

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ANIMISME ET MÉMOIRE SINGULIÈRE :
DÉTOURNER L'IMAGE ET L'OBJET DANS UNE MYTHOLOGIE
ARCHÉTYPALE EN ARTS VISUELS

MÉMOIRE-CRÉATION
PRÉSENTÉ COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAITRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR
DAVID MARTINEAU LACHANCE

JANVIER 2015

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier chaleureusement mes parents, ma grand-mère, mon parrain et ma marraine pour leur grande compréhension, leur temps et leur soutien inestimable.

Ma cousine, Isabelle, pour sa perspicacité et son modèle. Mon directeur de recherche, Jean-Pierre Gilbert, pour avoir su me décoder et m'appuyer indéfectiblement et finalement mes amis, absolument essentiels, pour leur écoute et leur présence tout au long du processus ayant mené à ce mémoire-crédation.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	iv
RÉSUMÉ	v
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I — UNE ESTHÉTIQUE DE LA PRÉSENCE	4
Les objets et l'âme, une définition de l'animisme	4
Formes archaïques	6
Infraréalité	10
CHAPITRE II — LE CINÉMA	12
Les débuts de Disney	12
La plasmaticité	14
Les visèmes	15
CHAPITRE III — LA MASCARADE	18
Le corps communicant, la danse macabre	18
Le bestiaire	24
De l'intérieur vers l'extérieur	26
CHAPITRE IV — L'ARTISTE COMME PERSONNAGE	30
Un échange épistolaire	30
CONCLUSION	38
BIBLIOGRAPHIE	40
WEBOGRAPHIE	42
DOCUMENTATIONS DE L'EXPOSITION	43

LISTE DES FIGURES

Archétype des yeux	8
Un scribe exhibant un visème	15
Un gigueux en bois	20
Costume de chauvesouris, 1994	23
Vue d'exposition 1	44
Vue d'exposition 2	45
La fresque de dessins	46
<i>Capable de regarder à traver la nuit</i>	47
<i>Il imite les corbeaux</i>	48
<i>La grande danse, murale</i>	49
<i>Masque II (Le fantôme)</i>	50

RÉSUMÉ

Il sera question dans ce mémoire-crédation d'interroger, par rapport à ma pratique en dessin, en sculpture et en vidéo, cette idée de l'âme dans l'objet : un animisme. Par l'utilisation de deux modes discursifs, un plutôt narratif et autobiographique, puis le corps du texte plutôt théorique, j'arpente en quatre chapitres le monde singulier qui nourrit mon travail.

Au départ avec cette notion de *l'esthétique de la présence*, puis par l'entremise du cinéma et de ses dérivés « magiques », de la mascarade comme une grande analogie de mon travail et finalement un échange épistolaire qui viendra, à ma manière, définir plus précisément mes motivations pour cette recherche.

INTRODUCTION

J'ai fait le choix d'articuler ce mémoire selon deux modes discursifs. Un premier qui allait prendre la forme de récits oniriques, voire autobiographiques, puis un second qui allait s'inscrire dans une synthèse des connaissances et des faits menant à une analyse de mon travail visuel. Je me suis retrouvé entre fiction et réflexion. Je comptais ainsi sur l'émergence du sens qui s'opèrerait entre ces deux niveaux, telle une fabrication de l'esprit. J'ai pu de cette manière extirper des données, des impressions, des émotions, des ambiances et même des souvenirs qui nourrissent l'univers qui m'habite depuis toujours.



Du plus loin que je me souviens, j'ai toujours préféré la nuit au jour. C'est un moment où les choses se dévoilent autrement. Ce n'est pas que je n'aime pas dormir, c'est que je n'aime pas l'idée de me mettre au lit. Je préfère m'endormir habillé dans l'après-midi que de me convaincre, une fois le soir venu, qu'il faut avoir sommeil.

Je suppose que j'aime mieux rêver les yeux ouverts.

Je suis au chalet ; une construction à aire ouverte avec mezzanine donnant sur une fenestration gigantesque d'où l'on aperçoit la forêt et le lac. Dehors, c'est entre chien et loup, le temps est fébrile et les nuages sont bas, comme éclairés de l'intérieur. Le lac est calme. Je sais qu'une fête se prépare un peu plus loin alors je me dirige vers le garage dont le grenier est un espace habitable.

Une fois l'échelle escaladée, je m'aperçois que certaines personnes s'affairent à se déguiser pour une mascarade. Nous sommes dans une pièce longiligne avec des fenêtres aux extrémités qui donnent sur la cime des arbres. Les murs et le sol sont en contreplaqué. Une douce lumière provient de lampes décoratives suspendues au plafond, ce sont de petites ampoules avec des visages dessinés dessus. Je trouve ça remarquable. Ma grand-mère s'approche de moi avec un drap blanc très lourd, visiblement pour que je me déguise en fantôme ; je suis du coup complètement recouvert.

Une fois près du lac où se déroule la fête, je me rends compte que tous mes amis et ma famille y sont. Il y a de très beaux costumes, des animaux, des fantômes comme moi, des squelettes, des bouffons, des têtes de citrouilles. Tout est feutré, l'ambiance est agréablement inquiétante.

Je suis dans ma maison natale, dans ma chambre qui se trouve tout juste à côté de l'atelier d'ébénisterie de mon père. Ça sent la sauge, ma mère est en haut. Je reste dans ma chambre parce que l'on m'a avisé de la présence de visiteurs bien spéciaux. Je n'aime pas trop ces visiteurs, « ils viennent dans des nefes argentées ».

CHAPITRE I

UNE ESTHÉTIQUE DE LA PRÉSENCE

LES OBJETS ET L'ÂME, UNE DÉFINITION DE L'ANIMISME

L'animisme est une croyance en une force douée de vie qui habite les choses du monde tangible. C'est une conception de la réalité qui suppose, en parallèle, un monde dans lequel les esprits – autant les défunts que de ceux à naître – coexistent avec ceux des génies et des démons (Burnett Tylor, 1903). Appliqué aux arts visuels, l'animisme arpenterait le domaine des marionnettes et des épouvantails et graviterait autour d'une certaine *esthétique de la présence*.

J'aspire à faire vivre les créatures de mon esprit et à leur offrir une forme de narration dans laquelle elles seront capables de subsister. Pour moi, les choses ne sont jamais ce qu'elles semblent être, ou pas tout à fait. Il y a une couche entre ce qui est réel et ce qui pourrait être au-delà d'un mur¹, ce que nous ne voyons pas encore très clairement. J'ai développé une affection pour le terme de *spectralité*. Derrida, dans son ouvrage *Spectres de Marx*, aborde la spectralité comme le contraire de la messianité, c'est-à-dire une chose qui vient vers nous sans toutefois y parvenir; tels une question sans réponse, un rêve sans dénouement ou peut-être même une âme sans corps... C'est en somme l'évocation d'un type de flottement entre ce qui est vécu, perçu et raconté. Parce que je suis persuadé que le plaisir commence quand il y a du mystère. Voilà pour mon entreprise d'émerveillement.

¹ Hieronymus van Aken dit Bosch, peintre (vers 1450-1516)

J'ai été en contact avec son travail dès mon enfance. Bosch a toujours fait résonner en moi une vague impression de bien-être tout en représentant des scènes souvent sinistres.

