

REMERCIEMENTS

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ÉLABORATION D'UN INVENTAIRE DE CODES CULTURELS ET
SIGNALÉTIQUES PAR LE DÉTOURNEMENT HUMORISTIQUE DANS UNE
INSTALLATION EN ART CONTEMPORAIN

MÉMOIRE-CRÉATION

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR

JOSÉE COURTEMANCHE

JUIN 2014

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 perçois le dépôt du présent mémoire comme étant un aboutissement, un moment charnière, autant dans mon cheminement professionnel, que dans ma vie personnelle. Mon parcours dans l'univers des arts visuels s'est amorcé il y a de cela onze années, pour me mener jusqu'où je suis maintenant. Il me tarde de voir et surtout de vivre la suite, munie de mes nouveaux projets et acquis. Par la présente, je souhaite rendre un hommage à certaines personnes qui, en croisant ma route, se sont vues par le fait même, contribuer à ma construction et à ma définition en tant qu'artiste en arts visuels.

D'emblée, je souligne l'important apport de monsieur Jean-Pierre Gilbert à la rédaction du présent mémoire, celui-ci ayant agi avec ouverture et diligence à titre de directeur de recherches, durant mon parcours à la maîtrise. Merci Jean-Pierre pour cette dédicace sur un joli bout de papier que je conserve précieusement depuis plusieurs années, à l'intérieur des pages d'un *roman-truc*, quelque part à la maison. J'ai été émue dès le tout début de constater à quel point mon univers pouvait te faire sourire. C'est précisément pour cette raison que j'ai souhaité me rendre jusqu'au bout à tes côtés. Merci Jean-Pierre Gilbert pour les beaux et grands moments partagés, sincèrement.

Deux femmes ont su habilement et naturellement lire en moi de manière à me révéler avec justesse les véritables couleurs de ma propre pratique artistique. À Carole Dubois, merci infiniment d'avoir su trouver les mots adéquats aux bons moments, afin que je demeure fidèle à moi-même le plus possible. Tu as été mon phare ensoleillé. Élise, chère Élise, Robichaud-Guilbault, merci de ta fidèle compagnie lors de tous ces plongeons en moi, en nous. Merci d'être celle que tu es, tellement vraie dans ta simple complexité, c'est magnifique.

Un clin d'œil et un merci à ces êtres généreux et passionnés qui ont su, je crois, percevoir en moi ce *petit quelque chose*. De l'École des Arts Visuels et médiatiques de l'Université du Québec à Montréal, les professeur(e)s et chargé(e)s de cours : Alain Paiement, Sophie Castonguay, Laurent Pilon, Monique Régimbald-Zieber, Paul-Émile Verdier, Paul Landon et Roger Breton. Merci pour vos cœurs et vos yeux illuminés!

Une pensée toute spéciale à madame Louise Boudreault, cette grande Dame qui m'expédia entreprendre des études en arts visuels aux cycles supérieurs...

Une accolade et un baiser aux gentilles et belles personnes, enseignant(e)s et techniciens, croisées au département des Arts visuels du Cégep de l'Abitibi-Témiscamingue : Josée Constant, Luc Boyer, France Lachaine, Marthe Julien, Jocelyne Labrecque, Gaétane Godbout et Denis Michaud. Vous m'avez ouvert toutes grandes les portes, j'ai été complètement éblouie et emballée, merci!

À ma si précieuse et si chère famille, Papa et sa douce folie sensible, Maman, ma meilleure amie et toute sa chaleur, Claude et son intégrité, Daniel et son authenticité; je vous remercie de croire en moi. Je vous suis redevable d'une grande partie de toute la force que j'ai acquise. Je vous aime à l'infini.

À ces personnes, mes trésors, occupant toutes une place particulière en moi, mes amis(es) et partenaires de vie : André mon rêveur complice, Robin mon colocataire préféré, Maryline mon enfant-Lune, et Anne-Sophie mon âme sœur d'âme et d'anniversaire. Affectueusement, vous êtes ma salade de fruit!

Finalement, comme un dessert au chocolat, pour ton soutien, ton aide, ta présence et ta douceur, une rose rouge et un merci Cindy, je t'aime. Puis, également, une fleur et un sourire chacune à Isabelle, Alexandra, Isabelle et Marianne. Merci pour les étincelles, l'enchantement, la symbiose et le Beau, du fond du cœur.

TAB DÉDICACE

Le présent mémoire est dédié à mes parents
Papa et Maman
Qui se sont si joliment ouverts à ma passion
À mesure que sont passées les saisons.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	ii
DÉDICACE	iv
TABLE DES MATIÈRES	v
RÉSUMÉ	vii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1.	
ENVIRONNEMENT IMMÉDIAT AU QUOTIDIEN : SOURCE D'UN NOUVEAU LANGAGE VISUEL	3
1.1 Surabondance et diversité des mass médias dans la cité nord-américaine d'aujourd'hui	3
1.2 Le Pop art et la Culture populaire dans ma démarche artistique	4
CHAPITRE 2.	
LE DÉTOURNEMENT HUMORISTIQUE	10
2.1 Ludisme et art ludique	10
2.2 Stratégies de détournement ludique en art visuel.....	12
2.3 Le détournement humoristique dans ma démarche artistique	15

CHAPITRE 3.

