

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ENTRE EXPÉRIENCE ET REPRÉSENTATION : LE TROMPE-L'ŒIL EN
PEINTURE DANS UNE INSTALLATION MULTIDISCIPLINAIRE

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

PAR
ÉRIC LAMONTAGNE

NOVEMBRE 2022

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 remercie tout d'abord chaleureusement mon directeur de recherche, Stéphane Gilot qui a su m'appuyer et me guider avec enthousiasme et respect tout en appuyant ma démarche par des discussions et des suggestions de lectures pertinentes et stimulantes.

J'aimerais également remercier grandement l'équipe du Cégep de Saint-Hyacinthe qui m'a permis de réduire ma tâche d'enseignement afin de me consacrer à mon projet de maîtrise. Plus spécifiquement, je tiens à souligner la chance que j'ai eu d'être sélectionné par le Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, par l'entremise du comité paritaire de placement, pour la subvention d'aide au perfectionnement qui m'a donné les moyens de retourner aux études.

Je souhaite aussi souligner l'aide substantielle de l'UQAM qui, par le biais de la bourse d'excellence de recrutement de l'UQAM (FARE), m'a permis d'avoir plus de temps de réflexion et de production.

J'aimerais remercier tous les professeurs et étudiants qui ont croisé ma route durant cette aventure et qui m'ont permis d'avancer dans mon projet grâce à un mot, un commentaire ou un regard. Un dernier remerciement à tous les artistes et chercheurs qui peuplent mon œuvre et qui influencent qui je suis.

Enfin, je tiens à remercier ma famille, mes enfants et surtout ma compagne de vie Geneviève Goyer-Ouimette pour son écoute, son expertise, ses commentaires, ses bons conseils et sa patience. Je suis vraiment privilégié d'avoir quelqu'un de cette envergure sous la main.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	iv
RÉSUMÉ	ix
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I MISE EN CONTEXTE.....	5
CHAPITRE II VISUELS DU PROJET	16
CHAPITRE III SCIENCES COGNITIVES, PSYCHOLOGIE ET PHILOSOPHIE ...	22
CHAPITRE IV LE TROMPE-L'œil COMME ILLUSION	27
4.1 Arts visuels et trompe-l'œil	27
4.2 De l'illusion à l'immersion.....	31
CHAPITRE V LITTÉRATURE ET POLAR.....	68
CHAPITRE VI LA CONNIVENCE DU DÉTAIL EN PEINTURE ET DANS LE ROMAN POLICIER.....	75
CHAPITRE VII LE MYSTÈRE DU FLOU.....	99
CHAPITRE VIII MUSÉOLOGIE ET MÉDIATION.....	109
CHAPITRE IX JOUER AVEC L'ART OU L'ART DE JOUER	129
CONCLUSION.....	138
BIBLIOGRAPHIE	143

LISTE DES FIGURES

Figure	Page
1.1 Éric Lamontagne, <i>Abeille / Bee</i> , Photographie couleur, 1995.	6
1.2 Marie-Claude Bouthillier, <i>Demande à la peinture</i> , Vue d'ensemble, Galerie Trois Points, 1997.	7
1.3 Éric Lamontagne, <i>Vive la nature morte</i> (gauche), Détail du tapis peint et de la fleur de toile en origami (droite), Centre d'exposition Circa, 2003. ...	8
1.4 Éric Lamontagne, <i>Road painting</i> , Vue d'ensemble, Galerie Art Mûr, 2015.	9
1.5 Jacques Monory, <i>Mélancolie no 2</i> , 1989.	10
1.6 Christian Leduc et Marc-Antoine K. Phaneuf, <i>Granby mystère : Milice anachronique secrète occulte</i> , 3 ^e impérial, centre d'essai en art actuel 2012.	11
1.7 Éric Lamontagne, <i>Du haut de mon sous-sol</i> , (gauche, peinture numérisé) (droite, verso du masque avec texte et informations) Impression sur carton, Salle Alfred-Pellan de la Maison des arts de Laval, 2011.	12
1.8 Éric Lamontagne, <i>Le Cabanisme, perspective sur un mouvement méconnu</i> . Vue de l'installation, Maison de la culture Frontenac, 2008.	13
1.9 Sébastien Cliche, <i>La doublure</i> . Vue de l'installation, Galerie de l'UQAM, 2011.	14
2.1 Éric Lamontagne, maquette virtuelle 1 (description de certains éléments), 2018.	16

2.2	Éric Lamontagne, maquette virtuelle 2 (description de certains éléments), 2018.	17
2.3	Éric Lamontagne, maquette de la bibliothèque et de deux miroirs (La bibliothèque est le « passage secret » pour avoir accès à l'autre pièce. Grâce à des mécanismes, certains livres entrent et sortent de la bibliothèque), 2019.	18
2.4	Éric Lamontagne, maquette de la marine qui « vogue » sur son clou grâce à un système mécanique et électronique, 2019.	19
2.5	Éric Lamontagne, maquette avec performeur observé par un visiteur par l'intermédiaire du miroir peint, 2019.	20
2.6	Éric Lamontagne, maquette de l'installation peinte, 2017.	21
4.1	Cornelisz Norbertus Gjsbrechts, <i>Easel</i> , Statens Museum for Kunst, Copenhague, vers 1670.	30
4.2	Guerrilla Girls, <i>The Anatomically Correct Oscar</i> , Panneau publicitaire, 2017.	31
4.3	Grotte de Lascaux, sud-ouest de la France, Peintures rupestres, vers 17 000 av. J.-C.	33
4.4	<i>Villa dei Misteri</i> , Pompéi, 60 avant J.-C.	35
4.5	<i>Villa Livia</i> , Pimaporta, 20 avant J.-C.	36
4.6	Matteo Giovanetti (attribué à), <i>Chambre du Cerf</i> , 1343.	37
4.7	Baldassarre Peruzzi, <i>La Sala delle Prospettive</i> dans la Villa Farnesina à Rome (gauche) (droite, détail), 1516-1518.	38
4.8	La nef de l'église de Saint Ignazio à Rome, 1688-1694.	39
4.9	Samuel van Hoogstraten, <i>A Peepshow with Views of the Interior of a Dutch House</i> , Huile et œuf sur bois, National Gallery, Londres, 1655-60.	40

4.10	Caméra obscura.	42
4.11	Robert Mitchell, <i>Panorama Rotunda at Leicester Square</i> , Gravure en eau-forte, 1801.	43
4.12	Paul Sandby, salle à manger de Drakelow Hall (faux terrain), Derbyshire, 1793.	46
4.13	Bruno Piglhein, Cyclorama de Jérusalem, Sainte-Anne-de-Beaupré, Québec, 1895.	48
4.14	Stéréoscope à miroir, de Charles Wheatstone, 1838 et amélioré par David Brewster, 1843.	49
4.15	<i>View Master</i> (dès la fin des années 30) (gauche) et visiocasque actuel (droite).	49
4.16	Claude Monet, <i>Iris, Saule pleureur, Agapanthus, et Nuages</i> , Huile sur toile, 1915-1917.	50
4.17	Stéréopticon, 1894.	54
4.18	Cinéorama, Paris, 1900.	54
4.19	Futurama, exposition universelle de New York, 1939.	55
4.20	Le système de visualisation 3D Teleview de Hammond, 1921.	56
4.21	Bridget Riley, <i>Fall</i> , Peinture à l'acétate de polyvinyle sur panneau dur, 1963.	58
4.22	Morton L. Heiling, Sensorama, 1962.	60
4.23	John Waters, <i>Polyester</i> , Film en odorama, 1981.	61
4.24	Omnimax, 1984.	62
4.25	IMAX 3D, introduit dans les années 1990.	63

4.26	Sketchpad, 1963.	65
4.27	Charlotte Davies, <i>Osmose</i> , Installation immersive, 1995.	67
5.1	Sophie Calle, <i>L'hôtel</i> , Œuvres sur papier, photographies, 1981.	70
5.2	Janet Cardiff et Georges Bures Miller, <i>The Muriel Lake Incident</i> , Installation multimedia, 1999.	71
5.3	Janet Cardiff et Georges Bures Miller, <i>Night Walk for Edinburgh</i> , Installation multimedia, 2019.	72
6.1	Éric Lamontagne, maquette du dossier qui fait office de carton d'invitation (contient une lettre de l'inspecteur et informations), 2019. ...	77
6.2	Éric Lamontagne, maquette du portrait aux yeux troués à partir d'un tableau de Antonello de Messine (les regards des deux spectateurs se croisent et animent le tableau) (on peut aussi observer que « les murs ont des oreilles », 2019.	88
6.3	Lorenzo Lotto, <i>L'Annonciation</i> , Huile sur toile, vers 1527.	90
6.4	Cornelis Norbertus Gysbrechts, <i>Trompe l'oeil</i> . Le revers d'un tableau encadré, vers 1668-1672 (gauche). Éric Lamontagne, maquette du châssis retourné fait office de fenêtre brisée et encadrée de drapé peint (droite). ..	94
6.5	Johann Georg Hinz, <i>Cabinet des curiosités</i> , Huile sur toile, 1666 (gauche). Éric Lamontagne, maquette du cabinet (droite)	95
6.6	Petrus Christus, <i>Portrait du chartreux</i> , Huile sur bois, 1446.	98
7.1	Gerhard Richter, <i>Matelots</i> , Huile sur toile, 1966.	102
8.1	Pierre Laroche (Éric Lamontagne), <i>Où allons-nous? Un p'tit bilan</i> , Galerie Art Mûr, 2018.	114
8.2	Éric Lamontagne, <i>Cabanisme, Nouvelle perspective sur un mouvement méconnu</i> . Vue de l'installation d'un visiteur avec un audio-guide, Musée du Bas-St-Laurent, 2011.	115

8.3	Walter De Maria, <i>Telephone Piece</i> , Vue de l'installation, 1968.	116
8.4	Marina Abramovic, <i>The Artist is Present</i> , Performance, Museum of Modern Art, New York, 2010.	121
10.1	Guts United (éd.), <i>I Am Innocent</i> (jeu sur cellulaire), 2016.	141
10.2	Jan Van Eyck, <i>Le portrait des Arnolfini</i> (gauche), 1434. Détail du miroir inspiré de Jan Van Eyck qu'on retrouve dans le cabinet de curiosité (droite).	142

RÉSUMÉ

Dans ce mémoire-cr ation, il sera question du projet *Sous le vernis*; cette installation pousse encore plus loin le caract re immersif et illusoire de mes anciens projets. Globalement, le projet de m moire-cr ation est compos  de deux parties distinctes : le projet d' uvre et le m moire (texte th orique accompagnant l' uvre). La premi re partie, l' uvre, est compos e d'une installation peinte, d'une composante performative accompagn e d'une fiction   construire par les visiteurs gr ce aux d tournements des outils de m diations. La seconde partie, le m moire, met en relation une r flexion th orique portant sur la tradition du trompe-l' il qui aujourd'hui va bien au-del  du visible. Il est  galement ax  sur mes installations peintes o  je m'interroge sur les limites de la repr sentation.

Dans cette  uvre-exposition « dont vous  tes le h ros », j'explore le th me du polar en peinture. J'adopte une approche multidisciplinaire et tente de modifier le comportement du visiteur en spectateur-acteur. Cette  nigme peinte sera le pivot de la recherche plastique qui sera men e dans le cadre de l'exposition. Elle porte sur la pratique de la peinture-installative comme moyen de narration de l'exposition et sur l'utilisation d'un th me litt raire transpos  en peinture pour activer une narration. L'usage d'outils de promotion, de m diation et la pr sence d'un performeur dans l'installation contribueront   infiltrer le quotidien du visiteur et   le rendre actif dans sa qu te de compr hension de l' uvre. Et finalement, ce m moire tente de comprendre comment toute cette mise en sc ne s'inscrit dans la tradition du trompe-l' il et s'arrime avec les th ories de la perception.

Mots cl s : Peinture, Trompe-l' il, Installation, Polar, Perception, Multidisciplinaire

INTRODUCTION

L'approche multidisciplinaire - intégrant peinture, installation, littérature, musique et performance - est à l'origine de la question de la recherche qui sera menée en parallèle à la réalisation du polar peint *Sous le vernis* : Se pourrait-il que la notion de trompe-l'œil puisse passer de la toile à l'espace réel du spectateur-acteur lorsque l'expérience de celui-ci se situe tant dans l'installation elle-même que dans les outils de communications, de médiation, de récit littéraires et de performances produites comme faisant partie de l'œuvre en soi.

L'objectif de ce projet de recherche-crédation est de mener une recherche sur la perception de ce que nous qualifions de réel. Reprenant le genre du polar, cette recherche et cette peinture-installation tentent de comprendre comment s'immiscent dans le réel les stratégies du trompe-l'œil (en peinture et dans ses nouvelles variantes). L'exposition explore l'utilisation des outils de médiations dédiés habituellement à la compréhension des expositions. L'objectif est de poser une énigme qui aura pour effet d'inviter le spectateur à s'interroger lors de son expérience de visite. Afin de favoriser ce processus seront intégrés à l'installation divers outils de médiations (carton d'invitation, texte littéraire et performeur *in situ*) afin de faire interagir le visiteur avec l'œuvre. Ainsi, le carton d'invitation servira de déclencheur pour l'énigme et d'outils de réflexion pour l'exposition. J'offre également la possibilité au visiteur de faire une expérience préparatoire à l'exposition par une enquête dans une bibliothèque de la ville. Cette activité préalable propose de relever une série d'indices permettant une meilleure compréhension de l'œuvre. Dans l'espace de l'exposition, le visiteur sera confronté à la rencontre d'un personnage du tableau en trois dimensions (le performeur) qui aura l'apparence d'un visiteur régulier. Ce visiteur initié par le performeur [fig. 2.5] entrera

aussi en relation avec les autres visiteurs par un jeu de voyeur d'une pièce à l'autre et facilitera le parcours et l'activation d'œuvres interactives.

L'une des expérimentations de ce projet de recherche-crédation a pour but de mieux comprendre le potentiel des outils de médiations d'une exposition comme moyen d'infiltration au service d'une fiction peinte. Tout d'abord, par l'expérience d'actions performatives influençant le parcours du visiteur dans le but d'amplifier l'effet de trompe-l'œil en passant du pictural au vivant. Ensuite, en m'intéressant à la peinture installative et à l'emploi d'un thème littéraire rarement abordé en peinture : le polar. L'exposition propose au spectateur-acteur une appropriation ludique et active de l'exposition. Selon Marie Fraser (2005, p. 10), « les artistes ne cherchent plus à représenter un récit ou à mettre en scène des histoires au sens strict du terme, mais à produire quelque chose de narratif ». À travers ses déplacements, *entre* les œuvres, le spectateur-acteur, va créer une unité narrative et multiplier les histoires. En d'autres mots, devenue « situation », c'est-à-dire « espace parcouru et vécu par le spectateur comme site » (Payant, 1987, p. 337), l'œuvre serait davantage porteuse d'une réflexion sur « l'acte de raconter », entraînant de ce fait une transformation du comportement suscité chez le spectateur. Divers dispositifs mèneront le visiteur à l'action, mais également à la compréhension des références et associations qui seront parsemées tout au long de son parcours. Alors qu'un récit traditionnel et sa représentation se caractérisent par leurs pleins, c'est-à-dire une narration autosuffisante interdisant toute place au lecteur-spectateur, l'installation ou le récit moderne se comprendrait par l'espace qu'il fait aux manques, aux intervalles, ouvrant une place au spectateur-acteur (Royoux, 2007, p. 230).

Ce projet de recherche me permet de théoriser sur une approche d'art global. Il s'inscrit en continuité avec mes recherches sur la tradition du trompe-l'œil tout en me permettant de fusionner en une œuvre immersive : arts visuels, théâtre, cinéma, littérature et arts décoratifs. Cette installation peinte a comme objectif de poursuivre

mes recherches sur les possibles de la toile et de questionner les limites de la peinture à représenter le réel en brouillant les frontières entre la réalité et la fiction. Cette fois, l'œuvre est au service d'une fiction policière peinte. Cette œuvre-exposition sera pour le spectateur-acteur une expérience au sens où l'entend John Dewey (1934) dans son livre sur l'esthétique *Art as Experience*. Chez lui, l'art ne se clôt pas sur la réalisation de l'œuvre par l'artiste, mais implique une participation de ceux qui la reçoivent.

Pour mener cette recherche, j'ai examiné le processus de création spécifique à ma pratique artistique par l'intermédiaire d'un journal de bord, ainsi que par la tenue d'entrevues avec mes collaborateurs. J'ai étudié des textes dédiés à mon champ de recherche (essais, fictions, textes scientifiques). J'ai puisé l'information nécessaire à l'élaboration de mon mémoire dans divers supports comme les livres, les revues, les journaux, les catalogues d'expositions, les bases de données universitaires et les encyclopédies numériques. J'ai récolté des données avec les instruments méthodologiques suivants : lectures, journal de bord, expérimentations en atelier, entrevues, expérimentation de jeux de rôle, questionnaires, et enfin, discussions entre pairs (dans le cadre de séminaires et à l'atelier).

Dans un souci de comprendre ma pratique artistique par l'entremise d'une installation en trompe-l'œil qui explore le polar peint, je cherche à définir et à situer l'histoire de l'installation en peinture et la tradition du trompe-l'œil dans le champ des arts visuels. Je me suis intéressé au passage de l'illusion à l'immersion en art et à l'utilisation d'un genre littéraire transposé dans les arts visuels. J'ai également étudié la connivence du détail en peinture avec celui du roman policier. Je réfléchis également à la présence du flou dans ma pratique qui est aux antipodes du détail. Dans le champ de la muséologie, je me suis penché sur les outils de médiation comme puissant agent communicationnel que j'ai détourné en objet de création. J'aborde aussi la place qu'occupe le visiteur dans l'œuvre. Il faut souligner que la présence du jeu dans ma pratique – et plus spécifiquement dans ce projet – se superpose à une réflexion sur le jeu en art

contemporain. J'intègre aussi certaines théories de la perception et des sciences cognitives au cadre théorique de ce mémoire-crédation afin de mieux mettre en lumière comment s'opèrent les illusions visuelles telles que les trompe-l'œil. Enfin, j'aimerais spécifier que bien que je sois conscient qu'ils existent différents modes de perception que ceux développés par la société occidentale, je puise tout de même mes sources visuelles en majeure partie dans une époque qui était dominée par les artistes masculins. Cet état de fait s'explique par un souci de cohérence avec le protagoniste incarné par le performeur dans l'installation (Réal Lessard, faussaire d'œuvres du début du XX^e) et l'esthétique d'une certaine période d'une partie du monde qui traverse l'œuvre.

CHAPITRE I

MISE EN CONTEXTE

Je me rends compte avec le recul que certaines expositions que j'ai réalisées par le passé sont en partie à l'origine de mon projet de recherche. Dans ce projet, je souhaite démontrer comment toutes ces préoccupations culminent vers une question à plusieurs volets. À travers les années, divers éléments plastiques et conceptuels significatifs sont apparus à travers mes expositions sans que j'en prenne conscience sur le moment. Afin de faire état de la situation, j'ai retenu différents objets pertinents issus de certaines de mes productions passées qui permettent de mettre en lumière mon parcours et la teneur de mes questionnements actuels. Tout d'abord, peu importe le médium que j'utilise, les questions entourant les théories de la perception refont surface systématiquement dans ma pratique artistique. En peinture particulièrement, je m'intéresse à la tradition du trompe-l'œil et du réalisme magique par l'entremise de mes installations peintes qui traitent de la représentation du réel. Dans plusieurs projets en peinture, j'ai employé tout à tour : un thème littéraire, la stratégie du canular comme *illusion conceptuelle* en imaginant un faux mouvement artistique ou encore divers outils de médiation comme déclencheurs d'une narration.

Dès la fin de mes études de 1^{er} cycle, je me suis intéressé à la perception dans un projet photographique intitulé *Comment les animaux voient-ils ?* [fig. 1.1] (Galerie CLARK, 1995 ; VU Photo, 1996). Dans cette série, je proposais une mise en scène teintée d'humour dans laquelle j'incarnais un « scientifique fou » qui était observé sous la loupe de divers animaux. Il en résultait une série de photographies qui exploraient la

perception dans le règne animal. De nombreux artistes se sont intéressés à la perception, néanmoins peu sont ceux qui l'ont abordé dans un esprit multidisciplinaire intégrant une enquête sur le réel lui-même par le biais d'un polar point. C'est ce que je vais présenter dans les lignes suivantes.

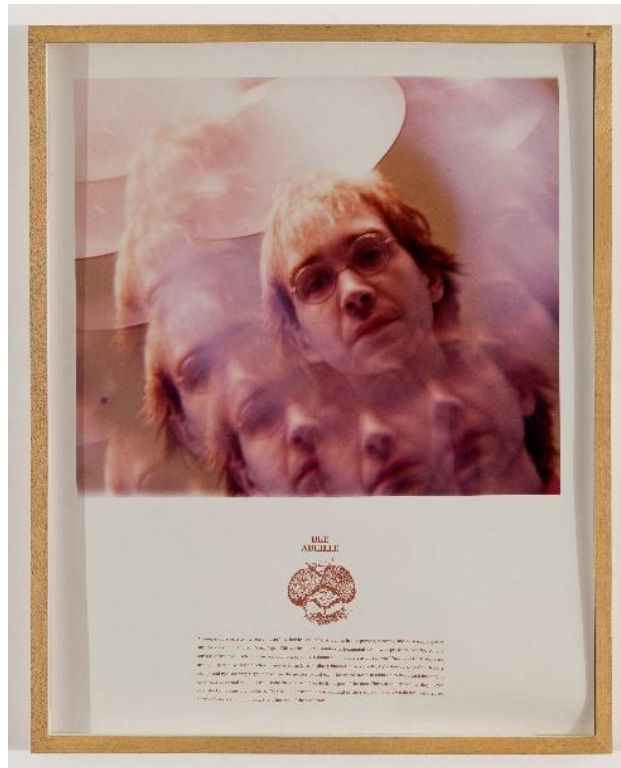


Fig. 1.1 Éric Lamontagne, *Abeille / Bee*, Photographie couleur, 1995.

Ainsi, en peinture, j'explore cette notion de perception par l'intermédiaire d'installations-peintes où la toile et la peinture se transforment en objet tridimensionnel. D'autres artistes se sont intéressés à l'installation pour déployer la peinture dans l'espace. Je pense, entre autres, à Marie-Claude Bouthillier qui dès 1997, dans une exposition intitulée *Demande à la peinture* [fig. 1.2] (Galerie Trois Points), présente des tableaux accrochés sur les murs et d'autres simplement appuyés au mur. Ici l'artiste cherche à s'approprier les apparences de l'installation (Mavrikakis, 1997). Cependant,

les tableaux de cette installation restent des tableaux carrés ou rectangulaires, ils prendront d'autres formes dans d'autres projets *Dans le ventre de la baleine* (Optica, 2010), *La bonne aventure* (La Centrale Galerie Powerhouse, 2011) mais évoqueront toujours la surface de la toile, l'artiste s'intéressant aux effets spécifiques de la peinture sur la toile. Je pense également à Pierre Dorion et son œuvre *L'atelier blanc* (Galerie Appart, 1984) qui a investi un espace privé d'un artiste anonyme du XIX^e en présentant des œuvres qui rappellent l'occupation de cet artiste. Mes installations peintes se présentent de façon tout autre. Par exemple, dans *Passez au salon* (Maison de la culture du Plateau-Mont-Royal, 2001) et *Vive la nature morte* [fig. 1.3] (CIRCA art actuel, 2003), je pousse cette idée de l'installation peinte à son paroxysme avec des tableaux qui passent de la deuxième à la troisième dimension, mimant sur toute leur surface les objets qu'ils représentent grâce à des illusions peintes. La peinture et la toile bidimensionnelle deviennent objets et brouillent ainsi les frontières entre la réalité et la fiction tout en questionnant au passage les limites mêmes de la représentation.



Fig. 1.2 Marie-Claude Bouthillier, *Demande à la peinture*, Vue d'ensemble, Galerie Trois Points, 1997. <http://marieclaudebouthillier.org/1997-demande-a-la-peinture/>



Fig. 1.3 Éric Lamontagne, *Vive la nature morte* (gauche), Détail du tapis peint et de la fleur de toile en origami (droite), Centre d'exposition Circa, 2003.

En 2015, dans l'installation *Road Painting* [fig. 1.4] (Galerie Art Mûr), j'exploitais pour la première fois un thème littéraire et cinématographique que je transposais en peinture, soit le *Road Trip* (Road Movie au cinéma et romans du même type que *On the Road* de Jack Kerouac). Selon mes recherches, peu d'artistes contemporains s'intéressent à transposer un genre littéraire ou cinématographique en peinture. Il y a le peintre français Jacques Monory [fig. 1.5], l'un des principaux représentants du mouvement de la figuration narrative, qui, dans des compositions en camaïeu, emprunte au cinéma et à la photographie. Ses tableaux suggèrent des scènes menaçantes qui rappellent le cinéma de style policier (Duponchelle et Vertaldi, 2014). Au Québec, les artistes Christian Leduc et Marc-Antoine K. Phaneuf se sont intéressés brièvement au thème du roman ou du film policier. Ils ont présenté au Centre 3^e impérial dans le cadre d'un cycle en art infiltrant : *Granby mystère : Milice anachronique secrète occulte* [fig. 1.6]. Projet culminant par une installation et un film composé d'éléments de rapports d'enquête, de pièces à conviction et d'artefacts qui rendaient compte d'une étrange entreprise de filature déployée sur le terrain impliquant trois suspects (consentants à être suivis), mais ne sachant jamais quand les enquêteurs allaient surgir dans leur vie (Ducharme, 2012). Cependant, qu'en est-il du polar en peinture ? Bien qu'on retrouve le thème du polar, du policier, de la science-fiction et

de l'horreur en arts visuels; il n'existe pas comme genre, tel qu'on le retrouve en littérature et au cinéma.

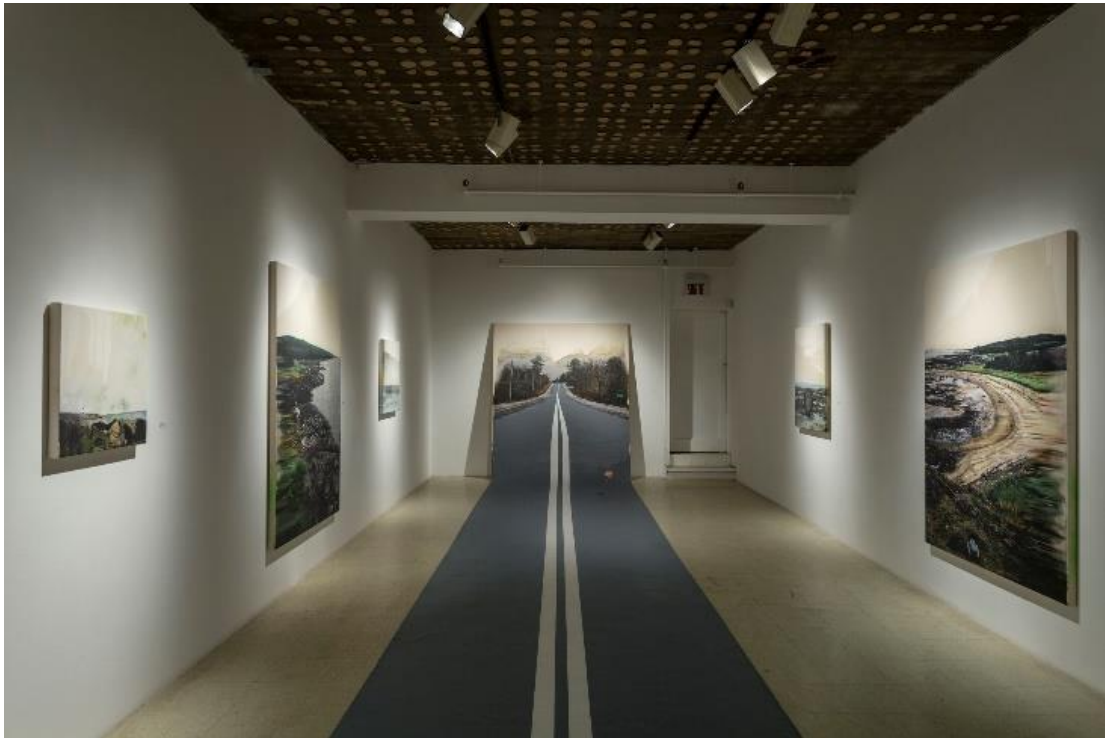


Fig. 1.4 Éric Lamontagne, *Road painting*, Vue d'ensemble, Galerie Art Mûr, 2015.



Fig. 1.5

Jacques Monory, *Mélancolie no 2*, 1989. <http://www.graphiste-webdesigner.fr/blog/2011/11/la-figuration-narrative/>



Fig. 1.6 Christian Leduc et Marc-Antoine K. Phaneuf, *Granby mystère : Milice anachronique secrète occulte*, 3^e impérial, centre d'essai en art actuel, 2012. <https://3e-imperial.org/artistes/christian-leduc-marc-antoine-k-phaneuf>

À la Salle Alfred-Pellan de la Maison des arts de Laval en 2011 [fig. 1.7], j'ai utilisé comme outil de médiation, en accompagnement d'une installation peinte, des masques à l'effigie de ma mère. Au verso, les informations sur l'exposition et un texte littéraire mettaient en contexte l'exposition. Ce type de dispositif n'est pas nouveau, mais dans l'exposition *Sous le vernis*, j'aimerais pousser plus loin l'utilisation des outils de méditations afin d'activer la narration de l'œuvre par un texte littéraire de type policier et un carton d'invitation qui soit davantage une œuvre en soi.



Fig. 1.7 *Du haut de mon sous-sol*, (gauche, peinture numérisé) (droite, verso du masque avec texte et informations) Impression sur carton, Salle Alfred-Pellan de la Maison des arts de Laval, 2011.

En 2008, à la Maison de la culture Frontenac, j'ai réalisé une exposition intitulée *Le Cabanisme, perspective sur un mouvement méconnu* [fig. 1.8]. Dans ce projet, le trompe-l'œil pictural s'est déplacé dans le concept même de l'exposition, par l'invention d'un mouvement artistique fictif avec ses artistes, son discours, ses aspirations et son esthétique. D'autres artistes par le passé ont réalisé des illusions qui vont au-delà du visible. Je pense à Sébastien Cliche qui présentait à la Galerie de l'UQAM en 2011 l'exposition *La doublure* [fig. 1.9]. Le spectateur se retrouvait dans une pièce en tout point similaire à une seconde, dont il était séparé par une paroi vitrée. De part et d'autre, l'artiste avait disposé des objets familiers, ainsi qu'un moniteur télé et une caméra qui transmettait en direct l'image de la salle jumelle. Cette réplique parfaite comportait pourtant une différence majeure, soit la présence d'un performeur dont les actions semblaient calculées. Le spectateur attentif en venait à comprendre que

les gestes du performeur, étaient en partie des répétitions de ses propres gestes, visibles sur le moniteur de la salle adjacente et reproduits avec un léger décalage (Sabet, 2013). Le projet de Cliche était lui-même une réactivation de certains principes du trompe-l'œil et des effets miroirs développés dans les installations architecturales et médiatiques de Dan Graham. Chez Cliche et chez Graham, comme dans le projet du *Cabanisme*, l'effet de trompe-l'œil ou du moins l'illusion se déplace au-delà de sa représentation du visible.



Fig. 1.8 Éric Lamontagne, *Le Cabanisme, perspective sur un mouvement méconnu*. Vue de l'installation, Maison de la culture Frontenac, 2008.



Fig. 1.9 Sébastien Cliche, *La doublure*. Vue de l'installation, Galerie de l'UQAM, 2011. <http://cielvariable.ca/numeros/ciel-variable-95-cyber-espace-public/sebastien-cliche-la-doublure-charles-guilbert/>

Dans l'action, on ne se rend pas toujours compte du fil conducteur entre les différentes productions, même si toutes mes préoccupations formelles et conceptuelles semblent disparates *a priori*, je pense que peu importe la forme, elles convergent vers le désir de *jouer* avec la perception du spectateur et de l'amener à reconsidérer ce qu'il perçoit comme réel. Si certains historiens de l'art se sont penchés sur l'installation en peinture et son potentiel narratif (Saint-Jean-Aubre, 2008), je constate pour ma part que peu de peintres ont considéré comme un objet d'étude l'installation peinte. Je remarque aussi que peu d'artistes en arts visuels contemporains se sont approprié les thèmes littéraires pour les transposer en peinture contrairement aux artistes du passé. Bien que plusieurs chercheurs se sont intéressés à la perception, peu de chercheurs s'intéressent au trompe-

l'œil en art actuel. Au final, je souhaite mettre en exergue les liens qui existent entre le trompe-l'œil et les pratiques actuelles qui tendent à faire disparaître l'objet au profit du concept comme l'art conceptuel, l'art relationnel, la performance, les pratiques d'infiltrations, etc.

