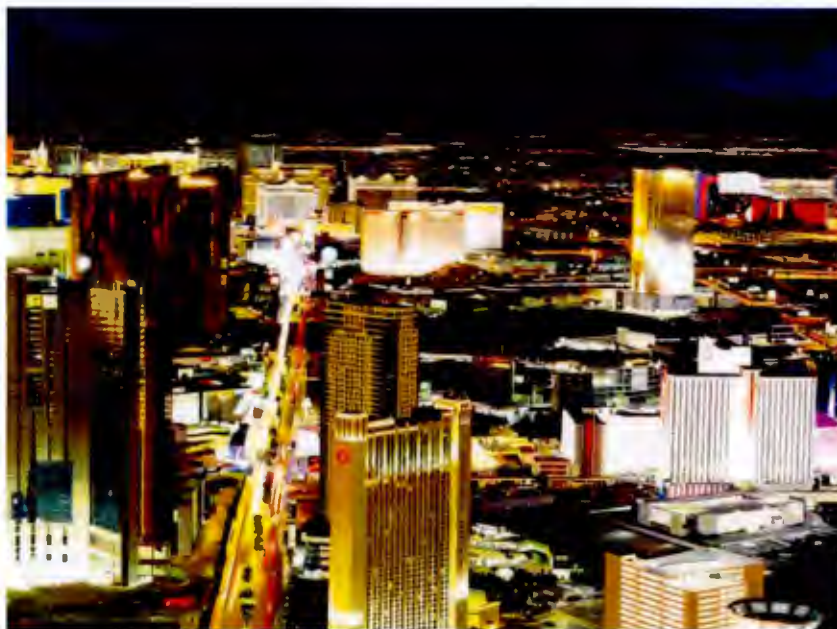


Figure 2.7 : Raffaella Spence, *Vegas* (2011), huile sur toile, 91,4 x 119,4 cm. Photo de l'artiste.

2.2 L'ambiguïté du dessin : limites de la ressemblance

2.2.1 Dess (e) in versus *disegno*

Ayant toujours ressenti une passion pour le dessin, ce n'est que tardivement dans mon parcours que je me suis véritablement plongée dans ce champ disciplinaire. Les années 2000 connaissent une explosion du dessin contemporain en tant que pratique autonome. La variété d'ouvrages, d'expositions, de foires et de biennales qui célèbrent cette discipline s'est multipliée depuis les années 1990.¹⁶ Cela montre à quel point le dessin a gagné en reconnaissance et en popularité auprès des artistes de la jeune génération comme Raymond Pettibon, Toba Khedoori ou Paul Noble, rendant les enjeux actuels extrêmement riches et stimulants (Dexter, 2006, p. 5). Dérivé de l'abolition des hiérarchies de l'avant-garde, le dessin contemporain n'est plus l'affaire exclusive d'une esquisse préparatoire comme cela fut le cas depuis la Renaissance. Les célèbres *Wall Drawings* de Sol LeWitt nés de l'art conceptuel des années 1960 acquièrent une dimension architecturale, alors que le land art avec des artistes comme Richard Long, se servent de la nature comme support (Piguet, s.d.). Il en va de même pour l'usage du néon qui permet à des artistes comme François Morellet de constituer des phrases ou des compositions abstraites tant sur le mur que dans l'espace (Piguet, s.d.). Ou encore le dessin numérique dont les outils technologiques lui confèrent une existence éphémère dans une relation immatérielle au support sur lequel il apparaît

¹⁶ À titre d'exemples : la Biennale de Montréal en 2002, la Biennale de Whitney à New-York et la Carnegie International à Pittsburgh en 2004 étaient nettement axés sur le dessin; l'importante exposition *Drawing Now: Eight Propositions* présentée en 2002 au MoMA; le salon du dessin contemporain de Paris et la foire Papier de Montréal tout deux tenus annuellement depuis 2007, etc.

(Piguet, s.d.). Le trait commun de ces démarches peut se résumer par l'idée de ligne ou de trace déployée sur n'importe quel support, tangible ou non.

Dans mon cheminement, je suis passée de dessins proches de l'illustration à une recherche plus près de la tradition académique classique. Je souhaitais explorer le *high art* que je n'avais jamais eu la chance d'approfondir, mais avec les moyens du *low art* associé à la culture populaire, c'est-à-dire avec les bons vieux *Prismacolor* de mon enfance. En reproduisant mes modèles photographiques au mieux de mes connaissances et de mes compétences techniques, le résultat demeurerait semblable à l'illustration en partie à cause de la pauvreté du médium et la dimension narrative donnée à mes sujets. Je voulais me dégager de cette sphère afin de ne pas tout dévoiler et générer une part de mystère. C'est pourquoi j'ai évacué la figure humaine pour m'intéresser uniquement à des textures générant des reflets particuliers. Face à la limite du dessin aux crayons de couleur à imiter le réel, je me suis fixé l'objectif d'arriver à défier le médium. Cela m'a amené à me pencher sur un des concepts majeurs de la théorie artistique de la Renaissance, le *disegno* :

Dans son étymologie même — celle de dessein, de l'italien *disegno* —, le mot dessin renvoie à l'idée de projet. Tout dessin procède de la mise en forme d'une pensée en acte qui se développe et qui connaît toutes sortes d'états, dans la multiplicité de ses errances et de ses humeurs. En cela, le dessin contemporain demeure ce qu'il a toujours été, le lieu privilégié de toutes les projections et de toutes les expériences, le signe précurseur d'une civilisation de l'œuvre, un territoire de liberté (Piguet, s.d.).

En d'autres mots, le concept désigne une activité éminemment intellectuelle, suivie de son expression sensible à laquelle participe le travail de la main (Lichtenstein, 2019). Cette double fonction du *disegno* lui confère un sens complexe dont l'ambiguïté sémantique a fait polémique au cours de l'histoire, mais qui définit bien ce qu'est le dessin à l'heure actuelle : hybride, processuel, conceptuel. Nancy renchérit en affirmant que le dess(e)in « [...] doit être compris, en toutes ses formes possibles —

ligne tracée par un crayon, par un danseur, par une voix ou par un banc de montage —, comme l'engagement d'un rythme, une mise en pulsation [...] » (2009, p. 89). Ma compréhension et mon rapport à cette discipline se sont donc élargis, m'amenant à interroger mon intentionnalité, mon processus et sa dimension performative, que j'aborderai à la fin du troisième chapitre.

2.2.2 À mi-chemin vers la peinture

En approfondissant ma technique du dessin réaliste, j'ai constaté que mon approche comportait quelques lacunes théoriques. J'ai d'abord étudié le rapport des valeurs sur papiers mi-teintes, ce qui a amélioré les acquis de ma perception. Par exemple, j'arrivais mal à rendre les reflets de lumière d'un matériau translucide sur un papier blanc, puisqu'en dessin la lumière provient du support sous-jacent. En ayant préalablement photographié cet objet sur un fond blanc, celui-ci apparaissait difficilement blanc en photo, mais plutôt gris bleuté selon l'éclairage. Comme la plus grande partie du dessin était laissée au vide du papier blanc comme espace perspectif sur lequel l'objet flottant était dessiné, sa luminosité s'annulait par l'étendue de son support vierge. J'ai alors commencé à employer des papiers de teintes grises et c'est ainsi que j'ai réussi à atteindre un bien meilleur niveau de (photo) réalisme.

Une autre stratégie que j'ai adoptée dans le but d'approfondir l'expérience illusoire de l'œuvre a été d'utiliser le pastel sec, médium du dessin qui s'apparente le plus à la peinture, à mi-chemin entre les deux. Les caractéristiques poudreuses, adhérentes et plus ou moins opaques du pastel sec rendent l'application des teintes claires infiniment lumineuses sur un support mi-teinte à grains. J'ai commencé à exploiter ces derniers en complément des *Prismacolor* afin de réaliser de grands fondus dégradés, en

délaissant peu à peu la ligne contour au profit de *sfumato*.¹⁷ Je suis parvenue à teinter mes fonds à la manière de la peinture à l'huile, alors que les crayons me permettent de dessiner de façon très détaillée. Avec l'absence de coup de crayon, le spectateur se voit incapable de distinguer la méthode avec laquelle j'ai coloré les supports, ou encore que ceux-ci n'étaient pas blancs au départ. Cela me confirme que j'ai réussi à défier le médium du dessin et arriver à un niveau de réalisme satisfaisant, voire mystifiant. Par contre, je me suis interrogée à savoir si je ne perdais pas cet espace métaphysique si unique au dessin d'où émerge la ligne graphique, le fond coloré s'apparentant au registre de la peinture (Benjamin, 1917, cité dans Dexter, 2006, p. 6). J'ai trouvé à cette question une réponse intéressante du critique d'art Richard Leydier :

En somme, le seul dénominateur commun à ces œuvres [les dessins] pourrait être leur bidimensionnalité. Un tableau — soit une toile agrafée sur un châssis — investit la troisième dimension, serait-ce de quelques centimètres. Et cette irruption dans notre espace vital est vécue comme une « prise de position ». Le dessin, lui, parce qu'il se confond avec le plan du mur, demeure dans un espace virtuel qu'on identifie à la psyché de l'artiste ; un espace de « l'entre-deux », comme si l'œuvre n'était pas encore vraiment venue au monde (2011).

En ce sens, la nature du médium ou sa coloration ne définissent pas un dessin, mais bien son support. Benjamin affirmait en 1917 que le dessin n'est pas une fenêtre ouverte sur le monde, mais un outil pour comprendre notre place au sein de l'univers (Dexter, 2006, p. 6). Et cette distinction d'avec la peinture renvoie au concept de *disegno* en tant qu'idée, projet, ou représentation mentale. Cependant mes dessins

¹⁷ « En peinture, modelé vaporeux destiné à suggérer par les gradations de la couleur et de la lumière l'échelonnement en profondeur des objets dans l'atmosphère. (Peintres italiens comme Léonard de Vinci, Corrège, Andrea del Sarto...) »

Sfumato. (s.d.) *Dictionnaire Le Larousse*. [En ligne] Récupéré de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/sfumato/72501?q=sfumato#71692>

donnent l'illusion de volume et de tridimensionnalité, cela ne vient-il pas créer une sorte d'irruption dans l'espace ? Leydier poursuit :

Curieusement, ce maintien du dessin dans ce qu'on pourrait appeler les « limbes de la pensée » le protège en quelque sorte du jugement critique. Contrairement à un tableau, un dessin est toujours réussi — ou plutôt, il n'est jamais « raté » —, car on ne juge pas une œuvre sur ses intentions, mais bien plus sur leur mise en forme. Certains artistes, néanmoins, prennent le risque du jugement lorsqu'ils ajoutent un ingrédient important à leur pratique graphique : la virtuosité technique, qui les affine immédiatement à plusieurs siècles de tradition de la représentation. Ici, le dessin est fouillé, il gagne en précision et découle d'un système de vision acérée (2011).