ÉLÉMENTS LANGAGIERS POUR L'ÉDIFICATION D'UNE FORTERESSE DU MERVEILLEUX	17
--	----

3.1	Collectionner les choses, un clin d'œil Kitsch	17
3.2	Collectionner le quotidien pour inventorier le récit	19
3.3	L'émerveillement; vers une appropriation du quotidien	22

CHAPITRE 4.

JOSÉE COURTEMANCHE BROIE DU ROSE DEPUIS SON ENFANCE : RÉCITS ANECDOTIQUES	24
--	----

4.1	<i>Broyer du rose</i>	24
4.2	<i>Vous êtes ici / You are here</i>	28
4.3	<i>Warrior la guerrière</i>	31

CONCLUSION	33
------------------	----

APPENDICE A	35
-------------------	----

BIBLIOGRAPHIE	37
---------------------	----

RÉSUMÉ

Le présent mémoire de maîtrise a été élaboré selon deux visées principales. J'ai cherché à la fois à dresser un portrait sommaire de la question du ludisme en art contemporain, également, j'ai voulu produire un état des lieux quant à la présence du détournement ludique dans ma propre démarche artistique. Ce travail dresse un portrait de mon processus réflexif en création et met en contexte mes récentes recherches par rapport aux différentes pratiques et problématiques actuelles en art contemporain.

Dans un premier temps, je dépeins à l'intérieur de ce mémoire le milieu de vie où j'évolue en tant qu'artiste et en tant qu'individu. En effet, j'y mentionne certains traits caractérisant à la fois la vie dans la cité et la société de surconsommation envahie par les médias de masse. Je considère que ce sont là des facteurs qui ont grandement influencé ma production artistique des dernières années, celle-ci faisant grandement écho au Pop art et à la Culture populaire. Par la suite, mes recherches m'ayant menée à questionner la place et la nature du détournement humoristique en art contemporain, je tenterai également de cerner la présence du ludisme au sein même de ma propre pratique artistique. Ce mémoire, aborde la question Kitsch, parallèlement à une analyse des relations que j'entretiens respectivement avec l'objet et mon quotidien. Finalement, le quatrième et dernier chapitre constitue une incursion au cœur même de *Broyer du rose*, mon projet de fin d'étude réalisé dans le cadre de la maîtrise en arts visuels et médiatique de l'UQAM, présenté à la Maison de la culture Côte-des-neiges, à Montréal, du 6 février au 16 mars 2014.

Mots clef: Ludisme. Détournement. Émerveillement. Culture populaire. Signalétique.

INTRODUCTION

Le présent texte fait état de mes recherches menées au programme de la maîtrise en arts visuels et médiatiques à l'Université du Québec à Montréal au cours des deux dernières années. Par la rédaction de ce mémoire qui accompagne mon exposition de fin d'étude, je tenterai d'identifier les bases et assises de ma démarche artistique afin de l'inscrire parmi celles d'artistes établis. Mes recherches tendent vers l'utilisation d'un langage visuel par le détournement humoristique d'un inventaire de schémas culturels et de codes signalétiques; dans une dynamique de l'œuvre d'installation en art contemporain.

En plus d'effectuer une mise en situation touchant la nature même de mon travail à la maîtrise, je tenterai, par ce travail écrit, de développer une réflexion entourant les enjeux que proposent mes oeuvres. J'entreprendrai d'une part de cerner quels auront été mes principaux constats et réalisations durant mon parcours et d'autre part, je déterminerai au terme de l'exercice quelles seront les nouvelles avenues que mon travail en création pourrait prendre.

Au cours de mon cheminement académique, j'ai eu la chance de découvrir une foule d'artistes dont le travail me passionne! Je suis fascinée et me retrouve en situation de constant émerveillement devant le travail de plusieurs artistes en arts visuels dont le travail partage une certaine parenté avec le mien. Je suis interpellée par la touche humoristique chargée de sens de Maurizio Cattelan, par l'idée du jeu inhérente au travail de Jeff Koons, par la façon dont Sylvie Fleury, Cooke-Sasseville et Claes Oldenburg magnifient les éléments tirés du quotidien, par les œuvres teintées d'absurdité et d'ironie de BGL et par Karine Giboulo et Diana Thorneycroft qui choisissent le ludisme afin de proposer un discours artistique engagé, singulier et autonome.