Son travail a eu une influence certaine en ce qui concerne les mondes cachés et les bestiaires fantastiques. Empreintes de mysticisme, les peintures de Bosch sont pour moi de grandes épopées imaginaires dans lesquelles il est absolument merveilleux de plonger.

Il y a une longue fenêtre horizontale qui donne sur de grands cèdres qu'un vent soutenu fait osciller. La cuisine est éclairée par une petite flamme provenant d'un poêle à granules. Le plancher, recouvert d'un damier noir et blanc, danse.

Adjacent à la cuisine, séparée par une porte vitrée, il y a le salon qui est plongé dans le noir. Je m'avance puis découvre deux yeux rouges, lumineux, qui me fixent. Quand je me déplace, ils se déplacent aussi. J'avance encore un peu, puis ils disparaissent pour de bon.

Ça ressemblait à des phares de voiture se réfléchissant dans la fenêtre à écailles du portique, mais c'était probablement un diabolin.

D'une part, j'aborde cette notion d'animisme en développant autour de l'impression de mouvement qui rend l'œuvre statique animée et, d'autre part, en proposant des stratagèmes et des mises en scène qui stimulent la projection du visiteur sur la pièce. Au-delà de « l'objet transitionnel » (Dalla Bernardina, 2006) ou d'un certain anthropomorphisme, je m'assure que mes images et mes objets *parlent* et *vivent* par eux-mêmes.

Les objets sont toujours *présents*, ils sont parmi nous, mais sont-ils *conscients*? Lorsque je pense à ce que serait un objet ou une image animiste, je pense à une entité qui serait en mesure de communiquer avec moi, quelque chose de présent, donc, dans le sens de participant et qui, somme toute, pourrait avoir une certaine conscience. Je cherche à générer des images et des objets autoréférentiels.

Quand je fabrique des créatures, je fabrique aussi leurs histoires. Ces créatures ne s'arrêtent pas qu'à leur fonction de représentation. C'est d'ailleurs pour cette raison que les titres de mes œuvres font souvent référence à des moments ou des suites d'évènements. C'est le cas par exemple de *Voyant ses parents devenir de plus en plus fous*, *Attendant une banquise*, ou encore *Après la plage*. Sinon, je leur donne directement des noms tels que *Colin* ou *Jeanne*, qui leur confèrent une identité propre, une fonction et, le plus important, une vie.

FORMES ARCHAÏQUES

On pourrait aussi parler d'archétypes, mais il s'agirait ici d'un abus de langage puisque j'entends par « archaïque » ce qui est ancien et par « archétype » la projection psychologique de ces formes anciennes : « Au sens large, l'archétype est l'image primordiale, l'image mère, celle qui alimente les images "personnelles" et qui les nourrit à partir d'un même fonds "archaïque", qu'exploitent mythologies et religions.² » J'utilise donc dans mon travail visuel une certaine dose d'archétypes qui se transposent ensuite dans la réalité à travers un langage archaïque.

² Duméry, H. « ARCHÉTYPE », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 9 janvier 2013.

Par exemple, l'archétype des yeux³ serait en fait un schéma abstrait ayant des données fixes : formes se retrouvant dans le visage et qui ont la capacité de regarder. Sa manifestation archaïque (en supposant que la page soit un visage) pourrait s'apparenter à la figure de la page suivante.

Une liste à peine ébauchée de ces formes contiendrait des thèmes aussi larges que les astres, les paysages et les animaux, mais j'inclus aussi dans les formes archaïques toutes manifestations occultes et folkloriques (spécialement issue d'une mythologie occidentale récente). Les sorcières, les diables, les hommes-phalènes et les fantômes qui peuplent l'imaginaire collectif sont des canaux permettant d'entrevoir cette fameuse spectralité. Il est question ensuite de faire passer ces images et ces formes par une technique adéquate à travers un filtre imaginaire, voire fantasmagorique, pour qu'elles adoptent des postures différentes.

Dans *The Mothman Prophecies*, Keel émet une thèse intéressante par rapport à ces manifestations dans laquelle il combine la théorie de l'inconscient collectif de Jung à une approche farfelue d'ufologiste. L'auteur écrit que les créatures de la nuit hantent les hommes depuis que le monde est monde et que la différence entre une sorcière médiévale et un ovni de l'après-guerre serait les références auxquelles ces deux sociétés ont été exposées.

Ces formes archaïques seraient donc des *manifestations*. Elles sont *manifestement* parmi nous, s'arrimant au déjà-vu et aux figures sombres qui apparaissent au coin de notre œil pour nous dévoiler une partie de nous-mêmes, notre ombre (Jung, 1963). Ce sont les personnages primordiaux qui nourrissent les histoires et qui nous font croire aux légendes.

³ Alfred Pellan, peintre (1906-1988)

Il me fascine pour plusieurs raisons, l'une d'entre elles étant son utilisation presque systématique des yeux. D'un monde complètement à part, utilisant des couleurs d'une manière sensible et intelligente, pensons à *Citron ultra-violet* (1947), il a été pour moi une référence marquante.

On lui doit aussi de grandes œuvres peintes, sculptées et imprimées autour du thème du bestiaire dont nous verrons les développements dans ma pratique un peu plus tard.



Point Pleasant, Roswell, Salem. Je me retrouve parmi des enfants habillés de drôles de toges à motifs. Ils me chuchotent des trucs, je veux aller plus loin dans la ville.

J'arrive dans une espèce de parc très organisé. Les enfants jouent dans une étendue gazonnée, je regarde le ciel et je vois qu'il y a une éclipse, mais pas de ces éclipses spectaculaires, juste le disque solaire qui se voit graduellement recouvert par la lune. Le parc s'en trouve tamisé. Un enfant propose un jeu.

Quelque chose comme faire voler un cerf-volant la nuit.

Enfin, « [les archétypes seraient] des fragments de la vie même, des images qui font partie intégrante d'un individu vivant et ceci par le truchement des émotions.⁴ » La construction visuelle à partir d'archétypes, puis de formes archaïques, du moins de la manière qu'elle se fait dans mon travail, passe par l'émotion. Dans ma mythologie, dans mon univers, je ne cherche pas le concept, mais bien l'affect. Je juge que l'effet empathique et de réciprocité (pour citer ceux-là), et ce au-delà du spectacle, viendra chercher de toute façon l'intellect de ceux qui font l'expérience de mes œuvres.

L'INFRARÉALITÉ

L'infraréalité serait un espace où les créatures de l'esprit prennent forme ; c'est l'endroit où naissent les mythes.

Quand j'étais enfant, j'étais persuadé que ce que l'œil voyait était un mensonge, qu'il y avait *autre chose*. Alors je me disais qu'il devait y avoir un endroit où ces choses existent. Une infraréalité donc, peuplée d'êtres, de monstres et de bêtes. Ce n'est pas un endroit sinistre, ça s'apparente plutôt à un tableau clair-obscur.

L'infraréalité est indivisible. C'est une couche parallèle qui épouse notre réalité. Ces choses viennent nous visiter souvent. Par toutes sortes de manières, elles se glissent entre les murs, nous chuchotent des prophéties, apparaissent comme des lumières dans le ciel et souvent, s'introduisent dans nos rêves pendant les nuits d'été.

