

117451
A.
CL.

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

DÉCONSTRUIRE, AU MOYEN DE STRATÉGIES PHOTOGRAPHIQUES, LA
BANALISATION DU MALHEUR RÉSULTANT DE LA SURENCHÈRE
MÉDIATIQUE D'ÉVÉNEMENTS TRAGIQUES

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

PAR
CATHERINE PLAISANCE

FÉVRIER 2012

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.01-2006). 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 tiens à remercier Alain Paiement, mon directeur de maîtrise, pour son accompagnement et sa rigueur; l'ensemble de l'équipe de la Galerie Simon Blais ainsi que la fondation Sylvie et Simon Blais, pour leur soutien et leur générosité; Marjolaine Arpin, étudiante à la maîtrise en Histoire de l'art à l'UQAM, pour son enthousiasme et son professionnalisme, Ariane Plaisance, ma dévouée correctrice ainsi que l'ensemble de mes collègues qui ont fait en sorte que mes études de maîtrise se résument en deux années magnifiques.

AVANT-PROPOS

En voyage au Sri Lanka en décembre 2004, j'assistais au tsunami dans l'océan indien qui ravagea en seulement quelques heures, de nombreux pays. Ce matin du 26 décembre, au départ de Colombo la capitale du pays, je me dirigeais vers un village côtier situé à deux heures de route au sud, me trouvant à bord d'un autobus public qui longeait le bord de mer sur des centaines de kilomètres. Ce matin-là, l'autobus bifurqua et je ne vis pas les vagues meurtrières. Je compris plus tard ce qui c'était passé. Ayant rendez-vous avec mes deux sœurs dans ce petit village côtier, je fis des pieds et des mains pour m'y rendre, malgré les routes détruites. Arrivée à Hikkaduwa, le village en question, je compris l'ampleur du désastre, le pays était maintenant en état d'alerte nationale. Le village que je connaissais, pour y être déjà allée, était complètement dévasté : les maisons et les hôtels étaient détruits, le mobilier et les effets personnels des habitants étaient ensablés, souillés, détrempés. Les gens avaient tout perdu : leurs biens, leurs commerces, leurs rêves, les membres de leur famille et parfois même leur vie.

Allant vérifier si mes sœurs se trouvaient à l'hôtel où nous avions rendez-vous, je revis ce lieu complètement changé. Les vagues avaient ouvert les portes des chambres du premier étage, s'étaient emparé des matelas, couvertures, mobiliers en tous genres et les avaient emportés avec elles, saupoudrés ça et là sur la plage et sur les terrains. Les chambres du deuxième étage avaient été souillées, l'eau avait remontée dans la canalisation, du sable et des algues flottaient dans l'évier et dans le bain et les couvertures étaient mouillées et ensablées. Ne sachant pas très bien où aller, je pris une de ces chambres du deuxième étage et pu y dormir pour la nuit. Le lendemain, toujours sans nouvelles, j'ai demandé à un soldat cinghalais de me venir en aide. Ayant la crainte que d'autres vagues puissent déferler, l'armée conseillait aux gens de s'éloigner des côtes et de se rendre en altitude. Le soldat m'escorta sur une colline chez une famille cinghalaise qui accepta de me recueillir et de me nourrir pour une journée. C'est là, dans cette maison que j'ai pu me confronter aux images télévisuelles de l'événement. J'appris dans quel bourbier nous nous trouvions tous. Jamais, à cette étape-ci je n'avais pu m'imaginer la gravité de la situation. J'appris le nombre de pays touchés et pu suivre en direct le décompte des morts au Sri Lanka et au total, dans tous les pays touchés par ce tsunami. Dans cette maison ultra-rudimentaire, devant un petit écran noir et blanc, les larmes coulaient sur mes joues en apprenant minute par minute la gravité de la situation. Je pensais à mes sœurs, ne sachant toujours pas à ce moment où elles étaient dans le pays; elles avaient quitté la capitale en moto au même moment et par la même route que moi. Je me demandais si elles étaient toujours en vie. À ce moment précis, trois tragédies se superposaient dans ma tête. Il y avait ma propre tragédie, celle de ne pas avoir de nouvelles des gens que j'aime, la tragédie de ce village dans lequel j'avais fait irruption dans l'après-coup de la vague, constatant la détresse, l'impuissance de tous et la résilience qui commençait déjà à faire sa place dans les yeux des gens. Et il y avait cette tragédie globale qui avait des échos internationaux et dont j'apprenais la gravité à l'écran. C'est à ce moment précis que je compris que toutes les images du monde, les plus horribles comme les plus spectaculaires ne pourraient jamais vraiment témoigner de l'horreur qui est réellement vécue sur place. Jamais une image ne pourra traduire le sentiment d'impuissance des populations et des gens vivant un drame, peu importe son envergure.

Ce sentiment d'impossibilité de l'image photographique est devenu en quelque sorte la motivation soutenant mon travail artistique. Il va de soi que mon travail se situe dans le champ des arts visuels et que mon désir n'est pas d'illustrer cette impossibilité de manière affirmée, mais plutôt de pouvoir jouer avec les paramètres propres à cette problématique et réaliser des œuvres fictionnelles polysémiques.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	ii
AVANT-PROPOS	iii
LISTE DES FIGURES	v
LE RÉSUMÉ	vi
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	
L'IMAGE CATASTROPHIQUE	
1.1 L'image de catastrophe diffusée par les médias officiels et les médias citoyens	3
1.1.1 La réception de ces images par le public	4
1.2 La représentation de la catastrophe dans l'histoire de l'art.....	6
1.3 La catharsis comme effet recherché ?	9
1.4 La représentation de la catastrophe dans mon travail	12
CHAPITRE II	
LES CARACTÉRISTIQUES DE LA MINIATURE	
2.1 Les propriétés de la miniature	14
2.2 La miniature et son rapport au monde de l'enfance.....	17
2.3 Les divers types d'utilisation de la miniature en art	19
2.4 Les différents types de retranscriptions photographiques	23
d'univers miniatures	
2.5 Là où se situe mon travail au travers de ces mises en forme	26
CHAPITRE III	
LA FICTION QUI SE DÉPLOIE DANS LA GALERIE	
3.1 Une image n'est toujours que fiction	30
3.2 La présence de la maquette dans le lieu d'exposition	31
3.3 L'interaction des trois éléments dans l'espace d'exposition	32
CONCLUSION	35
BIBLIOGRAPHIE	37

LISTE DES FIGURES

Figure 1.1 : Francisco de Goya, <i>Planche 7</i> , tirée de la série «The disasters of war», gravure, 1810-15	p. 6
Figure 1.2 : Francis Danby, <i>The deluge</i> , huile sur toile, 1840	p. 6
Figure 1.3 : Les frères Chapman, <i>Fucking Hell</i> , installation, 2008	p. 7
Figure 1.4 : Thomas Demand, <i>Kitchen</i> , photographie, 2004	p. 8
Figure 2.1 : Karine Giboulo, <i>All you can eat</i> , installation (détail), 2008	p. 20
Figure 2.2 : Graeme Paterson, <i>Woodrow</i> , installation (détail), 2007	p. 20
Figure 2.3 : Thomas Doyle, <i>Escalation</i> , de la série «Distillation», diorama, 2008	p. 21
Figure 2.4 : Michael Ashkin, <i>No. 34</i> , 1996	p. 22
Figure 2.5 : Kim Adams, <i>Bruegel Bosch Bus</i> , 1996-ongoing	p. 22
Figure 2.6 : Slinkachu, <i>Little people</i> , 2007	p. 23
Figure 2.7 : Vincent Bousserez, <i>Randonnée découverte</i> , de la série Plastic Life, 2007-2011	p. 23
Figure 2.8 : Amy Bennett, <i>Coming to Grips</i> , de la série Neighbors, 2007	p. 25
Figure 2.9 : Olivo Barbieri, <i>Site Specific_LAS VEGAS_05</i> , 2005	p. 25
Figure 2.10 : Catherine Plaisance, <i>Sans titre</i> , tirée de la série «Vue d'en haut», photographie, 2004	p. 26
Figure 2.11 : Catherine Plaisance, <i>Sans titre</i> , tirée de la série «La chute», photographie, 2009	p. 26

RÉSUMÉ

Ce mémoire propose de réfléchir sur ma pratique en arts visuels qui prend appui sur la fictionnalisation et la retransposition en miniature, en photographie ainsi qu'en vidéo, de scènes de catastrophes et d'accidents. Pour mettre en lumière ce qui sous-tend ce travail, il est essentiel de faire un tour d'horizon de mes motivations, ainsi que des méthodes utilisées. Pour ce faire, ce texte rend compte de l'influence de la multiplication des images de drames et de catastrophes dans les médias. Nous tenterons de savoir si la vue de ces images crée une banalisation de l'événement catastrophique ou si, au contraire, elle est nécessaire à la genèse d'un deuil collectif. Il sera aussi pertinent d'observer comment d'autres artistes se sont intéressés ou s'intéressent toujours à la représentation de la catastrophe et si le terme de catharsis peut être appliqué aux recherches en arts visuels. Nous verrons par la suite comment les pratiques artistiques utilisant la miniature s'emparent de ce thème et comment elles réussissent, de par leurs propriétés d'échelle, à créer une distanciation par rapport au sujet dramatique. Nous nous intéresserons finalement et de manière plus spécifique, à différents types de retranscriptions photographiques d'univers miniatures et de maquettes réalisées par des artistes et des photographes.

Ce texte est construit avec l'objectif de présenter un éclairage précis sur l'exposition *Infortunes*, présentée à la Galerie Simon Blais du 13 août au 10 septembre 2011, exposition liée à la fin de ma maîtrise. Nous y verrons comment je m'empare des méthodes de travail précédemment identifiées pour réaliser un art polysémique; comment la mise en espace choisie oriente la lecture des œuvres et de quelle manière celle-ci permet d'articuler mon propos dans sa globalité.

Mots clés : Catastrophe, fiction, média, miniature, photographie, transposition, reconstitution

INTRODUCTION

L'humanité est devenue assez étrangère à elle-même pour réussir à vivre sa propre destruction comme une jouissance esthétique de premier ordre.

(Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction technique*, 1935)

Notre époque regorge d'images de drames et de catastrophes en tous genres. Multiplication véritable des accidents et cataclysmes ou accès de plus en plus large à un bassin d'images de ce genre? Les médias citoyens et les appareils de télécommunication portatifs offrent dorénavant la possibilité à tous de pouvoir témoigner en temps réel des événements qui se déroulent devant nos yeux. Ce nouveau modèle de journalisme influence certainement notre perception de la nouvelle et des événements. Deux approches contraires sont à considérer au niveau de la réception de ces images par le public. Pour certains, ce bombardement d'images de catastrophes tend à rendre insensible, créant une saturation et une banalisation du malheur d'autrui. Pour d'autres, les images d'horreur présentées dans les médias permettent de saisir l'ampleur du drame et ainsi passer par-dessus le choc-post-traumatique lié à l'événement, que la personne soit concernée de près ou non par l'incident.

