

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

PEINDRE À L'ÈRE DU POST-INTERNET : ESTHÉTIQUE DE L'ERREUR
DANS UNE APPROCHE HUMORISTIQUE
DE LA PEINTURE FIGURATIVE CONTEMPORAINE

MÉMOIRE-CRÉATION

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR
KARINE MADRAN

SEPTEMBRE 2021

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.04-2020). 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 souhaite d'abord remercier du fond du cœur mon directeur de maîtrise, Michel Boulanger. Il a su guider ma pratique artistique très dispersée, comprendre mes intérêts un peu étranges et embarquer dans mon univers farfelu. Il m'a donné le temps et l'espace pour cerner mon sujet de maîtrise, tout en m'offrant support, aide et commentaires constructifs pour porter mon projet plus loin. Merci pour ta patience, ton écoute et ta confiance. Merci à Carole Dubois, à tous les professeurs qui m'ont accompagnée durant ma maîtrise et aux étudiants que j'ai côtoyés. Un grand merci à Jade Maheux, mon amie d'enfance, qui m'a encouragée et soutenue tout au long de l'écriture de mon mémoire. Tu as su me redonner confiance quand je perdais un peu espoir. Merci d'avoir corrigé mon texte, je n'aurais pas un aussi bon mémoire sans ton aide. Merci à mes trois autres amies, Véronique Poirier-Jutras, Nathacha Vandal et Pascale Michaud pour leur patience et leur support. Merci à ma famille pour leur patience, malgré qu'ils trouvent que ça a pris du temps, écrire un « livre ». Pour répondre à vos questions posées 100 fois, oui j'ai fini mon mémoire maintenant. Merci à Julien Gagnon-Rouillard pour la correction de mon mémoire et ses gentils mots. Merci à Karine Fournier de m'avoir permis de louer un livre numérique que je n'ai finalement pas utilisé et à Janie Massicotte pour avoir voulu me redonner un vieux tableau à repeindre qui n'a finalement jamais

entré dans ma voiture. Merci à Jean Maheux d'avoir scié et recollé un côté de faux-cadre en bois. Et finalement, merci à mon mari, Hossein Kargar, de m'avoir soutenue, encouragée, motivée et écoutée. Merci de ne m'avoir presque pas dérangée pendant que j'écrivais. Je t'aime.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	vi
RÉSUMÉ	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I PEINDRE DES IMAGES À L'ÈRE D'INTERNET	3
1.1 Le rôle d'Internet dans les pratiques artistiques contemporaines ..	3
1.1.1 L'origine des images numériques	5
1.2 Le post-Internet	7
1.2.1 Sa définition et son rôle	7
1.2.2 Le pro-surfing et ma méthodologie	10
1.2.3 La transposition des images en peinture	11
1.2.4 Les mèmes et le remix	16
1.2.5 Mes affiliations artistiques	19
CHAPITRE II L'HUMOUR VISUEL	25
2.1 Définir l'humour	25
2.2 La théorie de l'incongruité ou quand quelque chose ne tourne pas rond	28
2.3 La théorie de supériorité ou rire en montrant du doigt	30
2.4 Les fonctions de l'humour	31
2.5 L'humour et l'art	32
CHAPITRE III ÉLOGE DE L'ÉCHEC	40
3.1 L'émergence de la notion d'erreur dans ma pratique artistique.....	40
3.1.1 Les définitions et les formes de l'erreur	42

3.1.2	Les buts de l'échec	46
3.2	L'esthétique de l'erreur	49
3.3	La sérendipité et la zemblanité	52
3.3.1	La définition de la sérendipité et sa relation avec le hasard	52
3.3.2	Son revers : la zemblanité	54
3.3.3	Faire preuve de sagacité et la sérendipité en art	55
3.3.4	Le <i>bad painting</i> et la malfaçon	57
3.4	La relation entre l'erreur et l'humour	61
3.5	Ma pratique artistique en relation avec l'erreur	62
3.5.1	Méthodologie de l'erreur	62
3.5.2	Analyse d'une peinture – Figure 3.1 : <i>Hasta la pizza</i> ...	65
3.5.3	Symbolique de la pizza – récit	71
	CONCLUSION	75
	ANNEXE A MÉTHODE EMPIRIQUE FAVORISANT L'ÉMERGENCE D'ERREURS DANS MA PRATIQUE ARTISTIQUE : LISTE D'ERREURS PROBABLES	79
	ANNEXE B QUELQUES TABLEAUX DE L'EXPOSITION FINALE	87
	BIBLIOGRAPHIE	95

LISTE DES FIGURES

Figure		Page
1.1	Jérémie Deschamps-Bussières, <i>Grand chagrin</i> , 2019, impression numérique, encre UV, acrylique, graphite, peinture en aérosol, 81,28 cm x 119,38 cm.....	20
1.2	Mauro Christian Martinez, <i>Spitfire 2 (Vertical Orientation)</i> , 2020, huile et acrylique sur panneau de bois, 20,32 cm x 25,4 cm.....	22
2.1	Eric Yahnker, <i>Kurt n' Son</i> , 2015, crayons de couleur sur papier, 99,06 cm x 99,06 cm	36
3.1	<i>Hasta la pizza</i> , 2020, acrylique et huile sur panneau de bois, 45,72 cm x 60,96 cm.....	67
3.2	<i>Bébé pizza</i> , 2020, huile sur panneau de bois, 20,32 cm x 20,32 cm.....	71
4.1	<i>Nature is beautiful</i> , 2020, huile sur toile, 22,86 cm x 30,48 cm.....	88
4.2	<i>Funniest video ever</i> , 2018, huile sur toile, 22,86 cm x 30,48 cm.....	89
4.3	<i>Mini set de patio à vendre (pizza non incluse)</i> , 2020, acrylique et huile sur panneau de bois, 25,4 cm x 25,4 cm.....	90
4.4	<i>Ongles cornichonnés</i> , 2020, acrylique et huile sur panneau de bois, 30,48 cm x 30,48 cm.....	91

4.5	<i>Pauvre_pitou.jpg</i> , 2020, acrylique et huile sur toile, 40,64 cm x 30,48 cm.....	92
4.6	<i>Après ils sont collants, il faut pas les toucher</i> , 2020, huile sur toile, 121,92 cm x 121,92 cm.....	93
4.7	<i>5 blursed dogs</i> , 2020, huile et pastel gras sur toile, 121,92 cm x 121,92 cm	94

RÉSUMÉ

Ce mémoire est le fruit d'une longue analyse de ma pratique artistique qui culminera avec une exposition regroupant plusieurs tableaux. Ce projet de recherche-crédation fut l'occasion de resserrer mes champs d'intérêt pour l'avancement de ma pratique. Auparavant, je ne voulais pas trop circonscrire le bassin des possibles représentations, en maintenant pourtant une constante curiosité pour ce qui est amusant, étrange et farfelu. Suite à ce resserrement, je conserve un vif intérêt autant personnel qu'artistique pour les images partagées sur Internet issues de la cyberculture, plus particulièrement les *cursed images* et les *fails*. J'aborde donc cet élément de ma recherche dans le premier chapitre ainsi que le pro-surfing, le post-Internet, le même et le remix. Je poursuis en élaborant sur une autre notion qui vient teinter mes tableaux, soit l'humour, que j'aborde via diverses théories sur le sujet. Ensuite, je continue en abordant l'erreur qui se retrouve dans ma méthodologie ainsi que la sérendipité et la zemblanité dans la création, le *bad painting* et la malfaçon. Je clos ce mémoire en analysant ma méthodologie et en créant un récit autour de la symbolique d'un motif récurrent dans ma peinture.

Mon but en liant ces trois notions que sont les images de la cyberculture, l'utilisation d'un filtre humoristique et une méthodologie prônant les erreurs, est de créer des tableaux qui recontextualisent cette imagerie du cyberspace. Par le biais de collages numériques ou analogues, je transpose ces images en peinture afin de vérifier en quoi ce médium peut gagner à emprunter à ces représentations. Je tente aussi de partager mon amour de ces images insolites et drolatiques, tout en nous invitant à absorber moins passivement ces fichiers numériques. Dernièrement, l'intégration et la monstration délibérée d'erreurs de parcours me permettent de montrer la face cachée de la création et de redéfinir notre relation à l'échec, jusqu'à en faire l'éloge.

Mots clés : cyberculture, pro-surfing, humour, erreur, peinture.

ABSTRACT

This thesis is the fruit of the analysis of my artistic practice culminating in an exhibition regrouping a selection of my paintings. This research-creation project aided in narrowing my field of interests for the advancement of my practice. In the past, I didn't wish to narrow down the pool of possible representations too much as I maintained a constant curiosity for what was funny, strange and outlandish. Following this tightening, I keep a keen interest, both personal and artistic, for images from cyberculture shared on the internet, more specifically cursed images and fails. In the first chapter, I tackle this element of my research along with issues surrounding pro-surfing, post-Internet, memes and remixes. I continue by elaborating on another notion that tints my paintings, namely humor, which I address through various theories on the subject. I continue by addressing the error that is found in my methodology followed by a discussion on serendipity and zemblanity in creation, bad painting and poor workmanship. I conclude this thesis by analyzing my methodology and creating a story around the symbolism of a recurring motif in my painting.

By linking the three notions of the images of cyberculture, the use of a humorous filter and a methodology advocating errors, my goal is to create painting that recontextualize this imagery of the cyberspace. By means of digital or analog collages, I transpose these images into painting in order to test how this medium can gain by borrowing from these representations. I also try to share my love for unusual and funny images, while inviting the audience to absorb less passively these digital files. In closing, the integration and the deliberate display of error made along the way allow me to show the hidden side of creation and to redefine our relationship to failure, to the point of praising it.

Keywords: cyberculture, pro-surfing, humour, error, painting.

INTRODUCTION

Avant mes études à la maîtrise, je peignais le plus fidèlement possible les images source que j'avais choisies. Je pensais que le summum de la prouesse artistique se situait dans une reproduction à l'identique d'une nature morte, d'une photographie ou d'un modèle. Certes, l'apprentissage artistique passe par une approche technique et académique des matériaux, mais il faut par la suite faire preuve d'ingéniosité et d'originalité dans la création. Il faut pouvoir trouver comment la peinture peut amener le sujet plus loin que sa simple représentation. Par ailleurs, je choisissais souvent inconsciemment les sujets de mes peintures, ce qui avait pour effet de générer une discontinuité thématique dans mon corpus artistique. Afin de circonscrire les sujets de mes peintures et créer un fil conducteur entre elles, j'ai choisi de me pencher sur les images issues de la cyberculture vernaculaire d'Internet, dont les mêmes font partie. Parallèlement, j'ai entrepris de me défaire de mon style trop cartésien en m'intéressant au *bad painting* et à l'intégration d'erreurs dans mes œuvres. J'opte aussi pour une approche humoristique dans le traitement de mes sujets, humour qui est intrinsèque au type d'images choisies. Finalement, je mêle ces trois notions qui sont interreliées, afin de faire ressortir davantage leur unicité.

Au commencement de ma scolarité à la maîtrise en arts visuels et médiatiques, j'espérais approfondir mon style pictural, préciser une thématique et développer des enjeux personnels. En réalisant ce mémoire de recherche-crédation, je souhaite mieux comprendre les intérêts qui m'animent, expérimenter avec la peinture, sans oublier de m'amuser en faisant interagir différentes thématiques entre elles. Je souhaite aussi analyser ma méthodologie pour comprendre comment mes tableaux se forment et chercher à comprendre ce qui motive le choix des images représentées. Ultimement, j'espère découvrir comment partager ma vision empirique de la réalité par une approche de la peinture faisant l'éloge de l'échec, le tout alimenté par les images drolatiques du Web.

J'ai construit ce texte autour de trois notions principales. Je commence en décrivant l'influence de la cyberculture vernaculaire d'Internet dans mes choix d'images et en analysant son esthétique et ses codes. Je poursuis en abordant les différentes théories de l'humour qui sont présentes dans mes œuvres et en expliquant quelle est la visée de l'humour. Je continue en expliquant comment l'erreur se manifeste à la fois dans ma méthodologie et dans le sujet des représentations peintes. Finalement, je termine en présentant comment s'articulent ces trois notions dans ma pratique artistique en abordant une œuvre réalisée dans le cadre de mes recherches.

CHAPITRE I

PEINDRE DES IMAGES À L'ÈRE D'INTERNET

1.1 Le rôle d'Internet dans les pratiques artistiques contemporaines

L'omniprésence d'Internet a chamboulé notre rapport à la réalité, car nous sommes désormais constamment connectés à cette technologie addictive. Elle s'avère un élément clé à la compréhension de notre société et une technologie essentielle à la création artistique. Outil indispensable, Internet « nous entoure de toutes parts et constitue notre quotidienneté. Internet est devenu l'esprit de notre temps (Zeitgeist). » (Chatonsky, 2015) Il n'est plus confiné au réseau informatique, il déborde et se répand dans toutes les strates de notre quotidien. En ce sens, il nous informerait ontologiquement sur notre réalité. Ce qui pose la question : qui peut de nos jours créer sans accès à la Toile? Son utilisation est devenue banale et les artistes l'utilisent à divers stades de création. Sans oublier que plusieurs y font directement allusion dans leur art, soit en tant que sujet ou comme un outil indispensable dans leur méthodologie. Qu'est-ce qui pousse donc certains artistes à concentrer leur recherche sur le World

Wide Web. Autrement dit, comment l'utilisation d'Internet change les pratiques artistiques contemporaines?

Un des changements majeurs causés par l'utilisation de masse du Web est notre rapport aux images. Il est dorénavant inutile de prendre ses propres clichés ou de feuilleter des livres illustrés. La prolifération des images sur le Web est une source infinie de ressources visuelles au sens où l'Internet produit plus d'images que nous serions à même d'en voir. Il s'ensuit une perte de la hiérarchie des images; sur Google, toutes les images sont affichées côte à côte sans qu'aucune ne prévale sur les autres. Les images ont toutes le même potentiel, la même chance. Elles viennent se mélanger, formant un tout. Sans oublier qu'Internet est devenu plus qu'une technologie, mais un outil prépondérant. Dans ce sens, il serait une « ontologie en cascade » (Chatonsky, 2015), car il nous informerait sur notre réalité en se disséminant dans le réel et inversement, la réalité viendrait aussi se disperser dans l'Internet. Dans le prochain sous-chapitre, j'aborderai l'origine des images numériques, puis je définirai le post-Internet et le rôle qu'il occupe dans ma pratique artistique ainsi que dans celle des artistes contemporains. Ensuite, je décrirai le pro-surfing et ma méthodologie, qui y sont étroitement liés, puis je parlerai de la transposition des images numériques vers la peinture. Par la suite, j'aborderai les mèmes et le remix, pour finir par la présentation d'artistes faisant partie du courant post-Internet et ayant grandement influencé ma pratique.

1.1.1 L'origine des images numériques

Adolescente, je passais la plupart de mon temps libre sur Internet. Je pouvais prendre des heures à surfer sur la Toile, à naviguer sur des sites de mèmes et à échanger avec mes amies. J'étais fascinée par ce que proposait le Web et avide d'images et de connaissances. Je cherchais surtout à m'amuser, à rire et à passer le temps en regardant ce que l'Internet avait de plus étrange et saugrenu à proposer. C'est pourquoi durant ma maîtrise, je me suis penchée sur ce sujet. Les images narratives et polysémiques, souvent dépourvues de contexte, offraient tant de possibilités d'interprétation et de manipulation. En analysant ma banque d'images, j'ai constaté que l'humour, l'étrangeté et l'absurdité étaient des caractéristiques récurrentes des images qui captaient mon attention. Plus spécifiquement, ces images s'affilient à un courant culturel bien précis; celui de la cyberculture populaire. Ce qui m'a amenée à me questionner : comment ces images trahissaient-elles le fait qu'elles provenaient d'Internet?

En ce qui a trait à ma recherche-crédation, ce ne sont pas les images, mais plutôt leur origine qui m'importe. Pour dénoter que mes images proviennent bien de l'Internet et non pas d'une quelconque source prise au hasard, il importe de rendre explicite leur provenance. Je cherche donc à rendre visibles des éléments informatiques qu'on préfère normalement faire disparaître lorsque l'on extrait une photo du Web. Il peut donc s'agir de curseurs, de barres de recherche,

d'outils de sélection, d'icônes ou de superpositions de fenêtres et de textes. Parfois, je choisis des images de mauvaise qualité qui sont floues ou pixélisées et je reproduis ces défauts. Ces détails démontrent que les peintures que je réalise ne sont pas inspirées de photographies que j'aurais prises, ni issues d'une observation de mon environnement. Cela relève sans doute de l'évidence, car les images sont majoritairement consommées à l'aide d'écran, donc dire que les photos proviennent d'Internet relève d'un truisme. En choisissant de ne pas étirer l'image jusqu'aux rebords de la toile et de la reproduire tel un collage, je souligne sa vraie nature; elle n'est qu'un simple fichier JPEG. Il s'agit d'un type d'image bien précis qui est pertinent dans ma recherche artistique, associé à la cyberculture et aux mèmes.

Les internautes qui contribuent à cette culture s'amuse à donner un sens nouveau à une image. Pour y parvenir, ils y ajoutent du texte ou bien changent l'image (agrandissement, rotation, découpage) dans le but de la rendre humoristique ou absurde. Ce que l'on nommait *image macro*, évoluera ensuite en mème. Il est difficile de décrire ce qui fait qu'une image ait le potentiel de devenir un mème. Selon l'Encyclopedia Dramatica, « les meilleurs mèmes sont créés par accident et sont le résultat d'une image particulièrement *lulzworthy*¹ vue par la bonne personne au bon moment. » (Mème, 2011)

¹ *Lulzworthy* : « Jargon d'Internet signifiant quelque chose de divertissant, d'amusant, qui provoque du lulz. » « Lulz est une altération de lol (laughing out loud). » (traduction libre) Source : <https://en.wiktionary.org/> et <https://fr.wiktionary.org/>

(traduction libre) Ces images dénichées sur le Web sont bizarres et curieuses et témoignent de la culture de tous les jours. On peut y déceler des éléments non habituels de notre environnement qui montrent d'autres lieux, d'autres villes, ou pays. Certaines sont tellement surprenantes, que l'on pourrait même supposer qu'elles sont truquées ou qu'elles sont le résultat d'une mise en scène. Déterminer si une image a un certain potentiel est affaire de subjectivité. J'expliciterais donc plus en détail ce qui définit mon choix d'images dans le dernier chapitre.

