

Notre projet de résidence —LES GALERIES-DOMESTIQUES

Lors de notre résidence à *La Bande Vidéo* [31 janvier — 27 février 2022], nous avons développé « Les galeries-domestiques », soit un projet d'exposition qui découle de notre approche particulière à la commande. Pensé comme une installation à présenter en galerie, ce projet en cours prend racine à partir du service de tableaux sur mesure que nous offrons [voir *les tableaux-extension*¹].

Avec *Les galeries-domestiques*, nous souhaitons sortir la commande du placard et lui insuffler un nouveau potentiel esthétique. Nous imaginons une forme installative complexe intimement liée aux sites domestiques devenus significatifs à la suite de la création des tableaux commandités. L'installation telle que nous l'imaginons actuellement comporte trois parties principales : *la grotte* [réalité augmentée], *les luminaires* [sculpture], *les tableaux-cartes* [peinture].

¹ Le volet *tableaux-extension* de notre démarche consiste en une production lucrative de tableaux faits sur mesure pour des personnes et des espaces de vie particuliers. Ce moyen de subsistance est aussi un processus de réflexion qui d'une part, engage le travail du matériau vers de nouvelles pistes en favorisant des liens sociaux significatifs, et qui d'autre part permet une autonomie d'action par rapport au milieu de l'art académique. Ainsi générons-nous, en synchronie avec les *phases* de l'*Expédition*, une série de tableaux personnalisés. À l'image de nos partenaires, ces paysages-portraits sont créés à partir d'expériences transmises, partagées et interprétées. Nous nous intéressons ici, précisément, à ce que des gens qui ne sont généralement pas issus du milieu de l'art peuvent inspirer et générer comme sujets, comme désirs, comme matérialité, mais aussi comme réflexions en rapport à ce qui est produit comme œuvre d'art.

LA GROTTTE



Exemples de rendus 3D d'espaces domestiques captés par photogrammétrie

Quelque part entre les stations spéléologiques, les espaces de vie privés et les galeries d'art, notre grotte est un environnement virtuel qui n'est pas clairement identifiable. Il s'agit pourtant de pièces générées selon la photogrammétrie des espaces domestiques pour lesquels nous avons conçu *les tableaux-extension*. S'agrandissant à chaque nouveau contrat de tableau réalisé, cette grotte-réseau compte à ce jour 10 « galeries » soit 10 espaces domestiques différents captés par photogrammétrie.

La réalité se voit transformée par le processus de captation numérique. Les failles qui apparaissent lors du transfert de données donnent une allure étrangement naturelle à l'architecture et au mobilier de nos *collaborateurs-destinataires*. Ces formes synthèses laissent ainsi voir un nouveau type de formation géologique. Pour activer les dérives de l'imaginaire, mais aussi pour un effet de questionnement et de doute, nous privilégions le rendu brut de l'interprétation numérique à une reconstruction hyperréaliste du domicile. Nous cherchons à aborder le numérique comme un matériau ; comme une matière malléable et colorable.

Enfin, nous voulons que cette interprétation virtuelle évoque les traces d'un langage pictural traditionnel avec une gestuelle apparente qui montre la peinture comme matière. Combiné avec des procédés issus du développement technologique, ce langage devient insolite, tordu, imprévisible, ambigu... Les espaces domestiques devenus familiers par l'entremise de nos expériences de commandes *in situ* nous apparaissent alors sous un jour nouveau.