L'histoire de l'art multiplie les exemples d'œuvres représentant des événements catastrophiques ou qualifiés d'horribles. Plusieurs artistes se sont intéressés à la représentation d'atrocités, tantôt dans un dessein de sublimation (le paysagisme des romantiques allemands), tantôt dans l'intention de témoigner (*Les désastres de la guerre* de Francisco de Goya) ou encore de rendre présentable ce qui, à priori, ne l'est pas, en transfigurant et en actualisant le réel catastrophique (Jake et Dinos Chapman). Cette actualisation de l'événement tragique dans le domaine artistique prend inévitablement sa source dans la tragédie grecque et la recherche de catharsis y étant associée.

Une des façons qu'ont trouvée certains artistes de représenter des événements catastrophiques ou dramatiques est l'utilisation de la miniature, qui constitue une manière bien tangible de

représenter le réel, tout en renvoyant aux codes de l'enfance et du jeu. La référence à l'enfance constitue, en quelque sorte, une médiation qui permet une distanciation appréciable pour être en mesure de traiter de sujets complexes et équivoques. Certains autres artistes font le pari de mettre en place une deuxième couche de distanciation par la retranscription photographique d'univers catastrophiques déjà représentés par la miniature.

Ce mémoire tente d'explorer ces divers allers et retours entre la source catastrophique (l'événement même et surtout son image médiatique), sa retransposition en miniature ainsi que son retour à l'état d'image, par une seconde retransposition photographique. Par cette recherche, j'entreprends ainsi de situer ma pratique artistique en regard d'autres pratiques et idées ayant exploré ce jeu de transpositions et de distanciations. L'enjeu principal de ce mémoire se situe donc dans l'écart entre l'image de catastrophe et la catastrophe elle-même. Ma pratique incarne cet écart, joue ce décalage, ainsi que l'impossibilité de représenter complètement une situation réelle. Dans l'exposition *Infortunes*, cette joute entre le réel et sa représentation prend forme au moyen des divers éléments et des multiples temporalités, confondant l'avant et l'après, l'anticipation et la trace de l'événement.

CHAPITRE I

L'IMAGE CATASTROPHIQUE

1.1 L'image de catastrophe diffusée par les médias officiels et les médias citoyens

L'image médiatique de catastrophes (désastres naturels et guerres) a eu plusieurs statuts depuis le siècle dernier. Elle est passée d'une image journalistique singulière et rigoureuse, pour laquelle les reporters se déplaçaient de par le monde afin de couvrir la nouvelle avec la rigueur que le métier exige, à des masses incroyables d'images aux allures génériques. Depuis l'effondrement des tours jumelles le 11 septembre 2001, nous avons pu voir l'irruption d'un autre type de journalisme, le «journalisme citoyen», lié de prêt au web 2.0. Ce type de journalisme est un des aspects du média citoyen qui consiste à utiliser des outils de communication apportés par Internet (sites web, blogues, forums, wiki...), comme moyens de création, d'expression, de documentation et d'information. Nous nous retrouvons donc face à un renversement dans le domaine médiatique, le citoyen passant du rôle de simple récepteur à celui de contributeur, devenant lui-même un émetteur, un intermédiaire médiatique.

«The participatory nature of news coverage ...erases the line between those affected by the news and those who cover the news... In a world of digital and reflexive communication, we are all reporters¹.»

Nous ne nous satisfaisons plus d'apprendre sur le désastre une fois que celui-ci est arrivé; nous avons maintenant accès aux désastres au moment où ils se produisent. Les citoyens peuvent maintenant capter de l'information à partir de plusieurs sources comme leur téléphone cellulaire, leur caméra photo et leur caméra vidéo personnelle et la transmettre en direct par le biais des réseaux sociaux, tels que *Twitter* et *Facebook*. Certains grands médias traditionnels font parfois

¹ George D. Haddow and Kim S. Hoddow, *Disaster communications in a changing world*, Burlington : Éditions Elsevier, 2009, p. 37

appel à ce type d'image pour compléter leurs bulletins de nouvelles, allant même jusqu'à diffuser l'opinion du public en guise de témoignage. Le spectateur s'est transformé en acteur participant à la construction de la nouvelle. Cela a produit, du même coup, une nouvelle forme de citoyenneté, un nouveau pouvoir faisant en sorte de remettre à jour les désirs de transparence et de pouvoir utiliser ce pouvoir pour tenir les décideurs responsables de leurs actions et éventuellement de leur inaction. Ces nouvelles plates-formes de diffusion fournissent un moyen d'expression à des citoyens ordinaires, y compris des représentants des franges les plus marginales et sous-représentées de la société. De plus, celles-ci représentent une liberté et une diversité d'opinions qui contrebalancent la concentration des médias que certains considèrent comme une menace pour cette liberté.

Ce revirement médiatique ne comporte pas seulement des points positifs; il peut s'en suivre un manque d'objectivité et de rigueur journalistique dû au fait que de nombreux journalistes citoyens sont souvent des militants pour une cause ou une idéologie particulière et ne sont donc pas objectifs dans leur approche. Une chose est tout de même certaine : qu'il soit jugé pertinent ou non, ce phénomène, couplé avec le nombre grandissant de catastrophes naturelles, entraîne avec lui une quantité grandissante de ce type d'images dans l'espace public et virtuel. Les auteurs du livre *Disaster communications in a changing world* nous indiquent que :

The magnitude and frequency of natural disasters are increasing. According to the Center for Research on the Epidemiology of Disaster, there were four times as many weather-related disaster in the last 20 years then in the previous 75 years. With this new «Age of Extreme Weather¹» has come the evolution and maturation of new media tools and technologies, a dramatic rise in the number of citizen journalists, and an almost annual increase in their contributions to the flow of new information during disaster².

1.1.1 La réception de ces images par le public

Est-ce que les images de catastrophes vues dans l'espace médiatique nous informent et sont «utiles», ou servent-elles à nourrir notre soif de voyeurisme? Il s'agit d'une question à laquelle plusieurs théoriciens ont tenté de répondre. Commençons par Susan D. Moeller (1999), qui

¹ Charles M. Blow, *Farewell, Fair Weather*, New-York Times, 31 mai 2008

² George D. Haddow and Kim S. Hoddow, *Disaster communications in a changing world*, Burlington : Éditions Elsevier, 2009, p. 40

insensibles et provoquer ce qu'elle appelle la fatigue de compassion (*compassion fatigue*). Elle soutient que certains types de crises sont, par convention, soutenues par les journalistes, comme c'est le cas pour les catastrophes naturelles, en comparaison de famines et de drames humanitaires complexes s'échelonnant sur une longue période. Ce qui se produit rarement et ce qui peut produire des images impressionnantes a tendance à être davantage couvert par les journalistes qui sont souvent à la recherche de l'inédit ainsi que des sensations fortes accompagnant parfois leur profession. Les images de catastrophes diffusées dans les médias peuvent opérer un peu de la même manière que les attroupements que l'on aperçoit lors d'un accident; il en ressort la même curiosité avide qui anime le public. Cette curiosité, nous pouvons aussi l'observer par le phénomène du «tourisme de catastrophes», qui consiste à se déplacer de par le monde pour visiter les sites récents de guerres, de génocides, d'assassinats et autres événements tragiques. Ce phénomène s'est considérablement développé au cours des vingt dernières années. Parmi ceux qui ont écrit et se sont penchés sur le sujet, Rojek (1994) soutient que ces sites sont devenus une forme de pèlerinages modernes (ce qu'il appelle «fatal attractions»). Seaton (1996), quant à lui, nous indique que le tourisme de champs de bataille, de tombes célèbres, de sites d'accidents ou de meurtres n'est en aucun cas un phénomène exclusivement lié au monde moderne occidental et qu'il s'agit plutôt d'une pratique touristique très répandue dans diverses cultures et depuis fort longtemps et ne serait donc pas nécessairement attribuable à une curiosité moderne ou encore à du voyeurisme. Le terme «pèlerinage moderne» est aussi utilisé par Barbie Zelizer (1998) qui prétend que l'acte de témoigner, que ce soit d'aller à la rencontre du drame lorsqu'il est en train de se produire, de visiter le site du drame dans l'après-coup, ou encore d'y être en contact par les images, permet une élaboration collective du trauma permettant de mieux s'engager sur la voie du rétablissement. De plus, celle-ci soutient que :

[...] La photographie est idéale pour inviter les individus et les groupes au voyage vers l'espace post-traumatique. L'image fixe se prête bien aux réponses collectives. Elle permet d'extraire les sujets de leur état de choc initial et de les guider vers un espace post-traumatique; de voir et de continuer à voir jusqu'à ce que le choc et le traumatisme liés au caractère inouï de l'événement aient été dominés. Tout le monde ne progresse pas au même rythme. Les photos permettent à chacun de continuer à sa façon de contempler l'objet du trauma, jusqu'à ce qu'il puisse maîtriser la dissonance causée⁴.

Contrairement aux films dont les images apparaissent et disparaissent presque simultanément, les

⁴ Barbie Zelizer. «Photographie, journalisme et traumatisme». *La terreur spectacle; Terrorisme et télévision*. Édition De Boeck, Bruxelles, 2006, page 139.

Contrairement aux films dont les images apparaissent et disparaissent presque simultanément, les images fixes sont, selon Marianne Hirsch (2000), «naturellement élogiques». Selon ces idées, le passage du stade traumatique au stade post-traumatique peut être facilité par la vue de photographies qui, par leur visibilité médiatique et leur nombre, peuvent créer un espace de «médiation documentaire⁴» où chacun y progresse à son rythme.

1.2 La représentation de la catastrophe dans l'histoire de l'art

En dépit de l'extraordinaire diversité de ses formes, aucune catastrophe réelle ou probable n'a apparemment été négligée par l'art. La catastrophe a toujours été un thème de prédilection des textes mythologiques et religieux qui, à leur tour et parce qu'ils se voulaient fondateurs d'une culture, ont inspiré tant d'écrivains et d'artistes invités à multiplier d'innombrables variations sur ce thème; comme si, pour l'artiste, il s'agissait de nous rappeler à la conscience de notre finitude; cette finitude dont nous ne cessons de faire l'expérience dans le monde réel. Les artistes, quant à eux, utilisent le monde fictif pour transfigurer cette finitude, s'en emparer et la redessiner, en ayant comme projet d'en faire un spectacle acceptable et admirable. «Comme si l'art tentait confusément de répondre à l'appel de détresse lancé par une humanité qui, se sentant toujours menacée par une quelconque catastrophe, craint de ne pouvoir, sans la médiatisation de la représentation, en repousser l'irruption ou y échapper⁵». Historiquement, l'art n'a cessé de jouer sur les deux registres de la répulsion et de l'attraction.



Figure 1.1 Francisco de Goya, planche 7 de la série *The Disasters of War*, gravure, 1810-15



Figure 1.2 Francis Danby, *The Deluge*, huile sur toile, 1840

⁴ Barbie Zelizer. «Photographie, journalisme et traumatisme». *La terreur spectacle; Terrorisme et télévision*. Édition De boeck, Paris, 2006, page 139.