1.2 Le post-Internet

1.2.1 Sa définition et son rôle

Une des pionnières du post-Internet est l'artiste Marisa Olson (2011) et voici comment elle définit ce courant : « L'art sur Internet ne peut plus être distingué comme strictement informatique ou basé sur Internet, mais peut être identifié comme tout type d'art qui est en quelque sorte influencé par Internet et les médias numériques. » (Olson, 2011) (traduction libre) Bien qu'elle demeure encore floue, cette définition fait la distinction entre le *net art*² et le post-Internet, puisque ce dernier n'est plus seulement virtuel et prend plusieurs

² *Net art* : « Depuis la seconde moitié des années 1990, le Net art désigne les créations interactives conçues par, pour et avec le réseau Internet, par opposition aux formes d'art plus traditionnelles transférées sur le réseau. » (Fourmentaux, 2011)

formes, comme la peinture, la sculpture, l'installation, etc. Elle ajoute que les artistes qui se considèrent affiliés au post-Internet utilisent celui-ci de façon réfléchie dans le but de le célébrer et de le critiquer. Le post-Internet étant assez récent (Olson invente le terme en 2008), ses acteurs tentent toujours de le définir et il est souvent associé à l'*Internet art* et au *new aesthetic*. L'art post-Internet crève l'écran pour venir se matérialiser et transposer l'expérience d'Internet dans la réalité. L'Internet déborde et s'infiltré dans tous les aspects de notre vie. Il semble donc logique que le post-Internet ne soit plus confiné seulement dans les réseaux informatiques. Beaucoup ont critiqué le préfixe « post- », car celui-ci suggère la fin d'Internet. Pourtant, son utilisation est plutôt employée comme pour le courant post-modernisme; c'est-à-dire qu'il fait plutôt allusion à une ère après l'invention d'Internet. Selon cette logique, tous les artistes d'aujourd'hui seraient « l'enfant bâtard du net art et de l'art contemporain » (Chan, 2014) (traduction libre), puisqu'ils créent tous après l'invention de cette technologie. Bien que le post-Internet soit très inclusif et diversifié, peu d'artistes s'y associent explicitement. Pour ce courant émergent, l'Internet n'est plus seulement un outil de recherche, de production ou de distribution, mais il devient une matière première. Ses codes, ses référents et son esthétique sont prépondérants dans les œuvres, mais ces éléments ne sont parfois reconnaissables que pour les initiés. On pourrait aussi affirmer que le post-Internet appartient à ceux qui ont eu le privilège d'apprécier l'Internet depuis ses balbutiements (soit la génération née vers la fin des années 1980 et des années 1990). Les artistes de ce courant puisent leur inspiration dans la manne esthétique d'Internet afin de

pouvoir mieux la détourner. Ils célèbrent et critiquent, vénèrent et jugent cette technologie qu'ils ont vue évoluer. Ce faisant, ils cherchent à flouer la limite entre le monde virtuel et le monde physique, le *online* et le *offline*, le *cyberspace* et le *meatspace*³, le *low art* et le *high art*.

C'est précisément ce que je fais dans ma pratique artistique. En m'associant au post-Internet, je montre l'expérience personnelle et collective de surfer sur la Toile. Je veux ainsi donner de l'importance à cette action quotidienne et banale qui a une connotation négative, car jugée inutile ou associée à la procrastination. Par la même occasion, je montre l'omniprésence d'Internet, qui est maintenant largement banalisée et qui a changé notre rapport aux images. Par la matérialisation des images, je laisse une trace pérenne de celles-ci qui autrement, finiraient par pourrir dans des dépotoirs virtuels. Mes peintures agissent telle une archive, symbole de notre époque virtualisée. Les clichés ne sont plus dorénavant consignés dans nos albums photos, mais partagés sur les serveurs informatiques. Ils deviennent accessibles à tous et viennent se répandre dans les méandres du Web. Avec nos téléphones dotés d'une caméra et d'une connexion WIFI, il devient encore plus simple et rapide de téléverser nos clichés. Le Web les multiplie et augmente leur visibilité. André Gunthert (2019), qui est maître de conférences à l'École des hautes études en sciences sociales (EHESS) à Paris et historien en cultures visuelles, définit cette transformation numérique en qualifiant les

³ *Meatspace* : « le monde réel, par opposition au *cyberespace*. » (traduction libre) Source : <https://dictionary.cambridge.org/>

images de fluides. Selon lui, les images étaient auparavant solides, c'est-à-dire qu'elles étaient des « objets matériels » (Gunthert, 2019), des images « comme [des] artefacts visuels » (Gunthert, 2019). Avec la croissance du numérique, l'image se transforme et devient « une information, un fichier » (Gunthert, 2019). Sa fluidité est numérique, mais aussi culturelle, par le fait de son usage que nous en faisons en ligne. De plus, les barrières de la propriété intellectuelle se fragilisent, ce qui accentue sa circulation et son appropriabilité.

1.2.2 Le pro-surfing et ma méthodologie

Je suis ce qu'on catégorise sur Internet de « pro-surfeuse »; je cherche, récolte et enregistre toutes les images qui m'intriguent sur le disque dur de mon ordinateur. Je catalogue ensuite ces images dans différents dossiers selon une taxinomie personnelle. Je navigue sur la Toile par ennui, par passion, par procrastination, en quête d'images à exhumer. Je prends plaisir autant dans l'acte de chercher que lorsque je trouve une image qui a du potentiel. J'ai toujours été intriguée par la dimension infinie d'Internet et son renouvellement d'articles, de vidéos et de photographies. Marisa Olson (2008) définit bien ce concept encore naissant :

[Le *pro surfing* est] caractérisé par une esthétique du copier-coller qui s'articule autour de l'appropriation de

contenu Web dans la célébration et la critique simultanées d'Internet et de la culture visuelle numérique contemporaine. (traduction libre)

Il existait même auparavant des « surfing clubs », tels que les « Nasty Nets » ou « The jogging », où des artistes venaient partager leurs découvertes sur des blogues dédiés à la recherche d'images. C'est un truisme d'affirmer que bon nombre d'artistes s'inspirent aujourd'hui des images dénichées sur le Web dans leur pratique artistique, cependant la différence entre les « pro-surfer » et les autres artistes réside dans le fait que ces premiers font directement allusion aux référents du Net. Comme l'a mentionné Olson, ils glorifient et s'attaquent simultanément à l'Internet, sans oublier que la recherche et la collection d'images occupent une place importante dans leur méthodologie. En m'associant au post-Internet, je souhaite prendre part à cette culture naissante et, étant moi-même membre de cette communauté, je souhaite la montrer et la partager.

1.2.3 La transposition des images en peinture

Puisque je m'intéresse aux images sur le Web et que je les peins par la suite, il me faut questionner ce choix plastique. Pourquoi choisir de transposer dans le réel les images dénichées sur le Web? Pourquoi n'irais-je pas plutôt les transformer numériquement? Pourquoi utiliser la peinture pour transformer ces images plutôt qu'un autre médium?

La raison la plus importante selon moi est que la matérialité de la peinture amène une nouvelle dimension plastique à l'image et permet plus de latitude quant aux transformations possibles. Ce faisant, elle permet également de créer une certaine ambiguïté quant à la véracité de l'image reproduite. L'image issue d'Internet est-elle vraie ou fausse? A-t-elle subi des modifications numériques? Conserve-t-elle son aspect d'origine ou l'a-t-on *photoshopée*? En la transposant en peinture, je peux venir jouer avec les formes et les couleurs, rendre un élément plus explicite ou encore l'atténuer. Cette image que j'ai peinte a-t-elle aussi subi des transformations; j'ajoute, j'enlève, je modifie, j'agrandis, je fais pivoter des éléments depuis l'image originale. Gagne-t-elle en authenticité? En d'autres mots, a-t-elle acquis une *aura*⁴ en devenant objet d'art, que l'image mécanisée (lire ici virtuelle) ne possède pas? Ou alors, puisqu'elle s'inspire d'une image mécanisée qui se retrouvera ensuite multipliée sur Internet, perd-elle son unicité et son *aura*? Pour ma part, je pense qu'elle préserve son aura, car l'image initiale évolue et se transforme dans ma peinture. Son *hic et nunc* — de la peinture et de l'image source — est à la fois intemporel et ancré dans la culture populaire virtuelle, car la temporalité sur le Web est incertaine et floue. Pourtant, les images que je déniche sont représentatives du pouls de ma génération. Par ailleurs, je crois qu'un lien tangible se forme entre la peinture et l'image, car « l'image picturale n'est ni le

⁴ L'aura d'une œuvre, tel que le définit Walter Benjamin, se caractérise par son unicité et son *hic et nunc*. C'est-à-dire, que son unicité existentielle est étroitement dépendante du lieu et de l'époque où elle se trouve. L'aura d'une œuvre est aussi préservée si celle-ci n'est pas mécaniquement reproduite, à l'inverse de la photographie et du cinéma. (Benjamin, 1936)

sujet de la peinture, ni l'objet-peinture, elle est le parcours entre les deux.» (Vauday, telle que citée dans Joubert, 2003) C'est donc ce va-et-vient entre la peinture et son image matricielle, ou ce seuil de basculement, qui justifie l'utilisation de l'image photographique dans ma peinture. D'ailleurs, je considère que la peinture est un moyen de validation des images plutôt que l'inverse, où les images servent le propos de la peinture. Ce médium sert donc à glorifier les images souvent de basse qualité photographique et qui passent sous notre regard sans que l'on s'y attarde trop.

Cette matérialisation des images me permet aussi de m'intéresser à la relation qu'entretient le regardeur avec elles. Je veux souligner à quel point l'Internet façonne notre expérience de la réalité. Je souhaite également amener le regardeur à expérimenter le virtuel par la voie du réel pour ainsi l'aider à repenser sa relation avec ceux-ci. J'espère également le pousser à s'intéresser à la traçabilité de l'image source. Le contenu partagé sur les réseaux sociaux est consommé passivement, sans qu'on se soucie nécessairement de sa véracité ou de son origine. Les *fake news*, les *hoax* et les photos truquées se mélangent au contenu authentique sans qu'il soit toujours possible de les différencier. Sans compter que ces fichiers peuvent ensuite être recadrés, tournés, voir leur résolution amoindrie ou parfois être utilisés à d'autres usages que leur sens original. C'est pourquoi mon but (bien qu'utopique) est d'amener le regardeur à questionner son rapport aux images et lui faire réaliser sa consommation autant excessive que passive. J'en ai moi-même pris conscience en commençant ma recherche-crédation; je pouvais

passer des heures à naviguer sur des sites en engouffrant des centaines d'images par heure. Je ne les regardais qu'une fraction de seconde avant de passer à la suivante. Je désire maintenant m'attarder à ces images, voir comment elles ont évolué, les reconnaître en les revoyant quelques semaines plus tard, comprendre l'histoire cachée derrière et connaître leur origine. Ceci m'incite à amener le regardeur à contempler mes tableaux plus activement que les images rapidement produites et consommées sur son moniteur. De surcroît, la relation du corps en présence d'une peinture est toute autre que devant un écran. Le contexte d'exposition exhorte le regardeur à s'arrêter devant les œuvres présentées. Le format des tableaux, beaucoup plus grand que l'écran d'un cellulaire ou d'un ordinateur, accroche le regard. La présence physique de la peinture, ses détails et sa texture l'encouragent à s'approcher et à examiner la surface. Cependant, avec la panoplie d'images déjà existante, je ne souhaite pas en rajouter de nouvelles qui n'existeraient que sous une forme numérique. Peindre des tableaux permet donc de sortir les images du Web et d'amener leur statut premier vers un entre-deux, entre l'image artistique et l'image populaire. Cela dit, mes tableaux seront photographiés et ces images risquent de retourner vers les flots du numérique, refermant ainsi la boucle. Puisque je m'inspire d'images Web largement partagées et donc possiblement connues, le regardeur pourrait les reconnaître parmi mes tableaux. Ils font ainsi un clin d'œil à la sous-culture d'Internet. Par ailleurs, en conservant délibérément un certain esthétisme propre à l'univers informatique, je fais plus fortement écho à la provenance des images.

Je ne peux m'empêcher de remarquer le lien évident entre la fenêtre albertienne, le format rectangulaire de l'écran numérique et celui du tableau. Initialement, Alberti (1435/2011) déclarait que le tableau agissait comme une « fenêtre ouverte par laquelle on puisse regarder l'histoire » (traduction libre), fenêtre qui est métaphoriquement ouverte sur le monde. Cette affirmation est amplifiée lorsqu'on la compare à un écran et son accès à une connexion virtuelle qui nous offre une accessibilité inouïe sur le monde. La peinture, en s'inspirant d'Internet, permet de filtrer ce flux de connaissances et d'extraire un segment pertinent à l'artiste. Certes, dire que ce médium offre l'occasion d'expérimenter autrement la réalité par la vision personnelle du peintre est évident et il semble inutile d'épiloguer sur le sujet. L'Internet, quant à lui, nous permet de voir une multitude de réalités par une mise en abîme de fenêtres dans une fenêtre.

Mon attention se porte sur la relation du tableau avec l'Internet qui engendre un changement de paradigme du tableau. Le mode de production des images a drastiquement changé depuis l'avènement d'Internet, changement qui ne peut être ignoré. En m'inspirant du Web pour l'élaboration de mes tableaux, je cherche à capturer et interpréter le foisonnement d'informations ainsi que son expérimentation singulière qui a mené à la création de chacune des toiles. L'interprétation de la réalité offerte par l'artiste est-elle améliorée en utilisant une pluralité de propositions présentées sur le Web ou est-elle affaiblie et diluée par des interprétations divergentes et potentiellement fausses? En d'autres mots, être confronté à autant de ressources via le Web vient-il noyer ou pervertir notre

interprétation singulière? Serions-nous trop influencés jusqu'à en perdre notre unicité, ou au contraire, est-ce que l'opulence et la diversité d'Internet viendraient nous enrichir en nous faisant entrevoir plusieurs mondes possibles?

En réponse à ces questionnements en regard de ma pratique, je dirais que l'accès à cette multitude de vies possibles peut m'amener à accélérer le décodage de notre réalité. J'ai la possibilité de vivre plusieurs vies ou du moins, d'être témoin de ces vies à une fraction de ce qu'il m'en coûterait (en temps, argent et énergie) si je devais les expérimenter moi-même. Surtout, je peux voir des milliers d'images dans le confort de ma maison par la recherche intensive d'images. Pour ce faire, je dois effectuer mes recherches à l'aide de mots clés et naviguer de site en site en espérant faire des trouvailles. Je crois aussi que les informations erronées qu'on peut y trouver font partie de l'essence même du Web et ne devraient donc pas être écartées. En résumé, j'offre avec mes tableaux une myriade de vécus potentiels condensés, synthétisant ainsi l'expérience virtuelle pour le regardeur.

1.2.4 Les mèmes et le remix

Les mèmes d'Internet sont assez récents, malgré le fait que la définition élaborée par le biologiste Richard Dawkins date de 1976. Selon cette définition, prévalente à l'invention d'Internet, le mème

se définit comme une « unité de transmission culturelle » (Dawkins, 2016) (traduction libre) qui se propage par imitation entre individus. Dawkins fait un parallèle avec le mot gène au sens où tous deux se transmettent d'une personne à l'autre et que seuls les plus forts survivent. Il a inventé ce terme en déformant le mot grec ancien « mimèsis » qui signifie imitation et en l'associant avec le mot gène pour sa sonorité et son rapprochement de sens. Le mot même a lui-même grandement évolué depuis la définition qu'en a faite Dawkins et il représente de nos jours tous éléments visuels — images, textes ou vidéos très souvent humoristiques — qui se partagent sur le Web entre personnes initiées. Les mèmes se répandent par imitation s'éloignant parfois de leur origine jusqu'à en perdre le sens initial. Les internautes se les approprient et les modifient jusqu'à ce qu'ils deviennent une forme d'art collectif. Leur création se fait en réaction à une image, une situation ou un événement et témoigne de la pensée de l'auteur. C'est aussi avec les mèmes que ma génération communique et interprète la société d'aujourd'hui, avec humour ou cynisme, mais aussi en ironisant afin de mieux réussir à y faire face.

Cependant, mon intention n'est nullement de modifier des mèmes existants ou d'en créer de nouveaux dans le cadre de mon mémoire de maîtrise; je souhaite plutôt faire référence à cette sous-culture numérique. Je m'approprie aussi les images dans le but de les réinterpréter et de les matérialiser dans ma pratique en ajoutant à ces images un nouveau substrat sémantique. Certains tableaux sont des clin d'œil à des référents connus, tandis que d'autres ont une approche originale, dans le but de flouer les frontières entre le *low*

art et le *high art*, la culture populaire et l'art contemporain. Cette forme de production artistique qui consiste à m'approprier des images pour leur donner un nouveau sens pourrait être qualifiée de méta-image dans le sens où il s'agit d'une image dans l'image ou une sorte de mise en abîme où l'origine du référent reste connue. C'est d'ailleurs ce que le même recherche; continuer à exister et à évoluer par imitation, d'autant plus que la notion d'auteur est inexistante. Avec l'appropriationnisme, il peut être intéressant de se questionner sur « la manière dont le contexte de présentation d'une image influe sur sa réception » (Luquet-Gad, 2015). La banalisation de l'appropriation des images et son accessibilité accrue facilitent d'ailleurs cette pratique. Le contexte de présentation de même est très différent de celui des œuvres d'art; les mêmes sont faits pour être consommés rapidement et plus légèrement. Ma peinture pourrait, inversement, être qualifiée de *slow meme*; soit une image ou un même lentement produit, contrairement à la conception numérique traditionnelle des mêmes sur Paint, Gimp ou Photoshop qui est beaucoup plus rapide. Le fait de jouer sur la temporalité de quelque chose d'aussi éphémère qu'un même en l'immortalisant en peinture ajoute un degré d'ironie à ce support numérique si volatile. D'ailleurs, l'artiste Mauro Christian Martinez fait lui aussi ce rapprochement avec sa dernière exposition « *Painting is just slow memes* » (<https://myartisrealmagazine.com/mauro-c-martinez-painting-is-just-slow-memes/>) présentée à la Flatlines Gallery au Texas aux États-Unis en février 2020. En matérialisant les mêmes, j'ose espérer que mes tableaux seront plus attentivement examinés, ce qui influencera grandement leur réception chez le regardeur, en

activant tout le corps contrairement au même, où seul le rapport entre les yeux et la main est sollicité.