Au premier chapitre de ce mémoire, j'effectuerai un tour d'horizon qui permettra une mise en contexte de ma pratique artistique à l'intérieur de la société dans laquelle j'évolue au quotidien. Au moment d'orienter mes recherches en début de parcours à la maîtrise, j'ai préalablement identifié le détournement humoristique comme étant mon principal mode opératoire de création. Dans un deuxième temps, je définirai la nature du ludisme en art contemporain et tenterai d'identifier les différentes balises de cette forme d'art. Ensuite, après une observation des rouages de ma production artistique de ces dernières années, je dresserai un état des lieux de manière à tenter de cerner la place du ludisme et du détournement humoristique dans mon travail.

Dans un autre ordre d'idées, j'aborderai au troisième chapitre de ce travail, un aspect de mes recherches qui a gagné en importance au cours des dernières années. Il existe un moment très précis dans mon parcours, où l'objet en temps que tel a fait une incursion dans mon atelier. J'évoquerai et définirai donc ma relation nouvelle à l'objet. Certains objets conservent à mes yeux une charge émotive, ce qui a fait de moi une collectionneuse attentive afin d'appivoiser une nouvelle façon de m'approprier mon quotidien. Enfin, j'introduirai la notion d'émerveillement dans le présent texte, concept s'étant précisé au fil de l'avancée de mes recherches à la maîtrise.

Finalement, le quatrième et dernier chapitre de ce mémoire présente une analyse formelle et nécessairement subjective de *Broyer du rose*; mon projet d'exposition de fin d'études à la maîtrise. Il s'agit d'une mise en espace se déclinant en trois parties distinctes où sont opérés plusieurs détournements ludiques. *Broyer du rose* est le résultat « logique » et à la fois le point culminant de mes recherches à la maîtrise en arts visuels et médiatiques à l'UQAM.

CHAPITRE 1

ENVIRONNEMENT IMMÉDIAT AU QUOTIDIEN : SOURCE D'UN NOUVEAU LANGAGE VISUEL

1.1 : Surabondance et diversité des médias de masse dans la cité nord-américaine d'aujourd'hui

Je suis à ce jour en mesure de constater que mon environnement a depuis l'enfance, toujours abondamment été bombardé par une panoplie de signes et d'images issues des médias de masse. Mon arrivée dans la cité (Montréal) il y a près de sept ans maintenant, a accentué cet effet, étant originaire d'une région plutôt rurale, l'Abitibi-Témiscamingue, au Québec. Cet environnement urbain, caractérisé entre autres par une « technologisation des médias de masse accouplée à une production proliférante d'objets de consommation »¹ foisonne de signes (publicité, affichage, enseignes, etc.) et d'objets de toutes sortes qui m'interpellent résolument.

La ville de Montréal offre un environnement de vie multiculturel riche et débordant d'activités où le phénomène de surconsommation est observable. Martine Mauriras Bousquet décrit certains des aspects de Montréal lorsqu'elle mentionne que « la ville devient le lieu de la fête moderne de la consommation, labyrinthe de rues et de boutiques, d'allées couvertes [et] de centres commerciaux escaladant les gratte-ciels »².

¹ ARRAULT, Valérie, *L'empire du Kitsch*, Klincksieck, Paris, 301 pages, p.15

² MAURIRAS BOUSQUET, Martine, *Théorie et pratique ludiques*, Economica, Paris, 1984, 177 pages, p.46

Selon Mauriras Bousquet, le phénomène de surconsommation mentionné ci-haut en est un à l'intérieur duquel « [...] l'individu est enrégimenté (à l'École, à l'Armée, à l'usine, au parti), assuré social, retraité, pris en charge de tous côtés et à tous propos, distrait et bercé à domicile. L'individu croit sottement ne plus avoir de devoirs (et en conclut qu'il est libre) alors qu'il n'a même plus le choix de ses désirs et de ses besoins, lesquels lui sont imposés par un appareil de suggestions (modes, média), contrôlé lui-même par l'économie de consommation [...]. »³ Ce dernier énoncé met en lumière ce que je considère comme étant devenu un véritable fléau, celui se répandant à toute allure dans les environnements urbanisés d'aujourd'hui. Abraham Moles considère cet environnement comme étant « constitué d'un ensemble d'éléments isolables, qui sont pour nous sources de messages, stimuli ou point de focalisation »⁴.

1.2 : Le *Pop art* et la Culture Populaire dans ma démarche artistique

Étant donnée la très forte présence de couleurs vives et saturées (primaires et secondaires), pratiquement toujours appliquées en aplat figurant dans l'ensemble de ma production artistique, de même que l'utilisation presque systématique que je fais de l'imagerie issue de la culture populaire, de certains codes identitaires, du monde alimentaire et de l'univers de l'enfance, j'ai, depuis l'année 2003, tendance à associer ma démarche en création à celle des artistes du *Pop Art*. En délaissant l'aspect plus formel de ma pratique telle que décrite ci-haut et en portant plus précisément mon attention sur son aspect conceptuel, il est intéressant de constater à la fois des

³ ibid, p.3

⁴ MOLES, Abraham, *Le Kitsch; l'art du bonheur*, Maison Mame, Paris, 1971, 240 pages, p.26

affinités et des différences majeures entre ma démarche créatrice et les principaux fondements de l'art dit *Pop*. Ces principales affinités et différences ci-mentionnées seront énumérées dans le prochain paragraphe.