⁵ Michel Ribon, *Esthétique de la catastrophe*, Édition Kimé, Paris, 1999, page 15

L'art contemporain, en explorant les conditions d'une esthétique de la catastrophe, accroît de manière déterminante son champ d'action; il entend dénoncer, explorer, conjurer, dépasser et toujours transfigurer ce réel catastrophique. Un art qui, aujourd'hui plus que jamais, a fort à faire dans un monde où les humains et la nature sont menacés des pires catastrophes. L'histoire de l'art est remplie d'exemples d'artistes interpellés par cette question de la finitude. Nous n'avons qu'à penser à des exemples tels que *Désastres de la guerre*, cette série de gravures de Francisco de Goya témoignant de l'atrocité du conflit engendré par l'invasion de l'Espagne par les troupes napoléoniennes ou encore aux œuvres de Francis Danby, associé à l'époque romantique, dépeignant paysages tourmentés, tragédies et naufrages. Nous pouvons aussi penser aux fresques représentant la bataille navale de Lépante, qui s'est déroulée en 1571 et qui illustrent, sans ménagement, la violence que ce fut. Dans l'histoire récente de l'art, nous nous apercevons que plusieurs artistes poursuivent une réflexion sur la représentation de la catastrophe, qu'elle soit collective ou individuelle. Je donnerai l'exemple de l'œuvre *Fucking Hell* (2008) des frères Jake et Dinos Chapman qui prend la forme d'un vaste ensemble de neuf maquettes décrivant un camp d'extermination nazi peuplé de centaines de figurines de soldats SS exerçant des tortures sur des prisonniers. Leur transgression de la sexualité et de la violence provoque le rire coupable et ils parviennent à créer un malaise parce qu'ils nous présentent ce qu'ils nomment la «panique morale» ou plutôt l'impossibilité d'arriver avec assurance à une certitude morale, de sorte qu'il n'y a rien d'autre à faire que d'en rire. Comme plusieurs autres artistes de leur génération, les frères



Figure 1.3 Les frères Chapman, *Fucking Hell*, installation, 2008

Chapman ont eu le désir d'actualiser une ébauche de sujets entamée il y a plus de deux siècles pour satisfaire une demande de la culture contemporaine, soit la fétichisation du «trash». Dans l'œuvre *Fucking Hell*, le dispositif trompeur produit un sentiment de plaisir, délivrant un instant le spectateur du drame sous-jacent. Ces artistes semblent éprouver du plaisir en créant des dispositifs leur permettant de nous voir en train de regarder des univers dramatiques offrant violence et fortes tensions.

Qu'ils aient vu ou non la vraie guerre, les frères Chapman ont compris la dimension toujours construite de l'image de guerre. Aussi, il faut savoir que l'un des principaux axes de leur entreprise est de montrer cet écart entre représentation artistique et réalité. En définitive, ces représentations de désastres de la guerre, telles que produites par les frères Chapman, ce sont aussi les désastres de l'art. «Désastres où l'artiste n'est plus le témoin de la barbarie et le héraut de la civilisation, comme put l'être Goya, mais à la fois le juge et le bourreau de toutes les images, l'ultime iconoclaste⁶». Cette manière de travailler à partir de faits réels marquants, nous pouvons aussi l'observer chez une panoplie d'artistes qui travaillent à partir de récupération d'images provenant de l'histoire de l'art, de faits historiques ou encore d'images de presse appliquées dans un langage plastique contemporain.



Figure 1.4 Thomas Demand, *Kitchen*, photographie, 2004

⁶ Stéphane Aquin, *Les désastres de la guerre*, Musée des beaux-arts de Montréal, Montréal, 2002, p. 12

Michael Diers signe un article intitulé *On the Relationship between Contemporary Art and Press Photography* (2005) dans lequel il mentionne que depuis les années 1960, certains artistes se sont mis à travailler à partir d'images déjà existantes; «pictures about pictures». Celui-ci signale plus particulièrement le travail de Luc Tuymans, Thomas Demand, Wolfgang Tillmans et Gerhard Richter.

D'autre part, Henri-Pierre Juedy soutient dans *L'irreprésentable* (1999) que :

Les mises en scène de la vie humaine sur la terre, tant pour les enfants que pour les adultes, ont pour fonction de rendre représentable ce qui a priori ne l'est pas, du moins dans la totalité de ses détails. Le «chaînon manquant», c'est l'œil de celui qui pourrait tout voir. En se présentant comme un pur objet de la représentation, le monde nous fascine et nous exclut. Tant qu'il demeure le fruit d'une imagination cosmique, il émerveille – tel un spectacle enchanteur dans lequel le jeu des possibles semble bien s'être réalisé au fil du temps -, mais lorsque le spectacle du monde se donne pour réalité, il nous abandonne la place du mort – tel celui qui assiste impuissant à la scène sur laquelle il s' imagine désespérément être acteur⁷.

En rapport à la représentation de l'irreprésentable, celui-ci nous indique par la suite que :

Confrontée à l'arbitraire du sens de l'interprétation, la compréhension est une mise en abyme de la représentation. Tel un présumé de la richesse des intentionnalités et de la mouvance des affects, ce qui n'est pas représentable sert de garde-fou contre le pouvoir des modèles d'interprétation. Mais la volonté d'interprétation l'emporte parce que, selon Shapenhauer, la représentation nous délivre de l'ennui. Le spectacle du monde et de la vie nous distrait en nous entraînant dans le vertige de l'interprétation. Croire qu'il est toujours possible de se représenter les sentiments que nous éprouvons, les passions que nous vivons, est une manière de conjurer l'angoisse existentielle que le fait immédiat d'être agi ou de pâtir provoque⁸.

1.3 La catharsis comme effet recherché ?

Michel Ribon, dans *L'esthétique de la catastrophe* (1999) pose une question fort intéressante : «... s'il est inadmissible de se réjouir du malheur des hommes, est-il parfaitement admissible de se réjouir de la forme de son spectacle»⁹? Car il y a bel et bien une forme de beauté dans l'arrivée de l'événement tragique. Cette beauté peut être provoquée, par exemple, par la grande puissance d'une catastrophe naturelle qui nous soulève et nous sort de nous-mêmes. Ce type d'événement nous donne une forte impression de vie et d'exaltation, liée à la proximité avec la mort. Michel

⁷ Henri-Pierre Juedy, *L'irreprésentable*, Édition Sens & Tonka, Paris, 1999, p. 17-18

⁸ Ibid, p. 14-15

⁹ Michel Ribon, *Esthétique de la catastrophe*, Édition Kimé, Paris 1999, page 15

Ribon qualifie cette exaltation de «sublime»¹⁰. Il se réfère par la suite à Kant, qui souligne que cette nature infiniment puissante provoque en nous une dualité. À la fois elle crée du plaisir esthétique et elle avive notre faculté à résister à cette toute-puissance ainsi qu'à nos désirs et penchants. Cette résistance est stimulée par notre propre loi morale qui nous invite à dominer ces sentiments d'exaltation. Il affirme donc que cet état du «sublime est une synthèse majeure du plaisir esthétique et de la moralité»¹¹.

Cette nature extrêmement puissante, représentant les pires scénarios, une fois maîtrisée et réinterprétée dans le champ de l'art peut-elle toujours porter le qualificatif de sublime? Le sublime est lié à un sentiment d'inaccessibilité, nous dirigeant vers quelque chose d'incommensurable ; il inspire la crainte ou le respect. Les œuvres d'art, qu'elles incarnent sous forme de peintures ou de maquettes miniatures comme dans le cas de l'œuvre *Fucking Hell*, donne plutôt l'impression au spectateur de pouvoir y maîtriser les enjeux. Comme le montrent tant d'œuvres d'artistes contemporains qui se font l'écho d'un futur monde catastrophé dont elles portent déjà le deuil, rien de sublime en tout cela; car le sublime, selon la définition de Kant, a pour effet final de réveiller la puissance de notre liberté pour lui soumettre la tyrannie de nos penchants et de nos passions, là où les œuvres d'art ne peuvent rivaliser avec une situation incommensurable. Mais est-ce que les stratégies de représentation des drames et des désastres, passés ou futurs, visent alors à nous conscientiser sur le sujet? Les artistes poursuivent-ils le but de nous préparer à cette catastrophe en nous habituant à sa vue, pour ainsi nous libérer ?

Pour tenter de répondre à ces questions, nous pouvons consulter *La Poétique* (vers 340 Av. JC) d'Aristote dans laquelle nous découvrons que la catharsis peut être liée au domaine de l'esthétique, tant théâtrale que musicale. Aristote y montre l'importance des chants et des mélodies lors de la représentation des tragédies grecques. Il établit un parallèle entre la musique et la médecine en expliquant que les chants sacrés de l'aulos (instrument à vent) sont comme une cure médicale par la mise en exaltation de l'âme. Un peu à la manière d'un remède homéopathique, la catharsis musicale et théâtrale prend acte en provoquant et en suscitant la crainte et la pitié auxquelles le spectateur était déjà enclin, dans le but de lui rendre un équilibre émotionnel. Plaisir et contemplation sont les deux principaux effets ressentis lorsque l'on parle de

10

Michel Ribon, *Esthétique de la catastrophe*, Édition Kimé, Paris 1999, page 16

11

Ibid

ce type de purification.

Cet effet de cure médicale, poursuit Aristote, «est nécessairement éprouvée par les gens enclins à la pitié ou à la crainte et les tempéraments émotifs. Chez ces gens-là, c'est-à-dire tous ceux qui peuvent être affectés par ces émotions, se produit une forme de purgation et un soulagement mêlé de plaisir, car si l'on considère que le fait d'être affecté par la crainte et la pitié soit une affection pénible, il est normal de considérer que le fait de s'en purger nous amène au plaisir et au soulagement¹².

Ainsi la tragédie (grecque) opère par voie de compassion et de crainte en ce sens qu'elle imite des incidents qui éveillent la compassion et la peur. Ces sentiments peuvent être éveillés par la représentation que l'on peut effectivement voir sur scène, et donc par la structure et la nature de l'intrigue. Mais pour qui les spectateurs éprouvent-ils au juste de la peur et de la compassion? Car selon la manière dont Aristote envisage la compassion celle-ci est, paradoxalement, impossible. Il explique qu'on ne peut avoir de la compassion que pour quelqu'un que l'on connaît et que s'il nous est proche. Il prétend que nous ne pouvons avoir de la compassion pour quelqu'un que si un pareil malheur pouvait nous arriver à nous-même ou à un de nos amis. Toutefois, il est possible d'éprouver de la crainte ou de la pitié compassionnelle pour un inconnu si nous supposons qu'un destin tragique similaire au sien peut nous arriver. Néanmoins, nous pouvons noter que les héros tragiques et les situations représentées dans ce type de tragédie sont souvent comparables à des personnages ayant existé et à des événements réels. «Nous pouvons dire que l'interprétation d'Aristote de la crainte et de la pitié entraîne l'idée que la tragédie nous offre une dramatisation de l'instabilité que nous pouvons, de façon imaginaire mettre en relation avec notre condition humaine de l'existence¹³». En effet, la combinaison de crainte et de pitié qu'offre la tragédie dévoile un profond et quasi-universel sens de la vulnérabilité humaine.

