

Painting in a Transitory Realm: Vincent Larouche and the Effects of Digital Culture

Peindre dans un monde transitoire : Vincent Larouche et les effets de la culture numérique

Cindy Hill

Number 102, Spring 2021

(Re)voir la peinture

(Re)seeing Painting

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/96178ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les éditions Esse

ISSN

0831-859X (print)

1929-3577 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Hill, C. (2021). Painting in a Transitory Realm: Vincent Larouche and the Effects of Digital Culture / Peindre dans un monde transitoire : Vincent Larouche et les effets de la culture numérique. *Esse arts + opinions*, (102), 48–55.

Painting in a Transitory Realm: Vincent Larouche and the Effects of Digital Culture



Cindy Hill

Vincent Larouche

↳ *Sky Painting*, 77 × 102 cm, 2019.

Photo : Simon Belleau, permission de |
courtesy of the artist & Fonderie Darling,
Montréal

The Internet has changed painting. Now, more than ever, painters and their work are implicated in a non-hierarchical network, amidst other artists, historical content, images, information, meatloaf recipes, anime porn, Reddit threads about nine-ties sci-fi, pumpkin spice memes, and WebMD. This content is translated from the screen to the canvas, and back again, through the artist's ability to access, modify, reproduce, and post online as a painterly act. This cyclical process produces new meaning, expanding painting's reach into what David Joselit calls the externalization of the medium. Joselit describes this as "an expansion of its definition from mark making on the canvas to a kind of scoring in physical space."¹ Within these terms, referencing digital content as a painterly act has the ability to score physical space, directing the viewer's attention to it as a material form on the canvas.

¹ — David Joselit, "Marking, Scoring, Storing, and Speculating (on Time)," in *Painting beyond Itself: The Medium in the Post-medium Condition*, ed. Isabelle Graw and Ewa Lajer-Burchard (Berlin: Sternberg Press, 2016), 17.



Through these actions, virtual content manifests in the physical world and a painting becomes an external screen,² holding a record of the artist's search history through appropriated images, gestures, and shapes. Within this notion, digital and analogue languages become intertwined.³ In the work of Montréal-based artist Vincent Larouche, painting is understood through translation, bringing awareness to how a hegemonic notion of knowledge has shifted by virtue of how we consume images online. Through his work, Larouche explores the Internet's capacity to alter our perception of reality, empathy, and safety by carrying the overwhelming nature of the virtual realm into the material world. Within this space of all-encompassing connectivity, Larouche reminds us that in such a network, no one can be sure who is in control.

In the cycle of translation from the screen to the physical world, traces of the virtual materialize in Larouche's paintings through dynamic brushwork, bright flashes of colour, and animated compositions. Much like encountering pop-up windows online, we find ourselves actively bombarded by imagery. Larouche alludes to this feeling through his layering of nostalgia, fandom, and pop culture. His paintings solicit the viewer's attention, referring to characters in video games, cartoons, and Hollywood films, and capitalize on a desire for familiarity and the comfort of nostalgia. He plays with this idea by altering and pairing images, creating new hybrid narratives, and he affords himself the authority to copy and paste diverse character references, intertwining their values and cultural histories as he wishes. *Ontological Fan Fiction* (2019) is a split-screen portrait of Keanu Reeves as Neo from *The Matrix* (1999) and Sandra Bullock. The suspense of action films is captured in their gazes. Eyes are used strategically in Larouche's paintings to generate an ongoing shift in power between who is watching and who is watched.⁴ The letters "ABC" are painted across the subjects' faces in an encrypted code that is a humorous stand-in for the dramatic language used on film posters. Sharing a camouflage colour pallet and painterly brushstrokes, the connection of Reeves and Bullock prompts viewers to second-guess their own knowledge of the film's casting. In reality, Bullock did not star in *The Matrix* at all, and the painting's title reveals its fabrication. Larouche plays with the near casting of Bullock in the film's lead role and, by doing so, presents an alternative reality to the viewer and thus to the network. This is similar to the experience of encountering a photoshopped photograph online in which the editor holds the power to alter, rearrange, collage, and delete elements of an image as they see fit—an authority not unlike that which was historically held by the painter while composing a work. Within these encounters, the viewer questions the validity of the image and its source. At a time where anyone's modification of images can alter our belief in truth, Larouche emphasizes the pervasive doubt and distrust in the circulation of images online.