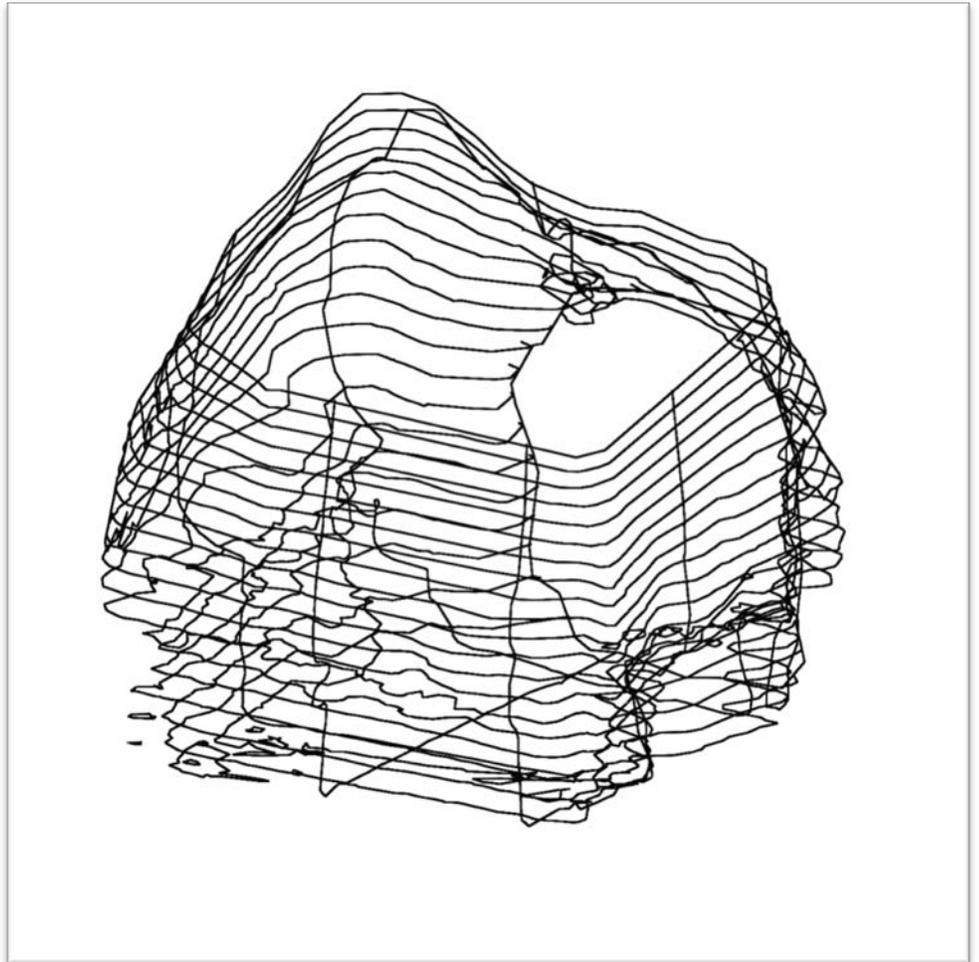
LES LUMINAIRES



Vue à vol d'oiseau de la grotte-réseau

Une fois transférés dans le logiciel 3D, les différents espaces intérieurs sont connectés les uns aux autres, selon la topographie captée. Ainsi se configure d'une manière organique un réseau extra-académique, auquel s'ajoute, telles de nouvelles galeries que l'on découvrirait, chaque nouvelle pièce —salon, bureau, entrée, salle à manger —qu'il nous a été demandé d'habiter. Par cette archive cartographique, nous cherchons à inscrire dans l'imaginaire de notre démarche artistique les sites domestiques portant le souvenir d'une rencontre et d'une expérience de création singulière.

Lors de notre résidence à *La Bande Vidéo*, nous avons produit un modèle réduit (environ 15 x 15 pouces) d'une des pièces de la grotte. Pour ce faire, nous avons fabriqué, d'après le fichier 3D de l'espace choisit, une structure en fil de fer que nous avons recouverte de maillage, d'argile polymère, puis de plâtre. À terme, chacune des pièces de la grotte se verra matérialiser ainsi en une suspension lumineuse. Ces coquilles irrégulières pourront être assemblées entre elles, puis désassemblées. Tels des luminaires suspendus, nous les imaginons flottant dans l'espace de la galerie avec une ampoule à l'intérieur.