La représentation artistique de destins tragiques ou de scènes de catastrophe fonctionne, à mon avis, d'une façon similaire pour le spectateur. Dans l'art du XXe et du XXIe siècle où retentit plus fortement que jamais l'écho de toutes les catastrophes dont notre monde planétaire est menacé, la projection de l'obsession catastrophique n'est jamais totalement vain. «Demiurge avant tout, l'artiste ramasse les éléments et les images éparses d'un monde éclaté pour tenter de les sauver dans et par son monde à lui. Comme s'il cherchait à faire de la catastrophe qui l'affecte et le

¹² Magali Paillier, *La katharsis chez Aristote*, Éditions l'Harmattan, Paris, 2004, p. 47

¹³ Ibid, p. 65

stimule aussi, un chaos parfois superbe, en instance d'un monde à organiser¹⁵. Il est vrai que l'obsession catastrophique ne se limite pas au seul souci d'un exorcisme libérateur. Elle est aussi composée d'un sentiment d'attraction-répulsion difficilement définissable, comme l'intention consciente de s'imaginer en situation de danger et de s'observer délibérément agir. Magali Paillier, dans l'ouvrage *La katharsis chez Aristote* (2004), nous explique qu'il se produit quelque chose d'analogue quand nous contemplons une imitation et que l'image produit par elle-même du plaisir, de par sa contemplation. Elle affirme que pour mieux marquer l'opposition entre la contemplation scientifique et la contemplation irréalisante «des êtres dont l'original fait peine à la vue, nous aimons à en contempler l'image exécutée avec la plus grande exactitude... Dans l'imaginaire tout est renversé : c'est l'image qui provoque la catharsis, change l'horreur en plaisir et nous séduit au point de nous faire rechercher la contemplation de ce dont nous fuyons la vue. Cette inversion des affects n'est possible que dans l'imaginaire et par exclusion de toute réalité¹⁶». En lien avec le système dramatique, celle-ci indique que : «S'évader de la réalité, telle est bien la fonction du système dans l'économie dramatique. Seul le système dramatique, par sa cohérence peut rendre beau cela même qu'il puise dans la réalité, faire croire à l'incroyable, faire signifier l'absurde et opérer la *katharsis*, c'est-à-dire le transport de nos passions dans l'imaginaire, où tout se résout en plaisir. C'est donc bien le système dramatique qui produit le plaisir propre à la tragédie¹⁷».

1.4 La représentation de la catastrophe dans mon travail

Mon travail actuel consiste à la réalisation de paysages fabriqués en miniature, dans lesquels cohabitent diverses scènes de drames tant collectifs qu'individuels. Les scènes représentées par ces dispositifs miniatures sont, la plupart du temps, inspirées du réel, tirées du lot d'images et des faits divers présentant catastrophes naturelles, accidents et drames de toutes sortes qui nous arrivent à tous les jours par le biais de la télévision, des journaux et d'internet. Ces images sont choisies pour leur capacité à nous rappeler que la nature est plus forte que tout et que face à elle, nous n'y pouvons rien. Il y a ici un désir d'illustrer comment l'humain est tout petit devant cette

¹⁵ Michel Ribon, *Esthétique de la catastrophe*, Édition Kimé, Paris 1999, page 19

¹⁶ Magali Paillier, *La katharsis chez Aristote*, Éditions l'Harmattan, Paris, 2004, p. 88-89

¹⁷ Ibid

nature, un rapport d'échelle qui n'est pas seulement symbolique, mais bien réel.

Mon pari est donc de prendre de petites sections d'un monde infiniment grand (le monde, le réel) et de les rejouer en miniature pour ainsi les rendre préhensibles. En actualisant ce type de scènes, il s'installe alors une esthétisation et une distanciation du drame qui m'est utile pour actualiser l'incapacité de l'image photographique à retranscrire un sujet dramatique. Les images médiatiques de catastrophes portent inévitablement avec elles une forme d'amoindrissement, d'abrègement de la scène, dû à l'impossibilité de l'image photographique de relater le sentiment d'impuissance des témoins de la scène. Face à cette impossibilité de représentation résulte la possibilité de se servir du «lexique» catastrophique et de jouer avec ses paramètres. L'esthétisation et les mises en forme empruntées par le travail renforcent en quelque sorte ce décalage émotif et créent un contraste entre le sujet évoqué et la forme de son énonciation. Je travaille, en quelque sorte, à la réinterprétation de scénarios catastrophiques et je nous regarde regarder ces scénarios au travers d'une vitrine, d'une maquette ou d'un dispositif médiatique.

CHAPITRE II

LES CARACTÉRISTIQUES DE LA MINIATURE

2.1 Les propriétés de la miniature

Avant d'aborder les diverses propriétés de la miniature, il apparaît important de mettre en évidence l'importance du corps comme ultime outil de comparaison en regard des diverses dimensions possibles des objets. La notion d'échelle se matérialise en une forme occupant l'espace et celle-ci est ensuite évaluée en regard et en rapport d'échelle avec la taille humaine.

Depuis longtemps, les humains semblent avoir une attirance pour la représentation de petits mondes et la création de scènes historiques en miniature. Cela peut donner l'impression de vouloir préserver le monde dans une capsule, un temps suspendu, pour mieux pouvoir en faire la lecture et ainsi parvenir à une meilleure compréhension de la scène représentée. Nous n'avons qu'à penser à la cartographie qui est, en quelque sorte, la miniaturisation d'un territoire, servant objectivement à en connaître les différents contours et les limites. Le minuscule exerce un certain pouvoir de fascination. Cet état d'être petit nous rappelle fort probablement le monde de l'enfance et l'univers du jeu. L'échelle réduite nous plonge dans des références propres au conte et au fantastique. La réduction scalaire des objets nous amène à redoubler d'attention pour ceux-ci, nous place dans un état de curiosité et fait ressortir une impression de fragilité entraînant une forme de désir de protection de ceux-ci. La miniaturisation donne une certaine apparence de perfection car elle arrive à diminuer les défauts. John Mack dans *The Art of Small Things* (2008) suggère que : «L'agrandissement amplifie les imperfections et la réduction les atténue. Un des aspects du miniature est qu'il efface les défauts physiques et les dissipe, dans l'œil de celui qui regarde, en une beauté fragile²». Cet ouvrage nous permet aussi de constater que, depuis des

² John Mack, *The Art of Small Things*, Harvard University Press, Cambridge, Massachussets, 2007, p.12 [Trad. libre]

siècles, on représente le monde par des représentations miniatures. Il recrée des scènes de vie domestique, sculptées dans des matériaux variés, fabrique des amulettes, miniaturise des temples pour pouvoir procéder aux rites religieux à même sa demeure, ou encore il fabrique des masques miniatures de divinités. Ce phénomène se retrouve dans toutes les cultures ; que nous pensions au Pérou, au Japon, à l'Inde ou au Nigeria, la miniature semble être un procédé de représentation commune à tous.

Cette attirance pour le miniature nous serait probablement inculquée. Dans le vocabulaire esthétique occidental, le terme de «petitesse» endosse régulièrement la perception d'une qualité esthétique intrinsèque. Il est effectivement difficile d'imaginer un mot comme «exquis» ou «ravissant» désignant quelque chose de gigantesque. «Petit» est, par convention, entendu pour être de belle forme ou bien réalisé. En littérature et en théologie, il n'est pas rare de retrouver l'idée que le monde est petit. Plusieurs ouvrages traitant de la foi, tentent de contenir la clé d'une compréhension globale de l'univers et en ce sens, s'apparentent à d'autres types de microcosmes imaginés. En littérature, un exemple éloquent est le *Gullivers's travels* de Jonathan Swift (1721). Cette œuvre, divisée en quatre parties, est une véritable satire politique et sociale. La partie intitulé *Voyage à Lilliput*, présente le héros débarquant sur une île peuplée de Lilliputiens se faisant sans cesse la guerre. La stratégie du miniature utilisée dans cette œuvre est un prétexte pour critiquer les dogmes et la société anglaise de l'époque. Le miniature et son lien marqué avec l'univers du jouet et de l'enfance crée ici la distanciation nécessaire pour mettre en place cette diatribe.

Les extrêmes comme l'infiniment petit et l'infiniment grand élargissent les limites de notre imagination. L'échelle miniature a la capacité de rendre compréhensibles les univers ainsi réduits car elle provoque une distanciation physique de la scène en question. Léopold Kohr, économiste et philosophe, à l'origine du slogan «Small is beautiful», est aussi un fervent défenseur du concept d'échelle humaine et de l'idée d'un retour à la vie en petites communautés. L'essentiel de ses thèses se sont développées autour de la notion que seule une échelle humaine, une taille intelligible, permet le développement harmonieux et durable d'une société. Il est plus connu pour la phrase «Chaque fois que quelque chose va mal, quelque chose est trop gros» qui résume la plus grande partie de son œuvre. Il y a un intéressant parallèle à faire ici avec cette idée et celle de l'intelligibilité produite par le miniature. L'échelle miniature a aussi la capacité de susciter des

«réponses» qui dépassent de loin la dimension physique car elle fait écho à un registre affectif particulier, soit celui des jouets, sur lequel nous reviendrons plus loin. Les œuvres-maquettes offrent un lieu où se chevauchent souvent, dans une forme d'ambiguïté, des composantes fantastiques et réalistes. Ce type de production artistique nous ramène, non sans ironie, à la fascination qu'éprouve l'humain pour la maquette. «Liant le petit au grand, l'ailleurs à l'ici, le modèle réduit prend tout son sens à travers ce qu'il désigne et module, permettant à l'artiste – et par extension au spectateur – d'éprouver la joie de l'enfant qui réinvente le monde en le reproduisant à petite échelle¹⁷.

Les univers recréés en miniature possèdent une complexité d'exécution et du détail, de manière à offrir une expérience sensorielle généreuse. Le changement d'échelle implique un profond renversement du regard chez le spectateur. S'il s'agit d'un personnage miniaturisé, notre regard devient plus intime, nous pouvons nous positionner beaucoup plus près de lui que nous ne le ferions avec une personne de taille «humaine» et s'il s'agit d'un paysage, cela nous donne l'impression de pouvoir le survoler. Pour ce qui est des œuvres-maquettes, elles offrent une expérimentation particulière, tant en ce qui concerne l'échelle que le rapport à la durée. Ce type d'œuvres, comportant de multiples détails, prescrivent, au moment de la création et de la réception un rapport spécifique au temps. Il s'agit d'œuvres qui obligent à la lenteur, autant dans le «faire» que dans le «voir».

Un fait est cependant à remarquer; ces types de dispositifs n'entrent pas en relation avec le lieu où ils sont présentés. Ils laissent entrevoir des mondes autonomes et suffisant à eux-mêmes, sans être motivés par le besoin d'interagir avec le monde extérieur. Ils apportent un nouveau rapport au corps du spectateur qui, de par sa position de géant, domine littéralement la scène, lui faisant prendre conscience de son corps dans l'espace. La réduction scalaire induit deux impulsions contradictoires. D'un côté elle nous donne l'impression d'être tout puissant, dans le sens que cette échelle produit la sensation de pouvoir dominer. D'un autre côté, le fait de pouvoir embrasser en totalité une partie du monde, nous offre un recul en nous ramenant à la constatation que le monde a grandi trop vite pour nous ou encore que nous serons toujours trop petit et insignifiant pour lui. Cette expérience de distanciation physique permet d'explorer les sentiments contemporains

¹⁷ Jean-Philippe Beaulieu «Faire du petit et voir grand : L'art du simulacre chez Daniel Corbeil», *Esse arts + opinions*, n° 70, p. 15

d'aliénation, de déplacement et d'éloignement. Car si regarder les choses de manière distanciée peut nous faire sentir coupé et éloigné d'elles, cela peut aussi créer un sens marqué de contemplation et de transcendance.

