

ETC



Du trompe-l'oeil virtuel au pixel : la cybercopie

Undo, Infographies d'art produites au centre Sagamie,
commissaires : Marcel Blouin et Nicholas Pitre, Expression
Centre d'exposition de Saint-Hyacinthe, Saint-Hyacinthe. 31
mai - 20 juillet 2003

Réjean-Bernard Cormier

Number 64, December 2003, January–February 2004

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35403ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Cormier, R.-B. (2003). Review of [Du trompe-l'oeil virtuel au pixel : la cybercopie / *Undo, Infographies d'art produites au centre Sagamie*, commissaires : Marcel Blouin et Nicholas Pitre, Expression Centre d'exposition de Saint-Hyacinthe, Saint-Hyacinthe. 31 mai - 20 juillet 2003]. *ETC*, (64), 47–50.

Saint-Hyacinthe

DU TROMPE-L'ŒIL VIRTUEL AU PIXEL : LA CYBERCOPIE

Undo, Infographies d'art produites au centre Sagamie, commissaires : Marcel Blouin et Nicholas Pitre, Expression Centre d'exposition de Saint-Hyacinthe, Saint-Hyacinthe. 31 mai - 20 juillet 2003

exposition collective *Undo, Infographies d'art produites au centre Sagamie* présentait une sélection d'œuvres de douze artistes, proposée aux spectateurs à titre de condensé des recherches en infographie d'art réalisées au centre Sagamie¹. *Undo*, qui désigne la fonction effacer ou revenir à l'étape précédente de la plupart des logiciels (commande / Z), fait référence à l'aspect *expérimental* du travail en infographie, en même temps qu'aux possibilités de revenir sur son geste et de mémoriser les interventions sur une image. Dans le contexte de cette exposition, c'est au logiciel *Photoshop* auquel on fait plus précisément référence. Ce logiciel conserve aussi, sous forme d'*historique*, un certain nombre d'étapes successives du travail de traitement d'une image, vers lesquelles on peut à tout moment revenir.

D'entrée de jeu, le spectateur était d'abord sollicité par trois œuvres de Carol Dallaire, chacune intitulée *Sans titre, de la série De la perte* (2000-2001), occupant un mur en avant-plan au centre de l'espace. Ces trois œuvres, des impressions numériques sur toile de grand format, ont pour sujet le portrait d'une femme asiatique vue de face, des plans rapprochés de la tête à la mi-hauteur au-dessus de la taille; les vêtements sont criards, les maquillages défaits. La première femme a la tête légèrement tournée vers la gauche, celle du centre a les yeux fermés, l'autre femme soulève la tête, un peu en oblique. Toutes les formes composant ces portraits sont floues et construisent une impression de lavis, d'image diluée, d'aquarelle fluide, ce qui offre un contraste abrupt avec l'allure figée, anonyme, indéfinie, des personnages uniques, sujets centraux et principaux de l'œuvre.

L'effacement, au sens propre et figuré, des personnages féminins, associé au rendu délayé et sans contours définis, est accentué par la trame apparente des supports de toile composant ces œuvres. Ces éléments forment un tout homogène où la sensualité des matériaux prime. Une ambiguïté s'installe entre l'apparence et le fini glauque voire livide de ces portraits de femmes noyées dans des éparpillements de taches fluides et estompées. Le contraste entre les larges bordures blanches laissées par la toile apparente et les parties portrait situées au centre des œuvres et qui semblent s'imbiber dans la toile, ou s'agglutiner autour d'éléments de couleurs parfois clinquantes, accrochent le regard, le captivent. L'artiste utilise des photographies trouvées sur le Web dans des sites pour adultes. Ses trois femmes *Sans titre, de la série De la perte* partici-

pent d'une *pratique* exhibitionniste qui vient doubler l'œuvre en tant qu'objet sollicitant notre regard, métaphore d'une certaine vision de l'œuvre d'art.

Le spectateur est simultanément projeté dans une lecture triple : celle du voyeur, du photographe et de l'acteur. À la fois atténués et révélés par l'œuvre, ce triptyque aux dehors *Soft* laisse transparaître plus qu'il ne masque trois personnages photographiés au moment où leur visage se fige, inondé par le sperme d'un partenaire invisible, leur faisant face. Un effet miroir du jet d'encre faisant partie du processus de l'impression numérique.

Le propos de ces œuvres est peut-être à prendre dans le sens d'un constat d'effet de société : le Web pullule de sites pour adultes qui sont, de loin, les sites les plus visités. Dans un certain sens, ces trois femmes représentent des icônes du Web. De plus, la qualité d'une image trouvée sur Internet participe déjà à une déformation certaine de l'image, et les retouches dans le contexte de la pornographie sont souvent grotesques. L'artiste complexifie le discours de l'œuvre en pratiquant des interventions qui supposent un grand nombre de générations et régénérations d'une même image. Et ces procédés, malgré la forte présence d'une répétition sérielle d'œuvres, déconstruisent l'uniformité propre au Net.