CHAPITRE II

VISUELS DU PROJET

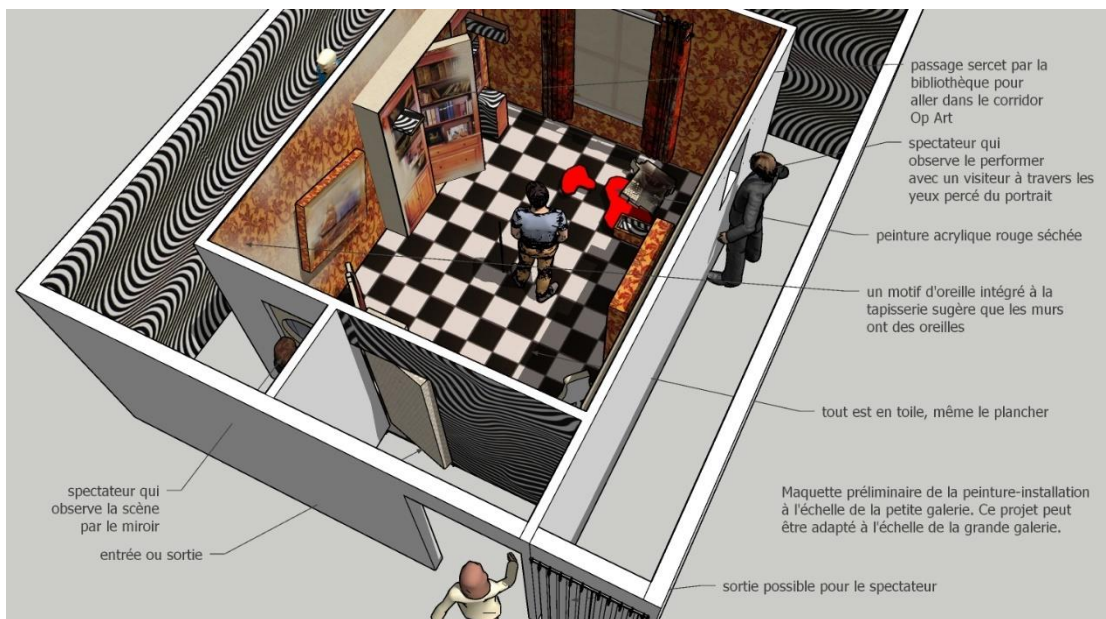


Fig. 2.1 Éric Lamontagne, maquette virtuelle 1 (description de certains éléments), 2018.

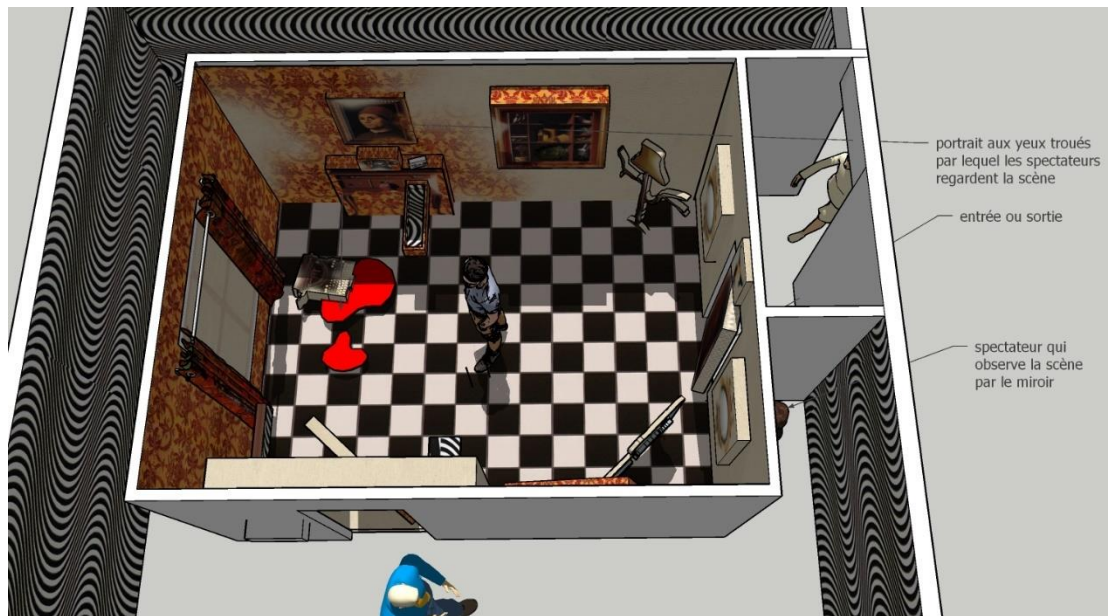


Fig. 2.2 Éric Lamontagne, maquette virtuelle 2 (description de certains éléments), 2018.



Fig. 2.3 Éric Lamontagne, maquette de la bibliothèque et de deux miroirs (La bibliothèque est le « passage secret » pour avoir accès à l'autre pièce. Grâce à des mécanismes, certains livres entrent et sortent de la bibliothèque), 2019



Fig. 2.4 Éric Lamontagne, maquette de la marine qui « vogue » sur son clou grâce à un système mécanique et électronique, 2019.

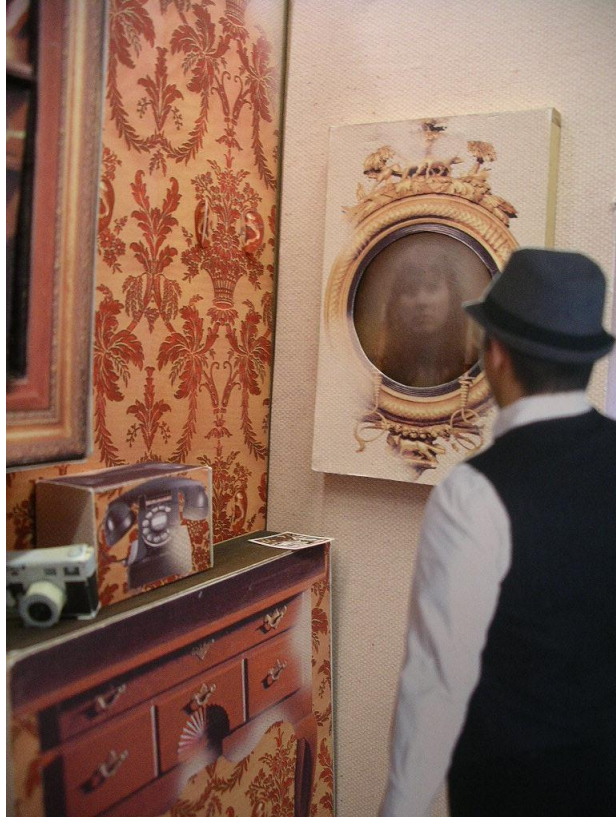


Fig. 2.5 Éric Lamontagne, maquette avec performeur observé par un visiteur par l'intermédiaire du miroir peint, 2019.



Fig. 2.6 Éric Lamontagne, maquette de l'installation peinte, 2017.

CHAPITRE III

SCIENCES COGNITIVES, PSYCHOLOGIE ET PHILOSOPHIE

La distinction entre illusion et trompe-l'œil est déterminante pour comprendre ce qui se trame dans l'élaboration de ce projet d'exposition et du mémoire qui l'accompagne. En effet, selon Richard Gregory (1986, p. 216), « [...] on considère traditionnellement les illusions des sens comme des erreurs ou des fautes, de ce fait elles sont loin de représenter des données constitutives d'un savoir ou ayant valeur de vérité [...] D'autre part, les illusions de toutes sortes constituent la caractéristique de l'artiste ». Pour faire un parallèle avec la science, l'art évoque alors que la science expose; l'artiste et le scientifique sont amenés à considérer les illusions d'une manière très différente. Sur le plan de l'art, une illusion constituerait un défaut d'évocation ou de stimulation ; alors que, en science, une illusion serait en quelque sorte un manquement à la vérité. Il s'agit peut-être à terme d'un intervalle entre le subjectif et l'objectif (Gregory, 1986, p. 216-217). L'illusion en art n'est donc pas mensonge, mais une manière de convaincre et d'investir le champ de l'imaginaire. Je pense pouvoir utiliser cette ambiguïté entre objectivité et subjectivité dans la construction d'un polar peint qui porte sur la recherche de la vérité dans l'objectif de résoudre une énigme. La perception n'est pas une connaissance directe du monde, mais une connaissance indirecte, comportant des illusions qui sont autant d'écarts entre l'apparence des choses et la réalité (Gregory, 1986, p. 216-217). Ce polar peint en trompe-l'œil est un merveilleux prétexte pour enquêter sur la perception.

L'invention de la photographie a incité les artistes à se réinventer en s'éloignant du réalisme, mais en même temps, la comparaison entre la photographie et le tableau permet de réaliser que l'image réaliste peinte contient sa part d'imaginaire. Selon John Dewey, l'expérience esthétique est une expérience imaginative. Par conséquent, si l'on peut dire que l'expérience esthétique se distingue de l'expérience habituelle, c'est précisément dans la mesure où elle l'enrichit, par le biais de l'imagination, en lui octroyant une importance accrue, un sens et une valeur intrinsèque (Bastien, 2007). Il s'agit, en fait du reflet de la réalité, d'une interprétation de celle-ci, car le travail pictural opère forcément une forme d'épuration de la réalité. Si nous analysons nos images mentales, notre vision est teintée par notre mémoire (Gombrich, 2002, p. 13). Ce genre de réflexion de la part de Gombrich renforce ma volonté à vouloir peindre de manière figurative, voire hyperréaliste à l'occasion, dans l'espoir de dépasser la réalité peinte pour déboucher sur une fiction policière immersive empreinte de réflexions sur le réel. La peinture « dans l'espace » que je propose ne se borne pas à reproduire le réel, mais s'applique à donner l'apparence du réel et à transcender les apparences. Les peintures qui peuplent mon installation sont souvent des collages numériques inspirés de photos réalisées préalablement que je transpose en peinture et qui produisent des images inattendues, des associations improbables. Des sections plus réalistes se juxtaposent à des formes géométriques et abstraites en noir et blanc qui créent des illusions d'optique [fig. 2.1]. Ces dernières affirment plastiquement ma prise de conscience du processus illusoire. De plus, mes gestes de peintre laissent des traces dans la matière, ils sont les témoins de ma propre histoire superposée à une iconographie porteuse d'histoires. Cet amalgame d'images et d'histoires plonge le spectateur dans une expérience imaginative qui va au-delà du réel. L'expérience esthétique est « l'expérience de l'expérience » (Seel, 1993, p. 296), c'est-à-dire l'expérience appréciée en elle-même (et non en vue d'une autre fin à laquelle elle serait subordonnée) (Bastien, 2007). D'ailleurs, je perçois davantage mon travail comme une expérience offerte au spectateur qu'une exposition. Dans la mesure où une exposition présente une œuvre que le spectateur observe à distance, cette exposition est une œuvre à vivre et non à acquérir. L'expérience

esthétique que je propose remet en cause, jusqu'à un certain point, le statut même de spectateur. Par moment, le spectateur fait partie de l'œuvre et le réel se confond avec la fiction [fig. 2.2].

Les réflexions de philosophes sur le concept de la perception et de l'expérience aident à mieux comprendre à quoi s'abreuve ce projet de recherche-crédation. George Berkeley considérait que l'expérience était la source première de la connaissance et que la seule chose à laquelle nous avons accès sont nos perceptions. Cette conception de Berkeley s'oppose à Aristote et au rationalisme pour qui toute connaissance procède de la raison. « Être, c'est être perçu ou percevoir » (Berkeley, 2011, p. 140). Si on suit ce raisonnement, les choses cessent d'exister lorsqu'elles ne sont pas perçues; mais Berkeley (2011, p. 140-141) rétorque que les choses ne sont jamais non perçues, puisqu'elles sont toujours perçues par Dieu. Cela implique qu'il faut croire en un Dieu bienveillant et omniscient. Si on fait un parallèle avec le monde de l'art, une œuvre d'art qui n'est pas vue est une œuvre non existante, cependant elle existe tout de même dans l'absolu. Elle doit aussi exister dans le système de l'art pour s'inscrire dans l'histoire de l'art, c'est-à-dire être validée par différents intervenants.

Berkeley pense que les illusions d'optique n'existent pas, puisqu'un objet est toujours ce que l'on en voit. Donc, une paille dans l'eau est réellement pliée. Pour lui, il y a deux pailles, celle que je vois et celle que je sens avec mes doigts et qui est droite (Berkeley, 2011, p. 141). Or, une illusion picturale existerait à la fois comme objet et comme chose perçue. Et cette existence immatérielle de l'illusion est une merveilleuse passerelle entre le réel, qui est tangible, et l'imaginaire, intangible, qui permet à l'artiste d'amener le spectateur vers son imaginaire. De plus, un trompe-l'œil peut ressembler à un objet physique qu'il représente, mais il n'est que l'idée de cet objet physique. Toutefois, il est aussi un objet physique à part entière. Dans ce sens, mes tableaux en trompe-l'œil ne sont pas que des représentations d'objets réels; ils existent aussi en tant que tableaux, ils sont à la fois une illusion et un objet réel d'un univers imaginaire.

Dans le système de Berkeley (2011, p. 141), nous ne percevons jamais la même chose : chacun de nous serait enfermé dans son propre monde. Cette divergence de point de vue d'une personne à l'autre est évoquée dans l'installation que je propose. De l'autre côté des murs, à travers l'une des ouvertures possibles sur la scène, le spectateur expérimente différents points de vue sur le performeur en interaction avec les spectateurs. Il peut aussi répéter l'expérience plusieurs fois et comparer les différentes visions offertes : vue à partir d'un tableau troué, d'un miroir, d'une loupe, etc. Schopenhauer (2011, p. 187) pense que « chaque homme prend les limites de son propre champ de vision pour les limites du monde ». Le philosophe ne considère pas le monde de la représentation extérieur et intérieur comme deux réalités différentes. « Lorsque nous observons les choses situées en dehors de nous-mêmes, nous n'en voyons que les représentations objectives, et non leur réalité intérieure ou volonté; et pourtant le monde dans sa totalité possède cette même existence, simultanément extérieure, et intérieure » (Schopenhauer, 2011, p. 188). Si l'on transpose ces idées à l'art, cela voudrait dire que l'on perçoit une œuvre avec nos sens, mais que son essence demeure inaccessible. À terme, c'est comme si toutes les œuvres étaient des illusions puisqu'on n'en perçoit que les apparences, les contours. Dans mon installation, je tente de montrer l'envers du décor, du moins métaphoriquement, et de faire coexister extérieur et intérieur en invitant le spectateur à explorer l'œuvre. Selon Kant, nous construisons notre monde à partir de nos perceptions, mais les « choses-en-elle-mêmes » sont inaccessibles à l'expérience, par conséquent nous avons une vision limitée du monde, car nous possédons un nombre limité de sens pour le percevoir. Dans mon projet, je fais appel à tous les sens du spectateur (sauf celui du goût) pour atteindre ce dernier. En multipliant « les portes d'entrée », j'optimise les chances de communiquer avec le spectateur (Kant, 2011, p. 187). L'expérience n'est pas que mentale, mais aussi corporelle, selon Maurice Merleau-Ponty. Celui-ci pense que le corps et l'esprit ne sont pas des entités séparées, que la pensée et la perception sont incarnées et que le corps est toujours un « corps vécu » : il prend comme exemple le membre fantôme d'un amputé qui croit toujours que son membre est là (Merleau-Ponty,

2011, p. 275). Merleau-Ponty croit que notre expérience comprend de nombreuses énigmes et contradictions et que nos croyances nous empêchent de voir ces énigmes et contradictions. Il pense que nous devons mettre toutes nos croyances courantes de côté et réapprendre à regarder notre expérience. Pour réussir à voir le monde, nous devons rompre avec le rapport familial d'approbation que nous entretenons avec lui (Merleau-Ponty, 2011, p. 274). Et l'art permet cette mise à distance avec « la normalité » pour arriver à mieux voir. L'art propose une vision du monde qui n'est pas nécessairement objective, mais subjective, un point de comparaison. C'est ce que j'aimerais offrir au visiteur de mon exposition.

CHAPITRE IV

LE TROMPE-L'ŒIL COMME ILLUSION

4.1 Arts visuels et trompe-l'œil

Maintenant, il serait judicieux de définir le trompe-l'œil dans le but de comprendre comment il s'arrime dans ce projet de recherche-crédation et voir comment ce genre en peinture s'inscrit dans les pratiques contemporaines. Selon Omar Calabrese (2010, p. 9), le trompe-l'œil est un artifice consistant à faire croire à l'existence tridimensionnelle d'une réalité matérielle qui, elle, est représentée en deux dimensions. L'histoire du trompe-l'œil en Occident pourrait commencer, selon Martin Monestier (2002, p. 12) à partir de l'anecdote légendaire du concours entre Zeuxis et Parrhasios où la représentation des grappes de raisins de Zeuxis est si ressemblante que des oiseaux essayent de les picorer. Cet artifice n'est pas exclusivement de l'ordre de la peinture puisqu'il peut être réalisé avec n'importe quel type d'image. Jean Baudrillard considère que le trompe-l'œil est une forme très ritualisée qui ne relève pas de la peinture, mais de la métaphysique. L'absence d'horizon, une lumière oblique irréaliste, l'absence de profondeur, certains types d'objets, ou de matériaux et, bien sûr, le réalisme hallucinant sont à l'origine du nom de ce type de peinture. Son rituel immuable se définit comme anti-peinture et ne fait partie ni de l'histoire ni de l'art (Baudrillard, 1977, p. 1). Cette description sied parfaitement à *Sous le vernis* puisque les trompe-l'œil sont insérés dans une mise en scène dépourvue d'horizon et de profondeur. Une sorte de rituel s'applique aussi à mon projet quand le performeur entre en contact avec les spectateurs à partir

d'un texte écrit d'avance et que toute cette mécanique se répète inlassablement sous un éclairage théâtral. Inclassable, cette installation peinte en trompe-l'œil est empreinte d'un rituel qui se trouve à mi-chemin entre la peinture, la sculpture et le théâtre. Dans l'exposition *Sous le vernis* [fig. 2.6], on retrouvera des éléments typiques du trompe-l'œil et même des clin d'œil au genre ; soulignons par exemple le fait que le châssis d'un tableau fait office de fenêtre. On retrouvera aussi comme le souligne Baudrillard (1977, p. 3), « des choses qui ont déjà duré », « un temps qui a déjà été », « un espace qui a déjà eu lieu », le suspens (objets, temps, espace), la translucidité, la désuétude, la fragilité, d'où l'importance du papier, du livre, de la lettre, du miroir et de la montre, « évanouie dans le quotidien ». Il s'agit d'un lieu anachronique, un salon suranné avec des objets rétro et actuels. L'installation que je propose correspond parfaitement à cette description du trompe-l'œil de Baudrillard, mais avec une touche de réalisme magique.

Le trompe-l'œil n'a pas cessé d'exister et de se développer tout au long de l'histoire, depuis le 5^e siècle av. J.-C. Au fond, le trompe-l'œil est comme un « universel » de la communication visuelle. De nombreux historiens de l'art se sont limités, par exemple, aux tableaux de chevalet, finissant ainsi par réduire le trompe-l'œil à la seule nature morte et à le confiner dans une période qui va de la première moitié du XVI^e siècle au XIX^e siècle. Cette catégorisation étroite omet les trompe-l'œil du XX^e siècle des cubistes, des surréalistes, du Pop Art, de l'hyperréalisme ; et enfin, ignore le cinéma, la photographie et les graffiti contemporains (Calabrese, 2010, p. 9).

Le trompe-l'œil est le seul genre pictural qui tire son nom d'une allusion au spectateur et non du contenu des figures représentées ou de la technique de représentation. Les yeux « trompés » par le trompe-l'œil sont, qu'on le veuille ou non, les yeux de celui qui le regarde (Calabrese, 2010, p. 13). Ainsi, je m'intéresse aux réactions du spectateur que je souhaite tromper par le jeu d'une illusion et une énigme visuelle. Contrairement à l'intention moderniste d'autonomiser l'œuvre, je cherche plutôt la collaboration du spectateur pour compléter l'œuvre.

Si nous admettons que les images représentées puissent être une simulation de la réalité, il s'ensuit que l'effet illusionniste exige la disparition presque totale de son auteur : on ne devrait voir ni la trace du pinceau ni la signature du peintre (Calabrese, 2010, p. 13). Cet esprit de camouflage se retrouve dans mon projet par l'absence de cartel et de signatures sur les œuvres et l'absence de mon nom sur le carton d'invitation au profit de l'efficacité de la fiction.

Certains ateliers et artistes se sont spécialisés au début du XVII^e siècle dans l'art de l'illusion. Ce phénomène s'est produit surtout dans le nord de l'Europe. Un artiste en particulier du nom de Cornelisz Norbertus Gjsbrechts représente la synthèse du trompe-l'œil dans ses pêle-mêle (*quodlibet*), des chevalets feints avec l'attirail du peintre et l'œuvre exposée, les châssis retournés, le cartel peint, etc [fig. 4.1]. (Calabrese, 2010, p. 224, 228). On dirait une installation peinte en trompe-l'œil. Cependant, il s'agit davantage d'un « shaped canvas » à la Frank Stella mais figuratif, qu'une installation à proprement parler. Mais il existe dans ce type d'œuvre, proche de l'installation telle qu'on la connaît aujourd'hui, une source d'inspiration et de réflexion non négligeable pour mon projet de recherche-crédation.



Fig. 4.1 Cornelisz Norbertus Gjsbrechts, *Easel*, Statens Museum for Kunst, Copenhagen, vers 1670.
[http://www.webexhibits.org/arrowintheeye/zoom.php?i=i/Illusion9_large.jpg&j=Fig+6.9+Cornelis+Gjsbrechts%2C+Easel.+226+%D7+123+cm.+\(ca.+1670\).+Statens+Museum+for+Kunst%2C+Copenhagen](http://www.webexhibits.org/arrowintheeye/zoom.php?i=i/Illusion9_large.jpg&j=Fig+6.9+Cornelis+Gjsbrechts%2C+Easel.+226+%D7+123+cm.+(ca.+1670).+Statens+Museum+for+Kunst%2C+Copenhagen)

Dans un autre registre, les Guerrilla Girls [fig. 4.2], groupe d'artistes féministes américaines, recourent au trompe-l'œil pour parodier des campagnes publicitaires et pour interpeller les spectateurs sur le thème de la parité en se déguisant en gorilles (Calabrese, 2010, p. 383). Il est intéressant de faire un rapprochement entre ce type de manifestation vivante du trompe-l'œil et mon utilisation d'un performeur qui mime un visiteur dans l'installation peinte dans le but de créer un dialogue avec le visiteur.



Fig. 4.2 Guerrilla Girls, *The Anatomically Correct Oscar*, Panneau publicitaire, 2017. <https://www.dw.com/en/the-guerrilla-girls-fight-against-discrimination-in-the-art-world/a-37852529>

4.2 De l'illusion à l'immersion

Dans la section précédente, je présente le trompe-l'œil comme une forme d'illusion. Dans celui-ci, j'aimerais m'attarder à la genèse de l'illusion en général et plus spécifiquement en peinture, et glisser vers les œuvres immersives par divers exemples issus de l'histoire de l'art et des techniques.

Afin de structurer chronologiquement et conceptuellement mon propos, je m'appuierai essentiellement sur l'ouvrage *Virtual Art : from illusion to immersion* de Oliver Grau (2003). Ceci a deux objectifs : me permettre de me situer dans l'histoire de l'illusion et de l'immersion et m'aider à identifier les éléments historiques dans lesquels je vais puiser pour constituer mon œuvre. Il faudrait spécifier que je m'intéresse à l'illusion dans l'espace sans avoir recours à la réalité virtuelle dans mes œuvres. Dans le présent

chapitre, je présente l'histoire de l'illusion et de l'immersion de manière chronologique en identifiant les moments clés. Ensuite, je compte élaborer sur certaines réalisations qui me semblent être les plus significatives tout en faisant des parallèles avec ma propre pratique artistique.

La préhistoire de l'art immersif commence avec les peintures rupestres [fig. 4.3] de Cluver, Altamira et Lascaux. Cependant, la tradition de l'image dans un espace illusionniste avec une intention connue en ce sens, ne débute qu'avec les fresques des villas romaines (Herculanum, Pompéi), la fresque gothique (Chambre du cerf), et plusieurs exemples d'espaces d'illusion de la Renaissance (Sala delle Prospettive). L'espace illusoire a gagné en importance dans le domaine public avec le Sacri Monti et les panoramas des plafonds des églises Baroques. Un des véhicules les plus exceptionnels de la peinture illusionniste est le panorama breveté par Robert Barker en 1789. En 1793, le paysage de Paul Sandby dans la pièce du Drakelowe Hall était une réponse directe à cette invention. Plus tard, la technologie a tenté d'intégrer l'image et l'observateur avec une série d'inventions technologiques : stéréoscopie, Cinéorama, la télévision stréréoptique, Sensorama, *Expanded Cinema*, 3-D, Omnimax, le cinéma Imax et le visiocasque. Dans tous les cas, on réalise que chaque époque a fait des efforts extraordinaires pour produire le maximum d'illusion avec les moyens techniques de l'époque (Grau, 2003, p. 5). L'objectif du trompe-l'œil est d'utiliser une représentation qui est fidèle au réel et de prétendre que la deuxième dimension est la troisième dimension. Je pousse d'ailleurs cette dernière affirmation au pied de la lettre dans certaines peintures afin de créer une passerelle entre la fiction et le réel en réalisant des peintures qui passent littéralement de la deuxième à la troisième dimension. Toutefois, cette reconnaissance de l'illusion constitue le facteur décisif dans le trompe-l'œil. Ce moment de plaisir esthétique et de conscience de l'artifice se démarque de l'effet de déception inconsciente qu'engendre l'image virtuelle (Grau, 2003, p. 16). Dans la réalité virtuelle, le spectateur fusionne avec le médium, lequel affecte ses impressions et sa conscience, tandis que la peinture illusionniste comme le trompe-l'œil est

immédiatement identifiable comme médium. D'autre part, l'image est contrainte par le cadre qui la délimite, laissant le spectateur en-dehors (Grau, 2003, p. 13). Quand on met un casque de réalité virtuelle, c'est comme mettre un bandeau qui nous empêche de voir le monde réel. On ne voit plus avec nos yeux, mais avec notre tête. Les images ne sont plus au bout de nos yeux, mais dans notre tête. Le degré d'isolement est encore plus grand qu'au cinéma où nous sommes aussi plongés dans le noir. Dans le virtuel, nous sommes comme des morts qui regardent les vivants.



Fig. 4.3 Grotte de Lascaux, sud-ouest de la France, Peintures rupestres, vers 17 000 av. J.-C.
<https://aphadolie.com/2018/11/29/grotte-lascaux-peintures-rupestres-nouvelles-etudes-scientifiques-videos/>

Le projet que je propose se trouve à la frontière des deux, dans le sens où le trompe-l'œil qui m'intéresse exige du spectateur qu'il ne voit pas uniquement avec son cerveau.

Il constate avec ses yeux à la fois le monde réel et l'illusion peinte. Il expérimente le réel magnifié par l'art. D'ailleurs en réalité virtuelle, on ne parle pas d'exposition, mais d'expérience et ce mot convient peut-être davantage à mon projet, puisqu'il ne s'agit pas d'une suite d'œuvre qu'on regarde à une certaine distance. La distance entre l'œuvre et le spectateur est abolie par la participation de ce dernier.

Avant le panorama, il y a eu des tentatives pour créer des images dans des espaces illusoires avec des moyens traditionnels. Prenons comme exemple les peintures de la République romaine dans le second style de Pompéi qui ont survécu comme élément mimétique et illusoire à travers des dispositifs qui semblent aller au-delà de la surface plane. Un des meilleurs exemples de cette stratégie est la fameuse fresque de l'antiquité : La grande fresque dans la Villa dei Misteri [fig. 4.4] à Pompéi en 60 avant J.-C. La chambre y apparaît plus grande et force le regard du spectateur à voir les éléments peints en effaçant les distinctions entre l'espace réel et l'espace de l'image. Les meilleurs exemples de ces fresques utilisent des motifs qui s'adressent au spectateur de tous les côtés dans une unité de temps et de lieu. Cela crée l'illusion d'être *dans* l'espace de l'image (Grau, 2003, p. 25). Dans l'espace de l'illusion, le spectateur en mouvement comprend l'espace par la mise au point sur les objets qui se rapprochent ou s'éloignent de lui. La profondeur dans l'espace peint est expérimentée ou présumée seulement par l'imagination. Gosztonyi définit l'expérience de l'espace de la manière suivante : « The virtuality of the mouvement must be emphasized; one can also « enter » the space virtually, i.e., in thought or imagination, whereby the distances are not actually experienced but rather assumed » (Grau, 2003, p. 16). Dans la Villa Livia [fig. 4.5] à Pimaporta (20 avant J.-C) la fresque romaine crée une illusion d'un jardin artificiel. Pour augmenter l'effet de l'illusion et maintenir la continuité, une ouverture au plafond est peinte et représente les roches d'une grotte. Cette construction utilise les mêmes méthodes que les panoramas qui apparaîtront plus tard. Le mystère, la magie et les illusions picturales devaient être compris et communiqués à plusieurs personnes. Il est intéressant de noter qu'à partir du VIII^e siècle, le pouvoir des images reconnu par

l'église chrétienne était banni, car on craignait sûrement son influence. Ce n'est pas avant 787 que le concile de Nicée permet le culte de Dieu à travers la vénération des images (Grau, 2003, p. 32).



Fig. 4.4 *Villa dei Misteri*, Pompéi, 60 avant J.-C. <https://napoli.zon.it/scavi-pompei-villa-dei-misteri-rischio/pompei-4/>



Fig. 4.5 *Villa Livia*, Prima Porta, 20 avant J.-C.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Livia_Prime_Porta_10.JPG

À Avignon en 1343, la *Chambre du Cerf* [fig. 4.6] attribuée à Matteo Giovanetti recouvre les quatre murs de scènes de chasses. Ce sont des fresques remarquables parce qu'elles entourent complètement le spectateur et son champ de vision. Les effets de profondeurs et le traitement donne une impression de panorama et placent le spectateur physiquement au centre d'un tableau rectangulaire. Ici, aucun élément architectural ne vient perturber le regard et briser l'ensemble (Grau, 2003, p. 33).

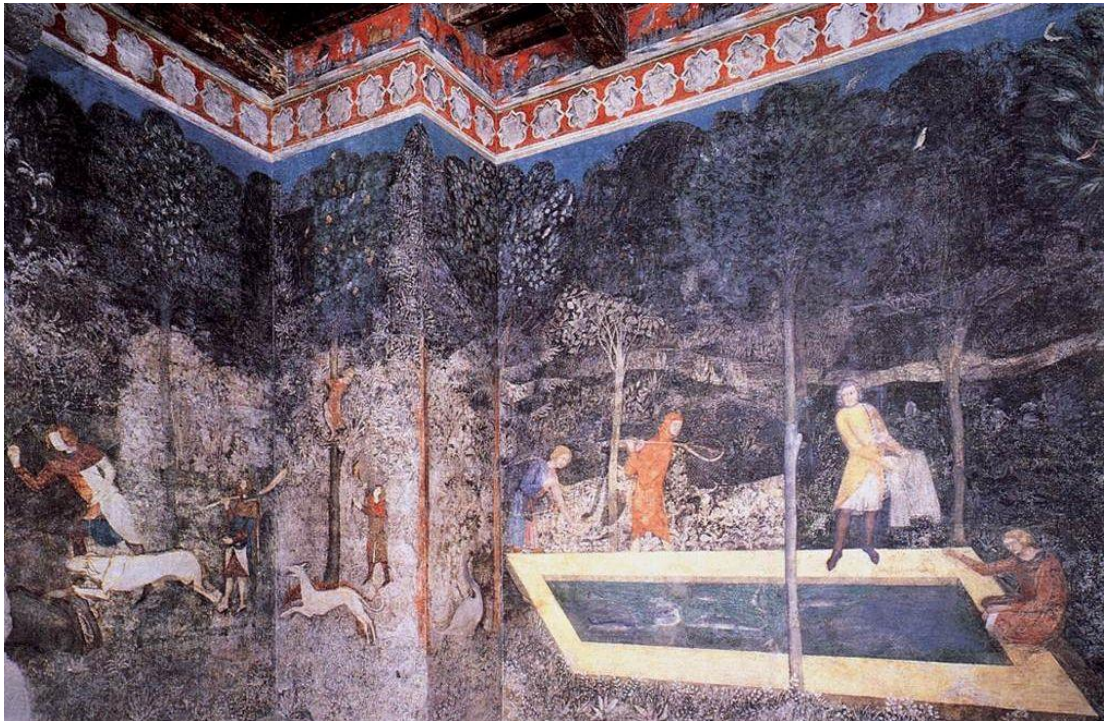


Fig. 4.6 Matteo Giovanetti (attribué à), *Chambre du Cerf*, 1343.
<https://www.rivagedeboheme.fr/pages/arts/art-du-paysage/le-paysage-au-moyen-age.html>

Au 15^e siècle des artistes italiens comme Brunelleschi, Masaccio et Ghiberti mettent en application les théories mathématiques de la perspective afin de perfectionner la représentation de l'espace et de la profondeur de champ en peinture. La perspective remplace le système symbolique issu de l'époque médiévale. Alberti, et plus tard, Léonard de Vinci traduisent ce développement par la métaphore qui stipule que l'image est une fenêtre qui s'ouvre sur une réalité différente. Grâce à la technique de la perspective, les stratégies d'immersion deviennent plus efficaces. La perception visuelle devient le point de rencontre des sciences naturelles qui cherchent à contrôler la nature. Le processus de la perception est réduit à une forme mathématique. Dans une certaine mesure, l'artiste est désormais capable d'améliorer la nature. À cette époque, la perspective pouvait apparaître comme une réalité virtuelle (Grau, 2003, p. 37).