Les œuvres-maquettes offrent un théâtre où de multiples scènes peuvent se dérouler. Toutefois, ce ne sont pas les événements ou les situations qui se déploient devant les yeux des spectateurs passifs, mais plutôt l'inverse ; ce sont eux qui se doivent d'être actifs et mobiles autour de l'œuvre pour y voir les diverses scènes se déroulant toutes à la fois. L'œuvre *Fucking Hell* des frères Chapman en est un bon exemple. Des centaines de figurines s'affairent aux armes et à la torture dans les neuf modules distincts. Ces modules peuvent faire penser à des actes, des chapitres ou encore des tableaux. L'histoire y est morcelée, se poursuivant d'une vitrine à l'autre sans emphase chronologique. Entre deux modules se trouve une distance nécessaire pour le spectateur, lui donnant le temps de reprendre son souffle et de se préparer à se replonger consciemment dans la représentation du drame.

2.2 La miniature et son rapport au monde de l'enfance

Les œuvres utilisant l'échelle miniature nous renvoient parfois aux codes du jeu souvent utilisés en art contemporain afin de réactualiser les conflits des adultes dans le langage de l'enfance, pour ensuite confronter la réalité adulte avec les promesses et la naïveté de l'enfance.

Pour Giorgio Agamben, le jouet a la particularité «de saisir la temporalité de l'histoire dans sa pure valeur différentielle et qualitative : ni les monuments, qui conservent au fil du temps leur caractère pratique et documentaire, ni les objets anciens, dont la valeur est proportionnelle à l'antiquité, ni les documents d'archives, qui tirent valeur et légitimité du fait qu'ils s'insèrent dans une chronologie et sont contigus à l'événement passé. Comparé à tous ces objets, le jouet représente quelque chose de plus et quelque chose de différent¹⁸». Ce que le jouet conserve de son modèle sacré, ce qui lui survit après son démembrement ou sa miniaturisation, ce n'est rien d'autre que la temporalité humaine dont il est le réceptacle et sa pure essence historique. Selon Agamben, le jouet est une matérialisation de l'historicité contenue dans les objets qu'une

manipulation d'un genre particulier lui permet d'extraire.

Plusieurs ouvrages littéraires mettent en scène des jouets; *Pinocchio* de Carlo Collodi (1878) en est un classique. La majorité des textes où le jouet constitue un ressort de l'action ne les montrent pas sous la forme d'objets de divertissement enfantin, mais prennent plutôt pour thème la personne humaine en tant que jouet, réduite à l'état d'objet sous l'emprise d'un partenaire ou d'une autorité dominatrice. Les jeux de société quant à eux, toujours en ce qui a trait à la littérature, sont régulièrement des prétextes pour décrire des joueurs, donc des personnages du récit, ainsi que la place de l'homme dans le monde. Comme pour les jouets, il est intéressant d'observer que ces œuvres littéraires se font de plus en plus populaires à partir du XVII^e siècle. Pierre Arétin fut intéressé par le jeu dès 1543 avec *Le Dialogue du jeu de cartes*, dans lequel des personnages de la haute société sont représentés par des cartes à jouer. Une comparaison entre le jeu et la société est encore plus directe chez Middleton dans *A Game of Chess* (1624), allégorie politique où les personnages sont des pièces d'échecs. Dans les deux cas la métaphore est affirmée comme telle, mais se fait plus subtile, par exemple, dans *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll (1865). Ce miroir social propre aux jeux et aux jouets existe en effet depuis longtemps et leur semble même intrinsèque. Nous pouvons aussi en dire autant des rôles sociaux et des rôles de genres attribués à certains jouets. Ce n'est pas qu'un simple lieu commun, les sociétés conditionnent les fillettes à aimer les poupées et les garçons à aimer les soldats, tandis que l'industrie du jouet elle-même s'applique à renforcer ces mêmes stéréotypes ; nous nous retrouvons donc dans une forte spirale d'influence. Car effectivement, «toutes les données accumulées depuis plus de vingt ans nous incitent à penser que dès les premières semaines de la vie les différences biologiques existent (tonicité, psychomotricité) entre garçons et filles. Mais ces différences sont des tendances que la société va accentuer, cultiver et valoriser en fonction de ses stéréotypes culturels¹⁹».

Pendant des siècles les jouets ont été, chez la bourgeoisie, bien souvent réalisés par les nourrices et les serviteurs de la maison, qui étaient souvent plus proches des enfants que les parents eux-mêmes. Au XIX^e siècle, les jouets se multiplient, ils deviennent des joujoux bon marché, lesquels répondent aux jouets élaborés par la bourgeoisie. Tout un univers de modèles réduits se met alors à proliférer, illustrant le progrès technique de cette époque. La miniaturisation tend alors à

¹⁹

Gilles Brougère, *Jouets et compagnie*, Éditions Stock, Paris, 2003, p. 351

transformer en jouet des objets qui ne sont pas encore sortis de la sphère de l'usage : une automobile, un pistolet, une cuisinière électrique, se transforment soudainement en jouet, par la grâce de la miniaturisation. Par le jouet, l'humain cultive l'illusion de s'approprier le monde; le jouet est un leurre en même temps qu'une consolation. Ce qui est évident avec la miniaturisation, est que celle-ci nous ramène dans un temps passé, nous fait revivre les points de vue et les perspectives de l'enfance. Et comme aucune enfance n'est dépourvue de peurs, de fantômes et d'histoires sombres, le miniature arrive aussi à les faire revivre avec force. L'enfance joue un important rôle de lien culturel. Rester un enfant est une façon de ne pas s'impliquer, d'être capable d'observer et d'avoir une perspective plus distanciée sur le monde. «Les jouets invitent l'artiste et les spectateurs, qui partagent une forme d'anxiété du monde adulte, à régresser, en quelque sorte, dans une enfance pré-verbale²⁰.» Selon Gaston Bachelard, dans la *Poétique de l'espace* (1957), la réception de l'univers de la miniature est symbiotique du monde de l'enfance, propice à la création mentale d'image première ou primitive : «En oubliant toutes nos habitudes d'objectivité scientifique, nous devons chercher les images de la première fois²¹.»

2.3 Les différents types d'utilisation de la miniature en art

Les innovations dans la technologie numérique ont complètement transformé le film, la vidéo et la télévision : les effets spéciaux extraordinaires ainsi que les images tridimensionnelles créées en utilisant des logiciels assistés par ordinateur sont de nos jours assez communs. Cependant, tandis que le monde numérique continue à s'étendre dans les divers secteurs de nos vies, un profond besoin humain d'éprouver à nouveau le réel et le tangible a aussi surgi. Et comme nous passons de plus en plus de temps devant nos écrans, ce n'est pas une coïncidence si pour les artistes, les plaisirs de la fabrication à la main, de l'emploi de matériaux tangibles et de techniques de savoir faire sont redevenus primordial. Ce réintérêt joue, en quelque sorte, un contre-poids face à l'ère numérique. Dûe en partie à cette recherche de la tangibilité des matériaux, l'utilisation de la miniature occupe une place significative dans le paysage des arts visuels, surtout depuis la dernière décennie. Nous essayerons ici de dresser un portrait des différents types d'utilisation

²⁰ Eva Forgacs «Toys are us : Toys and the Childlike in Recent Art», *Art Criticism* 16, no. 2, p. 12 [Trad. libre]

²¹ Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, coll. «Quadrige», Paris, Presses universitaires de France, 4^e édition, 1989, p. 146

possibles de la miniature en art. Celles-ci peuvent se diviser en deux catégories, soit celle regroupant les œuvres simulant le paysage et l'environnement, en ayant comme point de départ l'univers des trains miniatures et du maquettisme, et celle regroupant les œuvres utilisant



Figure 2.1 Karine Giboulo, *All you can eat* (détail), 2008



Figure 2.2 Graeme Paterson, *Woodrow* (détail), 2007

la miniature pour créer un récit, dans un univers soit fictif, soit réel. Certains artistes se servent de la miniature pour fabriquer des paysages, tentant d'imiter la réalité tout en la perturbant par des jeux d'échelles erronées et profitant des attributs hyperréalistes des figurines offertes sur le marché du modélisme pour transfigurer une scène ou un paysage en un univers inouï de réalisme. Le choix de la miniaturisation est justifié par un désir de contenir et de reproduire une scène qui serait non rejouable en galerie ou dans tout autre endroit. Le miniature offre à l'artiste un parfait contrôle des objets, personnages et décors qu'il met en scène. Nous retrouvons ensuite une quantité de subtilités quant aux diverses pratiques artistiques utilisant ce médium. Certains y vont dans un réalisme presque parfait, comme c'est le cas pour les maquettes sur table de Michael Ashkins présentant des paysages post-industriels, d'autres pour une facture bricolée renvoyant plutôt à l'univers de la marionnette et du film d'animation, comme c'est le cas pour les œuvres de Karine Giboulo et de Graeme Paterson. Leurs propositions laissent deviner des heures incalculables de travail mises à la fabrication des figurines, décors et accessoires offrant volontairement ce rendu bricolé et enfantin, car réalisés avec des matériaux simples et accessibles, comme du carton, de la pâte à modeler, du papier et autres matériaux domestiques.

Les propositions de fictions miniatures sont, la plupart du temps, somme toute assez portatives, se présentant comme des objets uniques et fermés sur eux-mêmes, sans liens possibles ou souhaités avec le lieu d'exposition où ils sont présentés. Les œuvres de Thomas Doyle en sont de bons

exemples. Celui-ci utilise le terme «diorama» pour parler de ses œuvres présentées sous des cloches de verre qui contiennent et compressent les environnements recréés et font en sorte que ceux-ci semblent baigner dans un temps suspendu. Ses œuvres dépeignent des restes d'expériences passées ou encore des moments fragiles de l'existence, souvent accompagnés d'angoisse, de peur ou encore de béatitude. Baignés dans le chaos, le hasard et la nostalgie, les visages des personnages miniatures trahissent de petites émotions, invitant le spectateur à pénétrer ces états distincts. Cet artiste a une habileté particulière à fabriquer la tension romanesque et la beauté à une échelle réduite. Dans ces bulles de verre, les effets du simulacre sont rendus ostensibles par la théâtralisation que ce type de dispositif confère et qui, de diverses



Figure 2.3 Thomas Doyle, *Escalation*, de la série *Distillation*, (vue d'ensemble et détail), 2008

façons, questionne la référentialité de ce qui est présenté, car ces œuvres proposent une version accrue et condensée de la réalité, mais imprégnée d'une immobilité presque troublante.