Elles font partie d'une esthétique, une esthétique de la présence.

Mon délire, c'est une sorte de refus de la réalité et un grand amour pour l'imaginaire. Je veux fabriquer des choses qui nous font voir cette infraréalité, cette spectralité, ce que nous ne sommes pas en mesure de percevoir.

⁴ Jung, C. G. *Essai d'exploration de l'inconscient*. p. 136.

Des gens m'avertissent qu'il se passe des choses dans les champs, des évènements étranges qui n'arrivent que de rares fois chaque année.

Maintenant, je sais que nous sommes tôt le matin. Nous mangeons une sorte de courge qui goute la cannelle.

Je suis à nouveau dans un champ, il y a un vent léger qui lisse le blé. Je regarde partout autour de moi pour me rendre compte qu'il n'y a plus personne, qu'on ne peut distinguer qu'une ville au loin, encore éclairée par les lampadaires. Je fais des zigzags dans l'étendue, croise des monolithes, des vestiges bizarres. L'idée que ces évènements surviennent pendant que j'arpente le champ me hante.

Je crois entendre japper des chiens au loin.

CHAPITRE II

LE CINÉMA

LES DÉBUTS DE DISNEY

J'ai redécouvert avec enthousiasme *The Skeleton Dance* (1929) de Disney, réalisé par Ub Iwerks dans le cadre des *Silly Symphonies*. Non seulement j'y vois des liens à faire entre le discours funeste et malgré tout humoristique de Disney au début de sa carrière et mon travail, il m'est possible à l'heure actuelle de comprendre certaines dimensions de ma pratique grâce à cette pièce d'anthologie du dessin animé.

Le *cartoon*, en simplifiant les formes pour qu'elles soient plus faciles à animer (on se garde ainsi de dessiner tous les petits détails plusieurs milliers de fois), retourne à une imagerie propre à l'enfance. Malgré tout, les animateurs de Disney avaient des préoccupations en lien avec des thèmes occultes, ce que je saisis pour ma part comme une volonté de rendre justice au procédé cinématographique qui était à ses débuts considéré littéralement magique.

Bien avant l'intervention de Disney, imaginons un instant ce que devaient être les spectacles de lanternes magiques (d'ailleurs nommées lanterne de la peur). À mon avis, de bien belles et mystérieuses choses. De grands spectres, parfois même animés, manipulés par une sorte de sorcier : « La *laterna magica*, fille de l'optique et de la magie, transfère sur l'écran les créations de l'esprit et ouvre la voie à tous les fantasmes, à la féerie, aux futurs trucages cinématographiques de Georges Méliès.⁵ » Sous ces aspects plus techniques, les balbutiements du cinéma, et donc de l'animation, étaient au regard des nouveaux spectateurs des manifestations sombres quoiqu'humoristiques. Je cherche souvent dans mon travail à ramener ces effets.

⁵ Toubiana, S. « LATERNA MAGICA », Collection de La Cinémathèque Française [en ligne], consulté le 20 juin 2014.

Dans la collection *laterna magica* de La Cinémathèque française, il m'a été possible de naviguer à travers des centaines de plaques méticuleusement numérisées et classées par thèmes. Certaines étaient particulièrement éloquentes : animaux, arts du cirque, chromatropes, diableries, fantasmagories, monstres, morts, personnages dansants, scènes comiques, scènes mythologiques et vie quotidienne. Cela va sans dire qu'il y a là une genèse de la représentation archétypale au cinéma et plus tard en vidéo. De plus, il est possible de déceler, déjà, une certaine disposition au spectacle comique.

Les anecdotes visuelles présentes dans les films d'animation, tout comme sur les plaques des lanternes magiques, sont pour moi le reflet caricaturé de ce qui se déroule sous nos yeux, mais difficile à observer (peut-être une manière de voir l'infraréalité). La simplification et la synthèse des formes sont parmi les nombreuses techniques que j'adopte pour faire ressortir de l'information voilée. Quand je dessine un visage, je ne dessine pas vraiment ce que je vois dans ma tête. Je dessine l'état d'une chose à devenir, d'une structure abstraite qui se dévoile à nous à travers des traits archaïques (puisqu'ils sont plus simples à comprendre). La forme d'une chose n'est pas vraiment importante pour moi, c'est plutôt sa posture et l'impression qu'elle donne ; une sorte de langage corporel des choses inanimées : « [I]t wasn't how a character looked, but how he moved that determined his personality.⁶ » Les pantins ne semblent-ils pas tristes même avec un sourire ?

Dans les premières *Silly Symphonies*, il est possible de voir le haut potentiel ludique des formes utilisées, mais encore une fois entourées de contextes plus macabres les uns que les autres. L'enfer et ses démons dans *Hell's Bells* (1929) et une île d'anthropophages grouillant d'animaux féroces dans *Canibal Capers* (1930), tous deux réalisés par Iwerk qui s'en donna à cœur joie dans les représentations archaïques. Les succubes, les bouts d'os et les danses païennes y étaient à l'honneur pour ma plus grande joie. Anecdote cocasse : il utilisera pour ces deux courts-métrages la pièce *Marche funèbre d'une marionnette* (1872) de Charles Gounod. Un délice.

⁶ Girveau, B. *Once Upon a Time Walt Disney: The Sources of Inspiration for Disney Studios*. p. 90.

LA PLASMATICITÉ

L'être reproduit dans le dessin, l'être de forme déterminée, l'être ayant atteint une certaine apparence se comporte à l'instar du protoplasme originel qui n'avait pas encore de forme stabilisée mais était apte à en prendre une, n'importe laquelle, et, d'échelon en échelon, à évoluer jusqu'à se fixer dans n'importe quelles formes d'existence [...].⁷

Dans mon travail visuel, spécialement pictural mais non exclusivement, j'élabore souvent une même forme à travers une panoplie de conjugaisons. Autant une tête de squelette sera reprise de manière caricaturale, autant elle prendra la forme d'une planche anatomique, parfois sur le même dessin. Les êtres que je fabrique ont une forme donnée, et ce, à un *moment* donné. On pourrait dire qu'elles sont plasmaticques en ce qu'elles sont dans des états transitoires (comme j'ai pu l'expliquer dans le premier chapitre); c'est-à-dire des états qui sont entredeux évènements.

Ce processus s'apparente beaucoup à l'animation. Un premier dessin est exécuté, représentant la position de départ, puis un deuxième, représentant la position de fin. Les interpolations sont en fait des transitions entre ces deux états; c'est là que la plasmaticque entre en jeu. Mon travail s'articule donc souvent autour d'interpolations entre deux états définitifs (comme debout puis couché). Animer une forme n'est donc pas une action liée à ces états définitifs, mais plutôt à l'agencement dans le temps et l'espace des interpolations qui les raccordent. Dans *The Skeleton Dance*, cet effet est particulièrement remarquable avec les jeux de pas qu'articulent les squelettes. Leurs jambes – normalement en os – se déforment et deviennent molles, plastiques...

Ces interpolations sont certes picturales, mais aussi mentales. Les images et les objets que je fabrique sont, pour autant que je ne construis pas d'automates, des objets *définitifs* et non pas réellement interpolés. Il faut recourir à l'imagination pour « voir » les autres interpolations. Il faut que je sois en mesure de suggérer un moment qui s'insère entre deux autres, ceux-ci s'agencant à l'élément définitif de manière à générer un espace où l'objet s'anime.