Claes Oldenburg a déclaré en 1961 : « Je suis pour l'art des pompes à essence, rouges et blanches, et des néons publicitaires qui clignotent [...]. Je suis pour le Kool Art, le 7Up Art, le Pepsi Art, [...] ». ⁵ Saul a dit : « Cette époque n'est pas tendre. Il paraît difficile de créer des images de bonheur qui aient l'air convaincantes. Mais je suis un être au cœur tendre, et je voudrais montrer que les gens ne sont pas si mal que ça » ⁶. Ce sont là des paroles relatées qui font écho à mon approche en art contemporain, comme dans la vie en général. En complément à ce commentaire je cite Lucy R. Lippard qui affirme que « le *Pop Art* diffère d'un pays à l'autre [et que] ses caractéristiques sont moins déterminées par le régionalisme que par la décision unanime d'appréhender le monde actuel d'un point de vue positif » ⁷. Bien que je sois consciente du fait qu'en établissant les bases de ma démarche en création et qu'en me positionnant en tant qu'artiste en arts visuels dans la société à l'intérieur de laquelle j'évolue, j'adopte par le fait même une position critique, je reconnais une similitude dans ce même positionnement avec les visées et réflexions de certains des artistes du *Pop Art* qui, « au lieu de déprécier et de rejeter notre civilisation vulgaire, se consacrent avec optimisme à la glorifier à leur manière » ⁸. Lors d'une étude effectuée en peinture portant sur l'omniprésence du logo dans le paysage urbain, je me suis servie du logo comme d'une imagerie composant mes tableaux. Les œuvres composant cette série ne sont pas contestataires. Bien qu'elles

⁵ LIPPARD, Lucy R., *Le Pop Art*, aux éditions Thames & Hudson, 1996, p.107

⁶ *ibid*, p.97

⁷ *ibid*, p.9

⁸ *ibid*, p.28

critiquent un aspect de la société de surconsommation dans laquelle j'évolue, j'ai choisi d'illustrer le phénomène à la manière d'un hommage, plutôt que de le critiquer directement.

Dans le même ordre d'idées, dans *Le Pop Art*, Lippard indique que « les artistes montraient un aspect de la ville non pas par volonté de réformer la société (Mondrian), ni dans l'optique de la forme idéale (Léger), mais parce que la cité constitue à leurs yeux une scène riche en symboles, sillonnée de part et d'autres des traces de l'activité humaine. »⁹ Tout comme ces acteurs du *Pop Art*, je constate que j'ai tendance à accepter la culture et la civilisation dans laquelle j'ai grandi, sans la rejeter, en considérant sa complexité et me servant plutôt de ses codes, de ses représentations et de ses produits comme de riches matériaux dans l'élaboration de mes projets en création. Ainsi la surabondance d'innombrables enseignes (lumineuses ou non), la prolifération exponentielle d'affiches publicitaires ornées de logos et slogans, ainsi que les systèmes de signalisation mis en place par l'Homme sous la forme de panneaux ou de marquages au sol, par exemple, représentent pour moi le foisonnement d'un langage visuel.

J'ai, jusqu'à tout récemment, évolué en tant qu'artiste en arts visuels avec cette idée fausse que je produisais des œuvres avec un certain détachement de mon sujet. Après une observation de mon processus réflexif en atelier, j'ai pu constater l'émergence d'une série de constats définissant autant ma pratique artistique que ma propre personnalité en tant qu'individu. Bien que le *Pop Art* soit un « mouvement [devant] sa force, tout comme son style, à une impulsion du moment »¹⁰, j'ai été, au fil de mes recherches et constats, à même de constater des écarts entre ma démarche

⁹ ibid, p.40

¹⁰ LIPPARD, Lucy R., *Le Pop Art*, aux éditions Thames & Hudson, 1996, p.13

en création et certains des axes majeurs de ce courant de pensée artistique. En effet, je citerai ici un passage de Jean-Pierre Keller, où il décrit une des tendances majeures du *Pop Art*, afin d'exprimer quelques-unes des différences en question : « Résumons-nous, nul désir, nul plaisir, dans cette peinture glacée. Presque ascétique. Où les sujets les plus chauds (amour, guerre, émeutes radicales) deviennent froids [...], l'imaginaire est définitivement proscrit. [...] Warhol refuse de s'impliquer dans le choix de ses sujets [...] »¹¹

Tout d'abord, contrairement à l'énoncé précédent, je considère que ma production artistique regorge de chaleur et non pas de froideur, étant donné la présence d'une constante effervescence chromatique dans la totalité de mes œuvres. Aussi, je suis d'avis que mon travail est largement porteur des concepts de plaisir et de désir. Ensuite, contrairement à ce que Keller avance dans son ouvrage concernant un des modes opérationnels des artistes du *Pop Art*, je valorise l'imaginaire dans ma pratique autant que je m'implique et m'engage dans le choix de mes sujets en création. Enfin, étant depuis mon tout jeune âge une personne hypersensible de nature, c'est je crois un trait qui, inmanquablement, me caractérise autant qu'il puisse définir mon travail.