Les propositions artistiques faites de miniatures sont rattachées à la réalité, tout en glissant dans la fictionnalisation du sujet. Elles récupèrent l'esthétique des objets et personnages miniatures créés par l'industrie des collectionneurs de modèles réduits et du hobby liés au train électrique. Sans s'éloigner d'une certaine forme de réalisme quant aux décors dans lesquels les scènes sont campées, cette catégorie d'œuvres conjugue avec habileté une forme de rêve ou d'idéalisation des endroits en question. Pour ce qui est des maquettes sur table de Michael Ashkins, elles sont représentées avec une telle épuration des espaces post-industriels, que ceux-ci deviennent

inévitables mythifiés et romancés, malgré le caractère triste des lieux représentés. Beaucoup d'artistes utilisant le langage de la figurine miniature s'amuse à conjuguer l'aspect enfantin des figures, quelles soient usinées ou fabriquées à la main, avec un propos sérieux, dramatique ou encore critique. Karine Giboulo, par exemple, représente, par un rendu bricolé, enfantin et parfois presque comique, la réalité des *sweatshop* et des usines de transformation alimentaire chinoises. Cette dualité est présente dans plusieurs des travaux des artistes précédemment cités. Pour sa part, l'artiste Kim Adams réalise des œuvres offrant des mises en scène se présentant de manière beaucoup plus chaotique, articulant de brèves histoires incorporées les unes aux autres dans une narration non continue. De plus, celui-ci ne se soucie que très peu des rapports d'échelle entre les objets composant une même scène ou encore entre les différentes scènes constituant l'œuvre. Un autre type d'œuvres prend place dans cet univers de la miniature artistique, soit la mise en scène de personnages et d'éléments miniatures utilisés



Figure 2.4 Michael Ashkin, *No. 34*, 1996



Figure 2.5 Kim Adams, *Bruegel Bosch Bus*, 1996-ongoing

dans un soucis de récit et de narration intégré à même le tissu urbain ou encore dans des mises en scène domestiques. Pour illustrer ce type de travail, nous pouvons entre autres penser aux œuvres de Jason Barnhart, Vincent Bousserez, Audrey Heller et Slinkachu. Ce dernier, à l'instar des micro-installations in situ de Charles Simonds dans SoHo au début des années 70, procède à des mises en scènes de personnages miniatures au travers des déchets trouvés sur les trottoirs des villes, ou encore insérés dans les failles des murets de béton, faisant en sorte de transformer cette faille en chapelle, piscine ou autres lieux de fictions, que seule la notion d'échelle peut arriver à magnifier. Il y a dans ce travail un jeu créatif avec l'espace public, une revalorisation des espaces et des objets qui se veulent de seconde zone comme c'est le cas pour les fissures, les trous dans la chaussée, les déchets, les mégots de cigarettes, etc. Il s'y trouve une forme de poétisation des

déchets, les mégots de cigarettes, etc. Il s'y trouve une forme de poétisation des espaces déchus et laissés en friche qui fonctionne assez bien. Il est important de spécifier que ce type de travail est parfois réalisé par des photographes qui ne revendiquent pas nécessairement une appartenance au champ des arts visuels. Ces photographes pratiquent aussi d'autres types de photographies, comme le portrait ou encore la photographie de mode. C'est le cas entre autres de Vincent Bousserez, qui réalise des mises en scène de personnages miniatures sur des parties du corps humain nu, simulant, par exemple, une dune de sable à partir du relief d'une fesse ou un terrain gazonné à partir de la joue d'un homme portant une barbe de quelques jours. Ces mises en scène se veulent ludiques et coquines, mais somme toute assez légères dans le contexte de l'ensemble du travail de ce photographe. Comme ces propositions sont souvent éphémères, elles sont la plupart du temps réalisées pour la caméra; elles n'existent donc que pour la prise de vue pouvant résulter de cette micro-mise en scène. À présent, nous préciserons comment des artistes utilisent la maquette et les univers fictifs fabriqués en miniature pour réaliser des transpositions photographiques d'ordres divers.



Figure 2.6 Slinkachu, *Little people*, 2007



Figure 2.7 Vincent Bousserez, *Randonnée découverte*, de la série *Plastic Life*, 2007-2011

2.4 Les différents types de retranscription photographique d'univers miniatures

Plusieurs artistes s'intéressent à la photographie mise en scène en procédant à la fabrication de maquettes préalables à la prise de vue. Nous pouvons entre autres penser à Amy Bennett, James Casabere, Holly King et Jonah Samson. En regard de l'avancée technologique permettant maintenant la modélisation en trois dimensions d'objets ou d'environnements, la réalisation de

maquettes servant à la préfabrication de l'image pensée pour la prise de vue peut sembler obsolète. Les principes de ce type de maquette ne sont pas l'adéquation à la réalité ou à un modèle, mais sont strictement déterminés par la prise de vue qui en sera faite, pour obtenir une image qui se réfère la plupart du temps moins à la réalité qu'à une image d'origine, dont le photographe metteur en scène suggère une reconstitution. James Casabere propose des photographies d'espaces architecturaux simples et vides. Une image peut représenter une cage d'escalier ou un couloir dans lesquels il en contrôle tous les paramètres, allant de la qualité de l'éclairage à la blancheur des murs, puisque que ces lieux sont fabriqués en carton préalablement, pour être ensuite photographiés. Le résultat est probant de réalisme, même si la netteté et la trop grande perfection des lieux apporte un effet presque irréel. Amy Bennett, quant à elle, procède à deux étapes de retranscription des paysages miniatures qu'elle réalise avant d'arriver à l'œuvre finale. Effectivement, après avoir réalisé un paysage réaliste en miniature, elle procède au recadrage de diverses scènes au travers de celui-ci. C'est à partir de ces photographies qu'elle procède à la réalisation de peintures. Ce procédé amène une facture particulière à sa peinture en incluant une distanciation importante qui serait sans doute difficile à peindre sans l'appui photographique. Ses œuvres nous transportent dans une zone ambiguë, entre la représentation connue des lieux et un état de flottement irréel, propre aux caractéristiques de la miniature, soit une représentation frôlant la perfection, mais contenant inévitablement une part de doute et de déroute quant à la véracité des lieux et des scènes représentés. La prise de vue photographique y est pour beaucoup dans le vertige présent dans ces tableaux, une prise de vue inhabituelle, légèrement en plongée et un choix de couleurs pures et saturées, rappelant le matériel plastique des objets utilisés dans la maquette. Holly King, quant à elle, travaille à partir de maquettes faites de cellophane, de toiles peintes et d'argile dans le dessein de reproduire, une fois photographiées, parfois des lieux imaginés rappelant les natures sublimes des toiles de Friedrich et Turner, ou parfois encore s'inspirant de l'histoire du paysage en dessin. Ces constructions créent des images à la fois réalistes et artificielles, tout en jouant avec la perception d'échelle. L'échelle imposante de ses travaux nous permet de nous plonger dans ces paysages imaginés avec une sorte d'ambivalence se situant entre la mémoire des lieux réels et la nostalgie d'un paysage inventé. Pour Jonah Samson, il s'agit d'utiliser la miniature pour reconstituer des scènes de crime à partir d'images d'archive ou encore de fabriquer une fiction dans une fausse ville appelée *Pleasantville*, ville à l'allure idyllique mais dans laquelle diverses scènes de violence se produisent et desquelles nous devenons des témoins coupables et impuissants à pouvoir changer les événements.

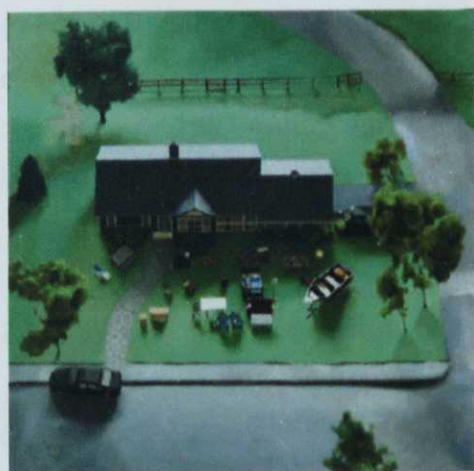


Figure 2.8 Amy Bennett, *Coming to Grips*, de la série *Neighbors*, 2007



Figure 2.9 Olivo Barbieri, *Site Specific_LAS VEGAS_05*, 2005

Ce désir explicité plus haut, en référence aux œuvres de Slinkachu, d'utiliser le réel et de faire participer des éléments de nature, des objets domestiques et le mobilier urbain dans la photographie de miniature trouve son penchant et son contraire par l'utilisation de plus en plus fréquente du *tilt shift*, ou objectif à décentrement. Il s'agit d'un outil optique de sélection de profondeur de champ dont l'utilisation principale est de restituer correctement la géométrie de l'objet photographié. Le décentrement de l'objectif permet, sans changer de point de vue, de cadrer le sujet en entier en évitant la convergence vers le point de fuite des lignes verticales vers le haut en contre-plongée et vers le bas en plongée. Cet outil est principalement utilisé en architecture. Il va sans dire que l'on peut utiliser cette propriété pour bien d'autres sujets encore comme, par exemple, pour simuler une scène miniature à partir d'une scène réelle. Certains photographes sportifs utilisent cette technique pour réaliser des images particulières et les prises de vue aériennes fonctionnent plutôt bien avec cette technique. Le travail des photographes Olivo Barbieri et de Tony Hafkensheid en sont de bons exemples. En cinéma et vidéo, le même procédé existe pour donner à la réalité un air de miniature. Il s'agit du procédé appelé «SmallGantics», qui est un processus d'image numérique qui simule avec précision la profondeur de champ propre à la miniature à partir de sujets filmés à pleine échelle, par une application digitale manuelle. Une profondeur de plans artificielle, possédant jusqu'à huit couches, est générée par le cinéaste, ce qui distord chaque image d'une séquence, donnant le plein contrôle au cinéaste de simuler un scénario tourné en miniature. Ainsi, réaliser un «Smallgantic» consiste à contrôler, en la réduisant, la profondeur de champ des différentes séquences vidéo avec un traitement logiciel et

réduisant, la profondeur de champ des différentes séquences vidéo avec un traitement logiciel et beaucoup de retouches manuelles. La principale application de «Smallgantics» reste la vidéo «Harrowdown Hill» réalisée en 2006 pour Thom Yorke, chanteur du groupe Radiohead et pour laquelle l'équipe de Jim Clarke a mis au point cette technique.

2.5. Là où se situe mon travail au travers de ces mises en forme

La notion d'échelle est apparue dans mon travail dès 2004 avec une série photographique intitulée *Vues d'en haut*. Ces photographies, prises au travers de lunettes d'approche d'un observatoire, offrent des scènes ambiguës qui oscillent entre une possibilité de surveillance aérienne et un simple regard sur une ville, vue d'en haut. La profondeur de ces images est quasi inexistante dû à la distorsion provoquée par les multiples épaisseurs de verre de la lunette de rapprochement. Cette compression de la perspective donne à ces photographies l'effet d'irréalité que possède une maquette, dans sa tentative de représenter le réel de manière parfaite sans toutefois y arriver



Figure 2.10 Catherine Plaisance, *Sans titre*, tirée de la série «Vue d'en haut», photographie, 2004



Figure 2.11 Catherine Plaisance, *Sans titre*, tirée de la série «La chute», photographie, 2009

complètement. C'est par ce rapport à l'échelle ambigu que nous nous interrogeons sur la source même de ces images. Un autre corpus photographique a exploré les effets d'échelle sur notre perception spatiale. La série *La chute*, réalisée en 2008, propose des personnages en train de tomber, découpés dans du carton et collés sur des baguettes de bois, comme des marionnettes. Ces personnages en chute libre ont été placés dans des paysages domestiques, créant ainsi des scènes à l'échelle atypique. Par la suite, mon travail s'est dirigé vers l'utilisation de la miniature,

après être passé par le photomontage. Celui-ci a permis de construire des images à partir du réel, en faisant fi des impossibilités de coexistence d'un lieu avec un autre. Partir du réel pour le transformer et ainsi être en mesure de lui faire dire autre chose. C'est le prolongement de cette idée qui est à l'œuvre dans l'exposition *Infortunes*.

