

Metamorphosis

L'univers graphique de Pauline Dufour s'exprime principalement en monochrome noir, parfois en variations lumineuses de rouge et de rose. En équilibre entre l'abstraction et la figuration, ses compositions fouillent en détail des paysages mentaux : des espaces de végétation foisonnant d'entrelacs sauvages, des vectorisations souples de reliefs inventés, des danses minérales ou des nuées tournoyantes d'éclats stellaires.

Pour l'espace Mira, Pauline Dufour présente un ensemble significatif de dessins récents ou plus anciens, qui se clôt sur un projet de recherche mêlant l'espace graphique et chorégraphique, dans un dispositif de réalité virtuelle.

MÉTHODE

D'où provient la mémoire de tous ces paysages imaginaires ? L'artiste pratique intensivement le dessin sur le motif, et enseigne également le dessin d'étude.

Cette discipline du regard lui permet d'enregistrer le réel pour mieux le fantasmer ensuite en le recomposant. Cette technique de décantation s'inspire des classiques, dans la droite ligne d'Albrecht Dürer avec sa *Grande touffe d'herbes*, fascinante étude de plantes sauvages.

Passée une première impression de chaos, s'impose un certain sens de l'ordre qui confère à l'ensemble l'unité d'un microcosme. Pauline Dufour travaille à l'encre pigmentaire, une encre très dense, ou avec des Posca : elle multiplie les lignes très fines, précises et précieuses, qui semblent inciser le papier.

ÉCHAPPÉES

Mise au service d'effets ondoyants, la relative préciosité du trait caractérise la série ouverte *Maman, remets l'histoire*, paysages exécutés sur carnet, travail intime mené dans l'introspection, en situation d'enfermement. Chaque composition zoome sur l'infiniment petit, comme pour mieux s'échapper vers l'infiniment grand. Parés de rouge et de rose, ces fragments se détachent de leur référent naturel, leur monochromie vive oscillant entre danger et séduction.

SE DÉPLACER

On peut se perdre dans un dessin comme on s'égare dans une forêt. Avec la série *Walking*, Pauline Dufour s'élance à nouveau dans le mouvement, dans le fugitif et l'infini, et ses grands paysages nous invitent à l'immersion dans l'action de la marche. L'artiste débute sa composition directement sur le papier, sans travail préparatoire, sans aucun repentir : les accidents ou les erreurs feront partie du jeu. Elle s'appuie sur un élément du premier plan, pour installer une composition triangulaire, un procédé qu'elle affectionne dans certains tableaux de Jacques-Louis David, à l'espace très équilibré. Expérience sensorielle, le dessin lui sert à éprouver l'espace, à défricher des territoires émotionnels.

MURMURATION D'OISEAUX

Le terme murmuration désigne le vol de plusieurs milliers d'étourneaux tournoyant dans le ciel, un vol comparable aux essaims d'insectes ou aux groupes de poissons se déplaçant comme une seule entité vivante, un phénomène qu'on retrouve à différentes échelles du vivant : parmi les cellules, les insectes et les vertébrés. Pauline Dufour combine ce motif de

nuées hypnotiques avec un paysage filaire, maillage abstrait et flottant qui creuse la perspective et joue avec la nature évanescence et mobile des murmurations.

ÉNERGIE MINÉRALE

Au cours de ses recherches, Pauline Dufour s'est intéressée à certains sites architecturaux, dont la matière minérale fut fragilisée par l'action conjointe du temps et des hommes. Elle fut longtemps obsédée par tous ces lieux patrimoniaux détruits ou en voie de destruction : en résulte une série de paysages en ruine, dont *Palmyre*, une gravure qui représente un fragment de Palmyre qui tient encore debout, survolé ici d'un nuage qui suggère la possibilité de son imminent effacement. Quelque chose qui tombe, et meurt. Des poussières d'étoiles. D'autres dessins, comme *État actuel des choses*, orchestre de façon similaire une sorte de danse de pierres, qui pourrait annoncer la genèse d'un monde, ou sa disparition.

FRAGMENT OF TIME

Avec la série *3D land*, la série *Fragment of time* découvre les paysages modélisés de Pauline Dufour, très liés à l'architecture. Ce type de vectorisation évoque l'architecture de Jacob et Mc Farlane, caractérisée par une utilisation intensive de l'outil numérique, ou celle de Frank Gehry, qui met pareillement en œuvre les principes de distorsions de trames. Avec une grammaire primitive faite de points et de lignes, Pauline Dufour capte les tensions et les tangences à travers le motif de la grille souple. Ces nouvelles modalités constructives du paysage, aériennes et légères, rappellent les visions en survol glissant prises par les drones. L'artiste évite toutefois l'écueil de la froideur numérique : dans la série *Kiss*, elle fait s'embrasser les montagnes 2.0, et travaille avec du masking tape qui instaure des dynamiques géométriques dans la composition. Dans ces dessins, les zones de contact sont particulièrement sensibles, là où les trajectoires se resserrent et s'imbriquent, avec des lignes très fines et des épaisseurs de traits plus fortes au premier plan. L'œil voyage entre concrétions et rocailles, nuages et puissances telluriques.

RÉALITÉ VIRTUELLE

Depuis 2017, Pauline Dufour développe des environnements graphiques à l'aide de la VR Tilt Brush, une application qui permet de dessiner et peindre en 3D, à l'intérieur même de la composition. Après avoir créé son œuvre en VR, l'artiste l'active au cours de performances dansées : elle choisit ensuite des captures d'images à l'intérieur de ce paysage immersif virtuel, à l'aide du logiciel Unreal, qui permet d'insérer une caméra à l'intérieur du dessin. Elle fait enfin imprimer sur Fine Art ces fragments de réalité intangible, pour retrouver le côté très plastique et physique du dessin sur support papier texturé. Trois impressions sont visibles à l'espace Mira, ainsi qu'une vidéo, trace de répétition. De plus, l'artiste proposera au public plusieurs temps de performance. La première se fera sur les *Gymnopédies* d'Erik Satie, série de trois variantes de valse lentes inspirées des danses rituelles exécutées à Sparte, lors de fêtes religieuses, du temps de la Grèce antique : une nouvelle occasion pour Pauline Dufour d'allier un passé très ancien à une technologie de pointe, un temps suspendu où le corps fusionne avec le dessin.

EVA PROUTEAU

