

COMMUNICATION ACCOMPAGNANT L'OEUVRE
PRÉSENTÉE À
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ART
(OPTION CRÉATION)

PAR
KARINE CÔTÉ

L'IMPARFAIT DU PRÉSENT

NOVEMBRE 2003

© Droits réservés à Karine Côté 2003



Mise en garde/Advice

Afin de rendre accessible au plus grand nombre le résultat des travaux de recherche menés par ses étudiants gradués et dans l'esprit des règles qui régissent le dépôt et la diffusion des mémoires et thèses produits dans cette Institution, **l'Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** est fière de rendre accessible une version complète et gratuite de cette œuvre.

Motivated by a desire to make the results of its graduate students' research accessible to all, and in accordance with the rules governing the acceptance and diffusion of dissertations and theses in this Institution, the **Université du Québec à Chicoutimi (UQAC)** is proud to make a complete version of this work available at no cost to the reader.

L'auteur conserve néanmoins la propriété du droit d'auteur qui protège ce mémoire ou cette thèse. Ni le mémoire ou la thèse ni des extraits substantiels de ceux-ci ne peuvent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

The author retains ownership of the copyright of this dissertation or thesis. Neither the dissertation or thesis, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

**Ce travail de recherche a été réalisé
à l'Université du Québec à Chicoutimi
dans le cadre du programme
de la Maîtrise en art**

**CONCENTRATION : CRÉATION
Pour l'obtention du grade : Maître ès arts M.A.
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC**

*À mes enfants, Guillaume, Jérémie et Jade
et à tous ceux qui ont cru en moi*

RÉSUMÉ

J'émane d'un baccalauréat interdisciplinaire en art, option design de création, et cette formation a favorisé mes allers-retours entre art et design. À la recherche d'un équilibre, mes créations se sont avérées être ni tout à fait fonctionnelles ni tout à fait sculpturales, mais les deux à la fois. C'est en prenant conscience de cette caractéristique que j'ai opté pour le discours plutôt que pour la fonction; celle-ci apparaît mais elle est subordonnée au langage symbolique.

J'entrais dans cette discipline avec toute la naïveté d'un créateur qui désire changer le monde... toutefois sans prétention. Le monde du design et de la consommation m'attendait de pied ferme. Je me suis vite aperçue qu'il y a des règles qui entourent la conception d'objets fonctionnels, et l'une d'entre elles est que la forme doit suivre la fonction.

Cette règle, j'en ai fait mon leitmotiv. Elle était présente pour être transgressée, dénaturée, critiquée, remaniée, etc. Bref, une chaude lutte commençait alors. Ma vision de la création, comme celle de l'art, en est une de communion, de partage et de narration poétique provenant de la matière.

De là naissait l'idée de prêter aux objets la parole et pour ce faire, j'ai eu recours à certaines stratégies empruntées au mouvement surréaliste. Mes objets prennent donc vie afin de formuler une critique de ces normes qu'on nous présente en société et de ces comportements que nous adoptons dans nos rapports interpersonnels. Ils empruntent parfois la forme humaine, parfois son échelle. Ils suggèrent la présence du corps pour établir un dialogue intimiste avec le spectateur, le renvoyant ainsi à lui-même.

« L'imparfait du Présent » est mon projet de maîtrise, il se veut d'abord et avant tout un questionnement, une réflexion en regard de la société sur différents sujets qui nous préoccupent, et ce, quotidiennement. Humaniser l'objet dans un monde de plus en plus aseptisé, et en plaçant l'humain comme otage de ce monde d'objet-sujet, sans repère ni règle aucune, le temps d'une exposition.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mon directeur de recherche monsieur Jean-Pierre Séguin qui a démontré un intérêt motivant pour mon travail, ainsi que madame Elisabeth Kaine, mon mentor et ma co-directrice, pour son professionnalisme, sa confiance et son support lors de mes études.

Je remercie mes enfants et ma famille qui ont démontré beaucoup de patience et m'ont prodigué de nombreux encouragements dans la poursuite de mes études.

À la Fondation Gaston L. Tremblay et à la Fondation des professeurs en arts de même qu'au doyen des études de cycles supérieurs et de la recherche, pour leur support financier.

Merci au groupe Cégerco pour leur soutien financier et plus particulièrement à monsieur Éric Tremblay, pour sa disponibilité, sans qui je me serais retrouvée dans un pétrin « sur-réel ».

Un merci spécial à mon frère Antoine Côté, technicien 3D pour la réalisation de projets tels que; « L'Égo-centré », « L'Anartchic », « Révolution » et ainsi que pour l'installation des oeuvres. Sa grande patience et son expertise m'ont permis de vous présenter le résultat de mon imaginaire.

Et, enfin, monsieur Claude Lebeau pour son soutien technique dans divers projets et pour la réalisation de « Réflexion ». Dany Simard, Nancy Gaudreault, des amis qui m'ont été d'un grand secours en cette fin de parcours.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	IV
REMERCIEMENTS.....	V
TABLE DES MATIÈRES.....	VI
TABLE DES FIGURES.....	VIII
Définition du surréalisme selon l'histoire de l'art	10
Introduction... L'anecdote passéiste... ou la genèse	11
Personnification de l'ombre	12
L'objet-jeu ... ou la régression retrouvée	13
Chapitre I ... Les inspirants-provocateurs	16
L'objet-sujet, sujet-objet... objet...?.....	17
L'objet-attachant	18
Chapitre II... Méthodologie... « Refaire le monde à chaque jour... »...	20
Extrait de journal.....	20
L'extension du corps	21
Similitudes et antagonistes surréels	23
Chapitre III ...les objets en ont long à dire	26
« Hommage à l'artiste surréaliste, Man Ray »	28
« Les pouce-pins »	31
« Loveland » , la page-objet	35
« Transe-parence »	38

« L'Égo-centré »	41
« L'AnartChic »	44
« Révolution »	47
« L'Abîme », Auto-portrait de société	49
« Réflexion »	53
« Esquisses multiples »	55
Conclusion ...en trois temps	56
Retour sur « L'imparfait du présent »	56
Indicatif passé	57
Pré-vision du futur	58
Annexes	60
Annexe I ...points d'encrage.....	61
Annexe II ...jeux multiples	65
Annexe III ...quelques définitions	75
Bibliographie.....	76
Sites internet.....	78

TABLE DES FIGURES

Figure A	Empreinte	annexe I...	p.61
Figure B	Mandala.....	annexe I...	p.62
Figure C	Témoïn	annexe I...	p.63
Figure D	X-Tension	annexe I...	p.64
Figure 1	Man Ray revisité... et l'homme jouait du violon, dingue ...		p.27
Figure 1.1	Les pouce-pins		p.30
Figure 1.2	Variations en six temps		p.32
Figure 1.3	Le Dos en bois majeur		p.33
Figure 2	Loveland		p.34
Figure 2.1	Loveland détail		p.34
Figure 2.2	Loveland détail		p.34
Figure 2.3	Loveland détail		p.34
Figure 3	Transe-parence		p.37
Figure 4	L'Égo-centré		p.40
Figure 5	L'AnartChic		p.43
Figure 6	Révolution		p.46
Figure 7	L'Abîme ...autoportrait de société		p.48
Figure 8	Réflexion		p.52
Figure 9	Esquisses multiples		p.55
Figure 10	Étude de corps	annexe II ...	p.65
Figure 11	Chaise « indienne »	annexe II ...	p.66

Figure 12	Chaise « indienne » à cran d'arrêt	annexe II ...	p.67
Figure 13	Chaise longue	annexe II ...	p.68
Figure 14	Chaise juste-au-corps	annexe II ...	p.69
Figure 15	Chaise de lecture « indienne » V. 1997	annexe II ...	p.70
Figure 16	... la suite... chaise au sol	annexe II ...	p.71
Figure 17	Mis en boîte	annexe II ...	p.72
Figure 18	Doggy-chaise	annexe II ...	p.73
Figure 19	Fusion	annexe II ...	p.74

Définition du surréalisme selon l'histoire de l'art

Automatisme psychique par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée (...) Le surréalisme repose sur la croyance à la réalité supérieure de certaines formes d'associations négligées jusqu'à lui, à la toute puissance du rêve, et au jeu désintéressé de la pensée¹.

André Breton

¹ « Manifeste du Surréalisme », le Sagittaire, 1955, p. 24.

INTRODUCTION

L'anecdote passéiste... ou la genèse

Avant de proposer le sujet de ma recherche, je présenterai l'évolution de trois concepts qui ont participé à l'émergence de mes questionnements artistiques. Ce sont : l'identification, le jeu et la personnification des ombres et lumières.

C'est en 1997, dans le cadre du cours « Mobilier de création » offert à l'intérieur de mon baccalauréat et donné par monsieur Pierre-André Vézina, que les premiers « symptômes » du surréalisme sont apparus dans ma création. La commande était de créer un nouveau type de mobilier, soit un appui-corps. Ce projet a été déterminant, à travers mon parcours, pour plusieurs raisons : il marque l'apparition du désir de l'illusion et de la quête de l'inusité par la simulation d'une fusion des matières ; de plus, il y a déjà l'intégration de la silhouette humaine à même l'objet. Celui-ci consistait en un trou, de 95 cm de hauteur par 65 cm de largeur, fait de plâtre moulé dans un mur. C'était l'empreinte d'un dos, de la tête jusqu'au fessier. L'utilisateur devait s'appuyer dans ce trou, les pieds toujours au sol. Cette partie de mur se fondait à son environnement par sa couleur, noire, dans ce cas-ci, puisque présentée dans une pièce noire, venant ajouter à mon souci de provocation. Par l'étrangeté, je voulais d'abord provoquer l'intérêt du spectateur, et ainsi piquer sa curiosité. *L'illusion d'une ombre sur le mur, c'est ce à quoi je voulais faire allusion, et seule l'expérience du contact de l'utilisateur avec l'objet pouvait, dès lors, révéler la supercherie. (Figure A en annexe I, p. 61)*

Dans ce projet, je voulais recréer, lors de l'usage, l'illusion d'un mur qui se moule sous l'effet de la pression d'un corps. Le corps faisant partie de la matière, un état de chose qui allait devenir une fascination ; une fusion des

matières où il n'y a plus de frontière, de limite ; une espèce d'objet hybride, un mélange de matières afin d'opposer le vivant et le non-vivant. Le statut d'objet-vivant allait voir le jour. C'était le tout début d'une fiction surréaliste qui, à un stade alors inconscient, deviendrait mon sujet de maîtrise.

Personnification de l'ombre

Deux autres expériences se sont révélées par la suite être majeures dans ma production. Toujours au cours du baccalauréat, cette fois lors des cours « Projet » et « Atelier de création » (en 1999), donnés respectivement par madame Élisabeth Kaine et monsieur Denis Bellemare. J'ai alors conçu un mobilier sculptural, un « contenant pour humain », inspiré du nid d'oiseau et de la toile d'araignée. Un changement quant à l'échelle s'est effectué : à partir de l'inspirant, le nid, vers le résultat final, l'objet, un siège. Un panier aux proportions humaines dans lequel sont intégrés cinq points fixes en chêne, représentant l'homme dans le cercle de De Vinci. Ce réceptacle est en fait un filet de fibres textiles, aux caractéristiques extensibles afin d'épouser la forme du corps, s'harmonisant ainsi à chacun des usagers, et entrecroisées les unes par-dessus les autres (*Figure B en annexe I, p. 62*). Les effets de la transparence étaient maintenant recherchés par une intention de soustraction de matière, de structures solides.

Cette pièce, d'un diamètre de 105 cm, peut accueillir le corps dans sa totalité, soit assis en position « indienne », jambes repliées et croisées, ou étendu, du cou aux genoux ; cette caractéristique permet de voir le monde sous un angle nouveau, une dimension moins exploitée qui m'offrirait dorénavant de nouvelles perspectives de création. C'était l'introduction à ma recherche de maîtrise.

Cet objet, « Mandala », tire son nom de la découverte que j'ai faite de son ombrage, qui me rappelait la forme du mandala². Cette œuvre offrait une configuration parfaite au sol sous l'effet de la lumière. Celle-ci ayant révélé la personnalité de l'objet, son empreinte et son code génétique. « Mandala » est donc une des composantes importantes de toute ma production future.

Par l'illusion, résultant de l'utilisation de la lumière, je soumetts le spectateur à une certaine ambiguïté que comportent mes objets. Je désire offrir ainsi l'opportunité au spectateur de voir et de découvrir un sens caché à travers l'œuvre. Cette esthétique empirique nous amène vers l'énigme, qui, appuyée par la présence des ombres et des lumières, suggère une dimension autre : celle de l'imaginaire. La transparence est utilisée afin d'accentuer la sensation désirée par le créateur, dans un objectif de dépaysement du spectateur vers la découverte d'un lieu onirique.

L'objet-jeu... ou la régression retrouvée

Ensuite, un piège, « Témoin », un délateur de l'acte. L'objet dévoilé par la trace que laisse l'usager au cours de l'exploration de l'objet ; dans ce cas-ci, un meuble de rangement (*Figure C en annexe p. 63*). Il se fait prendre, non pas par un grain, mais par un amoncellement de sel. Ce petit bureau révèle par un irréparable gâchis, la curiosité du passant. On le retrouve quelques années plus tard sous une forme plus anarchique et rebelle. Sa nature rappelle bien le contexte dans lequel il a été créé, c'est-à-dire par un automatisme généré par la pulsion créatrice qui fait ressurgir l'objet. Cela, dans un laps de temps restreint où la censure ne peut avoir sa place.

² « Le mandala sert de support à la méditation, il est de forme géométrique composée de cercles et/ou de carrés. Il symbolise la psyché humaine, celle-ci étant une représentation parfaite d'une réplique de l'univers. Il représente le temple sacré de chacun par les formes géométriques placées à l'intérieur.

Le rond : l'authenticité naturelle de l'âme, sa pureté.

Le carré : la conception lumineuse de cette pureté, sublime. »

Marie Coupal, « Le rêve et ses symboles », éd. De Mortagne, 1993, p. 343.

Voilà la naissance de ce qui allait devenir, par la suite, l'essence même de mon projet global de recherche qui vise la création d'objets installatifs, ce qui inclut la création d'un monde à l'envers autour de mes objets, un monde de repères faussés. Des objets-vivants en interaction avec l'utilisateur qui, à travers eux, laissent se manifester le jeu, et qui, par les contrastes d'ombres et de lumières, révèlent l'identité de l'objet.

Le déclic apparut dans la lumière ; le jeu allait commencer. Place au spectacle et bienvenue dans mon univers imaginaire, sans repères temporels, inspiré du passé, du présent autant que du futur. Aucune frontière, aucune loi et aucun code, sauf ceux et celles provenant de ces « objets-vivants ».

« L'Imparfait du présent », titre de ma recherche, symbolise le désordre, le nomadisme, l'abolition des codes et des signes, la déconstruction et finalement la reconstruction.

« Les utopies ne sont souvent que des vérités prématurées »³

Lamartine

Le premier chapitre me servira à mettre en situation l'objet dans son rôle social en regard de « l'individu », soit un « être-compagnon » pour l'utilisateur tout au cours de sa vie. J'expliquerai également les différentes étapes qui entourent la consommation de ce type d'objets.

Dans le second chapitre, j'expliquerai comment les différentes expériences menées au baccalauréat, décrites précédemment m'ont amenées naturellement au mouvement surréaliste qui allait devenir une source d'inspiration intarissable. C'est avec leur art et leurs visions, tel un cri de révolte à l'égard d'une société trop occupée à détruire, que les surréalistes sont

³ Claude Gilbert Dubois, « Les problèmes de l'utopie », archives des lettres modernes no 85, 1968, Paris, p. 9.

parvenus à changer la face du monde. Une poignée d'individus, une philosophie, une méthode et des résultats toujours aussi actuels. Ils ont traversé le temps, les styles et les modes plus que quiconque. Ce chapitre sera aussi consacré aux critères de création, basés sur les similitudes avec les surréalistes, de même qu'à la méthodologie de conception de mes objets surréalistes.