Présentée à la Galerie Simon Blais, cette exposition explore les interactions possibles entre la réalité et sa représentation. À partir d'une maquette réalisée avec des éléments miniatures, des séances de prise de vues photographiques et vidéographiques ont été réalisées en studio. Les photographies ont été travaillées une à une, dans la recherche d'un résultat précis imaginé à l'avance. Elles ont été réalisées à l'aide d'un objectif macro 100 mm, un éclairage contrôlé et des corrections de couleur. Elles sont pensées pour être entièrement fictives, sans lien immédiat avec la maquette de départ. Cette maquette a été conçue comme un terrain neutre, un paysage rural standard, contenant l'espace physique et onirique permettant de procéder à la mise en place de diverses scènes de drames prêtes à être captées photographiquement et vidéographiquement. Les photographies ont été prises dans un souci de créer des scènes difficilement rattachables à un lieu précis. Un fond noir a été placé derrière chacune des scènes à photographier, les isolant ainsi du reste de l'environnement, le temps de la prise de vue. Ces scènes deviennent alors attribuables à rien et à nul part, à part à elles seules. Noyées dans le noir, elles ne sont pas sans rappeler la technique du clair-obscur, mise au point dès la Renaissance dans lesquelles on peut voir émerger à la lumière des parties de sujets baignés dans l'obscurité. La série photographique comporte un mélange de temporalités et de probabilités différentes, soit des événements étant sur le point de se dérouler, des événements s'étant déroulés et des événements incertains, relevant plutôt d'une ambiance particulière ou inquiétante que d'une certitude d'événement, laissant ainsi au spectateur le loisir de s'imaginer cet événement. Ces trois types de propositions se chevauchent dans l'espace, nous amenant continuellement à faire des allers-retour entre l'évidence de l'événement et sa suggestion. L'obscurité des images ainsi que l'impression sur papier photographique mat nous aide à pénétrer les images et à nous laisser absorber par l'ambiance les constituant. Les photographies de l'exposition sont inspirées d'événements médiatiques trouvés dans certains journaux et sites internet de nouvelles. Sans reprendre intégralement la nouvelle, il s'agit plutôt de m'inspirer de ce lot d'images et d'en retirer parfois le fait principal, parfois l'ambiance se dégageant de la nouvelle. Il s'en suit une première retranscription à l'aide de la reconstitution miniature. Toutefois, cette retranscription évacue énormément de détails en regard des scènes de

est, somme toutes, assez épurée et attirante.

La deuxième retranscription (retranscription photographique) évacue, elle aussi, plusieurs détails de la scène de départ. En plus de procéder au recadrage de la scène, le fond noir et l'obscurité de ces images nous donne peu de repères quant au lieu; il nous plonge dans un environnement abstrait où les scènes en question semblent flotter dans l'espace. Cette perte de repères nous offre la possibilité de nous laisser immerger dans la fiction. Ce travail offre différents niveaux de lecture produits par chacune de ces retranscriptions, ou glissements vers un autre médium. L'auteur du fait divers initial recadre l'événement en le schématisant au maximum, faute d'espace et d'intention journalistique. La maquette, par la suite, tire de ce fait divers l'élément principal du drame tout en le reproduisant d'une manière épurée et esthétique; elle s'offre comme un théâtre où le simulacre est parfaitement évident. La photographie recadre à nouveau cet événement en isolant un seul détail pour lui donner toute son importance. Nous avons alors affaire à une double fiction, que presque rien ne relie à l'événement de départ. La vidéo, en parallèle, s'applique à formuler une nouvelle temporalité, un nouvel événement, qui cette fois-ci concerne l'ensemble du paysage miniaturisé. Ce *travelling* vidéographique présente un événement n'étant présent ni à l'intérieur de la série photographique, ni sur la maquette elle-même une fois présentée dans le lieu d'exposition.

Pour le tournage vidéo, la maquette a été transformée dans son entièreté en un paysage catastrophé. La maquette, ayant servi de plateau de tournage pour ce vidéo, a été préalablement transformée et modifiée pour atteindre le plan désiré. De nombreux petits objets, bouts de bois mort, terre et cailloux ont été ajoutés à celle-ci pour imiter un terrain qui aurait été le théâtre d'une transformation radicale. Une tornade, un tremblement de terre, un pillage, un abandon du lieu depuis quelques temps, peu d'indices nous permettent de trouver réponse à ce drame. La caméra offre un survol, une déambulation lente sur ce territoire, comme si l'image était en quelques sorte la vue d'un marcheur en mouvement qui découvre, de nuit, ce lieu dévasté, ou encore un résident des lieux revenu se remémorer certains souvenirs attribués à cet endroit. Tournée avec une caméra miniature de type «caméra espion», la vidéo offre une image donnant l'impression que les éléments de la maquette sont à hauteur d'homme. Parfois l'illusion est à s'y méprendre, d'autres fois, nous sentons que nous sommes en présence d'un espace faux. Nous nous retrouvons donc dans une illusion d'échelle prétendue, s'assurant en tant que simulacre.

nous retrouvons donc dans une illusion d'échelle prétendue, s'assurant en tant que simulacre.

La qualité vidéo produite par cette caméra est somme toute assez médiocre et offre une image pouvant faire penser aux caméras de surveillance ou encore aux caméras incluses dans les téléphones cellulaires que de nombreuses personnes utilisent pour témoigner des événements sur le vif. La vidéo a été tournée avec, comme seul éclairage, une lampe de poche. Tenue à quelques pouces en haut de la caméra, le faisceau de lumière éclaire les pas du marcheur déambulant sur le territoire. Ce choix d'éclairage a été souhaité pour d'une part créer une intrigue et d'autre part pour arriver à ne pas rendre visible la maquette dans son entièreté en créant des halos de lumière pouvant rappeler les cadrages des photographies présentées à l'exposition. Il se retrouve donc, à l'intérieur des photographies et de la vidéo une obscurité semblable, une esthétique inquiétante s'affairant à fictionnaliser des scènes connues à l'avance parce qu'empruntées à l'imagerie de masse.

CHAPITRE III

UNE FICTION QUI SE DÉPLOIE DANS LA GALERIE

3.1 Une image n'est toujours que fiction

Comme plusieurs théoriciens l'on déjà démontré, l'image semble toujours n'être que fiction car celle-ci recadre, inévitablement, la réalité. Les questionnements sur la véracité ou non de l'image n'est plus un enjeu aussi actuel qu'il ne l'a été auparavant. Nous savons maintenant que les images possèdent, ni plus, ni moins, le même statut : qu'elles soient d'origine documentaire ou fictionnelle, elles ne sont qu'images. Et comme nous le rapporte François Jost, «L'image est donc, dans la tradition platonicienne, *ontologiquement* une tromperie, parce qu'elle n'atteint jamais le degré d'existence de son modèle. Elle est une fiction en ce sens qu'elle ne peut être la réalité, et que la représentation suppose une relation entre un signe et son objet¹». Christian Metz (1979), théoricien français de la sémiologie du cinéma, affirme que "tout film est un film de fiction". Nous comprenons donc que le mensonge tout comme le témoignage renvoie à la relation d'un homme à la réalité et ne se comprennent qu'en lien avec leur auteur.

Ce qu'il y a de singulier dans l'exposition *Infortunes*, en regard des pratiques artistiques et des ouvrages ayant déjà abordé ces sujets par le passé, est l'espace de projection possible pour le spectateur. Nous verrons comment l'événement catastrophique y est doublé et redoublé en ayant comme fondement diverses temporalités; sa représentation se trouve dans un espace ambivalent rappelant le rêve. L'espace construit qu'est la maquette rappelle les stratégies cinématographiques par lesquelles des espaces sont fabriqués en fonction d'un seul point de vue, celui de la caméra. Il y a ici une construction de l'image dans le but de son unique représentation.

¹ Jost, François. 2004. Les mondes de l'image, 2004 revista *Fronteiras - estudos midiáticos*, Vol. VI N° 2, p. 10

Dans cette exposition, certains points de vue sont dirigés par l'auteure et d'autres non, laissant le spectateur cadrer les scènes et se créer ses propres représentations. Les allers et retours entre ces points de vue divers et ces temporalités multiples placent le spectateur dans un espace onirique participatif.

3.2 La présence de la maquette dans le lieu d'exposition

Avec ce projet d'exposition, dans lequel se côtoient plusieurs médiums, la question de la mise en espace dans la galerie se pose avec force alors que plusieurs avenues s'offrent. Celles-ci dépendent beaucoup de l'importance accordée à l'objet-maquette lui-même. Ce que l'exposition *Infortunes* propose est un jeu de représentations, proposant qu'une seule et même scène puisse en contenir plusieurs, plusieurs versions d'un même fait, plusieurs façons de représenter le réel, dans l'intention de questionner notre compréhension de celui-ci. La présence de la maquette dans le lieu d'exposition a longuement été réfléchi, craignant une redondance de propos entre celle-ci, les photographies et la vidéo. Si sa présence était souhaitable, il fallait que celle-ci nous apporte des informations additionnelles ou encore qu'elle participe à un concept global de mise en scène. Les trois médiums ont donc été travaillés pour s'enrichir, l'un et l'autre, dans une vision complémentaire.

La maquette est présentée dans l'espace d'exposition de sorte à venir réaffirmer le simulacre et la fiction présents dans les images. Elle est présentée dans un caisson de bois, cachant les bordures de polystyrène et rendant la maquette ni plus ni moins comme un objet sculptural. Celle-ci est présentée dans sa version première, soit présentant un paysage rural standard, n'étant pas encore détruit. La maquette ayant servi de plateau de tournage a, en effet, été nettoyée et remise à neuf; toutes traces de drames, chaos et détritiques ayant été retirées. Aucun humain ou animal ne s'y retrouvent; nous nous retrouvons face à un paysage neutre et tranquille, que l'on ne pourrait soupçonner d'être à la base de toutes ces propositions désastreuses. Sa présence dans l'espace d'exposition participe à rejouer ce doute quant à savoir si les images présentées dans l'exposition, par leur écart de rendu et d'échelle avec la maquette, ont bien été prises à partir de celle-ci. Pour d'autant plus éloigner la source des images, la maquette est présentée dans le lieu d'exposition sans aucune ambiguïté, baignant sous une lumière directe et vive, bien loin de l'obscurité présente

dans les images.

La maquette est présentée sur une table à 30 pouces de hauteur et placée dans la galerie de sorte à nous convier à entrer dans le lieu. Elle est placée en longueur, de la porte vers le fond de la salle, nous invitant à la longer et à l'examiner dans ses multiples détails. Elle semble vouloir nous diriger vers l'écran dans lequel est présentée la vidéo *Déambulation (après-coup)* en boucles de vingt minutes.