La virtuosité de mes dessins les place donc dans la même position critique qu'un tableau. Mais comme mon travail n'appartient pas tout à fait à la tradition du dessin académique ni à celui de la peinture classique, je me demande si l'ambiguïté *lowbrow* des crayons de couleur l'expose moins dans un risque de jugement que la peinture à l'huile qui porte des siècles de pratique illusionniste. Du coup, le dessin hyperréaliste peut-il véritablement exister ou la nature même de ses médiums limite le pouvoir d'imitation ? Le dessin est un art d'authenticité par sa difficulté de repentir, alors que la peinture est un art d'opacité et de succession de couches :

La simplicité et la pureté de la feuille de papier vierge, l'acte même de dessiner dénote l'honnêteté et la transparence — toutes les marques et les traces, intentionnelles ou non, s'offrent à la vue de tous pour l'éternité. Tout effacement, toute tentative pour modifier la ligne en cours de route est visible : le dessin est un procédé qui laisse voir ses fautes et ses erreurs. La peinture à l'huile est, en revanche, un art de l'addition et de la dissimulation. Il est possible de peindre sur un tableau une œuvre entièrement différente. Le dessin improvise, il est toujours en mouvement, dans la mesure où il peut continuer à l'infini sans conclusion ni achèvement, il fait perpétuellement partie d'un processus sans fin. Les conventions de la peinture exigent que le moindre morceau de toile à l'intérieur du cadre soit recouvert de peinture, dans une composition organisée au service du tout. De même que les limites de la peinture sont fixées par le cadre, l'acte de peindre donne l'impression qu'il peut atteindre l'achèvement et la conclusion (Dexter, 2006).

Devant la dissimulation d'un tableau, il se peut que le regardeur ait tendance à se méfier davantage que devant un dessin, et donc à le juger plus facilement. Je suis d'avis que la complexité du dessin hyperréaliste que je qualifie d'« hyperdessin » se situe à un tout autre niveau. Selon Phil Sawdon et Russell Marshall, directeurs du projet de recherche de la Loughborough University TRACEY, cette ambiguïté constitue l'approche stratégique dans la pratique du dessin contemporain :

The prefix “hyper-” is used to provide an inclusive perspective on drawing and encompass any and all fine art drawing practices that may extend into this “other space” and manifest as or exploit being “over”, “above”, “beyond” and used to imply “excess” or “exaggeration” or “more than normal (2012).

Ceci est l'angle que j'ai choisi d'explorer dans ma recherche.

2.2.3 Hors papier : seuil de la représentation ?

Toujours dans l'objectif d'accentuer l'illusionnisme de mes dessins, j'ai expérimenté d'innombrables dispositifs de présentation parfois fructueux, parfois vains, tout au long de mes années de recherches de maîtrise. J'ai tenté de projeter des éléments graphiques lumineux sur mes représentations, tels que des arcs-en-ciel ou des étincelles en mouvement qui se fondent subtilement à l'œuvre. J'ai également testé la possibilité d'intégrer des boîtiers lumineux afin de faire émaner davantage le halo coloré de l'objet dessiné. Plus tard, je me suis intéressée aux *shaped canevas* et leur transposition en dessin, pour que les formes découpées épousent le sujet représenté afin d'intensifier l'effet de trompe-l'œil. Une autre stratégie intéressante a été de former des volumes par ondulations et pliages des supports papier, toujours dans la même visée. La méthode la plus simple, mais probablement la plus efficace a consisté à dessiner directement sur

les murs en prolongeant le support papier afin de faire éclater les limites du cadre. J'aurais aussi pu évacuer complètement le papier et étendre le dessin à toutes les surfaces et mobilier d'un lieu donné, comme le font déjà plusieurs artistes. Finalement, devant ces infinies potentialités, mes explorations m'ont permis d'ouvrir une nouvelle piste de recherche sur le dessin *in situ* jusqu'alors inexploité. Allant souvent de pair avec l'installation, tous deux sont susceptibles d'engager le spectateur à une participation active. Comme le souligne de Mèredieu, il s'agit non plus de contempler l'image, mais de l'habiter, car l'immersion dans l'œuvre est désormais la règle (2015, p. 609).

Le projet *Spectrorama* exposé à *Pop Pavillon* en 2018 et dont je reviendrai sur les spécificités formelles a été la première amorce concrète de ces recherches. (Figure 2.8) En plus de l'interaction physique à l'œuvre dans l'espace, elle gagne en simulation une fois prise en photo et publiée sur mes réseaux sociaux puisque son apparence virtualisée devient trompeuse. Je pense qu'il est souhaitable pour le spectateur interpellé par mon travail qu'il se déplace physiquement dans l'espace d'exposition afin de bien saisir l'ampleur du fait main. Par conséquent, la problématique spécifique de mon projet d'exposition réside dans la proposition de nouveaux dispositifs de présentation enclins à repenser le dessin hyperréaliste dans l'objectif de stimuler davantage l'expérience sensible et perceptive de mes œuvres. Pour ce faire, comment activer les œuvres entre elles et avec l'espace afin de créer un parcours pertinent et dynamique ? La magnification de matérialités artificielles par le dessin peut-elle être réalisée *in situ* et interagir avec les paramètres de l'installation, ou devrai-je déconstruire les codes de la représentation ? De ce fait, quelle est la nature de l'installation ? Peut-elle contenir uniquement des œuvres bidimensionnelles, ou bien les œuvres tridimensionnelles sont nécessaires à sa mise en forme ?

Par définition, l'installation est une « œuvre d'art contemporain dont les éléments, de caractère plastique ou conceptuel, sont organisés dans un espace donné à la manière

d'un environnement ». ¹⁸ Un environnement doit-il à tout prix être monumental, immersif et interactif? Selon de Mèredieu, la frontalité picturale a longtemps été associée à la notion de mise à distance, alors que l'immersion nous plonge à l'intérieur même du volume de l'installation, ce système de présentation ouvert, inspiré de l'étalage commercial. Le spectateur se trouve aspiré dans un parcours narratif par une multitude de sensations, qui ne sont pas seulement visuelles, mais tactiles et auditives (2015). Finalement, le désir de déjouer la perception du spectateur est-il envisageable ou cela relève du fantasme? Ces nombreuses questions ont émergé lors de mes manipulations en atelier et c'est ce que je vais démontrer dans le chapitre qui suit.

¹⁸ Installation. (s.d.) *Dictionnaire le Larousse*. [En ligne]. Récupéré de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/installation/43409?q=installation#43311>

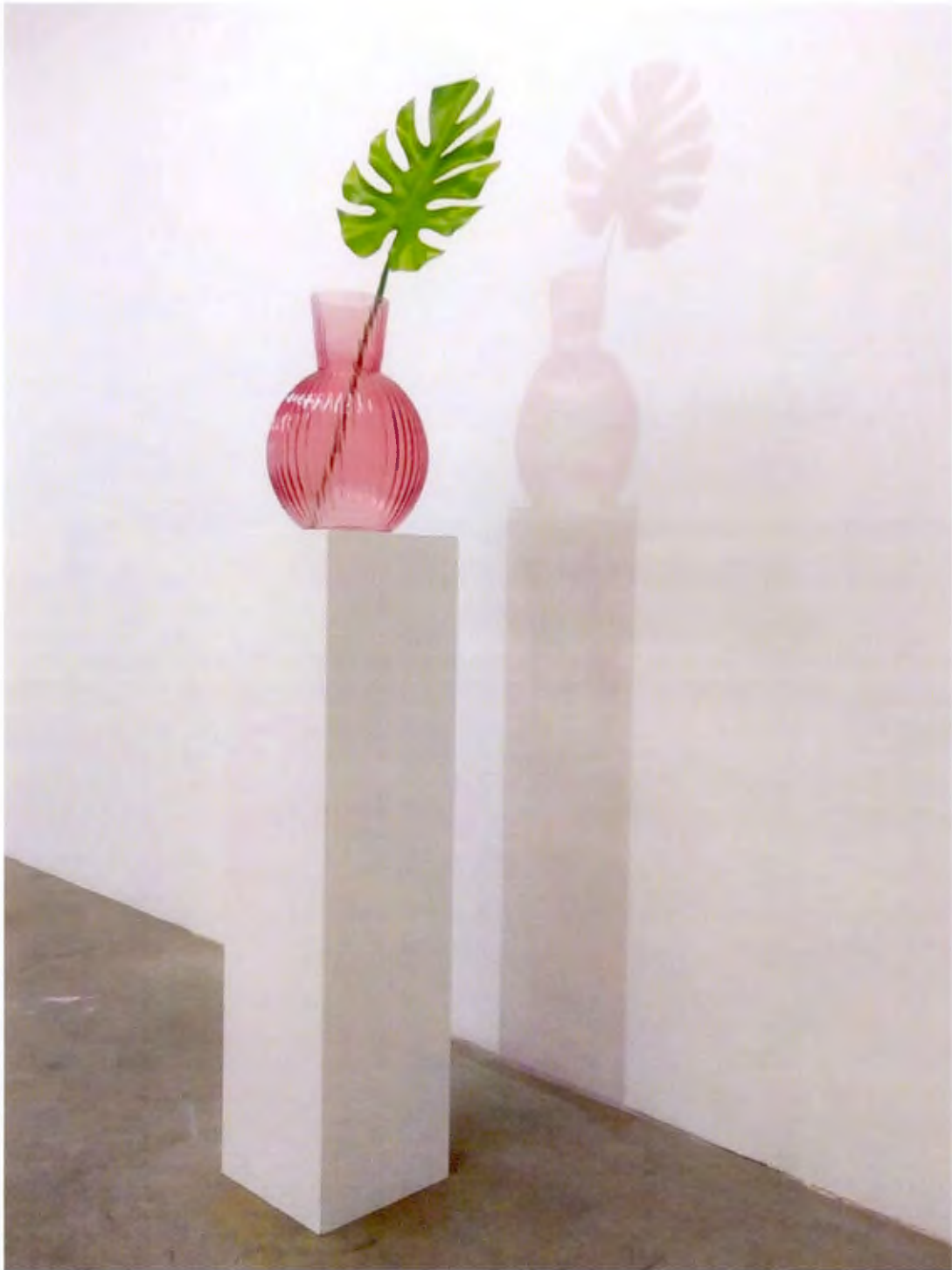


Figure 2.8 : *Spectrorama* (2018), feuille artificielle, vase, pastel sec sur mur, dimensions variables.