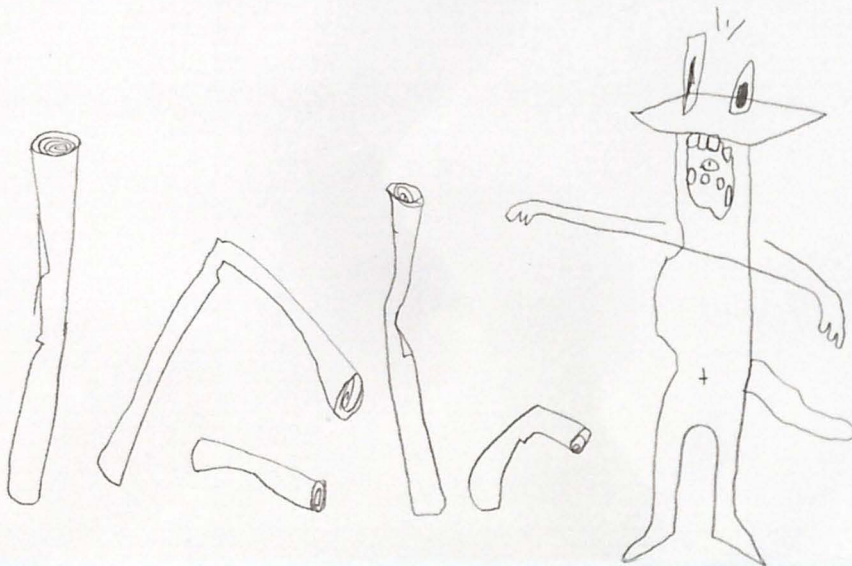
⁷ Eisenstein, S. M. *Walt Disney*. p. 28.

LES VISÈMES

« [C]'est l'âme, en effet, qui anime toute l'action, et le miroir de l'âme c'est la physionomie, comme son truchement ce sont les yeux : ils exprimeront la joie ou la tristesse, selon la nature du sujet.⁸ » Les yeux, qu'ils soient peints, sculptés, gravés ou suggérés, reflètent toujours une sorte de préconscience qui anime l'objet d'une manière toute particulière ; ils sont déjà là animistes.

En regardant un livre sur les tribus d'Afrique et d'Amérique, je retrouve des images de maquillages traditionnels. Le visage y est séparé du corps et devient objet. Les couleurs et les formes géométriques, propres aux maquillages des rites païens, changent les traits de ceux qui les arborent, générant ainsi des expressions figées.

Le cinéma d'animation fait appel aux *visèmes* (contraction de « visage » et de « phonème ») ; ce sont les positions élémentaires que peut prendre la bouche dans l'ensemble de l'expression du visage pour former les sons successifs imitant ainsi les mouvements de la parole. Ces « masques », qui donnent vie aux dessins animés, offre à voir une illusion du langage, mais aussi ses racines.



⁸ Cicéron. « PRÉFACE », L'orateur (*Orator*) [en ligne], consulté le 7 août 2014.

On présente à la télévision un documentaire sur les effets spéciaux au cinéma. On y explique la manière dont les actrices incarnant des sorcières dans le film *Abracadabra* (1993) peuvent voler grâce à des harnais retenus par de minces fils de fer, mais aussi la façon dont leurs robes légères sont gonflées d'air par de gigantesques ventilateurs.

Je m'assois par terre. J'ai dans les mains un croissant de lune dorée avec un visage peint au bout d'un bâton noir. L'ombre de la lune se projette sur le tapis turquoise, je me demande si elle voit par ses yeux les mêmes choses que moi, suis-je en train de l'éblouir ?

J'ai fait, pendant mes études en cinéma d'animation, plusieurs tableaux de visèmes soit dessinés ou sculptés. Je voulais faire une sorte d'encyclopédie de la parole, un alphabet de pictogrammes représentant non seulement des sons, mais aussi des sentiments. Cet exercice, très riche, m'a permis de voir l'étendue du langage parlé et mimé, mais aussi de comprendre le fonctionnement de la communication par la représentation.

Plaquer ces visèmes sur des sculptures, par exemple sous forme de masques⁹, leur confère un effet complètement différent; l'œuvre devient *communicante*. C'est ce qui m'intéresse dans ce processus. D'une certaine manière, je crois que je maquille mes personnages (autant en sculpture qu'en dessin ou en vidéo) pour qu'ils adoptent des caractéristiques humaines à travers, entre autres, le langage et le dialogue du regard.

⁹ Thomas Houseago, sculpteur (né en 1972)

Il utilise le masque et l'expression figurée du visage. La synthèse dont il fait preuve, présente dans des pièces comme *Joanne* (2005) et *Untitle II* (2006), témoignent d'une sensibilité par rapport au visage et à ses effets en sculpture qui viennent recouper mes préoccupations.

Sa manière de travailler, très brute et s'organisant autour de la fonctionnalité des œuvres sculpturales (comme les supports de métal ou encore les socles), m'apparaît d'une grande pertinence.

CHAPITRE III

LA MASCARADE

LE CORPS COMMUNICANT ET LA DANSE MACABRE

Le leitmotiv médiéval de la danse macabre – soit la représentation allégorique rappelant aux vivants leur triste destinée – est un motif récurrent dans mon travail. Dans ces images la mort est complètement sublimée en êtres animés (bien souvent des squelettes) et donc paradoxalement dotés de vie : « Ces cadavres décharnés font penser à des momies animées, produit de l'imagination et non de l'observation [...]»¹⁰ »

J'affectionne le squelette pour sa neutralité. C'est une structure qui montre le corps dans sa plus simple expression¹¹ ; ce sont tout au plus des lignes et des points de jonction. C'est aussi une forme que l'on voit uniquement après la mort ou sur des radiographies. La radiographie étant d'ailleurs une technologie qui, je crois bien, s'apparente d'une certaine manière aux plaques des lanternes magiques ; le spectre du corps se révélant sous une lampe ! Cette dimension macabre, je suppose, apporte l'aura occulte que j'affectionne sans pour autant devenir repoussant comme les planches anatomiques des écorchés : « Le squelette dépouillé de l'horreur du cadavre était devenu [...] “une image presque aimable”¹² » Le squelette est donc propre, minimal et archétypal.

¹⁰ Corvisier, A. *Les danses macabres*. p. 34.