Larouche uses characters strategically, exploiting our emotions and attention to re-create the false sense of security that we feel while browsing the Internet. This is magnified through the calculated grouping of paintings, objects, and spaces used throughout his solo exhibitions to trigger an awareness of being watched. In this careful staging of paintings among gallery debris, Larouche implicates the historical context of a space to create an immersive experience. Throughout his exhibitions, elements that are often overlooked become activated, acting as clues to a larger network. One example is *Sandcastle Staircase*, a solo exhibition at Ryan LLC in 2018 in which Larouche's paintings were presented in a vacant office space in Montréal. The Internet's infrastructure and physical effects were apparent in the exposed telephone wires, empty break room, and sun-bleached bulletin board. These alluded to a time past, before the integration of wireless technology allowed for work to be performed anywhere and labour demanded a corporeal presence to be fulfilled at the office. *Sandcastle Staircase* reminded its audience that the Internet exists just outside of physical sight; a transitory, liminal space where cables are hidden and information is shared immediately and without limits.⁵ Wireless communication and the development of online data systems such as the cloud are examples of this invisible system.⁶ Larouche guides viewers using discreet interventions, such as the arrangement of ethernet cables seeping out of the walls alongside the paintings. The intentional arrangement of familiar imagery and objects leaves the impression of walking onto a set where information is encrypted and inaccessible. As viewers navigate this controlled environment, they are vulnerable, suddenly aware that they are participants in a greater system that they cannot quite piece together. This feeling of comfortable ineptitude is similar to that of surfing the Web. The paranoia of our smartphone listening to us or our credit card information being stolen while we check out appears both absurd and extremely probable.

The rise of surveillance capitalism—the collection and sale of user data—has compelled many to question the intent of seemingly innocent, even generous offers by companies to sign up and access their services.⁷ In this exhibition, Larouche's paintings and installation manifest this energy outside the screen. Viewers, accustomed to taking a passive role while looking at art, are left with the impression that they are no longer safe within the privacy of their own viewing experience. Just like the feeling one has while navigating the Internet, *Sandcastle Staircase* leaves viewers reflecting on surveillance and paranoia, questioning their sense of security and privacy when participating in a controlled environment.

In *Sky Painting* (2019), viewers are surveyed by a different set of eyes, this time in the form of a sleek MQ-9A Reaper drone. Used by the U.S. Department of Homeland Security for U.S. Customs and Border Protection, the MQ-9A

² — Achim Hochdörfer, "How the World Came In," in *Painting 2.0: Expression in the Information Age: Gesture and Spectacle, Eccentric Figuration, Social Networks*, ed. Manuela Ammer (Munich: Museum Brandhorst, 2015), 24.

³ — Ibid.

⁴ — Caroline Andrieux, "The Watchers Being Watched," *Ocelle*, exhibition text, Montréal, Darling Foundry, 2020.

⁵ — Trevor Paglen, "Trevor Paglen in Conversation with Lauren Cornell," in *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, ed. Lauren Cornell and Ed Halter (Cambridge, MA: MIT Press, 2015), 258.

⁶ — Ibid.

⁷ — Shoshana Zuboff, "Home or Exile in the Digital Future," in *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power* (New York: Public Affairs, 2019), 8.

Vincent Larouche

→ *Sandcastle Staircase*,
vue d'installation | installation view,
Ryan LLC, Montréal, 2018.

Photo : Dante Guthrie, permission de l'artiste |
courtesy of the artist





Vincent Larouche

← *Ontological Fan Fiction*, 122 × 183 cm, 2019.