Dessin pour l'armature d'une lampe en fil de fer

Chaque abat-jour minéral sera en étroite relation avec un *tableau-carte* (voir page suivante). En effet, l'échelle des croûtes collées sur panneaux de gypse et celle des reliefs des lampes se correspondent, ce qui permet d'imaginer la projection des formes peintes déployées au mur sur les suites ininterrompues de volumes constituant la géologie interne de la coquille de plâtre. Voûtes, arches, tunnels, morceaux de débris, stalagmites... ces vestiges d'arrangements domestiques sont associés à une forme colorée et texturée.

LES TABLEAUX-CARTES

La méthodologie par laquelle nous passons pour obtenir la composition des *tableaux-cartes* consiste à extraire les différents éléments du décor capté par la photogrammétrie (ex. tapis, fauteuil, lustre, piano...) et à les déployer sur un plan 2D appelé « texture map ».



Exemple de texture map

L'idée, ensuite, est de reproduire sur un panneau de gypse les fragments obtenus par cette opération informatique qui, automatiquement, organise les formes dans un plan. Correspondant à une architecture et à un mobilier réel, ces configurations sont peintes avec de la peinture pour bâtiment d'après les couleurs et les textures observées chez nos *collaborateurs-destinataires*.



Vue du salon d'une *collaboratrice-destinataire* et le « texture map » coloré de la pièce

La grotte en tant que renflement du sol —généralement sans délimitation claire entre le plafond et le plancher —est un espace aux potentiels formidables pour développer l'imaginaire immersif de la peinture. N'ayant pas les contraintes d'espace du tableau, la peinture rupestre enveloppe le sujet de la tête aux pieds. Cela dit, nous travaillerons la peinture des *tableaux-cartes* comme une peau. Enveloppe poreuse, plissée, gercée, granuleuse, froide, luisante, souple, plus ou moins épaisse... Nous comparons la matière picturale à l'épiderme de nos espaces intimes.



Artéfact d'inspiration pour la peau de latex

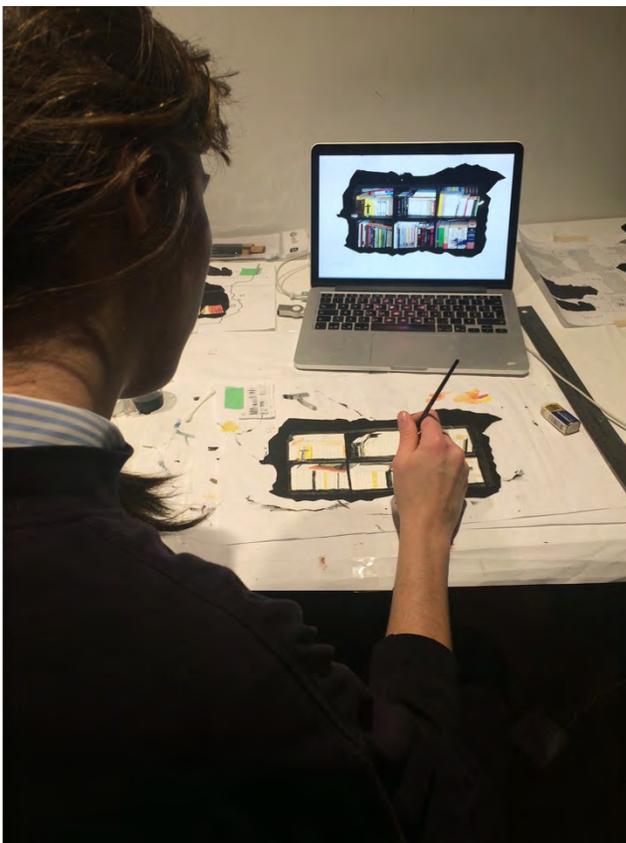
Pour ce faire, nous avons accumulé sur un support enduit de vaseline, autant de couches de peinture à mur qu'il en aura fallu pour créer une pellicule en latex; une peau élastique d'environ 3 mm d'épaisseur que nous avons soigneusement soulevée de son support, maquillée, puis découpée à l'Exacto selon les formations de polygones générées par l'ordinateur.