Lors de l'émergence d'un même, les images sont souvent reconverties et leur sens premier est altéré. On parle alors de « *remix* » lorsqu'on « combin[e] ou édit[e] du matériel préexistant pour créer quelque chose de nouveau. » (Mackrous, 2016) Si j'ai choisi le terme « remix » au lieu d'autres termes synonymes, tels que *mashup*, parodie ou même bricolage, c'est qu'il est étroitement relié à la culture numérique et à l'art du post-Internet. D'ailleurs selon cette culture du Web, tous peuvent s'approprier les images; l'Internet est constitué de lecteurs-auteurs, c'est-à-dire que ceux qui conçoivent les images présentes sur Internet sont aussi ceux qui les consomment. Il survient alors un consensus où tout visuel partagé devient une idée collective qui peut être récupérée et réutilisée à bon escient par sa communauté. Tout comme en art contemporain, « tout a été fait; vous ne pouvez que le faire mieux. Tout est un remix. » (Chan, 2014)

1.2.5 Mes affiliations artistiques

Le post-Internet étant très en vogue depuis les dernières années, le nombre d'artistes qui s'y associent augmente. Je ne ferai pas allusion aux artistes qui ont une pratique trop numérique ou tridimensionnelle et donc un peu trop éloignée de la mienne, mais plutôt à ceux qui

Pour Deschamps-Bussièrès, collectionner les images, c'est un peu faire « une archéologie du présent » pour parler de « quel monde on est en ce moment [et] parler de notre ère qui est vraiment axée sur Internet. » (La Fabrique Culturelle, 2019) Utiliser ce genre d'images trouvées revient forcément à faire allusion à leur narrativité, leur sémiologie, ou du moins, à leur origine. Deschamps-Bussièrès s'intéresse à ce que nous racontent ces images, d'un point de vue archéologique, mais aussi anthropologique, afin d'étudier l'être humain à travers l'histoire grâce aux vestiges numériques. Ces images anodines témoignent de notre époque et de notre société actuelle sans filtre. C'est d'ailleurs ce qui m'intéresse aussi dans ce choix d'utiliser des images déterrées et de les transformer ensuite à ma guise.

Revenons à l'artiste précédemment mentionné, Mauro Christian Martinez. Il a lui aussi attiré mon attention, parce qu'il utilise activement des images ou des memes grandement partagés qu'il peint par la suite. Tout comme Deschamps-Bussièrès et moi-même, il amasse les images dans son ordinateur et choisit laquelle réaliser selon l'humeur du moment. « J'ai des tas et des tas d'images enregistrées et je décide de ce que je vais peindre le matin même. Il s'agit surtout de ce que je ressens. Je suis un peintre à l'humeur très changeante. » (M.C. Martinez, communication personnelle, 1^{er} mars 2020) (traduction libre) Encore une fois, le choix d'une image plutôt qu'une autre semble assez instinctif et irréfléchi. Une image peut nous interpeller plus qu'une autre. Peut-être est-ce sa composition, ses couleurs, le sujet ou simplement l'émotion qu'elle suscite qui

nous séduisent? Je suis rassurée, car je tente souvent d'expliquer mes choix d'images sans réellement trouver un fil conducteur constant. Ce qui intéresse Martinez quant à sa décision de travailler avec des mèmes, c'est qu'on peut « constamment [leur] assigner de nouvelles significations. » (M.C. Martinez, communication personnelle, 1^{er} mars 2020) (traduction libre) Il y a aussi le fait de prendre ce médium historique qu'est la peinture à l'huile, si pérenne et complexe, pour transposer des images de mème d'Internet qui eux sont « temporaires, gratuits et absurdes [ce qui] est très amusant. » (M.C. Martinez, communication personnelle, 1^{er} mars 2020) (traduction libre)



Figure 1.2 : Mauro Christian Martinez, *Spitfire 2 (Vertical Orientation)*, 2020, huile et acrylique sur panneau de bois, 20,32 cm x 25,4 cm

On pourrait penser qu'associer le mème avec la peinture à l'huile viendrait peut-être élever le statut des mèmes au niveau d'œuvre d'art, mais pour Martinez, c'est le contraire. Il considère ce médium inférieur au mème et il tente donc de « rétrograder le statut de la peinture au mème. » (M.C. Martinez, communication personnelle, 1^{er} mars 2020) Leur statut supérieur, selon cet artiste américain, s'explique peut-être parce que les mèmes sont souvent beaucoup plus populaires, partagés et accessibles que les tableaux. Ou alors peut-être est-ce parce qu'ils sont aussi affranchis et représentent bien les mentalités d'aujourd'hui. Quoiqu'il en soit, je trouve sa relation avec les mèmes très intéressante. Il mène la peinture à l'huile — très connotée et élitiste — vers un rôle plus simple et prosaïque ; celui de médium transmetteur de signifiants.

L'Internet est plus qu'un endroit où passer le temps ou un outil révolutionnaire. C'est une technologie essentielle à mon processus de création et il est autant un outil de recherche que le sujet de mes tableaux. La cyberculture clanique du Web et ses référents sont au cœur de mes enquêtes en ligne. Je tente fervemment de transposer le résultat de mes découvertes et de l'expérience de fureter sur la Toile dans mes peintures figuratives en m'emparant des images découvertes. Il s'opère alors un va-et-vient entre le virtuel et le réel, où l'image numérique vient se matérialiser en peinture. L'image peinte reviendra ensuite vers sa matrice, lorsque les photographies de mes peintures seront téléversées sur Internet. Mes tableaux se situent dans un seuil de basculement, ni complètement virtualisés, ni vraiment matérialisés. Elles représentent également l'imagerie

d'une génération techno savante qui passe son temps à procrastiner sur cette autoroute de l'information, toujours en train de chercher le prochain *buzz* qui la fera s'esclaffer. Dans le prochain chapitre, j'aborderai la notion d'humour prévalant dans mon travail artistique. Je ferai ensuite le pont entre celle-ci et l'Internet dans le dernier chapitre, car l'Internet tel que je le conçois est un monde de rires et de stupidités, cherchant constamment la nouvelle absurdité intéressante à nous présenter. Tout comme mes tableaux, qui cherchent à amuser le regardeur avec leur côté ludique et coloré.

CHAPITRE II

L'HUMOUR VISUEL

2.1 Définir l'humour

L'humour est le fil conducteur qui relie toutes mes peintures. Parfois ténu, parfois évident, il se dévoile de plusieurs manières. Il agit comme filtre plutôt qu'élément central et teint les sujets choisis de mes tableaux. Souvent, je l'extrahis d'une image pour ensuite mieux l'extrapoler, sinon je l'invente. L'humour est quelque chose d'anodin, de quotidien et de simple à percevoir. N'empêche, il est plutôt ardu de l'expliquer puisqu'il n'existe pas de théorie universelle pour le définir. Telle une blague qui doit être expliquée pour être comprise, l'humour doit être traité avec légèreté. Il faut donc faire preuve de prudence lorsque vient le temps de conceptualiser l'humour qui, pour être efficace, doit demeurer amusant et ludique. Plusieurs théoriciens ont pourtant tenté d'expliquer l'humour, le rire, ainsi que ses formes et ses fonctions. Pour bien comprendre l'humour, il importe de considérer toutes les théories, car elles sont complémentaires; prises indépendamment, elles n'expliquent pas toutes les facettes de l'humour. Cependant, il serait ambitieux de passer en revue toutes

les théories pertinentes. Dans ce mémoire, j'ai préféré me concentrer sur les aspects théoriques les plus pertinents au type d'humour que j'exerce dans ma peinture, soit les théories de l'incongruité et de supériorité ainsi que les différentes couleurs associées à l'humour. Avant d'approfondir les théories pertinentes à ma pratique, un bref survol de ce qu'est l'humour de façon générale s'impose tout de même.

L'étymologie du mot « humour » viendrait de son homonyme anglais, lui-même provenant du français « humeur ». Le mot humeur viendrait quant à lui du latin « humor » signifiant « liquide, fait d'être mouillé » (Humeur, sans date) et se rattache à la théorie des humeurs. Sommairement, les quatre humeurs du corps humain, soit le sang, le flegme (ou pituite), la bile jaune et la bile noire (ou atrabile) doivent être parfaitement équilibrées pour assurer la bonne santé du corps. Lors d'un dérèglement, les médecins devaient extraire l'humeur en question (par vomissement, saignées, etc.). On peut établir un lien avec l'humour, car celui-ci peut « s'extraire » du corps sous forme de secousses ou de bruits causés par le rire. Tout comme les humeurs liquides, il échappe à notre contrôle et glisse; il est immatériel et immaîtrisable. Un autre parallèle a été pensé entre la théorie des humeurs et l'humour; il s'agit d'attribuer un type d'humour à chacune des humeurs (par exemple, l'humour jaune serait attribué à la bile jaune). Ceci m'a poussée à me demander s'il y avait d'autres couleurs que le noir et le jaune. Il s'avère qu'il y en a dix, mais c'est l'humour vert, bleu et rose qui semblent teinter ma

pratique comique. Un humour vert implique une fausse naïveté et trouve

[...] son inspiration dans le monde enfantin caractérisé par l'ingénuité, par une beauté simple et imaginaire, par le plaisir du jeu. [...] La couleur verte symbolise la fraîcheur, la jeunesse, le début, mais aussi l'imperfection et l'inachèvement. [...] le comique vert nous amène dans la réalité bien qu'imaginaire, mais souvent d'une ambiance spontanément positive et amusante. (Polťáková, 2011)

L'humour rose utilise l'atténuation afin « de rendre la réalité plus agréable et par conséquent plus acceptable. » (Polťáková, 2011) Il ne cherche pas exagérer la réalité, mais de montrer « la nuance positive d'une situation ou d'un fait apparemment malheureux [...]. » (Polťáková, 2011) Finalement, l'humour bleu relève du fantastique et de l'absurde et « consiste à présenter, ce qui ne va pas de soi comme allant de soi. » (Polťáková, 2011) En effaçant la frontière entre le réel et l'irréel, il s'efforce de nous présenter un monde utopique. J'alterne et je mélange ces trois couleurs, qui selon moi, viennent se compléter. Ils ont, contrairement à l'humour noir et jaune, un aspect inoffensif et léger. Certes, certains de mes sujets peints sont assez étranges, voire légèrement inquiétants et inconfortables, mais ils sont amenés de manière légère et badine.

2.2 La théorie de l'incongruité ou quand quelque chose ne tourne pas rond

La théorie de l'incongruité est une approche intellectuelle, c'est-à-dire qu'elle explique l'humour par un « processus complexe [de] résolution de problème cognitif, qui mobilise de manière intense et subtile l'intelligence et la perception. » (Chabanne, 2002) Cette approche amène donc le regardeur à interagir avec l'œuvre humoristique et à réfléchir afin de tenter de « résoudre » le problème qui lui est présenté. Si la solution ne peut être trouvée, il s'agit alors de non-sens, d'absurde. Emmanuel Kant (1790/2015), qui est un des précurseurs de cette théorie, l'expliquait dans *Critique de la faculté de juger* :

Il faut qu'il y ait, dans tout ce qui doit provoquer un rire vif et éclatant, un élément absurde (ce qui fait par conséquent que l'entendement, en soi, ne peut trouver ici aucune satisfaction). Le rire est un affect procédant de la manière dont la tension d'une attente se trouve soudain réduite à néant.

Il s'agit donc, selon Kant, d'être face à un élément absurde et de tenter d'en trouver un sens logique. C'est alors que le rire émerge du fait que nous ne trouvons pas de « solution » à l'incongruité. On s'attend à un résultat et autre chose arrive à la place, sans toujours réussir à l'expliquer. L'incongruité amuse, car elle surprend et propose un élément (ou une scène) qui déroge du familier et du convenu. Il surprend et nous sort de l'ordre établi et du normatif.

C'est le type d'humour qui se rattache le plus à mon travail, car en utilisant l'incongruité, je peux redéfinir certains aspects du quotidien. Les choses banales et anodines peuvent alors apparaître sous un nouveau jour. Il suffit, par exemple, d'en détourner des éléments en venant changer leur sens ou en les associant avec des éléments disparates.

L'absurde est une autre catégorie d'humour, que je décrirais comme étant une sous-catégorie de l'incongruité. Le mot « absurde » vient du latin « absurdus » qui signifie « dissonant » ou « nonsense » chez les anglophones. Selon la définition qu'en fait le Larousse, l'absurde représente quelque chose « qui est contraire à la raison, au sens commun, qui est aberrant, insensé » (Absurde, sans date) ou en parlant de la condition de l'homme, les existentialistes la « jugent dénuée de sens, de raison d'être » (Absurde, sans date). L'humour absurde m'intéresse grandement, car il est d'abord incompréhensible et ne fait pas de sens. Puis, par son désir éperdu de clarté, l'homme tente de faire du sens et à comprendre ce qui se présente à lui. Mais il est impossible de résoudre la chose absurde proposée ou de lui trouver un sens; il n'y a pas de conclusions possibles. Elle devient donc humoristique et face à cette chose irrésolue, mais inoffensive, le rire peut ainsi émerger.

2.3 Théorie de supériorité ou rire en montrant du doigt

Contrairement à la théorie de l'incongruité, qui est plus intellectuelle, la théorie de supériorité revêt un aspect plus social et joue sur le rapport que nous entretenons avec les autres. C'est en faisant ressortir les défauts et les erreurs (plus spécifiquement celles commises par l'humain) que le rire peut éclater et ainsi dévoiler notre sentiment de supériorité envers l'autre. Comme le disait Thomas Hobbes (2002) dans *De la nature humaine* :

On pourrait donc en conclure que la passion du rire est un mouvement subit de vanité produit par une conception soudaine de quelque avantage personnel, comparé à une faiblesse que nous remarquons actuellement dans les autres, ou que nous avons auparavant ; les hommes sont disposés à rire de leurs faiblesses passées lorsqu'ils se les rappellent, à moins qu'elles ne leur causent un déshonneur actuel.

En remarquant une quelconque faiblesse chez autrui, le regardeur pourra s'esclaffer à son détriment, puisque cette erreur a le potentiel de lui rappeler les siennes. Il aura ensuite assez de distance pour en rire, à condition que cette faiblesse soit chose du passé, sinon, le regardeur doit être doté d'une bonne dose d'autodérision. Il faut impérativement qu'il y ait un certain détachement entre le regardeur et le sujet afin de susciter le rire.

2.4 Les fonctions de l'humour

La fonction première de l'humour, outre divertir, est de « nous fournir [...] plus d'instructions que la vie réelle. » (Bergson, 1900/1975) C'est-à-dire, qu'il sert à nous faire voir sous un nouvel angle un détail souvent imperceptible de notre quotidien afin de nous amener à réfléchir sur le *statu quo* et à y apporter des changements, et ce, même si ce n'est qu'au niveau de notre perception. Mon approche n'est ni militante ni politique; elle est plutôt candide et utopique. Je ne cherche pas à imposer une vision unidirectionnelle de notre réalité, ni à condamner certains éléments problématiques, mais plutôt à amener le regardeur à noter l'imperceptible et à remarquer l'ineffable. Pour ce faire, j'utilise une douce moquerie, je fais des comparaisons rigolotes ou je ris des petits malheurs des autres, mais toujours avec optimisme et dérision. « Toute petite société qui se forme au sein de la grande est portée ainsi, par un vague instinct, à inventer un mode de correction et d'assouplissement pour la raideur des habitudes contractées ailleurs et qu'il va falloir modifier. » (Bergson, 1975) L'humour agit donc comme une forme de défense, ramollissant les codes trop rigides et apportant de l'allégresse grâce au rire afin de mieux lutter contre les inepties du monde. Il cherche plus à opérer un basculement dans la perception de la réalité que de réellement changer celle-ci.

L'humour est un domaine trop vaste pour en faire le sujet de mes tableaux. Afin de créer un corpus cohérent et pertinent, il m'importe

de centrer le sujet de mes toiles plus spécifiquement sur le thème de l'erreur. Mais il reste que « la comédie est bien un jeu, un jeu qui imite la vie » (Bergson, 1975), je peux donc m'autoriser à jouer avec mon sujet, en m'assurant de le rattacher sous un thème englobant, car l'humour est un moyen de (dé)jouer la réalité. C'est pourquoi j'ai choisi un sujet plus spécifique, soit l'erreur. Tragi-comique, l'erreur peut faire rire si elle se présente sous la forme d'une chute ou d'un accident sans conséquence désastreuse, mais si elle tombe dans le domaine de l'inquiétant ou si elle devient mortelle, l'erreur devient tragique. Ce thème, que j'aborderai plus en détail dans le prochain chapitre, est ambivalent et me permet de traiter sa polysémie avec humour et liberté. Les erreurs les plus tragiques pourront quant à elles être abordées par la subversion, l'inversion ou le retournement afin de les rendre plus supportables. Grâce à ces procédés humoristiques, je peux créer une certaine distance qui rend le rire plus propice. C'est pourquoi je choisis des images chargées d'ambivalence ou d'incongruité pour la réalisation de mes peintures. Elles sont celles que je juge avoir le plus de potentiel de transformation.