La Sala delle Prospettive [fig. 4.7] peinte par Peruzzi entre 1516-1518 dans la Villa Farnesina à Rome est un des plus remarquables exemples d'espace d'illusion de la haute Renaissance. La fresque réalisée à l'aide de la perspective épouse parfaitement les colonnes de la salle. Entre les colonnes et les portiques, le spectateur voit une vue de Rome au loin et sa campagne environnante. Ici, l'illusion de la profondeur créée par les mathématiques de la perspective n'est pas dérangée par des éléments de la décoration. Cela produit une sensation irrésistible de relation avec la peinture du paysage : un effet d'immersion. Les vraies portes encadrées par des traits architecturaux contribuent à l'illusion. Les motifs du vrai marbre continuent en peinture dans l'espace illusoire avec l'appui de la peinture en perspective (Grau, 2003, p. 38-39).



Fig. 4.7 Baldassarre Peruzzi, *La Sala delle Prospettive* dans la Villa Farnesina à Rome (gauche) (droite, détail), 1516-1518. <https://www.wga.hu/frames-e.html?/html/p/peruzzi/farnesi5.html>

Panofsky (1980, p. 123) affirme que la perspective objectivise le regard. Elle est un outil efficace pour créer des distances : réduire la taille des objets et les faire disparaître au loin. Toutefois la perspective n'est pas une expression de la vision naturelle, c'est plutôt une construction technique et elle répond à des conventions spécifiques. La perspective inverse la distance entre le sujet et l'objet, dans le sens où elle fait reculer

l'image. Elle l'éloigne du spectateur. La perspective englobe le champ de vision du spectateur de tous les côtés dans une expérience d'immersion. L'espace perçu par le spectateur est une sphère comme la forme de l'œil et doit être aplati dans une perspective linéaire (Grau, 2003, p. 40).

Au XVI^e siècle, les artistes vont investir le plafond comme espace d'illusion. Andrea Mantegna exploite la perspective et fait des recherches sur les raccourcis. Il innove en matière d'architecture feinte avec virtuosité en utilisant le trompe-l'œil. Andrea Pozzo emploie des techniques illusionnistes pour fusionner le réel avec l'architecture peinte. La nef de l'église de Saint Ignazio [fig. 4.8] à Rome en 1688-1694 en est un bel exemple. La peinture qui représente le paradis s'intègre à l'espace architectural de l'église. Le but de l'entreprise est d'attirer le regard du spectateur vers le paradis et ainsi renforcer la dévotion des fidèles envers l'Église (Grau, 2003, p. 46-47).



Fig. 4.8

La nef de l'église de Saint Ignazio à Rome, 1688-1694.
https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Fichier:Andrea_Pozzo_-_Apoteose_de_Santo_Inacio.jpg

Au milieu du XVII^e siècle dans les villes du nord des Pays-Bas, à l’opposé des illusions à grand déploiement qu’on retrouve dans les églises, apparaissent de petites illusions très populaires qui se présentent directement au niveau des yeux sous forme de boîtes comme les « peep-shows box » [fig. 4.9] (de l’anglais, « *to peep* » signifiant « jeter un coup d’œil » et « *show* » signifiant « spectacle »). Les yeux collés sur le dispositif, le spectateur a l’allure d’un voyeur. Les peep-shows sont les premières œuvres qui développent un espace immersif qui résulte d’un rapprochement très net des images avec les yeux de l’observateur. Parmi ses successeurs, on trouve le stéréoscope (milieu du 19^e à aujourd’hui), le View Master [fig. 4.15] (dès la fin des années 30) et le Head Mounted display ou le visiocasque actuel (Grau, 2003, p. 52).



Fig. 4.9 Samuel van Hoogstraten, *A Peepshow with Views of the Interior of a Dutch House*, Huile et œuf sur bois, National Gallery, Londres, 1655–60. <https://jhna.org/articles/seeing-outside-the-box-reexamining-the-top-of-samuel-van-hoogstratens-london-perspective-box/>

Le peintre David Hockney dans son ouvrage : *Savoirs Secrets ; Techniques Perdues Des Anciens Maitres* (2001) démontre que depuis la Renaissance plusieurs peintres ont utilisé des outils optiques pour créer leurs œuvres. L'invention de la caméra obscura [fig. 4.10], dont les origines et la paternité sont difficiles à établir, va permettre également d'élever le niveau de mimésis des peintres (Grau, 2003, p. 53). C'est une innovation comparable à la découverte de la perspective et une importante étape dans le développement du processus d'individualisation de l'observateur qui se retrouve en isolation dans une chambre noire afin d'expérimenter celle-ci (Grau, 2003, p. 54). Johannes Vermeer aurait utilisé cet outil optique pour peindre ses œuvres. On peut même voir dans ses tableaux des effets de flou qui sont caractéristique de la profondeur de champ propre à la photographie ou à la camera obscura. Cette théorie a été défendue pour la première fois par James Pennell en 1891. À la fin du XVIII^e siècle à Londres, la première peinture circulaire va marquer l'histoire de l'illusion et de l'immersion grâce à Robert Barker. Il s'agit d'une vue panoramique sur un canevas circulaire produite selon les lois de la perspective [fig. 4.11]. Le paysage peut être observé sans distorsion à partir d'une plateforme. Quelques années plus tard, cette invention est apparue sous le néologisme de : « panorama » (Grau, 2003, p. 54 et 56). Le panorama est la forme la plus sophistiquée d'un espace illusoire à 360 degrés réalisé avec les moyens d'une peinture traditionnelle (Grau, 2003, p. 62). L'éclairage zénithal donnant l'impression que la lumière émanait de la toile plutôt que de l'extérieur. Lors du dépôt de son brevet en 1787, Baker nomma son invention « la nature à coup d'œil ». En 1792, « le terme « panorama » sera inventé à partir des mots grecs « *pan* », qui signifie « tout » et « *horama* » qui signifie « vue » (Clee, 2005, p. 188). Dans certains projets plus anciens, j'ai créé des œuvres avec rétroéclairage (lumière naturelle, télévision plate) en utilisant cette stratégie d'éclairage qui consiste à produire une lumière qui vient de l'intérieur pour éclairer la toile. Le dispositif que j'utilise est fait d'une toile mince et d'une coulée acrylique sur laquelle je peins une image. Cela donne

l'impression d'être devant un vitrail (une peinture lumineuse). Je compte dans le présent projet utiliser à nouveau cette stratégie de rétroéclairage pour animer la télévision de l'installation.

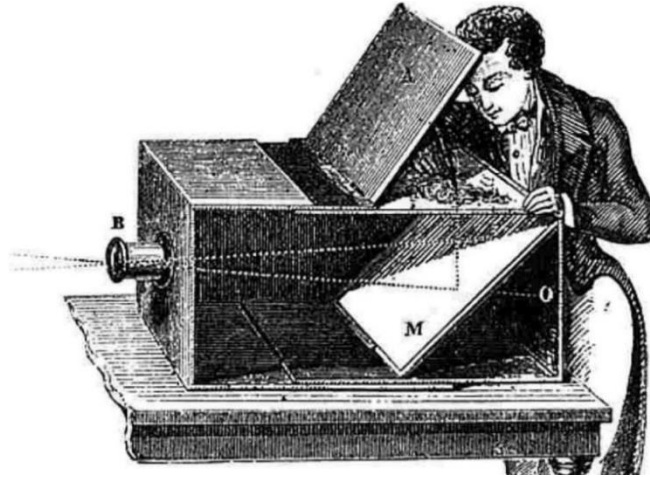


Fig. 4.10

Caméra obscura.

<https://aehistory.wordpress.com/1700/01/01/1700-camera-obscura-in-drawing-process/artist-using-camera-obscura/>

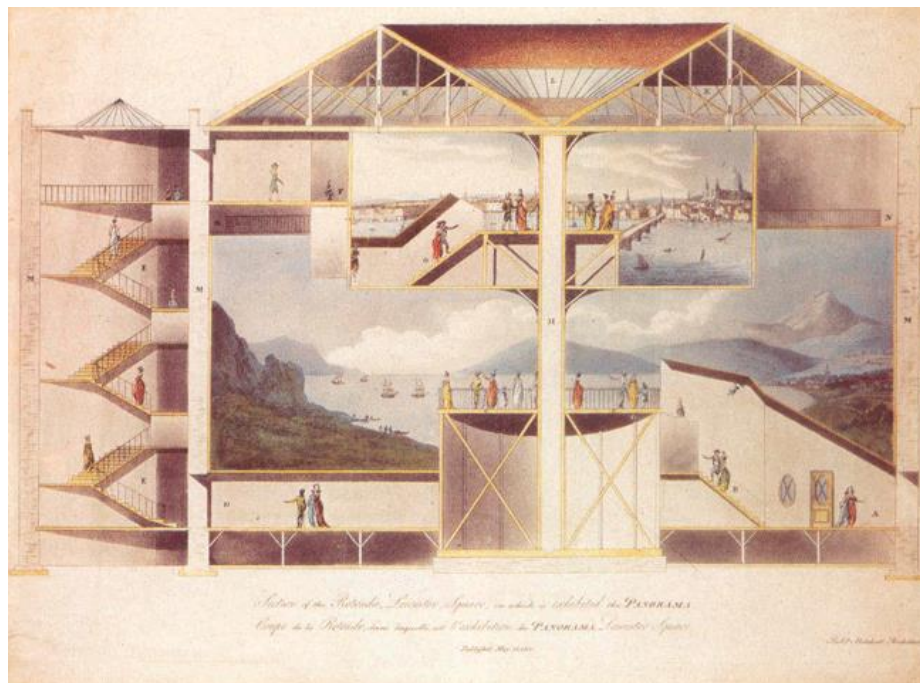


Fig. 4.11 Robert Mitchell, *Panorama Rotunda at Leicester Square*, Gravure en eau-forte, 1801. <https://janeausten.co.uk/blogs/authors-artists-vagrants/the-barker-family-panorama-painters>

On peut tisser des parallèles entre les étapes de travail du panorama peint et l'élaboration de mon projet. Pour réaliser un panorama, on photographiait un paysage qu'on transforme en dessin préparatoire à l'échelle 1 : 10 en ajustant le dessin avec la géométrie propre à une image courbée. On photographiait à nouveau ce dessin pour le projeter sur la toile du panorama. Ensuite, on traçait l'image au fusain. Finalement, on peignait la toile (Grau, 2003, p. 121). Dans l'élaboration de mon projet de création, j'emploie différents moyens techniques pour créer des illusions et des trompe-l'œil en peinture, bien que j'opte aussi souvent pour l'observation à partir du réel ou d'une photographie. Parfois, je me sers d'un projecteur comme nombres de peintres hyperréalistes. J'utilise aussi à l'occasion la technique du transfert d'image par acrylique et plus rarement l'impression à jet d'encre sur toile que je reproduis consciencieusement. Dans tous les cas, comme le dit Hockney (2001), c'est la main de l'artiste qui achève le travail, qui interprète la réalité, même si l'influence des effets

photographique (comme le flou propre à l'effet de la profondeur de champ) se fait sentir dans mes œuvres. D'ailleurs, j'exacerbe souvent cet effet de flou pour créer un lien entre l'image de départ (ses origines photographiques) et l'œuvre finale. Cela permet aussi de traduire la photographie en utilisant les codes de la peinture abstraite et ainsi ajouter une dimension « plus intérieure » dans le sens d'une intégration de l'extérieur par l'affecté et le subjectif. Dans mon travail en peinture, je cherche cette distance avec le réel que la peinture introduit et qui débouche sur des moments plus libres au niveau de l'interprétation pour laisser place à la poésie et la fiction. L'ordinateur intervient aussi à l'occasion dans le processus de la fabrication de mes images peintes et transforme l'image photographique en peinture numérique. Un logiciel de traitement numérique de l'image comme *Photoshop* me permet de modifier et de m'approprier l'image photographique une première fois. Il fait le pont entre la photo et la peinture avec ses outils spécifiques à la peinture, mais aussi grâce à différents réglages, retouches et effets, l'image est travestie et prête à être retravaillée lors du traitement de la peinture. J'utilise aussi les maquettes numériques pour imaginer le projet et expérimenter différentes options. Je passe ensuite à des maquettes en 3 dimensions. Le fait de passer d'un médium à l'autre transforme encore une fois le travail. Tout ce travail préparatoire et le fait de passer d'un médium à l'autre transforment l'œuvre finale. Traditionnellement l'outil est vu comme le témoin du travail. Il y a un dialogue entre la main et l'objet. Cela est moins visible dans le trompe-l'œil où la trace de la main a tendance à disparaître. Dans mon travail, je tente de faire disparaître la présence de ma touche à l'occasion, et à d'autres moments, je souhaite montrer des traces du processus et faire sentir la matière qui compose l'œuvre.

En 1793, Paul Sandby [fig. 4.12] crée une fresque d'un paysage romantique avec trois murs sans cadrages dans la salle à manger de Drakelow Hall dans le Derbyshire. Face à la peinture, l'artiste a recréé un faux terrain composé de vrais objets telle une clôture. Les premiers faux terrains se développent de la Renaissance à l'époque baroque (Grau, 2003, p. 84). Dans la salle à manger de Drakelow Hall, la fonction du faux terrain est

d'estomper les frontières entre l'espace réel et l'espace d'illusion (Grau, 2003, p. 54). Dans mon projet, j'utilise cette stratégie du faux terrain, mais les objets sont de faux objets peints constitués de toile et de peinture. Chez Sandby, le faux terrain sert à crédibiliser ce qui se trouve être plus loin et inaccessible. Dans mon cas, les objets de toile sont en continuité avec les toiles en deux dimensions. Il sert à projeter par l'imaginaire le spectateur dans l'espace de la toile. Le faux semblant ici, ne sert qu'à créer un pont entre le réel et l'imaginaire : un déplacement de l'hyperréel au surréel. Le but n'étant pas de créer une illusion du réel, mais l'illusion du surréel. Dans les illusions à 360 degrés, la tendance est de renier l'image en tant qu'image (Grau, 2003, p. 343). Le panorama transporte le spectateur *dans* l'image. Il annule la distance entre le spectateur et l'image afin d'intensifier l'illusion (Grau, 2003, p. 348). La lumière naturelle émane du plafond et paraît naturelle aux yeux du spectateur. Cet effet sera perfectionné pour le cinéma, la télévision et les images générés par ordinateur. Présentement, je cherche toujours une solution à l'éclairage de mon installation peinte. Je vais peut-être opter pour une intégration d'éléments lumineux au lieu d'un éclairage standard de galerie venant du plafond. Depuis la Renaissance, on utilise différents faux terrains, mais Barker va vraiment intégrer comme dispositif des objets à la peinture (Grau, 2003, p. 59). De petits panoramas à des fins éducationnelle, scientifique ou esthétique vont faire leur apparition pour des chambres privées. Au 19^e siècle, on retrouve dans les maisons bourgeoises des illusions sous la forme de tapisseries inspirées des panoramas. Ce genre d'illusion fabriqué de manière industrielle est toujours disponible aujourd'hui, ce sont souvent des photographies de paysages de type cartes postales (Grau, 2003, p. 60). Dans mon installation, j'intègre aussi le motif d'une tapisserie que je sérigraphie sur de la toile et que je transpose ensuite sur les murs. Une partie du motif fait de fleurs et de plantes se transforme en oreilles. Tiré de l'expression : « les murs ont des oreilles », cet élément est un indice pour les curieux qui cherchent à savoir ce qui se passe de l'autre côté des murs.

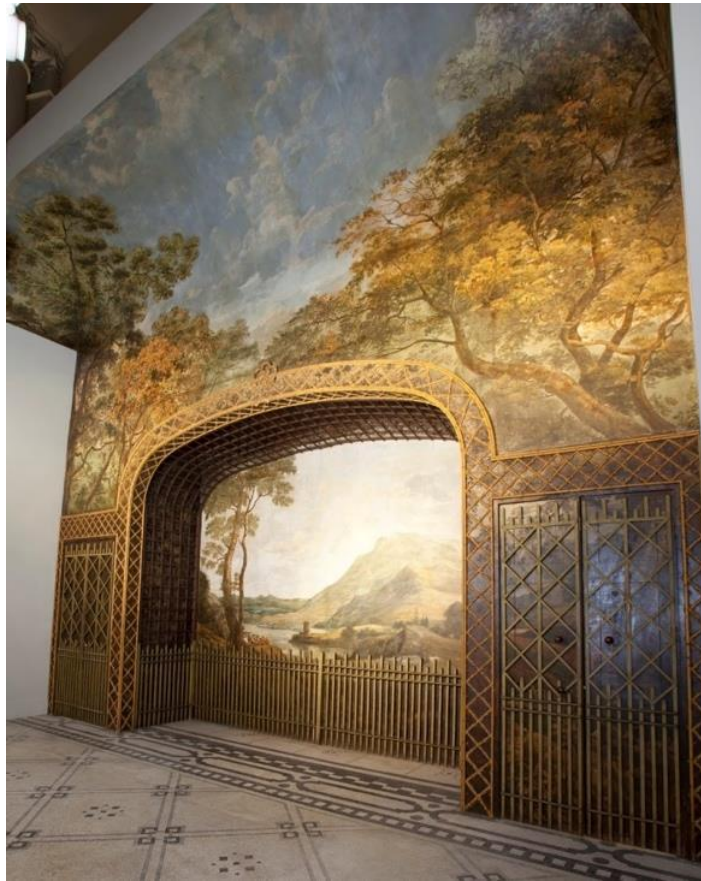


Fig. 4.12 Paul Sandby, salle à manger de Drakelow Hall (faux terrain), Derbyshire, 1793.
<https://frozenink.blogspot.com/2015/05/at-v-idyllic-landscapes.html>

Au Québec, le Cyclorama de Jérusalem à Sainte-Anne-de-Beaupré datant de 1895 a été exécuté à Munich entre 1878 et 1882 par l'artiste allemand Bruno Piglhein [fig. 4.13]. Il est considéré comme l'un des plus beaux panoramas géants au monde, l'un des mieux préservés et le plus grand selon Jean-Pierre Sirois-Trahan, professeur titulaire en cinéma au Département de littérature, théâtre et cinéma de l'Université Laval (St-Jacques, 2019). Olivier Asselin, professeur d'histoire de l'art et d'études cinématographiques à l'Université de Montréal, parle de la place centrale qu'occupe le Cyclorama dans l'histoire du divertissement de masse et de la culture moderne : « avant l'arrivée du cinéma en 1895, il existait des formes de spectacles importantes et le panorama en était un » (St-Jacques, 2019). En effet, les gens à la fin du XIX^e siècle

étaient à la recherche d'un spectacle monumental et immersif qui renouvelait leur rapport à l'image. L'historien du cinéma Louis Pelletier considère pour sa part que le Cyclorama est le témoignage d'une culture visuelle d'une autre époque. Il s'inscrit dans la tradition des technologies du spectacle immersif. Il souligne que des artistes comme Robert Lepage sont dans la continuité de ces œuvres immersives et qu'ils ont ouvert la voie à la conjugaison du théâtre, de la mise en scène, de la réalité augmentée et du numérique (St-Jacques, 2019). Oliver Asselin pense pour sa part qu'en cette ère du virtuel, les spectateurs ont envie d'autres choses que des écrans et qu'ils désirent vivre des expériences de spectacles collectifs dans des espaces réels (St-Jacques, 2019). C'est exactement ce qu'offre mon installation, une expérience immersive sans avoir recours à des écrans (sauf un écran dissimulé derrière la télé en toile), en utilisant des moyens techniques désuets, mais avec une approche actuelle. L'expérience que je propose est une œuvre immersive qui s'installe d'abord dans l'intimité du quotidien et l'espace public pour ensuite se conclure dans l'espace d'exposition.



Fig. 4.13 Bruno Piglhein, Cyclorama de Jérusalem, Sainte-Anne-de-Beaupré, Québec, 1895.
<https://www.ledevoir.com/culture/560211/le-cyclorama-de-jerusalem-sera-classe-bien-patrimonial>

Au 20^e siècle, le désir d'être dans l'image ne va pas disparaître avec la fin des panoramas et l'art restera une source d'inspiration qui contribuera à l'évolution des médias. À une plus petite échelle, le stéréoscope à miroir [fig. 4.14] – inventé en 1838 par Charles Wheatstone et amélioré par des prismes en 1843 par David Brewster – va permettre une illusion comparable au panorama. Ce petit dispositif oculaire couple les images et donne une impression d'espace et de profondeur : tel un effet 3-D (Grau, 2003, p. 141).

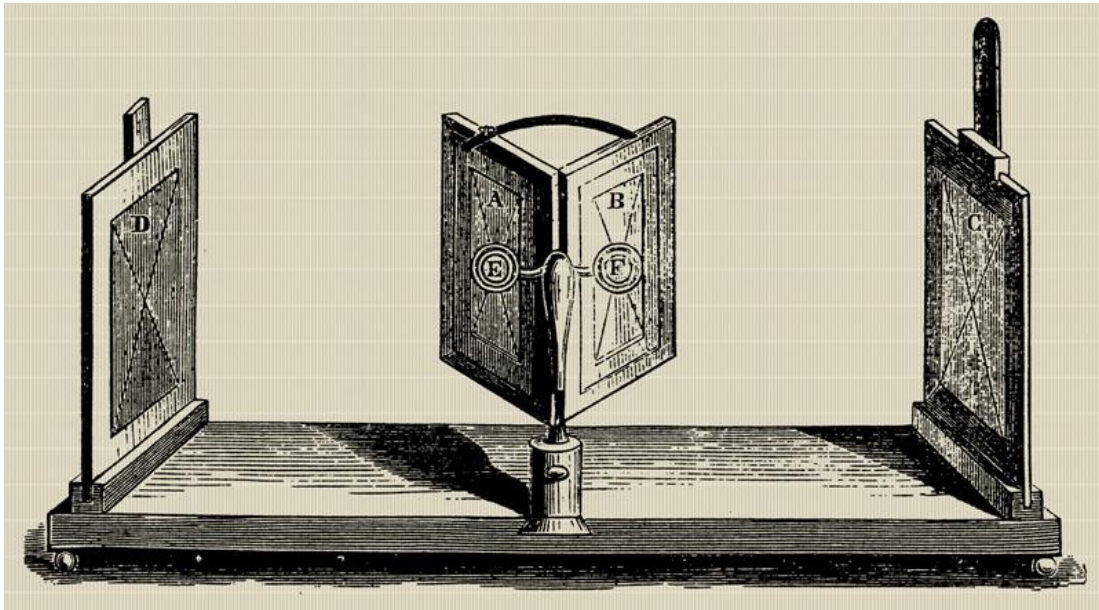


Fig. 4.14 Stéréoscope à miroir, de Charles Wheatstone, 1838 et amélioré par David Brewster, 1843. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Charles_Wheatstone-mirror_stereoscope_XIXc.jpg



Fig. 4.15 *View Master* (dès la fin des années 30) (gauche) et visiocasque actuel (droite).

Les peintres modernes vont aussi chercher à réduire la distance entre l'image et le spectateur par des images qui encerclent le spectateur. Claude Monet par exemple, a cherché pendant des années une manière de fusionner l'image et le spectateur. Le triptyque : *Iris*, *Saule pleureur*, *Agapanthus*, et *Nuages* [fig. 4.16], peint en 1915 et

1917 et mesurant 12,75 m sur 2 m, donne l'illusion d'une toile en continu et complète une vue panoramique du lac des nénuphars (Grau, 2003, p. 141). L'intention de l'artiste était de situer le spectateur au milieu d'une scène d'eau – non pas submergé dans l'eau – mais les immergeant dans l'espace d'une image par une perspective indéterminée (Grau, 2003, p. 142). Dans ce cas en particulier, l'illusion fait place à l'immersion et à l'impression de vivre le réel. Il ne s'agit plus d'être dans l'image, mais dans la peinture. Le but n'est plus de vivre par procuration le réel par le truchement du mimétisme de la nature, mais d'une impression de la nature. D'une certaine manière, je cherche aussi à évoquer l'idée que le spectateur se retrouve « noyé dans la peinture » en réalisant une installation tout en peinture où la toile est omniprésente. Cependant, le spectateur est moins dans un environnement immersif qui regarde vers l'extérieur qu'à l'intérieur même d'un tableau.



Fig. 4.16 Claude Monet, *Iris, Saule pleureur, Agapanthus, et Nuages*, Huile sur toile, 1915-1917. <https://www.laliberte.ch/news-agence/detail/agrandi-repense-le-moma-de-new-york-fait-sa-revolution/537730>

Dans un contexte social et esthétique complètement différent, Enrico Prampolini, membre de la seconde génération des Futuristes, n'était pas intéressé à reproduire des éléments naturels du monde (Grau, 2003, p. 143). Il propose alors la scène poly dimensionnelle. Il remplace la traditionnelle boîte horizontale qui délimite l'attention du spectateur par une sphère (Grau, 2003, p. 144). Dans son manifeste sur la scénographie (Prampolini, 1922), il revendique la suppression de toute peinture scénique statique et milite pour son remplacement par une architecture scénique électromécanique dynamique faite d'éléments lumineux en plastique et en mouvement. Il est fasciné par l'idée d'utiliser tous les outils disponibles pour effacer les frontières entre le spectateur et l'espace de l'image (Grau, 2003, p. 143). Un peu comme les intentions de Prampolini, mon installation peinte sera composée d'éléments mécaniques qui donnent vie aux tableaux. Je ne cherche pas à accentuer le réalisme de ces objets par le mouvement, mais bien à évoquer l'idée qu'ils prennent vie sous nos yeux. Je tente en quelque sorte à rendre crédible l'imaginaire.

Bien qu'ils soient intéressés par d'autres enjeux artistique et politique, les artistes du Bauhaus vont également tenter de fusionner la scène et l'audience dans leurs œuvres. Les notions d'art total sont entre autres développées par László Moholy-Nagy et Walter Gropius (Grau, 2003, p. 144). Moholy-Nagy réinterprète certaines idées de Richard Wagner : il veut réduire l'importance des mots parlés et envisage l'ensemble comme un espace synthétique en mouvement accompagné de son et lumière dans une expression artistique abstraite et renforcée par un appareillage technique (Grau, 2003, p. 145). Dans mon projet, l'idée du « white cube » associée aux arts visuels fait place au « black cube » qu'on associe généralement au théâtre. Les disciplines se fondent l'une dans l'autre dans la pénombre et un éclairage théâtral. Comme les artistes du Bauhaus, la scène et l'auditoire se confondent puisque certains visiteurs se retrouvent dans l'espace du salon et sont épiés par d'autres personnes de l'autre côté du mur. Dans ce contexte, le spectateur devient acteur malgré lui. Ici, les mots s'invitent dans l'installation par la bouche du performeur et par différents outils de médiations qui sont

transformés en œuvres littéraires. Contrairement au théâtre, où le décor sert généralement de support aux acteurs, *Sous le vernis* propose plutôt une installation qui amalgame acteur-performeur, décor et spectateur-acteur en une œuvre.

Avant que le film devienne le successeur du panorama, plusieurs autres médias ont évolué pour en arriver à ce nouveau médium. En 1894, le stéréopticon [fig. 4.17] était présenté au public. Cet appareil présentait seize diapositives en une succession rapide sur un écran circulaire. Présenté pour la première fois à l'exposition universelle de 1900 à Paris, le panorama a été unifié au cinématographique pour en arriver à un médium hybride : le Cinéorama [fig. 4.18] (Grau, 2003, p. 147). En 1939, lors de l'exposition universelle de New York, on présente le Futurama [fig. 4.19]. L'ensemble offre une vision optimiste d'une ville moderne américaine après la grande dépression : les spectateurs assis dans le noir autour d'une immense maquette regardent le monde de demain, celui qui préfigure les années 60 (Grau, 2003, p. 148-149). Les jeux d'échelles sont un moyen efficace d'orienter le regard du spectateur et de faire passer métaphoriquement la fiction dans un autre espace-temps. L'espace agrandi ou réduit implique forcément une autre dimension du temps. Les expositions universelles ont introduit de nouvelles expériences visuelles au public avec les technologies disponibles les plus avancées. L'objectif étant de créer une crédible et irrésistible vision du futur, et cela pouvait être possible en employant de grands formats d'images pour rejoindre et impressionner les spectateurs (Grau, 2003, p. 151). Au début le spectateur est captivé par l'illusion, mais rapidement l'habitude à cette illusion finit par ne plus être efficace (Grau, 2003, p. 152). C'est pourquoi une œuvre immersive n'est pas nécessairement gigantesque, l'astuce est de jouer avec l'échelle et de déplacer mentalement le spectateur dans l'œuvre. En 1921, *Televue* [fig. 4.20] présente le premier film en 3-D aux États-Unis. Ce film en couleur était vu avec des lunettes à deux couleurs pour créer une impression d'espace et de profondeur. À la fin des années 40, le cinéaste et théoricien soviétique Sergei Eisenstein pense que l'histoire de l'art comme processus évolutif est inséparable du développement des technologies (Grau, 2003, p. 153-154).

Il est indéniable que les arts se sont transformés par l'entremise des nouvelles technologies disponibles à chacune des époques. Cependant, je ne crois pas que cela entraîne nécessairement une évolution. L'outil doit dépasser sa fonction première pour créer quelque chose d'intéressant, il faut le retourner contre lui-même, le déconstruire pour reconstruire autre chose. Pour ma part, je tente de reconquérir de vieilles techniques sous l'éclairage de nos connaissances actuelles dans le but de les réactualiser. Le plaisir de redécouvrir ce qu'on pensait connaître se combine à la nostalgie du passé. D'ailleurs, mon travail baigne dans la nostalgie autant par la facture des œuvres que par les techniques utilisées. Le temps est au cœur de cette entreprise. Il s'incarne aussi quand le spectateur expérimente l'œuvre. D'entrée de jeu, le spectateur reçoit un carton d'invitation-œuvre qui enclenche le début du spectacle dans l'espace privé. Il a le loisir de choisir le moment et le temps qu'il veut bien y consacrer. Ce temps élastique consacré au spectacle vient se brouiller avec la vie et se superposer au réel dans un trompe-l'œil vivant. Durant la fin des années 1950, les happenings encouragent la participation du public dans un « work in progress ». La structure narrative de ces actions est non linéaire et tend à se dissoudre dans un point spatial fixe et une limite de temps, de même qu'une dislocation de la position de l'auteur (Grau, 2003, p. 205-206). Dans mon projet, je questionne cette notion d'auteur, d'identité et d'originalité dans une tentative de surmonter la dichotomie entre l'art et la vie, et d'expérimenter la vie à travers la lorgnette d'une pensée esthétique. À partir des années 1950 et 1960, la performance, les actions artistiques et les happenings sont un point tournant où la conception de ce qu'est l'art va se briser (Grau, 2003, p. 205) puisque la distance sacrée entre l'objet et le spectateur va se réduire et ainsi permettre au spectateur de vivre une expérience immersive et de faire en quelque sorte partie de l'œuvre.