Un peu plus loin, l'artiste Erika Maak, avec *Hut I* et *Hut II*, proposait deux compositions photographiques représentant des vues panoramiques donnant sur une construction de fortune, rappelant entre autres une cabane de pêcheur à la ligne sur une rivière gelée, dans un paysage d'hiver très linéaire où ciel et terre se confondent dans un bleu irréel à l'aube ou sous le crépuscule englobant. Entre le décor et le naturel la frontière demeure visible, mais déplacée, détournée dans un trompe-l'œil onirique, où la nature réelle sert de décor à une narration qui prend place dans une perspective à la fois fabriquée et vraisemblable, sans heurts et très éloquente. Il s'agit de deux mises en scène photographiques, présentant en avant plan chacune une maquette d'un petit bâtiment construit de lattes de bois uniformes, perdu dans un paysage désert et paisible. Un jeu subtil s'opère entre l'image d'Épinal voire l'archétype de l'habitation solitaire et le sublime de la nature, évoquant peut-être le monde de l'enfance, celui du conte.

La grande sobriété des formes ; un paysage nu baignant dans un bleu crépusculaire et froid, où la présence humaine n'est évoquée que par une simple hutte de bois sombre à la toiture légèrement en pente,



Carol Dallaire, Sans titre, de la série *De la perte*, 2000-2001. Impression numérique sur toile; 292 x 152,5 cm (dimensions d'exposition).

et ponctuée par l'éclat lumineux et uniforme sortant de fenêtres elles aussi rudimentaires. Le premier bâtiment n'a qu'une fenêtre, il est construit de lattes placées à l'horizontale, et figure seul dans l'œuvre intitulée *Hut I*. Le deuxième bâtiment, présent dans *Hut II*, possède deux fenêtres sur une même façade, et cette fois-ci les lattes de bois sont assemblées à la verticale. Ces fenêtres, seules ouvertures visibles, projettent une lumière homogène et surréaliste, ressemblant à des phosphènes, d'où se dégagent les seules zones d'opacité de l'œuvre. Ces zones créent une impression prégnante de caches, d'indices contenant l'artifice au cœur de la représentation. Appliquées à l'avant plan sur l'une des façades de ces cabanes solitaires, elles évoquent à la fois la solitude et l'improbable merveilleux de la fable. Sous un autre registre, elles nous remémorent l'aplat lumineux d'un écran d'ordinateur, sans messages.

Trois œuvres d'Isabelle Hayeur respectivement intitulées *Assise*, *Refuge* et *Halage*, présentaient dans un même grand format trois photomontages, épreuves à jet d'encre. Des architectures industrielles à l'abandon, sises sur un terrain vague ou sur un abord portuaire, comme dans la composition ayant pour titre *Halage*, occupent aux trois quarts la surface des œuvres. Bien que plausibles, toutes ces architectures, fabriquées, assemblées, comportent des ajouts d'éléments et aussi des manques qui, étrangement, semblent indiquer et garder trace d'usages oubliés, ou parfois devenus caducs.

La perspective est parfaite, ces ruines urbaines s'élançant vers l'horizon dirigent notre regard dans des lieux et destinations où elles n'existent pas. En même temps, ce jeu perspectiviste intègre virtuellement la position du spectateur et donne l'impression d'un prolongement dans l'espace qui continue ces architectures, les fait imaginairement déborder hors des limites de l'œuvre. Ces photomontages élaborent un champ visuel sans rupture, entraînent le spectateur dans un rapport phénoménologique à l'œuvre, créent un *vacuum* qui parachève le prolongement d'un couloir faisant la jonction entre l'aire du spectateur et les passages monumentaux débouchant sur l'air (?) libre, représenté dans l'œuvre par des ciels uniformément couverts et clairs.

Ossatures métalliques ajourées, pans de mur d'acier gaufré, enfilades de briques en partie effritées, poutres de bois, garde-fous tubulaires, quais en béton, assemblages de plaques métalliques aux boulons apparents, câbles, passerelles impraticables, rouille, débris, fenêtres condamnées ou laissées vides... organisent subséquemment un rythme, se répètent selon un ordre très minutieux, parfois échelonné sur plusieurs étages. Chaque œuvre présente des matériaux uniques, étudiés, des charpentes aux développements singuliers.



Isabelle Hayeur, *Refuge*, 2002. Photomontage, épreuve à jet d'encre; 152 x 157 (dimensions d'exposition).



Erika Maack, *Hut I*, 2002. Infographie d'art; 152,5 x 201 cm (dimensions d'exposition).