Dans le troisième chapitre, je ferai la présentation des œuvres composant « L'imparfait du présent ».

En guise de conclusion, j'effectuerai un retour critique sur l'exposition, ce que je retire de cette expérience de création et j'élaborerai sur les pistes à venir. Une rétrospection nécessaire afin de compléter ce projet de maîtrise.

Vous trouverez en annexes, des réflexions, des croquis et des définitions précisant ma pensée, qui comme le pollen, a parfois tendance à l'éparpillement. *Vous souhaitant ainsi une meilleure compréhension de mon travail.*

CHAPITRE I

Les inspirants-provocateurs...

L'objet de mes recherches étant d'opérer une critique artistique de la société de consommation à travers mes œuvres, la conception d'objets fonctionnels demeure un prétexte de création. La fonction est en fait d'une importance particulière, car ma principale préoccupation est de munir l'objet d'une narration sur différentes thématiques qui me préoccupent. À ce titre, la fonction est au service du propos.

Je crois que pour critiquer une chose, il faut la décortiquer de tous côtés. Le désir de faire du design, pour moi, se vit par une déconstruction, afin de mettre en évidence ce que je critique. Je recrée des mises en espace, des mises en scène où l'utilisateur est stimulé par l'objet sur le plan de l'un ou l'autre de ses sens, et ce, pour lui faire vivre diverses expériences esthétiques. C'est en passant de la contemplation à la participation que le spectateur est sollicité. Je cherche à provoquer chez lui des interrogations sur divers systèmes d'objets que l'on rencontre quotidiennement dans notre société.

Mon objectif premier était donc de donner à l'objet une « physionomie » plus dynamique, de lui conférer une illusion de « vie matérielle ». « L'objet personnifié » posséderait un ou des traits de caractère, faisant de lui un « être matériel » qui, par sa fonction, provoquerait une réaction chez l'utilisateur.

De par un processus de transmission véhiculé à travers l'objet, le créateur pourrait atteindre l'autre, soit le spectateur. Cela parle, entre autres, des impressions vécues par le créateur qui se transmettraient à l'utilisateur par l'entremise de l'objet, celui-ci étant pour moi un outil de communication. L'objet en question, pourvu d'un langage artistique, a pour fonction de sensibiliser

l'humain envers ce qui l'entoure. Attirer le regard, piquer la curiosité, intriguer, intéresser et apprivoiser font partie d'un stratagème établi par le créateur, et dont l'objet est l'instrument.

Mes recherches antérieures m'ont amenée à croire que, par le langage surréaliste, l'objet pouvait devenir sujet en instaurant un dialogue avec l'utilisateur. C'est ainsi que j'ai choisi d'apporter une dimension autre que celle que l'on reconnaît à notre univers matériel, et ce, en faisant participer les objets en tant qu'« objets-individus », inertes certes, mais fortement présents dans la société de consommation actuelle. Les objets, quelquefois à l'image de leur propriétaire éventuel, adoptent un type de comportement déviant ou antisocial. Je fais ainsi, à travers eux, une critique du système social basé sur la consommation à outrance, l'industrialisation et le système de performances sans cesse grandissant que nous connaissons depuis plusieurs décennies déjà. Ma production à caractère surréaliste nous confronte, en tant qu'individu, à nos habitudes de consommation en proposant une alternative, une nouvelle relation aux objets; ainsi, en affligeant l'objet de caractéristiques ou de différents traits affectant sa performance, je joue avec le temps d'utilisation de l'objet, prolongeant le contact entre l'homme et l'objet. Cela, dans le but de sensibiliser l'apport de l'objet dans la vie au quotidien, et ce dans toute sa singularité. Ainsi l'humain deviendra l'otage de ce monde artificiel, le temps d'une exposition.

L'objet-sujet, sujet-objet... objet...?

Dans notre société contemporaine, l'objet est représentatif à la fois de notre statut social et de notre pouvoir en tant qu'élément de la société; notre façon de consommer étant devenu un acte quasi inconscient : On le fait sans se poser trop de questions.

Par la publicité, nous sommes envahis de faux besoins. Les objets provenant de l'industrie, dorénavant normalisés et standardisés dans le but de

toucher le plus grand nombre d'utilisateurs possibles, deviennent impersonnels, donc facilement remplaçables puisque leur durée de vie est très courte.

Selon le sociologue Michel Maffesoli⁴, l'individualisme est en voie de céder sa place à l'idéal communautaire. Et ce faisant, on assiste à un espèce de bouillon de culture où il y a une priorité axée sur l'émotion. On recherche par le fait même à s'identifier à un symbolisme religieux, territorial ou à tout archétype pouvant servir de modèle à une société en re-devenir. Mais comme dans toute création, il y a une part de destruction. La modernité n'y a pas non plus échappé, c'est pourquoi les pays occidentaux ont vécu une crise profonde sur diverses strates de la société. Dans les futures décennies, on verra une accentuation des phénomènes présents, soit, toujours selon Maffesoli, une tribalisation, une culture du sentiment, une esthétisation de la vie où il y aura prédominance du quotidien.

C'est donc avec une approche philosophique, et quelque peu utopique, que je désire aborder la création d'objets. À travers ce projet de maîtrise, je souhaite provoquer et conduire l'autre à un certain questionnement, sans toutefois imposer des réponses.

« L'objet-attachant »...

Je vais commencer cette section de chapitre par une définition, soit celle de l'objet tel que je le conçois, pour ensuite aborder des notions reliées à l'usager de celui-ci.

À l'encontre de l'industrie, « l'objet-attachant », que je définirais comme étant celui qui suscite l'intérêt et l'émotion de son propriétaire, pourrait offrir d'autres alternatives quant aux problèmes environnementaux et sociaux

⁴ Michel Maffesoli, « La contemplation du monde », Paris, éd. Grasset 1993, p.28

rencontrés par la société de consommation contemporaine; ce qui engendre des conséquences non négligeables sur l'avenir de notre patrimoine matériel. Entre autre, le rythme effréné avec lequel nous consommons les produits de masse de l'industrie fait de l'objet un objet parmi tant d'autres; et ce, sans qu'on ait le temps de les apprécier réellement et, encore moins, de les conserver.

L'objet est transmetteur puisqu'un transfert de valeurs s'opère d'une génération à une autre par celui-ci. Il possède un pouvoir, celui de la valeur émotionnelle, qui s'ajoute à la fonction pour laquelle il avait d'abord été pensé. Cette dimension additionnelle, aucun créateur ne peut la définir au départ puisqu'elle se forge d'elle-même et fait de l'objet un capital-signifiant pour son propriétaire et ses successeurs.

L'objet unique, quant à lui, revêt une identité d'objet-compagnon et offre un parcours empirique à son acquéreur, au fil du temps. Il accumulera histoires, marques et valeurs pour ainsi se parfaire, puisqu'il sera soumis à une demande de durabilité de plus en plus grande, et ce, dans un futur très rapproché.

« L'objet, « compagnon idéal » et animal domestique parfait, est le seul « être » dont les qualités exaltent ma personne au lieu de la restreindre. »⁵

⁵ Jean Beaudrillard, « Le système des objets », Paris, éd. Gallimard 1968, p.126

CHAPITRE II

Méthodologie

« Refaire le monde à chaque jour... »

Tout individu a, un jour, rêvé de changer le monde... Et si tout était différent? Cette pensée, qui abolit le temps et fait de nous des êtres nostalgiques, se produit quasi quotidiennement; ce qui, selon moi, fait partie du développement normal de l'être humain. Ce dernier aspire à un monde meilleur, son monde meilleur!

Dans un premier temps je viens présenter un « exercice-réflexion » réalisé lors du cours « Atelier expérimental d'art II » (voir Figure D en annexe I, p. 64, été 2000), donné par monsieur Jean-François Pirson, artiste et architecte invité de Belgique, et portant sur le corps et sur son prolongement, le concept de prothèse. Cet atelier a provoqué une prise de conscience, une révélation et une acceptation de l'hybridité qui se construit tout au long de ces études pluridisciplinaires et que j'associe à l'androgynie. Cet espèce de vagabondage ou de libertinage explorant ainsi une discipline puis une autre, et ce qu'on ne peut s'offrir qu'en création, du moins sans crainte de réprimande... Cette réflexion autour du corps revêt pour moi un aspect méthodologique, puisqu'il est à la base de mon processus de création, son véhicule et son symbole.

(Extrait de journal de création, avril 2001)

Réflexion sur le corps...

Je le perçois comme un véhicule pour l'esprit, un outil de communication qui me permet d'interagir dans l'espace et le temps. C'est un contenant, une enveloppe qui contient une essence et des composantes fluides.

Il permet à l'âme de faire l'expérience du concret, du monde, et par les sens dont le corps est porteur, l'âme évolue et se développe à travers d'autres entités. Le corps est une machine complexe, physique, mais aussi « abstraite » dans le sens où lorsque je prends conscience de mon intérieur physique, c'est-à-dire les organes reliés les uns aux autres auxquels je n'ai pas accès visuellement, cela provoque une fascination. Je l'imagine comme étant un monde en soi, où il y a d'autres minuscules véhicules de toutes sortes de formes. Celles-ci comparables à des espèces, qu'elles soient humaines, animales ou végétales, et qui s'entraident, se déchirent, se font aussi la guerre et meurent (...) Ces petites choses se promènent rapidement, lentement, je ne sais pas ! Comme sur des routes, leur parcours doit aussi comporter une part de hasards, d'imprévus et d'accidents. Dans cet univers, il y a cohabitation et telle une société, les pièces du puzzle doivent tenir afin de former un tout harmonieux.

L'extension du corps ...

L'extension du corps, le prolongement des membres, des sens, de la pensée, bref, de soi. Prothèse, rajout, excroissance, déformation, malformation, entrave, avantage (...) Terminologie exploratoire de ce thème à la fois global et personnel.

Ce que j'entends par extension du corps ? Ce thème évoque pour moi tant de choses ! Je m'interroge sur le choix à faire. Le physique ? Bien qu'il soit important, je ne lui accorde pas ou peu d'importance dans l'aspect esthétique du corps. Alors pas de prothèse, pas d'entrave, car quel avantage y aurait-il à cette solution ?

Quand on y pense, le corps est ce qu'il est, c'est-à-dire complet. Ce qui change avec un rajout, c'est la perception qu'ont les autres de notre image, de notre prestance et de notre manière d'habiter l'espace. Ce qui se dégage, dorénavant, est-ce encore nous ou une illusion de nous, extension ou dilution ?

Dans ce sens, je préfère trouver l'extension dans l'énergie déployée en lien avec le mouvement du corps, le trajet, la fluidité du geste naïf, spontané, provoqué (...) telle l'ombre du corps. Tout comme l'enfant qui prend conscience de son corps, de son existence et de son rapport au monde, il devient le prolongement de l'humain, il donne à l'homme une parcelle d'immortalité, de perpétuité rassurante. Par le fait même, il devient espoir. L'extension, non pas comme entrave, mais comme amélioration de la race. L'enfant est ce qu'il y a de plus beau, de plus pur et de plus parfait. C'est par lui que l'on se rapproche peut-être le plus près de Dieu. Il est ce désir de croire, d'espérer à autre chose qu'à la condition humaine que l'on connaît. Nostalgie, regret ou rêve ? Peut-être les trois !

Aller plus loin, toujours plus loin, se dépasser, se donner à fond, corps et âme. Sortir du cadre, de la structure, repousser les limites, les frontières de l'espace. S'étendre, se propager, se disperser, s'allonger, méditer, rêver et réfléchir sont aussi, pour moi, des extensions du corps, qui avec l'esprit ne forme qu'un. C'est par un processus d'intériorité versus l'extériorité que l'être humain voyage pour explorer son âme, son environnement ainsi que ses perceptions du monde et des autres.

L'extension, ex-tension, hors-tension, décontraction, détente, isolement, emprisonnement, déchirement, désir, liberté, ailleurs, déplacement, partir, courir, fuir (...).

Ces termes, reliés à l'extension, de près ou de loin, avec ou sans détour, me rappelle le trajet, le voyage, la mouvance, l'errance ! Alors, pourquoi s'enfermer ? Pour ressentir, par l'expérience de l'enfermement, la soif de liberté qui m'habite. Il est vrai que l'on est mieux en dehors qu'en dedans; selon moi et selon sûrement bien d'autres, l'homme n'est pas fait pour vivre en cage ! C'est aussi dans le refus de se soumettre, que ce soit aux normes, aux limites ou aux standards, qu'il y a extension-transgression.

L'extension du corps est un prolongement de soi-même, c'est-à-dire de ce qui provient de moi; donc l'œuvre devient cette extension, et par laquelle le souffle créateur qui nous habite transparait à travers la matière. C'est ainsi que dans le faire, la matière « parle », l'œuvre est ce moi qui raconte quelque chose, donc elle est mon extension.

Similitudes et antagonistes surréels...

Mon processus de création débute par des images vagues et floues à la suite d'une réflexion quelconque et de visions parfois oniriques. Elles deviennent de moins en moins floues, se précisant, et puis arrive la procédure du « collage fonctionnel ». Celui-ci consiste en un jeu de déconstruction faisant de l'objet une sculpture.

Mon approche du design se fait de manière à détourner le regard de l'utilisateur quant à la fonction de l'objet. Celle-ci étant camouflée par une esthétique formelle provenant de la sculpture, tel le collage observé chez les surréalistes. Je me permets donc de jouer avec la connotation, soit le langage de l'objet. Les codes de la reconnaissance fonctionnelle étant transformés, ceux-ci provoquent sur l'utilisateur un effet de déstabilisation, poussant ce dernier à explorer davantage l'objet afin de découvrir une façon de voir son environnement matériel différemment.

La production que je propose s'engage vers les mêmes préoccupations, à savoir : offrir à l'acquéreur des sensations par le biais du jeu. Que ce soit dans le domaine du désir, de la séduction, de la manipulation ou de la contemplation, l'objet possède des caractéristiques qui dirigent le spectateur vers de multiples situations empiriques.

Il y a mise en scène de la part du créateur, et l'objet prend le rôle de l'acteur se présentant au spectateur dans une ambiance énigmatique par le stratagème, le jeu et l'anecdote. L'objet est une stratégie, un appât pour atteindre l'autre dans un historicisme anecdotique puisé à travers le quotidien, le mien et celui des autres. La création se veut pour moi un monde parallèle où l'impossible, l'intangible et l'invisible sont garants d'une quête du merveilleux, de l'exaltation procurée par l'imaginaire. Le symbolisme occupe une place prépondérante dans l'élaboration des concepts entourant l'œuvre; que ce soit au niveau formel, des choix de matériaux ou de la présentation finale de l'œuvre, le tout est axé sur l'ambiance que dégagera l'objet.

À la lueur de mes recherches, plusieurs éléments s'apparentent aux surréalistes. J'ai pour ainsi dire adopté une méthodologie de design surréaliste dont voici les principales étapes.

Tout comme les surréalistes, je m'oppose au conformisme, aux règles et aux standards, ce que j'ai d'ailleurs toujours questionné lors de mes études. Ce qui m'a dirigée vers l'intégration d'une dynamique dans l'objet se rapportant au jeu et au ludique. J'entrevois ce jeu comme pouvant être traité de façon énigmatique, humoristique, sarcastique ou ironique, selon la thématique abordée. J'utilise toute illusion me permettant de camoufler la nature de l'objet, comme l'emploi des jeux d'ombres, par exemple, qui accentuent l'intrigue et détournent l'attention du spectateur.