CHAPITRE III

MODALITÉS DE CRÉATION

Afin de vérifier mes hypothèses, il est question dans ce chapitre de la démarche méthodologique de mon travail en atelier qui se divise en trois temps, puisque le mode exploratoire qui a lieu en amont du dessin est nécessaire à sa matérialisation. En premier lieu, je décris les manœuvres qui m'ont permis d'exploiter la phénoménologie des matérialités et je démontre comment cela a mené à des découvertes inattendues qui ont pris une place centrale au sein de mon processus. Deuxièmement, je détaille la prise de vue photographique de mes sujets et le travail de postproduction de l'image par ordinateur conduisant à sa sublimation. Puis, je montre comment l'interrelation entre ombres, reflets et écrans a provoqué de profondes réflexions sur mon rapport à la représentation. Finalement, j'explicité l'importance du savoir-faire dans un contexte élargi et je fais état de l'expérience singulière du geste. Relevant d'une dimension de plaisir, cette dernière étape n'est pas moins essentielle que la première, mais moins conceptuelle.

3.1 Manipulations et champ phénoménal

3.1.1 Donner corps à la lumière

Afin d'éviter le piège de la plate copie d'un modèle photographique, je me suis fixé des paramètres qui pouvaient m'amener à déstabiliser ma perception de la réalité. J'ai procédé à la manipulation de diverses surfaces qui me permettaient de façonner des textures et formes tridimensionnelles, sur lesquelles je projetais toutes sortes d'éclairages et réflecteurs colorés dans l'objectif de créer des atmosphères surréelles. Cela a provoqué des phénomènes optiques d'où jaillissaient des effets visuels inattendus ; rayons, ondulations, reflets, ombres portées, dédoublements, dispersions, diffractions, interférences, etc. Deleuze réfère à cet état de création chez le peintre avec le concept de catastrophe ou de « chaos-germe », essentiel à l'émergence d'une œuvre d'art pour brouiller les données figuratives et échapper au danger des clichés (1981). Représentée, cette catastrophe correspond à un point de chute ou un déséquilibre pictural, mais dans un rapport plus profond, elle est recherchée par l'artiste et affecte l'action de peindre en lui-même, avant et pendant (Deleuze, 1981). Ce chaos-germe est inséparable de la naissance de la lumière-couleur qui n'appartient plus au monde des objets et qu'il nomme le fait pictural (Deleuze, 1981). Et c'est bien ce qui a surgi lors de mes expérimentations, soit l'interrelation indissociable entre couleur, lumière, matière, puis espace.

En m'intéressant aux spécificités de la lumière, je me suis procuré des cristaux ésotériques et un prisme optique dans l'objectif de décomposer le spectre lumineux en ses constituantes colorées, appelé phénomène de réfraction. (Figure 3.1) Avec le bain de soleil dans mon studio, j'ai utilisé ce nouvel outil à la manière d'un réflecteur capable de répartir le flux lumineux sur des compositions de matériaux que je

photographiais ensuite. Puis j'ai testé ce même dispositif avec des éclairages artificiels, mais leurs faisceaux n'étaient pas assez puissants pour décomposer le spectre. Le prisme me rendait donc dépendante de mon environnement naturel, ce qui constituait une contrainte intéressante. J'ai dès lors entamé un projet où l'aspect processuel et temporel était mis de l'avant, en utilisant en quelque sorte cette lumière comme matière première. J'ai tenté de retracer et d'immortaliser ces arcs-en-ciel mouvants projetés sur des papiers vierges fixés au mur, cette fois sans passer par la projection d'une photographie comme modèle, directement à l'aide de mes crayons de couleur fluorescents. Mon désir consistait à imiter ces phénomènes furtifs, kaléidoscopiques, dansants, modulés par une substance immatérielle, jusqu'à les ressentir dans une expérience directe de la lumière et des couleurs telle que perçue par mes sens. Cela a également soulevé les questions du naturel versus l'artificiel, de l'analogique versus le numérique, puis de la perception humaine versus la captation photographique. En somme, ces manipulations allaient au-delà de la représentation, plutôt dans une hyperréalité qui m'amène à éprouver de façon multi sensorielle les matérialités. Ma découverte de ce concept a fondé un moment de passage, car ce qui constituait au départ des dispositifs pour la prise de vue photographique est devenu l'enjeu d'une recherche expérimentale.



Figure 3.1 : Dispositifs d'explorations en atelier, hiver 2017.

3.1.2 L'importance de l'ombre

L'utilisation que j'ai faite de la lumière m'a ramené inévitablement à la question de l'ombre, et donc à l'essence même de l'image et de la représentation picturale¹⁹. Pour

¹⁹ Selon Pline, la peinture « [...] commença par cerner d'un trait le contour de l'ombre humaine. [...] Le premier ouvrage en ce genre fut fait en argile par Dibutade de Sicyone, potier à Corinthe, à l'occasion d'une idée de sa fille, éprise d'un jeune homme qui allait quitter la ville : celle-ci arrêta par des lignes les contours du profil de son amant sur le mur à la lumière d'une chandelle » (Stoichita, 2000, p. 11).

arriver à représenter la lumière émanant d'une matérialité, je n'avais guère le choix de mettre conjointement l'accent sur l'ombre. Dans l'histoire de l'art occidentale, l'ombre portée devient à partir du 15^e siècle la caractéristique de la peinture en perspective et la preuve de la « réalité » de tout corps interceptant une source de lumière (Stoichita, 2000, p. 68). En omettant l'ombre portée dans mes dessins, le sujet apparaissait comme un collage à l'effet éthéré de contre-gravité, alors qu'avec elle s'ajoutait la troisième dimension et l'impression que le matériau surgissait du support. Je ne me trouvais plus dans le registre de la nature morte, mais dans celui du trompe-l'œil. Producteur d'illusions optiques, l'ombre a une connotation mystérieuse, métaphysique, trompeuse. « L'étudier, c'est se livrer à une réflexion sur la peinture et le dessin, mais aussi sur les conditions de la perception et sur les états de conscience, d'attention ou de vigilance du sujet qui perçoit » (Davila, s.d.). Deleuze l'associe également à l'état de catastrophe recherché par le peintre (1981).

En deuxième lieu, cette réflexion m'est apparue comme une évidence dans l'élaboration de l'œuvre *Spectrorama*. (Figure 2.8) Dans ce projet, j'ai utilisé à la façon d'un ready-made un vase rose en verre biseauté, recueillant une feuille de plante artificielle, posé sur un socle placé à une dizaine de centimètres du mur. À l'aide d'un fort éclairage dirigé, j'ai tracé, ou plutôt j'ai laissé la lumière tracer pour moi, l'ombre projetée de la composition au pastel sec sur le mur de la galerie. Je me suis étonnée de constater qu'à l'intérieur de la véritable ombre projetée par la composition du socle, des éclats de lumières dessinaient les motifs du vase translucide. Il aurait donc fallu que le mur de la galerie ne soit pas blanc afin que je puisse faire ressortir ces subtilités lumineuses, me ramenant du coup à la même problématique des valeurs expliquée précédemment. En frottant les pigments sur la surface rugueuse du plâtre, l'évanescence de ce dessin subtil, une fois le dispositif d'éclairage retiré, parvenait à duper le spectateur, ou du moins à susciter sa confusion. Ses sens trompés, il développait un lien d'intimité avec l'œuvre en cherchant la source d'éclairage, s'approchant du socle, marchant autour, etc. Mon utilisation de l'ombre représente

métaphoriquement la dématérialisation du monde, ses doubles et ses reflets virtuels. Pour citer Victor I. Stoichita, « À l'absence du corps répond la présence de sa projection » (2000).

Stoichita y voit une définition fondamentale du statut de l'image, et conséquemment du statut du corps, puisque dans la tradition chrétienne l'ombre devient une preuve irréfutable de l'existence de la chair. Ou bien encore est-ce peut-être ce qui reste dans le Carré noir de Malevitch lorsque l'on parvient à l'avènement du monde-sans-objets. De la présence charnelle inscrite dans son ombre à la disparition des figures et de la peinture même, Stoichita a retracé moins l'histoire physique des ombres que l'histoire immatérielle des objets et sujets qui projettent ces ombres en dernière instance plus importantes qu'eux (Lageira, 2001).

Ici, l'ombre possède une existence propre et mystérieuse, plus intéressante que son objet original. Elle est l'image de son image. Elle est simulacre.

3.1.3 Entre reflets spéculaires et écrans

Reflet et réflexivité participent de toute forme de représentation, le tableau considéré comme un miroir peint ou une fenêtre ouverte sur le monde. D'ailleurs, les mots ombre et reflet ont longtemps été étymologiquement confondus, puisque le miroir tel que nous le connaissons est une invention assez récente (Stoichita, 2000). La représentation de glaces en peinture révèle une fonction de mise en abîme qui nous donne accès à l'envers du décor. C'est le cas avec les célèbres tableaux *Les époux Arnolfini* de Van Eyck (1434) ou *Les Ménines* de Velázquez (1656), qui interrogent le lien entre réalité et illusion. Le progrès technique des outils optiques et la miroiterie à la Renaissance ont permis la découverte de la perspective et ont engendré des œuvres réflexives de plus en plus réalistes (*mimèsis*), de même que l'apparition des autoportraits (Melchior-Bonnet,

1994). Je pense que transposés à notre époque, les écrans de nos téléphones ont remplacé le rôle psychologique des miroirs, menant à une explosion du narcissisme collectif, de la superficialité et de l'autopromotion.