Coulures en cours dans l'atelier de *La Bande Vidéo*



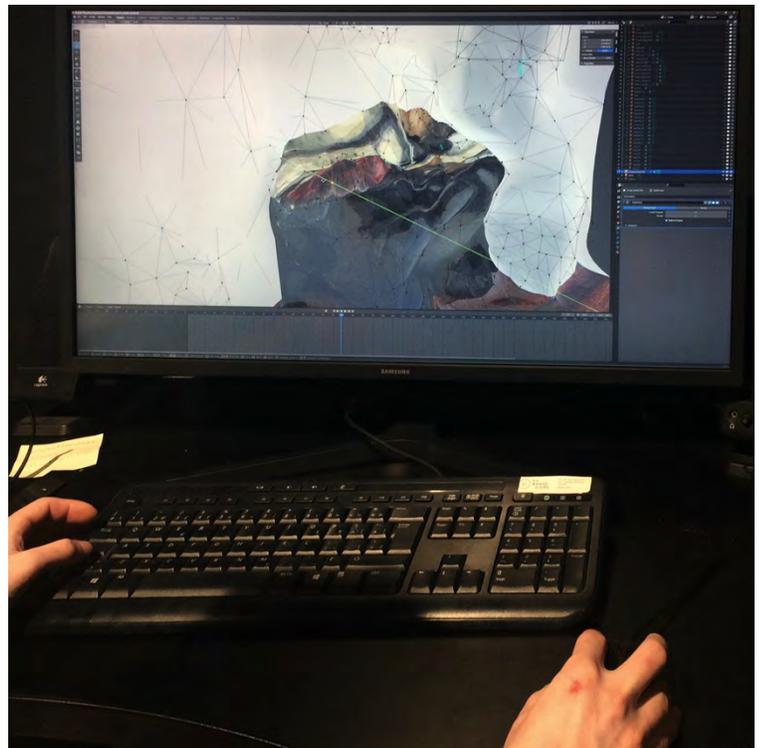
Découpe des peaux de peinture



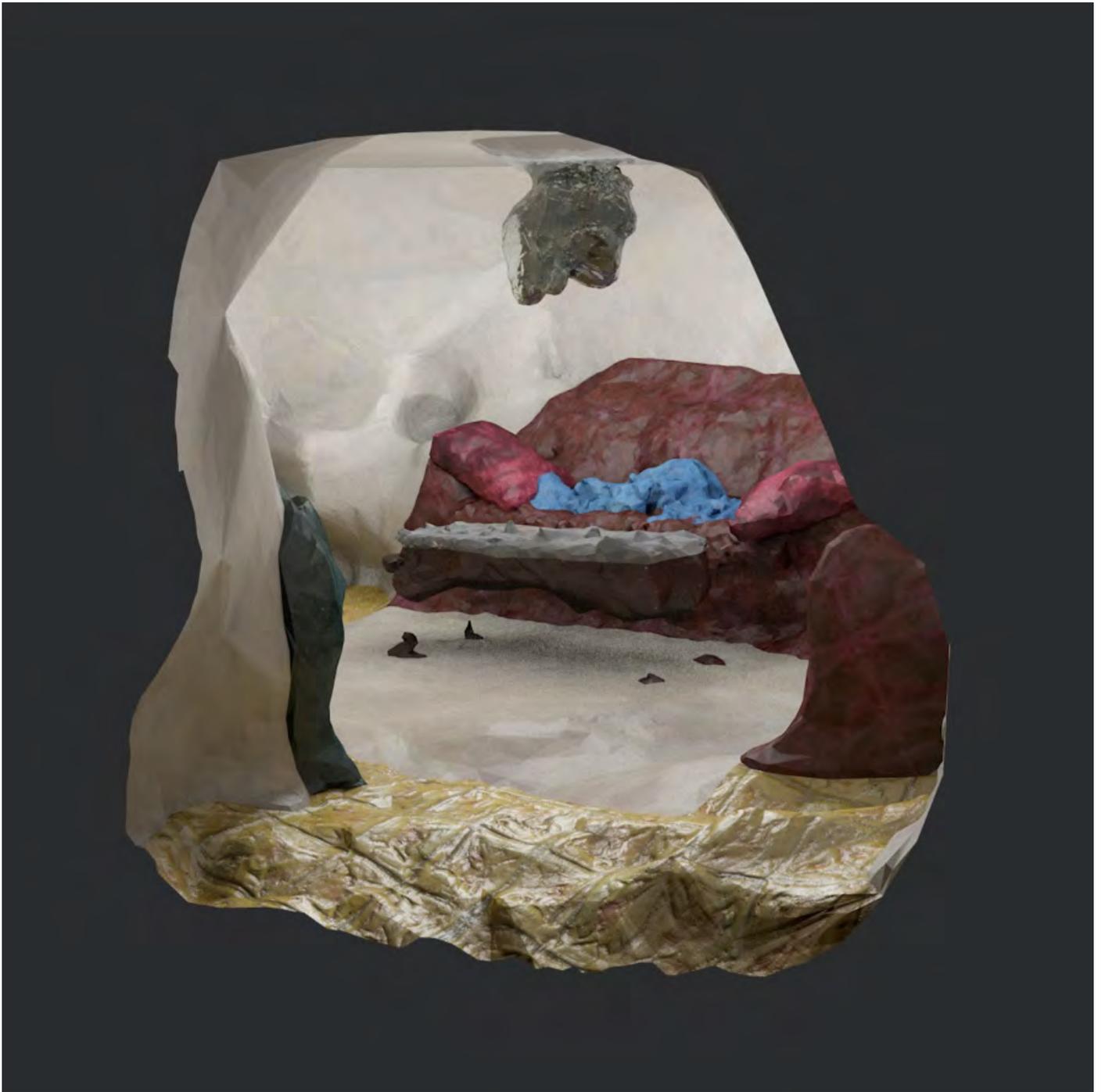
Coloration des croûtes pour le tableau-carte et le processus de projection « UV mapping »