L'attribution à l'objet inerte de caractéristiques spécifiques aux humains est obtenue par l'entremise d'une vision utopique, soutenue par une scénarisation et une mise en scène. La narration intégrée à l'œuvre de façon poétique, parfois anecdotique, ajoute à l'objet un discours.

Par ces œuvres conçues dans un esprit d'hybridité, entre l'art et le design, mon travail prend l'allure d'objets-installations, c'est-à-dire qu'autour d'eux

s'installent un scénario, une mise en scène, une stratégie de présentation qui ajoute à l'objet un sens autre et faisant de celui-ci un objet-discursif.

La façon dont j'attribue parfois les titres à mes œuvres s'approche aussi du surréalisme. Ceux-ci renseignent plus ou moins sur la nature de l'objet. Dans certains cas, ce sont des mots composés, inventés dans un quelconque désordre, des calembours, ces jeux de mots apportant parfois un aspect ludique aux objets. Il y a toutefois hésitation jusqu'à la toute fin du projet. Ce n'est parfois que des titres personnels et temporaires c'est-à-dire que je les utilise comme repères afin d'établir un contact plus intime avec l'œuvre. Celle-ci changera de titre la plupart du temps après la réalisation, soit le temps que le détachement s'accomplisse.

C'est Magritte⁶ qui manifestera le premier son aversion envers la nomination trop évidente des objets, ce qui, selon lui, influence le spectateur dans la perception et la représentation de l'image. C'est un inconfort que j'ai aussi toujours ressenti en création face à la nomination.

Contrairement aux surréalistes, l'emploi de l'image corporelle, pour moi, n'est ni sexuée ni érotisée. L'image du corps est une façon d'humaniser l'objet. J'utilise cette intégration du « vivant » comme un « contaminant » de la matière inerte qu'est l'objet, lui conférant ainsi une identité floue et anonyme. J'attribue un rôle « androgyne » à cette référence au corps afin que le spectateur, homme ou femme, puisse s'identifier à l'œuvre; cette dernière se moulant à son image. Je veux ainsi préserver la liberté de percevoir, propre à chacun, en limitant délibérément les indices pouvant nuire à cette perception.

⁶ Les surréalistes, Une génération entre le rêve et l'action, éd. Gallimard, 1991, p.115

CHAPITRE III

... les objets en ont long à dire...



Figure 1

« ... et l'homme jouait du violon, dingue... », 2003
Infographie sur papier d'artiste 425 gr
90 cm X 110 cm, 1/10

L'objet-voyeur...

Hommage à l'artiste surréaliste, Man Ray.

Cette infographie reprend l'œuvre du célèbre photographe du mouvement surréaliste. Il est de loin l'artiste que j'admire le plus de par son souci de la mise en scène et par celui de l'audace dont il a fait preuve. Innovatrices mais surtout exploratrices, ses œuvres semblent défier le temps. Curieusement, il est celui qui découvre le photogramme, en 1921, appelé aussi le rayogramme, dérivé de rayon et de Ray. Première manipulation de l'image obtenue de façon manuelle, ce procédé consistait à obtenir une image par la simple exposition d'objets à une source lumineuse. On pourrait donc alléguer que ce procédé se trouve être l'ancêtre de l'infographie. Dans la femme-violoncelle, il ré-intervient à l'encre de Chine sur les tirages tel un astucieux graphiste.

Un homme, une femme, un tout. Symbole de symbiose ou d'opposition. Complices ou ennemis, s'unissent ou se repoussent. Cette « œuvre-hommage » synthétise bien l'ensemble de ma production. Le double, la connivence, l'harmonie, l'opposition et la contradiction sont des caractéristiques présentes dans mon travail.

Ce projet-introduction de l'exposition s'est avéré être un hommage à Man Ray. Je me suis substituée à la femme-violon qui, pour moi personnifiait l'objet. L'individu-objet ou l'objet habité par l'âme. Une mise en scène idéale et très à propos dans le cadre de cette exposition car la femme violon représente l'objet prenant vie, prenant corps... Une mise en scène où cet objet « humanisé » possède une identité.

J'ai ensuite pris la décision de porter ces ornements en permanence, elles sont maintenant tatoués et ce, afin d'adhérer et d'assumer mon propre discours. Le créateur devenant œuvre et l'œuvre est dorénavant personnifiée.

C'est aussi en intégrant l'homme-voyeur, dans ce cas-ci le regard de Man Ray que je pouvais maintenant faire la « critique » de cette « femme-objet » abolissant la vision poétique ou romantique de celle-ci mais en dénonçant une situation actuelle qu'est la violence faite aux femmes et qui nous place parfois dans un rôle de témoin ou de voyeur.

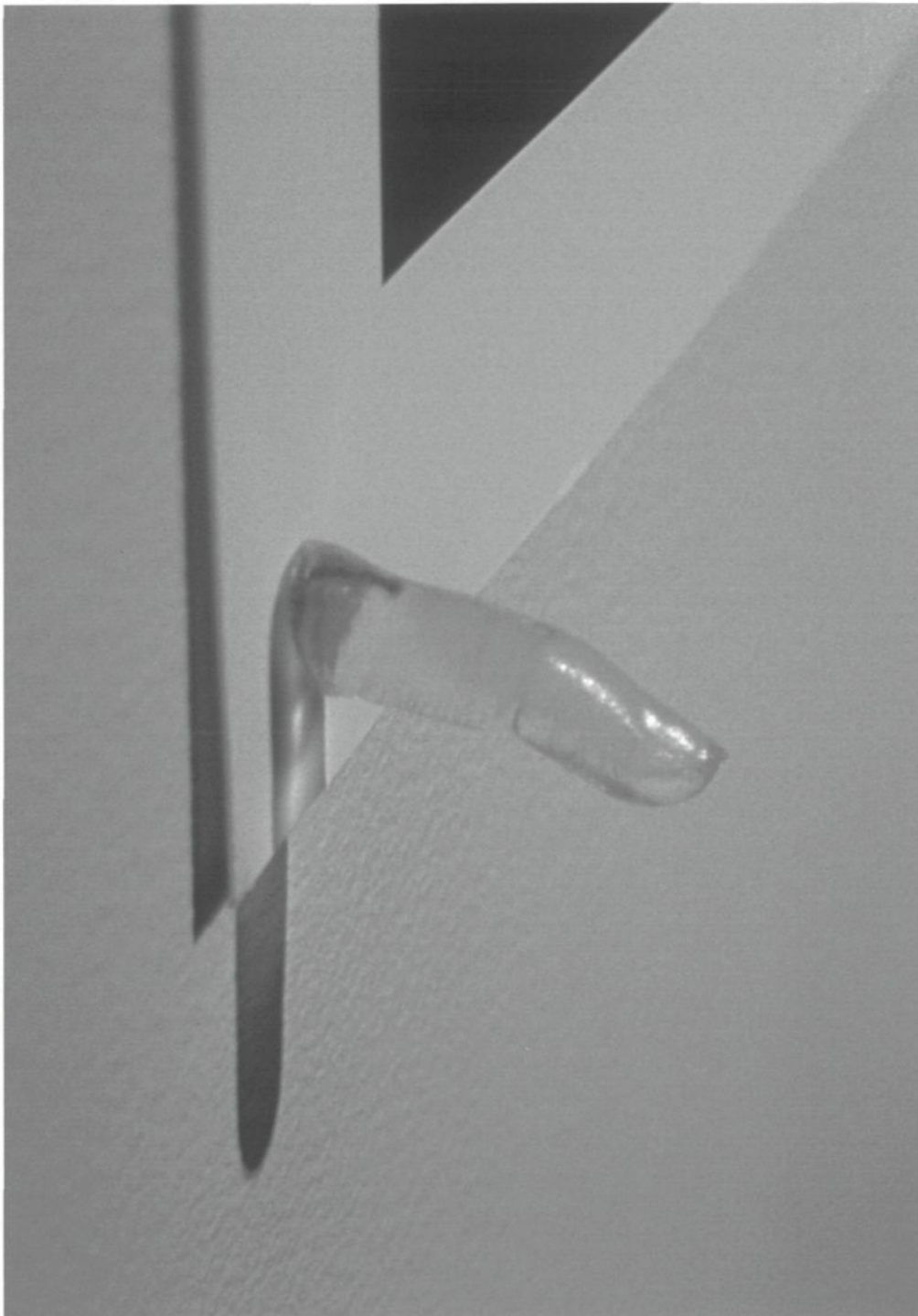


Figure 1.1

Les « Pouces-pins », 2003
Édition limitée, punaises géantes

Ce projet-éclair réalisé dans le but de répondre à un besoin consiste en un système d'accrochage respectant le concept d'exposition et la thématique surréaliste.

Le segment du corps morcelé, employé pour la conception de ces objets, est inspiré par le projet « Man Ray, revisité » à travers la mise en scène photographique qui a précédé l'œuvre (voir les figures 1.2 et 1.3 en page 32-33). Les « Pouces-pins » ajoute ainsi un aspect dramatique ou romantique à l'image selon le cas car l'ambiguïté de la scène suggère l'errance en ce qui concerne l'interprétation.



Figure 1.2

De la série, Man Ray revisité, 2003
«... et l'homme jouait du violon, dingue... »
Étude et variations en six temps

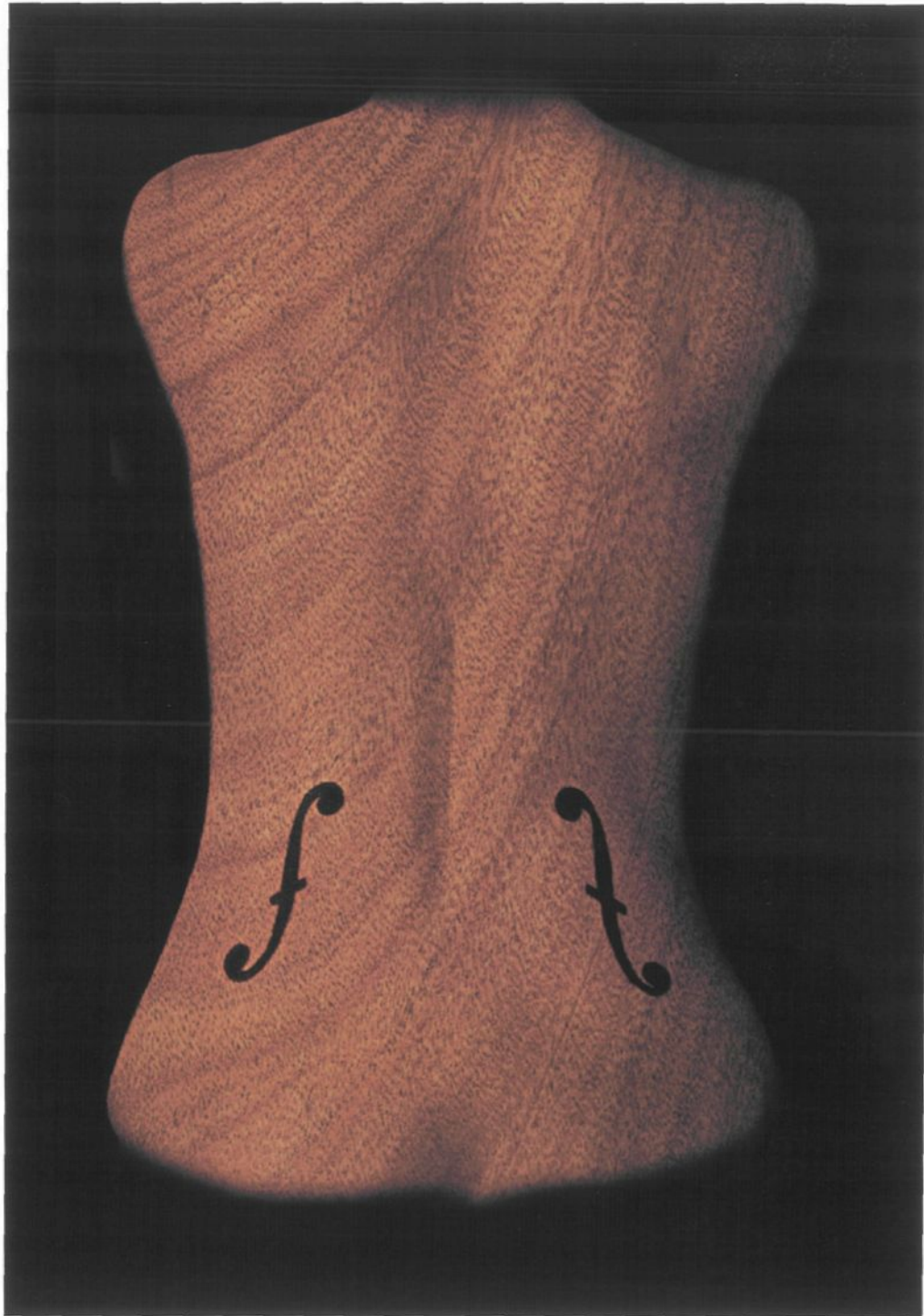


Figure 1.3

De la série, Man Ray revisité, 2003
«... le bois en Do majeur »
infographie sur tissu, dos de chemisier

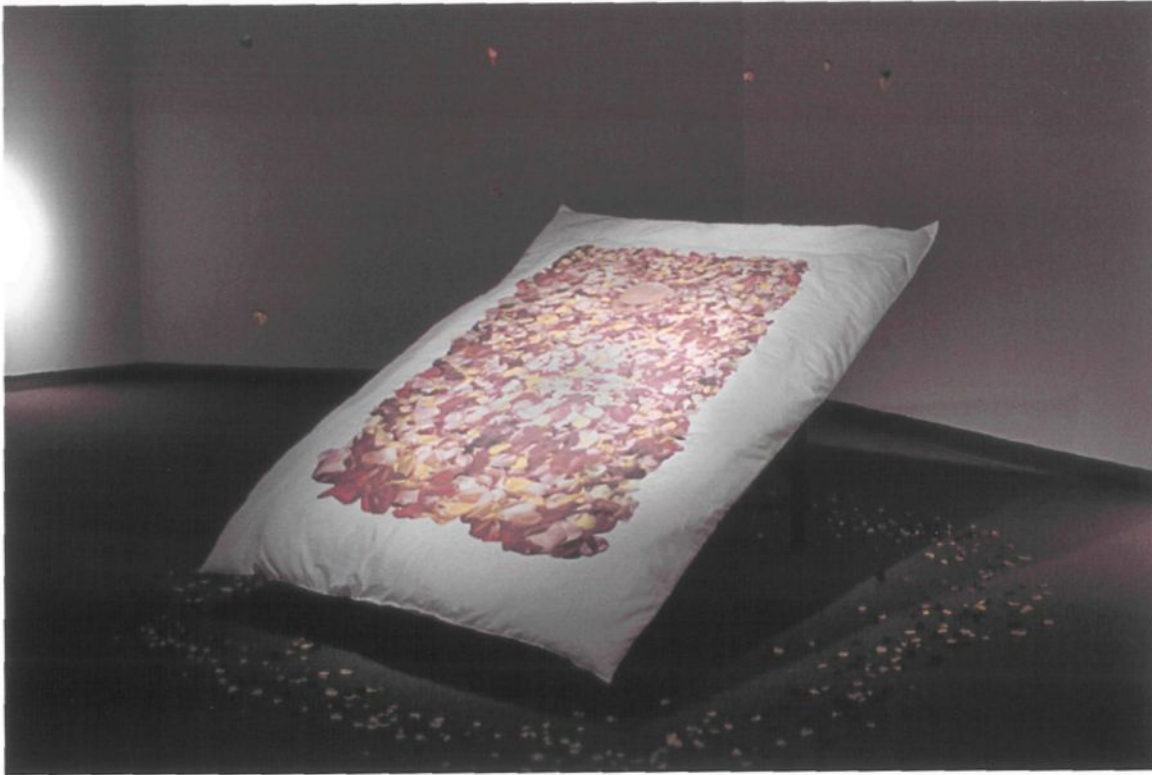


Figure 2

« Loveland », 2003
 Matériaux: infographie sur coton, lin, fibres synthétiques
 Dimensions: 180 cm X 210 cm X 10 cm



Figure 2.1 détail



Figure 2.2 détail



Figure 2.3 détail

L'objet sublimé...