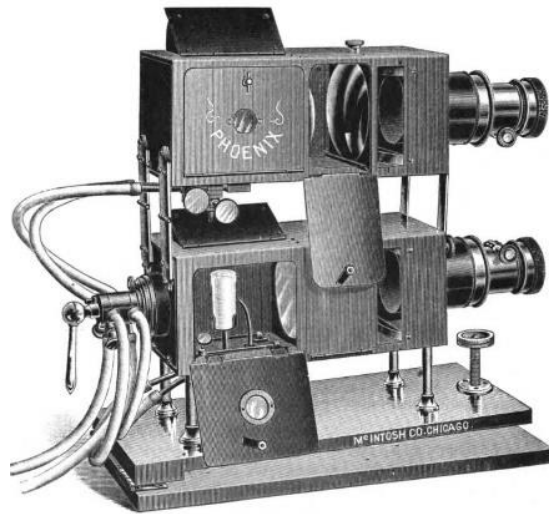


Fig. 4.17 Stéréopticon, 1894. <https://en.wikipedia.org/wiki/Stereopticon>

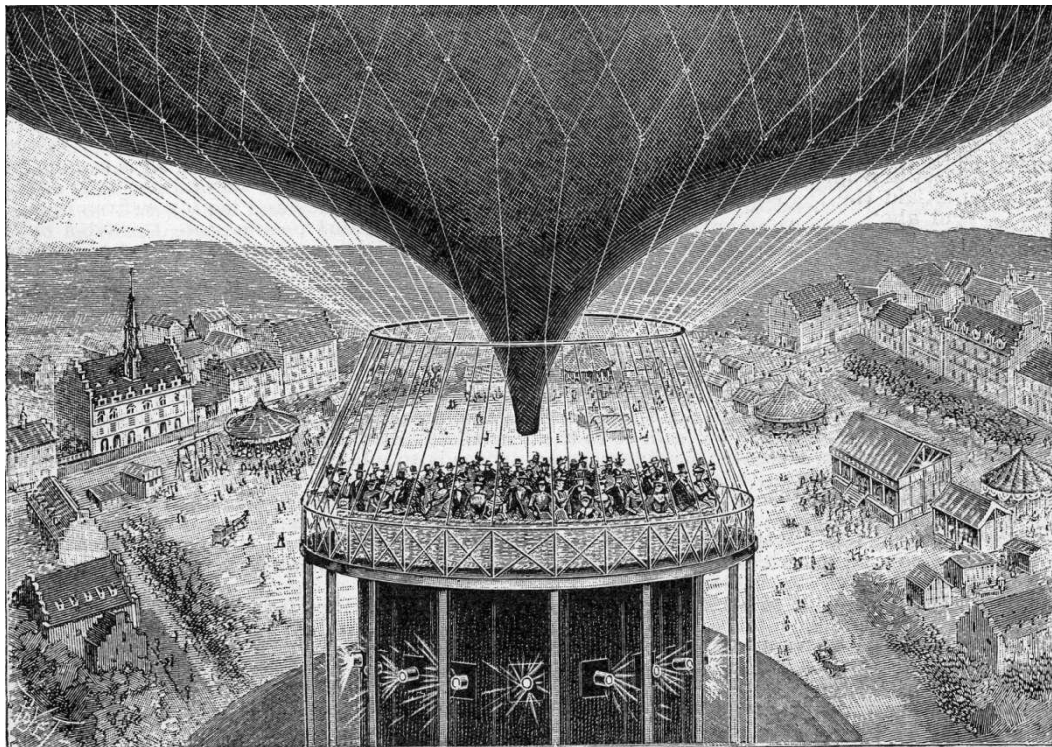


Fig. 4.18 Cinéorama, Paris, 1900. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Cin%C3%A9orama>



Fig. 4.19 Futurama, exposition universelle de New York, 1939.
<https://www.pinterest.ca/pin/24629129181711205/>

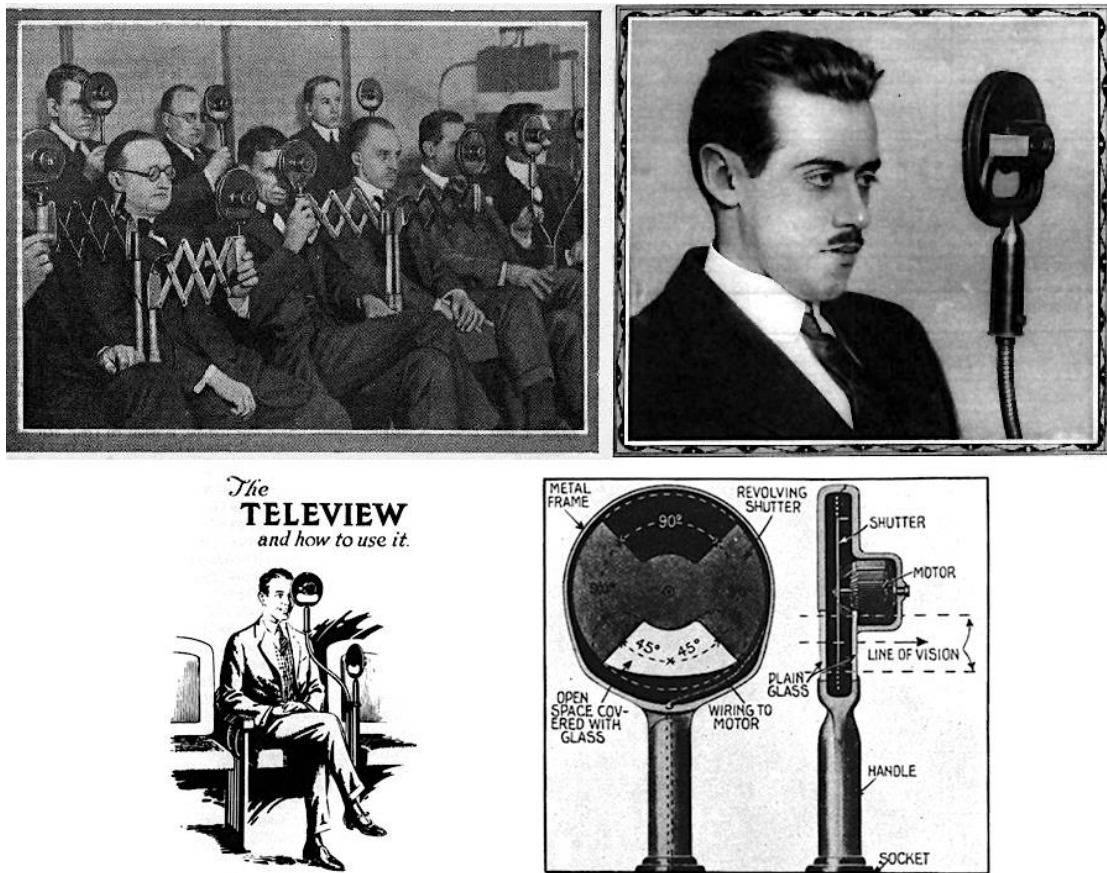


Fig. 4.20 Le système de visualisation 3D Television de Hammond, 1921.
<https://www.madeinchicagomuseum.com/single-post/hammond-organ-co/>

Parallèlement à cette démarche inclusive du spectateur durant les années 1960 où il devient une sorte de co-auteur de l'œuvre, se développe l'Op Art qui propose une expérience perceptive qui met en jeu le corps du spectateur et non seulement son esprit. Les artistes de l'Op Art mettent au point des méthodes innovantes pour tromper l'œil, permettant ainsi aux toiles bidimensionnelles d'apparaître en trois dimensions. Alors que les peintres précédents avaient su recréer l'illusion de la profondeur grâce à la perspective, les artistes de l'Op Art ont développé des effets visuels produits par l'usage de distorsions visuelles. Leurs œuvres abstraites et géométriques s'appuient sur la

mécanique de l'œil du spectateur. Les artistes transforment leurs compositions en représentations chatoyantes et changeantes de lignes et de couleurs (Gottesman, 2016). La combinaison des deux approches me permet de faire un pont entre les recherches des artistes de la Renaissance sur la perspective et la modernité qui s'impose comme une rupture avec le passé. J'utilise à la fois dans mes tableaux les innovations des artistes Op Art et les illusions de profondeur des peintres de jadis. Les stratégies Op Art me permettent de créer des illusions de couleurs, qui ne sont pas situées dans l'image, et des effets de mouvements, malgré le statisme de certaines œuvres.

Le physicien Donald MacKay, qui fonda le Département de communication et de neuroscience à l'université de Keele, a conçu en 1957 un cercle constitué de parties en noir et blanc qui convergent vers le centre. Cette figure en noir et blanc active des moirés colorés et des mouvements dans sa partie centrale. Le système visuel fait parfois percevoir des couleurs sur une image en noir et blanc; on parle alors de *couleurs subjectives*, car elles diffèrent d'un observateur à l'autre, et certains ne les perçoivent pas (Gottesman, 2016). Ces couleurs subjectives s'expliquent par des modulations temporelle et spatiale. Elles ne proviennent pas d'un mouvement du dessin, mais bien des mouvements de l'œil lui-même. En effet, ce dernier ne reste jamais figé, même lorsqu'on fixe le regard : il est animé de mouvements rapides, aléatoires, et de faible amplitude, appelés microsaccades; essentielles à la majeure partie de la perception visuelle (Valeur, 2019). Lorsqu'ils sont présentés avec des images fortement tramées et fortement contrastées, les yeux (qui sont attirés par le contraste) n'arrivent pas à faire le focus. «Mes peintures sont multifocales», explique l'artiste britannique Op Bridget Riley [fig. 4.21]. « Ne pas être fixé sur un seul point, cela fait très souvent partie de notre époque » (Gottesman, 2016).

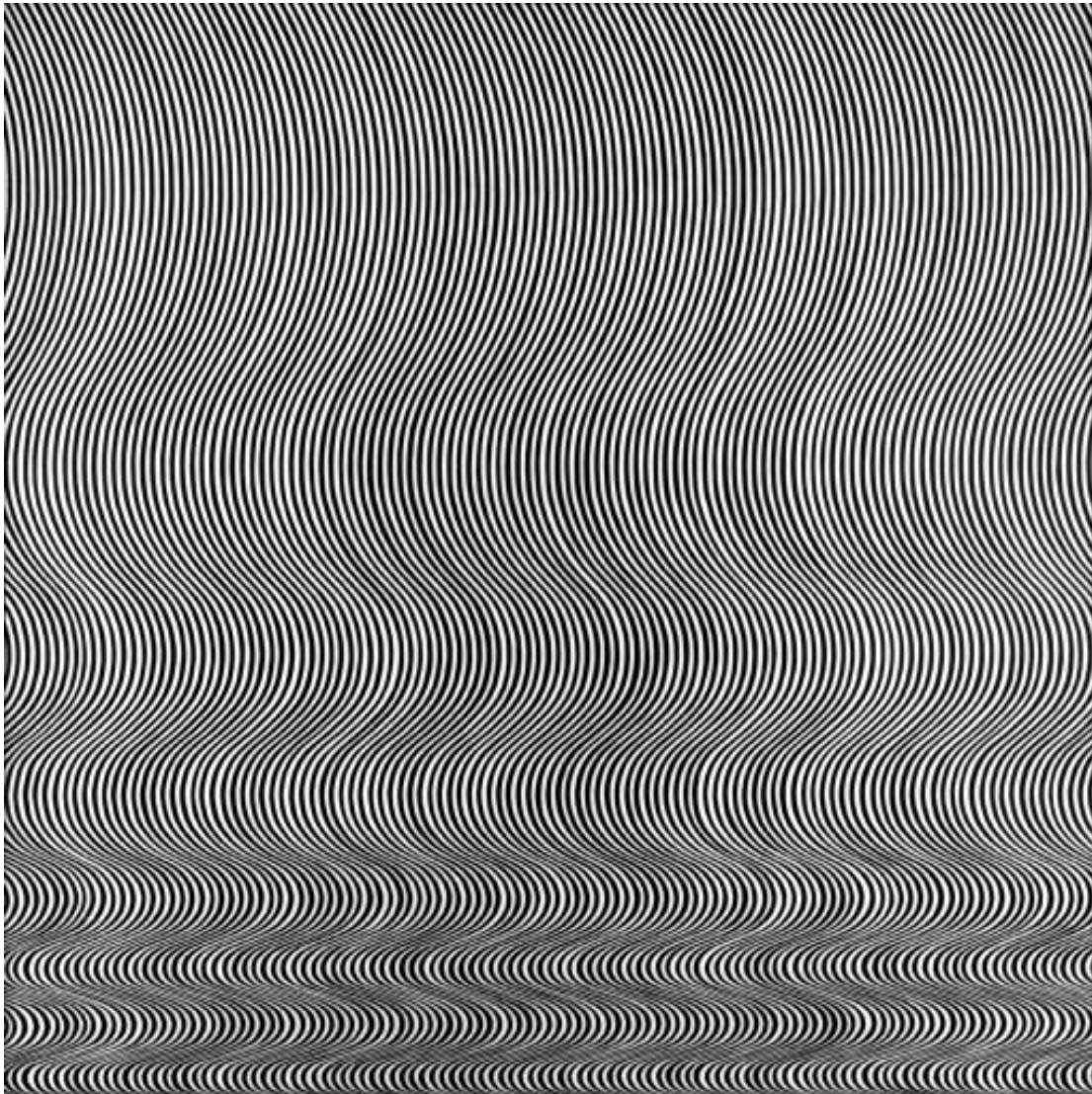


Fig. 4.21 Bridget Riley, *Fall*, Peinture à l'acétate de polyvinyle sur panneau dur, 1963.
<https://www.tate.org.uk/art/artists/bridget-riley-1845>

Produire l'impression de mouvements ou de vibrations en mettant à profit les propriétés de l'œil et les illusions d'optique, tel est l'objectif des œuvres Op Art (Valeur, 2019). Tout comme les illusions Op Art, je superpose en dégradé des motifs de style Op Art en noir et blanc sur mes trompe-l'œil. Ces motifs font vibrer l'image. Ainsi, l'illusion de mouvement suggéré à partir d'une image fixe est en adéquation avec mon concept,

puisque l'objectif au niveau fictionnel de mon personnage principal est de réaliser un trompe-l'œil si « vrai » qu'il va prendre vie sous nos yeux.

Dans le champ des images en mouvement, une succession d'innovations va voir le jour. En 1952, le Cinérama de Fred Waller permet de voir un film en 180 degrés. Il s'agit d'un recul par rapport aux images 360 degrés, mais ce fût tout de même un succès commercial. Durant la même période, Morton L. Heiling [fig. 4.22] développe une vision encore plus radicale de l'immersion avec le Cinéma du Futur. Tous les sens du spectateur y sont alors sollicités : la vue, l'ouïe, le goût, l'odorat et le toucher. Cependant l'écran occupe seulement 18 pour cent du champ de vision du spectateur. Avec ses recherches sur les images immersives, il contribue à l'élaboration de la télévision. En 1960, il brevète une télévision stéréoscopique pour usage individuel. L'appareil était fait de deux petites télévisions miniatures qui produisaient une image 3-D en combinant le principe d'images stéréoscopiques. Deux ans plus tard, il invente le Sensorama (Grau, 2003, p. 157) qui fait penser à un jeu d'arcade des années 1980 avec effets de vent, vue en 3-D, vibrations et odeur. Toujours dans la même perspective, le cinéaste culte John Waters [fig. 4.23] se fait connaître mondialement en 1981 par le film Polyester, le premier film en *odorama*. Le spectateur se voyait remettre à l'entrée un ticket avec des pastilles à gratter qui correspondait à différentes scènes (Grau, 2003, p. 158).



Fig. 4.22

Morton L. Heiling, Sensorama, 1962.
<http://www.mediaartnet.org/works/sensorama/>



Fig. 4.23 John Waters, *Polyester*, Film en odorama, 1981.
<https://www.mediamatic.net/en/page/88062/workshop-odorama-scent-creation>

En 1984 l'Omnimax [fig. 4.24], un cinéma sphérique, propose une expérience immersive. James Gibson a défini cette tendance par un désir d'éliminer tout cadrage du champ de vision. De ce point de vue, l'IMAX (maximisation de l'image) introduit dans les années 1990, transporte littéralement le spectateur dans l'image, spécialement dans le 3D IMAX [fig. 4.25]. IMAX présente des films de lieux spectaculaires comme le Grand Canyon qui comportent des dimensions si vastes que les yeux ne peuvent tout absorber d'un coup d'œil. Ils élargissent l'idée du spectacle aux phénomènes naturels (Grau, 2003, p. 161). Ce genre d'innovation débouche sur une forme de spectacle du réel. Par des moyens autres, je tente de transformer le réel en événement. C'est-à-dire, de le voir comme un événement sacré, qui mérite toute notre attention.



Fig. 4.24 Omnimax, 1984. <https://www.pinterest.ca/pin/30258628717819007/>



Fig. 4.25 IMAX 3D, introduit dans les années 1990
<https://www.seibertron.com/transformers/news/dark-of-the-moon-back-in-imax-3d-august-26-september-8/22637/>

L'interactivité est une autre forme d'immersion puisqu'elle implique le spectateur et l'intègre à l'action. En 1963, le Sketchpad [fig. 4.26] fait son apparition. Ce logiciel est un précurseur des logiciels graphiques comme Adobe Illustrator ou McDraw avec une interface qui permet de pointer les actions (Grau, 2003, p. 162). Dans les années 1980, la NASA développe la technologie de la téléprésence qui permet de faire bouger un robot à distance. La téléprésence augmente la connexion entre le corps et la machine (Grau, 2003, p. 167-168). Dans mon projet, sans être directement de la téléprésence, j'anime certains éléments de l'installation comme la marine [fig. 2.4] qui vogue sur son

clou par l'intermédiaire de l'informatique, l'électronique et la mécanique dans le but de suggérer une présence. L'espace virtuel, comme l'Internet qui fait maintenant partie de nos vies, propose aussi un réseau qui donne accès à un espace d'illusion immersif (Grau, 2003, p. 173). Les ordinateurs sont excellents pour diffuser de l'information, mais ils ont de la difficulté à enregistrer ou reproduire la présence et la sensualité d'une œuvre d'art matérielle (Grau, 2003, p. 207). De-là mon choix d'utiliser des moyens plus traditionnels pour produire une œuvre immersive. Le but de la réalité virtuelle est de limiter la distance entre le réel et le virtuel, tandis que le trompe-l'œil est davantage un commentaire sur le réel. Avec le virtuel, nous sommes *dans* l'image, et non pas *sur* l'image comme en peinture. Une distance avec la réalité tangible subsiste. C'est un peu comme si notre esprit était dans l'image sans notre corps. On peut s'approcher d'une peinture jusqu'à la toucher. Malgré une apparence de liberté de déplacement, le virtuel ne permet pas d'aller exactement où l'on veut, nous sommes à l'intérieur de l'image prisonniers des limites de l'espace de la programmation.

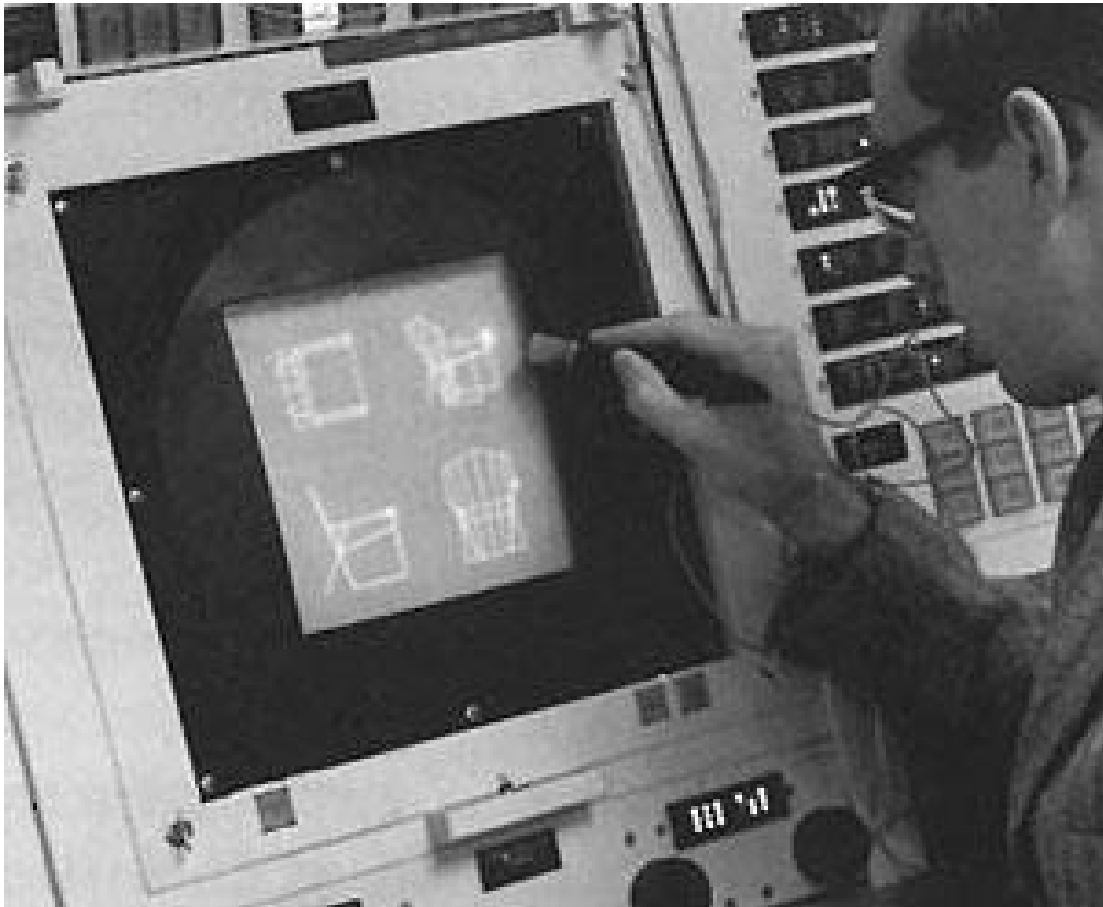


Fig. 4.26 Sketchpad, 1963. <https://kisd.de/~rbaehren/sketchpad.htm>

L'artiste canadienne Charlotte Davies s'inspire en partie des attributs de la peinture pour créer son œuvre de réalité virtuelle *Osmose* [fig. 4.27] qui n'est pas du réalisme digital ou une abstraction, mais une sorte de sfumato qui trompe l'œil pour faciliter les associations (Grau, 2003, p. 200-201). En 1995, lorsqu'elle présente son œuvre d'art virtuel dans les musées de l'Amérique du Nord et en Europe, l'objectif de Davies est de développer une interface naturelle révolutionnaire, car l'interface est le point de contact entre l'humain et la machine. L'interface technique d'*Osmose* est intuitive et connecte inconsciemment le spectateur avec l'espace virtuel. Dans la réalité virtuelle,

l'interface est la clé, car il définit le caractère de l'interaction et de la perception (Grau, 2003, p. 198). Pour être efficace lors de la déambulation, le dispositif doit être fluide au niveau ergonomique et du comportement attendu du spectateur. La séquence des actions doit respecter une certaine logique pour ne pas briser le réalisme de la fiction immersive. À ce sujet Donald Norman, spécialiste des sciences cognitives et ingénieur en ergonomie, explique dans son livre *The Design of Everyday Things* (1988) que le design sert à optimiser la communication entre l'objet et l'utilisateur. Une des principales prémisses du livre porte sur le guidage intuitif qui devrait être présent dans la conception d'un objet, et par extension dans une installation déambulatoire. À un autre niveau, l'immersion survient également quand dans une œuvre d'art technologique, message et médium sont perçus de façon inséparable. Alors, la conscience de l'illusion, comme dans les formes de trompe-l'œil plus primaire, peut passer à une illusion inconsciente. En résumé, pour qu'il y ait immersion, il doit y avoir impérativement des illusions efficaces qui dissimulent un moment l'artifice afin de maximiser l'intensité du message : c'est alors que le médium devient invisible (Grau, 2003, p. 339-340). Au-delà de la qualité esthétique et de l'efficacité de sa mécanique, une œuvre d'art immersive se doit d'être suffisamment pertinente pour que le spectateur ait envie d'expérimenter l'œuvre et non seulement croire à ce qu'il a sous les yeux.

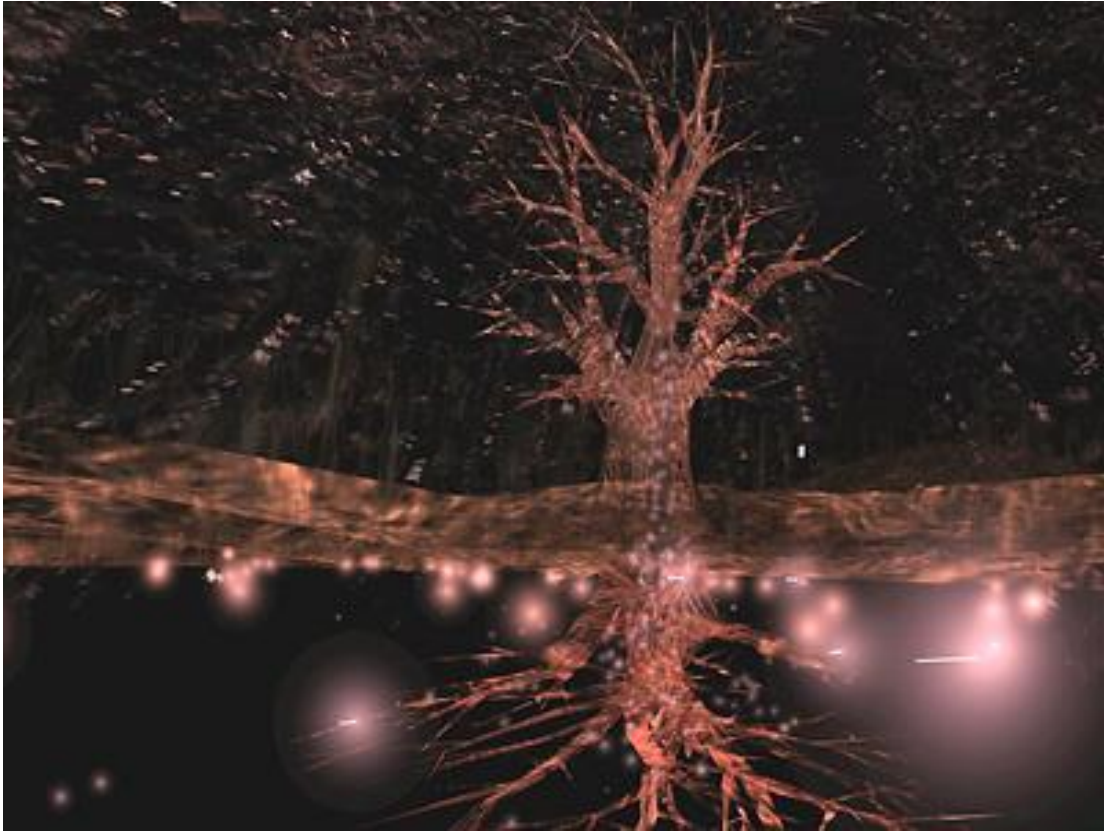


Fig. 4.27 Charlotte Davies, *Osmose*, Installation immersive, 1995.
<http://www.immersence.com/publications/1995/1995-FAziosmanoff-fr.html>

CHAPITRE V

LITTÉRATURE ET POLAR

Dans ce polar peint, j'invente une histoire de faussaire par l'intermédiaire d'une fiction littéraire. Il existe un grand nombre de romans policier ou polar qui portent sur le monde de l'art. On ne compte plus les romans policiers qui racontent une histoire de tableaux volés, de peintres ou de faussaires. D'ailleurs, la discipline la plus fréquemment citée pour « parler d'art » est sans contredit la peinture. Ce n'est donc pas un hasard, si j'ai opté pour la peinture afin de planter le décor de mon histoire et de mon installation (à moitié atelier et salon littéraire ou salon de conversation de style XIX^e siècle). Voici une courte liste de livres marquants qui ont influencés d'une manière ou d'une autre le récit de cette expérience artistique : *Le portrait de Dorian Gray* d'Oscar Wilde, *Le Chef-d'œuvre inconnu* d'Honoré de Balzac, *Clara et la pénombre* de José Carlos Somoza, *Trois carrés rouges sur fond noir* de Tonino Benacquista, *La fille aux yeux de Botticelli* d'Herbert Lieberman. L'art, en occurrence la peinture, est un thème récurrent chez ces auteurs de polars. En revanche, il est plutôt rare de voir des artistes s'intéresser au genre pour créer une œuvre.

Dans son essai sur le roman policier, Yves Reuter (2009, p. 128) fait d'abord son historique. Il définit ensuite plus précisément ce qui selon lui constitue les trois catégories du genre : roman à énigme (Agatha Christie et son Poirot), roman noir (Dashiell Hammet, détective privé) et le roman à suspense (Mary Higgins Clark). Cette recherche sur les genres est éclairante pour comprendre que *Sous le vernis* se situe du côté du roman à énigme. L'utilisation du trompe-l'œil dans la réalisation de ce polar

peint n'est pas innocente. Le trompe-l'œil joue avec notre perception et nous fait croire à une réalité illusoire grâce à des artifices et des jeux de séduction. Le polar lui, se nourrit du mensonge, le lecteur cherche à percer une énigme ou un crime mystérieux qui sera éclairci par les recherches et les raisonnements d'un policier (Messac, 1929) et par extension, on pourrait dire qu'il cherche une forme de *vérité*. Cette dimension d'enquête métaphorique sur la vérité avec un grand « V » m'intéresse notamment dans ce projet de recherche-crédation.

Cependant, à la lumière de mes recherches actuelles, il ne semble pas exister à proprement parler de polar dans le champ des arts visuels sous forme d'installation peinte. Néanmoins, plusieurs artistes se sont intéressés à l'enquête sous différentes formes artistiques dans le champ des arts visuels. Je pense notamment à Sophie Calle dans le projet *L'hôtel* [fig. 5.1] (1981). L'artiste a obtenu une place de femme de chambre dans un hôtel vénitien afin d'en espionner les clients. Il en résulte un ensemble de textes et de photographies qui témoignent des intrusions de l'artiste. Celle-ci a ouvert les valises des occupants, lu leur courrier et leurs journaux intimes, photographié leurs lits et leur linge sale, et a même inventé des scénarios fantasques pour expliquer les éléments ainsi découverts. Dans *Le carnet d'adresses* (1983), elle a photocopié le contenu d'un carnet d'adresses trouvé dans la rue, puis interrogé toutes les personnes répertoriées au sujet du propriétaire du carnet. Ces entretiens furent publiés sous forme de feuilleton dans le journal *Libération*, au bout duquel le propriétaire du carnet, furieux, demanda au journal de publier une photographie de l'artiste nue (Heartney, 2013, p. 140).



Fig. 5.1 Sophie Calle, *L'hôtel*, Œuvres sur papier, photographies, 1981.
<https://www.sfmoma.org/artwork/FC.431.A-B/>

Ces artistes qui utilisent la participation active de personnes extérieures vont jusqu'au bout des conséquences logiques de l'inversion proposée par Roland Barthes (1994, p. 491-500), en permettant au spectateur de jouer un rôle d'auteur. Si les personnes impliquées dans les projets de Sophie Calle le sont souvent contre leur gré, les participants aux œuvres de Janet Cardiff (et Georges Bures Miller, son collaborateur) sont pleinement conscients du rôle qu'ils jouent. Dans *The Muriel Lake Incident* [fig. 5.2], « les spectateurs munis de casques audios pénètrent dans une maquette qui leur donne l'illusion de se trouver au balcon d'une salle de cinéma. Des bruits s'élèvent, certains en provenance de l'écran, d'autres du public, qui commentent en chuchotant l'arrivée tardive d'une femme dans la salle. Celle-ci fait allusion à un individu à l'air louche, puis on entend un coup de feu résonner. Le spectateur a l'impression d'être intégré à l'action d'un film *policier*, voire d'être l'auteur du coup de feu qui sème la panique » (Heartney, 2013, p. 141). Dans les « promenades audio » [fig. 5.3] de Cardiff, le visiteur équipé d'un casque et d'une vidéo effectue un circuit (musée, parc, rue) en se laissant guider par une voix enregistrée qui leur chuchote des commentaires. Le charme de ces promenades tient en partie à cette manière de mêler fiction et réalité (Heartney, 2013, p. 140).



Fig. 5.2 Janet Cardiff et Georges Bures Miller, *The Muriel Lake Incident*, Installation multimedia, 1999. <https://www.pinterest.ca/pin/444167582004727782/>



Fig. 5.3 Janet Cardiff et Georges Bures Miller, *Night Walk for Edinburgh*, Installation multimedia, 2019. 2019. <https://canadianart.ca/reviews/janet-cardiff-and-george-bures-miller-2/>

Pour ma part, dans cette approche multidisciplinaire, il y a une démultiplication des types de « lectures » qu'on peut faire de l'œuvre par l'intermédiaire d'une lettre, de tableaux, d'un performeur et d'un balado. Toujours dans l'optique de questionner notre perception, je fusionne dans *Sous le vernis* la réalité et la fiction grâce à l'audio. En effet, le spectateur est invité à déambuler dans une bibliothèque à la recherche d'indices à l'aide d'un fichier audio téléchargé à partir d'une adresse Web indiquée dans le petit dossier reçu par la poste. Dans ce projet, l'importance de l'influence de la littérature est rappelée de multiples façons tant par le parcours audio en bibliothèque que la présence d'une bibliothèque peinte [fig. 2.3] garnie de livres au cœur de l'installation. Les livres apparaissent dans nos sociétés comme les traces d'une époque révolue. Selon

Guy Berthiaume, les livres sont un contrepoison aux fausses nouvelles et la population fait confiance aux bibliothèques et aux archives pour conserver « la vérité ». Elles sont détentrices des sources premières, vers lesquelles on peut revenir pour vérifier des choses, les comprendre », explique l'historien et administrateur de Bibliothèque et archives Canada (Nadeau, 2019). La bibliothèque et les livres s'imposent dans mon polar peint comme emblème de la vérité dans un contexte où règne le mensonge (le polar). Ce contraste entre la vérité et le mensonge se fait aussi sentir quand le spectateur est appelé à déambuler dans la bibliothèque à la recherche de la vérité sur un faussaire fictionnel. La bibliothèque incarne un lieu réel et de vérité où se joue une partie de la fiction. Les temps ont changé, dit Guy Berthiaume. « Depuis environ quinze ans, les archives ne sont plus tout entières consacrées aux grands hommes, aux figures politiques. On s'intéresse davantage à l'histoire des gens ordinaires, issus de tous les milieux. L'époque où on ne s'intéressait qu'à l'histoire officielle est révolue. L'histoire nationale unique, avec un grand H, n'existe plus. Il y a des histoires » (Nadeau, 2019). En extrapolant, on pourrait dire qu'il n'y a pas qu'une histoire vraie, mais des histoires, des histoires vécues et des histoires fictionnelles. Et c'est justement à ces histoires multiples que le spectateur est convié : une histoire personnelle au quotidien entremêlé de fictions.

Le point culminant de ce projet de recherche-crédation – sorte de trompe-l'œil vivant qui amalgame le réel et la fiction – se trouve dans la salle d'exposition où le spectateur sera témoin d'un étrange rituel qui se répète indéfiniment sous ses yeux par l'intermédiaire d'un faux spectateur qui joue le rôle du faussaire, un peu comme dans le roman fantastique *L'invention de Morel* d'Adolfo Bioy Casares (1973). Bien que le roman policier ou polar soit la source d'inspiration principale du projet, soulignons que la part du roman fantastique n'est pas négligeable pour autant. Dans ce récit de Casares, qui se passe sur une île déserte dans une somptueuse villa dont les sous-sols abritent une machinerie aux fonctions énigmatiques, le protagoniste assiste à des apparitions qui se répètent à l'infini.

La lecture comme telle permet aussi comme *L'invention de Morel* de réanimer l'œuvre à chaque occasion. Les érudits médiévaux définissent l'enfer comme un présent continu. La lecture d'un livre ou d'une œuvre peinte est aussi la source d'un présent toujours en mouvement où de nouveaux lecteurs se plongent dans de vieux livres ou de vieux tableaux qui deviennent neufs en cours de lecture. Chaque lecteur existe afin d'assurer à un livre donné une modeste immortalité. La lecture est, en ce sens, un rituel de renaissance (Manguel, 2006, p. 39) et on pourrait tirer la même conclusion pour un tableau regardé. On pourrait également dire que le détail en peinture ou en littérature transforme notre perception. À mesure qu'on découvre de nouveaux détails, l'œuvre se métamorphose sous nos yeux et régénère le sens de l'œuvre.