Dans un projet intitulé *Miroir/Miroir*, j'ai utilisé un objet clinquant dont la matérialité se situe au paroxysme de la réflexion, soit une boule disco. Avec ses multiples facettes, elle captait les couleurs adjacentes et les renvoyait de mille feux sur les surfaces avoisinantes. J'ai placé la sphère dans une mise en scène composée de plusieurs réflecteurs colorés, dont un papier magenta holographique posé à plat, un carton jaune fluo accoté en arrière-plan, ainsi qu'un panneau miroir adossé à droite. Cette composition bancale a mené à une nature morte de grand format. (Figure 3.2) D'un point de vue symbolique, en juxtaposant la boule miroir contre une glace, le reflet spéculaire de celle-ci renvoie à l'illusion de ce qui pourrait se trouver hors champ et place le spectateur dans une position participative. Ce dessin a représenté un tournant dans mon processus, car il illustre mon intention de mettre l'image en abîme, et par extension d'aborder l'analogie avec les phénomènes numériques et l'univers parallèle du virtuel. C'est pourquoi j'observe un lien étroit entre ombres, reflets et écrans. Néanmoins, ce qui m'intéressait le plus dans cette image n'était pas tant l'objet lui-même, mais bien les multiples jeux d'ombres et de reflets créés par celui-ci, qui incarnent en fait le véritable sujet de l'œuvre. L'objet sélectionné est devenu superflu pour laisser place à des matériaux moins connotés qui peuvent tout autant créer les effets optiques recherchés.



Figure 3.2 : *Miroir/Miroir* (2017), crayon de couleur sur papier Rising Stonehenge, 96,52 x 127 cm.

3.2 Sublimier l'image : l'ordinateur comme espace de médiation

Hockney remarquait en 2001 que les photographes devenaient peintres et dessinateurs par la manipulation numérique. Aujourd'hui cela s'applique à quiconque possède un téléphone intelligent, tellement il est devenu facile de publier instantanément des photos haute définition avec une myriade de filtres et d'effets visant à idéaliser l'image.

En plus des logiciels de retouche comme Photoshop, Illustrator ou Lightroom qui sont désormais disponibles en applications mobiles *user-friendly*, une panoplie d'applications insolites offrent lissage de peau, amincissement, maquillage, couleur de cheveux, oreilles de chat, etc. En modifiant ses photos, chacun devient le créateur de son apparence et de son environnement, brouillant les frontières entre le vrai et le faux.

Dans mon processus, je me sers systématiquement de Photoshop. Je retravaille mes sources photographiques en ajustant l'orientation et le cadrage, en éliminant et en estompant les défauts, en ajoutant certains détails, en accentuant la luminosité, les contrastes et la vibrance des couleurs, en modifiant les teintes, etc. De plus, l'ordinateur me permet de tester virtuellement plusieurs options avant de les matérialiser, ce qui me fait gagner du temps. En passant au numérique, mes images se transforment en une mosaïque de pixels avec lesquels je peux interagir et modifier l'aspect indéfiniment :

Le pixel est une sorte d'échangeur entre la réalité sensible de l'image et son analogue virtuel. Il en résulte deux conséquences : la structure matricielle de l'image permet d'accéder directement à chacun de ses éléments constitutifs et de les contrôler au plus près ; les processus de fabrication de l'image changent radicalement. L'image n'est plus l'effet d'un impact sur une surface (l'impact physique, par exemple, d'un pinceau sur une toile ou l'impact énergétique d'un rayon lumineux sur une pellicule photosensible), mais le résultat d'un calcul. [...] Ainsi, images, sons et textes, dépouillés de leurs supports sensibles et réduits à de pures informations, pourront se prêter à des manipulations, des associations, des transformations irréalisables, voire impensables, avec les techniques traditionnelles (Couchot, s.d.).

Je précise que mes images virtualisées ne sont pas de l'art numérique. Ce dernier englobe plutôt l'imagerie de synthèse, la réalité augmentée, l'art vidéo, l'art en réseau, au sein d'environnements souvent immersifs, interactifs et participatifs (Couchot, s.d.). Aussi, elles ne représentent pas l'œuvre achevée, quoique je pourrais m'arrêter à cette étape et les matérialiser par l'impression. Toutefois, je trouve que rien n'égale la matérialité d'un dessin original ; le geste de la main et du crayon, la nuance de sa pression, les subtiles imperfections, le gommage, bref tout cela donne la valeur,

l'authenticité et l'unicité à l'œuvre. Parallèlement, je prends plaisir à redonner à mes dessins leur matérialité numérique avec des moyens traditionnels. Avec la possibilité de reproductibilité des images, même si le nombre de tirages est prédéfini et limité par l'artiste, l'œuvre perd de sa rareté et de son aura originale. Elle risque alors d'entrer dans le domaine de la marchandise, comme le soulignait Walter Benjamin en 1936.

Enfin, en sublimant ainsi mes sources par l'ordinateur qui me permet une immersion dans l'image, mon travail ne se résume pas à une froide imitation. Je me sers des nouvelles technologies pour extraire la quintessence des phénomènes optiques que j'ai perçus et ressentis dans la réalité — reflets spéculaires, diffractions, interférences, etc. — et que je vais par la suite exagérer et magnifier. C'est de cette façon que je me distingue des photoréalistes qui pour la plupart imitaient jusque dans les moindres détails la matérialité du médium photographique analogique. En fait, l'œil humain (vision binoculaire) est au cerveau ce que la lentille de la caméra (vision monoculaire) est aux logiciels de traitement d'images. Les recherches neuroscientifiques ont démontré que le cerveau complète avec une grande acuité visuelle l'information transmise par l'œil (Edwards, 2018). Le seul capteur de l'appareil photo ne peut égaler la performance de ces derniers, rendant l'étape de postproduction presque obligatoire. Mais comme la sublimation par ordinateur constitue l'étape avant celle du travail manuel, ma perception, ma sélection de médiums et mon choix de couleurs poursuivent le processus de magnification :

Vos perceptions visuelles vous parviennent d'emblée — par la rétine, le nerf optique, les hémisphères cérébraux et le système nerveux — et transforment comme par enchantement une feuille de papier ordinaire en une image immédiate de votre interprétation personnelle du sujet de votre dessin (Edwards, 2018, p. 262).

3.3 Le travail de la main

3.3.1 Célébration du savoir-faire

Depuis la rupture avec la tradition académique qui remet en question les habiletés techniques, le 20^e siècle a vu naître le ready-made, l'art conceptuel, processuel et relationnel, tandis que l'avènement des nouvelles technologies a contribué à la dématérialisation de l'objet, voire à la disparition même des œuvres (Babin, 2012). Même si ces pratiques à l'état gazeux — pour reprendre les mots de Michaud — persistent aujourd'hui, plusieurs tendances montrent que le savoir-faire semble faire son retour (Babin, 2012). Les publications abondent à ce sujet et des notions comme virtuosité, *reskilling*, néo-matérialisme, *craftivism*, DIY ou indiscipline font leur apparition, démontrant une réappropriation des traditions artisanales, des métiers et des matières²⁰.

L'exposition *Fait main/Hand Made* tenue au MNBAQ en 2018 en était une excellente manifestation. Présentant le travail d'une trentaine d'artistes, les procédés étaient aussi variés que le perlage, le tricot, le tissage, la broderie, la courtepointe, le bricolage, la maquette, la céramique, la tapisserie, etc. Conjuguant « réflexion savante à la séduction », l'exposition reflétait « des préoccupations décolonisatrices, environnementalistes et pacifistes qui vont souvent de pair avec des luttes féministes » et se faisait « le support aussi d'hybridation avec le numérique octroyant aux métiers traditionnels une actualité indéniable » (Charron, 2018). Edmond Couchot souligne

²⁰ Voir à ce sujet les ouvrages : *Extra/Ordinary: Craft and Contemporary Art* de Maria Elena Buszek (2011), *Neomaterialism* de Joshua Simon (2013), *Indiscipline! : tentatives d'université à l'usage des littégraphistes, artistotechniciens et autres philopraticiens* de Myriam Suchet (2016).

également cet aspect dans l'art actuel : « Beaucoup de ces pratiques, en effet, s'enrichissent grâce à l'apport du numérique. En revanche, le numérique modèle ces pratiques et les subvertit, voire les oblige à se redéfinir » (s.d.). Essentiellement, l'exposition partait « de l'idée forte que la main est intelligente, ce qui a vertement été mis en doute pendant des siècles », car les arts libéraux étaient considérés comme supérieurs aux arts appliqués (Charron, 2018). C'est d'ailleurs ce que le sociologue Richard Sennett tente de redéfinir, soit que le travail manuel nécessite tout autant — sinon plus — d'intelligence et de patience que le travail intellectuel, et que la qualité émerge de l'action productive et la pratique répétée (2010). Il va jusqu'à avancer que les outils numériques constituent une nouvelle forme de métier artisanal qui exige le même type d'apprentissage (Sennett, 2016). En ce sens, il vient appuyer les théories de David Hockney.

Plusieurs facteurs seraient à l'origine de cette revalorisation des activités traditionnelles et du savoir-faire manuel. Le commissaire Bernard Lamarche évoque le désir de retrouver ses racines, d'appartenir à un groupe, de créer du lien social, de compenser l'effet aliénant du monde virtuel (2018). Il suggère également l'obsession d'« authenticité » exercée par le marketing publicitaire (Lamarche, 2018). Aussi, comme les nouvelles technologies ont un impact sur la cognition et l'affect, elles changent nos perceptions et prolongeant nos sens (Vial, 2013). Depuis que nous *pitonnons* sur nos écrans mobiles, il s'ouvre un rapport phénoménologique inédit à la dextérité, « dont les répercussions sur la morphologie du corps sont à peine connues » (Leader, 2018 ; Lamarche, 2018). Selon un article sur l'enseignement des arts à l'UQAM, l'émergence de ces « gestes transformateurs » associés à l'essor des nouveaux médias tels que calquer, copier, coller, sont des actions nées du postmodernisme (Faucher et Boucher, 2017). Pourtant, les compétences artistiques reposent encore sur des savoirs modernistes qui rejettent la notion de copie, alors que ces nouveaux gestes induisent une relation non négligeable à l'art mimétique (Faucher et Boucher, 2017).

Dans mon processus, le calquage prédomine et cette duplication est au principe même du système de représentation. Lorsque je suis satisfaite de l'image numérique retouchée, je la projette sur le support accroché au mur à la taille voulue, souvent en faussant l'échelle du sujet, et j'en trace les contours. Il s'agit d'une collaboration entre ma main et la machine qu'est le projecteur branché à mon ordinateur, démontrant que l'hybridation entre le numérique et l'analogique se mêle tout au long de mon processus créatif. Le premier tracé d'ensemble laissé par le décalque mène à une sorte d'empreinte fantôme de l'image source. Ce côté inachevé s'avère intéressant et j'en garde parfois les traces pour le jumeler à un rendu exacerbé. Puis, sans l'aide de la projection, mais seulement de mon écran, je procède à un long travail de reproduction en m'immergeant dans les détails de l'image originare. Tout de même exigeant pour le corps, j'y passe des heures sans voir le temps défilier :

Le dessin prolonge l'acte de la main, et avec elle du poignet, de l'avant-bras, du regard, et finalement du corps tout entier. Contre l'intellectualisation à laquelle on a voulu la réduire, le dessin produit une configuration rythmée du réel naissant du rythme même du corps (Arasse cité dans Nancy, 2009, p. 55).