« Loveland »

Objet de désir... Submergé de roses... Ô de roses... Se baigner dans l'amour... Jusqu'à s'y noyer... Le beau, le parfait dans des intentions destructrices, d'anéantissement de l'humain par la matière. La mort, l'émergence, la naissance d'un désir, d'un amour... tomber en amour, dans l'amour. Être subjugué au point d'en perdre ses sens, ses moyens, de devenir aveugle et sans repères.

...La page-objet...

D'abord, je voudrais définir ce qu'est pour moi la page-objet.

C'est un projet qui débuta en premier lieu par une image, une vision, un rêve tenace, pour ensuite se matérialiser à travers l'objet, comme ce fut le cas pour « Loveland ». Une image qui s'est imposée d'elle-même et qui a mûri au point de devenir objet. Voilà ce que représente la page-objet, une image qui prend forme sur le papier, et qui adopte une fonction par la suite.

« Loveland » est un projet où j'ai voulu déstabiliser le regardeur en lui présentant un lieu d'ambiguïtés, de paradoxes et d'intrigues. D'abord, l'objet séduit... par les archétypes associés à cet emblème romantique, en l'occurrence la rose. Cette dernière, étant abordée par notre société de consommation comme un « objet », dit « parfait » dans ce cas-ci, prend plutôt une symbolique presque tragique. Objet de désir, de beauté, de séduction et de déclaration, l'objet narratif par excellence, j'ai voulu lui faire dire autre chose, et ce, en utilisant des archétypes et des symboles assimilés de tous; des référents bien établis dans notre monde occidental.

Il y a déconstruction symbolique d'une chose, la rose, pour en reconstruire une autre : En annulant les repères, je veux faire oublier les codes transmis par cette société de consommation de masse, jusqu'à l'anéantissement total de l'objet... et du sujet?

Je fais aussi référence à la séduction, l'apparence et le beau, mais dans un dessein de transcendance. Aller au delà des apparences, pousser le spectateur à se questionner face à un objet pouvant à la fois être tragique ou romantique, selon les perceptions de chacun.

Cette oeuvre est faite de tissus où se retrouve une image imprimée : un homme immergé jusqu'au nez dans un rectangle de pétales de roses rouges, jaunes, blanches et roses. Une enveloppe formant un couvre-lit de 180 cm par 210 cm par 10 cm. Le lit, lieu de prédilection de l'amour, où le jeu emprunte plusieurs formes : séduction, pièges, tromperies; la théâtralité symbolique fait apparaître chez l'objet une sensation d'étrangeté.

Dans le contexte d'exposition, la douillette semble flotter, se dégage d'elle une impression de légèreté. La blancheur de l'objet nous propose une vision onirique. Tout autour, des pétales sont dispersées aléatoirement, tombées au sol après les avoir lancées comme une pluie de fleurs à travers des cœurs de roses suspendues au-dessus de l'image. Ce qui tente de définir une sorte d'aura à l'objet, créant ainsi une atmosphère de recueillement pour le spectateur suggérant à la fois le rêve et le bien-être.

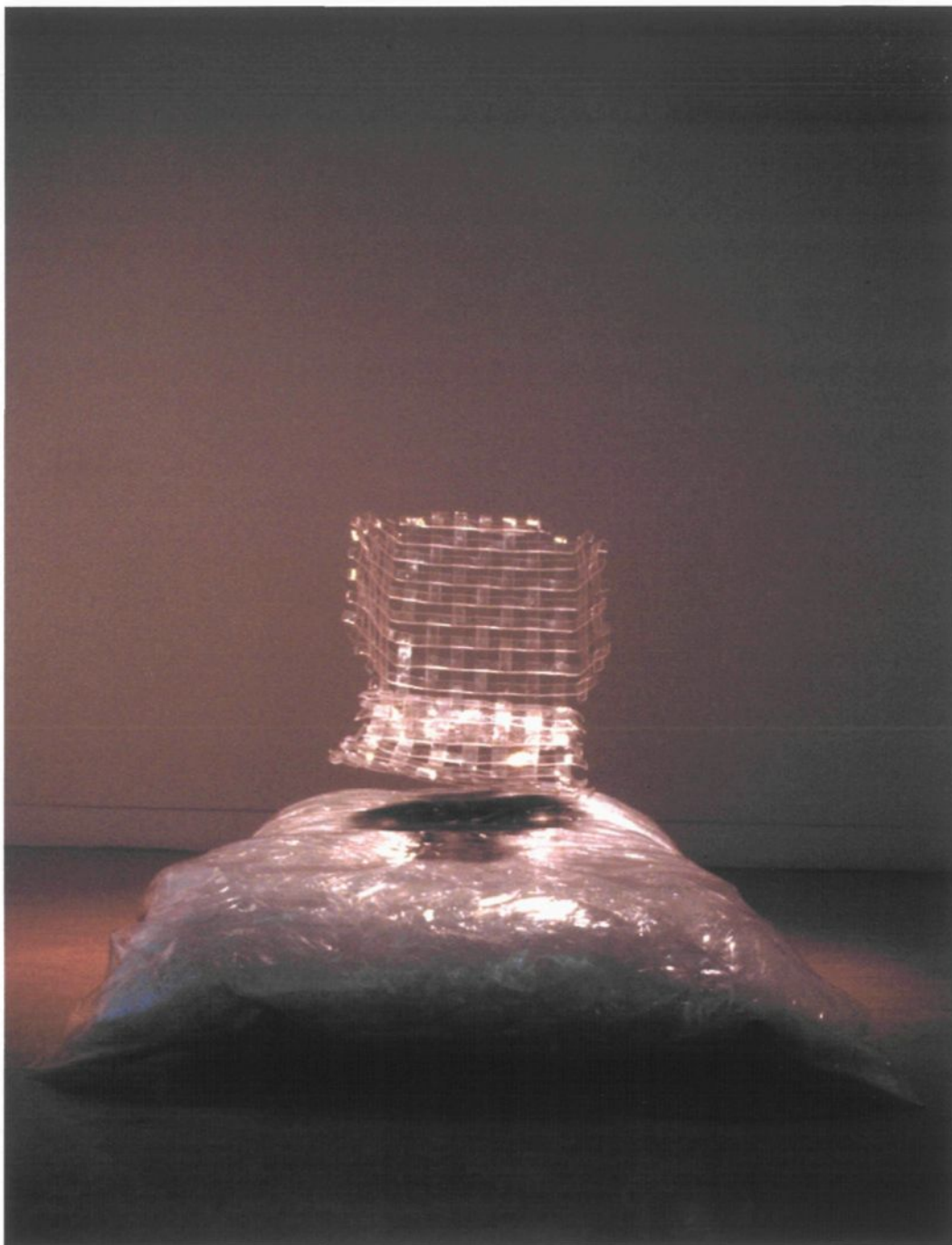


Figure 3

« Transe-Parente », 2000

Matériaux : matières plastiques, infographie, éclairage

Dimensions : 210 cm X 120 cm X 60 cm

L'objet-réaliste...

« Transe-parence »

Cellule, fusion, retenir, emprisonner, perdurer, étouffer, mourir, disparaître, disparaître, trace, revenir, circuler, enchevêtrer : des mots qui se bousculent tel un tourbillon vaporeux en moi. Cela me suggère une thématique de cycle, de vie et de mort, mais aussi d'envahissement de la matière. Cela me pousse vers un désir de transcendance afin de lui échapper. Vers un lieu autre... mais l'esprit divague et ne peut fuir cette matière, cette enveloppe qui le retient maintenant.

Le concept de ce projet est celui du corps et de l'esprit, non pas dans le sens d'une « exagération spirituelle », mais bien dans une recherche d'équilibre entre l'usager et l'objet. Deux entités formant un tout, indissociable. Il s'agit d'une chaise longue s'inscrivant dans un rectangle de 180 cm de longueur par 90 cm de largeur et par 10 cm de hauteur. Deux parties composent cet objet dont un fauteuil tressé en bandes de matière plastique thermos-formées et tressées.

Je désire transporter l'imaginaire de l'usager dans une autre dimension, dans un lieu de bien-être le laissant seul à lui même, mais avec une multitude de possibilités. C'est donc un travail sur l'ambiance, sur l'atmosphère qui peut se dégager de l'inerte. La transparence est donc une composante essentielle, car elle représente l'opposition présence/absence, c'est-à-dire la matérialité versus l'immatérialité. Ce qui est là, ou a été là, et ce qui ne l'est plus, créant ainsi une ambiguïté. Ce projet parle aussi de notre rapport au temps, (en tant que matière), soit de notre propre destruction, de la fatalité de la vie ou simplement d'une étape de celle-ci. Il parle de notre désir de laisser à d'autres une trace de notre existence dans ce monde où ce que nous avons réalisé et produit perdure davantage que nous-mêmes.

La première pièce composant l'objet s'élabore ainsi : un socle mouvant fait d'un podium éclairé sur lequel est déposé un matelas composé de matières plastiques; on aperçoit dès lors une image, soit celle d'une silhouette. Cette dernière se retrouve prise dans cette enveloppe hermétique, et au-dessus lévite un fauteuil long tressé de lanières translucides.

J'invite ainsi le spectateur à se visualiser dans le monde par sa propre dématérialisation; cette image qui se présente comme l'ombrage, le fantôme du corps, nous indique qu'il y a quelque chose, en même temps qu'il n'y a rien. J'ai voulu créer une illusion en mettant en scène un paradoxe, cette présence-absence ambiguë du fait que l'on se retrouve dans un entre-deux : par notre matérialité, nous nous situons dans le monde concret, monde dit « réel », univers de matières consommables et quelques fois consumables; de même que par notre esprit, notre âme, nous appartenons aussi à un monde abstrait, intangible. L'inconscience des pensées qui déferlent en nous est représentée à l'intérieur de l'enveloppe, où cette matière plastique forme des entrelacs, des enchevêtrements parlant des points de rencontre possibles entre ces deux mondes. L'œuvre installative symbolise le lien qui unit ces deux mondes composant l'être global. L'humain tisse, à travers les étapes de sa vie et de ses expériences en relation au monde, sa singularité par laquelle il se démarque dans la collectivité.

Ce projet se veut une réflexion sur la vie, sur le passage d'une vie à une autre, d'un état à un autre. Il me fait passer du monde de l'extériorité à celui de l'intériorité. C'est un processus qui demande un temps d'arrêt nécessaire, je suggère donc, par cette installation, un moment de détente, une pause dans notre quotidien.



Figure 4

« L'Égo-centré », 2003
Maquette 3D : réalisation Antoine Côté
Matériaux : aluminium, bois
Dimensions : 150 cm

« L'Égo-centré »

L'individualisme :

Tendance à s'affirmer indépendamment des autres. Tendance à privilégier la valeur et les droits de l'individu contre les valeurs et les droits des groupes sociaux. Doctrine qui fait de l'individu le fondement soit de la société, soit des valeurs morales, soit des deux.⁷

Du plus loin que je puisse me souvenir, le parc était pour moi un lieu où je m'évadais de la petite routine. Lieu de fratrie, de rencontre(s), de détente et de jeux, on y croise des personnes de tous âges et de tous rangs sociaux confondus. Ce lieu d'errance, d'introspection et de fuite, quoiqu'il puisse représenter, détient des secrets : il a été le témoin de tant d'expériences.

Mon désir était celui d'offrir à l'utilisateur cette nostalgie du passé où le temps refait surface afin de replonger l'être avec l'essence même de la vie et avec le contact de l'autre qui se perd peu à peu... Ce mobilier urbain a été conçu dans un désir de voir un rapprochement entre les individus. Les gens passent et affluent au rythme accéléré du quotidien. Nous, toi, moi, sommes à ce point envahis de responsabilités diverses, et de plus en plus nombreuses, que nous nous côtoyons dans l'anonymat et dans l'urgence.

J'ai voulu, dans ce projet, créer l'illusion pour l'utilisateur d'être seul... ensemble. Un désir de corriger une situation, selon mon constat, dans laquelle on se retrouve à l'occasion en compagnie d'inconnus! Délibérément, désespérément, nécessairement, rarement, mais sûrement selon le cas! Une chaise, des chaises...! Un banc de parc inspiré de l'endroit même où il serait

⁷ Le petit Larousse illustré, éd. 1994, p. 564

utilisé; le parc avec toutes les histoires et les expériences que l'on peut y vivre au fil des ans.

Cet objet, un banc de forme circulaire et d'un diamètre de 150 cm, se compose de cellules individuelles et demandent une coopération des utilisateurs dans un dessein de convivialité en les faisant entrer en contact les uns, les autres.

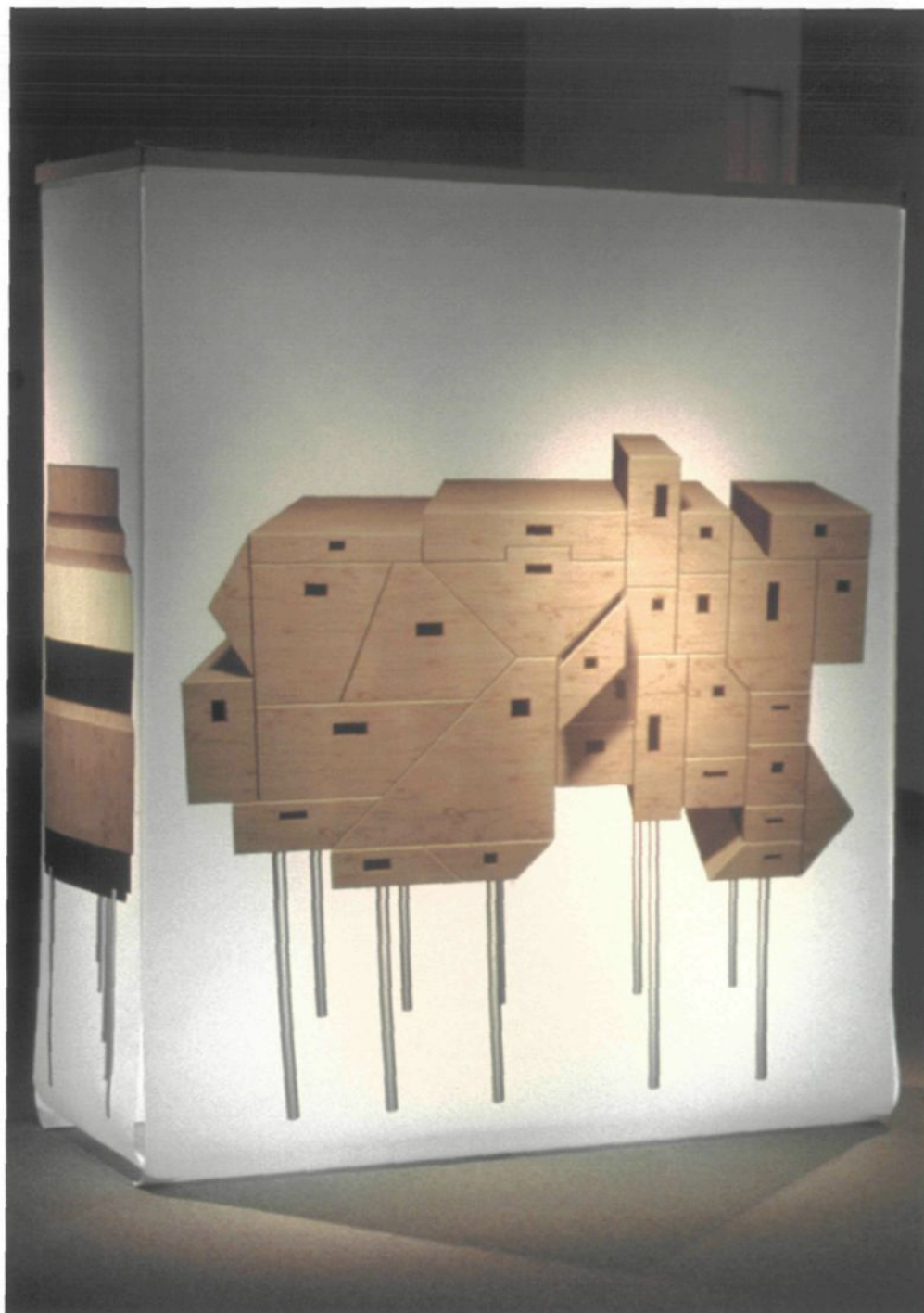


Figure 5

« L'AnartChic », 2003

Maquette 3D : réalisation Antoine Côté

Matériaux : érable, acier inoxydable

Dimensions : 150 cm X 150 cm X 45 cm

L'objet-dénonciateur...