2.5 L'humour et l'art

Afin de bien comprendre comment l'humour prend forme dans l'art, j'ai tenté d'analyser les œuvres humoristiques d'artistes contemporains. Parmi les artistes qui l'utilisent réellement, plusieurs sont trop éloignés de ma pratique artistique et de mes intérêts. Ils utilisent soit un médium que je peux difficilement rattacher à ma pratique de peinture figurative ou leur approche de l'humour diverge de la mienne. J'ai trouvé bon nombre d'artistes performatifs ou médiatiques qui abordent un humour semblable au mien dans leur pratique. Cependant, leur humour se rapproche trop du théâtre ou du cinéma, par l'usage de mouvements du corps, de sons ou de voix. Ces œuvres, qui se construisent dans le temps et l'espace dans une prolifération de scènes performées, se différencient trop de la peinture. J'ai donc écarté tous les artistes non bidimensionnels comme repère artistique humoristique ou comme inspiration. J'ai plutôt choisi de me tourner vers des œuvres picturales que je jugeais humoristiques pour construire mon argumentation et pour identifier comment l'humour prend forme dans mes tableaux. Si je regarde du côté des artistes qui emploient l'humour dans leurs œuvres, nombreux sont ceux qui l'utilisent comme outil politique, tels que le duo artistique Jake et Dinos Chapman, pour qui l'humour sert à critiquer l'univers social et bousculer les mœurs des plus sensibles. Je trouve difficile de me rattacher à leur vision de l'humour et aux sujets qu'ils choisissent. Certes, nous partageons l'idée que « la vie [est] absurde » (Cloutier, 2014), donc autant en rire. Dinos Chapman décrit sa sculpture *Fuck Face* réalisée en 1994 comme suit :

Un mannequin d'enfant avec un pénis sur son nez. Pour prendre cela au sérieux, vous devez sérieusement limiter vos facultés mentales. Essentiellement, ce qui relie tout ensemble, c'est l'humour — le type d'humour le plus sombre qui soit. Parce que c'est comme ça que vous vous défendez de l'horreur. (Macellari, 2015) (traduction libre)

Je considère qu'il est plutôt juste que l'humour sert de bouclier face aux horreurs de la vie. A contrario, mon approche plus légère cherche à soulever les petites erreurs — certaines plus tragiques que d'autres — qui peuvent survenir au quotidien. Le tout, dans le but de relativiser ; rien ne sert de s'en faire! Tout n'est pas dichotomique et l'humour n'est pas complètement rose ; « Il y a une mince ligne qui sépare le rire et la douleur, la comédie et la tragédie, l'humour et le mal. » (Bombeck, 1985) (traduction libre) C'est en relief au drame que l'humour définit ses contours, car c'est par opposition et donc comparaison que l'humour apparaît. C'est parce que l'on connaît le revers de la chose drolatique, du fait que tout peut basculer à tout instant et devenir son contraire, que le rire émerge. On rit parce que ça a le potentiel d'être vrai. « La source secrète de l'humour n'est pas la joie, mais le chagrin; il n'y a pas d'humour au ciel. » (Twain, tel que cité par Roeckelein, 2002) (traduction libre) Dans une société parfaite, tout comme au paradis, l'humour serait absent, car il existe en parallèle avec les absurdités et les malheurs terrestres.

Pour être drôle, l'humour visuel contenu dans une image bidimensionnelle se doit de « mettre en place la blague et de livrer le punch en même temps. » (Eler et Huntsberger, 2017) (traduction libre) Ceci constitue tout un défi, considérant que cet humour doit

aussi être artistique. L'humour doit également avoir un élément de surprise afin de subvertir les attentes du regardeur tout en étant assez ludique pour l'amuser. Un artiste qui semble réussir cet exploit est Eric Yahnker. Il cherche à créer un « intellectualisme grossier ou un élégant slapstick » (Yahnker, 2015) (traduction libre) dans ses dessins humoristiques et parfois controversés. Il a précédemment fait des études en journalisme et il souhaitait devenir caricaturiste politique. Il a bifurqué vers le domaine de l'art, mais il continue à se moquer des politiciens et des célébrités. Pour lui, ses œuvres doivent se comprendre d'un coup d'œil; l'humour doit donc être facilement et rapidement saisi par le regardeur. Ce qu'il recherche avec ses dessins est divers : « Parfois j'ai besoin d'un exutoire pour ventiler, parfois j'ai juste envie de rire, et parfois j'ai envie de trouver de la beauté. Dans le meilleur des cas, je trouve tous ces attributs (et plus) en un seul coup. » (E. Yahnker, communication personnelle, 25 février 2020) Quoiqu'il en soit, son humour est direct et impossible à rater.



Figure 2.1 : Eric Yahnker, *Kurt n' Son*, 2015, crayons de couleur sur papier, 99,06 cm x 99,06 cm

Un parallèle possible entre l'humour et l'art est que tous deux ont besoin d'un public. Ils sont relationnels et ils cherchent à communiquer et à établir des liens. En créant de l'art humoristique, cette relation est multipliée; je cherche donc à communiquer avec le regardeur, mais aussi à l'amuser et à le faire rire. Il s'établit une sorte de conversation entre l'artiste et le regardeur. L'artiste doit créer une forme de complicité avec le regardeur, car l'humour « est la résultante du jeu qui s'établit entre les partenaires de la situation

de communication et les protagonistes de la situation d'énonciation.» (Charaudeau, 2016) En d'autres mots, l'humour ne réside pas seulement dans l'œuvre d'art, mais aussi dans sa relation avec son public. En ce sens, le regardeur occupe donc un rôle important; il est à la fois le complice et le récepteur. L'humour crée une relation triadique entre le locuteur (dans ce cas-ci, l'humoriste-artiste), le destinataire (le regardeur) et la cible (ce qui est drôle). Par contre il peut arriver que le locuteur soit aussi la cible et une forme d'autodérision survient. Ou alors, le destinataire occupe en même temps le rôle de la cible; il faut ainsi espérer qu'il ait le sens de l'humour pour se laisser ainsi moquer par le locuteur. Mais pour que le locuteur et le destinataire soient tous les deux la cible en même temps, ils doivent partager des caractéristiques ou défauts semblables. Dans les deux cas, que le destinataire occupe un rôle simple ou double, je l'invite à entrer en connivence avec moi et à être le « témoin de l'acte humoristique » (Charaudeau, 2016) présent dans mes peintures. En agissant comme complice, le destinataire « est appelé à partager la vision décalée du monde que propose l'énonciateur [ou locuteur], ainsi que le jugement que celui-ci porte sur la cible. » (Charaudeau, 2016) C'est donc par la transformation d'une vision normée de notre réalité par le biais de dédoublements, de multiplications, de juxtapositions et de discordances que je cherche à amener le regardeur (ou destinataire) à changer sa perception de notre monde. J'amène le regardeur dans « un univers qui n'est pas pour de vrai, un univers de jeu qui suspend provisoirement le malheur. » (Charaudeau, 2016) C'est aussi ce que l'on appelle la *suspension consentie de l'incrédulité*. Car dans

l'humour tout comme dans l'art, on ne recherche pas à imiter ou à remplacer le réel, mais plutôt de le représenter sous un angle différent. Appliquée aux œuvres de fiction telles que la littérature, le théâtre ou l'art sous toutes ses formes, cette expression « décrit l'opération mentale effectuée par [...] le spectateur [...] qui accepte, le temps de la consultation de l'œuvre, de mettre de côté son scepticisme. » (Suspension consentie de l'incrédulité, sans date) En d'autres mots, il reconnaît que ce qui lui est présenté est fictif, mais décide de jouer le jeu du locuteur et d'accepter comme réel ce qui se présente à lui. Je crois avec optimisme que le regardeur, suite à l'observation d'une œuvre, pourrait changer son interprétation personnelle de la cible représentée dans ladite œuvre. Ou plus simplement, accepter d'être dans un état de suspension consentie de l'incrédulité afin de pouvoir apprécier, le temps de regarder l'œuvre, ce qui se présente à lui. C'est justement cet état d'esprit que je cherche à créer chez le regardeur ; soit la suspension des idées empiriques de la réalité et de redéfinir le statut péjoratif de l'erreur.

Cependant, afin de créer des œuvres qui seront perçues comme humoristiques, il est primordial de tenir compte du type de regardeurs qui les regardera. Car l'humour n'est pas toujours universel. Il s'adresse parfois à une catégorie précise de personnes et peut donc ne faire rire que ceux qui en comprendront les codes. Faisant souvent référence à la culture web dans mes peintures, je m'adresse donc principalement à un groupe de personnes jeunes et qui connaissent les référents Internet auxquels je fais allusion. Par contre, d'autres de mes peintures peuvent faire rire un plus grand

éventail de gens étant donné le caractère plus universel de l'humour qui s'y retrouve.

Quoi qu'il en soit, théoriser sur l'humour m'a semblé contraire à sa logique; expliquer une blague c'est la tuer. Mais mes lectures sur le sujet m'ont permis de mieux comprendre ses mécanismes et les formes que le comique peut prendre. Aussi, j'ai longtemps pensé que le monde de l'art contemporain considérait que les œuvres provoquant le rire ne pouvaient pas être le fruit d'une pratique artistique sérieuse. Mais mes lectures sur l'art et l'humour ont heureusement contredit ce préjugé. Il est assurément ardu de créer des peintures désopilantes, mais c'est un défi qui est fort plaisant. Ironiquement, si j'échoue à cette tâche, j'aurai quand même accompli un autre élément de mon mémoire, soit l'erreur que j'aborde dans le dernier chapitre de mon mémoire. Pour finir, je terminerai mon dernier chapitre en mettant en parallèle les trois thèmes abordés précédemment; soit l'Internet, l'humour et l'erreur.

CHAPITRE III

ÉLOGE DE L'ÉCHEC

3.1 L'émergence de la notion d'erreur dans ma pratique artistique

L'échec est d'abord apparu dans ma pratique lors de ma recherche d'images d'inspiration. Plus spécifiquement, ce sont les *fails* (vidéo ou photo circulant sur Internet montrant « des situations aux résultats malheureux. » [FAIL/Epic fail, 2020] [traduction libre]) qui avaient attiré mon attention. Qui plus est, le phénomène des *fails* est typique de l'humour que l'on rencontre sur Internet, terrain de prédilection pour ma recherche. Le *fail* renvoie à des sujets mettant en scène des échecs inoffensifs d'où émerge une joie maligne (*schadenfreude*⁵). À force de rechercher du contenu relié à ce terme, j'ai constaté que les images représentant un *fail* restreignaient la diversité des thèmes que je pouvais peindre en plus de trop écarter les autres notions à l'étude, soit l'humour et la relation entre les images et la cyberculture d'Internet. Il m'a semblé farfelu de

⁵ *Schadenfreude* : « Joie maligne provoquée par le malheur d'autrui. »
Source : <https://fr.wiktionary.org/>

cantonner l'expérience et la pluralité du Web ainsi que son aspect humoristique et absurde dans ce thème trop restreint; voilà pourquoi je me suis plutôt penchée sur l'iconographie de l'Internet.

Toutefois, je restais accrochée à cette idée de m'inspirer des *fails*. J'ai donc continué de rechercher ce genre d'images, mais en élargissant cette fois-ci ma définition de la notion d'erreur. Dans mon travail, cette dernière n'est pas toujours prise au sens littéral et peut être plus subtile; tout écart à une norme ou toute chose qui ne se passe pas comme prévu est une forme d'accident, de ratage, d'erreur. Ceci m'a menée à m'intéresser à un autre type d'image associé à la culture d'Internet : les images « maudites » (*curse images*⁶). Celles-ci ont une définition assez large; il s'agit d'images qui rendent le regardeur inconfortable. Elles échouent à communiquer clairement leur message en plus de provoquer un malaise, un inconfort, voire même le dégoût.

J'ai pensé ensuite qu'il serait intéressant que la notion d'erreur apparaisse dans le processus artistique, de la méthodologie jusqu'à l'élaboration d'un tableau. J'ai alors décidé de travailler l'erreur à deux différents niveaux : pas seulement au niveau figuratif porté par le phénomène des *fails* ou des *curse images* en provenance d'Internet, mais aussi en laissant place à l'erreur durant l'exécution

⁶ *Cursed image* : « fait référence à des images (généralement des photographies) perçues comme mystérieuses ou dérangeantes en raison de leur contenu, de leur mauvaise qualité ou d'une combinaison des deux. Une "image maudite" oblige une personne à se poser des questions sur l'existence de l'image en premier lieu. » (Traduction libre) Source : <https://en.wikipedia.org/>

du tableau, risquant ainsi moi-même « l'échec ». Laisser place aux erreurs dans les moindres aspects de mon cheminement a soulevé son lot de doutes et de questionnements. Est-ce que les erreurs doivent être absolument visibles dans ma peinture finale? Comment puis-je provoquer l'échec, l'erreur, l'accident? Comment tracer la ligne entre une erreur à corriger et une erreur à garder? Que faire si je ne commets pas assez d'erreurs? Dans ce chapitre, je tenterai de répondre à ces questions et terminerai avec l'étude de certaines de mes œuvres.

3.1.1 Les définitions et les formes de l'erreur

En choisissant d'intégrer la notion d'erreur dans ma pratique artistique, j'ai été confrontée à ses différents synonymes. Lequel ou lesquels choisir? J'ai décidé de me pencher sur trois termes : l'erreur, l'accident et l'échec. L'erreur est une « faute commise en croyant vrai ce qui est faux ou inversement. » (Erreur, sans date a) C'est aussi une « chose fausse, erronée [...] par rapport [...] à une norme. » (Erreur, sans date b) Ces définitions sont intéressantes, car l'art est rempli de normes prêtes à être brisées et où le faux et le vrai sont subjectifs. Ce que je pourrais considérer être une erreur dans un de mes tableaux pourrait ne pas l'être pour une autre personne. L'erreur semble donc être une maladresse hors de notre ressort et on la reconnaît une fois qu'elle est survenue. Du point de vue étymologique, le mot emprunte au latin classique « error » qui

signifie « se tromper » et de « errare » qui signifie « vagabonder, errer » (Erreur, sans date c). L'association avec l'errance me semble pertinente, car elle est intrinsèque à la recherche et cette dernière implique *ipso facto* de faire des choix qui peuvent s'avérer erronés. L'expérimentation implique aussi d'errer sans toujours avoir une destination ou un but précis, tandis que la création artistique implique une quête constante et incertaine vers la finalité des œuvres.

L'accident, quant à lui, est un « événement imprévu et soudain qui entraîne des dégâts, met en danger. » (Accident, sans date) Donc l'accident fait plus référence à l'action, au geste. Selon cette définition, l'accident peut mener à une erreur, mais l'erreur n'est pas obligatoirement accidentelle. Appliqué à l'art, l'accident survient principalement durant l'acte de création. Par exemple, en peignant dans l'atelier, je me retourne trop près du tableau et je tache mon vêtement en plus d'étaler de la peinture qui était encore fraîche sur le tableau. L'échec, de son côté, est plus général et semble plus définitif, en plus d'être le cumul de plusieurs erreurs. C'est le « fait de ne pas réussir, de ne pas obtenir quelque chose. » (Échec, sans date)

Mais quelle est ma définition personnelle de l'erreur? Comment est-ce que je perçois l'erreur, l'accident et l'échec dans mon processus artistique? Réaliser des erreurs, c'est d'abord et avant tout tenter de réaliser une chose et de ne pas y parvenir partiellement ou complètement. Ou alors, c'est de vouloir véhiculer une information

et qu'elle soit mal interprétée par le regardeur. Par exemple, je peux ne pas parvenir à bien peindre un élément; il est mal placé, les couleurs sont inexactes, l'élément reproduit n'est pas vraisemblable ou bien exécuté. L'erreur dans la peinture peut survenir par inattention, par paresse, par inadvertance ou par manque de capacité. Tel que mentionné plus tôt, l'accident est associé au geste : accrocher, échapper, perdre le contrôle. En peignant, l'accident laisse donc une trace imprévue. Alors qu'un échec serait de peindre un tableau qui s'avère ennuyant et non réussi ou de ne pas arriver à produire un mémoire pertinent et bien écrit. Les erreurs et les accidents sont donc les bienvenues, mais je tâcherai d'éviter le fiasco total.

Il est convenu que les erreurs sont objectives, parce que l'on reconnaît aisément la faute universelle en cause et parce qu'elles brisent souvent une norme établie. En réalité, l'erreur peut aussi s'avérer subjective; ce qui est un échec pour l'un peut être un succès pour l'autre. La réussite peut prendre la forme d'une découverte fortuite dans ce qui, à première vue, peut sembler être un échec. La subjectivité des erreurs dépend aussi du niveau d'expectation et d'aspiration de son auteur. L'expectation « désigne le but que le sujet estime pouvoir atteindre, le résultat auquel il s'attend » (Lacroix, 1964) alors que l'aspiration « définit l'idéal auquel le sujet voudrait parvenir dans les entreprises où il est engagé. » (Lacroix, 1964) Les erreurs ont donc plus de chance de se pointer lorsque le niveau d'expectation est trop haut et d'autant plus si les capacités nécessaires pour parvenir au but visé sont basses. Et qu'arrive-t-il si

l'on vise entre les deux, c'est-à-dire, qu'on a réussi selon nos attentes, mais pas selon ce à quoi l'on aspirait? On obtiendrait peut-être alors un demi-succès, à moitié satisfaisant et à moitié frustrant. En outre, le niveau d'aspiration croît après une réussite alors qu'après une défaite, le niveau d'attente chute. Ainsi peut-on dire que plus on réussit, plus on a de chance de réussir par la suite? Je crois plutôt au potentiel formateur et amélioratif des erreurs, que j'aborderai plus loin.