Ces pelures géométriques peintes méthodiquement une à une ont ensuite été numérisées, puis passées par un processus de projection « UV mapping » de sorte que les couleurs et l'empâtement des peaux de latex s'appliquent aux volumes constituant l'environnement domestique virtuel produisant ainsi l'effet d'une habitation troglodyte personnalisée peinte à la main.



Application des textures de peinture sur les parois virtuelle de la grotte



Vue de l'intérieur de la grotte après les premiers tests de coloration

Les lambeaux de latex seront finalement collés sur un panneau de gypse (3 x 3 pieds) recouvert de plâtre constituant ainsi ce que nous appelons *un tableau-carte*.

Enfin, la réalisation de ces images cartographiques nous rend attentifs à la logique des polygones générés automatiquement par ordinateur, soit un outil qui influence notre rapport au monde actuel. Notre intention est de nous sensibiliser, par la lenteur du geste et le fait main, au dialogue qui s'opère entre l'existence humaine et les nouvelles technologies omniprésentes.



Maquette numérique d'un *tableau-carte*

LA VISITE VIRTUELLE

Une fois la peinture des *tableaux-cartes* appliquée dans l'espace virtuel, nous serons en mesure de visiter *les galeries-domestiques* fraîchement « peintes à la main ».

Il s'agit là de la troisième composante de l'installation, soit la visite virtuelle 360° via la manipulation d'une tablette. Le spectateur aura la possibilité d'observer de manière intuitive, soit en tenant et bougeant la tablette entre ses mains, l'environnement imaginaire des cavernes en couleurs grâce à la technologie de l'imagerie 360° (réalité augmentée).

...

Passant ainsi en boucles du monde matériel au monde numérique, les méthodologies de travail que nous développons témoignent d'un besoin que nous ressentons de nous approprier les outils technologiques de manière sensible en établissant un contact tangible passant par un processus de production manuelle, qui exige temps, soin et attention.

Enfin, cette résidence à *La Bande Vidéo* nous a offert l'occasion unique de développer un prototype pour chaque composante de ce projet d'exposition en devenir, pour lequel nous cherchons à multiplier les niveaux de lecture possibles ; susciter l'émerveillement et engager le regard et l'imaginaire dans une opération d'assemblage libre.