*L'Anarchie : 1. État de désordre et de confusion qu'entraîne la faiblesse de l'autorité politique. Pays où règne l'anarchie. 2. Par ext. Désordre, confusion. Entreprise en pleine anarchie 3. Anarchisme.*⁸

« L'AnArtChic »

Mobilier de rangement sur quatre façades servant de séparateur dans une grande pièce.

C'est un objet de forme quasi rectangulaire de 150 cm de hauteur par 150 cm de largeur et par 45 cm de profondeur. Sa partie supérieure est faite d'érable, et ses quatre côtés sont composés de tiroirs de formes irrégulières. Ces derniers ont des trous où l'on glisse les doigts pour les ouvrir. La base du meuble, c'est-à-dire ses dix pattes, sont en acier inoxydable et sont de hauteurs différentes, car elles aussi sont irrégulières. Ce mobilier est utilisé dans un espace vaste, ce qui permet de séparer la pièce, et par le fait même, de mettre en valeur ce meuble aux caractéristiques architecturales. Sa conception fut inspirée du fonctionnalisme mais plus particulièrement de Le Corbusier. J'ai voulu en fait, faire l'antithèse de ce dernier dans ses systèmes de rangements rationnels et ainsi suggérer un objet où l'action de « ranger » amènerait l'utilisateur à ressentir une certaine confusion. En surchargeant l'objet quant à ses capacités fonctionnelles, on hypothèque son rendement et sa performance et ainsi l'utilisateur se retrouve en compagnie d'un objet déviant....

De cette façon, on remet en cause les standards de design, à savoir les critères de fabrication en rapport avec la fonction du produit. En poussant au maximum les capacités fonctionnelles, on annule la fonction. Il m'est aussi possible d'intégrer le jeu, dans ce cas-ci par le biais des tiroirs, car ceux-ci amènent la confusion dans l'action de ranger. L'utilisateur devra alors mettre un

⁸ Le petit Larousse illustré, éd. 1994, p. 64

temps incroyable à retrouver un objet déposé dans ce meuble « vivant », et qui plus est, rebelle.

Créer un ralentissement volontaire attribué à la fonction se veut une critique face au fonctionnalisme et face à la « super-formance⁹ ». L'utilisateur se retrouve devant un objet paradoxal, les contraires qui s'annulent, le désordre sous l'apparence du rangement; cela, sous forme de jeu d'adresse pour l'utilisateur.

⁹ Ce terme évoque un sentiment de révolte envers un système bien établi où l'on obtient la reconnaissance au détriment de la collectivité, et où en voulant que l'individu « perfectionniste » s'engage dans une compétition féroce envers ses semblables, on choisit ainsi l'individualisme au détriment de la solidarité. Bien que ce phénomène ne soit pas récent, il s'accroît et se définit aussi bien dans ces dictons populaires : ... « la loi du plus fort »... le « chacun pour soi ».



Figure 6

Révolution, 2003

Maquette 3D : réalisation Antoine Côté

Matériaux : érable, acier inoxydable

Dimensions : 150 cm X 150 cm X 45 cm

L'objet-délinquant...

« Révolution »

Éclater, déborder, disperser, dévoiler, mettre au grand jour, mise à nue, transparence...

Plus de limites, de cadre, être libre, être soi-même, s'assumer dans l'imperfection. Il y a dans ce projet, un désir délibéré pour celle-ci, et ce expressément dans un univers de compétition sans égal et quasi inhumain. Le petit casier bien délimité et standard met les voiles et l'on retrouve un objet imparfait, certes, mais singulier.

C'est le cadet de la famille Rebelle!



Figure 7

« L'Abîme », auto-portrait de société, 2003
Matériaux : acajou, aluminium, acier
acrylique, textile, infographie
Dimensions : 200 cm X 210 cm X 65 cm

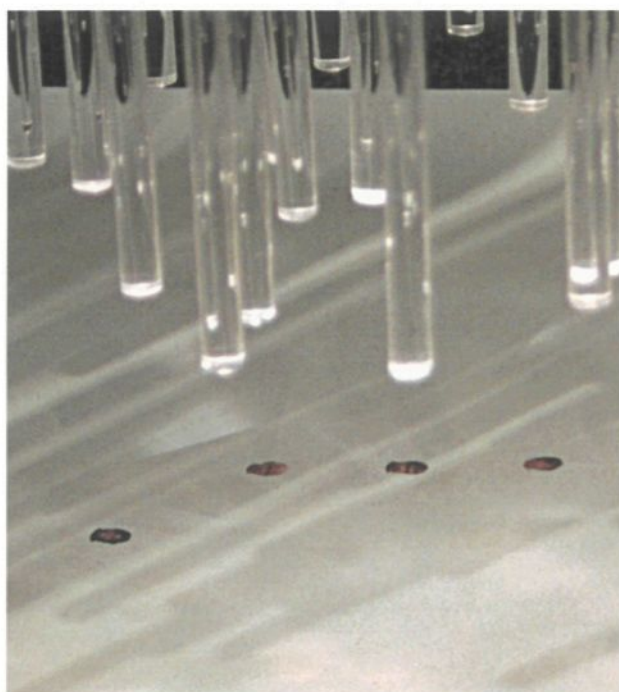


Figure 7.1

détail

L'objet-miroir...

« L'Abîme... », auto-portrait de société, 2003

Au premier regard, l'objet est séduisant par la noblesse des matériaux employés. La partie supérieure est en acajou, un bois exotique, et elle renferme 201 tiges en acrylique, suspendues à intervalle de 5 cm et taillées à différentes longueurs, qui offrent une transparence évoquant la pureté de l'individu singulier et authentique; celles-ci sont insérées à travers une feuille en aluminium perforée. Le tout, sous forme de paravent lumineux, laisse découvrir un corps allongée au sol et de profil, inerte. Il entre dans un volume de 210 cm de hauteur par 200 cm de largeur et par 65 cm de profondeur.

J'ai été inspirée pour cette œuvre par le code d'identité du produit de consommation, ce qu'on appelle communément le code barre. Tout comme dans la plupart de mes projets, on retrouve une référence au corps. Je fais ici allusion à l'humain, d'abord comme étant un produit de consommation détenant son empreinte digitale, son code; ensuite comme générateurs de certains comportements stéréotypés.

J'étais intriguée par les comportements que nous adoptons inconsciemment vis-à-vis des nôtres à travers le quotidien. J'ai ainsi rassemblé les différentes composantes de ce « work in progress » basé sur une réflexion sociologique. Nous consommons concrètement des produits de masse, mais aussi les gens qui nous entourent, et ce, dans des rapports éphémères. Le rythme effréné que nous connaissons actuellement nous pousse vers des contacts de plus en plus superficiels. Les gens sont de passage dans nos vies trop bien réglées.

Des photos-portraits disposés aléatoirement sur l'extrémité des tiges, qui agissent comme fibres optiques, sont projetés au sol sur une surface blanche. Ces visages flous d'hommes et de femmes, parfois connus ou inconnus, m'ont permis d'établir un contact intime avec l'autre, mais dans un rapport presque d'anonymat. Ces portraits multiples forment un espace pictural au sol et symbolisent un fait que je questionne, soit les « apparences trompeuses »; ce qui m'amène aux questions suivantes : qu'en est-il de la perception de l'autre dans une vision dirigée et manipulée par l'émetteur de ce langage corporel ? L'objet montre ce qu'il laisse voir, tout comme l'individu en présence de l'autre. Qu'advient-il de la réalité?

La verticalité de ces tiges lumineuses évoque le désir d'une reconnaissance de l'être dans un dessein plus spirituel, donc plus approfondi. Cette verticalité fait référence à l'essence même de l'être qui nous habite, à la pureté de l'âme qui nous permet de demeurer singulier. La matière produit une masse et un vide, ce dernier, par sa configuration formelle dévoile une silhouette humaine, et ce, sans connotation sexuelle apparente.

Ce projet questionne l'être, le paraître et l'attitude dans ce rapport de convivialité. L'attitude intentionnelle ou inconsciente à travers le jeu de la séduction et de la mise en scène préméditée. L'être humain est constitué de multiples facettes, lesquelles font références aux rôles qu'il emprunte comme acteur au sein de la société dans diverses situations, mais aussi aux diverses caractéristiques qu'il possède, formant sa globalité. Son identité, ses capacités d'adaptation versus un contexte donné, une personne donnée, nous démontre l'importance de l'interaction de l'individu avec son entourage et son environnement immédiat.

J'aborde encore la thématique de la présence/absence et celle de l'unicité/multiplicité qui ont pris forme dans une espèce de mise en abîme d'un

système à un autre, d'une cellule à un organisme, d'un individu à une société, etc.

À partir d'une intention détachée de toute émotion, j'ai d'abord parcouru un processus de sensibilisation, celui de voir l'individu comme un objet, pour enfin rendre un objet humanisé se rapprochant du spectateur. Par des règles propres à la consommation, j'ai voulu établir une sorte de rituel répétitif dans la façon d'aborder les gens afin d'obtenir leur accord pour les photographier et les intégrer à l'œuvre (cette chose convoitée par le créateur), tout comme le produit de consommation. Il y a désir d'une part et séduction de l'autre, car par l'acquiescement le sujet a cédé à la demande; l'offre et la demande, l'une des règles de la consommation. J'ai « consommé » des gens qui ont consenti à se faire « consommer », et ce, dans un rapport de l'intentionnel versus l'ignorance, la crédulité et l'inconscience de l'individu ciblé.

L'individu devient matière, un matériau constituant le projet et les multiples portraits photographiques symbolisent les différents rôles que l'on emprunte au sein de la société.



réalisation Claude Lebeau

Figure 8

« Réflexion », 2003

Matériaux : érable et acajou

Dimensions : 225 cm X 55 cm X 45 cm

L'objet-trompeur...

« Réflexion »

... car la réalité est tout autre...

Cet objet, sans fonction apparente à première vue, est de 225 cm de hauteur par 60 cm de largeur et de 50 cm de profondeur est fait d'acajou et d'érable. Difforme ou plutôt disproportionné, l'objet tend à démontrer par le dialogue entre la forme et son ombrage, ce que peut être la réalité; elle aussi, biaisée.

Avoir la tête dans les nuages, ailleurs... serait-il préférable que d'avoir la tête dans le sable... ou dans les roses? Voir... ailleurs, explorer, parcourir, voyager, rêver, oser... ou envier, nier, renier, s'approprier...?

La chaise ou l'ombre de la chaise ? La réalité est, selon moi, un concept abstrait composé de milliers de choses concrètes. Qu'en est-il exactement? La réalité est-elle modifiable, mouvante? Est-ce une énergie qui circule ou est-ce une invention humaine? Autant de questions se soulèvent en moi, et c'est ce que j'ai voulu démontrer dans cette œuvre.

En jouant avec la matière, on joue forcément avec la perception et le concepteur doit gérer l'orientation de ce qui sera perçu. Cela m'amène donc, dans ce projet, à faire de l'objet un acteur au sens propre du terme. Il y a mise en scène où l'objet joue un rôle. Il s'y déroule une comédie ou un drame! En quoi... ?

La déconstruction de la réalité déjoue le regardeur car la réalité bascule alors dans l'irréel, dans le surréel. La perception de cette réalité est imputable au point de vue que l'on a de celle-ci. Vu d'en haut, vu d'en bas avec le regard

de l'enfant, le monde possède mille et un aspect. La vision que l'on porte sur une chose est-elle une réalité et cette dernière est-elle perçue simultanément d'une façon similaire par d'autres individus? Au moment où l'on prend conscience d'une réalité, le temps d'en faire le constat à autrui a-t-il mis fin à celle-ci? Est-elle modifiée au point de devenir une fausseté? Qu'a-t-on vu exactement? Regardons-nous la bonne chose au bon endroit et au bon moment? Sommes-nous les témoins de milliers de réalités évanescentes qui, insoupçonnées, s'éteignent à l'instant où elles auraient vu le jour, parce que non-perçues? Tant de choses nous échappent que prendre le temps de voir au loin, bien assis tout en haut, nous permettra peut-être d'en percevoir ne serait-ce qu'une seule.

Le projet « réel » est l'ombre, l'immatériel représentant la standardisation, la normalité et l'objet sert ici à établir ce que le standard peut et doit être. La mise en scène de l'objet, l'outil me procurant un résultat incertain et en constante transformation tout dépendant du point de vue de celui qui regarde. Et ce, dans un état où divers éléments entrent en jeu et que l'on ne parvient pas nécessairement à contrôler, faisant ainsi un rapprochement de cause à effet. L'expérience vécue par le créateur devient imperceptible par le spectateur et n'appartient qu'au créateur. Une réalité intime et invisible aux yeux des autres. Le but recherché étant celui-ci; tenter de démontrer que la réalité peut être trompeuse et subjective.