Nous aurons l'occasion de visiter dans le deuxième chapitre du présent mémoire les principaux aspects de mon travail en création reprenant ainsi l'imagerie de la culture populaire, corne d'abondance de signes, d'effigies et de représentations où je puise pour constituer la composition de mes œuvres. Je considère que la culture populaire représente en soi un inventaire en mutation exponentielle. J'estime que ma construction et que ma définition en tant qu'individu ont été directement influencées par « la culture de masse, laquelle tend à créer une nouvelle universalité à partir

¹¹ KELLER, Jean-Pierre, *Pop Art et évidence du quotidien*, L'Âge d'Homme, 1979, p.151

d'éléments culturels particuliers à la civilisation moderne »¹², suivant les propos de Jean-Pierre Keller. En tant qu'artiste en arts visuels, je suis avide et gourmande de l'imagerie générée par la culture populaire de l'époque dans laquelle j'évolue, mais également par celle s'étant développée au cours des dernières décennies. Moniques Richard traite de certains des mécanismes de la culture *Pop* dans cet extrait: « la culture populaire est constituée d'un ensemble d'artefacts, produits pour ou par des utilisateurs spécifiques, et des pratiques sociales y sont rattachées. Elle remplit plusieurs fonctions qui englobent diverses dimensions. Ces pratiques constituent d'abord une occasion de loisir et de divertissement qui procure du plaisir et capte les sens de l'utilisateur et où la gratuité ludique contraste avec le marché capitaliste »¹³. J'avoue être séduite par cette idée de gratuité ludique, dans cette ère qu'est la nôtre, où la performance vers la réussite professionnelle ou matérielle est entre autres valorisée à un point tel qu'elle esquivé parfois l'idée même du plaisir et du bien-être, au dépend d'un système, d'une machine, avec des attentes exigeantes quant à nos réalisations au sein de celle-ci.

Je témoigne d'un attrait envers l'univers du super-héros, étant très attirée par son costume, par son identité, par son histoire et tout spécialement par sa mission. *Superman* (plus précisément celui personnalisé au grand écran à quatre reprises par Christopher Reeve, de 1978 à 1987) est mon super-héros favori. Umberto Eco dresse un intéressant portrait de *Superman* en tant que héros positif en mettant en contexte son existence en tant que personnage de fiction dans notre société de surconsommation dans l'énoncé suivant : « dans une société nivelée où les troubles psychologiques, les frustrations, les complexes d'infériorité sont à l'ordre du jour, dans une société industrielle, où l'homme devient un numéro dans le cadre d'une

¹² KELLER, Jean-Pierre, *Pop Art et évidence du quotidien*, L'Âge d'Homme, 1979, p.149

¹³ RICHARD, Moniques, *Culture populaire et enseignement des arts; Jeux et reflets d'identité*, aux éditions des Presses de l'Université du Québec, 2005, p.15

organisation sociale qui décide pour lui, où la force individuelle, si elle n'est pas exercée dans l'activité sportive, reste humiliée par la machine qui agit à la place de l'homme et détermine ses mouvements mêmes, dans une société de ce genre, c'est le héros positif qui doit incarner, au-delà de toutes limites, les exigences de puissance que le citoyen ordinaire nourrit sans pouvoir les satisfaire »¹⁴

¹⁴ ECO, Umberto, *Le mythe de Superman*, dans *Communications*, numéro 24, 1976, p.24

CHAPITRE 2

LE DÉTOURNEMENT HUMORISTIQUE

2.1 : Ludisme et art ludique

Martine Mauriras Bousquet soutient que « les adultes tentent de jouer à la fête, tandis que l'enfant est submergé par le ludique. Dans les fêtes types de notre civilisation, s'amuser est devenu un devoir »¹⁵ À l'époque dans laquelle nous vivons, au sein de notre société de consommation, la performance menant vers un succès professionnel, les réussites matérielles et sociales ainsi que le pouvoir sont des valeurs énormément valorisées. L'Homme moderne de société de consommation en milieu urbain se voit amené à réprimer son besoin de jouer aux profits d'autres obligations (engagements professionnels, familiaux et sociaux). Nous avons tendance à immédiatement associer l'idée du jeu à l'univers de l'enfance et nous le faisons la plupart du temps en écartant l'adulte de l'équation. Abraham Moles ajuste le tir et y va d'une opinion contraire alors qu'il exprime le fait que « le désir du jeu n'est pas une caractéristique spécifique de l'enfance, mais de l'être humain dès qu'il a assouvi ses besoins biologiques. »¹⁶ L'action même de jouer est définie dans l'ouvrage *Jeux et jouets dans les musées d'Île-de-France* (2004), alors qu'il est mentionné que jouer c'est entre autres « s'amuser, rêver et se libérer des contraintes ».¹⁷