CHAPITRE VI

LA CONNIVENCE DU DÉTAIL EN PEINTURE ET DANS LE ROMAN POLICIER

Dans ce chapitre, je vais présenter le lien qui existe entre le roman policier (polar) et le trompe-l'œil en recoupant la notion d'indice propre au roman policier, et celui du détail en peinture. Autant dans sa structure narrative que dans l'acte de regarder, mon projet s'articule comme certains romans policiers où l'histoire est racontée par différents témoins du crime d'un chapitre à l'autre. Il en découle une progression narrative qui se développe par l'intermédiaire de protagonistes qui racontent leurs expériences avec le criminel (faussaire) par l'intermédiaire de divers médiums comme l'art postal (carton d'invitation), l'art Web (faux entretien d'une journaliste dans une revue d'art), l'art d'infiltration avec un audioguide dans une bibliothèque (collectionneur qui raconte sa rencontre avec le faussaire) et enfin avec le faussaire lui-même (performeur dans l'espace d'exposition). Le but de l'exercice n'est pas de trouver une preuve incriminante, mais de dresser un portrait du faussaire selon les perceptions des personnages et des spectateurs. L'idée est de transposer cette stratégie littéraire dans le champ des arts visuels grâce à des personnages, mais aussi par le spectateur lui-même dans l'acte de regarder le salon peint qui fait office de lieu du crime. Par le biais d'une observation rationnelle, le détail se transforme en indice, et cette curiosité initiale change l'observation en facteur de connaissance, légitimant de la sorte le bien-fondé de l'enquête (Caraion, 2014, p. 9). Au final, l'exposition est le lieu du dénouement de l'affaire. Les spectateurs y sont invités à regarder les autres spectateurs qui sont en

relation avec le performeur dans l'installation par l'intermédiaire de tableaux percés (yeux troués d'un portrait, miroir, mouche, lentille, etc.) qui sont autant de points de vue sur l'œuvre que sur la scène du crime.

L'importance portée au détail varie selon l'époque et la discipline. En littérature, l'essor du roman réaliste (vers 1850-1890), avec Balzac en tête, exacerbe le détail à travers la prolifération descriptive qui a pour mission de décrire le plus fidèlement la réalité. Durant cette période, dans des domaines divers, une même méthode de recherche basée sur l'étude du détail réunit littérature, médecine, sémiologie, histoire; on y retrouve aussi l'essor d'un genre littéraire spécifique – le roman policier – dont le fondement, est une herméneutique de l'indice (Caraion, 2014, p. 6). Depuis le XIX^e siècle, le détail en littérature interroge le rapport de l'écriture au réel. En histoire de l'art, où le détail est à la fois matière de l'œuvre, méthode d'identification et querelle théorique (Caraion, 2014, p. 7), il a influencé la manière de réaliser les œuvres, mais aussi de les appréhender. Cependant, qu'il soit visuel ou textuel, le détail pousse celui qui l'examine à chercher une interprétation (Caraion, 2014, p. 2). Or, dans *Sous le vernis*, d'entrée de jeu, le carton d'invitation présenté sous forme de dossier [fig. 6.1] offre une multitude de détails de nature visuels et textuels qui stimulent la curiosité du spectateur. Littérairement parlant, on le voit bien avec le roman policier, les détails ou les indices sont à la fois des motifs, des thématiques à exploiter, et les piliers d'une méthode d'investigation (Caraion, 2014, p. 10). Dans le dossier qui fait office de carton d'invitation se trouve plusieurs indices qui nous donnent à penser que nous sommes dans une fiction. En premier lieu, la miniaturisation de l'ensemble confirme que nous sommes bien dans une autre « échelle » que le réel. De même, les détails en trompe-l'œil comme la texture de la toile, le trombone, les Post-its, la petite photo sont autant d'indices de la fiction à venir. Par contre, une lecture attentive du document permet de constater qu'il contient aussi des informations pratiques pour la suite des choses. Cette dualité entre le fonctionnel et le fictionnel contribue à brouiller le réel : le lieu de réception du dossier-œuvre en tant que tel, participe à déstabiliser le spectateur dans

ses habitudes. Toutes ces indications faites de petits détails sont des indices pour faire avancer l'habituelle quête du spectateur dans une enquête policière à saveur artistique.



Fig. 6.1 Éric Lamontagne, maquette du dossier qui fait office de carton d'invitation (contient une lettre de l'inspecteur et informations), 2019.

Selon Daniel Arasse, devant une peinture, s'installe un silence complice entre l'œuvre et le spectateur. Cette qualité de silence est une « récompense » rapprochée de l'intimité picturale (Arasse, 1996, p. 7). Dans *Sous le vernis*, cette intimité, propre au détail, est démultipliée par l'expérience intime de l'œuvre dans le quotidien du spectateur. Les informations du carton d'invitation invitant à poursuivre l'aventure sont en quelque sorte des « récompenses » pour gratifier sa curiosité. Par l'intermédiaire d'un site Internet relatant une fausse interview avec le faussaire Réal Lessart suggérée dans le carton d'invitation, le spectateur perspicace passe de son espace personnel à l'espace virtuel et public. Également, sur le carton d'invitation, l'enquêteur Alain Lacoursière suggère au spectateur de télécharger un balado avant de se rendre à l'exposition et de faire une investigation dans une bibliothèque publique pour accumuler les indices qui l'aideront à décoder cette fiction. L'historien de l'art André Chastel notait dans *Fables, formes, figures* : « l'histoire rassemble ce qui s'est extériorisé et cela, seulement dans la mesure où on peut le recueillir » et la « plus

grande partie de la vie réellement vécue consiste en détails minuscules, en expériences non communiquées et même incommunicables, que rien n'enregistre » (Arasse, 1996, p. 8. notes 2). Cette part intangible du détail vécu qui appartient au spectateur dans son quotidien fusionne avec la fiction et participe à l'effet de trompe-l'œil. Un spectateur est rarement seul, et afin d'exister en tant que spectateur, il lui faut habituellement une reconnaissance de son état par d'autres spectateurs. Témoin de l'œuvre, il valide par sa présence avec les autres spectateurs le spectacle qui se déroule sous ses yeux. Cette notion de témoin imprègne tout le roman policier. Le « témoin » est celui qui a vu quelque chose et qui peut en témoigner. Les témoins du crime dans les polars sont comme les spectateurs du trompe-l'œil, ils sont les témoins d'une manigance qui ne demande qu'à être élucidée. De là, l'utilisation particulière et poussée à son paroxysme de la notion de spectateur-témoin dans mon projet. En jouant avec la notion de spectateur, je tente de créer une ambiguïté sur l'état de spectateur pour créer un lien entre le spectacle et le réel. Le spectateur relégué à son état d'individu dans son rapport personnel avec l'œuvre devient peu à peu acteur malgré lui. Il « joue » sa propre vie tout en suivant un protocole narratif empreint de détails qui viennent se superposer avec le réel dans toute sa complexité.

Si le trompe-l'œil incite à un rapprochement de l'œuvre tout en gardant une distance, la réalité virtuelle plonge le spectateur dans l'image. Cependant, on ne s'approche pas d'un écran pour mieux le voir, le détail est le propre des arts matériels comme la peinture et la sculpture. Une projection ou un écran se regarde à une certaine distance. On ne se déplace pas pour voir un écran sous différents angles. Regarder une vidéo rend le spectateur beaucoup moins actif. On subit l'image au lieu de la dompter. Dans une image matérielle, il faut travailler pour révéler l'image. Ma proposition, sans être virtuelle à proprement parler, transporte le spectateur dans une œuvre immersive construite en partie d'imaginaire et de réel. Les détails doivent être choisis avec soin, car ils s'intègrent à la fois à la fiction et au réel tout en faisant progresser la trame narrative. Le paradoxe du détail est de paraître « de trop » et en même temps de

permettre une compréhension globale à partir de l'infime. Il se détache parfois de l'ensemble et devient autonome (Caraion, 2014, p. 3). Avoir le souci du détail, c'est l'art de bien choisir son fragment pour ne pas tomber dans l'ornementation. Par contre, un manque de détails « inutiles » peut faire douter d'une apparence de vérité. L'artiste doit savoir choisir le bon dosage. Dans une peinture mimétique, le détail n'a pas seulement une visée esthétique, mais également un objectif de cohérence par le choix des éléments représentés. À contrario de la photographie qui fait office de « preuve » d'une réalité passée, la peinture mimétique est toujours enrobée d'un brouillard d'interprétation. Tandis que la photographie se tourne vers l'extérieur pour exister, la vérité intrinsèque de la peinture, matière et traces du peintre, passe par une attestation du réel qui a été intériorisé.

Dans ce projet, j'emploie la photographie sous la forme d'une petite photo en noir et blanc où l'on peut voir le faussaire dans l'espace de l'exposition (maquette de l'installation) comme preuve de l'existence de ce dernier. D'autres détails, d'un autre ordre, crédibilisent la « véracité » de l'enquête en utilisant de « vrais » éléments avec parfois une légère modification. Je pense à l'utilisation du nom de l'enquêteur qui signe la lettre (Alain Lacoursière) qui est intégrée dans le dossier (carton d'invitation) et la fausse interview du faussaire dans la revue d'art du nom de « esse » au lieu de « esse ». Le détail passe aussi par une mutation du nom de Réal Lessard, faussaire véridique (québécois de surcroît) que je modifie pour Réal Lessart. Ces petits glissements contribuent à semer un doute sur la véracité de l'affaire. Identifiés et isolés, les détails donnent à voir des « récompenses » à celui qui « scrute patiemment » la peinture. L'impression globale d'une œuvre d'art est construite d'un ensemble de sensations, d'analogies, de souvenirs évoqués et de pensées diverses. L'ensemble est trop complexe pour en faire l'analyse entière. L'approche de la peinture par ses détails ne peut répondre à toutes les interrogations et remet en question les catégories établies de l'histoire de l'art comme si elles avaient été faites de loin (Arasse, 1996, p. 6). Pourtant, les tableaux comme les trompe-l'œil sont presque toujours faits de près. En

photographie, on appréhende le réel de loin par l'entremise de l'appareil photo, sauf peut-être en macrophotographie. Cependant, il en résulte une image qui n'est pas la réalité et qui garde à distance la matière. Par ailleurs, l'approche du détail est différente de celle de la peinture. Regarder une peinture de près permet de voir la matière, la texture et le coup de pinceau de son auteur. La photo ne permet que le détail anecdotique et iconique. Devant une peinture, il y a aussi un sentiment d'intimité puisqu'il s'agit d'un objet unique. Selon Klee, le regard lancé de loin est très différent de celui qui est posé de près et qui « broute » la surface. Il fait effleurer un sentiment d'intimité avec le tableau et le peintre ou l'acte de peindre (Arasse, 1996, p. 7). Les détails révèlent comment ces œuvres ont existé dans l'histoire (par l'architecture, le vêtement d'une époque, un ancien outil, etc.) et une part intime des peintres qui les ont réalisées (par la trace du pinceau, les gestuelles, les matières, etc.) (Arasse, 1996, p. 8). C'est en quelque sorte une mémoire visuelle inscrite dans le tableau. Joseph Brodsky (1985) écrivait que ce que la mémoire a de commun avec l'art, c'est la faculté de sélection, le goût du détail. En d'autres mots, la mémoire ne contient pas l'ensemble de l'œuvre, mais des fragments (Manguel, 2006, p. 40). La mémoire fonctionne donc comme le regard : par fragments. L'enquêteur-spectateur a le défi de rassembler tous les morceaux pour comprendre le portrait d'ensemble, le casse-tête de l'énigme. Tous ces détails alimentent la construction de l'histoire et de la fiction avec l'ambition de créer une peinture narrative inspirée du roman policier.

Un détail « vu » peut ne pas avoir été « fait »; il peut avoir été « inventé » au sens archéologique du terme par le désir de celui qui le regarde (au sens où le détail peut ne pas avoir été voulu par l'auteur, mais désiré par celui qui regarde) (Arasse, 1996, p. 7). En effet, on constate que la présence du peintre dans sa peinture est marquée par des détails minimes. Il y a donc un écart entre les détails et l'œuvre dans son ensemble, l'artiste signale une présence discrète, latente parfois, et même cachée. Il y a donc des détails qui n'ont pas été faits pour être vus (Arasse, 1996, p. 8). L'apport du spectateur dans cette expérience picturale et littéraire est crucial, car en plus d'interpréter les

détails, il devient une « partie de l'œuvre » à voir. À un certain moment, le spectateur est invité à passer de l'autre côté des murs pour découvrir la mécanique derrière les œuvres du salon. Certains détails qui pouvaient sembler anodins deviennent soudainement plus pertinents. Le spectateur devient alors voyeur des autres spectateurs qui entrent en scène. Tout comme le performeur déguisé en faux spectateur, ils deviennent à leur tour, des complices pour un moment. Il est intéressant de noter qu'ici la présence du peintre ne se fait pas sentir qu'à travers les traces de sa peinture, mais aussi par la présence du performeur ayant le rôle du peintre dans l'espace du salon. Cependant, cette présence s'avère un autre leurre puisque l'auteur de l'œuvre se cache toujours dans son œuvre...

Dans mon projet, certains détails sont implicitement de fausses pistes afin de rendre l'expérience plus riche. L'historien s'interroge rarement sur ce que les détails peuvent dévoiler ou voiler de l'œuvre (Arasse, 1996, p. 10). Pourtant, les détails participent aussi d'un effet poétique qui dépasse la simple logique. Ces détails s'adressent à l'impondérable, à l'inexplicable et aux mystères. À l'inverse, d'autres détails une fois déchiffrés deviennent normaux, presque banals. L'énigme est résolue, la surprise effacée (Arasse, 1996, p. 10).

Le détail est aussi d'une certaine façon, un moment qui fait événement dans le tableau. Il arrête le regard, trouble son parcours. Il risque de troubler l'ensemble, disloquer le tableau et de noyer le regard. C'est aussi un moment privilégié pour le regard où le tableau tend à devenir jouissance de la peinture (Arasse, 1996, p. 12). De même, dans le roman policier, le détail stimule l'esprit même s'il apparaît comme secondaire et ne mène pas à résoudre l'énigme. Il participe à faire vivre l'univers proposé. Le détail pictural déclenche les mêmes mécanismes interprétatifs que le détail littéraire, à cette spécificité près que la peinture possède un répertoire iconographique qui sert d'encyclopédie aux artistes (Caraion, 2014, p. 11). En peinture, on peut reconnaître la transparence d'un objet dans ses moindres détails, mais aussi la matière picturale,

manipulée, aussi opaque à la représentation qu'éblouissante par son effet de présence. Le premier détail, qui fait image, est iconique et le deuxième, dans sa matérialité, est pictural et bien souvent les deux se mêlent (Arasse, 1996, p. 12). En littérature, la trace de la main est effacée par l'écriture générique de la machine. L'impression d'intimité et de présence que l'on ressent en lisant, vient de la solitude qu'implique l'acte de lire et du sentiment que l'auteur s'adresse directement à nous. La capacité de mimétisme de la peinture et sa présence matérielle donnent à l'expérience de l'œuvre une existence intrinsèque et une autonomie. La peinture ne fait pas que refléter le réel, elle est réelle. Marque intime d'une action dans le tableau, le détail invite celui qui le regarde à s'approcher, il disloque à son profit le dispositif de la représentation (Arasse, 1996, p. 14).

Ma peinture convoque le spectateur à s'approcher et même à toucher l'œuvre, désacralisant au passage l'art muséifié intouchable au profit d'un sentiment de proximité et d'intimité tout comme avec les objets familiers du quotidien. Cette intimité se retrouve aussi dans l'acte de lire, de tenir un livre, de tourner les pages. La lecture requiert le calme et les descriptions détaillées permettent de créer un monde en soi. Pour l'historien de l'art Aby Warburg : « le bon Dieu niche dans les détails » (Arasse, 1996, p. 10. note 5). Dans le langage populaire, on dit également que le diable se cache dans les détails. Ici, on peut faire un rapprochement entre les détails dans la peinture et les détails dans le polar, détails qui sont souvent des indices laissés par le « mal ». À partir de l'art moderne et jusqu'à aujourd'hui encore, le détail est souvent considéré comme superflu, voire impur. La fioriture et l'excès sont fréquemment associés au mal. Dans une orgie de détails niche le mal. Ce concept du mal m'intéresse. Il est en phase avec l'idée d'un élément déclencheur comme on en retrouve dans tout bon polar. De plus, le détail s'oppose au dogme moderniste « less is more » de Ludwig Mies van der Rohe (Johnson, 1947, p. 49) qui cache un désir d'efficacité et de productivité rentable. D'ailleurs, à partir du milieu du 19^e siècle, on accable les œuvres qui aspirent à faire valoir un savoir-faire. Parmi les critiques de *Salons* qui s'élèvent contre le goût de la

minutie et de l'accumulation de détails bien rendus, Baudelaire est la voix la plus intéressante, car sa critique est également une réflexion sur la peinture (Arasse, 1996, p. 28). Dans ses critiques, Baudelaire prétend que Léon Gérôme masque sous l'érudition son absence d'imagination et que ses œuvres ne sont que « platitudes menées à bonne fin, niaiseries soigneusement léchées, bêtises ou faussetés habilement construites ». Contre les peintres égarés, Baudelaire exalte « le peintre de la vie moderne » et d'une « enfance retrouvée », il veut quelque chose de barbare et d'ingénu (Arasse, 1996, p. 28). Ce qu'il retient de l'enfance retrouvée du peintre de génie, c'est l'absence de détails. Baudelaire est loin d'être le seul à rejeter le pédantisme minutieux du peintre académique (Arasse, 1996, p. 29). Pour le peintre Delacroix : « Un bon tableau [...] doit être produit comme un monde », il consiste « en une série de tableaux superposés, chaque nouvelle couche donnant au rêve plus de réalité et le faisant monter d'un degré vers la perfection » (Arasse, 1996, p. 30). Cette méthode s'oppose radicalement aux peintres qui travaillent par détails successifs, absolument finis dans certaines parties. La modernité refuse les détails, prône la vitesse, la vision et les signes. Matisse : « il y a deux catégories d'artistes, les uns qui font à chaque occasion le portrait d'une main [...] par exemple Corot, les autres qui font le signe d'une main, comme Delacroix » (Arasse, 1996, p. 30-32, note 15).

La naissance de la peinture moderne affirme essentiellement qu'une peinture est un problème pictural ou « plastique » et que la représentation du détail n'est qu'un élément hétérogène, anecdotique ou littéraire (Arasse, 1996, p. 32-33). Cette affirmation que le détail ne saurait être qu'un élément littéraire renforce ma conviction qu'il peut y avoir un lien entre la peinture du détail comme le trompe-l'œil et le polar. Matisse renchérit : « Si je ferme les yeux, je revois les objets mieux que les yeux ouverts, privés de leurs petits accidents, c'est cela que je peins » ou encore « les détails diminuent la portée des lignes, ils nuisent à l'intensité émotive, nous les rejetons » (Arasse, 1996, p. 34, note 18). On pourrait continuer encore longtemps, mais une chose est certaine, l'élimination

du détail est un dénominateur commun des artistes ou critiques « modernes ». On en vient à unir goût du détail et décadence de l'art (Arasse, 1996, p. 36).

Dans mon travail de peinture, je passe du détail au grandiose de l'installation. On « entre » dans le tableau mentalement par le détail et physiquement par l'installation. Goethe perçoit une grande différence entre amener le particulier dans l'universel ou à contempler l'universel dans le particulier (Arasse, 1996, p. 47, note 42). Quand le détail attire le regard et que le spectateur s'approche de l'œuvre, s'opère une forme d'immersion. Dans les deux cas, la folie de l'entreprise inspire une forme de respect, d'étonnement et suggère un sentiment proche du sublime. « L'étonnement est le commencement timide de la jouissance » comme l'a écrit Roland Barthes (Arasse, 1996, p. 17).

Dans le classicisme, il y a une hiérarchie des genres et la grandeur d'un genre dépend de l'économie des détails employés. Au plus bas se trouve la nature morte avec son accumulation de détails. Pour être réussie comme imitation, la nature morte doit devenir une copie, prise entre le sublime de sa technique et le misérable de son idéal (Arasse, 1996, p. 48). *Sous le vernis* est une forme de nature morte en trois dimensions, puisque les éléments qui la composent sont avant tout la représentation d'objets peints : de même, le polar est souvent considéré comme un genre mineur en littérature. Le rôle du négligé et l'aspect populaire unissent en quelque sorte la nature morte et le polar. De cette symbiose se dégage un amalgame surprenant.

La pensée humaniste va contribuer à soustraire la peinture au rang d'activité artisanale. Mais elle a contribué, à travers le prestige du modèle littéraire, à soumettre la peinture à une nouvelle aliénation, celle de devoir être comme la poésie, universelle et idéale, alors même qu'elle est ontologiquement comme l'histoire, particulière et détaillée (Arasse, 1996, p. 48). La théorie classique n'aborde pas la question du détail en peinture en termes de vérité, mais au nom de la finalité de l'art. Le classicisme croit que la

peinture doit éviter de porter une attention excessive aux détails, même si c'est aux dépens de la vérité de la représentation. Quelques détails peuvent donner « un air de vérité », mais les détails peuvent aussi nuire à l'impression d'ensemble (Arasse, 1996, p. 40). C'est donc dire que l'image ne doit pas que représenter le réel, mais promouvoir une conception, un idéal de la vérité. Peu importe comment on l'aborde, cette question de la vérité s'impose dans mon projet. Tout d'abord dans le polar, la vérité apparaît comme une finalité pour dénouer l'intrigue. Ensuite, l'enjeu de la vérité est incontournable dans la peinture figurative par le biais d'images réalistes. Surtout, quand le protagoniste est un faussaire notoire.

Dans l'abrégé de la vie des peintres, Roger de Piles reproche à Philippe de Champaigne de n'avoir pas bien connu ce qu'il faut retrancher du vrai pour le rendre de bon goût (Arasse, 1996, p. 54). Dans cette perspective de vouloir agencer le réel pour l'améliorer s'esquisse le désir de plaire au spectateur. Selon Lessing, le premier coup d'œil est décisif. Il doit inviter à négliger les détails ennuyeux. Ces considérations sur la manière de peindre marquent l'émergence du spectateur « moderne ». Quand le tableau est contemplé, il doit attacher le regard du spectateur dans ses parties comme dans son ensemble, il est perçu par morceaux et dans un rapport où il est détaillé (Arasse, 1996, p. 60). Cette attention portée au spectateur et ses habitudes de regardeurs que signale Daniel Arasse m'interpelle. Le dispositif et l'œuvre sont calculés afin de rendre l'expérience la plus optimale et efficiente possible. Dans une œuvre narrative et installative, à la fois littéraire et visuelle, il faut réfléchir à la séquence des actions du spectateur. Dans la construction de mon œuvre, je me suis inspiré de l'architecture du livre pour optimiser l'expérience du spectateur. Les éléments visuels sont comme les mots d'un livre. Les œuvres sont comme les paragraphes et les lieux qui reçoivent les œuvres (art postal, art Web, art d'infiltration, lieu d'exposition) sont comme les chapitres d'un livre. La lecture d'une œuvre peinte comme celle d'un livre peut être examinée de près. Cette activité provoque une manifestation physique « comme si ce qui se passe entre l'œil et la surface était d'ordre intime et constituait une expérience

qui n'a pas à se dire [...] C'est par l'appréciation, mieux la dégustation de ses détails, que s'ancre et se développe le plaisir du tableau, au risque d'en défaire l'unité idéale » (Arasse, 1996, p. 62). Si l'expérience du détail est de l'ordre de l'intime et incite le spectateur à se replier sur lui-même, les détails de mon installation seront pour le performeur un outil pour entrer en relation avec le spectateur. Une fois dans l'espace d'exposition, le spectateur sera confronté au performeur (faux spectateur qui incarne le faussaire et personnage principal du polar peint). Par l'intermédiaire d'une partition écrite, le performeur s'adresse au spectateur en utilisant les œuvres dans l'espace. À la manière d'un guide d'exposition, il explique et commente les œuvres. Peu à peu, une histoire sous-jacente émerge de la description des œuvres. Il s'agit d'une tentative d'utiliser les caractéristiques et particularités de la littérature et des arts visuels pour en faire une œuvre fictionnelle où la frontière entre ces disciplines s'estompe.

Dans son journal personnel, à la date du 23 avril 1863, Eugène Delacroix arrive à la conclusion qu'un tableau se fait apprécier par morceaux. C'est même son avantage sur la littérature ou la musique : on peut « dans un tableau qui [...] plaît [...], ne regarder que les belles parties dont on ne peut se lasser » (Arasse, 1996, p. 62). Il explique, cette fois à la date du 21 octobre 1853 que ceux qui estiment la littérature supérieure « n'ont jamais considéré avec plaisir un bras, une main, un torse de l'antique [...] et ils se trompent étrangement s'ils pensent que quand ils ont écrit un pied ou une main, ils ont donné à mon esprit la même émotion que celle que j'éprouve quand je vois un beau pied ou une belle main » (Arasse, 1996, p. 64). À travers les arguments de Delacroix, on peut sentir une certaine compétition entre la littérature et la peinture. Dans mon cas, c'est davantage une collaboration entre les deux disciplines que je cherche à concrétiser pour en extraire les avantages de l'un et de l'autre.

Le peintre et écrivain flamand Karel Van Mander (1548-1606) remarque à son époque un déplacement de la dévotion religieuse vers la dévotion artistique du chef-d'œuvre : thème qui anime la glorification de l'artiste à la Renaissance, sa « divinisation ». Ce

passage de l'artisan à l'artiste démiurge s'applique à mon faussaire qui réalise un chef-d'œuvre grâce à son « pouvoir » d'artiste démiurge, qui transforme la peinture en quelque chose de « vrai », de vivant. Rendre la réalité jusque dans ces moindres détails afin de faire vivre le tableau, voilà le but de mon protagoniste. Michel-Ange ne cache pas son mépris du rôle excessif que la peinture dévote attribue au détail; cette accumulation « de quotidien disposé sans ordre ni art, sans synthèse ni proportions » est « faites pour tromper le regard extérieur » (Arasse, 1996, p. 80). L'Église utilisait la peinture pour instruire les ignorants, rappeler les vérités de la foi et émouvoir. Et pour se faire, les détails sont essentiels. Dans ce rapport, le mystère de la foi n'est pas l'objet d'une approche théorique, mais d'une expérience affective (Arasse, 1996, p. 81). Dans *Sous le vernis*, les mystères de l'art s'accomplissent au profit d'une enquête propre au roman policier. Les détails écrits et picturaux nous informent sur l'énigme et dégagent une émotion par le traitement pictural et littéraire. Le spectateur s'investit intellectuellement et émotionnellement dans l'œuvre.

Karel Van Mander montre comment le plaisir du détail peut devenir fascination et aller jusqu'au désir de découper le tableau, de le détailler pour en prendre le morceau le plus plaisant (Arasse, 1996, p. 66). Il existe plusieurs exemples connus dans l'histoire de l'art. Cette pratique est liée au développement d'une consommation privée des œuvres (Arasse, 1996, p. 74). J'ai occasionnellement fait des découpes dans mes tableaux par le passé. Dans ce projet, j'ai reproduit un portrait du peintre Antonello de Messine [fig. 6.2] duquel j'ai découpé les yeux. Ce détail qui semble dérobé par une tierce personne évoque cette pratique à s'accaparer d'un détail visuel particulièrement réussi. Il rappelle aussi ce lieu commun du roman policier. Les yeux percés misent sur un rapport rapproché et l'activation de l'œuvre par le spectateur pour rendre l'absence présente. Le dispositif impose une grande proximité avec l'œuvre afin de dramatiser l'effet de dévotion. Un traitement minutieux de détails qui ne se dévoilent qu'en scrutant de très près la surface force le spectateur comme le détective armé de sa loupe à s'approcher d'un indice, à découvrir ce qui se cache derrière ce tableau troué. Du coup, selon les

circonstances, les regards des deux spectateurs se croisent et animent le tableau comme s'il s'agissait d'une vraie personne et plantent le spectateur dans un tableau « vivant ».



Fig. 6.2 Éric Lamontagne, maquette du portrait aux yeux troués à partir d'un tableau de Antonello de Messine (les regards des deux spectateurs se croisent et animent le tableau) (on peut aussi observer que « les murs ont des oreilles »), 2019.

La lente disparition du détail dans l'art moderne au profit du coup d'œil et de la matière picturale coïncide avec le recul de la contemplation chez le spectateur toujours plus pressé à consommer le voir. Le détail dans ce projet force à ralentir et à contempler

davantage. Le rôle du spectateur se brouille entre la contemplation et l'investigation. Cette perte de repère souhaitée dispose le spectateur à investir son rôle de spectateur-acteur.

Au Cinquecento, à l'époque de la Haute Renaissance, nombre de peintres taxés d'excentriques comme le Vénitien Lorenzo Lotto [fig. 6.3] accentuent une particularité, une irrégularité ou un détail incongru (Arasse, 1996, p. 88). Ces extravagances de détails saugrenus, bizarres et apparemment irrespectueux détournent l'aspect cultivé pour en faire une œuvre dévote qui place le dévot face à lui-même. La singularité de l'œuvre vise à susciter l'interrogation face au mystère représenté sous ses yeux (Arasse, 1996, p. 90). Je tente comme Lotto de créer des images fantaisistes et cryptées d'anachronismes qui transportent l'œuvre dans un autre monde proche de la rêverie ou du cauchemar. L'imagerie criblée de détails pertinents et singuliers contribue à crédibiliser la part d'imaginaire qu'on retrouve dans le projet. Les détails participent à imposer une ambiance mystérieuse. Je détourne l'effet de réel du détail en peinture, qui était autrefois affectée à la dévotion, pour l'orienter vers le fabuleux et l'irréel. Comme Grünewald et Bosch, la présence des détails traités avec précisions contribue à la présence hallucinatoire des tableaux (Arasse, 1996, p. 92).



Fig. 6.3 Lorenzo Lotto, *L'Annonciation*, Huile sur toile, vers 1527.
https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Fichier:Lorenzo_Lotto_066.jpg

L'écrivain, peintre et critique d'art britannique John Ruskin suppose qu'il existe un décalage entre ce que nous voyons et ce que nous croyons voir : quand nous prétendons voir clairement, en fait nous ne faisons que savoir nommer ce que nous voyons. L'artiste doit se débarrasser de cette clarté illusoire et accepter cette loi universelle

d'obscurité sous laquelle nous vivons : il doit peindre ce qu'il voit et non ce qu'il sait (Arasse, 1996, p. 109). Malgré le réalisme apparent de l'univers proposé de mon installation, plusieurs détails, tant au niveau du texte que des images, viennent brouiller une lecture linéaire de l'œuvre. Ainsi, le détail dérange lorsqu'il reste à sa place de détail, qu'il ne déborde pas pour révéler un savoir secret. Le détail appelle l'enquête, et l'enquête ne vaut que si elle débouche sur une vérité cachée (Caraion, 2014, p. 13). Par exemple, dans mon installation, la tapisserie qui arbore des oreilles dans un motif victorien dissimule un secret. On pense à l'expression : « les murs ont des oreilles », et ce détail, cet indice interroge le spectateur sur ce qui pourrait bien se trouver de l'autre côté du mur. Ailleurs, des lignes noires et blanches se superposent à l'occasion sur les images pour créer un effet hallucinatoire. Des parties du texte ne semblent pas coller à la réalité, mais s'ouvrir sur une réalité autre. Ces décalages créent des effets qui transportent l'œuvre dans une dimension plus poétique, plus intérieure. Le peintre Caspar David Friedrich affirme que l'artiste ne doit « pas seulement peindre ce qu'il voit devant lui, mais aussi ce qu'il voit en lui-même » (Arasse, 1996, p. 111). Carus pour sa part, estime que l'art est lié à la science : « L'homme a dans la science le sentiment d'être en Dieu, il a dans l'art le sentiment de posséder Dieu en lui » (Arasse, 1996, p. 110). Ce sentiment de jouer à Dieu est omniprésent dans la psyché de mon personnage principal Réal Lessart. On constate cette impression dans le texte et la mégalomanie de l'installation.

Dans le genre policier classique, il y a souvent une atmosphère vétuste. Plusieurs héros se complaisent à être en dehors des modes, « hors du temps », ou figés dans une époque. Qu'on pense à Colombo avec son vieil imperméable, les mégots, le vieux scotch, le whisky. Les indices du crime sont souvent abîmés, souillés et brisés dans une atmosphère mortuaire. De même, le trompe-œil offre ce genre d'atmosphère séculaire avec ces vieux journaux, ces vieux papiers, ces vieux livres, ces vieux clous, ces vieilles planches; objets déchus et fantomatiques qui retracent une hantise de la réalité perdue. Les choses ont en fait depuis longtemps perdu leur ombre. La mort les illumine

directement (Baudrillard, 1977, p. 2-3-4). Selon Baudrillard (1977, p. 1-2), le trait le plus distinctif du trompe-l'œil est la présence exclusive d'objets banals sans syntaxe dans un quotidien perpétuel où les objets figurent seuls détachée du discours de la peinture. Pareillement, *Sous le vernis* est peuplé de peinture d'objets modestes, désuets, usés et parfois même brisés comme la bibliothèque, le cabinet de curiosité ou la machine à écrire. Les objets sont éclairés par une lumière réelle qui produit de vraies ombres et donnent une vraisemblance à ces images peintes sur des structures tridimensionnelles. Par contre, la lumière et les ombres qui émanent de ces objets peints concurrencent la « vraie » lumière et les « vraies » ombres. Cette double réalité soulignée par les ombres et lumières multiples convoque l'irréel dans une imagerie réaliste.