C'est dans cet esprit que mon approche du dess(e)in tend à prendre une direction processuelle et quasi performative, car l'acte même de dessiner relate d'une rencontre multisensorielle.

3.3.2 Temporalité et plaisir du geste

J'ai pris conscience de l'expérience du geste et de sa temporalité lorsque je me suis attardée à la reproduction de matériaux froissés. En me perdant dans l'étendue abstraite des plis et des textures, j'éprouve un profond sentiment de plaisir et de plénitude ayant un effet calmant sur mon anxiété. Perdu dans l'espace-temps, mon esprit vagabonde et ne pense plus à rien, sauf à exécuter ce que je vois. Une fois lancée dans les détails, je peux laisser dériver mon regard à ma guise sans réfléchir rationnellement à ce que je reproduis, ce qui me permet de tourner mon support et dessiner de tous les angles et côtés dans un mouvement rythmé et continu. Contrairement à la discipline de la peinture qui nécessite de nombreux temps d'arrêt (mélanger les couleurs, ajouter du médium, nettoyer et changer de pinceaux) le geste lent, répétitif et méditatif de crayonner s'ancre dans le moment présent. Cela confère au dessin quelque chose de spirituel par son expérience et sa pauvreté, qui n'est pas sans rappeler la notion d'impermanence dans la tradition bouddhiste. Cette sensation de conscience aiguë que je ressens pendant ma pratique — qui peut aussi survenir lors de méditation, de relaxation, d'hypnose, de yoga, de marche — a fait l'objet de maintes études.

Mais d'abord, j'aimerais revenir sur le concept d'imitation selon sa conception aristotélicienne. Contrairement à Platon, Aristote ne condamne pas la *mimèsis*, mais l'ancre

[...] dans la cognition en faisant du plaisir un opérateur et un symptôme de cette activité mentale [nous offrant] deux types de satisfaction : celle éprouvée à retrouver le modèle dans la copie (la reconnaissance), comme celle que constitue

l'habileté à produire des images conformes (la *poiësis*²¹) (Cohn et Trémolière, s.d.).

La notion de plaisir est donc associée à la pratique de la répétition et à la contemplation de ses effets. Dans le même ordre d'idées, Nancy note que le plaisir est désir ; il naît d'un élan, d'une tension qui se cherche, d'un rapport de relance qui se forme dans l'acte, sans achèvement ni but visé (2009). Pour l'historien de l'art René Passeron, le geste répétitif est effectivement *poiétique* puisqu'il mène inévitablement à la création, à un état de sous-rêverie, dans lequel l'artiste ne pense pas à son savoir-faire (1982). Richard Sennett est du même avis en affirmant que l'acte créateur peut trouver sa source dans la routine et la pratique répétée (2010). Nous savons que le besoin d'occuper ses mains en fumant, griffonnant, tricotant ou feuilletant a toujours existé. Mais les gestes plus récents comme texter, cliquer, faire glisser et dérouler continuent d'exercer cet effet calmant sur les nerfs et l'agitation (Leader, 2018). Je suis persuadée que la popularité des livres à colorier thérapeutiques ou encore les toupies *hand spinner* contribue à la nécessité grandissante de déstresser et d'améliorer nos capacités de concentration par l'occupation des mains.

À la lumière des découvertes neuroscientifiques, la professeure d'art Betty Edward s'est penchée sur cet état modifié de conscience (EMC) expérimenté lorsqu'on dessine ; « un état merveilleux, de haute concentration et attention, de profond engagement, à la fois muet, intemporel, productif et mentalement régénérant » (2018, p. XXVIII). Dans son ouvrage à succès *Dessiner grâce au cerveau droit* paru en 1979, Edwards montre de quelle façon un glissement cognitif des hémisphères cérébraux est à l'origine de cet état. L'hémisphère droit (ou le mode-D, associé à l'imagination, la perception,

²¹ Chez Platon, la *poiësis* se définit comme « La cause qui, quelle que soit la chose considérée, fait passer celle-ci du non-être à l'être. »

Poiétique. (2018, 26 juin, 21h10). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Récupéré le 26 juin 2019 de <https://fr.wikipedia.org/wiki/Po%C3%AF%C3%A9tique>

l'intemporalité) entre en action au profit de l'hémisphère gauche (mode-G, dominant, verbal, analytique). Les méthodes qui provoquent ce basculement comme dessiner à l'envers, à l'aveugle, percevoir les espaces négatifs, bref « apprendre à *voir* autrement », facilitent l'apprentissage du dessin réaliste parce qu'elles déconstruisent nos systèmes symboliques acquis depuis l'enfance. Selon Edwards, les nouvelles connaissances en neuroplasticité²² prouvent que le talent n'est pas chose innée, mais le fruit d'une pratique répétée. Ces théories montrent bien pourquoi j'expérimente une sensation de transe précisément lorsque je reproduis des motifs compliqués ou difficilement reconnaissables ; puisque le mode-G ne saisit pas ce qu'il voit, il abandonne la tâche ardue et laisse le mode-D prendre le relai, qui lui y prend plaisir. La professeure souligne l'importance de ces découvertes pour revoir le système éducatif. Puisque nous vivons dans une société privilégiant l'hémisphère gauche et ses outils didactiques informatisés associés, nous pourrions bénéficier d'un apprentissage de l'hémisphère droit perceptif. En effet, ces phénomènes de la perception activent l'intelligence au même titre que l'apprentissage de l'écriture (2018, p. XVIII). La thèse de Richard Sennett abonde exactement dans le même sens (2010).

En somme, il y a quelque chose d'anachronique à cette pratique multisensorielle de la lenteur, de la haute attention et du silence à l'intérieur d'une société axée sur la vitesse et la surexposition d'informations visuelles et auditives. Plusieurs tendances émergent en réponse à cette accélération globale, à l'instar de la décroissance et des mouvements « *slow* » qui prônent une transition culturelle vers un ralentissement de son rythme de vie, une diminution du stress et l'appréciation du moment présent. Après le *slow food*, le *slow sex* ou le *slow travel*, le *Slow Art Day* invite maintenant les gens à prendre le

²² « Aptitude des neurones à se transformer pour s'adapter à des modifications de leur environnement ou à des changements internes à l'organisme. »
 Neuroplasticité. (s.d.) *Dictionnaire Le Larousse*. [En ligne] Récupéré de <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/neuroplasticite%c3%a9/10910326?q=neuroplasticit%c3%a9#906005>

temps d'observer les œuvres au musée, et ce, plus de 17 secondes qui constitue normalement la moyenne (Teachout, 2017). Dans ce même esprit, le lien entre ma fascination pour les détails scintillants et la valeur que je confère au patient travail de la main est que le beau dessin est scintillement en lui-même. J'interpose ce geste de patience comme antidote à la surconsommation de l'éphémère.

CHAPITRE IV

EXPOSITION FINALE

Dans ce chapitre, je dresse le bilan du processus ayant mené à mon exposition intitulée *_Orama ou Comment déployer l'univers dans un papier de bonbon*. Je cerne les forces et limites des travaux, leurs systèmes de présentation et l'efficacité de leurs interrelations et activations dans le lieu. J'analyse de quelle manière ils répondent aux théories et questions soulevées dans les chapitres précédents. Je conclus avec la synthèse de mes résultats de recherche, leurs impacts dans ma pratique et leurs débouchés éventuels.

4.1 Le lieu

Ce projet d'exposition est l'aboutissement de mes années de recherche et a fait l'objet d'une démarche de resserrement. Premièrement, j'ai tenté de concevoir mes dessins comme des espaces ouverts qui pouvaient se déployer dans leur lieu de présentation. J'accordais une importance à ce que mes œuvres ne se suffisent pas à elles-mêmes et prennent en compte leur environnement, sans que des encadrements viennent délimiter leur contenu. Tout comme je le faisais déjà avec mes dessins, je désirais sublimer un espace et m'en servir directement comme support. C'est pourquoi il m'est apparu impératif d'avoir accès à un lieu d'exposition pour une longue durée. J'ai donc choisi

de présenter mon travail dans un atelier en dehors du circuit institutionnel, qui pouvait à la fois me permettre d'effectuer des expérimentations *in situ* et d'accueillir ma présentation publique. Cette expérience m'a permis de me familiariser avec un endroit déterminé et de l'étudier afin de mieux l'investir. À la manière d'une résidence artistique, le fruit de ma production est inévitablement imprégné de ses caractéristiques, que ce soit sa luminosité naturelle, sa superficie, sa hauteur, ses imperfections, ses contraintes architecturales, etc. Comment investir cet espace habitable, sa large fenêtre, son plancher abimé ou l'ouverture d'un mur ? Au lieu d'ignorer ces facteurs ou de les dissimuler dans un *white cube*, j'ai pensé que ce serait intéressant de les utiliser au sein d'une installation. Je vais démontrer comment cela m'a obligé à réfléchir ma production autrement.

4.2 Le déploiement

En partant de l'idée d'envisager ce lieu comme support, je voulais pousser encore plus loin la notion d'immatérialité et d'absence de volume d'un point de vue non seulement métaphorique, mais physique. Tel que se définit le *disegno*, je souhaitais conférer à mon travail une dimension conceptuelle qui tracerait les contours de ma pensée, puis se matérialiserait à travers la performativité du geste. Mais aussi, je désirais amener une dimension métaphysique et virtuelle hors papier, associée à l'univers numérique et à son absence d'espace-temps, d'échelle et de matérialité.

Pour ce faire, j'ai d'abord peint les murs de la même nuance de gris qu'un type de papier mi-teinte que j'utilise régulièrement. Ainsi, les dessins qui conservent leur support-papier peuvent se fondre au mur et cela engendre un éclatement du cadre fort efficace. Mes représentations peuvent donc s'étirer du papier jusqu'aux murs et cette

stratégie *in situ* donne déjà une impression d'immersion propre aux caractéristiques de l'installation. Une autre particularité de cette forme artistique est le caractère éphémère. Quelques œuvres *in situ* devront malheureusement disparaître après le démontage. Ensuite, la légèreté des sujets représentés s'étend à des formats et hauteurs variées présentant une constellation perméable de matérialités artificielles qui se répondent dans l'espace par leurs échos formels.