Photo : Simon Belleau, permission de |
courtesy of the artist & Fonderie Darling,
Montréal

Reaper has quickly become one of the drones most widely used by international government agencies.⁸ Championed for its endurance alongside its surveillance and striking abilities, the drone has the capacity to carry a 3,850-pound payload. The graphic representation of this machine in *Sky Painting*, with its flat brushwork, suggests a depiction that is closer to a 3D rendering than a painting of the object. The monochromatic grey sky and the hard shadows of the drone are reminiscent of early video game aesthetics. The relationship between war and simulation is time-honoured, as the U.S. Army was one of the largest investors in the early developments of the video game industry.⁹ With the growth of our dependency on and desire to engage with technology, simulation becomes an affordable, safe, and compact way to train technical skills while shielding us from otherwise dangerous and harmful activity. Simulation offers a disconnection from reality, an escape that allows us to detach actions from the reality of their consequences. In *Sky Painting*, nostalgia and game aesthetics are strategically used to consider how the virtual quality of imagery can camouflage the reality it perpetuates. This becomes all the more dangerous in the immersive

experience presented by being online. The inability to experience the physical consequences of our actions online threatens our capacity to experience empathy and perform ethical choices. Highlighting our inability to distinguish simulation from reality, this work explores how the visual language of screen culture can be weaponized by nation-states to cause harm, intimidate, and control.

Larouche belongs to a generation of painters who were raised consuming images and artworks online, accessing any information they want, whenever they want it. As he creates his work, he reflects on the manner in which the Internet has subsumed our everyday lives, altering our perception and changing the way we navigate the physical world.¹⁰ Drawing on images and characters from the virtual realm, he questions their motives, manipulating these common images to reflect new and sinister narratives. Images become enmeshed with each other as they are translated from screen to canvas, conjoining to challenge the viewer's ability to distinguish fact from fiction. Capturing the addictive and alarming nature of viewing images online, Larouche's paintings trigger our desire to find the comforts of

nostalgia and community in the overwhelming and anxiety-inducing connectivity of the Internet. Through these works, Larouche uses painting to reflect on the impact of the Internet on our understanding of reality, sense of security, and capacity for empathy. Re-creating the sense of paranoia and surveillance experienced while browsing the Internet, he calls our attention to the dangers of passively surfing the Web. Stepping away from his paintings, viewers are left with a reminder: the Internet has changed painting; the Internet has changed everything. ●

8 — "MQ-9A Reaper (Predator B)," General Atomics Aeronautical Systems Inc., 2021, accessible online.

9 — Corey Mead, *War Play: Video Games and the Future of Armed Conflict* (Boston: Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt, 2013), 16.

10 — Phone conversation with Vincent Larouche, November 3, 2020.

Peindre dans un monde transitoire : Vincent Larouche et les effets de la culture numérique

Cindy Hill

Internet a transformé la peinture. Aujourd'hui, plus que jamais, les peintres et leurs œuvres sont parties prenantes d'un réseau non hiérarchique, parmi d'autres artistes, faits historiques, images, informations, recettes de pain de viande, animés pornographiques, fils de discussion Reddit sur la science-fiction des années 1990, mêmes sur l'arôme de tarte à la citrouille et sites tels que WebMD. Ce contenu peut être transposé de l'écran à la toile, et vice versa, grâce à la capacité des artistes à y accéder, à le modifier, à le reproduire et à le publier en ligne en tant qu'acte pictural. Un tel processus cyclique produit de nouveaux sens et élargit le champ de la peinture pour l'ouvrir à ce que David Joselit appelle l'« extériorisation » picturale, qu'il décrit comme « une extension de sa définition, qui passe de l'apposition de marques sur la toile à une forme de marquage de l'espace physique »¹. Dans cet esprit, l'évocation de contenu numérique en tant qu'acte pictural a pour effet de marquer l'espace physique en dirigeant l'attention du spectateur vers ce contenu telle une forme matérielle sur la toile.