¹¹ Jean Dubuffet, peintre et sculpteur (1901-1985)

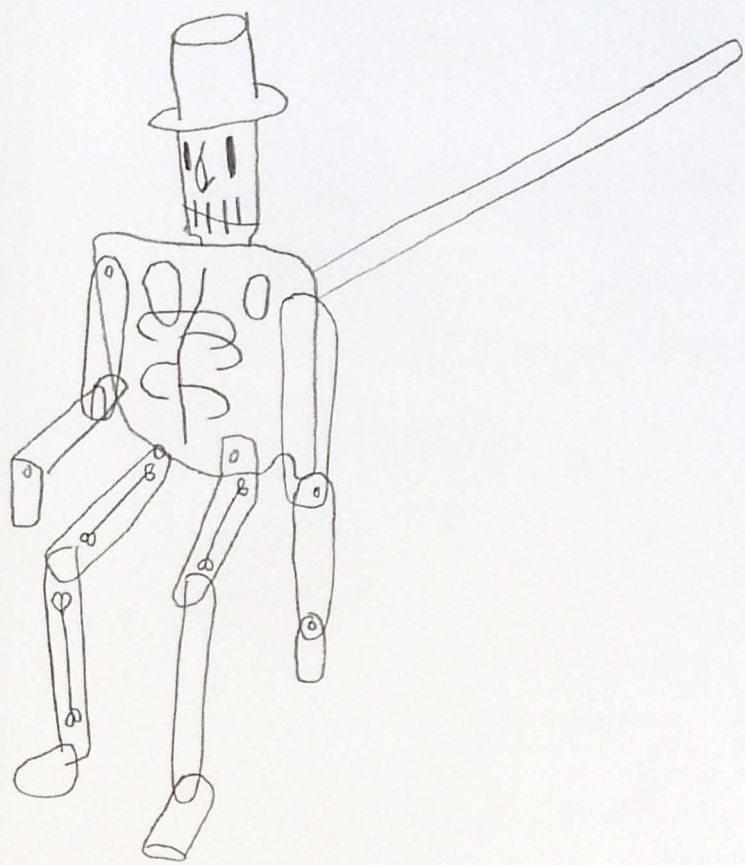
Le travail qu'il a effectué dans les années soixante et soixante-dix, les *Hourloupes*, m'ont extrêmement fasciné. *Coucou bazar* (1973), qu'on appellera d'ailleurs « tableau animé », contient une multitude de thèmes en écho avec mon travail actuel que ce soit l'idée de la sculpture en mouvement, du costume ou encore du dessin en trois dimensions.

¹² Corvisier, A. *Les danses macabres*. p. 35.

C'est un bel après-midi vers le milieu de l'été. Je suis en train de dîner avec ma mère en haut pendant que mon père s'affaire à son travail en bas.

J'ai fini mon repas et je suis maintenant au salon, la porte avec la fenêtre en écaïlle est grande ouverte laissant entrer une fine brise. Le soleil inonde le salon. Mon père surgit du sous-sol avec un cadeau qu'il venait tout juste de terminer : un gigueux, essentiellement une figure articulée, faite de bois, avec une tige dans le dos pour le tenir et le faire danser.

C'est l'automne. Il me vient l'idée de dessiner sur le gigueux. Je lui fais une cage thoracique, je trace avec délicatesse des os sur chaque section de ses bras et de ses jambes et je termine avec deux grosses orbites noires. Je le fais gigner ainsi.



La danse est une activité où le corps communique ; c'est-à-dire que le corps « parle ». C'est une chose toute particulière que d'être en mesure de comprendre un état interne par un vocabulaire utilisant essentiellement le mouvement.

Diverses mascarades se déroulant en Europe de l'Est mettent en récit des personnages similaires à ceux que j'incarne. En Pologne par exemple, dans la région de Żywiec, on peut apercevoir au Nouvel An un personnage, le Chiffonnier, arborant un déguisement¹³ entièrement fait de languettes de tissus. La danse étant centrale à l'évènement, les performeurs perdent toute identité au profit du jeu qu'ils adoptent (incarnant des animaux ou jouant avec eux). Puisque je m'inspire d'un fond archaïque sensible, il n'est pas rare que je puisse faire des liens entre des pièces que je produis et l'aspect visuel de festivités païennes.

Je considère donc mes sculptures comme étant assurément influencées par le costume. Comme une mascarade inventée, les performeurs sous leurs costumes se sont tout simplement immobilisés pendant une danse.

¹³ Nick Cave, danseur (né en 1959)

Il fit plusieurs œuvres à la fois sculpturales et performatives, les *Soundsuits*, dans lesquelles il était possible de danser. Il ne m'a pas directement influencé, mais reste une référence pour moi en ce qui concerne le costume en art contemporain.

Je sais que ma grand-mère garde dans la petite chambre froide de grands tissages noirs. Je lui demande si je peux me faire un costume. Elle accepte, mais elle ne sait pas trop comment s'y prendre. Cette chambre est l'unique endroit où elle coud ; elle remet le chauffage et on commence. Je planifie chaque opération, je m'assure que le patron qu'elle propose correspond avec ce que j'ai en tête et que tous les éléments sont en place.

Le costume est terminé et je l'enfile. Ma marraine vient me rejoindre à l'extérieur. Ma grand-mère dit :
« C'est une chauvesouris, regarde les oreilles. »



LE BESTIAIRE

Les animaux sont animés par une force inimitable, une sorte de naïveté qui les rend malléables. J'accorde à la bête une image pure et simple. L'animal est muet, mais il est action, il danse :

Loin de croire naïvement comme on le fait parfois que l'imaginaire s'accroît avec le dénuement de la misère [...] il semble qu'une certaine activité, prenant l'animal pour instrument de la métamorphose, joue ou met en scène l'effroi qui accompagne ces mutations de formes naturelles, se matérialise ici en objet, en chose et, comme avortée, poursuit son cheminement dans la nuit du rêveur contemporain.¹⁴

Je vois les animaux comme des objets abstraits de la nature qui se seraient cachés sous des costumes. J'ai souvent la réaction de me couvrir; de grands pans de textiles me servant de casques, de masques, de toisons. Toutes des peaux qui me donnent la position d'un animal, d'un danseur : « [L]'interprète a une volonté d'incarner le surnaturel dans ce qu'il a de plus charnel et de transcender, non sans paradoxe dans ce cas, les limites de la condition physique; de plus il répond à une attente de l'assistance [...] faite d'étonnement, d'effroi et de plaisir [...].¹⁵ »

¹⁴ Duvignaud, F. et J. L'animal fabuleux dans le rêve. *L'animal fabuleux*. p. 47.

¹⁵ Christout, M.-F. L'animal fantastique et la danse. *L'animal fabuleux*. p. 189.

Je suis dans une voiture. Il pleut et nous nous dirigeons vers le chalet. À cette heure du soir, sur les grands chemins, il n'y a pas beaucoup de lampadaires. Il fait très sombre et je regarde défiler les arbres.

Nous sommes arrivés à la première barrière routière qui borde la forêt. À gauche il y a un champ coupé, devant les phares qui éclairent l'entrée de la forêt. Je regarde à l'arrière du véhicule : il y a deux ours, un qui avance tranquillement vers moi et l'autre, debout sur ces deux pattes, qui me fixe.

Par un langage qui ne venait pas de sa gueule, ce dernier me fait savoir que la pluie n'y est pas pour rien. Le chemin de terre est parsemé de ruisseaux qui s'agglutinent pour former de grandes flaques moirées.

Ces grottes que je construis autour de moi me servent d'hétérotopies en ce qu'elles constituent des lieux qui hébergent l'imaginaire (Foucault, 1966). C'est d'ailleurs pour cette raison que je me couvre volontiers la tête par de grands voiles ou par des panneaux enroulés qui me rendent aveugle. Je ne vois plus rien, qu'une réalité vécue de l'intérieur qui s'exprime par le corps vers l'extérieur.