4.3 La simulation

J'ai précédemment expliqué la manière avec laquelle j'exacerbe les phénomènes captés par la caméra dans Photoshop puis par mon interprétation en dessin. Je me trouve donc dans le domaine du simulacre puisque ce dernier ne reproduit pas l'« être », mais l'« apparaître ». C'est ce que font les hyperréalistes en imitant au-delà, avec excès, une réalité non perçue qui se confond avec l'imaginaire. L'ambiguïté de l'*hyperdessin* est le défi qu'il représente à transcender sa nature honnête et authentique par un désir de simulation. Encore subtile dans mon travail, j'essaie de pousser davantage cette transformation du réel, soit par des retouches « impossibles » de mes photographies sur Photoshop ou des trompe-l'œil qui jouent avec la perception de l'espace. L'intégration du lieu physique me sert à renforcer l'expérience hyperréaliste et c'est précisément ce qui amène le spectateur à s'attarder à l'œuvre plus de 17 secondes. Je suis persuadée que cette stratégie rend son parcours dynamique et le sort d'une contemplation passive. Par exemple, je dessine des sources lumineuses qui proviennent de nulle part, ou des ombres portées qui ne reflètent pas correctement un objet posé là. Je cherche à déjouer les sens, toutefois dans l'éventualité où la mystification ne trompe pas tout à fait, les réactions de stupéfaction et d'amusement sont toutes aussi valables. En un sens, ce résultat bancal et précaire peut participer à la thématique des sujets représentés et de

l'aspect « léger » de la chose. Une autre approche que j'ai exploitée est de varier les rapports d'échelle des choses représentées afin d'amener un certain rythme dans la scénographie. Cela implique que certaines œuvres relèvent véritablement du simulacre, d'autres non. Par exemple, de grands dessins se situent là où notre regard est tout de suite attiré en entrant dans la pièce, alors que de petites interventions sont tout à fait dissimulées.

4.4 L'activation

Comme j'en ai fait état antérieurement, le fond gris me permet de pousser l'hyperréalisme au maximum par le rendement des ombres et lumières. Dans mes dessins, j'exploite la lumière pour créer des dégradés de couleur vaporeux et définir mes ombres. J'ai donc voulu transposer ce procédé sur les murs. Par exemple, j'ai utilisé la source de lumière naturelle existante dans la pièce centrale, soit celle qui entre par la vitrine. Mon objectif a été d'amplifier cette lumière pénétrante, alors j'ai coloré un fondu gris très pâle qui semble provenir de la fenêtre et j'ai dramatisé l'effet avec une teinte de vert fluo. Au plafond, un éclairage vert dirigé vient semer la confusion quant à la source de cette luminosité et vient modifier la perception de l'espace. Dans le but de faire participer les dessins à cet environnement, les éléments représentés ont les mêmes dispersions lumineuses teintées de vert, ainsi ils se perdent complètement sur et dans le mur. Ensuite, je me suis inspiré des théories de la couleur et ses phénomènes optiques, comme lorsqu'une lumière est colorée, notre œil perçoit l'ombre qu'elle projette de sa couleur complémentaire. J'ai donc accentué les ombres portées adjacentes d'une teinte magenta. (Figure 4.1) Un dernier exemple concret d'interrelation et de dialogue des œuvres entre elles se trouve à l'angle de deux murs. Un duo de dessins se côtoie et est mis en abîme, c'est-à-dire que leurs représentations

mutuelles s'activent, l'un étant le miroir de l'autre. Au moment d'écrire ces lignes, j'en suis à cette étape de mon processus final et le futur me confirmera l'efficacité de ce parcours installatif dans son ensemble.²³

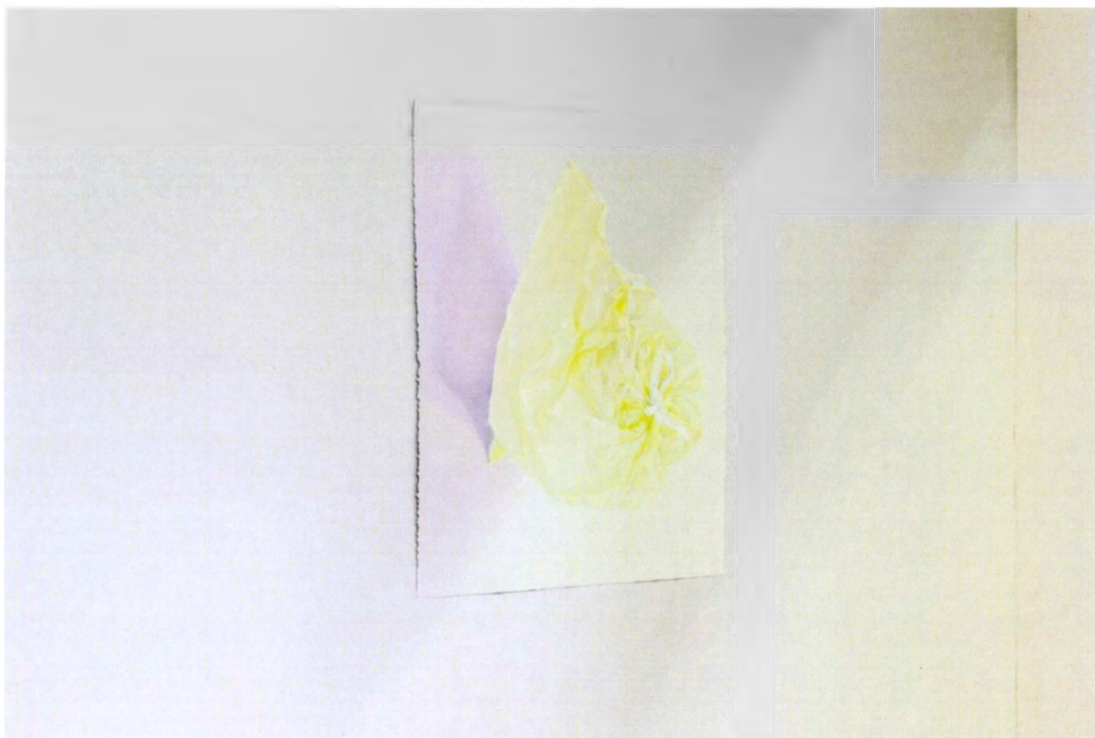


Figure 4.1 : *Corps flottant* (2019), crayon de couleur, pastel sec sur papier Rising Stonehenge et intervention colorée sur mur.

²³ Voir les images de l'Annexe A pour les résultats finaux de l'exposition.

CONCLUSION

Au cours de ce long processus, j'ai cherché à comprendre l'attachement que j'accorde au savoir-faire de la main et les modalités avec lesquelles cela m'a amené à repenser l'hyperréalisme. Dans une société où le travail manuel est déprécié, cette problématique s'est avérée éloquente pour les futurs artistes et l'enseignement des arts visuels. Le geste répétitif n'est pas seulement relié au plaisir, il développe l'intelligence cognitive au même titre que toute autre forme d'apprentissage, en plus d'augmenter les capacités de concentration et de diminuer l'anxiété.

L'hyperréalisme ne se limite plus uniquement à la reproduction d'une photographie, mais se définit par une interprétation subjective d'une réalité simulée, exagérée, magnifiée par rapport à son modèle original. Ces opérations appartiennent à la culture du numérique qui évolue à une vitesse exponentielle et qui a pour conséquence de transformer nos manières de faire et de penser. Cette découverte m'a confronté au problème de la représentation et des limites de mon médium. J'ai donc proposé des solutions qui pourraient amplifier l'illusion afin de provoquer une expérience perceptuelle entre mes dessins et le spectateur.

Dans l'objectif que ce dernier prenne le temps de s'attarder, j'ai transposé l'hyperréalisme de la simple surface du papier à sa mise en forme dans l'espace d'exposition. C'est avec des stratégies *in situ* de reflets spéculaires, d'ombres improbables, de mises en abîme, d'effets optiques et de trompe-l'œil dessinés au crayon de couleur et au pastel sec que je suis arrivé à mes fins. Loin de l'installation totale, immersive et interactive, ces dispositifs génèrent tout de même un parcours dynamique

qui, selon ma conception, transforme le dessin tel que nous le connaissons en *hyperdessin*.

Par la magnification de matérialités pauvres et artificielles, j'ai développé une réflexion critique autour de la superficialité du monde, de la civilisation de l'image et de la légèreté de l'art. À l'ère où les machines arrivent à faire de l'art à l'aide d'algorithmes, plusieurs artistes se tournent vers une quête d'authenticité technique et matérielle. C'est sans doute pourquoi nous assistons depuis le début de ce 21^e siècle à un retour du savoir-faire, des métiers et des matières dans une étendue de pratiques déhiérarchisées, dont un captivant renouveau en faveur du dessin et des œuvres sur papier.

Finalement, mes recherches m'ont permis d'explorer les dualités entre analogique et numérique, naturel et artificiel puis réalité et simulacre, ce qui m'a permis d'arriver à défier la discipline du dessin avec ses procédés et ses médiums traditionnels. Maintenant, j'aimerais exploiter le dessin numérique sous forme de projections lumineuses en mouvement afin de continuer à brouiller les frontières entre le réel et le virtuel. Ces nouvelles pistes de recherche constituent pour moi un éventail de possibilités et de beaux défis à relever.