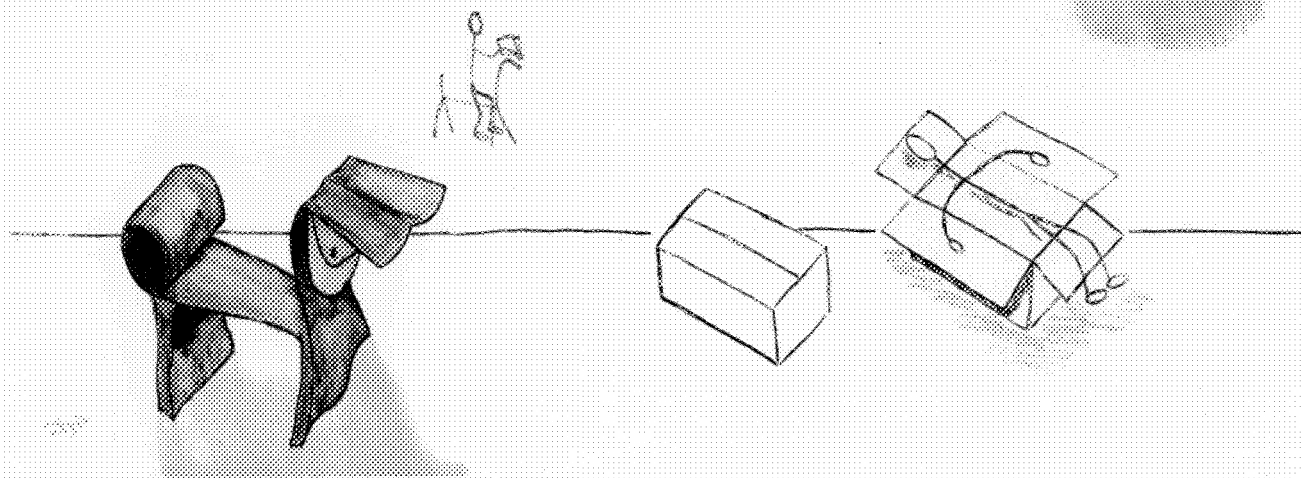
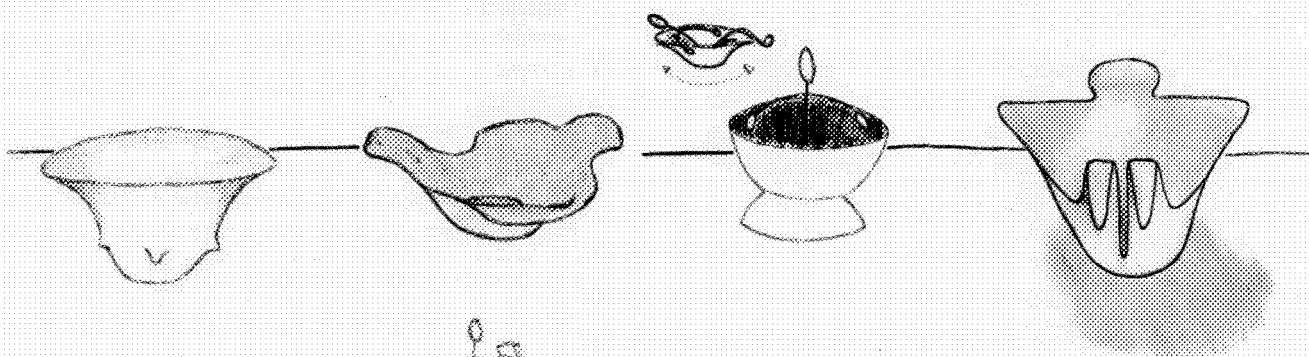
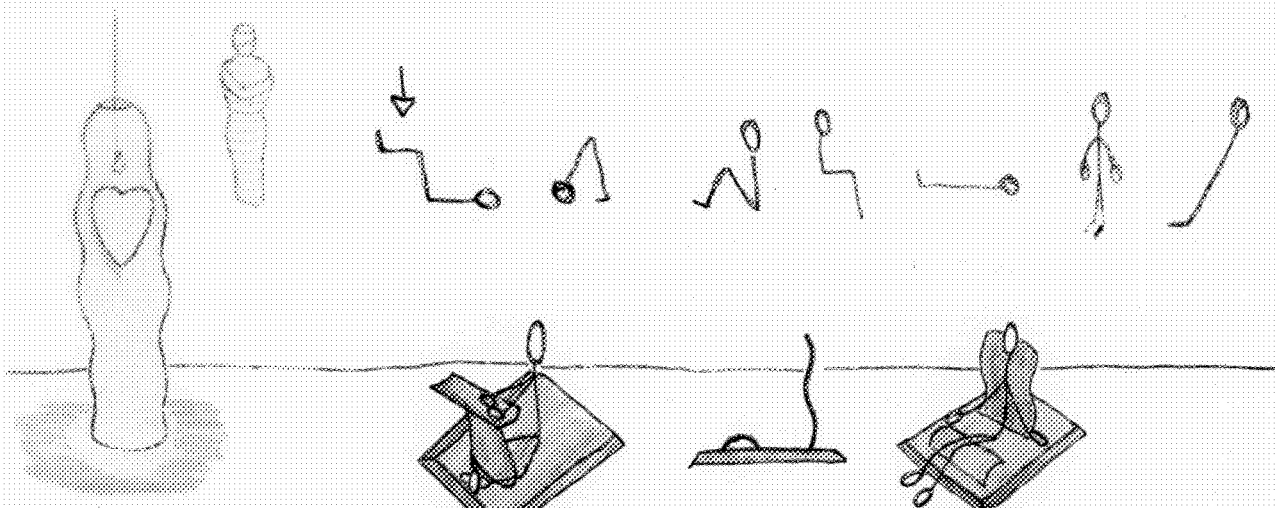


Figure 9

« Esquisses multiples », 1997-2001
Maquette 2D, détails

Quelques croquis produits lors de ma recherche formelle.

Conclusion

En trois temps...

Retour sur « L'imparfait du présent »...

Ce regard rétrospectif sur ma production m'a permis de réaliser à quel point mes objets sont issus de projets installatifs. Voilà la part de l'art dans mon processus de création d'objets. Ces installations sont les génératrices de concepts immatures, qui n'auraient jamais vu le jour autrement, et que je développe par la suite en objets à caractère fonctionnel. Ce fut précisément le cas pour « Égo-centré », suite ou lien à une installation où deux personnes positionnées dos à dos se chuchotent des confidences dans un espace clos et délimité par des tissus suspendus faisant office de « bulle ». Inspiration nostalgique du jeu, de l'enfance... Il a d'abord débuté par une vision installative, tel un rêve.

Chaque objet traduit un état, un constat, une opinion, un désir, un regard sur la société à travers divers propos touchant l'humain dans ses rapports relationnels. Pour ce qui est de « l'AnArtChic », c'est une émotion qui l'a fait naître, un sentiment face à une situation d'injustice. Dans un instant de révolte, j'ai exprimé mon impuissance à changer l'ordre des choses. L'objet est arrivé spontanément et automatiquement, il a été l'expression de ce désordre dont j'étais le témoin.

« L'Abîme », un autre projet ayant débuté par une installation, s'est rapidement dirigé vers l'interdisciplinarité, faisant appel à la sculpture, au design et à l'infographie : de longues tiges suspendues aléatoirement au plafond dans un espace vaste. C'est la vision première que j'ai eue de cette œuvre. Cette vision était en fait le « lien prémonitoire », l'ancêtre de ce dispositif lumineux. Du grand espace, il reste un lieu plus intime, rassembleur.

Je positionne mon travail dans un contexte post-moderne, soit le paradigme esthétique qui prône une écoute des traditions, mais d'abord et avant tout l'humanisation de l'objet. La modernité ayant quant à elle axé ses principes de base sur le fonctionnalisme et le rationalisme, prônant une épuration maximale de l'objet, rendant de dernier totalement dépourvu d'expression ce qui est à l'encontre de mes croyances.

Indicatif passé...

Mes recherches m'avaient d'abord dirigée vers ce que j'appelais « les troubles de comportement » des objets. Je pensais atteindre mes objectifs de création en rendant mes objets dis-fonctionnels, imparfaits. Cette thématique étant plutôt contraignante et négative, j'ai décidé d'élargir mes recherches aux phénomènes de société, soit des situations observées dans la société à travers le quotidien, les habitudes de vie et les rapports interpersonnels des individus. Mes objets sont devenus le prolongement de ma pensée, cette sorte d'extension abstraite certes mais essentielle. Une vision surréaliste qui a fait naître un « monde matériel utopique » où les objets sont des marginaux, ayant une personnalité propre, s'affirmant tout comme des « individus » en inter-relation les uns avec les autres, et en interaction émotive avec l'utilisateur.

J'ai constaté avec un certain contentement que l'ensemble de ma production s'est avérée diversifiée de par les thématiques abordées. C'est par le trajet que la narration s'est instaurée à travers mes œuvres, du passé au présent vers le futur. Des souvenirs, des tranches de vie, des désirs d'avenir sont réunis dans cette exposition et constituent un monde, une réalité, la mienne. J'ai souhaité redonner à l'objet un statut de « noblesse » en lui donnant des caractéristiques humaines. À mon sens, ces objets deviennent objet d'art puisqu'ils sont médiums d'expression et de narration.

J'ai cherché à attribuer une personnalité propre à chacune de mes créations en design. Cette problématique semble intéresser plusieurs designers et je crois que c'est peut-être par besoin de déculpabilisation face à la production de masse envahissante que les créateurs s'attardent au phénomène de l'unicité. Les créateurs se conscientisent davantage sur la nécessité de chercher d'autres voies que celles tracées par les modernes, et c'est là un aspect primordial de la création d'objets actuellement.

De façon plus objective, je crois voir ressurgir mon ambivalence entre l'art et le design. Comme je l'ai déjà mentionné, cette hybridité me permet de m'accomplir totalement dans la conception d'objets d'art, ce qui auparavant ce manifestait par un inconfort dans la réalisation de ceux-ci. J'étais pour ainsi dire persuadée que la fonction se devait d'être la principale préoccupation du créateur, ce qui dans mon cas s'est avéré être la narration. Je l'ai compris, accepté et je me retrouve, après cette expérience, plus assurée d'avoir trouvé mon créneau.

Pré-visions du futur...

Ce projet de maîtrise s'est aussi révélé être la mise en scène, la concrétisation de préoccupations présentes depuis longtemps soit la mise en parallèle de certains paradoxes et ambiguïtés tels que; le palpable et le non-palpable, le dit et le non-dit.

Dans mes intentions de création futures résident aussi un désir d'explorer et d'approfondir davantage la problématique de l'éphémérité de la matière, la fragilité d'une matière dans l'action humaine. L'acte constructeur, l'acte destructeur et la trace qui en résulte m'interpellent et je tenterai de diverses façons de figer ces actes par l'imagerie prouvant cette réalité soit par une concrétisation et une fixité mnémonique de ce même acte au sein de la société. La preuve de la trace, l'empreinte, le souvenir laissé par un individu à un tiers,

une parcelle d'un héritage culturel en devenir en allant de plus en plus sur l'intégration du public en tant qu'acteur au sein du projet et de l'œuvre.

Cela ferme la parenthèse de « L'imparfait du présent » et avec elle, une étape de ma vie artistique où demeure une immensité de possibilités. Ce fut pour moi, une expérience très enrichissante, mais également une méditation mais d'abord et avant tout un plaisir. Cette expérience procurée par l'exposition m'a permis d'entrer en contact avec le public, ce que j'ai grandement apprécié de par le fait de voir l'intérêt réel que porte le spectateur face au travail de l'artiste. Les commentaires, les impressions et les mots captés parfois au vol comme ce fut le cas pour moi, m'ont fait réaliser que mon objectif a été atteint. Personnellement je l'ai vécu dans un après-midi de décembre où une jeune fille en visite scolaire s'est exclamée à haute voix, et je terminerai par cette citation qui m'a dès lors fait frissonner de contentement; « On dirait qu'on est dans un rêve! »