Une certaine théâtralité est ainsi mise en scène, ces bâtiments étranges évoquent un passé architectural presque néo-classique, en même temps qu'ils présentent un dénuement plutôt moderniste. Une esthétique du monument en ruine baigne ces œuvres d'une atmosphère particulière qui rappelle la folie, cet ornement de jardin cher aux romantiques. Chaque lieu est désert, seule une petite forme humaine debout au loin semble s'avancer dans *Refuge* et regarder à l'horizon, vers l'intérieur, vers le spectateur.

Le point commun réunissant toutes les œuvres présentées dans cette exposition est qu'elles ont toutes été créées à partir d'une technologie informatique conçue pour faciliter la manipulation de l'image, son traitement et son transport sous forme de fichier numérique. Le travail sur ces fichiers numériques se pratique à l'intérieur d'un espace virtuel, porte d'entrée et de sortie du cyberspace, lieu en constante construction au cœur de nouveaux questionnements sur la mise en marché et le téléchargement d'œuvres, entre autres. L'impression sur support papier ou autre, d'œuvres numériques, garde trace de cet emplacement virtuel original, et en ce sens, elle se propose au regard du spectateur sous une forme que l'on pourrait qualifier de cybercopie et d'où résulte une définition nouvelle de l'image, un rapport autre à la malléabilité des contenus visuels.

Une exposition où la mise en valeur d'un médium prime se fait presque toujours au détriment du contenu des œuvres. Le titre *Undo, Infographies d'art produites au centre Sagamie* ne laissait aucune ambiguïté sur la volonté des commissaires d'induire chez le spectateur une vision d'ensemble, axée sur la technique *infographie d'art*². J'ai choisi de parler de trois artistes dont les œuvres se démarquaient de l'ensemble parce significatives d'une recherche véritablement nouvelle à partir du médium infographie. Certains choix d'œuvres laissaient le spectateur perplexe, tant au niveau technique que par la forte impression de redite, que ce soit l'utilisation d'un numériseur comme s'il s'agissait d'un photocopieur, ou des *reproduction*, produites à partir du numérique, d'un travail déjà reconnu, et apprécié à travers d'autres médiums.

L'exposition avait pour but une certaine promotion de la définition d'*infographie d'art* proposée par Sagamie. Celle-ci devrait, semble-t-il, se confiner à une exploration à partir du pixel³.

Le pixel n'occupe cependant qu'une partie du champ infographique, le vectoriel y tient aussi une place importante. De plus, le terme *infographie*, tel qu'il est généralement accepté, désigne un domaine d'abord destiné aux graphistes, designers, illustrateurs (2D, 3D) et photographes de profession. Un bon nombre de logiciels proposent des outils maintenant incontournables pour la mise en page, le traitement de l'image et l'illustration assistée par ordinateur. À titre de moyen de communication et d'expression, l'ordinateur offre son lieu original, le cyberspace (système donnant accès à des réalités virtuelles), auquel s'adapte tout fichier d'infographie, et dans lequel expérimente et puise tout artiste en multimédia. Une définition et un terme acceptable restent encore à venir pour qualifier adéquatement l'œuvre d'art numérique. L'histoire actuelle des nouvelles technologies n'est pas exempte de certaines naïvetés. Une aura de quasi mystère, un snobisme planent dans certains discours ou pire, on voudrait faire croire que l'infographie est la chasse gardée des seuls experts, voire d'initiés, alors qu'elle est massivement utilisée.

RÉJEAN-BERNARD CORMIER

NOTES

- ¹ Sagamie, le Centre national de recherche et diffusion en infographie d'art, situé à Alma, propose un des plus importants programmes d'artistes en résidence au Canada. Il reçoit chaque année plus de 50 artistes du Québec, d'ailleurs au Canada et de l'étranger, et met à leur disposition un laboratoire informatique à la fine pointe des technologies, les matériaux, les services d'impression ainsi que des techniciens spécialisés les assistant dans leurs projets et recherches.
- ² Sagamie offre la définition suivante : « Par infographie d'art, on entend une création originale en art contemporain qui procède d'outils numériques de production et d'impression : appareil photo numérique, numériseurs, ordinateurs, logiciels de traitement des images et imageuse numérique de grand format. L'infographie d'art procède d'une manipulation du pixel qui rend ces propositions impossibles à rendre dans un autre médium. »
- ³ Pixel est un terme formé par la contraction de deux mots de langue anglaise : « *picture* » et « *element* ». Ces éléments, de petites surfaces carrées, ne sont visibles qu'à l'écran, ils sont donc tout à fait virtuels. Par exemple, le logiciel *Photoshop* et ses dérivés utilisent le pixel comme unité de visibilité écran et mesure pour la résolution de l'image. La frame des imprimés sortis d'une imprimante, ou sur tout autre moyen d'impression standard, est constituée uniquement de points, jamais de petits carrés, même si on imprime un fichier créé à partir de pixels.