ANNEXE A

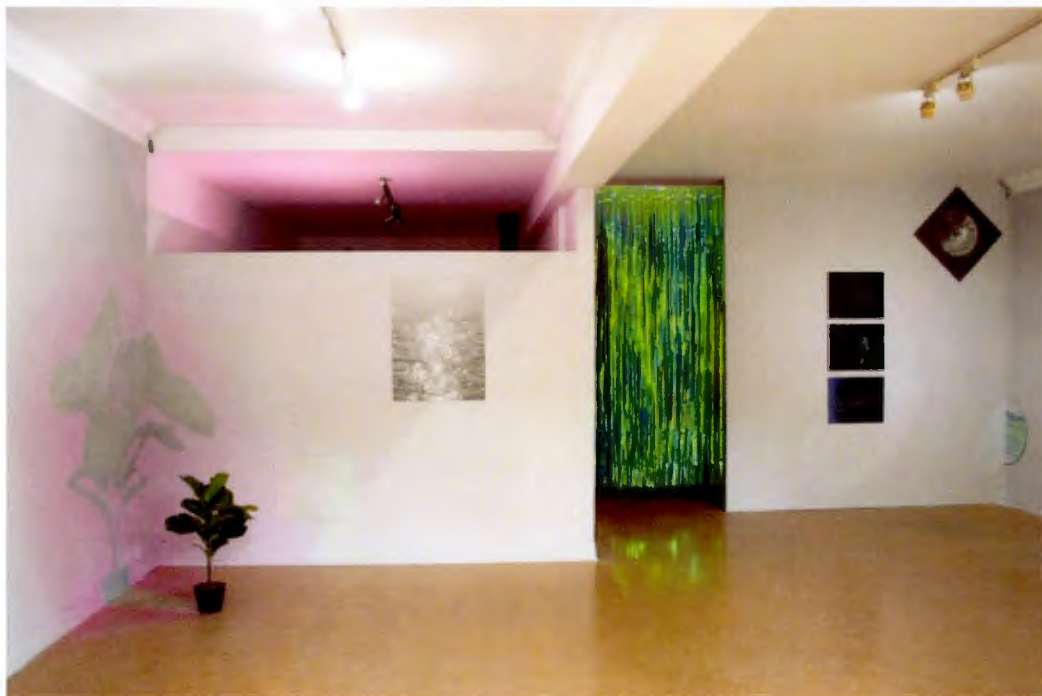
Dans cette annexe se trouvent les traces visuelles représentant mon exposition finale en lien avec mon mémoire-cr ation. *Orama ou Comment d ployer l'univers dans un papier de bonbon* s'est tenue   Monr al du 26 au 30 septembre 2019.



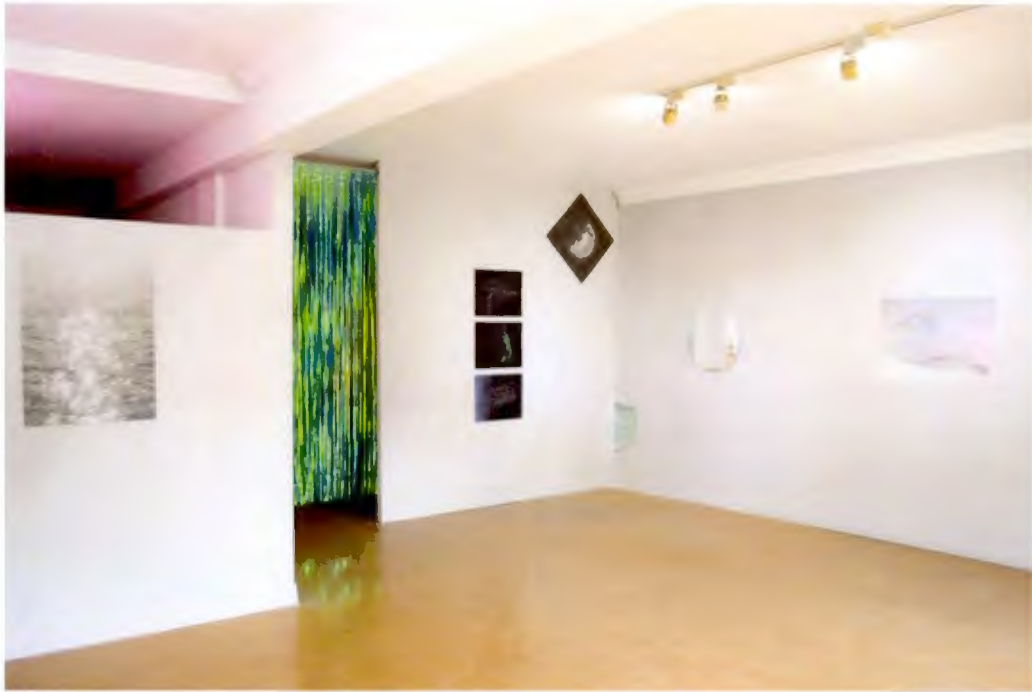
A 1 : Affiche de l'exposition.



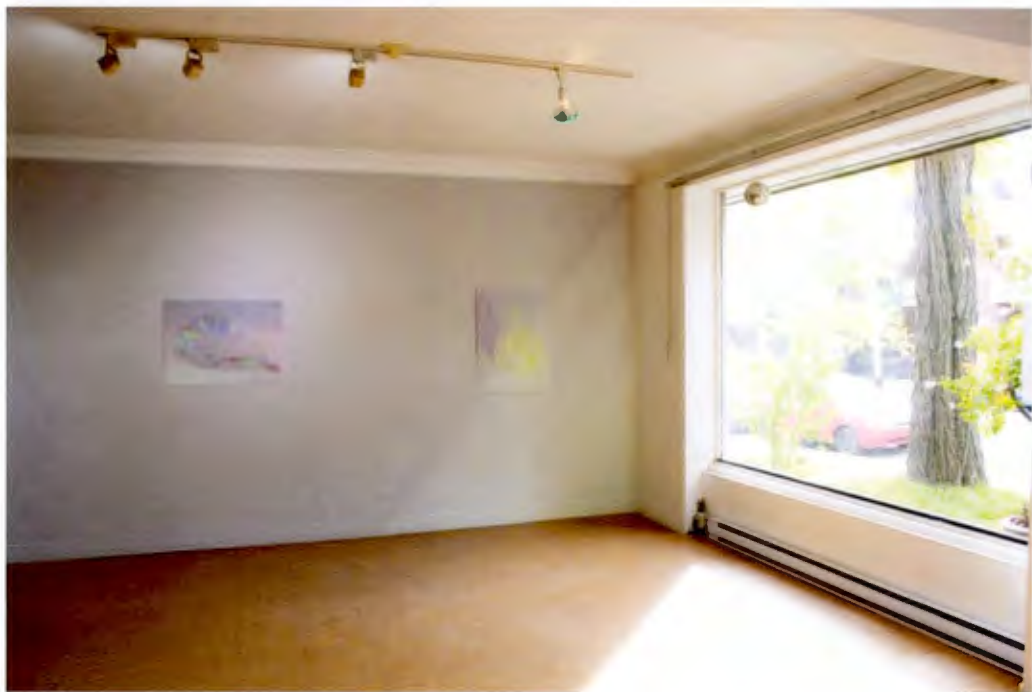
A 2 : Vue d'ensemble 1.



A 3 : Vue d'ensemble 2.



A 4 : Vue d'ensemble 3.



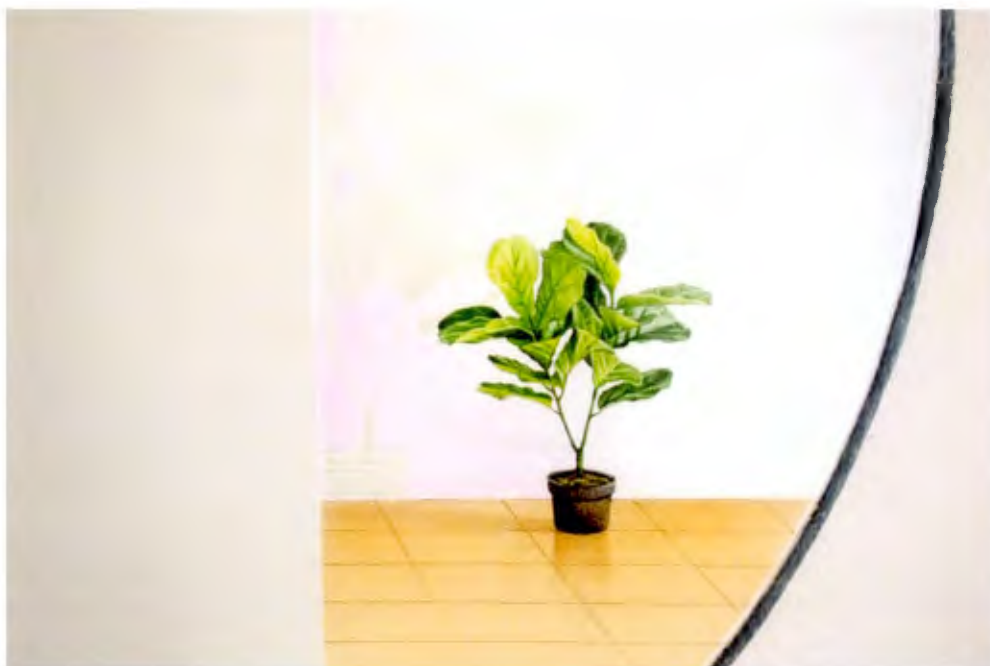
A 5 : Vue d'ensemble 4.



A 6 : Vue d'installation : plante artificielle, pastel sec sur mur et plancher, dimensions variables.



A 7 : *Reflet spéculaire circulaire* (2019), crayon de couleur et pastel sec sur papier Rising Stonehenge, 55,88 cm de diamètre.



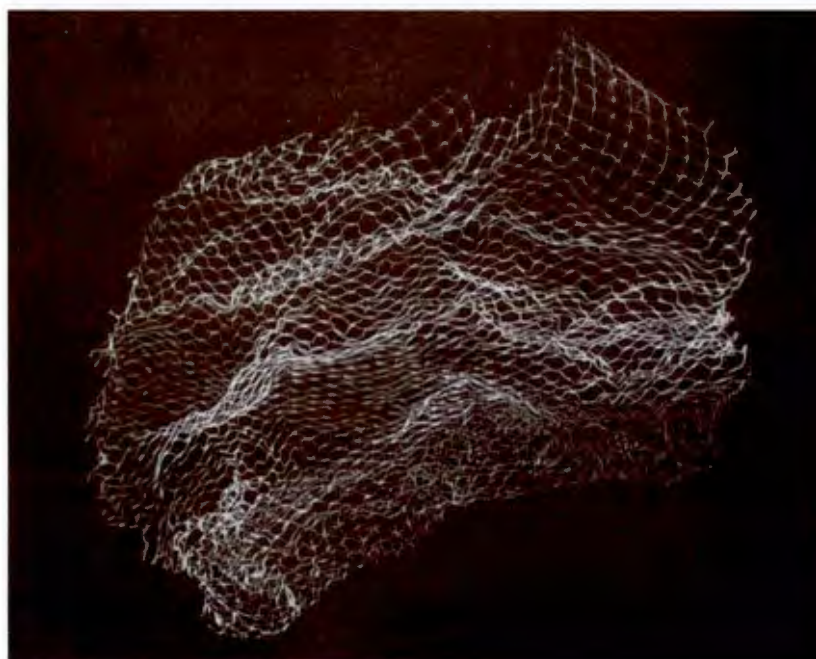
A 8 : *Reflet spéculaire circulaire*, détail.