Il existe une autre forme dichotomique que peuvent prendre les erreurs, soit les erreurs *préemballées* et les erreurs *non capturées* (Vavarella, 2015) (traduction libre). La première est une erreur potentielle, où l'on sait d'avance qu'elle peut survenir même si l'on est préparé et que l'on connaît les moyens pour l'éviter. La deuxième est une erreur inattendue; on ne s'y attendait pas et l'on ne sait pas toujours comment réagir face à celle-ci. Elle peut faire « partie d'une stratégie artistique, mais elle présente toujours un excès qui ne la rend pas totalement gérable, d'où la volonté des artistes d'utiliser et de s'approprier [l'erreur] non capturée [mais l'impossibilité] de l'appivoiser. » (Vavarella, 2015) (traduction libre) Malgré le fait que la définition des formes d'erreurs *préemballées* et *non capturées* appartienne au langage des arts numériques, je trouve ces concepts transposables dans un médium analogue tel que la peinture. Elles ne renvoient plus à des problèmes de codage ou de logiciel, mais aux limites plastiques de la peinture, aux gestes du peintre et à ses outils connexes. Je perçois un lien entre les erreurs *préemballées* et le virtuel de Deleuze (tel que cité par Nguyen, 2016), que ce dernier

définit comme étant « une multitude infinie de réalités susceptibles de devenir réelles. » (tel que cité par Nguyen, 2016) (traduction libre) C'est-à-dire que même si quelque chose n'est pas survenu, il n'est pas impossible que ce quelque chose se produise. En effet, une toile inclut tout le potentiel latent d'erreurs possibles. Elle renferme aussi l'ensemble de différentes finalités que l'artiste aurait pu emprunter, mais qui ont été écartées au profit d'autres choix. Quoi qu'il en soit, malgré les nombreuses formes qu'elles peuvent prendre, les erreurs restent assez faciles à identifier. Mais qu'en est-il de leurs bienfaits? Qu'en est-il de leur potentiel formateur? Et si ce n'était pas si grave que ça de se tromper?

3.1.2 Les buts de l'échec

D'ordinaire, on cherche à exceller et l'on tente d'atteindre la perfection. Suivant cette logique, on peut donc être enclin à penser que les erreurs et les échecs sont à éviter à tout prix. Lorsqu'on est confronté à un échec, on est d'abord déçu; ce que l'on espérait n'aboutit pas. Notre estime et notre confiance diminuent. La honte peut même se pointer le bout du nez. Mais si l'on changeait cette perception négative? Et si l'on redorait le blason de l'échec? Il importe de lui redonner ses réelles vertus et de le traiter de manière positive. Je souhaite redéfinir notre relation aux erreurs, jusqu'à en faire l'éloge. Que peuvent-elles apporter à l'art? Quels en sont les réels bienfaits?

En création, on a souvent une idée générale de ce que l'on veut accomplir. Même lorsque l'approche est plus expérimentale, on cherche idéalement à produire quelque chose de réussi, de pertinent et d'intéressant. On crée, car on cherche à découvrir quelque chose, à apprendre de nouvelles manières de faire et de montrer un point de vue. Mais qu'arrive-t-il si les erreurs se multiplient et qu'on échoue, que la chose escomptée tombe à plat? Il faut alors se réinventer et trouver de nouvelles manières de faire, ce qui aurait été inutile, si à l'inverse, on avait réussi l'objectif fixé. Les erreurs peuvent fortifier l'inventivité; confronté à un problème, on triture nos méninges afin de trouver une nouvelle solution. On emprunte une nouvelle piste, teste une autre approche en espérant obtenir les réponses souhaitées. Chaque nouvel échec nous force à réfléchir et à user de notre créativité pour triompher la prochaine fois. L'échec nous enseigne la résilience. Il nous pousse à nous adapter et à nous surpasser, alors que celui « qui n'a eu que des succès ne se connaît pas et ignore ce dont il est capable. Un échec enfin va le révéler à lui-même et l'obliger à se dépasser. » (Lacroix, 1964) En remarquant une erreur, on tentera la prochaine fois de faire mieux ou de faire différemment afin qu'elle ne se répète pas. On apprend donc de nouvelles façons de faire, autant avec celles qui fonctionnent qu'avec celles qui échouent. Même lorsqu'on a trouvé le bon, pourquoi ne pas essayer de trouver un deuxième chemin? Il y a sûrement plus d'une manière de réussir. À force d'essai et d'erreur, cette méthode peut offrir un nouveau point de vue jusqu'alors insoupçonné. Car « le succès, ne faisant que confirmer la justesse de nos vues, ne nous

apprend rien tandis que l'échec en nous obligeant à envisager d'autres hypothèses, à faire de nouvelles tentatives jusqu'à ce qu'une expérience inédite réussisse est toujours fécond. » (Lacroix, 1964) En n'ayant plus peur de créer des ratés, on est plus confiant et tenté de prendre des risques. À être trop prudent, on s'expose au danger de réaliser des œuvres ennuyantes et prévisibles. Un conformisme déplorable me semble bien pire qu'un simple échec. En s'efforçant de faire quelque chose de toujours un peu trop difficile, de nouveau ou qui n'est pas complètement contrôlé, les erreurs, tout comme les apprentissages, seront au rendez-vous. Par ailleurs, il est plus instructif d'essayer de nouvelles choses que de répéter ce qui est déjà connu et acquis.

Pour ma part, en peinture, je tente de garder visibles un grand nombre de ces découvertes accidentelles; perfectionniste, je les aurais normalement rectifiées ou cachées, mais je tente désormais de les intégrer et de voir tout leur potentiel. Elles peuvent être dangereuses, car elles m'éloignent parfois de mon objectif ou elles me mettent des bâtons dans les roues. Elles peuvent sinon rendre ma peinture moins bien réussie; la composition est affaiblie, la palette de couleur moins harmonieuse ou la forme moins bien définie. En définitive, je continuerai de me planter pour m'assurer de toujours trouver une façon de me relever.

3.2 L'esthétique de l'erreur

L'esthétique philosophique pose un jugement de valeur qui définit ce qui est beau de ce qui ne l'est pas selon les normes en vigueur. Si on la comprend aussi comme une « théorie du beau » (Esthétique, sans date), ou encore, comme un éloge de la perfection, il peut alors sembler oxymorique de l'associer avec l'échec. Pourtant, l'erreur et sa finalité (l'échec) créent selon moi une forme d'esthétique singulière. Certes, une œuvre remarquable par ses qualités formelles, plastiques ou techniques a de quoi susciter l'admiration chez le regardeur. La beauté peut même être un terme faible pour désigner certaines œuvres réussies et c'est plutôt le sublime qui est évoqué. En tant que concept rattaché à l'esthétique, le sublime exprime « une qualité d'extrême amplitude ou force, qui transcende le beau. » (Sublime, sans date) Cependant, cette quête de la perfection d'un idéal de beauté me semble utopique et futile. Il y a dans cet absolu inatteignable quelque chose d'ennuyant, dénué de surprises qui le rend inintéressant. Une œuvre qui est prosaïquement vraie et qui ne crée aucun débat, à quoi sert-elle? Le beau n'est pas toujours l'équivalent de la réussite. Malgré tout, je ne suis pas impassible devant le sublime, mais mon regard accroche davantage à ce qui est imparfait, grossier, informe, étrange, moche, grotesque ou raté. J'éprouve une forme de sympathie devant une chose mal réussie; ses défauts la rendent plus vraie et plus proche du réel, du moins plus que sa contrepartie idéalisée. Avec ses imperfections,

l'œuvre se met à notre niveau et descend de son piédestal. Elle devient atteignable, possible.

Transposées dans l'art et plus spécifiquement dans la peinture, les erreurs prennent la forme de bévues représentées dans le sujet peint ou dans le traitement pictural. Elles peuvent prendre différentes formes : des repentirs visibles, des taches non voulues, des zones non résolues, des dégoulinures, des lignes tordues, des maladresses, etc. Chacune de ces erreurs renvoie au geste de l'artiste et à son processus artistique, nous montrant la face cachée de l'acte de création, l'arrière-scène dissimulée. Lorsque cet aspect de la création est caché, c'est souvent pour ne pas que l'on voie toutes les difficultés et les manquements réalisés, de crainte que l'on juge négativement le savoir-faire de l'artiste. Personnellement, je souhaite montrer cette partie de mon travail, afin que le regardeur puisse en apprendre plus sur les étapes qui constituent mon œuvre, mais aussi pour rendre visibles les décisions que j'ai prises, aussi fautives soient-elles. Je ne maîtrise pas tout, parfois je me trompe et je dois recommencer. Mais je veux que le regardeur puisse voir les problèmes encourus, l'amenant ainsi à mieux comprendre mon cheminement artistique. Sans oublier que le potentiel formateur des erreurs, ainsi que leurs conséquences, n'ont pas la même portée dans d'autres domaines, tel qu'en sciences ou en santé. En création, on peut se permettre d'essayer et de recommencer *ad vitam aeternam* et apprendre de nos erreurs à l'abri des regards dans l'atelier. Car c'est par la pratique et la répétition, mais aussi par l'expérimentation, que le savoir-faire s'acquiert. Sans compter que

les artistes peuvent utiliser volontairement et délibérément des erreurs manifestes qui nous « renvoient également à nos propres capacités d'observation et d'analyse. » (*L'art de l'erreur*, 2015) On arpente la toile du regard, on remarque les écarts et les discordances et on examine leur but et leur signification.

Je ne vise pas un idéal artistique, ni à me surpasser dans chacune de mes réalisations, ou à créer l'œuvre d'art parfaite. Bien entendu, je souhaite m'améliorer, mais non au détriment du plaisir et de la liberté que me procure la peinture. Ultimement, je peins pour moi-même et pour mon amusement; je veux jouer avec les couleurs, faire virevolter le pinceau sur la toile et faire émerger des formes. Si je crée quelque chose de réussi en fin de compte, tant mieux.

Il faudra tout de même faire attention, car trop d'erreurs peuvent mettre en péril la réussite de mon exposition finale. Cette entreprise est tout de même risquée; il faut trouver le juste milieu, le seuil entre réussite et échec. Difficilement maîtrisable, « l'esthétique de l'erreur échappe à tout contrôle et est ouverte à toute possibilité d'être totalement bâclée dans le processus. » (Nguyen, 2016) (traduction libre) D'autant plus que les expérimentations prennent plus de temps et sont coûteuses, car elles impliquent plus d'essais et plus de matériaux sont utilisés durant ces tests. Malgré ces points négatifs, je ressens le besoin de faire des erreurs afin d'apprendre un nouveau savoir-faire et d'en tirer des leçons. Au lieu de faire l'autruche, « on en revendique la responsabilité, ce qui est déjà [les] surmonter. [Les]

regarder bien en face, c'est [les] dominer. » (Lacroix, 1964) J'ai longtemps jugé mes peintures un peu trop sages et contrôlées. Peut-être que de faire des erreurs et de les conserver m'aidera dans cette nouvelle avenue?

3.3 La sérendipité et la zemblanité

3.3.1 La définition de la sérendipité et sa relation avec le hasard

En décidant d'aborder l'erreur, mes recherches m'ont menée vers la sérendipité, soit la « conjonction du hasard heureux qui permet au chercheur de faire une découverte inattendue d'importance ou d'intérêt supérieurs à l'objet de sa recherche initiale, et de l'aptitude de ce même chercheur à saisir et à exploiter cette "chance". » (Olivier, 2020) Je trouve que cette notion est intrinsèque à la production d'erreurs, car d'une part celles-ci ne peuvent se manifester consciemment; les erreurs sont d'abord et avant tout des accidents imprévus. D'autre part, je m'intéresse au potentiel positif des erreurs et à leur manière unique de changer et d'améliorer la pratique artistique. La sérendipité permet donc de les utiliser dans une visée instructive et de jouer un rôle actif plutôt que passif face à ces accros. Cela dit, il ne faut toutefois pas s'en remettre au hasard pour espérer trouver quelque chose d'inattendu, mais plutôt « savoir observer les indices fortuits qui apparaissent au cours du travail, et de les intégrer pour infléchir le résultat recherché à l'origine, pour

l'enrichir, voire le transformer totalement. » (*L'art de l'erreur*, 2015)

Selon cette piste, si l'on recourt au hasard dans l'espérance d'une trouvaille inopinée, on obtiendrait une forme de sérendipité forcée et non naturelle. Après tout, elle doit se manifester sans qu'on ne l'ait cherchée. Je suis d'accord avec ce raisonnement, mais je crois quand même qu'un peu de hasard provoqué peut favoriser une sérendipité naturelle. Un choix fait au hasard pourrait mener éventuellement à un résultat différent que celui escompté, sans que cette décision aléatoire aille directement créer ledit résultat. Si j'opte pour une intégration modérée du hasard dans ma quête, c'est parce que l'émergence d'erreurs et d'accidents menant vers un résultat inespéré – positif ou non – et non recherché est relativement rare. Je reste à l'affût des possibles gaffes commises, aussi petites soient-elles, mais elles restent peu nombreuses. C'est pourquoi j'ai aussi décidé de créer une liste de procédures (Annexe A) favorisant l'apparition d'heureuses bévues. Cette liste ne garantit pas que la sérendipité sera au rendez-vous, mais elle favorise son apparition. Au moment d'écrire ces lignes, cette nouvelle approche méthodologique s'est avérée partiellement fructueuse; j'ai obtenu quelques erreurs intéressantes, mais pas à chaque coup. Je pourrais accentuer les protocoles mis en place pour espérer favoriser plus d'accidents. Ironiquement, si cette méthode est faillible, elle reste à propos et pertinente dans mes recherches sur l'échec. Mais qu'arrive-t-il si je fais suffisamment d'erreurs, mais qu'elles ne sont pas assez visibles dans le résultat final? Sont-elles aussi pertinentes? Je répondrais par l'affirmative, puisque l'erreur est d'abord examinée comme élément central de ma méthodologie et ensuite comme trace

perceptible de cette méthode, je juge que les erreurs n'ont pas nécessairement à être *visibles* dans mes toiles finales, mais plutôt *lisibles*. C'est-à-dire qu'à la suite de la lecture de ce mémoire, certaines erreurs qui pourraient d'emblée laisser croire à une gaucherie de ma part quant au traitement seraient plutôt comprises comme des accidents volontairement implicites à ma méthodologie.

3.3.2 Son revers : la zemblanité

Étant donné le fait que l'erreur soit le sujet à l'étude et non pas la sérendipité, je ne suis pas forcément à la recherche de résultats positifs et il arrive que ce soit le contraire qui se manifeste. La zemblanité est la « faculté de faire des découvertes malheureuses, malchanceuses et attendues. » (Boyd, 1998) (traduction libre) En ce sens, la zemblanité serait la capacité de réaliser des erreurs préemballées. Mais j'ignore si c'est la sérendipité ou son opposé qui se présentera dans mes expérimentations. Cependant, la prise de risque est inévitable pour tenter de créer des erreurs. J'espère donc, en tentant quelque chose de nouveau ou de différent, obtenir un résultat autre que celui normalement obtenu. Les aboutissants m'étonnent souvent, car parfois ce que je croyais réussir échoue et vice versa. Il m'arrive de douter de la réussite de mes réalisations dès le départ, mais je tente tout de même. Il en va de même pour toutes ces choses que je ne maîtrise toujours pas, tel que de peindre des voitures, des gratte-ciels ou de la fourrure. Je sais que ça ne sera

probablement pas bien réalisé, mais je sais que la pratique est constructive. Ceci me rappelle la fois où j'ai tenté la technique de *tie-dye* sur une toile de coton brute pour ensuite vouloir la tendre sur un châssis. J'ai fait plusieurs tests et j'espérais minimalement qu'il y en ait un qui fonctionne tout en sachant que je ne m'y prenais sûrement pas de la bonne façon. Malheureusement, la toile n'a pas bien réagi à aucune de mes approches et je n'ai pas eu l'effet escompté. Je compte toutefois utiliser cette toile ratée pour la conception d'une prochaine peinture. Quoi qu'il en soit, j'accueille à bras ouverts ces revers de l'expérimentation, soit la sérendipité et la zemblanité, car ils demeurent tous deux porteurs d'enrichissements formateurs.

3.3.3 Faire preuve de sagacité et la sérendipité en art

Il est important de noter que « l'expérience empirique de la sérendipité est ainsi considérée comme émanant d'un grand savoir d'abduction et de perspicacité. » (Gery-Frioud, 2014) Sans une certaine dose de sagacité, la découverte sérendipienne n'est qu'un phénomène au potentiel raté et inexploité. Pour remarquer les possibilités imprévues d'un événement, il faut parfois examiner attentivement et remarquer les possibilités latentes qui se cachent. Il faut être en mesure de remarquer que la ligne croche d'une esquisse ou que la teinte accidentellement trop violette d'une ombre apporte une certaine fraîcheur et novation à l'œuvre. Tandis qu'à d'autres occasions, l'erreur fait littéralement tache et il faut adopter

une position de désinvolture et de résignation face à celle-ci. Finalement, il faut user de jugement pour déterminer ce qui restera ou non dans l'œuvre, car les fautes ne sont pas forcément toutes fructueuses. Il faut trouver un bon équilibre entre les erreurs à corriger et celles à conserver.

Transposée dans le domaine artistique, la sérendipité prend une forme un peu floue. On a souvent une idée plus ou moins claire de ce que l'on veut réaliser, puis quelque chose d'imprévu survient. On doit ensuite faire le choix d'aller vers cette nouvelle voie et d'adopter ce nouvel élément accidentel ou de continuer nos plans initiaux. Même si un artiste n'emploie pas explicitement la sérendipité dans sa méthode de travail, elle reste présente, car malgré qu'on ne connaisse pas toujours d'avance la finalité d'une œuvre, on la reconnaît lorsqu'on l'atteint. Il en va de même pour l'apparition des bifurcations lors de la conception d'une œuvre; lorsqu'elles surviennent, on devra décider si elles feront partie ou non du résultat final. Par contre, cette sensation est difficilement explicable, car elle est subjective et personnelle à l'artiste et diffère d'une œuvre à l'autre. C'est d'ailleurs selon ces mêmes normes internes que l'artiste peut juger si son œuvre terminée est une réussite ou un échec. Il peut aussi être difficile de justifier le choix de conserver quelconque élément inattendu comme pertinent dans une œuvre, car la découverte doit être plus que sérendipienne; elle doit aussi apporter quelque chose de plus, de nouveau ou améliorer l'œuvre.