Les objets qui peuplent les trompe-l'œil peuvent être rassemblés par familles ou thèmes. Les principaux selon Martin Monestier (2002, p. 23) sont les niches, les panneaux, les étagères, les placards, les doubles identités, les désordres et les accumulations, les boîtes et les reproductions d'œuvre d'art. Attardons-nous sur les plus significatifs en relation avec ce projet en connivence avec le polar. Les désordres sont considérés comme un genre à part entière avec leurs empilements savamment disposés de livres, d'objets hétéroclites, de manuscrits et de vieux documents (Monestier, 2002, p. 23 et 29). L'installation propose dans son ensemble un désordre étudié. Plus spécifiquement, les détails du désordre de la bibliothèque, avec ses livres et objets de toutes sortes, sont de possibles pièces à conviction que le spectateur doit décoder. Inconscient au départ de ce chaos organisé, je constate à présent que cela participe à l'esprit de la tradition du trompe-l'œil et d'un certain type de roman policier. D'ailleurs, le crime est une brèche dans le lisse du quotidien : à l'origine de toute intrigue policière, un crime bouleverse l'ordre du monde en-dehors des normes morales et sociales. Il fascine par son pouvoir de transgression. Le crime lui-même peut alors être compris comme un détail qui dérange dans un univers où il représente l'exception; il s'agira alors de remonter du cadavre au criminel par l'examen d'un certain nombre

d'indices qui sont autant de déviations à l'ordre normal des choses. La satisfaction irremplaçable du lecteur à la fin de l'intrigue viendra du fait que l'ordre sera rétabli par le triomphe convergent de la rationalité et de l'intuition (les détectives se partagent entre rationnels et intuitifs, avec un même bonheur à produire du sens d'une part et d'autre), et le caractère perturbateur du détail sera résorbé par le rétablissement de la vérité et de la désignation du criminel (Caraion, 2014, p. 7).

Le châssis retourné est un genre plus spécifique qui est repris depuis des générations par des artistes comme Cornelis Norbertus Gysbrechts [fig. 6.4] qui fût le premier à s'y commettre au XVII^e siècle. La composition symbolique invite le spectateur à le retourner. Le châssis retourné affirme à la fois sa réalité d'œuvre d'art et sa négation (Monestier, 2002, p. 27). Je reprends ce thème dans mon installation où le châssis retourné fait office de fenêtre brisée et encadrée d'un drapé où l'on peut apercevoir le paysage absent dans les plis du rideau. En lien avec l'énoncé d'Alberti (2019) disant qu'un tableau est comme une « fenêtre ouverte », les montants du châssis retourné rappellent ceux d'une fenêtre. Ce paradoxe mystérieux a pour but de provoquer le spectateur et d'attirer son attention comme le ferait un détail bizarre dans un polar. Un examen plus approfondi confirme que ce qui illustre le verre brisé dans la fenêtre (le châssis retourné) est en fait de la toile découpée qui permet de voir de l'autre côté du mur. Ce détail est aussi une citation visuelle du peintre Lucio Fontana fondateur du mouvement spatialiste qui révèle l'espace tridimensionnel par des incisions dans la toile.



Fig. 6.4 Cornelis Norbertus Gysbrechts, *Trompe l'oeil*. Le revers d'un tableau encadré, vers 1668-1672 (gauche). Éric Lamontagne, maquette du châssis retourné fait office de fenêtre brisée et encadrée de drapé peint (droite)
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cornelis_Norbertus_Gysbrechts_003.jpg

Les niches sont aussi un thème récurrent du trompe-l'œil. En Europe, elles ont constitué avec leur contenu spirituel un élément important de la décoration des églises et des palais. Au XV^e siècle, avec la désacralisation progressive, les niches deviennent de plus en plus symboliques. Au XVII^e siècle, surtout dans les pays du Nord, des vanités utilisent la niche pour y déposer des objets qui rappellent le temps qui passe, la mort, la vanité du pouvoir et la précarité des richesses (Monestier, 2002, p. 24). On retrouve ses préoccupations sur le temps dans la niche de mon installation inspirée de l'œuvre de 1666 de Johann Georg Hinz *Cabinet des curiosités* [fig. 6.5]. En plus d'objets comme un crâne, un miroir concave et des œuvres d'art qui sont en phase avec les préoccupations du faussaire, on y découvre plusieurs détails d'instruments de vision et un bocal d'yeux qui sont autant d'indices sur les intérêts obsessionnels de ce dernier. Il y a aussi des détails plus identitaires comme une plaque d'immatriculation du Québec et une bouteille de bière *Labatt 50* qui nous informe sur les origines du criminel. Des parties du cabinet de curiosité sont mécanisées et pivotent pour afficher de nouveaux détails et de nouveaux indices. De plus, l'une des lentilles représentées est une loupe

percée d'un trou auquel j'ai ajouté une vraie lentille de loupe. Une fois de l'autre côté du mur, il est possible d'investiguer la scène par cet interstice et d'expérimenter un point de vue différent. La loupe est le stéréotype par excellence de l'inspecteur du roman policier classique. Dans ce cas-ci, elle fait figure de lien direct entre le trompe-l'œil et le polar.



Fig. 6.5 Johann Georg Hinz, *Cabinet des curiosités*, Huile sur toile, 1666 (gauche). Éric Lamontagne, maquette du cabinet (droite). <https://en.artsdot.com/@/8Y3CUD-Johann-Georg-Hinz-Cabinet-of-Curiosities>

Finalement, la mouche est certainement un des détails les plus curieux et emblématiques du trompe-l'œil. Son succès serait dû à la surprise qu'elle était censée provoquer; et dès que l'illusion était dissipée, la mouche aurait contribué à désigner le tableau comme peinture et artifice (Arasse, 1996, p. 119). La signification accordée à ce détail est plutôt complexe, et annonce le statut nouveau que conquiert le détail aux origines de la peinture mimétique. Au-delà de la démonstration de la virtuosité artistique dans le contexte du portrait : la « vérité » de la mouche confirme celle de la

figure, elle contribue à la faire « sortir du tableau », à rendre « l'absent présent » (Arasse, 1996, p. 119).

Elle aurait aussi une valeur morale. La mouche est considérée comme un animal néfaste, se nourrissant sur les cadavres et transmettant des maladies comme la peste. Dans le roman policier, la mouche annonce probablement une situation immorale. Elle peut être un indice que nous sommes en présence d'un corps en putréfaction. Un environnement rempli de mouches est possiblement le signe de malpropreté ou d'un individu malsain. Intégrée à la composition ou feinte d'être posée sur le tableau, elle peut être associée à un contexte iconographique et en préciser le sens. Elle peut aussi être là pour que cette présence incongrue suscite une surprise efficace et aide le regardeur à actualiser le rapport dévot à l'image. On peut également penser que la mouche rappelle la mort future du Christ dans certaines compositions comme *La Vierge à l'Enfant* de Carlo Crivelli de 1473. La place qu'elle occupe dans ce tableau contribue aussi à opposer le monde de la représentation sacrée et celui du spectateur. Dans le *Portrait du chartreux* [fig. 6.6] peint par Petrus Christus en 1446, on retrouve sur le rebord du cadre une mouche imposante vue de profil à la limite idéale qui sépare l'espace de la représentation et celui du spectateur (Arasse, 1996, p. 122). Son interprétation équivoque porte à penser qu'il pourrait s'agir d'un *memento mori* (locution latine qui signifie « souviens-toi que tu vas mourir ») exprimant la vanité de la vie terrestre. Cependant, si le modèle s'avère bien être Denys le Chartreux, la mouche pourrait devenir une allusion à la beauté du monde qui se présente comme une hiérarchie dont le degré le plus humble serait les insectes. Alors, loin de représenter la vanité du monde, la mouche témoignerait dans ce cas-ci de l'universelle beauté décrite par Chartreux. Cette mouche située entre le prénom et le nom de la signature du peintre signe aussi le savoir-faire du peintre. Elle pourrait aussi être un simple hommage de la peinture à la réalité (Arasse, 1996, p. 125-126). Attribut temporel, elle rappelle la corruptibilité de la vie humaine et la futilité des ambitions (Monestier, 2002, p. 23). La mouche peut aussi servir dans le polar comme dans la vraie vie à évaluer la date de la

mort du corps. En effet, les larves de mouche peuvent aider à la datation du cadavre. L'entomologie criminelle se base sur la méthode créée par Pierre Mégnin. Cette méthode se base sur une succession d'insectes nécrophages de la mort à la disparition totale du cadavre en fonction du stade de développement des insectes et des conditions climatiques. La coexistence du détail de la mouche dans le trompe-l'œil et le polar en fait un motif incontournable pour mon projet. Dans mon installation peinte, il est possible de voir la scène du crime de l'autre côté d'un des murs du salon à partir d'un trou comblé d'une lentille qui imite la vision de la mouche. Il s'agit de la perception d'un témoin supplémentaire sur la scène du crime, mais plus spécifiquement d'un témoin métaphorique. La représentation de la mouche participe ici à une présence du vivant. Elle fait sortir hors du tableau les images. Du coup, la mouche souligne une prise de conscience du pouvoir de l'image. Paradoxalement, elle peut aussi annoncer un corps en putréfaction comme un hommage au vivant. Le sens de ce détail demeure à la fois un indice et un mystère dans cette installation.



Fig. 6.6

Petrus Christus, *Portrait du chartreux*, Huile sur bois, 1446.
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/435896>

CHAPITRE VII

LE MYSTÈRE DU FLOU

La pensée de Descartes est associée à la vision où connaître est une affaire de délimitation. Une mauvaise vision serait le début de la méconnaissance (Makarius, 2016, p. 17). Le flou qu'on associe à un esprit confus s'oppose à la pensée analytique qu'on accole à la clarté. Seul le concept de *flou artistique* issue de la subjectivité du monde de l'art résiste à ce mépris de la connaissance objective. La création se contenterait d'approximation, tandis que la précision et la rigueur appartiendraient à la connaissance objective. Le jugement esthétique s'incarnerait dans des formes indéterminées. L'art serait par nature insaisissable (Makarius, 2016, p. 13). Pourtant, le flou, malgré son côté fuyant, réussit à nous informer sur le réel. L'Occident envisage le flou comme un éloignement par rapport au point fixe de l'image nette. L'esthétique chinoise basée sur le tao, envisage le visible comme un état transitoire (Makarius, 2016, p. 19). C'est donc dire que le visible diffus est une passerelle pour accéder à d'autres perceptions, d'autres univers et qu'il serait dommage de se contenter que de ce que l'on voit nettement. Faudrait-il représenter la réalité telle qu'on la voit ou telle qu'elle est (Makarius, 2016, p. 31) ? Ce qu'on juge comme des imperfections (problèmes de vues, altération visuelle comme l'éloignement) sont parties intégrantes de ce système et du monde dans lequel nous évoluons. Présent dans mon travail, la notion de flou porte un éclairage différent sur la perception qui est au cœur de ce projet de recherche-crédation. Le flou n'est pas nécessairement approximation, il peut traduire un état transitoire et

une réalité autre, mais il est aussi le miroir qui nous renvoie à notre propre imperfection et notre incapacité à saisir le réel.

En histoire de l'art, l'idée de la représentation du flou se manifeste dans le désir de transmettre ce qui se trouve à l'intérieur du sujet et non juste à l'extérieur de celui-ci. Après le besoin de représenter la nature le plus fidèlement possible, apparaît l'envie de décortiquer le regard que l'on porte sur les choses, bref d'explorer notre perception. S'il y a eu représentation du flou, c'est parce que les frontières entre visible et invisible sont apparues incertaines et que s'est manifesté le désir de peindre ce que l'œil voit, et même ce qu'on voit imparfaitement (Makarius, 2016, p. 16). Au Quattrocento, Léonard de Vinci explique que la perspective aérienne ne se résume pas à représenter les lointains par de simples diminutions des figures, mais qu'il convient de prendre en considération le volume d'air qui s'interpose entre l'œil et les lointains et qu'il faut en altérer la netteté. Aussi le *sfumato*, qui vient du mot fumée en italien, indique la dissipation du contour de la figure (Makarius, 2016, p. 27-28).

D'autres artistes se sont attaqués à mettre en doute la netteté. La touche d'un Titien, par exemple, devient la marque qui distingue l'artiste de génie de l'artisan laborieux (Makarius, 2016, p. 34). Vélasquez, admirateur de Titien, passera maître dans la facture négligée où inachèvement et flou se confondent (Makarius, 2016, p. 46-47). Dans le caravagisme, les corps hors du cercle de lumière, participent à la disparition de l'image dans la nuit (Makarius, 2016, p. 36). L'utilisation d'empâtements par Rembrandt fait un grand effet même lorsqu'on les contemple de loin. Rembrandt conduit à la distinction entre peinture lisse et rugueuse qui correspond respectivement à une vision rapprochée (lisse) et une vision éloignée (rugueuse) (Makarius, 2016, p. 37). L'effet de flou qu'on retrouve dans l'oeuvre de Vermeer s'explique sans doute par son usage de la chambre noire ou de lentilles (Makarius, 2016, p. 45). Friedrich transforme ses paysages en une vision intérieure dans une atmosphère vaporeuse qui s'approche par moment de l'abstraction et de la musique (Makarius, 2016, p. 56). Manet de son côté

s'approprié le précepte mallarméen selon lequel il convient de peindre l'effet produit de la chose et non simplement son apparence (Makarius, 2016, p. 61). L'impressionnisme et le symbolisme sont des mouvements antagonistes, l'un se tourne vers l'apparence du monde extérieur, l'autre sur les profondeurs de l'intériorité (Makarius, 2016, p. 65), mais dans les deux cas, ils offrent une vision floue du monde.

Donc, de la Renaissance au romantisme, plusieurs phases de flou se succèdent. Dans tout ce lexique du flou, il ne faudrait pas oublier l'influence de la photographie et de la vidéo sur la peinture et notre rapport général au visible. Dès son invention, la fonction première de la photographie est de reproduire mécaniquement la réalité le plus nettement possible. La lentille de l'appareil photographique est une pièce optique que l'on nomme objectif. Son nom implique un regard impartial sur les choses extérieures et garantit une certaine « vérité » sur le sujet photographié (Makarius, 2016, p. 97).

Cependant la photographie n'est pas qu'objective par rapport à la réalité. Le bougé et le filé désignent respectivement le mouvement de l'appareil et du sujet. Elles confèrent au flou une signification inédite, sans attache avec la peinture, en même temps qu'elles inaugurent une perception de la réalité radicalement nouvelle (Makarius, 2016, p. 105). On pourrait dire qu'avec ces effets de flous, la photographie s'octroie le droit à la subjectivité et qu'elle entre dans le monde de l'art par l'intermédiaire du flou. Le pictorialisme cherche à s'affranchir de sa fonction strictement utilitaire et revendique une ambition esthétique à la photographie. Son modèle est la peinture, mais en recourant au flou, la photographie pictorialiste désavoue la qualité spécifique de la photographie : la netteté. Ressembler à un tableau, c'est écarter la réalité pour donner priorité à une vision intemporelle (Makarius, 2016, p. 101). Aujourd'hui, plusieurs peintres vont de la photographie vers la peinture. L'hyperréalisme emprunte le flou indifférent de la profondeur de champ de l'appareil photographique pour le transformer en une réponse d'intériorité face au réel. Les peintres hyperréalistes se basent sur des photographies dont ils empruntent les effets de lentilles. L'influence de la photographie

dans la peinture actuelle est indéniable. Elle est si présente que son influence est souvent inconsciente, tellement les images photographiques teintent notre perception du réel. Le flou photographique s'invite chez plusieurs peintres actuels. Ce n'est pas un hasard si Gerhard Richter [fig. 7.1], un des plus importants peintres actuels, ne cesse d'interroger le rapport entre la peinture et la photographie et place le flou au cœur de son œuvre (Makarius, 2016, p. 114).



Fig. 7.1 Gerhard Richter, *Matelots*, Huile sur toile, 1966. <https://www.gerhard-richter.com/fr/art/paintings/photo-paintings/everyday-life-18/sailors-5764>

Plusieurs de mes peintures commencent par une captation photographique que je transforme dans un logiciel de traitement numérique de l'image. Avant de convertir l'image en tableau, je travaille l'image par ordinateur et y laisse une trace numérique,

qui passe souvent par un brouillage de l'image. Ainsi, le logiciel fait le pont entre la photographie et la peinture. Dans mon travail, le flou propose une relation subjective avec le réel qu'il décrit tout en jetant un soupçon sur le réalisme de mes tableaux. Il s'interpose entre le réalisme et l'abstraction. Le flou n'a pas d'identité, il est indéfinissable, il ne représente rien. Il ne fait référence à rien dans le monde du visible si ce n'est que l'informe, sa seule référence se trouve dans le monde de l'art. En somme, il existe pour lui-même, et quelque part, il est précurseur de l'art pour l'art. Ainsi, on pourrait dire que le flou prépare l'œil occidental à franchir le saut dans la peinture non-figurative (Makarius, 2016, p. 14). En histoire de l'art, le discours tient souvent son objet à distance. « Le flou constitue une entrée concrète dans la réalité plastique de l'œuvre. En tant que figure située aux frontières du visible, il interroge le statut même de la représentation » (Makarius, 2016, p. 24).

Dans mon travail en peinture, apparaissent à l'occasion des déformations de l'image comme si l'image était défectueuse; bordées par des éléments plus nets, elles nous rappellent notre défaillance à percevoir le visible. Les sections floues sont des intermédiaires entre la réalité représentée et l'invisible. Ces zones indéterminées sont aussi indissociables des codes de la peinture abstraite. Elle questionne l'état même de la représentation. Elle revendique leur propre autodétermination. Elle invite le spectateur à plonger dans la matérialité de l'œuvre. Le flou est un accès tangible à la plasticité de l'œuvre.

Dans mon installation, des éléments comme la tapisserie semblent s'effacer et participent à la notion de flou, mais d'un flou à la limite de l'informe et de la disparition. Le spectateur doit croire non seulement à une image, mais à une image évanescence et à une fiction. C'est-à-dire que l'image qui s'évanouit sous nos yeux fait appel à notre mémoire, à notre imaginaire. Par déduction, le spectateur complète l'image et participe à sa fabrication. Ailleurs dans l'installation, la peinture figurative s'étirole dans l'abstraction. L'œil cherche un endroit où se poser et le flou se trouve être un

intermédiaire entre la forme et l'informe. Par moment, les déformations de l'image peinte se recompose dans une résurrection de l'image, une façon d'offrir au spectateur de voir l'image se former.

De la Renaissance à l'impressionnisme, l'histoire du flou s'inscrit dans l'évolution de l'espace perspectif jusqu'à son déclin. Par-delà les styles et les factures, les peintres ont toujours conservé la référence à un modèle extérieur. La rupture avec ce modèle n'interviendra qu'au début du XX^e siècle avec l'avènement de la peinture abstraite. Disparaît alors la réalité visuelle par rapport à laquelle flou et net se déterminaient (Makarius, 2016, p. 67). À partir de ce moment, le référent au réel a été fortement ébranlé. La peinture est considérée pour elle-même, débarrassée de tout rapport à un modèle extérieur. La peinture abstraite instaure une posture anti-mimétique. Alors, comment peindre une figure humaine ou une scène réaliste sans revenir en arrière ? Ainsi, l'aventure artistique consistera à « dépasser » l'abstraction pour inventer une nouvelle figuration. « La figure retrouvée derrière le voile de l'abstraction : tel est le régime du flou au XX^e siècle » (Makarius, 2016, p. 69).

Mes œuvres antérieures apparaissent souvent comme des souvenirs d'un lieu embrouillé dans la brume de la mémoire. On retrouve cette même impression dans le présent projet. Ces œuvres nettes et floues, expriment à la fois le monde extérieur par des contours définis et un sentiment d'intériorité incarné par le flou. Les tableaux de *Sous le vernis* vont aussi d'un extrême à l'autre comme si le peintre cherchait à faire le focus sur le visible. L'ensemble donne l'impression que le peintre tente de cerner le réel par l'intermédiaire de la représentation. Formellement, grâce aux flous, mes peintures s'épanouissent au-delà des limites de la représentation dans une logique interne. Comme le suggère Michel Makarius (2016, p. 39), « cela veut dire que la peinture renonce à enfermer le réel dans les limites de la représentation... ». Dans certaines de mes œuvres précédentes et dans le tableau de télé du présent projet, le flou s'incarne également par une vidéo qui illuminent la toile de l'intérieur. Ces vidéos

fantomatiques derrière la toile scénique, ont comme origine le flou en peinture. La toile qui reçoit la vidéo par rétroprojection est rehaussée de peinture. Il en résulte une œuvre hybride qui brouille non seulement l'image, mais aussi les frontières entre médiums.

A contrario du détail, le flou se situe dans un temps indéterminé, en mouvement, même si la lecture d'un livre ou d'un tableau implique un déplacement de l'œil. Une idée du temps s'inscrit dans le *flou* de la peinture. En littérature, le flou serait l'équivalent d'une expression vague, voire poétique. Autant dans l'écriture de *Sous le vernis* que dans l'aspect pictural, je convoque le flou afin d'introduire une note poétique à une œuvre détaillée. En peinture, le flou fait en sorte de ne pas immobiliser l'image mais de suggérer le mouvement. Ma série *Road Paintings* proposait un tableau central, dont la route en perspective se prolongeait au sol de la galerie. Les tableaux sur les côtés suggéraient visuellement l'effet de mouvement qu'on perçoit lorsqu'on regarde un paysage à bord d'une voiture. Cette zone floue contrastait avec le réalisme de la peinture dans son ensemble. Ces paysages peints tirés de mes propres captations photographiques évoquent à la fois le romantisme par son aspect flou et l'hyperréalisme par l'usage de la photographie.

Additionnant peinture et photographie, la peinture hyperréaliste enfante un simulacre : elle montre une réalité qui n'existe pas (Makarius, 2016, p. 129). De la même manière, je montre dans ce projet une réalité qui n'existe pas, une fiction, qui relève davantage de l'histoire de la peinture et de ses codes. Plusieurs de mes projets en peinture ainsi que le projet actuel suggèrent une extension du réel par des peintures figuratives qui se déploient dans l'espace tridimensionnel. Il en résulte un *hyperréel* qui s'éloigne de la réalité et se rapproche d'un espace métaphorique et esthétique.

Comme les hyperréalistes, j'opte pour la photographie dans un premier temps, afin de synthétiser le réel que je retranscris ensuite en peinture. Cependant, à la différence de ces derniers, je ne cherche pas à rendre chaque détail d'une image « au foyer ». Au

contraire, je m'inspire à la fois de la précision de l'image et du flou photographique engendré par une profondeur de champ réduite pour traduire un réel qui appartient au monde de l'image. De toute manière, l'image la plus exacte finit toujours par devenir floue à condition qu'on la fixe intensément et suffisamment longtemps (Makarius, 2016, p. 129-130). Ce qui signifie que le flou ne se trouve pas qu'à la surface de l'image, mais dans l'œil de celui qui regarde. Le flou appartient aussi à la difficulté d'interpréter ce que l'on voit. L'imprécision de la mémoire participe aussi d'une sorte de flou mental.

Pour sa part, le peintre Gerhard Richter invite le spectateur à regarder une peinture d'une photographie rendue artificiellement floue. Littéralement, le flou comme le trompe-l'œil participe à jeter un doute sur le monde et sa représentation. Une peinture raconte une histoire fût-elle relayée par une photographie. « Je ne me méfie pas de la réalité, dont je ne sais presque rien, mais j'entretiens des soupçons concernant l'image de la réalité que nos sens nous apportent, dit Richter, qui est complètement limitée [...]. Je ne peux rien décrire plus clairement concernant la réalité que ma propre relation à la réalité. Et celle-ci a toujours eu à voir avec le flou, l'insécurité, l'inconscience, la fragmentarité, je ne sais quoi encore » (Makarius, p. 133). L'image indistincte renvoie directement à celle confuse, de ce que l'on ne veut pas voir. Ainsi le flou se donne comme l'expression du filtre de la mémoire. Alors que formellement le flou appartient au registre de la photographie, Richter en fait la marque de la picturalité : c'est par l'aspect flou que le spectateur se rend compte qu'il est face à une peinture à l'huile. Non seulement parce que son rendu montre les traces du pinceau, mais parce que sa présence déjoue l'attente documentaire induite par la photographie.

Dans mes tableaux, j'exploite non seulement la photographie, mais aussi la 3D avec un effet de superposition et de profondeur. Techniquement, plusieurs de mes tableaux fonctionnent par une sous-couche du fantôme de l'image recouverte par une épaisse couche d'acrylique qui agit comme une lentille légèrement déformante. Ensuite, je repeins à l'huile la même image par-dessus, et cette duplication engendre un effet de

flou et de profondeur dans l'image. Paradoxalement, cet effet photographique n'est pas lisse comme chez la plupart des peintres hyperréalistes, mais implique une importante matérialité. Cette matérialité s'oppose à l'illusion picturale et photographique de la peinture. On a l'impression d'être devant une image réaliste sur laquelle il serait difficile de faire le *focus*. Un flou à la fois lointain et trop proche. Un *flou artistique* en somme qui dégage une part de mystère. Malgré le sens ironique de l'expression *flou artistique*, il faut reconnaître qu'une partie de l'œuvre d'art échappe au commentaire (Makarius, p. 133) et qu'il engendre un pouvoir de fascination. Le flou se pose donc en énigme au spectateur. L'image floue demande d'être déchiffrée et par le fait même, elle instaure une durée dans la relation du spectateur à la peinture au même titre qu'une œuvre détaillée demande au spectateur de s'arrêter. Dans les deux cas, cette relation au temps qui s'inscrit dans la durée est propice à la narrativité.

Toute cette rhétorique de l'indistinct participe à créer une atmosphère étrange et énigmatique propice à un polar peint. De même, mes textes qui accompagnent cette fiction sont volontairement vagues et ne cherche pas à trouver un coupable ou à résoudre une énigme, mais propose une expérience sur la perception. « État intermédiaire d'une réalité qui se donne et se dérobe à la fois, le flou est le lieu où s'exerce une critique de la représentation par les moyens même de la représentation » (Makarius, 2016, p. 21-22).

Dans ce projet, le flou est accompagné d'une impression d'effacement engendrée par la nudité de la toile par endroit où l'image semble incomplète. Cet effet est obtenu par différentes techniques et choix esthétiques. L'œuvre semble apparaître sous nos yeux pour les plus optimistes, et disparaître pour les plus pessimistes. Les figures floues sont en attente de leur propre disparition, de constituer un premier pas vers la dissolution (Makarius, 2016, p. 13). La toile brute, libre d'images, offre un silence visuel au spectateur. Le vide est synonyme d'espace, tandis que la représentation peinte équivaut au temps. Le vide évoque l'existence de l'invisible. Il convoque l'imaginaire et invite

le spectateur à voir ce qu'il veut. Elle implique une prise de conscience de la précarité et de l'impermanence de toute chose. De même, dans mes tableaux, le flou et les parties du canevas restés vierges qui côtoient la figuration sont des rappels que nous sommes face à une image, à une représentation. L'histoire du flou « retrace l'érosion des certitudes du visibles et la mise en cause de ses frontières », cependant elle reste subordonnée à une figure nette par rapport à laquelle elle se définit (Makarius, 2016, p. 17).

CHAPITRE VIII

MUSÉOLOGIE ET MÉDIATION

Dans le trompe-l'œil, le cadre concentre le regard du spectateur sur l'image qui est enfermée à l'intérieur de ses limites, il montre l'œuvre comme un objet digne d'attention et sollicite une réponse appropriée de la part du spectateur (Calabrese, 2010, p. 345). Jacques Derrida rejette la distinction entre peinture et cadre mais offre un éclairage original sur la mise en exposition. Il insiste sur le fait que le cadre permet au monde extérieur d'envahir l'œuvre d'art. Le titre et la signature d'une œuvre, l'espace muséal qui l'entoure, lui confèrent un nouveau contexte. Les pièces d'archives qui la documentent précisent les contours de son histoire, le discours théorique et critique orientent sa lecture (Derrida, 1978, p. 92). Dans mon projet, le portrait, la marine et le cabinet de curiosité sont auréolés d'un cadre peint dans le but d'en souligner le prestige. Le cadre, partie intégrante de ces œuvres, suppose une prise de conscience du pouvoir qu'elles incarnent. Le cadre passe d'une fonction protectrice et d'un lien décoratif entre l'œuvre et son contexte à un effet de trompe-l'œil qui rappelle que l'œuvre est une image. Dans cet univers peint, le spectateur se retrouve métaphoriquement à l'intérieur d'une peinture. On pourrait dire qu'en présentant une peinture installative, les limites du cadre de l'exposition *explorent* dans l'espace de la galerie, mais aussi dans l'espace public et intime du spectateur.

Les outils de médiation qui servent habituellement de cadres et de balises à l'œuvre sont détournés à la faveur d'une fiction qui a pour sujet l'œuvre elle-même et le monde

de l'art. La médiation culturelle renvoie généralement dans ses objectifs à un travail de liaison ou de passeur par laquelle s'effectue un travail d'interprétation et de transmission. Elle situe l'œuvre dans son contexte social et dans l'espace public (Lacerte, 2007, p. 14). Une œuvre d'art contemporain ne vient jamais seule, elle existe par son réseau et son succès n'est pas nécessairement garant de sa qualité artistique, mais de la puissance de son réseau. C'est pourquoi l'importance de la médiation dans la construction de l'œuvre n'est pas à négliger. « L'œuvre en soi n'existe pas [...]. Hors du site, que la théorie a construite et que les théorisations maintiennent vivante, elle n'est rien. Il lui faut ces médiations, tout ce travail que tisse inlassablement le commentaire, pour être reconnu comme œuvre » (Lacerte, 2007, p. 94). Bruno Latour, anthropologue des sciences et de la technique en ajoute. Il ne considère pas les médiateurs comme de simples intermédiaires, mais comme des acteurs capables de transformer le contenu qu'ils traduisent. « Toutes les médiations contribuent à l'existence des œuvres, tant au niveau de la production qu'au niveau de la diffusion. Les œuvres d'art sont imbriquées dans un réseau par lesquelles elles existent » (Dorais, 2007, p. 14). À son origine, la médiation est un entre-deux qui sert à régler des conflits. L'art contemporain est friand de médiation, car il est en conflit permanent avec son public. Une œuvre d'art contemporaine a régulièrement besoin d'un intermédiaire pour s'expliquer comme un cartel allongé, une critique ou un texte au mur. Cependant, il faut admettre que la médiation est un outil démocratique intéressant qui favorise l'éducation d'un plus large public.

Le mot médiation ne vient jamais seul, c'est un syntagme polysémique dont il faut préciser la fonction. La médiation culturelle comme discipline aurait son origine dans le courant anglo-saxon des *cultural studies* (Dorais, 2007, p. 17-18). Cette discipline est une branche de la muséologie qui a pour fonction d'étudier la transmission des productions culturelles aux publics (Dorais, 2007, p. 24-25). Les médiations sociales sont les plus connues (syndicale, internationale, conjugale, familiale) et toutes ces médiations évoquent la notion de conflits où un intervenant est appelé à résoudre les

litiges. Sa définition juridique désigne un espace intermédiaire qui permet la résolution de conflits. Ce terme employé en art contemporain pourrait-il agir comme *solutionneur* de problèmes entre les œuvres et leurs publics (Lacerte, 2007, p. 11)? Dans mon cas, les outils de médiation ne sont pas seulement utilisés pour résoudre un conflit entre l'œuvre et le spectateur, mais une manière de s'adresser indirectement à lui par une information affective. En ce sens, je m'approprie le rôle de la médiation afin que la médiation ne soit pas juste de l'information, mais partie intégrante de l'œuvre. Mon objectif est de réfléchir sur le possible détournement des outils de médiations propres à la muséologie pour en faire des œuvres-médiations à part entière. Ainsi, les éléments de médiations comme le carton d'invitation deviennent l'amorce de l'œuvre, le texte de démarche devient un récit littéraire, le guide-interprète devient un performeur.

Plusieurs artistes s'intéressent à la muséologie et à la médiation. L'artiste Andrea Fraser a présenté *Museum Highlights : A Gallery Talk* à la galerie Friedrich Petzel à New York en 2001. Dans cette performance, elle se présente comme une bénévole d'un musée. Cette cohabitation entre la théorie et la pratique débouche sur un travail interdisciplinaire nourri de réflexions sur le système hiérarchique des musées. L'artiste avoue que tous les visiteurs ne peuvent comprendre sa démarche et que cela demande une certaine « compétence ». Le spectateur est à nouveau mis à l'écart du système de l'art devant cette expérience autre du musée (Lacerte, 2007, p. 30-31). De son côté, l'artiste Joan Fontcuberta s'intéresse aussi au musée et à la muséologie. Dans son projet *L'artiste et le photographe* (1995), il a organisé une prétendue exposition de Pablo Picasso, Antonio Tàpies et Joan Miro, un catalogue d'exposition, des documents historiques et un appareil critique fabriqués de toutes pièces. Cette exposition cherchait à prouver que les dispositifs qui entourent une exposition suffisent à en légitimer les œuvres. Christian Boltanski s'intéresse lui aussi à la manière dont les modes de présentations peuvent conférer des significations complexes à des objets simples (Heartney, 2013, p.352). Tandis que certains artistes s'intéressent à la manière dont la présentation conditionne la perception, d'autres préfèrent attirer l'attention sur les

dispositifs pédagogiques, architecturaux et de sécurité qui entourent les expositions d'art (Heartney, 2013, p.358).