DE L'INTÉRIEUR VERS L'EXTÉRIEUR

La notion d'hétérotopie est centrale à ma pratique, non pas dans ses manifestations, mais bien dans la structure qui les déclenche. J'habite des lieux qui ne sont pas fixes.

À Montréal, il y a chez ma cousine Isabelle, un environnement d'exception. Dans le salon, il y a une lampe de lecture qui jette une douce lumière sur un divan jaune, un fauteuil bleu et une chaise d'appoint en cuir rouge. Il y a une table en chêne sur laquelle il y a toujours des coupures de journaux, des nappes rapportées d'Amsterdam ou encore des dessins d'enfants. Elle est éclairée par une lampe Tiffany suspendue au plafond. Quand j'y séjourne, c'est dans une salle de jeu avec des fenêtres couvertes de papier adhésif givré qui diffuse la lumière au tungstène des lampadaires.

Je visite souvent des amis qui habitent un immense appartement avec de petites pièces. Tout y est blanc sauf la cuisine, qui est olive, qu'on occupe la plupart du temps.

Chez moi, un ancien presbytère, j'occupe une petite chambre au troisième étage avec une fenêtre donnant sur un mur de brique. C'est un huis clos. Par terre, un tapis en laine indien vert forêt. Dans le coin, une chaise en bois volontairement asymétrique et une table de chevet des années cinquante. Il y a dessus une horloge en forme de pleine lune qui est phosphorescente, une photo de ma mère et moi dans un champ quand j'avais environ quatre ans, un vieux document gouvernemental sur l'architecture des maisons de banlieue des années quatre-vingt et un exemplaire d'un vieux magazine sur le paranormal intitulé *Inexpliqué*.

Je suis costumé en momie, il y a quelqu'un qui vient me voir dans la cuisine. Cette personne a les yeux charbonnés et propose d'aller voir un sous-sol dont j'ignorais complètement l'existence.

On passe par dehors, on descend plusieurs étages dans une cage d'escalier en colimaçon. Plus on descend, plus c'est sale. On arrive à une porte, elle l'ouvre et je vois une pièce vide, très basse et toute en béton que nos lampes de poche éclairent partiellement. J'ai l'impression que je suis presque au centre de la Terre.

À Québec, il y a ma maison familiale abritant ma chambre au sous-sol et le salon avec une sérigraphie d'Alfred Pellan accrochée au mur. Devant la maison, c'est un boulevard très passant, mais on peut voir les montagnes laurentiennes au loin. Il y a aussi le chalet, à cinquante kilomètres de là, puis quatre à travers la forêt, où il y a le garage de mon père et le grenier juste au-dessus.

Un couple d'amis vit sur la rive sud de Montréal, dans un plain pied carré. Quand j'y dors, c'est dans le sous-sol sur un sofa modulable entouré d'antiquités. Les draps blancs sont couverts d'imprimés d'yeux noirs. Il y a un chat gris qui a un visage d'homme.

Je vis avec un sac à dos. Par des déplacements constants, je me positionne *entre* les espaces, mais aussi par un examen obsessionnel de la lumière artificielle, je suis constamment dans une dynamique de « contrôle hétérotopique ». Je crée des parenthèses dans le réel. Ces pauses, ces lieux donc, nourrissent un univers singulier qui ne pourrait autrement pas s'extérioriser. En étant dans un lieu, je suis toujours dans le précédent ou le suivant, je suis donc *bilocalisé* en permanence.

Les créatures et les personnages qui peuplent mon esprit habitent ce genre d'espace et je crois qu'ils ne pourraient pas cohabiter avec moi sans cette mascarade incessante entre les lieux réels et ces « lieux qui hébergent l'imaginaire ».

Je suis dans ma chambre à Montréal, je regarde les objets autour de moi. J'ai mon ordinateur devant moi, les doigts sur le clavier. Des vêtements reposent au sol, prêts à être mis dans mon sac.

Je suis dans ma chambre à Québec, je regarde les objets autour de moi. J'ai mon ordinateur devant moi. Je m'imagine dans ma chambre à Montréal, il y a une ampoule demi-miroir qui attend dans une boîte quelque part.

CHAPITRE IV

L'ARTISTE COMME PERSONNAGE

UN ÉCHANGE ÉPISTOLAIRE

À la fin du premier trimestre de la maîtrise, je me suis mis à regarder les films et à écouter les albums de David Lynch de manière assidue. En quelques semaines, j'avais terminé toute la saison de la mythique série *Twin Peaks* (1990-1991). Je me suis alors mis à penser activement aux raisons qui me poussaient à autant aimer ce genre narratif avec ses ambiances et ses personnages si singuliers. J'écrivis alors spontanément un courriel à ma cousine, Isabelle, sachant qu'elle comprendrait toute l'étendue de mes questionnements. Le résultat, très riche, me permet maintenant de comprendre certaines dynamiques de mon travail.

[29 avril 2013, 01:42:47 UTC-4] DAVID

Je viens de finir la première saison de *Twin Peaks* et je dois dire que cela me chamboule profondément. Non seulement on y dépeint une époque qui m'est plus que chère, il est possible dans cette série de « voir » la spectralité.

Voilà mon dilemme : je suis quelqu'un de fondamentalement optimiste et je vois en l'art la possibilité de rendre l'humanité meilleure (notions de perfectibilité et d'humanisme évidemment). Or, les choses « cachées », oniriques et décidément fantastiques me parlent intérieurement d'une manière beaucoup plus intense que ne le ferait un simple état d'admiration. Quand je regarde *Twin Peaks*, je regarde comme en moi. Vraiment. Comme si je comprenais ce genre d'un bout à l'autre et comme si, finalement, le fantastique était nécessaire à la fiction pour donner un sens complet à l'action de créer.

Je suis à la fin de ma première année de maîtrise, là, et j'entre en travaux dirigés avec mon directeur en septembre. Je sens le devoir de faire un compte rendu de mon état, parce que réellement, et ce n'est pas parce que j'oppose systématiquement la lumière à la noirceur, je dois comprendre ce qui me pousse à faire ce que je fais et pourquoi, au fond, je veux générer de la spectralité tout en embrassant une idée lumineuse de la production d'œuvres d'art.

Je sais pas si tu me suis?

Mais, dis-moi, chère Isabelle, comment analyses-tu mon état? Pourquoi je veux m'intégrer dans une affabulation mythologique *90s style* avec des extraterrestres et des ovnis archétypiques, des reproductions photographiques de planètes sur grands tirages et des sculptures qui changent de couleurs?

Enfin, je compte bien mettre en scène mon enlèvement par des créatures de la nuit.

Dans *Twin Peaks*, il y a des liens à faire entre « les esprits de la forêt », la rationalité de l'agent Cooper du FBI et des apparitions métaphoriques de hiboux. N'est-ce pas magnifique?

Est-ce que tu es allé voir *Uraniborg* de Laurent Grasso au MACM?

[30 avril 2013, 15:21:10 UTC-4] ISABELLE

Tout ce que tu dis de toi-même et la nécessité que tu perçois de te définir avant d'aller plus loin dans ton processus, c'est un essai pour re/formuler ce que l'herméneutique nomme une *référence identifiante*.