La sérendipité pour un artiste qui trouve inopinément un motif ou un moyen technique pour son œuvre doit, pour acquérir sa validité comme telle, donner à penser que son œuvre devait être ainsi et non autrement. Par ailleurs, expliquer que l'artiste ne cherchait pas ce qu'il a trouvé est parfois difficile à considérer en ces termes, puisqu'un artiste est sans arrêt en quête de ce qui constituera son œuvre. (Labastie, 2016)

La légitimité des découvertes au sein d'une œuvre repose entièrement sur l'artiste; lui seul peut décider si elles sont pertinentes. Mais il arrive qu'on doute de ce que l'on devrait garder ou enlever dans une œuvre. On peut donc remiser les tableaux temporairement et passer à autre chose, le temps de savoir ce qu'ils adviendront. Quoi qu'il en soit, la sérendipité reste indéniablement intrinsèque au processus créatif.

3.3.4 Le *bad painting* et la malfaçon

Je trouve qu'il y a des parallèles à faire entre le *bad painting* et l'erreur. Ce style artistique refuse les conventions artistiques académiques et embrasse les erreurs lorsqu'elles se présentent. Les artistes qui s'y associent n'ont pas peur de réaliser une œuvre ratée et ils ne sont plus sous la pression de créer un chef-d'œuvre à tout prix. Certes, d'autres styles artistiques apparentés de cette époque tels que la trans-avant-garde, la figuration libre ou les nouveaux fauves auraient pu être pertinents. Mais le *bad painting* m'interpelle

davantage, car sa théorie est la plus adaptée à mon propos. Sans oublier que son nom suggère un certain laisser-aller et un rejet des normes artistiques ainsi que des canons de beauté. C'est d'ailleurs ce que cherchaient les artistes de l'exposition éponyme au New Museum à New York en 1978, tout en tentant de s'éloigner des tendances artistiques intellectuelles et conventionnelles de l'époque, soit l'art minimaliste et l'art conceptuel. On a tenté de définir ce style particulier en lui assignant des caractéristiques formelles : un certain laisser-aller (dans la composition ou le rendu, par exemple), des gestes spontanés et expressifs, une peinture cataloguée de naïve, brute ou sauvage. Cependant, il est ardu de synthétiser ce qu'est réellement le *bad painting*, car il transcende une simple esthétique artistique. Il ne se définit pas tant par ses ressemblances formelles, mais plutôt par sa prise de position envers la peinture et l'histoire de l'art. En création, on peut « soutenir que la plus grande liberté que l'on puisse avoir est la liberté de "foirer", de faire délibérément mal quelque chose. » (Pollard, 2017) (traduction libre) Les *bad painters* s'autorisent tout et sont prêts à briser les règles de l'art, prouvant ainsi que la beauté n'est pas obligatoire dans l'élaboration d'une bonne œuvre. Le *bad painting* semble plus être un état d'esprit et une manière de travailler la peinture figurative qu'un style formel défini. Ses adeptes cherchent d'abord et avant tout à s'amuser et à jouer avec le médium. Ils s'efforcent aussi de relâcher le stress causé par l'idée de créer une œuvre parfaite en peignant sans avoir d'attentes et de façon plus négligée.

Mais comment identifier une « mauvaise » œuvre d'art? Qu'est-ce qui détermine qu'une peinture soit une « croûte⁷ »? Il peut sembler évident de reconnaître une œuvre ratée; mais que différencie une « vraie » mauvaise œuvre d'une œuvre associée au *bad painting*? C'est avant tout une question de subjectivité, comme toute analyse de goût peut l'être. En peinture, on peut penser qu'éviter tout faux pas ou consensus jugés négatifs ou gauches prévienne la création d'une œuvre non réussie, mais cela ne garantit rien. Si mes études en arts m'ont appris une chose, c'est que tout est permis. Les règles de l'art sont faites pour être transgressées et le *bad painting* s'y est donné à cœur joie. Il y a tout de même un certain souci de créer des œuvres réussies selon les artistes exposés lors de l'exposition de 1978, car « si les œuvres étaient mauvaises dans le sens d'inaptés, il n'y aurait aucun intérêt [à faire] l'exposition (en parlant de l'exposition "Bad" Painting). » (Tucker, 1978) (traduction libre) Mon interprétation de ce qui définit une bonne « mauvaise » peinture réside surtout dans le contexte dans lequel elle se retrouve et de l'intention de l'artiste. Par exemple, le MOBA⁸ regroupe des centaines d'œuvres manquées réalisées par des artistes qui ont tenté en vain de produire un chef-d'œuvre et « célèbre le droit d'un artiste

⁷ Croûte : La notion de croûte en peinture, selon le Dictionnaire des arts de peinture, sculpture et gravure publié en 1792, renvoie à « certains tableaux anciens, presque toujours noirs et caillés, quelquefois estimés des curieux et méprisés des connaisseurs. » Il s'agissait de peintures mal restaurées ou dont le vernis aurait bruni avec le temps. Il a ensuite évolué pour être plus communément utilisé pour désigner « tout mauvais ouvrage de dessin ou de peinture » (Watelet et Levesque, 1792).

⁸ Le *Museum of Bad Art* est un musée situé aux États-Unis qui présente des œuvres — principalement des tableaux — qui sont jugées mauvaises. Source : <http://museumofbadart.org/>

d'échouer, glorieusement. » (The gallery of the garnish masterpieces of bad art, 1999) Les tableaux présentés dans ce musée sont tellement mal foutus qu'ils suscitent le rire. On y voit la gaucherie de l'artiste amateur, qui a tenté de son mieux de réaliser une belle œuvre d'art. On éprouve quasiment de la compassion envers ces toiles. Par contre, les œuvres de ce musée insolite diffèrent des œuvres exposées lors de l'exposition « *Bad* » *Painting* de Marcia Tucker, car les intentions des artistes sont diamétralement opposées; les premiers sont de mauvais peintres qui ont tenté de créer une bonne œuvre, mais qui ont échoué, tandis que les deuxièmes sont des artistes contemporains qui ont réalisé de plein gré une bonne « mauvaise » œuvre. Un autre élément qui permet à un tableau d'être beau et laid à la fois réside dans un certain équilibre; il doit y avoir au moins une composante de la peinture qui est *bien faite* ce qui apporte un certain équilibre. Par exemple, le rendu d'une forme peut être gauche, non réaliste ou disproportionné, mais la composition et la palette sont bien réfléchies et artistiquement réussies. Quoiqu'il en soit, la différence entre une bonne et une mauvaise œuvre d'art sera toujours un peu ambiguë et sujette aux débats.

Une découverte sérendipienne m'a menée au concept de la malfaçon. En procrastinant sur Facebook, je suis tombée sur un nouveau séminaire qui sera donné la session prochaine et qui traite de ce terme en relation à l'art. Dans la description de ce cours, on peut y lire que la présence de la malfaçon, soit dans l'œuvre finale, soit dans sa mise en œuvre, « indique un manque de compétence ou une forme

de négligence face aux normes de fabrications prescrites par une tradition donnée.⁹» Sa définition selon le Larousse est la suivante : « Défaut ou imperfection dans la fabrication de quelque chose, la réalisation d'un ouvrage. » (Malfaçon, sans date) La malfaçon peut aussi être une approche délibérée et subversive qui cherche à créer un malaise ou un inconfort pour le regardeur. En peignant des toiles non abouties et mal foutues, où le fignotage est facultatif, je me permets de me consacrer à l'essentiel : peindre. D'ailleurs, je souhaite peindre le plus de tableaux possibles jusqu'à l'échéance de mon exposition de fin de maîtrise pour ainsi me perfectionner tout en espérant produire le plus d'erreurs possible, et ce, sans m'inquiéter du fait qu'ils soient assez bons pour être exposés lors mon exposition finale.

3.4 La relation entre l'erreur et l'humour

C'est dans l'articulation de ces deux termes — l'erreur et l'humour — que ma recherche s'effectue. Ils se répondent, se recouvrent et se complètent à travers la théorie de la supériorité. Cette théorie que j'ai précédemment expliquée se manifeste entre autres dans le rapport entre le regardeur et une toile présentant des défauts, des erreurs, des laideurs. Par exemple, en montrant de la maladresse dans ma peinture, j'autorise le regardeur à se moquer de moi, de

⁹ Récupéré de <https://eavm-m.uqam.ca/babillard/offre-de-seminaire-avm802v-pratique-de-la-malfaçon-disposition-attitude-et-materialité/>

mes compétences, de mon jugement. Il peut se demander si j'essaye d'être sérieuse et de bien faire, mais sans toujours y parvenir, ou si je choisis de mal faire de manière volontaire et désinvolte. Il peut aussi se moquer des sujets représentés, s'indignant peut-être même des choix que j'ai faits. Ma grand-mère m'a d'ailleurs demandé pourquoi je ne peins pas de belles choses, riant au passage d'un portrait loufoque que j'avais peint. Elle me demande pourquoi je ne peins pas de belles scènes enneigées ou de beaux paysages fleuris.

Je reste tout de même un peu perfectionniste. J'essaye de m'en défaire, car ceci m'empêche de mener à bien ma nouvelle méthodologie basée sur les erreurs, les échecs, les accidents, la malfaçon. Parfois, je ne peux m'empêcher de retravailler une forme ou d'effacer une dégoulinure. J'ai tendance à trop travailler mes peintures, bien que cela puisse être une erreur en soi. Il y aura malheureusement certaines zones de mes tableaux qui seront bien faites. Je tâcherai d'éviter que cela se produise du mieux que je peux.

3.5 Ma pratique artistique en relation avec l'erreur

3.5.1 Méthodologie de l'erreur

Avant d'entrer dans le vif du sujet en abordant un tableau en particulier, il me semble essentiel de définir rapidement ma méthodologie. Tout d'abord, j'effectue des recherches sur

l'ordinateur en espérant dénicher une image intéressante. Il m'arrive soit de faire des recherches délibérément, soit de tomber par hasard sur une image pertinente en faisant une autre tâche. Il m'arrive parfois de guider mes recherches en m'affairant à trouver quelque chose de plus précis sur Google. Il est difficile d'identifier exactement ce qui détermine le potentiel d'une image; je le sais dès que j'y pose mon regard. Comme je l'ai précédemment abordé dans mon mémoire, il s'agit principalement de *fails* ou de *cursed images* issues de la cyberculture visuelle. Il faut aussi que je puisse y repérer un élément absurde, humoristique ou indescriptible. Finalement, il faut que j'éprouve un intérêt esthétique envers cette image; par exemple, la composition et les couleurs doivent être intéressantes. Ensuite, je viens télécharger ces fichiers visuels dans divers dossiers selon une taxinomie personnelle. Lorsque vient le temps de peindre, je scrute ces dossiers en quête de l'image qui me servira pour l'élaboration de mon tableau. Mon choix est assez impulsif et dépend de l'humeur du jour. Par contre, lorsque je décide d'intégrer un autre élément à une peinture entamée, je choisis plus consciemment cette seconde image. Je réfléchis à l'impact de cet ajout dans la compréhension finale de l'œuvre. Comment changera-t-il le sens, la composition ou le ton de l'œuvre achevée? Il arrive parfois que certains ajouts mineurs soient intégrés à la peinture spontanément, ce qui en accentue l'incongruité.

J'aime aussi commencer une toile en me donnant certaines contraintes : par exemple, je peux choisir une couleur au hasard pour faire un fond ou commencer à peindre avec un pinceau trop petit.

Ceci me force à improviser et à changer ma manière de faire. D'ailleurs, c'est en voulant approfondir cette stratégie que j'ai décidé de m'intéresser à l'erreur dans mon processus artistique, en plus d'en faire le sujet de certaines de mes images. Et si je me mettais délibérément des bâtons dans les roues? Comment créer avec des contraintes, des accidents ou des bifurcations provoqués? J'avais trop tendance à reproduire mécaniquement une image, sans venir jouer avec la peinture. Cette nouvelle méthodologie me pousse à sortir de ce mode passif et à emprunter de nouvelles pistes. Sans oublier que cette méthode est bien plus instructive et amusante. J'ai donc créé une liste de procédures propices aux erreurs (Annexe A). Cette liste énumère plusieurs moyens de provoquer des erreurs à toutes les étapes du travail. Elle me sert d'une part d'aide-mémoire et d'autre part de journal d'atelier. J'y note aussi toutes les erreurs qui sont survenues en cours de route, afin de les répertorier et de m'en souvenir, mais aussi pour savoir quelles procédures *fonctionnent*. Pour la suite de ce chapitre, j'analyse et j'explique une de mes peintures selon une approche humoristique. Je souhaite ainsi permettre au lecteur d'entrevoir la part d'absurde et d'éclectisme de ma réflexion lors de la conception d'une peinture.

3.5.2 Analyse d'une peinture — Figure 3.1 : *Hasta la pizza*

La peinture que j'ai choisi d'aborder s'intitule *Hasta la pizza*. Mon idée de départ était de transformer une image afin de lui donner une apparence plus numérique, afin de me rapprocher de l'esthétique de la cyberculture visuelle d'Internet. J'ai choisi de pixéliser une image et mes tests m'ont poussée à prendre une image hautement contrastée et colorée, ce qui me permet de peindre moins de pixels en espérant que l'image demeure tout de même lisible. Par ailleurs, le grand éventail de couleurs signifie que j'aurai plus de plaisir à peindre, car j'aurai davantage de couleurs à reproduire.

En peignant ce tableau, des erreurs sont survenues, autant lors de la conception que lors de l'application de la peinture et de la manipulation des outils. En voici la liste :

- 1 Lorsque j'ai tracé les carrés avec une règle et un crayon, mes lignes n'étaient pas toutes droites et égales. J'ai donc obtenu des carrés de moins d'un pouce;
- 2 Installée dans la cuisine pour peindre, la source de lumière changeait au courant de la journée, passant de lumière naturelle à halogène. L'apparence des couleurs fluctuait constamment et certains mélanges s'en sont trouvés erronés;

- 3 Malgré que j'aie choisi mon meilleur pinceau plat, la peinture a débordé de certains carrés;
- 4 Étant donné qu'il est très long de peindre 432 carrés, je n'ai pas appliqué de deuxième couche pour gagner du temps. Il en résulte que l'application de la peinture de certaines zones n'est pas homogène;
- 5 On perçoit mal que les carrés orange dans le bas de la peinture forment en fait une pointe de pizza. En choisissant de rendre l'image davantage pixélisée, j'ai perdu en lisibilité. Pour aider à mieux percevoir la pizza, j'ai triché et changé la couleur de certains carrés pour faire une forme plus triangulaire;
- 6 Afin de réduire le nombre de carrés à peindre, j'ai esquissé un ovale là où j'allais rendre un deuxième élément (la pizza qui flotte sur l'eau entourée d'une bulle noire). Par contre, une fois que j'ai voulu peindre cet élément, je ne réussissais pas à cacher tous les carrés non peints, car l'ovale était trop grand;
- 7 En peignant le noir de la bulle, j'ai fait une petite tache sur un des carrés;
- 8 En retirant le film plastique autocollant que j'ai utilisé comme pochoir pour peindre le contour noir de la bulle, la peinture à l'huile a coulé sous le film, car j'ai utilisé trop de solvant. J'ai choisi de corriger légèrement la forme.

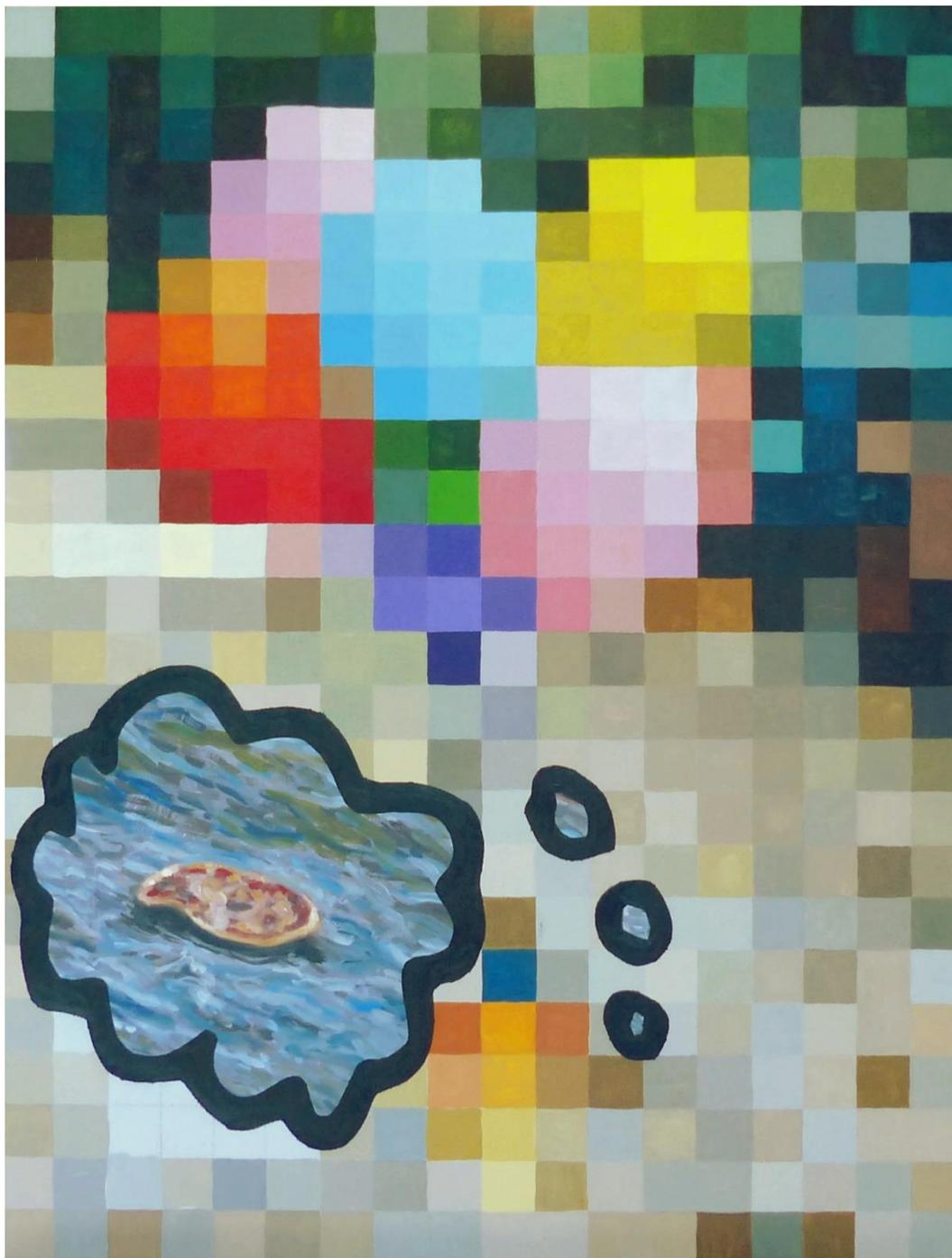


Figure 3.1 : *Hasta la pizza*, 2020, acrylique et huile sur panneau de bois, 45,72 cm x 60,96 cm

Par la suite, j'ai décidé de m'attarder aux images sources qui ont été utilisées pour peindre ce tableau. Comme je l'ai mentionné précédemment, j'ai choisi l'image principale pour ses forts contrastes ainsi que sa multitude de couleurs. Mais quel raisonnement employer pour choisir ma deuxième image?