Les discours indirects qui sont fréquemment utilisés dans certaines expositions et les textes de médiation mettent en avant les locuteurs au détriment des auteurs dont on rapporte les propos. Les commissaires-auteurs sont « régulièrement accusés de subordonner les propos des artistes à leur propre discours : les œuvres n'étant jamais prises pour elles-mêmes, mais en tant qu'illustrations, plus ou moins appropriées, de celui-ci » (Glicenstein, 2013, p. 134). Souvent les cartels, les commentaires et les ouvrages d'histoire de l'art mettent à distance les œuvres et empêchent les spectateurs d'entrer en contact émotionnellement avec les œuvres. Les musées d'art contemporain véhiculent leurs visiteurs de cartel en cartel, de textes explicatifs de toutes sortes qui transforment les musées en écoles. Paul Valéry écrit dans son essai sur le « problème des musées » : « En matière d'art, l'érudition est une sorte de défaite : elle éclaire ce qui n'est point le plus délicat, elle approfondit ce qui n'est point essentiel. Elle substitue ses hypothèses à la sensation, sa mémoire prodigieuse à la présence de la merveille; et elle annexe au musée immense une bibliothèque illimitée » (Glicenstein, 2013, p. 157). Dans l'exposition *Sous le vernis*, il n'y a pas de cartels ni de commissaire qui serve d'intermédiaire entre l'artiste, l'œuvre et le public. Il y a seulement de l'information en amont sur le projet dans lequel les spectateurs sont invités à participer. L'habituel cartel qui accompagne l'œuvre disparaît au profit de la fiction. L'information sur les œuvres est filtrée à travers la fiction que je propose. Elle est dispensée en grande partie par le biais du performeur qui joue le rôle d'un protagoniste de la fiction et qui sert de guide d'exposition. Il y a aussi de l'information dans le carton d'invitation, la fausse interview et la visite dans une bibliothèque à l'aide d'un audio-guide téléchargeable. Je tente ainsi de court-circuiter les intermédiaires afin de garder le contrôle sur mon œuvre et le discours qui en émane.

Marie-Sylvie Poli propose d'envisager « l'exposition comme un système de diffusion de concepts et d'opinions visant à séduire et convaincre le plus grand nombre de visiteurs de la validité de la thèse proposée » (Glicenstein, 2013, p. 38). Par le passé, j'ai instrumentalisé les cartels et les textes de médiation d'une exposition pour les détourner au profit d'une fiction. Lors de l'exposition *Pierre Laroche : Où allons-nous? Un p'tit bilan* [fig. 8.1] à la galerie Art Mûr en 2018, je me substituais à un artiste fictif du nom de Pierre Laroche où le texte d'accompagnement était signé par le commissaire fictif Louis Déry. C'était un clin d'œil à la commissaire de la galerie de l'UQAM bien connue au Québec, Louise Déry, qui soutient la carrière d'un certain nombre d'artistes. Toute cette entreprise avait pour but, entre autres, de souligner l'exercice de validation qui se cache derrière le système des expositions dans le monde de l'art. Dans une autre exposition : *Cabanisme, Nouvelle perspective sur un mouvement méconnu* [fig. 8.2] présenté au Musée du Bas-St-Laurent en 2011, par la fausse commissaire Marie-France Beaupré (en référence à Marie-Ève Beaupré conservatrice au Musée d'art contemporain de Montréal); les visiteurs avaient accès à des audio-guides qui validaient ce faux mouvement en lui faisant une place dans une histoire de l'art fabulée. Le fait de référer aux propos de quelqu'un d'autre comporte une forme d'allégeance et en même temps une marque de pouvoir, qu'il s'agisse d'un auteur célèbre ou non. Nous sommes dans l'*argument d'autorité* que les théoriciens de la rhétorique connaissent depuis Aristote. Le discours rapporté met en scène les mots d'autrui de manière favorable. Quand on cite, c'est davantage une appropriation qu'une simple redite, puisque dire que quelque chose a été dit, c'est dire quelque chose de nouveau (Glicenstein, 2013, p. 136-137). Dans le monde universitaire, l'attribution à l'auteur cité est entendue comme gage de vérité.



Fig. 8.1 Pierre Laroche (Éric Lamontagne), *Où allons-nous? Un p'tit bilan*, Galerie Art Mûr, 2018.



Fig. 8.2 Éric Lamontagne, *Cabanisme, Nouvelle perspective sur un mouvement méconnu*. Vue de l'installation d'un visiteur avec un audio-guide, Musée du Bas-St-Laurent, 2011.

Dans l'œuvre *Telephone Piece* [fig. 8.3] (1968) de Walter De Maria, le dispositif participatif comportait un téléphone posé au sol accompagné d'une notice qui informait le visiteur que lorsque le téléphone sonnerait, il pourrait parler à l'artiste à l'autre bout du fil. L'œuvre se trouvait à la jonction du visible et de l'invisible faisant appel à la perception. L'attente du coup de fil donnait enfin accès au visiteur au vrai propos de l'artiste (Glicenstein, 2013, p. 63-64). L'idée que l'artiste s'adresse directement au public par le biais de la fiction homologue l'information. De plus, la médiation de l'œuvre privée de son contexte habituel devient vulnérable au niveau de la légitimité. En effet, le téléphone de Walter De Maria, malgré son apparence, n'avait rien d'un téléphone ordinaire, puisqu'il était magnifié par la mise en scène de l'exposition. Le panneau explicatif posé à côté du téléphone qui contenait les intentions de l'artiste contribuait aussi à lui donner un statut particulier. Ce genre de dispositif-œuvre est

inséparable d'un certain contexte. Le texte qui accompagnait *Telephone Piece* était plus qu'un simple mode d'emploi ou un simple cartel : c'était presque un ordre donné au visiteur (Glicenstein, 2013, p. 64-65). Certains textes de médiations comportent des interdictions (ne pas parler, ne pas photographier, ne pas manger), d'autres aident les visiteurs à se repérer, à nommer, classer et dater des objets (fonction informative), et parfois il renvoie le visiteur à un rôle implicite qu'il est censé jouer dans une exposition (Glicenstein, 2013, p. 65-66). Que les informations soient vraies ou représentent la simple opinion de leur auteur, le contexte où elles apparaissent donne de la crédibilité à l'exposition et participent du caractère de celle-ci (Glicenstein, 2013, p. 83).



Fig. 8.3

Walter De Maria, *Telephone Piece*, Vue de l'installation, 1968.
<https://www.x-traonline.org/article/a-fire-in-harald-szeemanns-archive>

Un des défis de la médiation est de réussir à fournir à un public plus large des clés de compréhension de l'art contemporain et d'autres plus sophistiqués pour satisfaire les spécialistes comme les conservateurs, les galeristes et les critiques. « Le commissaire s'adresse nécessairement à ces deux publics et toute la difficulté consiste à concilier des attentes qui peuvent être radicalement différentes » (Glicenstein, 2013, p. 116). Aujourd'hui, bien qu'il existe une panoplie de plateformes numériques ou physiques pour rendre accessible l'art contemporain, l'accès à la signification demeure limitée. Le sens des œuvres est nébuleux pour la majorité des profanes en dépit de stratégies d'expositions et d'activités éducatives par les institutions où l'évacuation de la notion de plaisir dans l'appréciation d'une œuvre d'art exclut trop souvent le public (Lacerte, 2007, p. 35 et 98). Dans un souci d'accessibilité, je prends en charge la médiation pour la transformer en outil de réflexion, mais aussi de création qui s'adresse en partie aux émotions du spectateur. Par le biais de la fiction-documentaire, dans le sens d'une fiction qui va transmettre des informations sur les œuvres, il est possible de combler experts et profanes. L'information qui en découle se trouve dans l'intertexte, et par moment, elle est transmise directement par les différents outils de médiation et plateformes. « Bien entendu, en adoptant une forme littéraire et en brouillant les pistes de la sorte, il n'est pas sûr que le lecteur / spectateur de l'exposition parvienne à y voir beaucoup plus clair (mais ce n'est peut-être pas le but non plus) » (Glicenstein, 2013, p. 135). Bien que les textes de médiation aient pour fonction de rendre accessibles les œuvres, ils sont souvent conçus dans l'ignorance de leurs lecteurs potentiels, ils sont en quelque sorte adressés à des *lecteurs modèles* pour reprendre l'expression d'Umberto Eco dans *Lector in Fabula* (Glicenstein, 2013, p. 120). Parfois un langage « codé », avec de multiples références ne fait qu'accentuer un sentiment d'exclusion du visiteur qu'il aurait pu contribuer à combattre (Glicenstein, 2013, p. 125). En art contemporain, il y a souvent abus d'un jargon pour expert, une forme « d'entre nous » qui exclut le visiteur non avisé. Ce projet tente de contourner certaines conventions de l'art contemporain et s'adresse directement au spectateur en passant par son affect. Une

forme de contenu historique est quand même transmise pour situer le visiteur par rapport à l'histoire de l'art.

Dans la construction des textes de fictions, je n'hésite pas à m'inspirer des différents auteurs qui alimentent la réflexion de mon mémoire. Selon Bakhtine, il n'existe pas de mots ou de formes neutres n'appartenant à personne (Glicenstein, 2013, p. 141). D'ailleurs, l'enveloppe (enveloppe de courrier interne) qui contient le carton d'invitation est signée de plusieurs noms d'auteurs (une forme d'hommage à ces auteurs) : Baudrillard, Gombrich, etc. Le dialogisme suppose ainsi qu'il n'existe pas de parole originaire, telle que la concevaient certaines conceptions romantiques de la création. Tout énoncé est la reprise, transformée ou imitée, d'énoncés antérieurs ou l'anticipation d'énoncés à venir. Les artistes font des œuvres qui se situent par rapport à des œuvres antérieures, qui à leur tour, servent de modèles à des œuvres futures. Ce principe de recyclage se retrouve aussi chez des médiateurs qui récupèrent des informations afin d'élaborer un dispositif de médiation. Eux aussi, comme les artistes et les universitaires mettent en scène des informations qui seront à leur tour recyclées par les visiteurs (Glicenstein, 2013, p. 140). Les documents qui appuient les expositions d'art actuel font partie d'une mise en scène publique qui détermine la réception des œuvres. Ainsi, si l'exposition est un « média », le langage en tant que tel modifie la perception des visiteurs sur les œuvres d'art. Les mots se retrouvent un peu partout lors d'une exposition d'art, particulièrement depuis le milieu du XX^e siècle. En amont, il y a les mots de la démarche artistique, durant l'exposition, les mots qui accompagnent les œuvres, parfois des mots dans les œuvres, et enfin, en aval, il y a les mots de la critique et du discours artistique (Dorais, 2007, p. 31). Foucault comme Bakhtine condamnent l'idéologie romantique qui véhicule l'idée d'une originalité de la parole de l'auteur, thème que Foucault aborde souvent, notamment dans « Qu'est-ce qu'un auteur? » (Foucault, 1969). Dans ce texte, il explique comment émerge à la fin du Moyen Âge la notion d'auteur et que celui qui signait un texte ou une œuvre était le commanditaire, considéré comme le producteur du texte ou de l'œuvre, de même

l'artiste était considéré comme un exécutant (éventuellement ajoutant sa signature à côté du commanditaire). À partir du moment où certains artistes ont réclamé d'être totalement libres, leurs noms garantissant cette liberté, est né simultanément le mythe de l'originalité de la parole de l'Artiste (Glicenstein, 2013, p. 149-150). Durant la modernité, la signature du peintre se retrouve graduellement au dos de la plupart des tableaux abstraits pour ne pas nuire à la composition de l'œuvre. Pendant ce temps, dans le trompe-l'œil en peinture, la signature a disparu depuis longtemps. Elle s'imbrique dans la composition ou disparaît pour ne pas briser l'illusion de la représentation. Dans mon travail, la notion d'auteur s'estompe au profit du trompe-l'œil et de la fiction à construire. La notion d'auteur dans le trompe-l'œil est déplacée dans le temps pour mieux servir l'illusion. Pendant un instant, l'artifice fait disparaître l'auteur au profit de la représentation. De même, l'usage de l'infiltration et du Web qu'on retrouve dans ce projet ne favorisent pas la notion d'auteur. L'art de l'infiltration, de par sa nature, cherche à se fondre dans le décor et à dissimuler les traces du créateur. L'art Web partage la notion d'auteur entre le créateur et le spectateur par le biais de l'interactivité. D'ailleurs, l'empreinte du créateur dans la matière est « aplatie » par la surface lisse de l'écran. Dans tous les cas, même s'il n'est pas directement identifiable, il subsiste quand même un auteur derrière ces pratiques. Un travail sur des constructions fictives en trompe-l'œil et l'usage de pseudonymes ne garantit pas une déconstruction permanente de la figure de l'auteur. Il suggère plutôt, un retrait momentané de l'auteur pour laisser la place à l'illusion de sa disparition au bénéfice de la fiction. En fait, cette déconstruction se révèle souvent une autre forme de construction.

En 1961, le Musée Métropolitain de New York fait l'acquisition *d'Aristote contemplant le buste d'Homère* de Rembrandt pour une somme importante. Le musée décide pour protéger l'œuvre de la mettre derrière un cordon rouge afin de la protéger, mais cela a pour effet d'attiser la curiosité des visiteurs. Cet exemple pose la question de l'autonomie des œuvres d'art. Les dispositifs de médiation permettent d'attirer

l'attention sur des particularités d'une œuvre, et d'un dispositif à l'autre on mettra de l'avant une autre propriété de l'œuvre. L'identité des œuvres d'art varie constamment selon leurs conditions de présentation. La perception que l'on a des œuvres est souvent liée à la forme des dispositifs employés pour les présenter. En multipliant les dispositifs sur différentes plateformes, je tente d'exacerber plusieurs facettes de l'œuvre. Je cherche à faire en sorte que les effets de trompe-l'œil « effacent » les outils de médiation puisqu'un trompe-l'œil efficace doit se fondre dans l'œuvre afin que le spectateur oublie pour un instant l'artifice (Glicenstein, 2013, p. 66-67).

Dans les grands musées, tout est mis en forme pour nous faire adhérer à l'importance de la chose regardée. Dans mon projet, la médiation n'oriente pas le regard du visiteur et ne cherche pas à l'impressionner par une surenchère de décorum. Au contraire, je cherche à inclure le visiteur plutôt que de le garder à distance. Tout en l'informant, le but est de lui faire vivre l'œuvre à l'aide d'outils de médiation-œuvre au lieu de lui expliquer ce qu'il doit voir et ressentir. Dans plusieurs expositions, les dispositifs de types perceptuel, participatif, interactif ou relationnel mettent en scène un double usage : un usage direct de la part des personnes face à l'œuvre et un usage indirect de la part de ceux qui se contentent d'être les spectateurs. Un bon exemple de cette situation est la performance de Marina Abramovic *The Artist is Present* [fig. 8.4] au MOMA en 2010. L'artiste proposait au public de s'asseoir face à elle, en silence, pendant un moment. Le dispositif permettait à une foule assez nombreuse d'assister à la rencontre. Ainsi, le public était divisé en trois groupes : ceux qui s'asseyaient en face de Marina Abramovic, ceux qui assistaient à la performance et des passants se trouvant là par hasard (Glicenstein, 2013, p. 114-115). De même, *Sous le vernis* propose différentes situations dans différents lieux qui débouchent sur une variété de comportements du spectateur face à l'œuvre. Les lieux choisis sont au service de la fiction et du désir de rendre le spectateur autonome, *créatif* et non passif. Les lieux habituels de l'art contemporain comportent des codes et des habitudes que je tente de contourner par une pratique de l'art de l'infiltration et une réflexion sur le spectateur.

Même si de nouvelles formes d'institutions sont sans cesse créées dans l'optique de mieux les adapter aux nouvelles formes et pratiques artistiques, des institutions comme les musées finissent par devenir désuètes. Le Musée des artistes vivants (Musée du Luxembourg à Paris) en est un bon exemple. Il avait très bien fonctionné pendant une grande partie du XIX^e siècle, mais il était devenu inadapté pour les artistes modernes. La création d'un nouveau musée reposait alors sur de nouvelles normes (éclairage, couleur des murs, forme des cimaises, espacement entre les œuvres...). « Les musées présentent ainsi l'héritage de conceptions muséographiques du temps passé dont ils contiennent souvent des « vestiges » (notamment visibles dans les textes de médiation) » (Glicenstein, 2013, p. 85-86).



Fig. 8.4 Marina Abramovic, *The Artist is Present*, Performance, Museum of Modern Art, New York, 2010.
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marina_Abramovi%C4%87,_The_Artist_is_Present,_2010_\(2\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marina_Abramovi%C4%87,_The_Artist_is_Present,_2010_(2).jpg)

Dans le cas de mon projet, les galeries commerciales sont plus ou moins adaptées à une œuvre qui n'a pas de visées commerciales et qui est difficile à vendre. D'ailleurs, mon

projet n'est pas totalement inadapté pour les musées, mais il n'est pas commode. L'installation demande beaucoup d'espace (autant en réserve s'il est vendu que dans les espaces d'expositions) et implique souvent le spectateur dans l'œuvre. Les musées ont tendance à mettre le spectateur à distance pour protéger les œuvres. La partie de mon projet qui se passe dans l'espace du spectateur ou dans des lieux publics demande une certaine flexibilité qui n'est pas naturelle pour de si grosses organisations. Certains éléments interactifs de l'installation, qui invitent le spectateur à toucher l'œuvre, vont aussi à l'encontre de la sacralisation de l'objet prôné par les musées. Il reste les centres d'artistes qui sont des lieux d'expérimentation pour les artistes et qui sont faits sur mesure pour mon projet. Cependant, les centres d'artistes sont surtout visités par les artistes et les spécialistes du milieu malgré les efforts pour rejoindre un public plus large. En prenant en charge la médiation, je peux tenter d'atteindre d'autres publics. Finalement, il y a moyen de louer un espace dans un lieu qui n'appartient pas au monde de l'art. Encore là, la difficulté d'attirer un public plus large s'impose et l'effet du faux visiteur dans l'espace serait moins efficace que dans un centre d'artiste. Dans le contexte d'un trompe-l'œil ou d'une œuvre qui cherche à estomper les frontières entre l'art et la vie, le centre d'artiste ou la galerie d'art a comme fonction d'attester que nous sommes bien en face d'une œuvre d'art. Le plaisir passe à la fois par une reconnaissance du subterfuge et par le plaisir de se laisser tromper. Cela place aussi l'œuvre dans une position d'autorité et d'attestation d'une certaine « valeur artistique ».

L'importance du lieu de présentation de mon projet mérite réflexion puisqu'il oriente la lecture qu'on va en faire. En effet, ce projet à la frontière des arts visuels et du théâtre, pourrait aussi bien être présenté dans un lieu confirmé de l'art actuel que dans un contexte de théâtre expérimental. Depuis un moment, les œuvres ne se définissent plus que par un seul médium ou un champ disciplinaire. La question de repousser les limites d'un médium n'a plus rien de vraiment novateur. Dans mon projet, la part théâtrale se traduit par la présence d'un performeur. L'exposition est présentée dans un « black cube » propre au théâtre, plutôt qu'un « white cube » associé aux arts visuels. Somme

toute, le projet traite de peinture et du monde de l'art; un ensemble de questions et d'enjeux qui appartiennent en premier lieu aux arts visuels. Transposer « l'exposition » uniquement dans le monde du théâtre amputerait l'œuvre d'une certaine pertinence, sans oublier que les peintures qui sont sur le point de basculer du côté de la sculpture, ne seraient plus considérés que comme des éléments d'un décor théâtral. Pourtant, le fait de m'adresser uniquement au public spécialisé de l'art contemporain ne me satisfait pas entièrement. Je vais donc proposer le projet simultanément dans une galerie d'art et aux festivals du FTA ou OFFTA qui sont des festivals de création contemporaine consacrés à la danse et au théâtre.

Je dois donc travailler pour placer mon projet dans des lieux qui vont en faire ressortir les qualités. L'image de l'artiste romantique est bien éloignée de cette réalité de l'artiste multifonctionnel qui doit être stratégique pour faire fructifier son œuvre. L'artiste actuel est plutôt un gestionnaire, quasiment fonctionnaire de l'art, car il passe une partie de son temps à remplir des demandes de subventions, à naviguer dans les rouages du fonctionnement des différentes institutions sociales (gouvernements, musées, centres d'artistes, universités, etc.) (Dorais, 2007, p. 80). Les enveloppes de messageries de courrier interne utilisées dans mon projet expriment aussi cette réalité de l'artiste fonctionnaire. Au lieu de laisser seulement les autres discourir sur mon travail (commissaire, critiques, etc.), j'esquive les intermédiaires pour atteindre directement le public.

Dans la médiation de l'art actuel, les œuvres sont majoritairement présentées par des artistes vivants, ce qui a une incidence importante sur la médiation culturelle, car on ne peut ignorer leur parole (Dorais, 2007, p. 42). De nos jours, il est pratiquement impossible pour un artiste de ne pas écrire sur sa pratique pour avoir accès au système et faire partie du monde de l'art. La médiation littéraire du texte de démarche qui se transforme en carton d'invitation et en communiqué de presse pour ensuite être repris en partie dans les revues d'art participe à la chaîne de l'écrit sur l'art (Dorais, 2007, p.

121-122). L'écrit traverse ce projet sous différentes formes : carton d'invitation, interview fictive dans une fausse revue d'art, texte sous forme d'audio-guide, partition écrite pour performeur. S'occuper de l'écrit, c'est une manière de garder un certain contrôle sur sa propre création et de faire en sorte que mes mots ne servent pas uniquement d'outils de communication et de promotion même si à terme ils seront récupérés.

Les centres d'artistes offrent davantage des documents de promotion et de communication que des outils de médiation. La plupart des documents étudiés par Ève Dorais (2007) dans son mémoire de maîtrise présentent les démarches des artistes comme des recherches sur différents thèmes. Marcel Fournier (1986, p. 202) parle de « l'art comme mode de connaissance ». Ce type de médiations / communications visent particulièrement un public de spécialistes, d'initiés de l'art et de subventionneurs, car on retrouve ces documents dans les justifications annuelles de renouvellement des budgets. Ce « discours autorisé » sur l'art contemporain comme l'appelle Karine Tauzin (Dorais, 2007, p. 120) ne cherche en rien à rallier les différents publics. Dans ce projet, je souhaite présenter une exposition qui pourrait s'adresser autant aux spécialistes de l'art qu'aux néophytes, et cela passe par une médiation adaptée à tous les publics. Pourtant, il existe des préjugés tenaces qui croient que l'art n'a pas besoin d'aide pour être compris et prône une réception immédiate. Daniel Jacobi par exemple s'y oppose. Il soutient qu'il s'agit d'une idée préconçue que l'art doit demeurer spontané et qu'il relève de l'émotion et du ressenti. L'absence de médiation aurait tendance à privilégier un rapport direct avec le spectateur sans perturber l'aspect esthétique de l'œuvre (Dorais, 2007, p. 39).

Mon travail se trouve dans une position mitoyenne où la médiation s'insère à l'intérieur de la création en utilisant les outils de la médiation pour s'adresser au spectateur par l'intermédiaire de la fiction. La sociologue Nathalie Heinich (1998, p. 308), dans un chapitre consacré à l'art contemporain, avance l'idée de « mise en intrigue »

(expression de Paul Ricœur, formulée pour d'autres raisons dans *Temps et récit*) (1983) qui consiste à donner un *sens* à l'œuvre par des marqueurs temporels en situant l'œuvre dans une histoire de l'art, « voire à l'interprétation métaphorique qui peut en être donnée ». Une autre stratégie de Heinich passe par une « mise en énigme » qui soulève des questionnements sur l'œuvre et souligne par le fait même sa pertinence (Dorais, 2007, p. 110). J'applique cette stratégie de l'intrigue dans mon polar peint. Le spectateur se retrouve au cœur d'une énigme qui soulève des questions qui seront élucidées en partie par les outils de médiation-fictions et particulièrement par le performeur-guide qui sera amené à contextualiser et à démystifier l'exposition lors de sa performance.

L'histoire du faussaire est enchâssée dans la grande histoire de l'art et offre au spectateur une interprétation métaphorique de l'exposition dans le cadre d'un Salon style 19^e siècle. « L'exposition propose une médiation dans l'espace entre les objets exposés et le public. Historiquement, c'est en France, à travers les Salons, que l'on vit l'émergence de cet espace devenu public ». C'est aussi par les Salons que la critique d'art fait son apparition avec La Font de Saint-Yenne et Denis Diderot. Dès lors, l'exposition ne s'appuya plus seulement sur les œuvres, mais aussi sur son discours (Lacerte, 2007, p. 45-46). Ce n'est donc pas innocent si cette exposition s'apparente au Salon des refusés ou autres Salons de cette époque qui a vu naître la modernité en opposition avec l'académisme.

L'exposition joue un rôle crucial dans la compréhension de l'art contemporain. Depuis quelques siècles, l'exposition est le dispositif pour présenter des œuvres d'art. Par ce dispositif les intervenants (commissaire, conservateur, etc.) peuvent influencer l'interprétation et la découverte des objets présentés (Lacerte, 2007, p. 45). Pour ma part, je prends conscience que je fais de moins en moins des œuvres, mais des expositions qui proposent des expériences. Et cette exposition déployée poétiquement est un dispositif de présentation des œuvres qui devient un véhicule de transmission

des idées. « [...] toute exposition met en rapport le public avec des objets. C'est pourquoi nous dirons que l'exposition est un média. [...] Dire que l'exposition est un média ne signifie pas qu'elle vise obligatoirement à transmettre intentionnellement un message, mais qu'elle médiatise la relation du public aux objets » (Davallon, 1986, p. 204).

Pour Jean Davallon, la médiation dit quelque chose de plus que l'expression « communication », dans la mesure où la médiation fait entrer en jeu un troisième joueur afin de rendre possible la communication entre deux intervenants (Dorais, 2007, p. 24). Dans mon cas, ce troisième joueur se trouve être l'artiste qui *médiatise* son œuvre au profit du spectateur. Dans une certaine mesure, je m'approprie le rôle des acteurs de la médiation culturelle afin d'en contrôler les informations. L'œuvre dans son ensemble est le résultat d'un regroupement de diverses disciplines.

Jean-Jacques Gleizal pour sa part, considère la médiation comme un concept hybride qui décloisonne les disciplines et qui débouche sur un espace ouvert. Son concept proche de l'interdisciplinarité regroupe tous les intervenants du monde de l'art (Dorais, 2007, p. 33). La médiation serait le point de jonction des différentes disciplines que je convoque pour l'élaboration de mon projet. Selon Gleizal, la médiation fonctionne comme un opérateur théorique et permet des croisements entre les disciplines, loin d'un idéal de pureté. « La médiation devient la base d'une méthode qui rend compte de l'hybridation de l'art et de la société et qui offre les moyens d'analyser cette complexité [...] » (Gleizal, 1994, p. 15). Cette conception de la médiation s'apparente à l'interdisciplinarité qui cherche à faire des ponts entre les disciplines (Dorais, 2007, p. 13).

L'historien de l'art Patrice Loubier (2001, p. 25), explique en quoi consiste cette notion d'interdisciplinarité dans un article sur le sujet. « Si l'art moderne a été disciplinaire, l'art contemporain générique, lui, est par avance *méta*, voire *postdisciplinaire*: la

création ne s'ancre plus d'emblée dans la tradition d'un médium donné, voire n'implique plus la maîtrise d'un savoir-faire plastique, mais se déploie plutôt à partir d'un espace qui se situe *entre* les disciplines plutôt qu'à l'intérieur d'elles, les artistes puisant indifféremment selon les exigences de leurs projets aux médiums spécifiques comme à de multiples techniques ou protocoles issus de secteurs d'activités non artistiques. Or, cette dynamique même peut encore être désignée comme interdisciplinarité, pour peu qu'on soit attentif aux diverses significations du préfixe « inter ». Si les préfixes « multi » et « pluri » signifient « beaucoup, grand nombre », « plusieurs », le préfixe « inter », lui, désigne tout autant la relation qui unit ces différents éléments que l'espacement même qui les sépare ». Dans le présent projet, l'interdisciplinarité se déploie par l'apport de plusieurs disciplines (littérature, théâtre) qui s'articulent à l'aide de la médiation pour faire vivre une expérience au spectateur. Même si la peinture est au cœur de l'entreprise, le projet ne se définit plus par la maîtrise d'un savoir-faire ou d'un *savoir-pensée* dont il faut exposer la virtuosité, mais par un échange d'expérience entre l'artiste et le spectateur mis en place grâce au système de médiation.

Parallèlement à cette notion d'interdisciplinarité, « la notion conceptuelle de médiation prendrait sa source dans la Grèce Antique comme théorie de la représentation. Le monde ne serait pas accessible directement, mais seulement par l'entremise de nombreux intermédiaires : même le langage serait une médiation » (Dorais, 2007, p. 12-13).

Voix discordante, Pierangelo Masset ne conçoit pas la médiation de l'art en termes d'hybridité, au contraire, il rappelle que l'art moderne et contemporain est un art replié sur lui-même, un art sur l'art et que ce n'est possible qu'au travers de la médiation de l'art par l'art. La médiation serait une dimension essentielle de l'art contemporain. « Pensons aux phénomènes de la citation, du pastiche, de la référence explicite ou implicite que certains artistes placent dans leurs œuvres; les artistes exercent alors dans leurs œuvres une médiation de l'art par l'art » (Dorais, 2007, p. 34). Même si ce projet

est porté par une réflexion sur l'art et le monde de l'art, il débouche néanmoins sur une réflexion métaphorique sur la perception et le temps grâce à une fiction dans laquelle le spectateur se projette. Cette fiction est structurée par des outils de médiation propres à l'art contemporain pour mieux en démonter les mécanismes. Bien que mon travail semble s'inscrire dans cette mouvance de l'interdisciplinarité et de la multidisciplinarité en particulier, je me réclame davantage de l'indiscipline qui propose un programme sans programme et une liberté qui échappe à toute catégorisation, si ce n'est de l'indiscipline. L'indiscipline est une interdiscipline dans la mesure où elle n'appartient à aucune discipline en particulier et dans un sens de défi envers l'autorité. Issue de la « Théorie du Rhizome », développé par Deleuze et Guattari (1980, p. 13), elle n'implique aucune direction et s'oppose à la hiérarchie pyramidale. Philosophie de travail préconisée par plusieurs artistes contemporains, dont Doyon/Demers (Lacerte, 2007, p. 34), l'indiscipline permet de critiquer, du moins de se révolter, voire de peut-être échapper à un système de l'art qui récupère tout sur son passage.

Mon projet questionne les outils de médiation et le système de l'art dans une tentative de les démystifier. Le système de l'art peut très bien fonctionner sans le *grand* public, puisque son véritable public est essentiellement constitué de ses propres acteurs (Lacerte, 2007, p. 88-89). Par ailleurs, mon objectif est de rallier un plus grand nombre de spectateurs, même si le succès d'une exposition selon le milieu n'a rien à voir avec le nombre de spectateurs qui la fréquentent. Afin d'abolir le plus possible les frontières entre le public et mes œuvres, j'installe un système chaotique où la poésie met toute chose sur le même pied d'égalité. L'artiste Thomas Hirschhorn pense que l'œuvre doit descendre de son piédestal et rompre définitivement avec l'aura dont elle est nimbée depuis deux siècles (Lacerte, 2007, p. 190). Les musées d'aujourd'hui consacrent encore les artistes et invitent les spectateurs à venir s'extasier devant les grandes œuvres.

CHAPITRE IX

JOUER AVEC L'ART OU L'ART DE JOUER

Marcel Duchamp est certainement un des premiers artistes à s'intéresser aux dimensions du jeu, du processus et du rituel en art. Souvent les rituels mis en œuvre par Duchamp l'ont été pour son propre plaisir. Il ne faut pas oublier qu'une bonne partie de sa vie fut occupée à jouer aux échecs, jeu dont la dimension conceptuelle plaisait à l'esprit à la fois ludique, anarchique et logique de Duchamp (de Mèredieu, 2008, p. 636). Il s'est aussi intéressé aux paradoxes mathématiques de Poincaré et à la notion de quatrième dimension. On retrouve cette dimension du jeu, de l'énigme et de la déduction mathématique dans mon projet de recherche-crédation. Le spectateur est appelé à découvrir les agissements du faussaire Réal Lessart. Dans mon récit, ce personnage joue littéralement à l'artiste démiurge en tentant de transformer son œuvre en quelque chose de vivant. Cependant, dans ce cas-ci, le passage de l'inerte au vivant passe par une transposition symbolique et métaphorique. Cet intérêt pour le jeu dans mon travail, ne date pas d'hier. Toutefois, dans le cas présent, cette stratégie du jeu dans la fabrication de l'œuvre s'accompagne d'une réflexion sur le jeu même, *la game*, de l'art contemporain, d'où le titre : *Sous le vernis*. Inscrit dans une trame narrative qui s'inspire du roman policier, je mets en scène des acteurs du monde de l'art (critique, faussaire, collectionneur) dans un univers peuplé de références artistiques où le spectateur est invité à « jouer » le jeu de l'art contemporain. Le jeu ou la *game* de l'art contemporain est une formule de Florent Schmitt (2015) qui tente d'expliquer le jeu de

coulisses que les artistes et les acteurs du monde de l'art se doivent de jouer pour survivre dans ce milieu.