¹⁵ MAURIRAS BOUSQUET, Martine, *Théorie et pratique ludiques*, Economica, Paris, 1984, 177 pages, p.46

¹⁶ MOLES, Abraham, *Le Kitsch; l'art du bonheur*, Maison Mame, Paris, 1971, 240 pages, p.174

¹⁷ DEGUILLAUME, Marie-Pierre et GORGUET BALLESTEROS, Pascale, *Jeux et jouets dans les musées d'Île-de-France*, Association Générale des Conservateurs des Collections Publiques de France Section Fédérée de la Région Île de France, 2004, p.124

L'art ludique est, selon Marie Fraser, une forme d'art où nos « univers de références se trouvent évoqués pour être déroutés d'une multitude de manières par des œuvres qui flirtent avec l'expérience quotidienne, l'ordinaire, l'enfance, la culture populaire et la culture de masse, le divertissement, les mass médias, mais non sans transformer ces univers à coups d'ironie, non sans nous bousculer »¹⁸. Un de mes objectifs lors de l'élaboration de mon projet de création fut de placer le spectateur en situation de rupture, pour ainsi lui suggérer de renégocier sa réalité et le confronter par rapport à ses propres repères, en trafiquant la réalité quotidienne par diverses manœuvres, tel que le décrit Fraser lorsqu'elle affirme que « les artistes [de l'art ludique] explorent l'espace du jeu sous le rapport du quotidien, du commun, du familier, pour retourner à la réalité plus ordinaire ».¹⁹ Comme l'auteure en fait mention dans *Le Ludique*, je suis d'avis que « pour souligner ce que la réalité, même la plus ordinaire, contient de merveilleux, d'enchanteur ou d'inquiétant, le jeu permet de mettre à distance la réalité et le quotidien en même temps qu'il les rapproche »²⁰. Dans cet ordre d'idées, je désire que le regardeur, à la rencontre d'une œuvre que je produis, vive en quelques sortes « [...] un moment entre parenthèses qui échappe au quotidien, une action à côté de la vie courante, un profond engagement dans une activité au sein de laquelle les autres activités sont suspendues »²¹.

Je constate aujourd'hui que ma propre enfance a été littéralement truffée de ces moments où, encore toute petite et guidée principalement par ma vive imagination, la réalité du jeu m'a semblée être encore plus réelle que la réalité elle-

¹⁸ FRASER, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, avec un texte de Jacinto Lageira, catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec : Musée du Québec, 159 pages ill. p. 11-12

¹⁹ *ibid*, p. 12

²⁰ *ibid*, p. 12

²¹ *ibid*, p. 95

même. Certains auteurs traitent de ce phénomène alors qu'ils évoquent les « multiples fonctions du jeu et du jouet, richesse des mondes et des univers qu'ils suggèrent [ainsi que] le joueur, l'enfant, [qui] est au croisement de ces chemins qui s'ouvrent devant lui. »²² Finalement, j'abonde simplement et largement dans le même sens que ces derniers lorsqu'ils mentionnent que « jouer, c'est se faire plaisir, et faire plaisir. »²³

2.2 : Stratégies de détournement ludique en art visuel

Marie Fraser décrit une partie du travail de Sylvie Laliberté en mentionnant qu'à l'intérieur de ses projets en création, cette dernière « extrait du quotidien et de la banalité une poésie désarmante et un humour qui relèvent de l'instinct du jeu, un jeu souvent malicieux, proche des attitudes enfantines, et qui cherche à nous désarçonner. »²⁴ Cette manière de faire, le fait de sélectionner des éléments du quotidien et de les extraire de leur contexte pour les réinterpréter représente une des nombreuses et diversifiées stratégies de détournement ludique utilisées en art contemporain. L'humour se définit comme étant une « forme d'esprit qui consiste à présenter la réalité de manière à en dégager les aspects plaisants et insolites »²⁵ En art contemporain l'humour peut, à l'intérieur d'une œuvre d'art, prendre un grand éventail de variétés de formes. Que ce soit celle d'une illusion, d'un trompe-l'œil, d'un jeu de mot (énigme, anagramme, rébus), d'un canular ou encore, celle d'une

²² DEGUILLAUME, Marie-Pierre et GORGUET BALLESTEROS, Pascale, *Jeux et jouets dans les musées d'Île-de-France*, Association Générale des Conservateurs des Collections Publiques de France Section Fédérée de la Région Île de France, 2004, p.124

²³ *ibid.*

²⁴ FRASER, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, avec un texte de Jacinto Lageira, catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec : Musée du Québec, 159 pages ill. p. 69

²⁵ WILLERVAL, Bernard, direction éditoriale, *petit Larousse illustré* 1989, librairie Larousse, Canada, 1988, 1688 pages, p.1290

espièglerie: « fiction où chaque geste contribue à nous renvoyer à la réalité et à l'expérience quotidiennes souvent les plus banales »²⁶. Au Québec, Jean-Jules Soucy agit pour moi à titre d'exemple alors qu'il « manie et multiplie les calembours visuels et langagiers à géométrie variable »²⁷ au sein de sa démarche artistique.