Quelle autre image devrais-je choisir? Est-ce que ça doit demeurer logique ou non? Je ne peux tout de même pas prendre n'importe quoi au hasard? Comment les autres artistes choisissent-ils? Les images doivent être pertinentes ou ajouter quelque chose de plus à l'image initiale ou à la lecture. Et si je faisais quelque chose de narratif? La pointe de pizza pixélisée se voit mal, donc mon choix pourrait aider à mieux la voir. Peut-être le titre pourrait-il guider la lecture? Aussi, pourquoi la pointe de pizza est-elle attachée à des ballons gonflés à l'hélium? Pourquoi ne pas peindre une autre pizza? Tant qu'à en peindre une, pourquoi ne pas en peindre deux?! Je vais prendre une image d'une pizza qui flotte sur l'eau. Ça m'inspire depuis longtemps. Je me demande, comment la pizza fait pour flotter sur l'eau? Est-ce parce qu'elle est congelée? Est-ce qu'il y a un morceau de carton en dessous, pour l'aider à rester à flot? Est-ce que c'est une mise en scène créée par le photographe ou a-t-il trouvé par hasard une pizza qui surnage? Comment justifier ce choix d'image en relation avec l'autre? Il me semble que cette pizza à l'air paisible sur l'eau. Elle est sereine, se laissant emporter par les vagues. Ou alors,

peut-être qu'elle est morte et tel un cadavre, elle reste à la surface de l'eau? Cette option n'est pas très amusante... Calme, c'est mieux.

Mais si la pointe de pizza accrochée aux ballons pensait à cette pizza flottante? Peut-être qu'elle rêve à ses prochaines vacances et elle souhaite s'envoler vers le sud? C'est drôle, une pizza songeuse. Mais ça ne fonctionne pas; la pizza sur l'eau est entière tandis que la pizza pixélisée attachée aux ballons n'est en fait seulement qu'une pointe. Ça ne peut pas être la même! Sans oublier qu'il est difficile de voir que les pixels dans le bas du tableau représentent une pizza, encore moins que c'est une délicieuse pointe pepperoni-fromage, tellement elle est pixélisée. Alors, si je peignais une petite réplique de l'image originelle, ceci pourrait aider le regardeur à comprendre que cette dizaine de carrés orangés forment en fait un beau triangle fromagé. Par ailleurs, comment la pointe de pizza peut-elle magiquement devenir complète? Par contre, les deux sont pepperoni-fromage... Peut-être que c'est un souvenir dans ce cas? Il se pourrait que la pointe soit nostalgique du temps où elle était une pizza entière et sauvage, ondulant doucement dans la mer. Après, elle serait déménagée en ville, perdant ainsi quelques pointes au passage. Non, cette piste est trop farfelue, ça va trop loin. Une autre idée serait que la pizza aquatique serait comme un radeau de sauvetage et tenterait en fait de sauver des pointes

naufragées. La pointe de pizza de l'autre image serait une rescapée de la mer... J'ai une autre théorie : et si elle faisait partie d'un tout, c'est-à-dire qu'elle était une pointe parmi d'autres dans cette pizza entière? Elle serait partie et elle aurait quitté sa fratrie. Ou alors, il est possible que la grosse pizza soit sa maman et la pointe s'ennuie d'elle? Quoi qu'il en soit, il est clair pour moi que c'est la pointe aventureuse qui s'est elle-même suspendue aux ballons et qu'elle souhaite partir vers un autre lieu. Chanceuse. Moi aussi j'aimerais m'envoler avec elle. Peut-être voudrait-elle m'amener avec elle la prochaine fois?

Après avoir peint ces deux pizzas, j'ai remarqué que c'était la quatrième et la cinquième fois que je peignais ce mets italien. Je me suis dit que ça pourrait être intéressant et amusant d'analyser ce symbole récurrent dans mes peintures. Peut-être que j'en peins souvent parce que j'ai faim?



Figure 3.2 : *Bébé pizza*, 2020, huile sur panneau de bois, 20,32 cm x 20,32 cm

3.5.3 Symbolique de la pizza — récit

Quel sens donner à un symbole, un motif qui revient régulièrement dans les œuvres d'un artiste? Par exemple, les historiens d'art ont

analysé le symbole récurrent de la fourmi dans les œuvres de Salvador Dali. Ils y ont sûrement trouvé une explication ou une signification quelconque, le pourquoi de ce symbole qui pourrait expliquer en partie ses œuvres et son subconscient. Dans ce cas-ci, les fourmis représentaient pour lui, la décomposition (Vandendorpe, 2005).

Mais qu'en est-il du motif de la pizza pour moi? J'ai peint une pizza cinq fois et j'ai l'impression que ça ne va pas s'arrêter là. Pour m'aider à trouver la symbolique de ce plat, j'ai sorti «Le livre des symboles» de Tashen (2011). Je l'avais justement acheté pour m'aider à comprendre la signification des éléments dans les œuvres d'artistes lors de mes études. Donc je cherche le mot pizza dans l'index... Pêche, porc, phallus, pi... pi... pieuvre, pigeon, pilier, pin, piscine... Pas de pizza. Bon il faut dire que je m'y attendais un peu. Ce n'est pas un livre sur les symboles contemporains, quoique je ne sais même pas si une pizza pourrait entrer dans cette catégorie... Bon de la pizza, c'est de la nourriture, du fast food, d'la junk. Évidemment il n'y aura pas de mot en anglais, mais peut-être le mot nourriture? Malheureusement, non. Essayons avec les ingrédients. Pepperoni? Fromage? Pâte? Tomate? Non aucun de ceux-là non plus. Italie? Hélas, non. Mon motif doit être obscur, il n'est même pas dans «Le livre des symboles». C'est tout de même un gros livre de 800 pages. J'entame donc des recherches sur Internet qui ne révèlent

rien de pertinent non plus. Je décide alors d'appeler ma mère. Elle aime faire l'interprétation des rêves et elle possède un livre à cet effet. Lors de notre appel, je l'informe de mes recherches infructueuses sur la signification de la pizza dans mes peintures. Elle me répond qu'il y a peut-être un lien à faire avec un vieux souvenir lorsque j'avais douze ans où ma grand-mère m'avait forcée à apprendre à aimer la pizza car je n'avais pas pu accompagner deux garçons qui m'avaient invitée à manger dans une pizzeria. Elle me dit que ce souvenir traumatisant devait me hanter depuis et qu'il avait fini par laisser des traces dans mon processus créatif. Sceptique et non satisfaite de cette réponse, je lui demande d'aller tout de même voir dans son livre d'interprétation des rêves. Évidemment, le mot pizza n'y est pas. Érudite par mes précédentes recherches, je lui demande de chercher le mot nourriture. Elle le trouve et s'exclame avec joie que la nourriture représente le bonheur. Elle extrapole; « Ah pis tu sais quoi?! La pizza, ça se partage. On ne la mange pas seul, mais à plusieurs. Les pointes se séparent et se distribuent, comme le bonheur. » Donc la pizza représente le bonheur qui se partage. Qui sait, peut-être que mes peintures donneront de la joie à ceux qui la regarderont? La pizza serait donc la représentation visuelle de mon désir de partager des peintures agréables, amusantes et légères. Ou alors, peut-être qu'aujourd'hui j'aime un peu trop manger de la pizza...

Ma méthodologie est assez désordonnée et impulsive. Je ne passe pas d'un point A à un point B; je zigzague entre les différentes étapes de mon processus créatif. Je choisis selon mes envies, sans toujours être logique ou efficace. Qui plus est, les sujets choisis et les techniques employées divergent de toile en toile, ce qui ajoute une couche supplémentaire au chaos général de ma production artistique. Mais des constantes persistent dans mes tableaux, soit ma méthode d'acquisition numérique des images, l'omniprésence de l'humour dans mes tableaux et ma nouvelle méthodologie où je tente de créer des erreurs de parcours afin d'apprendre, de m'amuser et d'innover.

CONCLUSION

Grâce à ce mémoire, j'ai beaucoup fait évoluer ma pratique artistique qui était encore très dispersée au début de ma maîtrise. La rédaction et les recherches théoriques m'ont amenée à mieux comprendre les enjeux qui m'animent et à mieux les circonscrire. J'ai appris à être moins cartésienne dans mon travail d'atelier et à incorporer l'expérimentation, aussi maladroite et erronée soit-elle. Auparavant, mon processus artistique s'ancrait davantage dans la pratique que dans la théorie. Mais mes lectures sur différents sujets, tel le post-Internet, les théories sur l'humour et les notions tournant autour de l'esthétique de l'erreur, m'ont permis d'étendre mes intérêts en vue d'alimenter mes nouvelles peintures. Ces notions m'aident à faire que mes œuvres forment un ensemble cohérent, tout en inspirant mes recherches et mes choix d'images. Cette recherche-crédation était aussi le moment opportun pour tester et expérimenter des styles picturaux, des techniques plastiques et des compositions hétéroclites. Il peut sembler étrange de risquer d'appliquer différentes méthodes parfois moins contrôlées et d'intégrer volontairement les erreurs rendues à ce stade de la maîtrise. Mais je perçois la recherche-crédation comme un terrain de jeux où je pose des questions plus que je ne trouve de réponses. Je cherche à jouer et à expérimenter plutôt que d'essayer de tout contrôler et ainsi

restreindre mes élans. Au moment d'écrire ces lignes, la majorité des tableaux qui seront présentés lors de mon exposition de fin de maîtrise sont encore à faire et je trépigne d'impatience de continuer à tester, expérimenter, échouer, rater, me tromper ou de faire fausse route dans leur construction.

La rédaction de ce mémoire m'a aussi permis de mieux faire dialoguer la théorie et la pratique. Elles se répondent, se complètent et s'influencent. J'ai aussi appris à jouer avec les différents volets de mon sujet. La cyberculture, influencée par le post-Internet, sert de source principale pour la majorité de mes peintures. Sa diversité de sujets m'offre un éventail infini de possibilités pour créer des tableaux éclectiques et sa culture des remix, une intarissable source d'inspiration. En plus de constituer une source inlassable d'idées, les images issues de la communauté vernaculaire du Web communiquent selon moi d'une façon tout à fait singulière et moderne.

L'humour, qui était plus présent dans ma peinture au début de la maîtrise, a évolué pour venir teinter mes tableaux plutôt que d'être le sujet central. Peindre des toiles amusantes et drolatiques permet de traiter d'une multitude de sujets avec légèreté tout en ajoutant une dimension supplémentaire à l'expérience de la peinture, soit de décoder la blague présentée et d'éprouver de l'amusement grâce à celle-ci. En élaborant des tableaux incongrus et comiques, je cherche à reproduire le ton utilisé dans les images et les mèmes d'Internet avec la même désinvolture, mais aussi à me libérer et à éluder

l'austérité et le sérieux associés à la peinture traditionnelle et académique.

Finalement, le dernier volet à s'être greffé à ce mémoire est l'intégration des erreurs dans mon processus créatif. Initialement, le thème de l'erreur servait à limiter mes choix d'images numériques en se trouvant dans le sujet à peindre. Il a ensuite évolué pour se retrouver plutôt dans ma méthodologie; soit dans la recherche d'images et dans la réalisation de mes peintures. Ce faisant, je cherche à magnifier les erreurs, à confirmer l'importance de l'expérimentation et à insuffler un relâchement de l'anxiété de performance dans la pratique artistique. L'esthétique de l'erreur et sa glorification aident indéniablement à améliorer les compétences artistiques, tout en présentant humblement aux regardeurs un aperçu du processus et des accidents encourus.

Après mes études universitaires, je souhaite poursuivre mes expérimentations et peut-être même tester d'autres médiums, tels que le dessin, la sculpture, voire même l'installation. Je souhaite oser encore plus en tentant des approches plus téméraires dans la taille ou la forme des formats, dans l'application de la peinture, dans le type de sujet et dans la présentation des œuvres. J'aimerais aussi essayer une approche autodidacte dans mes prochains apprentissages techniques. Cependant, il est certain que la peinture conservera une place très importante dans ma pratique artistique. En poursuivant mon approche iconophile et en m'inspirant de l'imagerie virtuelle de la cyberculture, je tenterai de réaliser mes

propres collages mémétiques à partir de mes photographies ou chercherai à créer des mises en scène insolites que je viendrai peindre par la suite. Pour l'élaboration de mes prochaines peintures, je voudrais aussi m'inspirer de la stratégie publicitaire douteuse des pièges à clics avec leurs images en vignette étranges et énigmatiques que l'on retrouve souvent sur des sites Internet.

ANNEXE A

MÉTHODE EMPIRIQUE FAVORISANT L'ÉMERGENCE D'ERREURS DANS MA PRATIQUE ARTISTIQUE : LISTE D'ERREURS PROBABLES

Afin de m'aider à bien utiliser ma nouvelle méthode pratique, j'ai dressé cette liste qui est loin d'être parfaite, afin de m'aider à provoquer et à intégrer les erreurs dans toutes les étapes de mon processus de travail. Certes, il est mieux de laisser les erreurs survenir par elles-mêmes, sans les planifier ou les provoquer, mais elles auront tendance à se faire plutôt timides. Cette nouvelle procédure que j'ai élaborée agit comme aide-mémoire dans le but de favoriser l'émergence d'erreurs, d'accidents et de maladresses. On pourrait donc qualifier les résultats obtenus par cette méthode d'« incidents volontaires. » (*L'art de l'erreur*, 2015)

1. Oublier de faire une étape ou de peindre un élément (exemple, forme en négatif, réserve ou *non finito*);
2. Fermer les yeux, peindre à l'aveugle ou enlever ses lunettes, peindre avec un mauvais éclairage;

3. Utiliser les mauvais outils, les mauvais pinceaux ou les mauvaises couleurs;
4. Ne pas corriger les erreurs de parcours;
5. Laisser place au hasard, à l'improviste;
6. Prendre des décisions rapides et spontanées, être impulsif;
7. Faire une composition à l'aveugle ou décider au fur et à mesure comment construire le tableau;
8. Choisir une image au hasard, une couleur au hasard, choisir la première chose qui s'offre à nous;
9. Écrire 6 options (d'images, de composition, de format de toile, etc.), rouler un dé et laisser le hasard décider;
10. Peindre quelque chose, puis l'effacer aussitôt (soit en l'essuyant ou avec du solvant), répéter et laisser les traces;
11. Mélanger des styles ou des techniques pouvant être discordants dans un même tableau;
12. Peindre à l'envers, mettre le tableau et l'image à l'envers ou alors, mettre le tableau à l'envers et l'image à l'endroit;

13. Peindre en regardant dans le reflet d'un miroir (soit l'image ou la toile), peindre à partir d'une vidéo en temps réel en regardant à travers un téléphone cellulaire ou une caméra;
14. Transgresser ou abolir les règles de peinture, d'art, de composition (commencer par les détails, peindre à l'acrylique sur des pastels gras, etc.);
15. Prendre une image et l'imprimer puis la plier de différentes manières afin de créer une nouvelle image, découper, déchirer, chiffonner, brûler, trouser, coller;
16. Peindre quelque chose puis recommencer, repeindre à un autre endroit, par-dessus, à côté, plus petit, plus bleuté, etc.;
17. Peindre un tableau d'après une photo, puis le recommencer sur un autre support en utilisant le premier tableau comme image source, répéter;
18. Peindre plusieurs fois le même tableau, essayer un style différent à chaque fois ou peindre de pire en pire (ou de mieux en mieux);
19. Peindre sans faire d'effort, sans faire de son mieux, peindre avec lassitude, sans motivation, fatiguée;

20. Peindre quelque chose de trop difficile, peindre un tableau trop grand ou quelque chose qu'on ne maîtrise pas bien;
21. Peindre dans un délai déterminé, pendant une heure ou peindre un tableau en une seule journée, sans pouvoir le retoucher, manquer de temps;
22. Se fixer des buts impossibles, essayer et ne pas réussir;
23. Commencer une nouvelle technique ou essayer un style qu'on ne connaît pas trop, ne pas faire de tests préalables ou se pratiquer avant;
24. Utiliser la toile comme essuie-tout ou palette, essuyer ses pinceaux dessus, faire ses mélanges de peinture directement sur le support;
25. Faire un fond abstrait avec la première couleur qui nous vient en tête ou utiliser un médium différent (plomb, fusain, pastel, etc.);
26. Altérer l'image source, faire un transfert d'image (avec du papier collant ou avec du médium), numériser et bouger l'image, photocopier une image plusieurs fois, puis peindre d'après cette image;

27. Apporter des modifications numériques à une image, jouer avec des filtres, les contrastes, les couleurs, faire pivoter, découper, recadrer, agrandir l'image;
28. Ouvrir plusieurs images dans des calques différents dans Photoshop ou Gimp, modifier ces images de différentes façons ou non, utiliser différents outils pour dessiner ou colorier, venir ensuite effacer certaines images pour en révéler d'autres dessous, créer d'après ce collage numérique;
29. Mettre un liquide sur une image imprimée, acétone, alcool, solvant, peindre d'après l'image obtenue;
30. Faire plusieurs croquis différemment d'une image (varier le style, le médium, etc.), en choisir une et peindre d'après ce dessin;
31. Commencer une peinture et ne pas la terminer;
32. Trop planifier une peinture ou au contraire, pas assez;
33. Bâcler un élément et être perfectionniste pour un autre;

34. Ajouter une image mal découpée ou mal intégrée à la composition du tableau (par exemple, au lieu d'une image rectangulaire où le sujet est bien centré, ajouter une image mal découpée, toute croche et où il manque des segments du sujet de l'image);
35. Ne pas faire d'esquisse et commencer à peindre directement une image, un élément. Variante : ne pas pouvoir corriger ou recommencer.