Annexes

Annexe I ... points d'ancrage



Figure A

« Empreinte », 1997

Matériaux : plâtre, latex acrylique

Dimensions : 210 cm X 120 cm X 45 cm



Figure B

« Mandala », 1999

Matériaux : aluminium, chêne, fibres, textiles synthétiques et extensibles

Dimensions : 105 cm X 50 cm



Figure C

« Témoin », 1999

Matériaux : merisier

Dimensions : 25 cm X 30 cm X 75 cm



Figure D

« X-Tensions », 2000

Matériaux : structure de bois, textiles synthétiques et extensibles

Dimensions : 120 cm X 120 cm X 180 cm

Annexe II ...jeux multiples

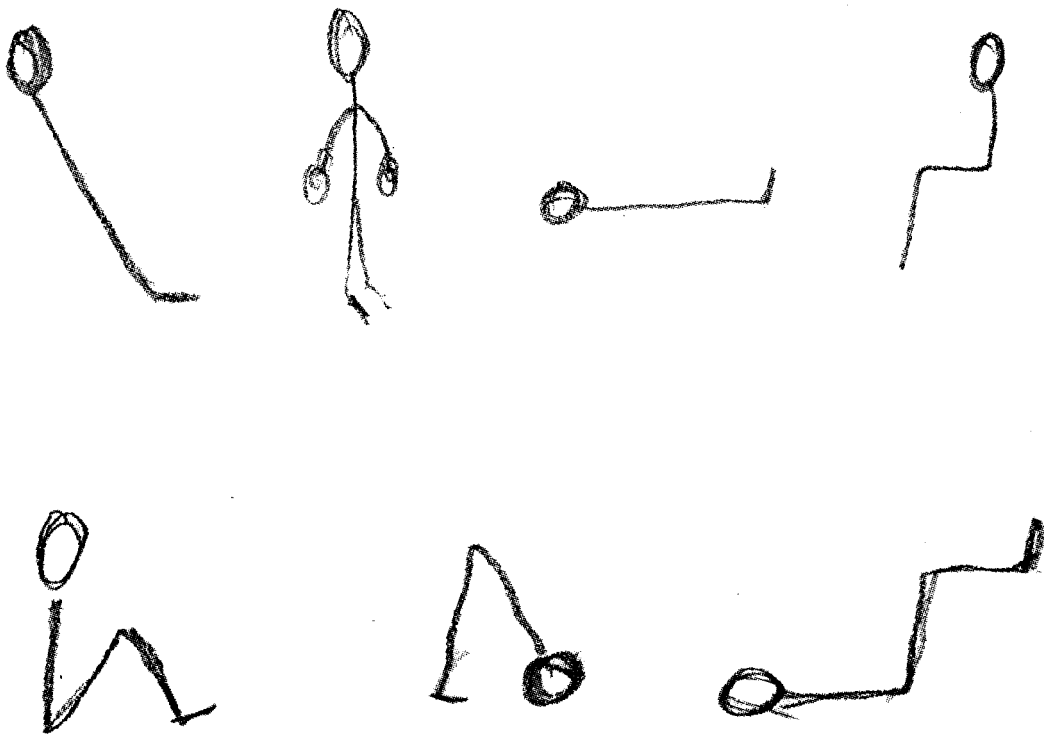


Figure 10

Étude de corps

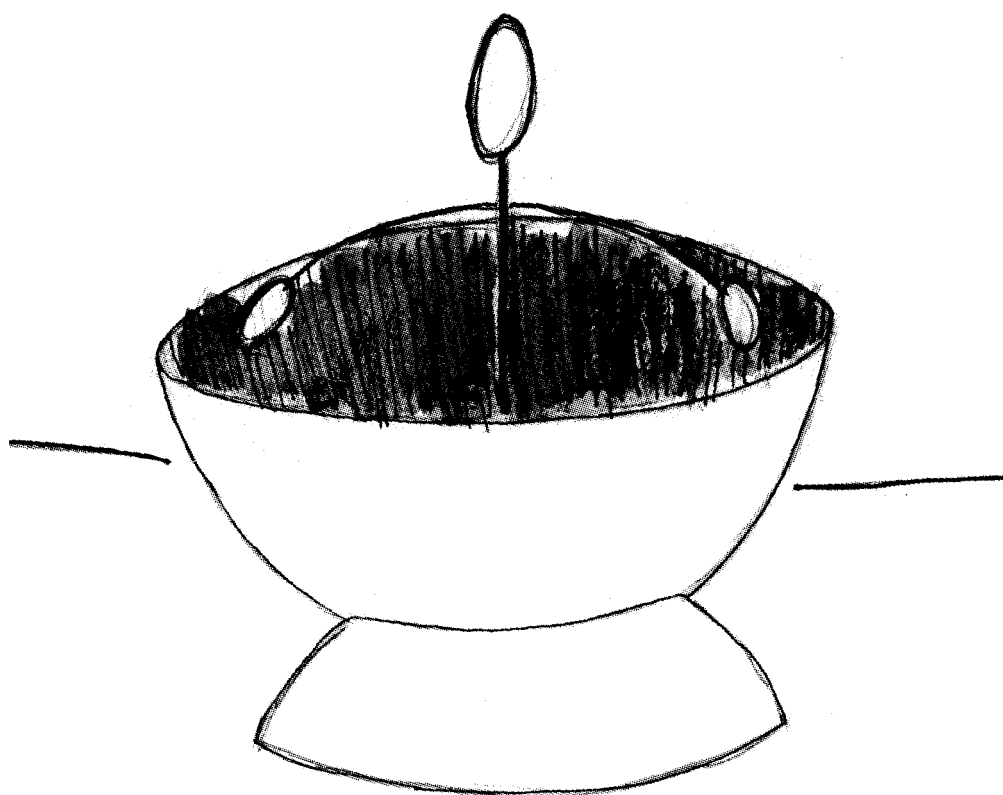


Figure 11

chaise « indienne », 2000
Maquette visuelle

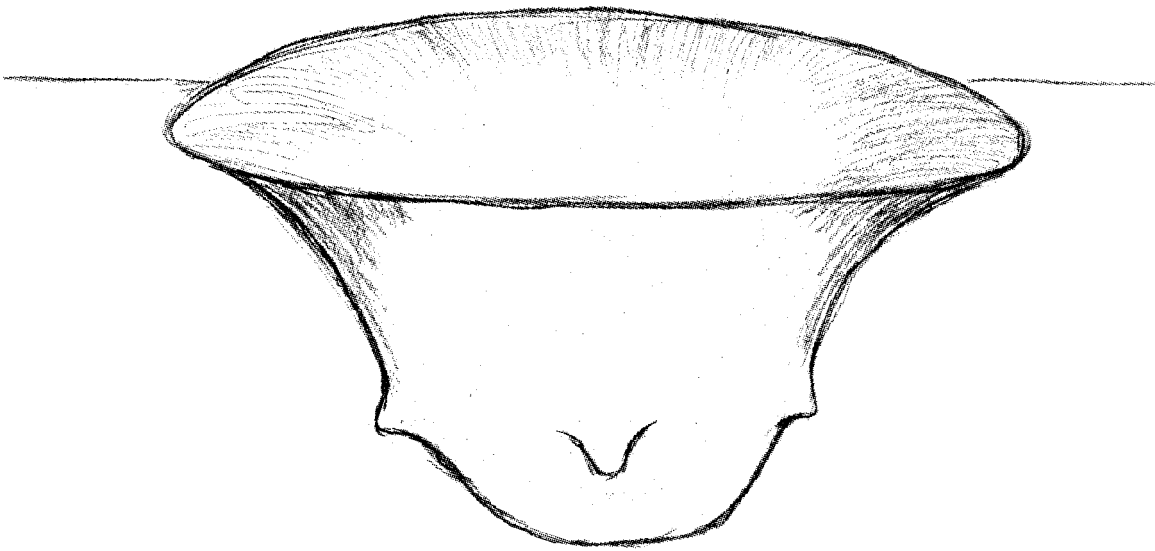


Figure 12

chaise « indienne » à cran d'arrêt, 2000
Maquette visuelle

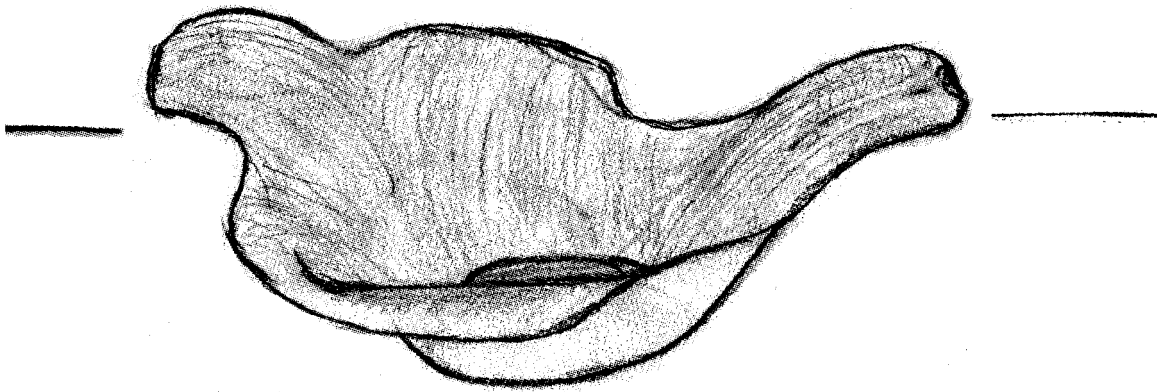


Figure 13

chaise longue, 2000
Maquette visuelle

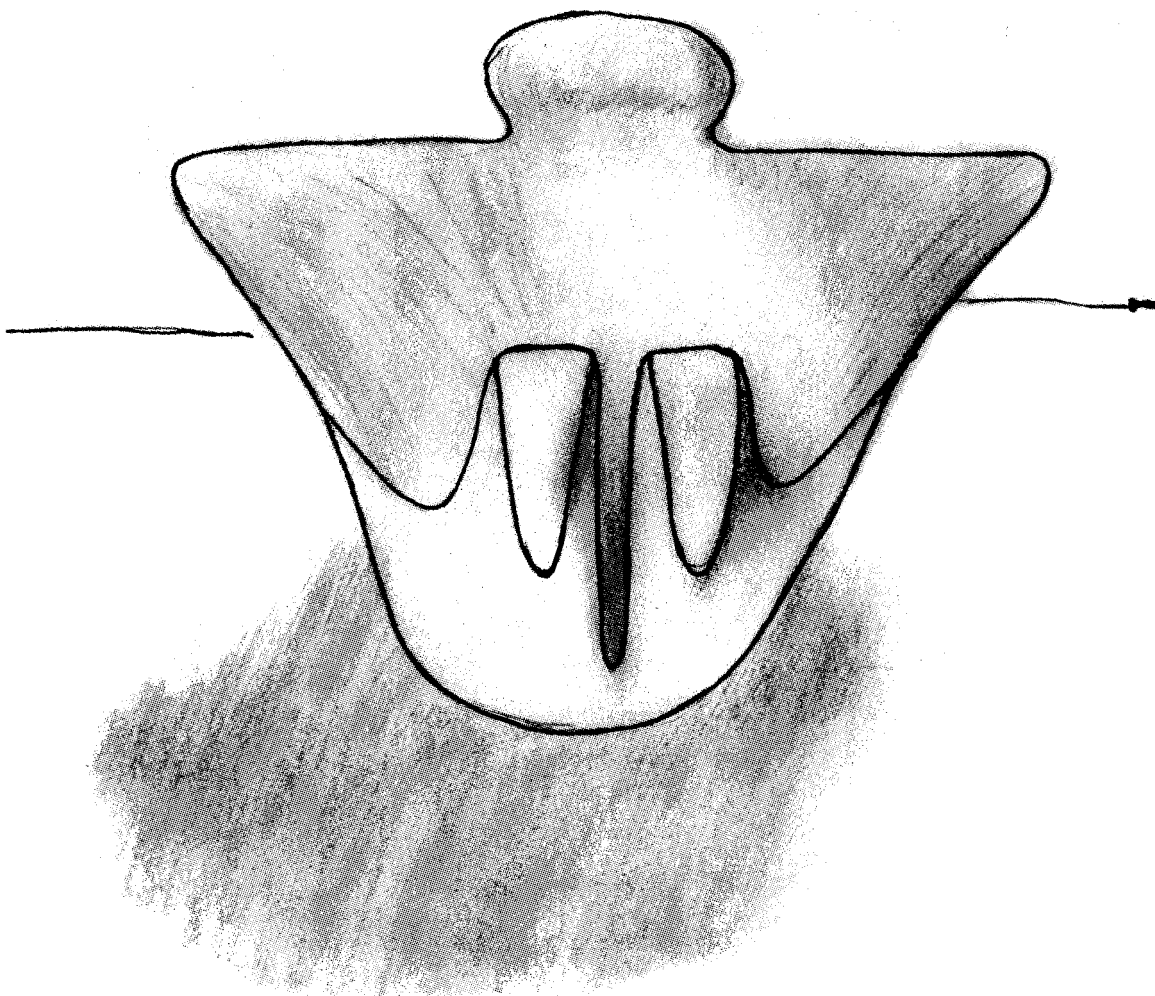


Figure 14

chaise juste-au-corps, 2000
Maquette visuelle

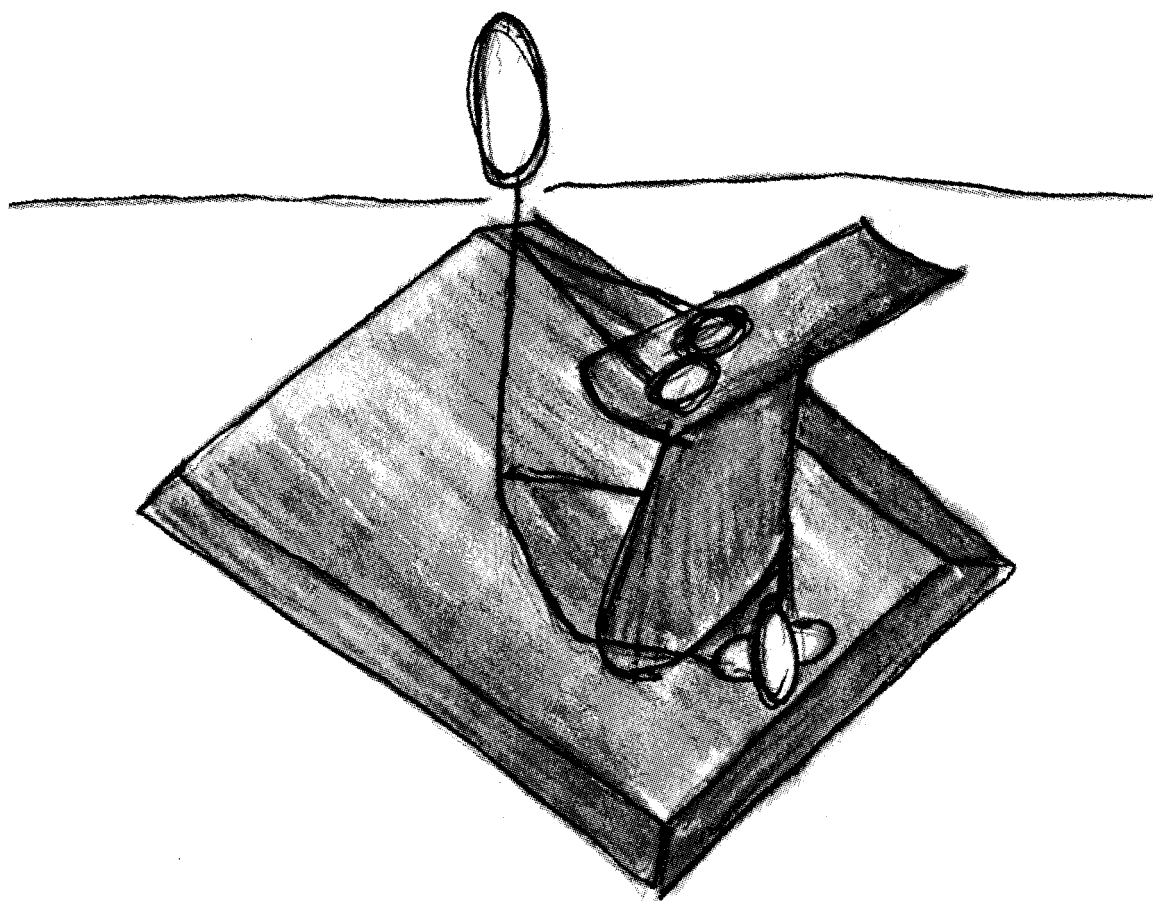


Figure 15

chaise de lecture « indienne », V.1997
Maquette visuelle

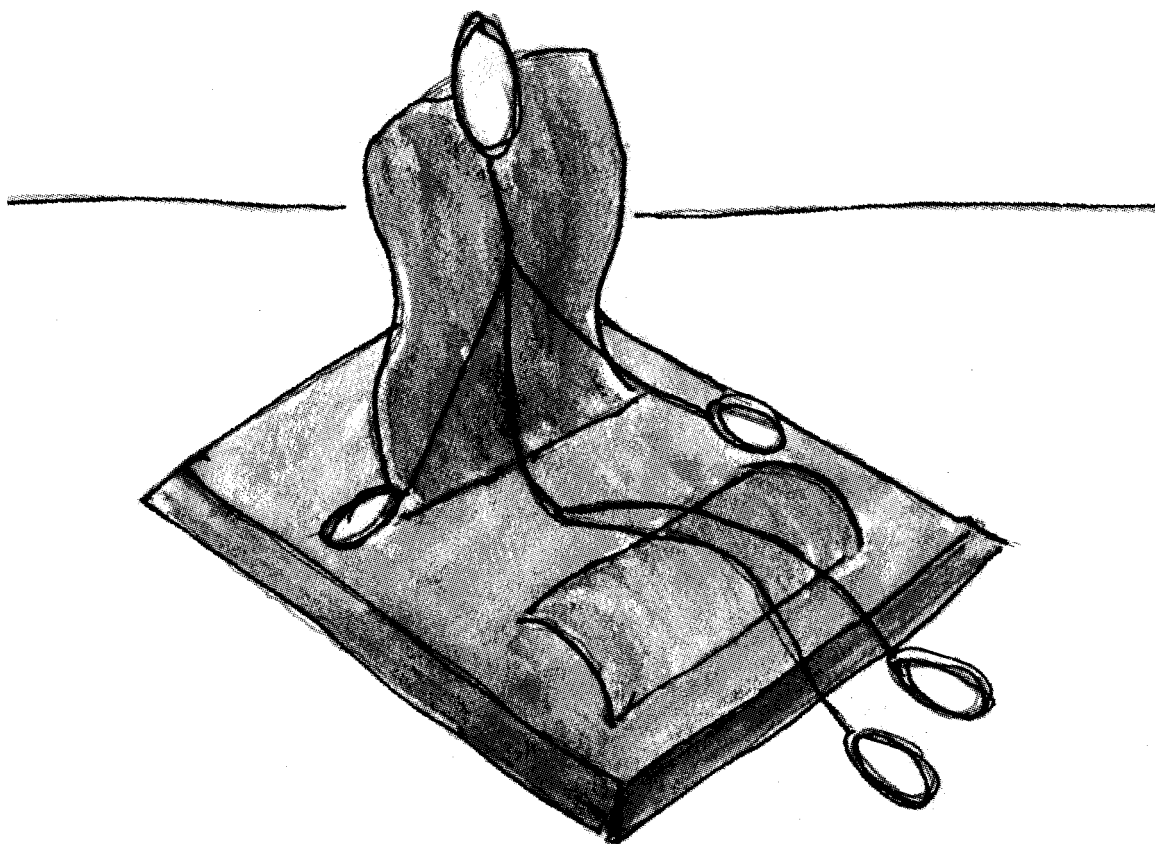


Figure 16

... la suite... chaise au sol, 2000
Maquette visuelle

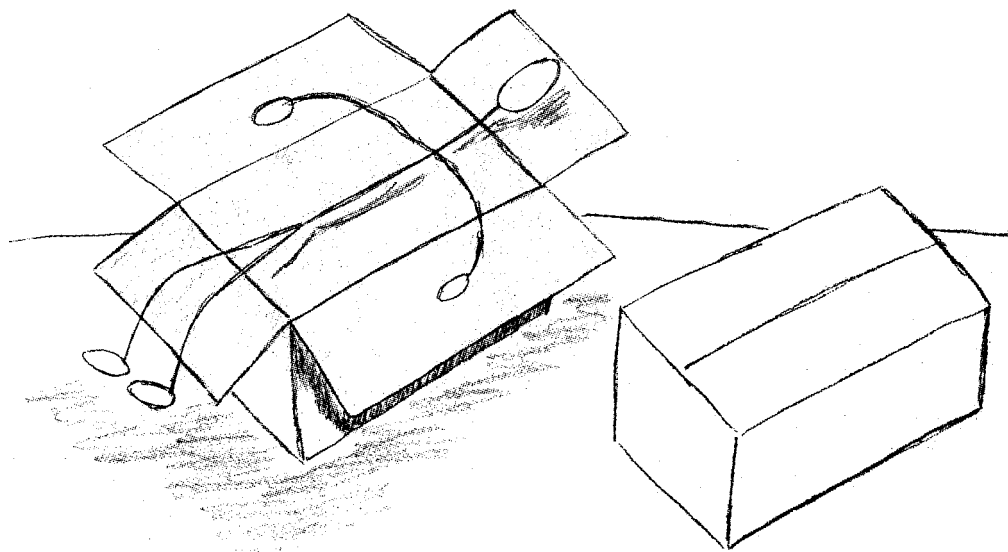


Figure 17

mis en boîte, 2001
Maquette visuelle

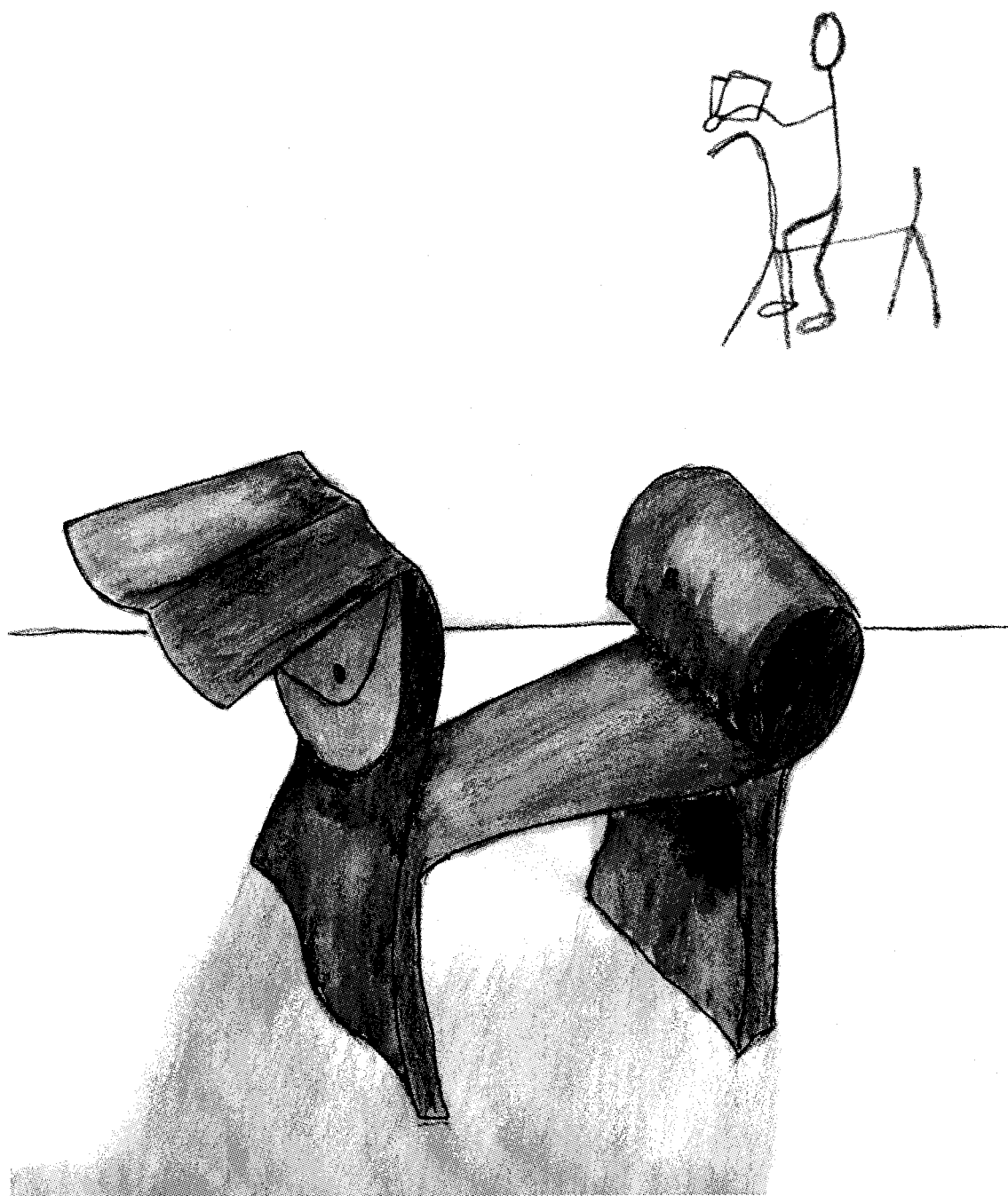


Figure 18

« doggy-chaise », 2001
Maquette visuelle

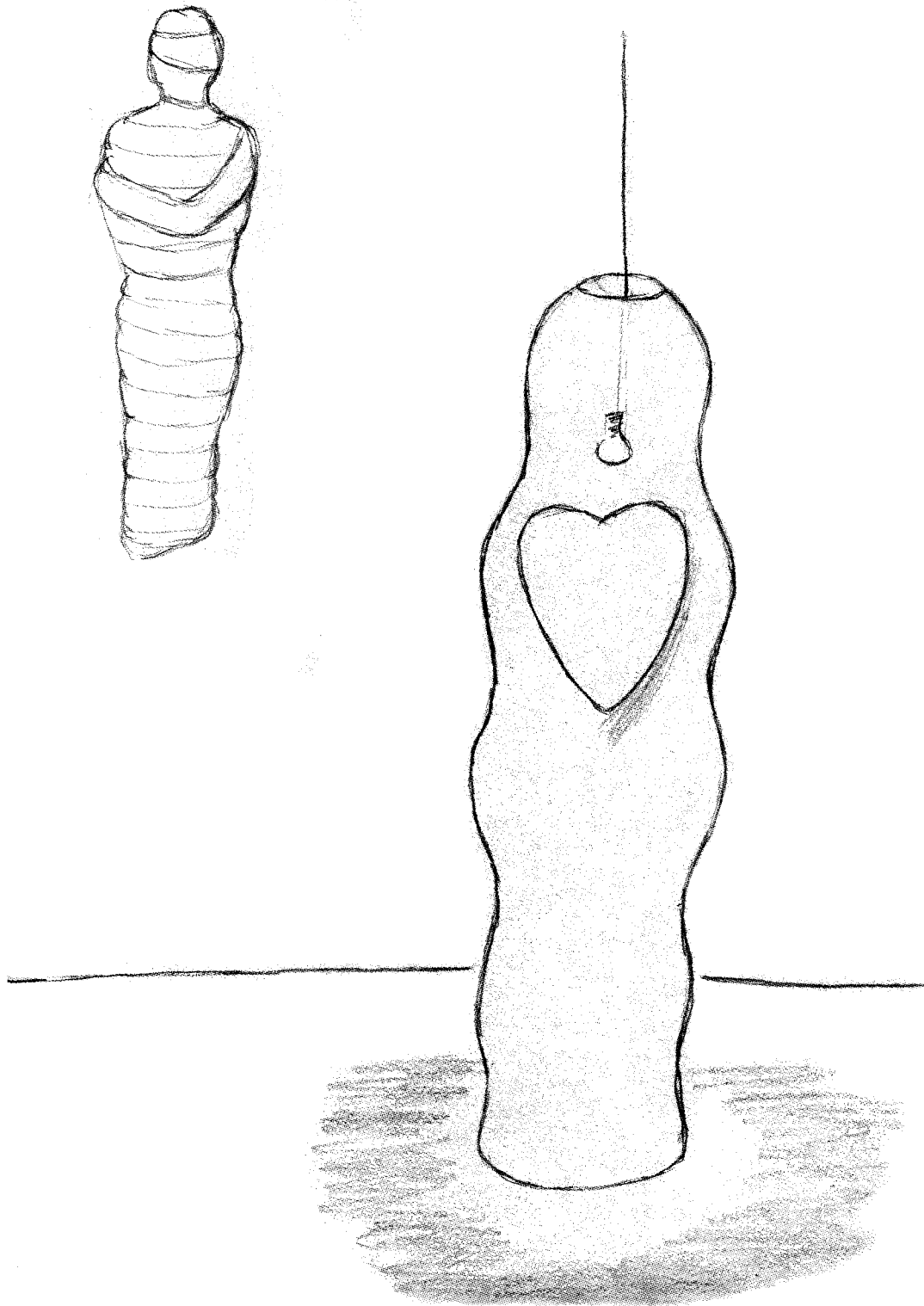


Figure 19

Fusion, 2001
Maquette visuelle

Annexe III

Quelques définitions...

Ma définition... du surréalisme

J'entends par surréalisme, une manière de créer à partir d'intuitions (symboles de l'inconscient qui émergent et surpassent la pensée rationnelle) et de visions oniriques. Le design « surréaliste » serait en fait ma vision de représenter le monde de manière ludique avec le regard de l'enfant toujours en moi, bref un design auto-biographique. Un résumé, une synthèse de ma pensée, de mon imaginaire et de ma personnalité qui, avec une certaine poésie, aborde l'univers de la psychanalyse pour se matérialiser dans l'univers de l'homme. Une rencontre de la matérialité versus l'immatérialité. C'est par ces aspects que je rattache ma pratique au surréalisme. Je désire concentrer mes recherches sur des artistes comme Man Ray, René Magritte et Marcel Duchamps. Ce dernier, avec ses « ready made », opérait un glissement de sens dans son utilisation des objets pour en faire des oeuvres d'art.

Super-formance

« Ce terme évoque un sentiment de révolte envers un système bien établis où l'on obtient la reconnaissance au détriment de la collectivité, et où en voulant que l'individu « perfectionniste » s'engage dans une compétition féroce envers ses semblables, on choisit ainsi l'individualisme à la solidarité. Bien que ce phénomène ne soit pas récent, il s'accroît et se définit aussi bien dans ces dictons populaires : ... la loi du plus fort... et chacun pour soi ».

Design expressionniste

Un design qui permet au créateur, autant qu'à un artiste en arts visuels, de transmettre et d'exprimer un message à travers son travail, ses créations. L'objet devient ainsi l'expression des émotions et des inquiétudes du créateur, ainsi que de ses préoccupations. En ce sens, le design propose de véritables enjeux artistiques.

Bibliographie

Alquié Ferdinand, Philosophie du surréalisme, Éd. Flammarion 1955, Nouvelle bibliothèque scientifique, 234 p.

Rispail Jean-Luc, Les surréalistes, une génération entre le rêve et l'action Éd. Gallimard, Jombart, à Évreux, 1991 Collection : découvertes et littérature, 208 p.

Gaillemin Jean-Louis, La révolution surréaliste 1919-1944 Éd. Istra-In, Connaissance des arts, no hors-série 175, Paris, 2002, 34-43p. 66p

Baudrillard Jean, Les stratégies fatales, Éd. Grasset, Paris, Figures, 273 p.