3.3 L'interaction des trois éléments dans l'espace d'exposition

Dans l'espace d'exposition, la maquette devient un lieu de repos visuel, tout en servant de base de lecture pour les photographies et la vidéo. Les images, qu'elles soient vidéographiques ou photographiques, se retrouvent assez distancées de leur source (maquette) par différentes propriétés plastiques et divers choix esthétiques. Ceci nous amène à devoir revenir souvent à la maquette pour tenter de comprendre à quel endroit sur celle-ci chacune des scènes a bien pu se dérouler. La maquette non entachée et remise à neuf, fournit peu d'indices quant aux circonstances dramatiques. Bien que celle-ci se doit d'être le témoin premier des événements, elle n'a pourtant rien à témoigner. Tout se passe dans l'image, dans un rapport frontal face à une image sur papier et une image vidéo bien loin d'être nette. Ce sont les seuls documents existants; le principal témoin étant rendu muet. Les œuvres de cette exposition proposent différentes temporalités propres à un même lieu et le spectateur est alors convié à procéder à des allers et retours au travers des différentes sources pour procéder à une tentative de filiation. Au travers des événements présents, passés et ceux projetés ou imaginés, l'obscurité parcourant les images nous suggère un temps analogue, tandis que les situations, elles, nous parlent de temps différents. Les événements, isolés par le cadrage très rapproché nous donnent très peu d'indices sur le contexte de l'image, provoquant ainsi une « insituabilité » marquée, à laquelle la présence de la maquette tente de répondre mais sans nécessairement y parvenir. Le hors-champ est effectivement un élément très important des photographies. Celui-ci est lu comme une théâtralisation et une mise en scène de l'événement catastrophique; il crée une distanciation avec le drame qui nous renvoie aux codes et mécanismes de construction des images catastrophiques propres à la culture visuelle populaire. La vidéo, quant à elle, fait état d'une tension provoquée par la faible source de lumière utilisée lors du tournage ainsi que la courte profondeur de champs offerte par ce type de caméra.

Ce choix occasionne une forme de suspens dans l'image, une attente de l'événement qui ne se produit pas mais qui s'est bel et bien déjà produit. Nous sommes ici dans un temps passé, où l'événement a eu lieu. Cette image vidéo est réalisée de sorte à rendre le décor miniature à hauteur d'homme. La caméra devient en quelque sorte les yeux du marcheur relayé par le spectateur. L'aspect caméra-témoin de l'image peut donner l'impression d'être cette personne revenue sur les lieux pour témoigner de la destruction du site. Il s'en suit une promenade lente au travers de ce paysage, inspectant tous les coins et recoins, tentant de se souvenir de l'avant catastrophe. En se retournant sur lui-même dans l'espace d'exposition, le visiteur trouvera la maquette, trônant au centre de l'espace et baignée dans la lumière, particulièrement calme en comparaison de l'image vidéo, lui laissant peut-être l'impression que l'on s'est joué de lui. Les photographies, elles, un peu à l'image de l'œuvre *Fucking Hell* des frères Chapman précédemment citée, se présentent comme des chapitres, de brèves histoires que rien ne relie entre elles si ce n'est que la sensation d'être sur un même territoire, de baigner dans la même ambiance. Chronologiquement par contre, il existe peu d'indices pour nous situer.

La salle d'exposition baigne dans l'obscurité, les photographies sont éclairées avec un faisceau de lumière dirigé ne débordant pratiquement pas du cadre. Le papier mat utilisé pour l'impression et l'absence de verre devant les images font en sorte qu'elles semblent absorber cette lumière, donnant au noir, dominant dans toutes les images, une profondeur inquiétante et opaque. Un lien formel lie la vidéo aux photographies. Le faisceau de lumière provenant d'une lampe de poche utilisé lors du tournage de la vidéo offre une image très ciblée, où seul un halo d'une dizaine de centimètres de diamètre est éclairé à la fois. La caméra évolue donc ainsi sur le terrain, par petites sections. Parfois nous reconnaissons une scène apparaissant dans une des photographies ou un cadrage similaire. Le halo de lumière rappelle effectivement le cadrage serré utilisé pour les photographies. Les neuf photographies renvoient à leur tour à la vidéo. Placées en trois séries de trois, chacune sur un mur distinct, elles sont concentrées vers le centre du mur de sorte à laisser beaucoup d'espace libre aux extrémités des murs. Les photographies offrent des plans différents d'une image à l'autre. Une série comprend donc une image plein cadre, une image avec un horizon à la demie de la photographie et la dernière avec un horizon aux trois-quarts du haut de l'image. Placée côte-à-côte dans une suite, cet effet crée un trouble pour l'œil du spectateur qui tente de s'ajuster d'une image à l'autre, de faire le focus en quelques sorte. Cet aspect des images photographiques, de par leur construction et leurs relations dans la série, rappellent l'image vidéo

qui, par sa lisibilité difficile, nous oblige à forcer l'œil pour en chercher la clarté.

CONCLUSION

L'exposition *Infortunes* et le mémoire qui l'accompagne fût une occasion de démontrer et de réfléchir sur les liens possibles entre un événement catastrophique et sa représentation photographique. Nous nous sommes intéressés au décalage existant entre le fait réel et l'image que l'on reçoit de celui-ci par les divers médias. Nous avons vu, par la suite, que cette thématique de la catastrophe était loin d'être nécessairement contemporaine et nous avons donc pu l'analyser en regard du travail de plusieurs autres artistes. Pour asseoir le travail dont il est question, nous avons fait un tour d'horizon des artistes utilisant la miniature dans leur travail, soit pour représenter l'horreur ou encore pour jouer avec l'échelle, faisant sans cesse référence aux caractéristiques humaines et aux propriétés physiques des espaces représentés. Les méthodes utilisées pour ce mémoire ont été une recherche classique sur divers artistes, auteurs et théoriciens ayant réfléchi sur la représentation de la catastrophe ainsi que le rapport à l'échelle à l'intérieur d'une proposition artistique ou encore par rapport à la fascination de la miniature. Ce mémoire fait une synthèse des préoccupations qui sous-tendent la création de cette exposition et me permet, du même coup, d'entrevoir des pistes pour la suite de mon travail. Après avoir exposé et expérimenté l'écart entre l'événement et sa représentation dans les médias, et sa mise en forme par la miniature, cette recherche confirme la direction de mes projets futurs.

L'élément le plus intéressant de cette exposition réside, selon moi, dans les photographies. Celles-ci portent en elles une intrigante beauté et une tragédie parfois latente, parfois suspendue faisant en sorte qu'il est difficile de savoir si drame il y a eu, ou si nous méprenons une scène ordinaire et banale pour un événement dramatique, trompés par l'ambiance régnant dans les images. La photographie dans laquelle nous pouvons voir un vélo appuyé sur le mur extérieur d'une maisonnette dans le bois, ne présente en soi aucun événement catastrophique. Ce sont les codes empruntés à la cinématographie qui nous font penser que nous sommes en présence d'un incident possiblement fâcheux. En mettant cette image avec les autres de la série, nous nous laissons aller à imaginer soit une disparition, un kidnapping, voire un meurtre. Il me semble donc que cet état onirique et nébuleux fonctionne bien et qu'il puisse être mis à profit dans des œuvres futures.

Cet état suspendu permet de jouer avec les paramètres du réel et de questionner le monde avec une distanciation non narrative et ouverte appuyant un propos propre à l'auteure tout en laissant un vaste espace de projection pour le spectateur.

- LIPIK, 1978.
- Agamben, Giorgio. 1992. *Stanzas: Reflections on Poetry, Language, and Politics*. Stanford, CA: Stanford University Press, 208 p.
- Baudrillard, Jean. 1983. *Symbolic Exchange and Death*. London: Sage Publications, 160 p.
- Barthes, Roland. 1975. *Camera Lucida: Reflections on Photography*. Paris: Editions du Seuil, 160 p.
- Wittgenstein, Ludwig. 1953. *Philosophical Investigations*. Paris: Editions de la Pléiade, 304 p.
- Deleuze, Gilles. 1991. *Différence et répétition*. Paris: Editions de la Pléiade, 271 p.
- Barthes, Roland. 1980. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 1984. *La chambre claire*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 1987. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 1989. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 1991. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 1993. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 1995. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 1997. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 1999. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 2001. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 2003. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 2005. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 2007. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 2009. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 2011. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 2013. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 2015. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 2017. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 2019. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 2021. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 2023. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.
- Barthes, Roland. 2025. *Le plaisir du texte*. Paris: Editions du Seuil, 128 p.

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

Livres

Agamben, Giorgio. 2002. *Enfance et histoire*. Paris : Éditions Payot & Rivages, 245 p.

Bachelard, Gaston. 1989. *La poétique de l'espace*, coll. «Quadrige», Paris, Presses universitaires de France, 4^e édition, 214 p.

Brougère, Gilles. 2003. *Jouets et compagnie*. Paris : Éditions Stock, 406 p.

Caliandro, Stefania. 2008. *Images d'images. Le métavisuel dans l'art visuel*, Paris : Éditions L'Harmattan, 189 p.

D. Haddow, George, S. Haddow, Kim. 2009. *Disaster communications in a changing media world*. Burlington : Éditions Elsevier, 218 p.

Davis, Hugh, Kamps, Toby, Rugoff, Ralph. 2000. *Small World : Dioramas in Contemporary Art*. San Diego : Museum of Contemporary Art San Diego, 64 p.

Juedy, Henri-Pierre. 1999. *L'irreprésentable*, Paris : Édition Sens&Tonka, 57 p.

Lennon, John, Foley, Malcolm. 2000. *Dark Tourism*, New-York : Cengage Learning Business Press, 256 p.

Mack, John. 2008. *The Art of Small Things*, Cambridge : Harvard University Press, 224 p.

Paillier, Magali. 2004. *La katharsis chez Aristote*, Paris : Éditions l'Harmattan, 104 p.

Patry, André. 1993. *Discours sur le réel*, Montréal, Édition Humanitas, 61 p.

Ribon, Michel. 1999. *Esthétique de la catastrophe, essai sur l'art et la catastrophe*. Paris : Éditions Kimé, 288 p.

Rojek, Chris. 1994. *Ways of Escape*, Basingstoke : Éditions Macmillan, 251 p.

Van Alphen, Ernest. 2005. *Art in Mind. How contemporary images shape thought*. Chicago : The University of Chicago Press, 203 p.

Zelizer, Barbie. 2006. «Photographie, journalisme et traumatisme». *La terreur spectacle; Terrorisme et télévision*. Bruxelles : Édition De Boeck, 317 p.

Articles de revues spécialisées

Arpin, Marjolaine. 2010. «La démesure miniaturisée». *Esse, arts + opinions*, no 70 (automne), p. 20-25.

Beaulieu, Jean-Philippe. 2010. «Faire petit et voir grand : L'art du simulacre chez Daniel Corbeil». *Esse, arts + opinions*, no 70 (automne), p. 14-19.

Forgacs, Eva. 2001. «Toys are us : Toys and the Childlike in Recent Art», *Art Criticism 16*, no. 2, p. 6 à 21

Jost, François. 2004. Les mondes de l'image, 2004 revista Fronteiras - estudos midiáticos, Vol. VI N° 2

Seaton, A.V. 1996. «Guided by the dark : from thanatopsis to thanatourism», *International Journal of Heritage Studies*, Vol. 2, no. 4, pp. 234-44

Articles de journaux

Charles M. Blow, Farewell, Fare Weather, New-York Times, 31 mai 2008

Catalogues d'exposition

Stéphane Aquin, *Les désastres de la guerre*, Musée des beaux-arts de Montréal, Montréal, 2002, p. 12