Également, l'humour peut être débridé, noir, même macabre, grinçant ou encore il peut relever de l'absurde, de l'ironie ou de l'insolite. Une intéressante analogie existe entre l'art ludique et les films de science-fiction ou d'épouvante, le « mélange d'imagination débridée [que celui-ci] s'autorise et le strict respect des codes et poncifs du genre qu'il s'impose. »²⁸ Dans cet esprit, je m'efforce, dans mon projet de création, de déstabiliser et de brouiller les repères à l'égard du spectateur.

Ma propension à l'émerveillement me place régulièrement lors de mes déambulations quotidiennes dans des situations inusitées où j'ai l'impression foudroyante de redécouvrir le monde qui m'entoure : que ce soit le fait de finalement échanger quelques mots avec la vieille dame qui prend toujours place sur la même chaise dans la rue voisine; le fait que la vie qui, depuis cinq ans maintenant, met sur mon chemin et sur celui des gens autour de moi des dizaines et des dizaines de cartes à jouer abandonnées que je collectionne passionnément; ou finalement, celui qu'il me soit possible d'éveiller toutes sortes de sentiments chez les gens qui voyagent dans le même wagon que moi en métro en me baladant avec mon gros cheval de

²⁶ FRASER, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, avec un texte de Jacinto Lageira, catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec : Musée du Québec, 159 pages ill. p. 69

²⁷ GALLAND, Emmanuel, commissaire, site web du 11^e Symposium international d'art *in situ* des Jardins du Précambrien de Val-David, Récupéré le 3 mars 2014 de <http://jardinsduprecambrien.com/pages/francais/artistes.html>

²⁸ NORMAND, Jean-Michel, *Kitsch*, Éditions du Chêne, Turin, 1999, 128 pages, p.76

plastique sous le bras. J'en suis à chaque fois, très émue. Les mécanismes du jeu me permettent de puiser à même mon quotidien et d'ainsi faire jaillir le côté merveilleux des éléments les plus ordinaires.

Selon Anne-Marie Lapointe réviseure à la Direction des communications de l'Université Laval, « les installations de BGL ont ce don rare de susciter l'émerveillement, notamment grâce aux procédés simples par lesquels ils arrivent à tromper les sens du public »²⁹ Dans cet ordre d'idées, je souhaite que le regardeur, à la rencontre d'une œuvre que je produis, vive en quelque sorte un moment, suspendu, non pas de manière parallèle à sa propre réalité, mais plutôt d'une façon où, le temps d'un instant, celui-ci voit sa propre réalité quotidienne, telle qu'il la conçoit, suspendue. Ce dernier énoncé décrit fidèlement mon sentiment lorsque je suis moi-même, le temps d'un moment, sous l'emprise de l'émerveillement. Selon Moniques Richard, « La fabrication des jeux et la conception d'activités ludiques pour les enfants relèvent à la fois de procédés artisanaux dans les sociétés préindustrielles et de la production de masse dans les sociétés industrielles ».³⁰ Je crois que mon propre processus de réalisation d'une œuvre d'art ludique s'apparente au modèle de fabrication des jeux que décrit l'auteure dans le précédent énoncé. En effet, je considère mes œuvres comme étant directement « complices de la culture populaire [...], de la culture de masse, de la société de consommation et de l'univers des médias de masse, notamment la télévision [je suis définitivement une enfant de la télé], qui souvent témoignent d'une exaltation du bonheur ».³¹ En parlant de

²⁹ LAPOINTE, Anne-Marie, *BGL, l'art et l'insolence en trois dimensions*, Automne 2011, <http://www.contact.ulaval.ca/articles/bgl-art-insolence-trois-dimensions-2406.html>

³⁰ RICHARD, Moniques, *Culture populaire et enseignement des arts; Jeux et reflets d'identité*, aux éditions des Presses de l'Université du Québec, 2005, p.154

³¹ FRASER, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, avec un texte de Jacinto Lageira, catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec : Musée du Québec, 159 pages ill. p. 13

l'exposition *À l'abri des arbres* (Musée d'art contemporain de Montréal, 2001), Nicolas Laverdière, membre de BGL, raconte que « Cette expo était un ramassis de fantasmes. Nous voulions y faire vivre une multitude d'expériences, bouleverser et remplir de joie. »³² Ces paroles de Laverdière ne peuvent que faire écho à ma propre conception de mon rôle en art contemporain en tant qu'artiste, tel que je le conçois, dans la société où j'évolue.