Quand tu écoutes *Good Day Today*¹⁶ ou que tu regardes *Twin Peaks* et que ça te *flabbergaste*, c'est parce que tu fais face à une de ces possibles références et que tu sens que tu pourrais t'y immerger.

Avec cette possible immersion vient toujours un sentiment de glissement, de perdre pied, mais il ne faut pas voir ça comme quelque chose à subir : EN RÉALITÉ, C'EST UN PROCESSUS ACTIF ET IL FAUT QUE ÇA LE DEMEURE. Ce n'est pas seulement quelque chose « qui [t]'arrive », c'est quelque chose que ta manière d'exister permet d'arriver.

Le processus d'altération – se voir à l'extérieur de soi, se « regarder aller » comme on dit, mais le faire sérieusement et ne pas chercher à complètement comprendre celui ou celle qu'on regarde, parce que ce serait une illusion de croire qu'on peut comprendre – ce processus-là est sans prix.

La plupart du monde n'a absolument pas besoin de construire consciemment de telles références pour vivre : les gens se disent, parlent d'eux-mêmes comme si ça allait de soi qu'une personne pleine et entière se formulait en même temps qu'ils parlent. Certains vivent des épisodes de dépression profonde et dépossédantes parce que tout à coup la réalité ne correspond plus à cette formulation-là, au lieu de voir s'il n'y aurait pas d'autres configurations possibles.

[...] les artistes produisent des œuvres comme autant de métaphores d'eux-mêmes et, face à ces œuvres, nous ne touchons que des états partiels et fugaces de ces personnes (vouloir les saisir au complet et y chercher une unité, c'est se frapper au mur de l'incompréhension); [...] l'art doit [néanmoins] être normé pour être compréhensible; il faut intégrer des normes pour se sentir autorisé à en parler.

¹⁶ *Good Day Today* est une chanson écrite par David Lynch, tirée de son premier album intitulé *Crazy Clown Time* (2011). J'ai écouté cet album des centaines de fois, souvent avec Isabelle soit au chalet ou en déplacement.

C'est facile pour nous de prendre conscience des différentes configurations de soi et de les accepter, nous n'avons pas à vivre ça comme un clivage, mais plutôt une recréation de soi incessante : ça n'a rien d'angoissant, bien au contraire. Aussi, regarde ce que tu dis : « Mais qu'est-ce qui m'arrive? », c'est-à-dire tu le perçois déjà comme quelque chose de narratif. Tu ne dis pas : « Je suis perdu, je ne trouve pas qui je devrais être. » (donc une idée d'unité perdue, à refaire, à faire), qui est une posture absolument désespérante parce qu'elle ne repose pas sur la certitude que l'homme peut venir à bout de son propre malheur (ton humanisme est là aussi).

Tu écris :

> [...] il est possible dans cette série de « voir » la spectralité.

Tu la vois parce que tu regardes l'œuvre activement, en ne cessant jamais de te recréer devant elle. C'est magnifique, j'espère que tu t'en rends compte?

> Voilà mon dilemme : je suis quelqu'un de fondamentalement positif et je vois en l'art la possibilité de rendre l'humanité meilleure (notions de perfectibilité et d'humanisme évidemment).

C'est ça que je dis : accepter la possibilité de la recréation de soi à travers la production de métaphores et, en tant que récepteur des œuvres, accepter d'être recréé à travers elle, c'est tendre vers un meilleur soi-même, toujours plus riche. C'est la réponse à la désespérance postmoderniste, qui voit dans le clivage identitaire un vide qui ne peut jamais se remplir. Foutaise.

> Or, les choses « cachées », oniriques et décidément fantastiques me parlent intérieurement d'une manière beaucoup plus intense que ne le ferait un simple état d'admiration. Quand je regarde *Twin Peaks*, je regarde comme en moi.

Eh ben! Je n'avais pas encore lu ça quand j'ai écrit tout ce que j'ai écrit jusqu'ici et particulièrement ce que J'AI ÉCRIT EN MAJUSCULES PLUS HAUT. Je ne dis pas : « Vois comme j'ai raison. » Je dis : « Tu es cohérent. » Cette conscience de tes processus, c'est rare comme de la marde de pape. J'en braille presque de joie juste à penser que tu énonces ça aussi naturellement.

> Vraiment. Comme si je comprenais ce genre d'un bout à l'autre et comme si, finalement, le fantastique était nécessaire à la fiction pour donner un sens complet à l'action de créer.

Le fantastique contrarie l'immutabilité. Tes changements d'apparence autant que de sujets d'intérêt pour tes œuvres contrarient l'idée d'immutabilité que les imbéciles rattachent à l'identité.

J'arrête un moment ici la lecture pour me concentrer sur cette idée de changement d'apparence comme une contrariété de l'identité. Quand je me masque, je suis constamment dans un dilemme intérieur. Je suis l'artiste et je devrais me tenir debout pour mes œuvres, mais quand on ne me voit pas, il est question d'une expression par rapport à l'identité qui est, pour moi, visiblement en mouvement. Ce mouvement que je projette vraisemblablement sur les objets inanimés.

Je suis consciente du snobisme qui peut être perçu dans ce genre d'énoncé, mais je l'assume. Il n'y a rien qui peut nous obliger à partager ne serait-ce qu'une parcelle de nos motivations intérieures avec une idée du bien universel, ce qui ne nous empêche pas de viser ce bien universel, bien au contraire. Quand on perçoit vraiment que l'on peut être ce que l'on est sans que cela ne constitue une entrave au bien universel, on s'adonne au bien universel de manière libre, par choix, et non par contrainte. L'HUMANISME REQUIERT DE L'INDIVIDU QU'IL SOIT UN HOMME DE DEVOIR, CE SENTIMENT DE DEVOIR NE PEUT VENIR SOUS LA CONTRAINTE ET IL DOIT AUSSI S'EXERCER ENVERS SOI-MÊME.

> Je sais pas si tu me suis?

Jusque dans ta grotte ;-).¹⁷

> Je suis à la fin de ma première année de maîtrise, là, et j'entre en travaux dirigés avec mon directeur en septembre. *Je sens le devoir* de faire un compte rendu de mon état [...]

Crois-le ou pas, je n'avais pas lu ça avant d'écrire ce que je viens d'écrire ci-dessus, que je viens de METTRE EN MAJUSCULES.

> [...] et ce n'est pas parce que j'oppose systématiquement la lumière à la noirceur, je dois comprendre ce qui me pousse à faire ce que je fais et pourquoi, au fond, je veux générer de la spectralité tout en embrassant une idée lumineuse de la production d'œuvres d'art.

Cette idée de contrarier l'immuabilité, peut-être que ça peut faire avancer ta réflexion? Il serait peut-être utile aussi d'aller à la source du fantastique, qui est dans la littérature anglaise du 19^e siècle. Peut-être aller voir les histoires d'Edgar Allan Poe et ce qu'en dit Baudelaire dans ses essais. Il voit Poe comme l'homme des foules, l'artiste comme hommes des foules et enfant : conscience d'enfant avec moyens de production virils. Cherche un peu, si tu ne trouves pas, on cherchera ensemble.

> Enfin, je compte bien mettre en scène mon enlèvement par des créatures de la nuit.