Historiquement, la dimension du jeu s'impose dans toutes les disciplines de l'art. Elle est entre autres présente chez les pionniers de l'art vidéo comme Nam June Paik et Wolf Vostell. Le mouvement Fluxus auquel ils ont appartenu est fortement marqué par Dada et une bonne dose d'anarchisme (de Mèredieu, 2008, p. 637-639). La notion de jeu apparaît littéralement avec les premiers jeux vidéo qui remontent aux débuts des années 1970, suivie de la miniaturisation et au développement des consoles. Les artistes vont s'intéresser à ces nouveaux dispositifs à la fin des années 1990 et vont les intégrer dans des propositions plastiques.

En art actuel, la présence récurrente de la dimension participative fait de l'art un processus ludique. « L'art s'apparente donc de plus en plus à un *jeu*, l'artiste étant celui qui fournit les règles que les usagers mettent en pratique par le biais de l'interactivité » (de Mèredieu, 2008, p. 640-641). Dans sa thèse de doctorat, *L'art comme jeu : pratiques et utopies*, Florent Schmitt (2015) explique que durant les années deux mille, la thématique du jeu s'exprime dans de nombreuses expositions. Si bien que l'analogie entre art et jeu apparaît comme un lieu commun de l'art contemporain, qui valorise la liberté créatrice du jeu de l'artiste. L'origine de cet engouement remonte au XVIII^e siècle où les artistes enviaient la spontanéité de l'enfant. Suite à la lecture de *Homo Ludens- Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938) de l'historien Johan Huizinga, les avant-gardes des années soixante désiraient une confusion entre l'art et la vie. Ils souhaitaient faire du jeu un modèle qui devait servir au dépassement de l'art comme activité séparée de la vie. Ils rejetaient le statut de l'artiste et refusaient la marchandisation de l'art. L'art comme jeu participe alors d'une position radicale qui s'oppose au marché et aux institutions. L'art contemporain qui se réclame d'une continuité historique avec les avant-gardes se situe pourtant à l'opposé de ces considérations en se livrant à la spéculation (Schmitt, 2019, p. 2).

Au Québec, le Musée du Québec présente en 2001 l'exposition *Le ludique*, par la commissaire Marie Fraser, qui rappelle les rapprochements possibles entre le concept du jeu, les mondes de l'art et de la création. Dans cette exposition, l'attitude ludique déborde sur une critique de la société contemporaine. De nombreux artistes revendiquent un retour à l'enfance et emploient le potentiel du jeu pour créer un renversement de la réalité en procédant par différentes formes d'humour, exploitant la dimension poétique et fictionnelle du jeu (Fraser, 2001). Le rapport entre art et jeu est récurrent dans les analyses sur l'art du XX^e siècle. Les avant-gardes proposent leurs propres règles et s'inspirent des conceptions anthropologiques et philosophiques du jeu de Huizinga pour définir un art libre, désintéressé du matérialisme et de l'utilitaire. Modèle esthétique et politique, le jeu vise alors le changement social.

Aujourd'hui, le ludique est toujours présent dans les expositions d'art contemporain, mais la dimension subversive du jeu semble disparaître au profit d'un système orienté par l'argent, la compétition et le marché. Par contre, l'idéologie ludique des avant-gardes subsiste en dehors du monde de l'art contemporain par des pratiques « outsiders » dans le sens donné par Roger Cardinal (1972) dans son ouvrage *Outsider Art*. En marge du monde de l'art, ces artistes réalisent des œuvres sans en faire un métier (Schmitt, 2019, p. 2). Bien que je ne me considère pas comme un artiste « outsider » ou de la marge, je me suis toujours intéressé à l'art brut, aux *patenteux* du Québec, au kitsch et à l'art populaire en général, pour l'inventivité de leurs propositions, l'aspect identitaire et la liberté de création dont ils font preuve. Parallèlement, je cherche dans plusieurs projets et de différentes manières à infiltrer le système pour mieux en déjouer les rouages : utilisation de pseudonymes, appropriation de noms prestigieux, etc. Bref, j'utilise le jeu pour créer et jouer le jeu de l'art contemporain en toute connaissance de cause.

Deux figures de l'avant-garde de la fin des années soixante ont été marquées par les écrits du Hollandais Johan Huizinga : l'Américain Allan Kaprow, associés au

mouvement Fluxus et Guy Debord, fondateur de l'Internationale Situationniste, préalablement membre de l'Internationale Lettriste. Les situationnistes vont fonder un mouvement qui vise à transformer l'art et la société. Le caractère anti-utilitariste du jeu en fait une arme de choix pour ces artistes révolutionnaires. C'est le *play* qui doit engendrer le jeu et non la *game*. Cette idée du jeu donnera naissance à deux formes artistiques radicales, la construction de situations et le happening. Pour les situationnistes, le jeu prend la forme de situations construites à divers moments de la vie. C'est précisément ce que je cherche à faire : organiser des situations artistiques dans le quotidien du spectateur. Il s'agit de faire de la vie quotidienne un art en la transformant en une suite de moments consciemment construits (Schmitt, 2019, p. 3-4). *Sous le vernis* transforme à un certain moment l'ordinaire du quotidien en projet artistique et cherche à confondre l'art et la vie par l'utilisation de différentes formes de trompe-l'œil. Le projet transpose en partie l'expérience artistique dans l'espace privé du spectateur, tout en faisant de lui un participant, et tout en cautionnant l'idée des situationnistes. Il construit des situations ou des événements artistiques dans le quotidien du spectateur pour en faire un jeu séparé de la vie : un jeu, qui débouche néanmoins dans un espace d'exposition qui joue la *game*, tout en la critiquant. En estompant la frontière entre l'artiste et le public, je transforme le spectateur en joueur afin de l'impliquer dans le processus créatif. Il n'est plus seulement contemplatif, mais devient actif devant une œuvre cinétique sur laquelle il peut intervenir. Les œuvres ne sont plus qu'objets de contemplation, mais aussi de manipulation. Le plaisir esthétique passe autant par l'identification que par le fonctionnement de la machine, de l'outil ou du dispositif. Le visiteur ne s'interroge plus uniquement sur le sens de l'œuvre comme dans un tableau figuratif ou abstrait, ni comment apprécier l'œuvre, mais il se demande comment fonctionne et comment intervenir avec l'œuvre (de Mèredieu, 2008, p.641). Un peu comme le travail procédural de l'artiste Sophie Calle, mon travail s'inscrit dans une accumulation de rituels ou de jeux. Les matériaux ne sont plus que de simples supports et la dimension textuelle inscrit le récit comme matériau fondamental de l'art (de Mèredieu, 2008, p.642). Le spectateur joue avec l'œuvre, donc participe à son

existence. L'interactivité est devenue une des clés de ce genre de dispositifs et permet d'impliquer le spectateur dans le déroulement de l'œuvre. Certaines œuvres n'existent que lorsqu'elles sont mises en jeu par le visiteur (de Mèredieu, 2008, p.643). Dans mon installation, sous forme de métaphore, le faussaire considère que son œuvre n'existe que lorsqu'on la regarde. Ici, la notion d'immersion est fondamentale et le toucher y joue un rôle prépondérant puisque contrairement à la vue et à l'ouïe, il met directement en contact le spectateur avec l'œuvre (de Mèredieu, 2008, p.644). Le fait de pouvoir toucher l'objet imaginé facilite le passage de l'œuvre dans le réel. L'imaginaire aide à se protéger du réel et cherche à s'imposer au réel. Alors, ces deux univers, celui du jeu et celui de l'art, tendent à se rejoindre (de Mèredieu, 2008, p.646).

Des pratiques quotidiennes comme celle de l'art brut sont plutôt informelles, non hiérarchisées et rhizomiques et représentent un autre monde de l'art comme *play*. Cette conception de l'art des artistes de la marge correspond aux tentatives des avant-gardes de jumeler l'activité artistique et l'activité ludique. Le jeu devait servir d'outil pour dépasser l'art en tant que travail et le placer au cœur de la vie (Schmitt, 2019, p. 2). Dans plusieurs de mes projets, j'explore la notion de perception avec une pointe d'humour et de nostalgie où l'ordinaire dialogue avec l'extraordinaire. Par le filtre de l'enfance, je porte un regard tendre et intransigeant sur le monde où le jeu permet de créer de nouvelles règles. Dans cette optique, mon nouveau projet propose au spectateur de jouer le jeu d'une intrigue policière qui questionne les mécanismes du monde l'art. Cette quête sur la perception est traversée par une esthétique à la Agatha Christie, truffée d'illusions qui s'accumulent dans un espace central qui tient lieu de salle d'exposition de style « salon littéraire du XIX^e siècle ». Le plancher pourrait rappeler le damier du jeu d'échecs cher à Duchamp. Les motifs Op Art et quelques objets rappellent les jeux optiques du siècle dernier, de même que la mécanisation de certaines pièces évoque les automates.

Aujourd'hui, l'idée du jeu séparé de la vie est utilisée pour séparer l'artiste de la vie courante afin qu'il ne réponde qu'aux contraintes de son art, qu'il exerce cependant au sein des institutions. Le jeu n'a plus pour fonction de sortir l'art de ces lieux, mais participe à l'autonomisation de l'art par rapport aux autres activités humaines. Désormais l'exposition et le musée sont identifiés comme des terrains de jeux pour les artistes. Catherine Grenier, ancienne directrice adjointe du Musée national d'art moderne-Centre Pompidou conclut que : « contesté dans les années 1960-1970 par des artistes qui cherchaient à échapper physiquement et intellectuellement à l'institution en élisant domicile dans des friches ou dans l'espace public, ou en créant des œuvres « non collectionnables », éphémères ou « in situ », le musée est aujourd'hui un modèle valorisé dans leur système de référence » (Schmitt, 2019, p. 4). Bien qu'il s'agisse surtout de peinture, *Sous le vernis* est une œuvre difficilement collectionnable pour un musée (faute d'espace, selon la conservatrice Geneviève Goyer-Ouimette) et encore moins pour un particulier, du moins, elle n'est pas réfléchie comme telle.

La protestation de *la game* dans mon travail passe par le plaisir du savoir-faire et un temps de production improductif et non performant. Il faut dire que présentement, les artistes ont conscience que tout effort pour se distancier du système est vain, et que tôt ou tard, il y a récupération de toutes formes d'art. C'est pourquoi j'opte pour une position mitoyenne qui cherche à « critiquer » le système de l'intérieur. Infiltrer le système avec humour, jouer le jeu (*la game*) pour en pervertir les règles. L'humour, voire l'ironie permet une saine distanciation avec son sujet.

Je désigne souvent mon activité artistique comme un travail. Ainsi ma pratique n'est pas qu'un jeu, mais paradoxalement un travail. C'est peut-être pour montrer le sérieux que j'y mets à jouer avec les codes de l'art, que je le nomme ainsi. Comme la plupart des artistes, j'emprunte fréquemment des expressions propres au système économique capitaliste pour parler de mes activités: ma production, le marché (de l'art), ma carrière (artistique), les clients (collectionneurs). Un peu comme un ordre professionnel, les

artistes ont aussi besoin d'un CV éloquent afin d'obtenir la reconnaissance professionnelle (artiste professionnel) pour avoir accès à des concours, des prix et des bourses pour survivre. Les artistes doivent se faire valider par leurs pairs s'ils veulent être entendus. Afin de démontrer le sérieux de leur démarche, ils calquent également leur lexique sur celui du monde scientifique ou s'associent à ce dernier. Les artistes actuels prétendent faire de la recherche au lieu de la création et n'hésitent pas à s'immiscer dans les sciences humaines ou empiriques afin de justifier la raison d'être de leur pratique. Quoique je considère ma pratique artistique comme une vocation et un travail ludique, je ne peux me soustraire complètement au système si je veux avoir du temps pour *faire*. Faire de l'art implique une planification et une organisation non négligeable si on veut avoir du temps pour réaliser et présenter des œuvres. Et qui dit organiser, parle aussi de planification, voire de stratégie. En entrant dans la compétition, les artistes acceptent de jouer le jeu (*game*) de la visibilité, de la spéculation et du marché. L'artiste professionnel est un joueur qui a fait de son jeu un travail, qui enferme son *play* dans une *game* (Schmitt, 2019, p. 6).

La plupart des artistes contemporains acceptent les contraintes du système et son fonctionnement. Être présent au vernissage, répondre à des *deadlines* et à des commandes, faire monter sa cote, se faire voir. Derrière les apparences anticonformistes des stars de l'art contemporain, se cache une acceptation du système, de la *game*, et une soumission à ses règles. Daniel Orhan constate : « Il ne s'agit plus d'instaurer le jeu intégral, mais de faire du jeu une manœuvre de diversion et une zone de dérèglement, en usant essentiellement de son pouvoir métaphorique. Les artistes n'espèrent plus transformer le monde, mais résister au système, en jouant avec ses règles » (Schmitt, 2019, p. 5). Le but du jeu n'est pas de m'enrichir par mon « travail », mais d'avoir la possibilité de continuer à « jouer » dans mon atelier, tout en m'amusant du système : résister dans l'espoir d'apporter une petite contribution. Faire de l'art à temps plein sans être assujéti au marché de l'art n'est pas chose facile. Il y a toujours la possibilité de se tourner vers le système des subventions, des prix et des concours,

mais ce mirage de liberté se transforme rapidement en cauchemar du fonctionnaire de l'art. Donc, aussi longtemps que les artistes ne cherchent pas à jouer le jeu de l'art contemporain pour entrer dans la compétition, ils sont hors-jeu. Il y a donc un prix à payer, qui est la soumission à l'idéologie de l'art contemporain et son mode de production capitaliste. Ainsi les artistes qui fondent leur démarche sur des valeurs radicalement opposées ne sont tout simplement pas exposés (Schmitt, 2019, p. 8).

L'art comme jeu tient une place importante dans les utopies artistiques. Est-il possible que la pratique artistique s'inscrive dans une logique de développement et d'épanouissement personnel? Est-il possible de percevoir l'art comme une activité quotidienne qui dépasse la production de marchandises (Schmitt, 2019, p. 7)? Les artistes de l'art brut et les « outsiders » sont en opposition avec l'art savant et proposent des œuvres qui sont réalisées en dehors du monde de l'art. Ils répondent à des motivations personnelles. Cependant ils sont jugés selon les critères esthétiques de l'art contemporain qui ne les considère pas, puisqu'ils ignorent la doxa (Schmitt, 2019, p. 8). C'est donc dire que la conscience du système est primordiale pour tout artiste qui tente de faire carrière en art contemporain. Le seul talent est insuffisant, il est même suspect s'il vient seulement du *faire*. On pourrait même avancer que savoir manipuler le système pour arriver à ses fins fait partie du jeu de l'art contemporain. Cette dimension du jeu, intégré dans ma pratique, se retrouve souvent dans mes projets et dans ce projet de recherche-crédation, parce que je considère que jouer le jeu du système est un passage obligé pour faire de l'art à notre époque.

Au final, pratiquer l'art comme certaines formes de jeu, sans en attendre de satisfactions autres que celles que peut apporter l'activité elle-même (Schmitt, 2019, p. 7) est peut-être une des voies à retenir : apprendre par le jeu comme le font les enfants, s'amuser à jouer à faire de l'art sans se prendre au sérieux, faire de l'art une aventure afin de s'extraire un moment du réel, inventer de nouvelles règles pour à la fin gagner la partie contre soi-même. Dans mon activité artistique, je m'impose régulièrement des

contraintes et des règles qui régissent ma pratique. Cependant, au-delà du protocole créatif, le jeu de l'art ne consiste pas nécessairement à suivre les règles du jeu, mais à transgresser ses propres règles, car à force de suivre des règles, il y a le danger de devenir docile. C'est ce que je m'applique à faire dans ma pratique quotidienne de l'art : établir une manière de *faire* qui permet de jouer sur les limites. Ces règles deviennent le terrain de jeu que je me permets parfois de contester.

CONCLUSION

En conclusion, ce projet de recherche-cr ation permet de r fl chir sur la perception de ce que nous qualifions de r el. Plus sp cifiquement, celui-ci s'articule dans les interrelations des divers  l ments d'une peinture-installation multidisciplinaire qui utilise les strat gies du trompe-l' il et revisite le genre du polar. La multiplicit  des approches techniques et plastiques faisant appel   l'illusion contribue   cr er un trompe-l' il kal idoscopique, soit en  voquant plusieurs niveaux d'illusions   la fois, soit en jouant sur les codes de l'autor f rentiel, soit en pointant des questionnements contemporains sur l'illusion notamment. Dans ce projet, l'intention manifeste est d'exp rimer un passage entre le trompe-l' il pictural et le trompe-l' il vivant, en amplifiant la perception immersive chez le visiteur par la pr sence d'un performeur dans l'installation-peinture. De plus, l'utilisation des strat gies de l'infiltration augmente le niveau d'immersion. Celles-ci prennent la forme de d couvertes d'œuvres par le spectateur dans son quotidien, de dispersion d'indices dans le temps favorisant un d lai long de reconnaissance et d'appropriation des contenus et la cohabitation dans l'installation d'un performeur qui semble  tre un autre visiteur. Ce projet permet aussi dans un sens plus large, de situer mon propre travail sur le trompe- il et l'illusion par rapport au trompe-l' il actuel. Suite   mes recherches, je comprends mieux comment s'op rent les illusions, notamment les trompe-l' il. L'usage du cadre th orique multidisciplinaire, qui comprend la psychologie de la perception, la philosophie et les sciences cognitives, enrichit la compr hension sur les enjeux de la perception et des illusions.

L'un des objectifs était de tenter de transposer un genre littéraire, le roman policier, en arts visuels. Dans un premier temps, j'ai cherché à adopter une iconographie calquée au genre du polar. Ensuite, j'ai utilisé la structure narrative de certains romans policiers où chacun des chapitres présente la vision d'un témoin sur la scène du crime. Dans mes recherches, j'ai aussi découvert une adéquation entre le détail en peinture et l'indice dans le roman policier. Ces éléments ont contribué à créer de nouvelles connexions conceptuelles entre l'intention de départ et les contenus théoriques, ce qui m'a permis de m'approprier de façon consistante les attributs du roman policier. Malgré cela, je fais le constat que les préoccupations théoriques et formelles de mon projet appartiennent essentiellement au champ des arts visuels.

Une des problématiques à l'origine de ce travail de recherche était de mieux comprendre le potentiel des outils de médiation d'une exposition comme moyen de création et d'infiltration. Le présent projet confirme le haut potentiel d'efficacité de ce procédé de détournement de la médiation. Malgré une ambivalence entre le contenu historique et les éléments de fiction – qui peuvent semer la confusion – il m'apparaît qu'il est tout de même possible de transmettre de l'information par le biais de la fiction. L'attention du spectateur m'apparaît plus active et ancrée dans l'action de ce qui est narré quand l'information passe par la fiction. À cela, j'ajouterais qu'une part de l'information que je qualifierais de plus partielle et poétique, se traduit mieux à travers la fiction.

La présence du flou est une autre manifestation latente dans mes œuvres peintes dont je sous-estimais l'importance. L'étude de ce phénomène pictural m'a fait comprendre que je pourrais exploiter ce thème à l'avenir comme sujet principal d'une série. J'ai aussi découvert que le flou est bien davantage qu'un brouillage de l'image, mais une porte d'entrée pour appréhender la subjectivité intrinsèque d'une œuvre. À l'inverse du flou, le détail en peinture informe sur l'iconographie de l'image, mais aussi sur le peintre. Le détail n'incarne pas seulement la précision et un supplément d'information;

en effet, un excès de détails peut aussi semer la confusion comme le flou.

Bien que la perception et l'illusion soient au cœur de mon travail depuis longtemps, ce mémoire-crédation est l'occasion d'en prendre conscience et de surtout nommer ce qui active ces illusions pour mieux en maîtriser les effets. Cette prise de conscience a été le point de départ de la découverte d'autres préoccupations sous-jacentes. Je pense ici au jeu, moteur de mon engagement artistique. Le plaisir que me procure le travail en atelier à jouer avec la matière est fondateur. Jouer avec les concepts et tenter de déjouer le système de l'art est aussi un stimulant. Plutôt éclectique, mon travail trouve justement une constance dans l'intérêt que je porte aux jeux formels et conceptuels.

Dans cette dernière partie, j'aimerais évoquer tout ce que je n'ai pas eu l'opportunité d'élaborer ou de couvrir dans ce mémoire pour de multiples raisons. Je pense ici aux jeux d'évasion qui demandent aux visiteurs un investissement et une collaboration pour trouver des solutions à des énigmes. Imaginé par thème dans un contexte scénographié, ce type de manifestations théâtrales se rapprochent de mon intention en ce qui a trait à l'interactivité entre les participants et le comédien performeur. Je pense que je pourrais apprendre de cette expérience de jeu au niveau de l'organisation en amont et de l'ergonomie du parcours proposé. À un autre niveau, je me rends compte de l'influence du théâtre dans mon travail et de mon allégeance pour le « black cube » au lieu du « white cube ». J'aime présenter mes œuvres dans la pénombre baignée de la lumière du rêve. Toujours en lien avec le théâtre, j'aurais aimé explorer la notion de spectacle importé dans les arts visuels. Il y a aussi les jeux d'aventures et d'énigmes qu'on retrouve sur les cellulaires qui m'ont inspiré à plusieurs niveaux : graphisme séduisant et cohérent, efficacité de la structure, jeux mathématiques, interactivité, sollicitation dans le quotidien du spectateur comme dans le jeu narratif *I am Innocent* [fig. 10.1] (disponible sur Android et iOS) qui communique avec le joueur par l'intermédiaire de son cellulaire et s'invite dans ses courriels.



Fig. 10.1 Guts United (éd.), *I Am Innocent* (jeu sur cellulaire), 2016. <https://www.site-de-telechargement.fr/i-am-innocent/>

Il y a également des lectures et des thèmes comme le miroir que j'aurais pu intégrer au cadre théorique puisqu'on retrouve des jeux de miroirs dans ce projet d'exposition et dans plusieurs projets antérieurs. Je me permets d'en souligner les grandes lignes à la toute fin puisque cette question m'apparaît déterminante dans ce mémoire. D'ailleurs, le trompe-œil fonctionne en partie comme un miroir à la différence près que ce dernier reflète et inverse mécaniquement la réalité ; le peintre doit comprendre ce qu'il voit afin d'aller au-delà des apparences (Gendron, 2017, p. 7-8). De la Renaissance à l'impressionnisme, l'art de l'imitation domine la pratique et l'histoire de la peinture. Leon Battista Alberti propose de considérer le tableau comme une fenêtre ouverte sur

le monde visible. Le peintre doit en quelque sorte représenter le réel à la manière d'un miroir (Gendron, 2017, p. 6-7). La question du miroir et de la *mimesis* se retrouve notamment dans l'œuvre de Jan Van Eyck, *Le portrait des Arnolfini* [fig. 10.2] (le premier à représenter le miroir en art) que je cite visuellement dans le cabinet de curiosité de mon installation. Dans une mise en abyme, j'ai repeint le miroir de Van Eyck en intégrant le reflet de l'espace de l'installation. Sur les murs de l'installation, il y a également deux miroirs convexes peints qui permettent aux visiteurs de s'observer mutuellement d'une pièce à l'autre dans un jeu d'apparition qui modalise le réel. J'ai aussi intégré deux vrais miroirs qui se font face dans le tiroir d'une commode et qui semblent se poursuivre à l'infini.



Fig. 10.2 Jan Van Eyck, *Le portrait des Arnolfini* (gauche), 1434. Détail du miroir inspiré de Jan Van Eyck qu'on retrouve dans le cabinet de curiosité (droite). <https://www.slideshare.net/guimera/jan-van-eyck-a-master-of-detail>

En terminant, j'ai justement l'impression que j'aurais pu poursuivre cette réflexion à l'infini, mais, à un certain moment, il faut savoir se résigner et arrêter. D'un autre côté, si j'ai l'impression d'avoir encore quelque chose à dire, c'est peut-être bon signe.

BIBLIOGRAPHIE

- Alberti, L.-B. (2019). Livre 1 du *Della Pittura*. Dans Rey, A. (dir.). Dictionnaire Le Robert, Paris : Éditions Le Robert.
- Arasse, D. (1996). *Le détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*. Paris : Flammarion.
- Barthes, R. (1994). *La mort de l'auteur. Œuvres complètes tome III*. Paris : Seuil.
- Bastien, S. (2007). John Dewey, L'art comme expérience, Œuvres philosophiques III, traduit de l'anglais (USA) par Jean-Pierre Cometti, Christoph Domino, Fabienne Gaspari, Catherine Mari, Nancy Murzilli, Claude Pichevin, Jean Piwnica et Gilles Tiberghien, Pré de Richard Shusterman et Post de Stewart Buettner, Publications de l'Université de Pau, Éditions Farrago, 2005. *Canadian Aesthetics Journal / Revue canadienne d'esthétique*, 13. Récupéré de https://www.uqtr.ca/AE/Vol_13/recension/Bastien.html#top
- Baudrillard, J. (1977). Le trompe-l'œil. *Documents de travail et pré-publications*, 62, série F. Récupéré de <https://semiotica.uniurb.it/wp-content/uploads/2013/09/62-F.pdf>
- Belting, H. (2003). *Le chef-d'œuvre invisible*. Paris : Éditions Jacqueline Chambon.
- Berkeley, G. (2011). Être, c'est être perçu. Dans Collectif, *Tous philosophes : les grandes idées tout simplement* (p. 138-141). Gennevilliers : Édition Prisma.
- Brodsky, J. (1986). In a Room and a Half. Dans *Less Than One : Selected Essays*. New York : Farrar, Straus & Giroux.
- Calabrese, O. (2010). *L'art du trompe-l'œil*. Paris : Édition Citadelles & Mazenod.
- Caraion, M. (2014). Le détail et l'indice. *A contrario*, 2014 (20), 3-14. Récupéré de <https://www.cairn.info/revue-a-contrario-2014-1-page-3.htm#>

- Cardinal, R. (1972). *Outsider art*. New York : London & Praeger.
- Casares, A.-B. (1973). *L'invention de Morel*. Paris : Robert Laffont.
- Clee, P. (2005). *Before Hollywood: From Shadow Play to the Silver Screen*. Boston : Houghton Mifflin Harcourt.
- Davallon, J. (1986). *Claquemurer pour ainsi dire tout le réel : la mise en exposition*. Paris : Centre Georges Pompidou.
- Deleuze, G. et Guattari, F. (1980). *Mille Plateaux*. Paris : Éditions de Minuit.
- de Mèredieu, F. (2008). *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*. Paris : Larousse in extenso.
- Derrida, J. (1978). *La vérité en peinture*. Paris : Flammarion.
- Dorais, E. (2007). *La médiation de l'art actuel dans les centres d'artistes autogérés*. Montréal : Université du Québec à Montréal.
- Ducharme, A. (2012, 9 novembre). Le samedi 10 novembre à Granby : résultat d'une filature de deux artistes détectives. *L'actualité.com / Le blogue Culture*. Récupéré de <https://lactualite.com/culture/le-samedi-10-novembre-a-granby-resultat-dune-filature-de-deux-artistes-detectives/>
- Duponchelle, V. et Vertaldi, A. (2014, 11 décembre). Jacques Monory, le film noir de la peinture. *Le Figaro*. Récupéré de <https://www.lefigaro.fr/culture/2014/12/11/03004-20141211ARTFIG00331-jacques-monory-le-film-noir-de-la-peinture.php>
- Foucault, M. (1969). *Qu'est-ce qu'un auteur ?* *Société française de philosophie*, 63 (3), 73.
- Fournier, M. (1986). *Les générations d'artistes, suivi d'entretiens avec Robert Roussil et Roland Giguère*. Cap Saint-Ignace : Institut québécois de recherche sur la culture (IQRC).
- Fraser, M. (2005). Raconte-moi... ou les paradoxes du récit, dans *Raconte-moi* (p. 10). Québec : Musée national des beaux-arts du Québec.

- Gendron, G. (2017). *Miroir, perception et cognition : études des œuvres de Gwenaël Bélanger et d'Anish Kapoor*. Montréal : Université du Québec à Montréal.
- Gleizal, J-J. (1994). *L'art et le politique : essai sur la médiation*, Paris : Presses Universitaires de France.
- Glicenstein, J. (2013). *L'art contemporain entre les lignes : Textes et sous-textes de médiation*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Gombrich, E.H. (2002). *L'art et l'illusion. Psychologie de la représentation picturale*. (6e édition). Paris : Phaidon.
- Gottesman, S. (2016). *The Neuroscience of Op Art*. <https://www.artsy.net/article/the-art-genome-project-the-neuroscience-of-op-art>
- Grau, O. (2003). *Virtual art : from illusion to immersion*. London et Cambridge : The MIT Press.
- Gregory, R.L. (1986). *De la représentation dans ses rapports avec les illusions sensorielles*. Bristol : Laboratoire d'étude du cerveau et de la perception, Département d'Anatomie, Université de Bristol.
- Heartney, E. (2013). *Art et Aujourd'hui*. Paris : Phaidon.
- Heinich, N. (1998). *Le triple jeu de l'art contemporain : sociologie des arts plastiques*. Paris : Éditions de Minuit.
- Hockney, D. (2001). *Savoirs Secrets ; Techniques Perdues Des Anciens Maitres*. Paris : Seuil.
- Johnson, P. (1947). *Mies van der Rohe*. New York : Musée d'art moderne de New York.
- Jouffroy, A. (s.d.). *Monory, Jacques (1924-2018)*. Encyclopædia Universalis [en ligne]. Récupéré de <http://www.universalis.fr/encyclopedie/jacques-monory/>
- Kant, E. (2011). Chaque homme prend les limites de son propre champ de vision pour les limites du monde. Dans Collectif, *Tous philosophes : les grandes idées tout simplement* (p. 187). Gennevilliers : Édition Prisma.

- Lacerte, S. (2007). *La médiation de l'art contemporain*. Trois-Rivières : Éditions d'art Le Sabord.
- Loubier, P. (2001). Du moderne au contemporain : deux versions de l'interdisciplinarité. Dans L. Hughes et M.-J. Lafortune (dir.), *Penser l'indiscipline : recherches interdisciplinaires en art contemporain / Creative Confusions: Interdisciplinary Practices in Contemporary Art* (p. 22-29). Montréal : Optica.
- Manguel, A. (2006). *La bibliothèque, la nuit*. Paris : Actes Sud.
- Mavrikakis, N. (1997). De l'art de s'exposer. Thierry Kuntzel, Galerie René Blouin, Montréal, du 22 février au 5 avril 1997; Marie-Claude Bouthillier, Galerie Trois Points, Montréal, du 22 mars au 19 avril 1997; Exilés + émigrés, Musée des beaux-arts de Montréal, du 19 juin au 7 septembre 1997. *ETC*, 40, 56-58.
- Merleau-Ponty, M. (2011). Pour voir le monde, nous devons rompre avec le rapport familial d'approbation que nous entretenons avec lui. Dans Collectif, *Tous philosophes : les grandes idées tout simplement* (p. 274-275). Gennevilliers : Édition Prisma.
- Messac, R. (1929). *Le « Detective Novel » et l'influence de la pensée scientifique*. Paris : Honoré Champion.
- Monestier, M. (2002). *Le Trompe-l'œil contemporain*. Paris : Éditions Places des Victoires.
- Nadeau, J-F. (2019, 20 août). Des archives et des bibliothèques comme contrepoison. *Le Devoir*. Récupéré de <https://www.ledevoir.com/culture/560936/des-archives-et-des-bibliotheques-comme-contre-poison-aux-fausses-nouvelles>
- Norman, D. (1988). *The Design of Everyday Things*. New York : Basic Books.
- Panofsky, E. (1980). *Perspective as Symbolic Form*. Princeton : Zone books, Princeton University Press .
- Payant, R. (1987). Une ambiguïté résistante : l'installation. Dans *Vedute : Pièces détachées sur l'art* (p. 337). Laval : Éditions TROIS.

- Prampolini, E. (1922, 4 août). Manifesto della scenografia futurista. *Der Futurismus*.
- Reuter, Y et Colin, A. (2009). *Le roman policier* (2^e éd.). Paris : Armand Colin.
- Royoux, J.-C. (2007). Le récit après sa fin : allégories, constellations, dispositifs. Dans Fraser, M. (dir.) *Explorations narratives* (p. 230). Montréal : Le Mois de la Photo à Montréal.
- Sabet, A. (2013). La doublure. *Esse*, 77, 75.
- Schmitt, F. (2019). L'art comme jeu(x). *¿ Interrogations ?*, 23. Récupéré de <https://www.revue-interrogations.org/L-art-comme-jeu-x>.
- Schmitt, F. (2015). *L'art comme jeu : pratiques et utopies*. Strasbourg : Université de Strasbourg.
- Schopenhauer, A. (2011). Chaque homme prend les limites de son propre champ de vision pour les limites du monde. Dans Collectif, *Tous philosophes : les grandes idées tout simplement* (p. 187-188). Gennevilliers : Édition Prisma.
- Seel, M. (1993). *L'art de diviser. Le concept de rationalité esthétique*. Paris : Armand Colin.
- St-Jacques, S. (2019, 8 août). Québec protège le Cyclorama. *Le Devoir*. Récupéré de <https://www.ledevoir.com/culture/560211/le-cyclorama-de-jerusalem-sera-classe-bien-patrimonial>
- St-Jean Aubre, A.-M. (2008). Narration, installation et peinture : un ménage à trois chez Éric Lamontagne. *Esse*, 64, 55-57.
- Valeur, B. (2019). *Pourquoi la couleur nous trompe-t-elle continuellement ? 3. Les couleurs du noir et blanc*. Récupéré de <http://www.scilogs.fr/questions-de-couleurs/pourquoi-la-couleur-nous-trompe-t-elle-continuellement-1-contraste-et-assimilation/>