Baudrillard Jean, Le système des objets, Éd. Gallimard 1991, 288 p.

Manzini Ezio, Prométhée au Quotidien, écologie de l'artificiel et responsabilité du designer, collection informel, été 1991, pp.21 à 29

Manzini Ezio, Artefacts, vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel, Éd. Les essais, Centre Georges Pompidou, Paris, 1991. 255 p.

Oldenburg Claes, Large-scale projects, 1977-1980 sous-titre : Monuments, Édition : Rizzoli, New York 1980, 100 p. ill.

Branzi Andrea, Nouvelles de la métropole froide, design et seconde modernité, Éd. Les essais, Centre Georges Pompidou, Paris, 1991. 143 p.

Sartre Jean-Paul, Esquisse d'une théorie des émotions, Éd. Herman, Paris, 1975, 66 p.

Fisher Wend, « Form follows function » Le fonctionnalisme un principe et sa falsification (traduit de l'allemand par Yves Kolsry), 1987, 127-134pp.

Kaine Élisabeth, Double intentionnalité et identité du design industriel : étude d'après les écrits de Walter Gropius au Bauhaus, Faculté de l'aménagement, UQAM, 1990, 156p.

Dubois Claude Gilbert, Problèmes de l'utopie, Lettres modernes, 1968, Paris archives no 85, 63p.

Thibault Pierre, Refuge 1999-2000 Édition : Pierre Murgia Collection : catalogue d'exposition, Musée du Québec, Dépôt légal : Bibliothèque nationale du Québec, Québec 2000, 48p.

Papanek Victor, Design pour un monde réel, Miljön och miljonerna, Albert Bonniers Förlag, Stockholm, 1970, Mercure de France, 1974

Maffesoli Michel, Du nomadisme, vagabondage initiatique, Librairie générale française, Paris, 1997, 190p.

Maffesoli Michel, La contemplation du monde, Librairie générale française, Paris, 1993, 235 p.

Maffesoli Michel, Éloge de la raison sensible, Grasset, Paris, 1996, 278 p.

Moles Abraham, Théorie des objets, ed. Universitaires, Paris, 1972, 196 p.

Moles Abraham, Psychologie du Kitsch, l'art du bonheur Éd. Denoël / Gonthier, 1971, 232 p.

Broch Hermann, Quelques remarques à propos du kitsch, Éd. Allia, Paris, 2001, 38p.

Alessi Alberto, L'usine à rêves, Alessi depuis 1921
Édition : Könemann Verlagsgesellschaft , Italy, 1998, 128p.

Coupal Marie, Le rêve et ses symboles, Éd. Québec Loisirs inc. Avec l'autorisation des éditions de Mortagne, 1993, 539 p.

Bibliographie sites internet

Histoire du design

<http://www.placeaudeesign.com/reperes/histoiredudesign/annees7080.htm>

Histoire du design industriel

<http://www.meq.gouv.qc.ca/ens-sup/ens-coll/Cahiers/cours-comp/cours520/52057791.HTM>

Petites réflexions sur la crise de l'art et la réalité du design

<http://www1.centrepompidou.fr/traverses/numero1/textes/t-deduve.html>

histoire du design

<http://www.meubleshop.com/design/histoire.htm>

les années pop

http://www.tribu-design.com/share/annees_pop/fr/

la forme et la fonction

<http://www.tempsdumaroc.press.ma/hebdomadaire/2000/28janau3fev222/cult1.htm>

musée des arts et métiers, La Revue / N° 7 / Ettore Sottsass

http://www.arts-et-metiers.net/magic.php?P=edit_7_38_2.php&m=c&c=38&id=10312&lang=fra

David Burry

<http://www.galleryoffunctionalart.com/burry.shtml>

Un cactus dans votre appartement

<http://www.pratec.be/html/design/pdm.htm>

André Breton et les surréalistes

<http://www.franceweb.fr/poesie/surreal.htm>

Le surréalisme et le Canada : histoire de l'idée du surréalisme au Canada anglophone entre 1927 et 1984

<http://www.cyberus.ca/~icscis/introduc.htm>

Ils sont vivants

www.dialogus2.org

Cova, Bernard, Rupture de la modernité no 50, La déconsommation, De Boeck Université Éditeur, 1995

<http://www.univ-paris5.fr/ceaq/publications/revues/societes/50/articles/cova.html>

Clerget, Raphaël, Introduction à l'esthétique d'Adorno, Approche de l'esthétique d'Adorno par l'analyse du rapport à Marx dans la Théorie esthétique, Hiver 2003, <http://pages.globetrotter.net/charro/HERMES9/adorno1.htm>