Par ces actions, le contenu virtuel se manifeste dans le monde physique et la peinture devient un écran externe², conservant une trace de l'histoire de recherche de l'artiste grâce aux images, aux gestes et aux formes qu'il s'approprie. Les langages numérique et analogique deviennent ainsi étroitement liés³. Dans la démarche de l'artiste montréalais Vincent Larouche, la peinture se comprend comme une transposition qui nous fait prendre conscience que la notion hégémonique de connaissance a changé en raison de notre façon de consommer les images en ligne. À travers son œuvre, Larouche explore la capacité d'Internet à altérer la perception de la réalité, l'empathie et la sécurité en faisant passer l'imposant monde virtuel dans le monde matériel. Il nous rappelle que dans cet espace de connectivité globale, personne ne peut réellement savoir qui a le contrôle.

Durant le cycle de transposition de l'écran au monde physique, des traces du virtuel se matérialisent dans les peintures de Larouche sous la forme de coups de pinceau énergiques, d'éclats de couleurs vives et de compositions animées. Nous sommes activement bombardés d'images, un peu comme lorsque des fenêtres intempestives apparaissent sans cesse à l'écran.

Larouche fait allusion à cela en évoquant simultanément la nostalgie, la passion des fans et la culture populaire. Ses œuvres attirent l'attention par leurs références à des personnages de jeux vidéos, de dessins animés et de films hollywoodiens, tout en exploitant le désir de familiarité et le confort de la nostalgie. L'artiste joue sur cette idée en modifiant et en combinant des images de façon à créer de nouveaux récits hybrides, tout en se permettant de copier-coller divers éléments caractéristiques des personnages, mélangeant à son gré leurs significations et leurs histoires culturelles. *Ontological Fan Fiction* (2019) propose une image composite des portraits de Keanu Reeves, sous les traits de Neo dans *La matrice* (1999), et de Sandra Bullock. Le suspense propre aux films d'action se lit dans leurs regards. Les yeux sont traités de manière stratégique dans les tableaux de Larouche, le but étant de créer un jeu de pouvoir constant entre le regardeur et le regardé⁴. Les lettres « ABC » peintes sur le visage des sujets, tel un code crypté, remplacent avec humour les formules dramatiques qui se retrouvent généralement sur les affiches de film. La mise en correspondance des portraits de Reeves et de Bullock, qui partagent une même palette de

couleurs de camouflage et une même facture, pousse le spectateur à remettre en question sa connaissance de la distribution de *La matrice*. En réalité, Bullock n'a pas joué dans le film, et le titre du tableau indique qu'il s'agit d'une fabrication, mais Larouche joue sur le fait qu'elle a failli y tenir le rôle principal, proposant ainsi une réalité alternative au spectateur, et donc au réseau.

1 — David Joselit, « Marking, Scoring, Storing, and Speculating (on Time) », dans Isabelle Graw et Ewa Lajer-Burchardth (dir.), *Painting beyond Itself: The Medium in the Post-medium Condition*, Berlin, Sternberg Press, 2016, p. 17. [Trad. libre]

2 — Achim Hochdörfer, « How the World Came In », dans Manuela Ammer, Achim Hochdörfer et David Joselit (dir.), *Painting 2.0: Expression in the Information Age: Gesture and Spectacle, Eccentric Figuration, Social Networks*, Munich, Museum Brandhorst, 2015, p. 24.

3 — Ibid.

4 — Caroline Andrieux, « Regardeurs regardés », *Fonderie Darling*, accessible en ligne.

Le procédé n'est pas sans rappeler la situation où on tombe sur une photographie retouchée en ligne et où l'éditeur a le pouvoir de modifier, de réorganiser, de couper-coller et de supprimer des éléments selon son bon vouloir – pouvoir qui n'est pas si différent de celui qu'a toujours eu le peintre en composant un tableau. Lorsqu'il tombe sur de telles images, le spectateur s'interroge sur leur validité et leur source. En cette époque où toute modification d'une image peut ébranler notre croyance en la vérité, l'artiste met l'accent sur la méfiance et le doute persistants que suscitent les images en ligne.