Listes d'erreurs qui se sont produites

1. Peindre un fond avec une peinture acrylique expirée qui faisait des mottions;
2. De la peinture gicle sur la toile, à un endroit où il ne fallait pas;
3. Ne pas utiliser de fixatif en aérosol pour fixer du fusain sur une toile, utiliser plutôt du médium acrylique. Résultat : les traits du fusain sont estompés et j'obtiens un fond noir non uniforme;

4. Je mets du ruban pour faire une belle ligne de découpage, le ruban ne colle pas à la toile, je peins quand même et la peinture fuit sous le ruban;
5. Des éclaboussures ont été projetées sur une autre toile, rangée par terre;
6. J'ai omis de tracer au préalable une forme figurative, je l'ai plutôt tracée avec un pinceau. À force de peindre, certaines lignes de l'esquisse dépassaient de la forme finale. Je les ai effacées avec un chiffon, mais des traces perdurent. Ou sinon, je les ai laissées là;
7. J'ai découpé une image à l'ordinateur. Il restait des traces qui auraient dû être effacées. Je les ai incluses;
8. J'ai essayé, pour une fois, de peindre en empâtement à la manière d'Alisson Schulnik. Ça été un flop. La forme était moche, les couleurs *bouetteuses*;
9. J'ai allumé mon projecteur et la toile était un peu de biais. Donc la projection s'en est trouvé distorsionnée et en angle. Je l'ai laissée comme ça;
10. J'ai commencé une toile sans planifier la composition. J'intégrais au fur et à mesure les nouveaux éléments, sans les « placer » comme il faut;

11. Après avoir teint de la toile brute, elle devient très fripée. Je décide quand même de la tendre sur un châssis, en me disant que la tension va tout arranger. Hélas non, donc j'enlève toutes les agrafes, je repasse la toile et je la retends;

ANNEXE B

QUELQUES TABLEAUX DE L'EXPOSITION FINALE



Figure 4.1 : *Nature is beautiful*, 2020, huile sur toile, 22,86 cm x 30,48 cm



Figure 4.2 : *Funniest video ever*, 2018, huile sur toile, 22,86 cm x 30,48 cm

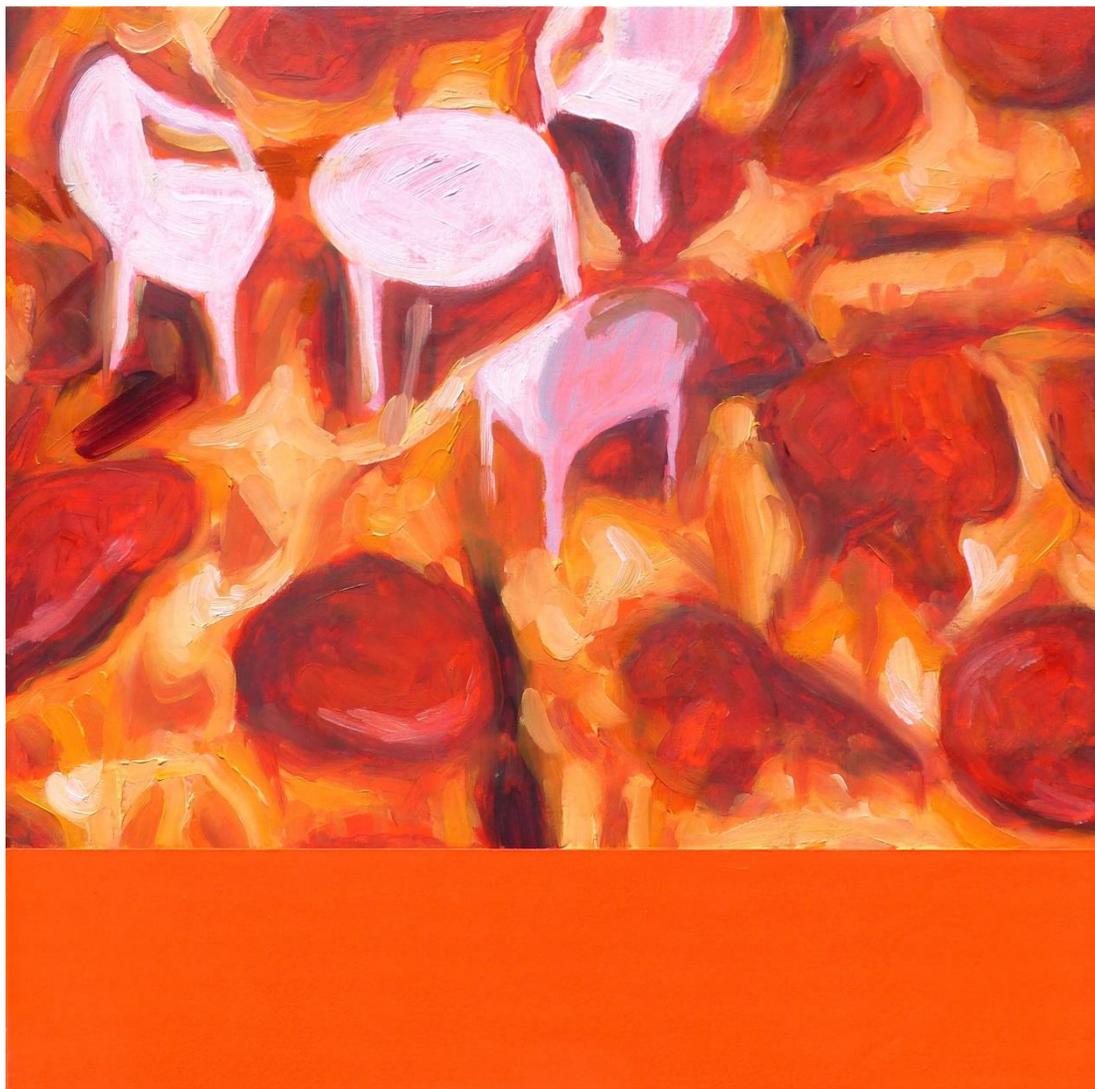


Figure 4.3 : *Mini set de patio à vendre (pizza non incluse)*, 2020, acrylique et huile sur panneau de bois, 25,4 cm x 25,4 cm



Figure 4.4 : *Ongles cornichonnés*, 2020, acrylique et huile sur panneau de bois, 30,48 cm x 30,48 cm



Figure 4.5 : *Pauvre_pitou.jpg*, 2020, acrylique et huile sur toile, 40,64 cm x 30,48 cm



Figure 4.6 : *Après ils sont collants, il faut pas les toucher*, 2020, huile sur toile, 121,92 cm x 121,92 cm



Figure 4.7 : 5 blursed dogs, 2020, pastel gras et huile sur toile, 121,92 cm x 121,92 cm

BIBLIOGRAPHIE

- Absurde. (sans date). Dans *Dictionnaire Larousse*. Consulté le 14 décembre 2020 à l'adresse <https://www.larousse.fr/>
- Accident. (sans date). Dans *Le Robert en ligne*. Consulté le 21 décembre 2020 à l'adresse <https://dictionnaire.lerobert.com>
- Alberti, L. B. (2011). *On Painting: A new translation and critical edition* (R. Rinisgalli, trad.). New York :Cambridge University Press. (Original publié en 1435)
- Benjamin, W. (1936). *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris : Librairie Félix Alcan.
- Bergson, H. (1900/1975). *Le rire : Essai sur la signification du comique*. Paris : Presses universitaires de France.
- Bombeck, E. (1985). *If Life Is a Bowl of Cherries, What Am I Doing in the Pits?* New-York : Fawcett.
- Boyd, W. (1998). *Armadillo*. London :Penguin Books.
- Chabanne. J.-C. (2002). Bref survol des théories du comique. Dans *Le comique*. Bibliothèque Gallimard. Récupéré de <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00917979>
- Chan, J. (2014). Notes on Post-Internet. Dans *You Are Here: Art After the Internet* (p.106-123). Manchester and London: Cornerhouse and SPACE. doi: 10.1386/jcs.4.2.341_5
- Charaudeau, P. (2006). Des catégories pour l'humour? *Questions de communication : Humour et médias. Définition, genres et*

cultures, (10), 19-41. Récupéré de <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7688>

Chatonsky, G. (2015) *Post-Internet : Époque, ontologie et stylistique*. Récupéré de <http://chatonsky.net/post-internet-definition/>

Cloutier, M. (2014, 6 avril). Jake et Dinos Chapman : entre le rire et l'horreur. *La presse*. Consulté à l'adresse <http://lapresse.ca>

Cursed images. (sans date). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Consulté le 21 décembre 2020 à l'adresse <https://en.wikipedia.org/>

Dawkins, R. (2016). *The Selfish Gene*. New York : Oxford University Press.

Échec. (sans date). Dans *Le Robert en ligne*. Consulté le 21 décembre 2020 à l'adresse <https://dictionnaire.lerobert.com>

Eler, A. et Huntsberger, A. (2017, 20 février). When Great Art Makes You LOL. *Hyperallergic*. Consulté à l'adresse <https://hyperallergic.com/>

Erreur. (sans date a). Dans *L'internaute*. Consulté le 21 décembre 2020 à l'adresse <https://www.linternaute.fr/>

Erreur. (sans date b). Dans *Larousse en ligne*. Consulté le 21 décembre 2020 à l'adresse <https://www.larousse.fr>

Erreur. (sans date c). Dans *Dictionnaire étymologique d'Antidote 10* (version 10) [logiciel]. Montréal : Druide informatique.

Esthétique. (sans date). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Consulté le 21 décembre 2020 à l'adresse <https://fr.wikipedia.org/>

- FAIL/Epic fail. (2020). Dans *Know Your Meme*. Consulté le 21 décembre 2020 à l'adresse <https://knowyourmeme.com/>
- Fourmentraux, J.-P. (2011). « Net art ». *Communications*, 88(1), 113-120. doi : 10.3917/commu.088.0113
- Gery-Frioud, C. (2014). *La Sérendipité* (Mémoire de DNA). École supérieure d'art et de design d'Amiens. Récupéré de https://issuu.com/carolinegery-frioud/docs/ser_site2018
- Gunthert, A. et Mooc Digital Media. (2019). Du pré-photographie au selfie [document vidéo]. Consulté à l'adresse <https://moocdigital.paris/cours/image-numerique-partage/pre-photographique-au-selfie>
- Hobbes, T. (2002). *De la nature humaine*. Cégep de Chicoutimi.
- Humeur. (sans date). Dans *Wiktionnaire*. Consulté le 14 décembre 2020 à l'adresse <https://fr.wiktionary.org/>
- Johnson, Jacob. (2020, 5 février). Mauro C Martinez and Flatlines Gallery Presents "Painting is just slow memes" a solo show. *Myartistreal magazine*. Récupéré de <https://myartistrealmagazine.com/mauro-c-martinez-painting-is-just-slow-memes/>
- Joubert, S. (2003). La peinture en question. *Spirale*, (192), 8–9. Récupéré de <https://www.erudit.org/en/journals/spirale/2003-n192-spirale1058799/browse/#page/n7/mode/2up>
- Kant, E. (2015). *Critique de la faculté de juger* (A. Renaut, trad.). Paris : Flammarion. (Original publié en 1790).
- Labastie, C. (2016). Art, retard, hasard. *Temporalités*, 24. Récupéré de <https://journals.openedition.org/temporalites/3534>

- Lacroix, J. (1964). *L'échec*. Paris : Presses universitaires de France.
- La Fabrique Culturelle. (2019). *L'archéologie du présent, selon Jérémie Deschamps Bussières* [document vidéo]. Récupéré de <https://www.lafabriqueculturelle.tv/capsules/12187/l-archeologie-du-present-selon-jeremie-deschamps-bussieres>
- L'art de l'erreur*. (2015). Tremblay-en-France : Espace Jean-Roger Caussimon. Récupéré de <http://www.mjccaussimon.fr/IMG/pdf/erreur.pdf?786/8d4af19381ad258f146799f345bcef5c67467417>
- Le livre des symboles*. (2011). Köln : Taschen
- Luquet-Gad, I. (2015). Être artiste à l'époque d'Internet, est-ce forcément plagier? *Les Inrockuptibles*. Récupéré de <https://www.lesinrocks.com/2015/03/23/arts/arts/etre-artiste-a-lepoque-dinternet-est-ce-forcement-plagier/>
- Lulz*. (sans date). Dans *Wiktionnaire*. Consulté le 14 décembre 2020 à l'adresse <https://fr.wiktionary.org/>
- Lulzworthy*. (sans date). Dans *Wiktionnaire*. Consulté le 14 décembre 2020 à l'adresse <https://en.wiktionary.org/wiki/lulzworthy>
- Mackrous, P. (2016). Pro-surfing, remix, dispositif. Émilie Gervais et l'art postinternet. *ETC MEDIA*, (108), 38-43. Récupéré de <https://www.erudit.org/fr/revues/etcmedia/2016-n108-etcmedia02639/83104ac/>
- Malfaçon. (sans date). Dans *Larousse en ligne*. Consulté le 21 décembre 2020 à l'adresse <https://www.larousse.fr/>
- Marcellari, A. (2015, 18 février). Dinos Chapman : 20 years as Britart's enfant terrible. *Crackmagazine*. Consulté à l'adresse <http://crackmagazine.net>

Meatspace. (sans date). Consulté le 21 décembre 2020 à l'adresse <https://dictionary.cambridge.org/>

Mème. (2011). Dans *Encyclopedia Dramatica*. Consulté le 12 juin 2020 à l'adresse <https://encyclopediadramatica.wiki>

Nguyen, K. (2016). *Glitch Muse : « Wreck It Ralph » and the Aesthetic of Error*. Récupéré de <https://famst109ga.wordpress.com/2016/04/12/glitch-muse-wreck-it-ralph-and-the-aesthetic-of-error/>

Olivier, C. (2020). *Pierre Soulages/Éloge de la sérendipité. L'insatiable*. Récupéré de <https://www.linsatiable.org/Pierre-Soulages-Eloge-de-la>

Olson, M. (2008). Lost not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture. *Words Without Pictures*, 18, 274–284. Récupéré de <https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/244548/b8c1a5acd8d1176411565eec85d476ee.pdf>

Olson, M. (2011). Postinternet : Art After the Internet. *Foam Magazine, What's next?*, 29, 59–63. Récupéré de <https://shop.foam.org/en/foam-magazine-foam-magazine-29-whats-next.html>

Pollard, A. (2017). *A Genealogy of Bad Painting : Legacies, Soft Objects and Networks* (Thèse de maîtrise en philosophie). Goldsmiths College, University of London. Récupéré de <http://research.gold.ac.uk/id/eprint/22392/>

Polťáková, M. (2011). *L'humour multicolore de Boris Vian* (Thèse de baccalauréat). Université Masaryk de Brno. Récupéré de https://is.muni.cz/th/dk7ju/Bakalarska_praca_Miroslava_Poltakova_ba04z.pdf

Roeckeleinm, J. E. (2002). *The psychology of humour*. Westport: Greenwood press.

- Schadenfreude*. (sans date). Dans *Wiktionnaire*. Consulté le 21 décembre 2020 à l'adresse <https://fr.wiktionary.org/wiki/schadenfreude>
- Sublime. (sans date). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Consulté le 21 décembre 2020 à l'adresse <https://fr.wikipedia.org/>
- Suspension consentie de l'incrédulité. (sans date). Dans *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. Consulté le 14 décembre 2020 à l'adresse <https://fr.wikipedia.org/>
- The gallery of the garish masterpieces of bad art. (1999, 18 sept.). *The Irish Times*. Consulté à l'adresse <https://www.irishtimes.com/>
- Tucker, M. (commissaire). (1978). « *Bad* » *Painting*. [catalogue d'exposition]. New York : The New Museum.
- Vandendorpe, C. (2005). Régimes du visuel et transformations de l'allégorie. *Protée*, 33(1), 25–38.
- Vavarella, E. (2015). Art, Error, and the Interstices of Power. *Journal CITAR*, 7(2), 7–17. Récupéré de <https://revistas.ucp.pt/index.php/jsta/article/view/7239>
- Watelet, C.-H. et Levesque, P.-C. (1792). *Dictionnaire des arts de peinture, sculpture et gravure*. Paris : L. F. Prault.
- Yahnker, E. (2015, 5 octobre) Interview : Artist Eric Yahnker. *Nailed magazine*. Consulté à l'adresse <http://nailedmagazine.com>