Il faudrait juste déterminer de quoi ces créatures t'enlèveront. Si le

¹⁷ Dans le chapitre précédent, j'ai clairement fait l'état de ces « grottes » que je construis autour de moi. Je n'ai jamais utilisé ce terme avec elle.

fantastique contrarie l'immuabilité, cet enlèvement vient défaire l'idée d'un toi immuable. Cet enlèvement est une contingence évidemment fictive et la forme de toi qui sera représentée à l'occasion de cette fiction devra trouver un moyen de répondre à cette contingence. Que fera cette forme? Elle résistera ou elle acceptera d'être ainsi l'objet des ravisseurs/du ravissement? Le vois-tu le thème? Je t'avais déjà parlé de ça, du ravissement, cet hiver. C'est très porteur. Surtout si tu retournes à une définition du fantastique telle que celle d'Universalis, par exemple, qui parle de « violation de la réalité immuable ». Violation, viol, *rape*, rapt, enlèvement, ravissement. Être enlevé, ravi, suspendu, en état de vertige d'un temps qui bascule, revenir méconnaissable pour soi, pas pour les autres qui s'illusionnent sur l'unité de notre être, mais soi-même se savoir ailleurs configuré selon d'autres métaphores, avoir perdu une ou plusieurs de ses *références identifiantes*, mais voir cette perte comme sacrée et non comme fatale.

C'est une réflexion que j'ai trouvé particulièrement exacte.

> Mais, dis-moi, chère Isabelle, comment analyses-tu mon état? Pourquoi je veux m'intégrer dans une affabulation mythologique *90s style* avec des des ovnis, des bêtes faites de languettes de feutres s'agrippant sur les murs, des planètes sur grands tirages et des sculptures qui changent de couleurs?

Je n'ai malheureusement pas grand-chose à dire sur les éléments esthétiques du processus, parce que je les crois interchangeable : ils sont véritablement contingents en cela. Je ne crois pas qu'il convienne d'y voir quelque chose d'essentiel, d'absolu. Ce sont des éléments que tu maîtrises parce que tu es né dedans et qui sont assez loin de toi en même temps pour pouvoir être esthétisés, placés dans un système. Comme je peux esthétiser par exemple la culture catholique traditionnelle : je la connais pour être née dedans, je connais ses mythes, mais elle est loin de moi, elle est passée du côté de l'art.

Je peux m'insérer dans le système de la mystique chrétienne, par exemple, et m'en servir pour mettre en récit une perception. Ça pourrait être une autre mise en récit, mais ça adonne que celle-là est toujours disponible.

> Dans *Twin Peaks*, il y a des liens à faire entre « les esprits de la forêt », la rationalité de l'agent Cooper du FBI et des apparitions métaphoriques de hiboux. N'est-ce pas magnifique ?

N'est-ce pas qu'elles sont MÉTAPHORIQUES ? Une des trois révélations faites à Cooper est : « The owls are not what they seem.¹⁸ » Ils défient la rationalité.

> Est-ce que tu es allé voir *Uraniborg* de Laurent Grasso au MACM ?

Non.

L'exposition *Uraniborg* (2013) avait réussi à me faire entrer dans un monde infraréel. Malgré la réponse négative d'Isabelle à cette question, je savais pertinemment que je me la posais à moi-même plutôt qu'à elle pour me faire une idée de ce que pouvait être une *spectralité lumineuse*. J'ai des souvenirs vivides des peintures mimant le style médiéval représentant des objets célestes et des éclipses (un autre motif récurrent dans mon travail), comme de grandes prophéties éclairées de l'intérieur avec, cependant, une sublime spectralité.

¹⁸ Premier épisode, seconde saison de *Twin Peaks*.

Nous étions tous éparpillés dans le chalet, divisés par nos tâches. Je ne sais pas quelle heure il était, mais ça n'importait pas ; la nuit tombait et le ciel arborait un dégradé qui allait du bleu clair au violet profond.

Le ciel s'assombrissait de plus en plus. Nous nous arrêtons soudainement pour contempler une apparition merveilleuse encadrée par les immenses baies vitrées.

Voyageant silencieusement, une grande comète, luisante et extraordinaire, émerveillait maintenant toute la maisonnée. Il y eut comme une pause, une accalmie interminable.

Puis le jour se leva.

BIBLIOGRAPHIE

- Asséo, R. (dir.). (2009). *L'animisme parmi nous*. Paris : Presses universitaires de France.
- Caillois, R. (dir.). (1983). *Corps écrit : L'animal fabuleux*. Paris : Presses universitaires de France.
- Chateau, D., Jost, F. et Lefebvre, M. (dir.). (2001). *Eisenstein : l'ancien et le nouveau*. Paris : Publications de la Sorbonne.
- Corvisier, A. (1998). *Les danses macabres*. Paris : Presses Universitaires de France.
- d'Alaya G. et Boiteux, M. (dir.). (1988). *Carnavals et mascarades*. Paris : Bordas.
- Derida, J. (2006). *Spectres de Marx*. Paris : Éditions Galilée.
- Eisenstein, S. M. (1991). *Walt Disney*. Strasbourg : Éditions Circé.
- Franke, A. (2010). *Animism*. Berlin : Sternberg Press.
- Freud, S. (2010). *Totem et tabou*. Paris : Presses universitaires de France.
- Girveau, B. (2007). *Once Upon a Time Walt Disney : The Sources of Inspiration for Disney Studios*. New York : Prestel.
- Houran, J. (dir.). (2004). *From Shaman to Scientist : Essay On Humanity's Search for Spirits*. Lanham : Scarecrow Press.
- Jung, C. G. (1964). *Essai d'exploration de l'inconscient*. Paris : Éditions Gonthier.
- Jung, C. G. (1962). *L'Homme à la découverte de son âme*. Paris : Éditions Payot.
- Keel, J. A. (2002). *The Mothman Prophecies*. New York : Mamillan Publichers.
- Mackrous, P. (2006). *La constitution de l'effet de présence dans la conscience : art contemporain et animisme* (Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal, Montréal).
- Maillard-Chary, C. (1994). *Le bestiaire des surréalistes*. Paris : Presses Sorbonne Nouvelle.

- Meagher, D. (2011). The Uncanniness of Spectrality. *Mosaic : A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*, volume 44(numéro 4), pp. 177-193.
- More, D. (2001). Magic and Illusion In Early Cinema. *Studies in French Cinema*, volume 1(numéro 2), pp. 70-79.
- Röthlisberger, P. (2008). *Entre l'âme et le bois : une lecture totémique du Pinocchio de Collodi* (Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal, Montréal).

WEBOGRAPHIE

Cicéron. « PRÉFACE », L'orateur (*Orator*)

http://www.mediterranees.net/art_antique/rhetorique/ciceron/orator.html

Duméry, H. « ARCHÉTYPE », Encyclopædia Universalis

<http://www.universalis.fr/encyclopedie/archetype>

Toubiana, S. « LATERNA MAGICA », Collection de La Cinémathèque Française

<http://www.laternamagica.fr>

David Martineau Lachance
Les premiers figurants

Exposition du 22 au 29 octobre 2014
Ouvert tous les jours de 11h00 à 18h00

Vernissage le 23 octobre 2014
À partir de 17h00

CDE_x
405 rue Ste-Catherine, coin St-Denis
Pavillon Judith-Jasmin, Université du Québec à Montréal
Montréal, Québec