Larouche utilise les personnages de manière stratégique, exploitant nos émotions et notre attention pour recréer le faux sentiment de sécurité que nous éprouvons lorsque nous naviguons sur Internet. Ce sentiment est amplifié par le regroupement calculé de peintures et d'objets dans la mise en espace de ses expositions personnelles, qui vise à donner l'impression d'être observé. Par la mise en scène soignée de ses peintures au milieu de débris dans la salle d'exposition, Larouche fait intervenir le contexte historique de cet espace pour créer une expérience immersive. En effet, dans ses expositions, il active des éléments qui sont habituellement ignorés et qui deviennent alors les indices d'un réseau plus vaste. Prenons à titre d'exemple son exposition *Sandcastle Staircase*, présentée en 2018 dans les bureaux vacants de Ryan LLC, à Montréal. L'infrastructure d'Internet et ses effets concrets étaient visibles dans les fils téléphoniques apparents, la salle de détente désertée et le tableau d'affichage décoloré par le soleil. Ces éléments évoquaient une époque révolue, avant que l'intégration de la technologie sans fil ne nous permette de travailler n'importe où, quand l'accomplissement du boulot exigeait une présence physique au bureau. *Sandcastle Staircase* rappelait aux spectateurs qu'Internet existe juste au-delà de la vue physique – dans un espace liminal, transitoire, où les câbles sont dissimulés et où l'information est partagée instantanément et sans limites⁵. La communication sans fil et le développement de systèmes de données en ligne tels que le nuage informatique sont des exemples de cette structure invisible⁶. Larouche guide les spectateurs par de discrètes interventions, notamment en faisant sortir des câbles Ethernet des murs aux côtés des peintures. L'agencement délibéré d'images et d'objets familiers donne l'impression d'entrer dans un décor au sein duquel les informations sont cryptées et inaccessibles. Les spectateurs sont vulnérables lorsqu'ils circulent dans cet environnement contrôlé, car ils se rendent soudain compte qu'ils font partie d'un système plus vaste dont ils ne saisissent que des bribes. Ce sentiment d'ineptie confortable est comparable à celui ressenti en surfant sur Internet. La paranoïa à l'idée que notre téléphone intelligent nous écoute ou que les informations de notre carte de crédit soient volées lors d'une transaction semble à la fois absurde et tout à fait justifiée.

La montée en puissance du capitalisme de surveillance – la collecte et la vente des données des utilisateurs – a amené de nombreuses

personnes à remettre en question l'intention derrière l'invitation en apparence innocente, voire généreuse, des entreprises à s'inscrire et à accéder à leurs services⁷. Les peintures et leur mise en espace, dans *Sandcastle Staircase*, expriment cette énergie au-delà de l'écran. Les spectateurs, habitués à rester passifs lorsqu'ils regardent une œuvre d'art, ont l'impression qu'ils ne sont plus en sécurité dans l'intimité de leur propre contemplation. *Sandcastle Staircase* invite les spectateurs à réfléchir sur la surveillance et la paranoïa et à remettre en question leur impression de sécurité et d'intimité lorsqu'ils participent à un environnement contrôlé, comme lorsqu'ils naviguent sur Internet.