A 9 : *Reflet spéculaire demi-circulaire* (2019), crayon de couleur sur papier Rising Stonehenge, 58,85 x 27,94 cm et dessin au pastel sec sur mur.



A 10 : *Vague filaire* (2019), crayon de couleur et pastel sec sur papier Rising Stonehenge, 38 x 48,25 cm.



A 11 : *Vague filaire stellaire* (2019), crayon de couleur et pastel sec sur papier Rising Stonehenge, 38 x 48,25 cm.



A 12 : *Déployer l'univers dans un papier de bonbon* (2019), crayon de couleur et pastel sec sur papier Rising Stonehenge 55,88 x 76,20 cm.

RÉFÉRENCES

- Babin, S. (2012). Éloge de la virtuosité ? *Esse arts + opinions : savoir-faire*, (74), 3.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée.
- Benjamin, W. (2003). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. (M. de Gandillac, et R. Rochlitz, trad.). (Œuvre originale parue en 1936). Paris : Allia.
- Bergen, V. (2010). Saisies du simulacre chez Baudrillard et chez Deleuze. *Lignes*, 1(31), 37-49. <https://doi.org/10.3917/lignes.031.0037>
- Boucher, A.-C. et Faucher, C. (2017). Dialogue à propos des nouvelles modalités de création en classe d'art. *Revue Vision*. Récupéré de <http://revuevision.ca/dialogue-a-propos-des-nouvelles-modalites-de-creation-en-classe-dart/>
- Bourriaud, N. (2003). *Postproduction — La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain*. Dijon : Presses du réel.
- Bridle, J. (2011, 5 décembre). *The New Aesthetic: Waving at the Machines* [Vidéo en ligne]. Récupéré de <http://booktwo.org/notebook/waving-at-machines/>
- Boutin, F. (1999). « Différence et répétition ». Œuvre de simulacre. *Protée*, 27(3), 119-124. <https://doi.org/10.7202/030577ar>
- Burton, J. et Dexter, E. (2006). *Vitamine D : nouvelles perspectives en dessin*. Paris : Phaidon.
- Charron, M.-È. (2018, 30 juin). « Fait main » : matières à subversion. *Culture, Arts visuels. Le Devoir*. Récupéré de <https://www.ledevoir.com/culture/arts-visuels/531308/critique-matieres-a-subversion>
- Cohn, D. et Trémolières, F. (s.d.) Imitation, esthétique. Dans *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/imitation-esthetique/>
- Coste, G. (s.d.). Papier. Dans *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/papier/>
- Coste-Messelière d. l., M.-G. (s.d.) Trompe-l'œil. Dans *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/trompe-l-oeil/>

- Couchot, E. (s.d.). Numérique art. Dans *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/art-numerique/>
- Davila, T. (s.d.). Ombres et lumières (M. Baxandall). Dans *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/ombres-et-lumieres/>
- Deleuze, G. (1981). *Cours sur la peinture. Paris 8* [Vidéo en ligne]. Récupéré de <http://www.la-philosophie.fr/article-video-gilles-deleuze-sur-la-peinture-cd-dvd-107010569.html>
- Lichtenstein, J. et Cassin, B. (dir.). (2019). Disegno. Dans *Vocabulaire européen des philosophies*. (2e éd. rév. et augm.). Le Seuil / Dictionnaires le Robert. Récupéré de https://vep.lerobert.com/Pages_HTML/DISEGNO.HTM
- Edwards, B. (2018). *Dessiner grâce au cerveau droit*. (5e éd.). Bruxelles : Mardaga.
- Gravel, P. (2017, 13 décembre). Les déchets électroniques s'amoncellent à la vitesse grand V. *Le Devoir*. Récupéré de <https://www.ledevoir.com/societe/science/515339/rebus-electroniques>
- Heinich, N. (2005). *L'élite artiste : excellence et singularité en régime démocratique*. Paris : Gallimard.
- Hockney, D. (2001). *Savoirs secrets les techniques perdues des maîtres anciens*. Paris : Seuil.
- Houdé, O. et Leroux, G. (2013). *Psychologie du développement cognitif*. (2e éd.). Paris : Presses Universitaires de France. 115-194.
- Lageira, J. (2001, printemps). Victor I. Stoichita, Brève histoire de l'ombre. *Critique d'art*, (17). Récupéré de <http://journals.openedition.org/critiquedart/2344>
- Lamy de la Chapelle, B. (2016). De l'art « post-Internet ». *Zéro2éditions*. Récupéré de <http://www.zerodeux.fr/essais/de-lart-post-internet/>
- Leader, D. (2018). No hands free. *Figures de la psychanalyse*, 35(1), 103-114. <https://doi.org/10.3917/fp.035.0103>
- Lenain, T., Lories, D. et Despret, V. (2007). *Mimèsis : approches actuelles*. Bruxelles : La Lettre volée.
- Letze, O., Chase, L., Knoll, N.S., Meisel, L.K., Kunsthalle Tübingen, Museo Thyssen-Bornemisza et Birmingham City Museum and Art Gallery. (2013). *Photorealism : 50 Years of Hyperrealistic Painting*. [Catalogue d'exposition]. Ostfildern: Hatje Cantz.
- Leydier, R. (2011, 22 février). Le dessin, pourquoi ? [Billet de blogue]. Récupéré de <https://dessinsetc.wordpress.com/le-dessin-pourquoi/>

- Lipovetsky, G. (2015). *De la légèreté : vers une civilisation du léger*. Paris : Bernard Grasset.
- Luquet-Gad, I. (2015, 22 avril). Internet est mort, vive le Post-internet. *Les Inrockuptibles*. Récupéré de <https://www.lesinrocks.com/2015/04/22/arts/arts/internet-est-mort-vive-le-post-internet/>
- Marr, A. (2003, 1^{er} octobre). L'histoire de la peinture selon David Hockney. Les maîtres anciens faisaient de la photographie ! *The observer*. Récupéré de <https://www.courrierinternational.com/article/2001/11/29/les-maitres-anciens-faisaient-de-la-photographie>
- Melchior-Bonnet, S. (1994). *Histoire du miroir*. Paris : Imago.
- Mèredieu, d. F. (2015). *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain*. (4^e éd. rev. et augm.) Paris : Larousse.
- Mèredieu, d. F. (s.d.). Dématérialisation de l'œuvre d'art. Dans *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/dematérialisation-de-l-oeuvre-d-art/>
- Nancy, J.-L. (2009). *Le plaisir au dessin*. Paris : Galilée.
- Passeron, R. (1982). *Création et répétition*. Paris : Clancier-Guénaud.
- Piguet, P. (s.d.). Dessin contemporain. Dans *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/dessin-contemporain/>
- Sawdon, P., Marshall R. et Bertola, C. (2012). *Hyperdrawing : Beyond the Lines of Contemporary Art*. Londres : I.B. Tauris.
- Sennett, R. (2016, 12 octobre). Richard Sennett: Craftsmanship [Vidéo en ligne]. Dans *handiCRAFT: Traditional Skills in the Digital Age*. MAK – Musée des arts appliqués. Vienne. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=nIq4w9brxTk&t=86s>
- Sennett, R. (2010). *Ce que sait la main : la culture de l'artisanat*. Paris : Albin Michel.
- Stoichita, I. V. (2000). *Brève histoire de l'ombre*. (Version rev. et corr.). Genève : Droz.
- Teachout, T. (2017, 2 avril). When It Comes to Art, How Seeing Less Is Seeing More; People spend an average of 17 seconds looking at a painting during a museum visit; Slow Art Day hopes to change that. *Wall Street Journal* (New York, N.Y.). Récupéré de <https://search.proquest.com/docview/1882912850?accountid=14719>

Vial, S. (2013). *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception*.
Paris : Presses Universitaires de France.

BIBLIOGRAPHIE

- Baudrillard, J. (1977). *Le trompe-l'œil*. Urbino : Università di Urbino, Centro internazionale di semiotica e di linguistica.
- Danto, A. C. (1989). *La transfiguration du banal une philosophie de l'art*. Paris : Seuil.
- Delavaux, C. (2012). *Le musée des illusions : les œuvres d'art qui jouent avec nos sens*. Paris : Olo.
- Ciaravino, J. (2004). *Un art paradoxal : la notion de disegno en Italie (XVème-XVIème siècles)*. Paris : Harmattan.
- Conte, R. (2009). *Le dessin hors papier*. Paris : Cérap : Publications de la Sorbonne.
- Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*. Paris : Presses universitaires de France.
- O'Doherty, B. (2008). *White cube : l'espace de la galerie et de son idéologie*. Zurich : JRP-Ringier.
- Goldberg, I. (2014). *Installations*. Paris : CNRS.
- Gombrich, E.H. (2002). *L'art et l'illusion : psychologie de la représentation*. (6e éd.). Paris : Phaidon.
- Geirlandt, K. J. et van Tieghem, J.-P. (1973). *Hyperréalisme maîtres américains & européens*. Bruxelles : I. Brachot.
- Guérin, M. (2008). *L'espace plastique*. Bruxelles : La Part de l'Œil.
- Lash, M. I. et New Orleans Museum of Art institution. (2014). *Photorealism : beginnings to today : the Sydney and Walda Besthoff collection*. [Catalogue d'exposition]. New York, NY : Scala Arts Publishers, Inc.
- Lebovici, É. (s.d.). Hyperréalisme. Dans *Encyclopædia Universalis*. Récupéré de <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/hyperrealisme/>

- Livingstone, M. et Hubel, H.D. (2014). *Vision and art : the biology of seeing*. New York : Abrams.
- Michaud, Y. (2003). *L'art à l'état gazeux : essai sur le triomphe de l'esthétique*. Paris : Stock.
- Roberts, J. (2007). *The intangibilities of form: skill and deskillling in art after the readymade*. London : Verso.
- Russell, J., Bollaert, M., Head, C. et Plus One Gallery (Londres). (2009). *Exactitude : hyperrealist art today*. [Catalogue d'exposition]. London : Thames & Hudson ; London : Plus One Publishing.
- Stout, K. (2014). *Contemporary drawing : from the 1960s to now*. London : Tate Publishing.