Dans *Sky Painting* (2019), les spectateurs sont l'objet d'un autre type de surveillance, cette fois sous la forme d'un élégant drone MQ-9A Reaper. Utilisé par le département américain de la Sécurité intérieure pour le Service américain des douanes et de la protection des frontières, le MQ-9A Reaper est rapidement devenu un des drones les plus répandus dans les organismes gouvernementaux du monde⁸. Réputé pour son endurance et ses capacités de surveillance et de frappe, le drone peut transporter une charge utile de 1 750 kilogrammes. Sa représentation graphique en aplat dans *Sky Painting* s'apparente davantage à un rendu 3D qu'à une peinture. Le ciel monochrome gris et les ombres marquées du drone rappellent l'esthétique des premiers jeux vidéos. La relation entre la guerre et la simulation remonte à loin, puisque l'armée américaine a été l'un des plus grands investisseurs de l'industrie du jeu vidéo à ses débuts⁹. Vu notre dépendance croissante à la technologie et notre motivation à y recourir, la simulation est devenue un moyen abordable, sécuritaire et compact d'acquérir des compétences techniques sans s'exposer à des activités qui pourraient être dangereuses et nuisibles. La simulation offre la possibilité d'une déconnexion de la réalité, d'une évasion qui nous permet de séparer les actions de la réalité de leurs conséquences. Dans *Sky Painting*, la nostalgie et l'esthétique du jeu vidéo sont utilisées à dessein pour examiner comment la virtualité des images peut camoufler la réalité qu'elle perpétue, ce qui est d'autant plus dangereux dans l'expérience immersive d'être en ligne. Le fait que nous ne subissons aucune conséquence tangible de nos actions sur Internet réduit notre capacité à ressentir de l'empathie et à faire des choix éthiques. En mettant en évidence notre incapacité à faire la différence entre la simulation et la réalité, *Sky Painting* montre comment le langage visuel de la culture de l'écran peut être instrumentalisé par les États-nations pour nuire, intimider et contrôler.

Larouche appartient à une génération de peintres qui ont grandi en consommant des images et des œuvres d'art en ligne et en ayant accès à toutes les informations qu'ils désirent, quand ils le désirent. Dans ses œuvres, il s'intéresse à la manière dont Internet a avalé notre vie quotidienne, altéré notre perception et transformé notre rapport au monde physique¹⁰. S'inspirant d'images et de personnages

du monde virtuel, l'artiste s'interroge sur leur sens et modifie leurs représentations courantes pour dépeindre de nouveaux récits aux accents inquiétants. Les images se mêlent les unes aux autres à mesure qu'elles sont transposées de l'écran à la toile, leur fusion mettant en cause la capacité du spectateur de distinguer les faits de la fiction. En traduisant le caractère inquiétant et addictif de la visualisation d'images en ligne, les peintures de Larouche éveillent notre désir de nous réfugier derrière la nostalgie et la communauté face à la connectivité écrasante et anxiogène d'Internet. Elles constituent pour l'artiste un moyen de réfléchir à l'impact d'Internet sur notre compréhension de la réalité, notre sentiment de sécurité et notre capacité à éprouver de l'empathie. En recréant le climat de paranoïa et l'expérience de surveillance qui prévalent lorsque nous naviguons sur Internet, Larouche attire notre attention sur les dangers de l'utilisation passive du Web. Le moment passé en présence de ses œuvres nous rappelle qu'Internet a changé la peinture; Internet a tout changé.

Traduit de l'anglais par **Nathalie de Blois**

5 — Trevor Paglen, « Trevor Paglen in Conversation with Lauren Cornell », dans Lauren Cornell et Ed Halter (dir.), *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-first Century*, Cambridge, MIT Press, 2015, p. 258.

6 — Ibid.

7 — Shoshana Zuboff, « Le futur numérique : chez-soi ou exil? », dans *L'âge du capitalisme de surveillance : Le combat pour un avenir humain face aux nouvelles frontières du pouvoir*, Paris, Zulma (Essais), 2020.

8 — « MQ-9A "Reaper" », *General Atomics Aeronautical*, 2021, accessible en ligne.

9 — Corey Mead, *War Play: Video Games and the Future of Armed Conflict*, Boston, Eamon Dolan et Houghton Mifflin Harcourt, 2013, p. 16.

10 — Conversation téléphonique avec Vincent Larouche, 3 novembre 2020.

Vincent Larouche

→ *Charlotte Corday Before Stabbing Marat*, 132 × 203 cm, 2019.

Photo : Simon Belleau, permission de |
courtesy of the artist & Fonderie Darling,
Montréal

↘ *Untitled*, 122 × 152 cm, 2020.

Photo : permission de | courtesy of the artist
& Interstate Projects, Brooklyn