2.3 : Le détournement humoristique dans ma pratique artistique

Voici un exemple concret de la présence du ludisme au sein de ma pratique : imaginons une pièce dont le sol serait orné d'une profusion de boules de crème glacée (en plâtre) éternelles, créant ainsi une situation résolument absurde et fantasmée (par moi), à la fois dans la mesure où il est impensable que la friandise givrée (qui je le rappelle, me berçait depuis l'enfance) ne fonde pas, puis dans la mesure où je suis devenue, à mon grand dam et non sans une larme, depuis tout juste un an, intolérante au lactose... En utilisant les composantes de l'image comme véhicule d'un contenu détourné par diverses stratégies propres au détournement ludique, je suggère à l'intérieur de mes projets en création une série de référents vers des concepts provenant de plusieurs disciplines extérieures au domaine de l'art. Les éléments que je sélectionne, donnent à la fois à voir différents aliments (fruits, légumes, hamburgers, biscuits, etc.), des logos de marques connues (*Pepsi*, *McDonald's*, *Bell* ou encore *Google*), ainsi qu'une représentation trafiquée de la signalisation routière (extraits du Code de la sécurité routière du Québec par exemple, ou des panneaux routiers européens). Aussi, de manière plus générale, de

³² LAPOINTE, Anne-Marie, *BGL, l'art et l'insolence en trois dimensions*. Dans *Contact*, Automne 2011, Récupéré le 25 novembre 2013 de <http://www.contact.ulaval.ca/articles/bgl-art-insolence-trois-dimensions-2406.html>

fortes allusions à l'univers de l'enfance émanent de l'ensemble de ma production artistique. En effet, pâtisseries, crème glacée, papillotes, chocolats et autres friandises sont des thèmes récurrents à l'intérieur de mon travail. Également, je note une forte présence de la sphère du jouet dans l'ensemble de mes travaux, que ce soit en peinture ou en sculpture (ours en peluche, balles et ballons, pièces de *Légo*, figurines ou petits robots), ce qui constitue un trait d'union direct avec le monde de l'enfance. Finalement, j'utilise fréquemment de la représentation de personnages issus des dessins animés et des jeux vidéo (*Transformers*, *Ninja Turtles*, *Nintendo*) ou encore du monde des super-héros (*Superman*, *Supergirl*, *Iron Man*, *Batman*).

Suivant les propos de Fraser, j'expliquerais que j'ai, en production artistique, « recours aux potentialités du jeu ainsi qu'à ses nombreux mécanismes pour provoquer un basculement du monde et de la réalité en procédant par retournement, dérision, ironie et absurdité, en proposant un retour sur l'enfance ou encore en affichant un humour parfois grinçant »³³. En ce sens, le détournement ludique constitue, dans le cadre de mes recherches en arts visuels, une stratégie faisant office de matériau d'expression qui me permet de développer un langage singulier et d'inscrire celui-ci parmi ceux déjà établis dans la société de surconsommation.

Un de mes objectifs lors de l'élaboration d'un projet de création est de placer le spectateur en situation de rupture, pour ainsi lui suggérer de renégocier sa réalité et le confronter par rapport à ses propres repères, en trafiquant la réalité quotidienne par diverses manœuvres humoristiques et ludiques.

³³ FRASER, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, avec un texte de Jacinto Lageira, catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec : Musée du Québec, 159 pages ill. p. 11

CHAPITRE 3

ÉLÉMENTS LANGAGIERS POUR L'ÉDIFICATION D'UNE FORTERESSE DU MERVEILLEUX

La rédaction du présent texte m'aura permis de mettre en lumière une présence significative de représentations de mon environnement quotidien au sein même de ma pratique artistique. Je considère que cette observation se traduit entre autres par une « complicité avec des cultures populaires et la culture de masse, référents de la société de consommation, du divertissement, des univers marqués par la présence de cultures pop et kitsch »³⁴. J'évolue en tant qu'artiste dans un milieu de vie où bannières publicitaires, écrans lumineux, enseignes signalétiques urbaines et avalanches de produits de consommation bataillent et se déploient de manière à occuper l'espace visuel disponible afin de me rejoindre le plus efficacement possible lors de mes déambulations.

3.1 : Collectionner les choses, un clin d'œil Kitsch

À la source des différentes sphères de représentation desquelles je puise les éléments composant mon langage visuel, j'effectuerai ici un survol de la question du Kitsch en art contemporain. Également, je m'interrogerai sur les filiations et adéquations observables entre ma pratique artistique et ledit mouvement artistique. Abraham Moles définit le Kitsch en mentionnant qu'il s'agit selon lui d'un « rapport

³⁴ FRASER, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, avec un texte de Jacinto Lageira, catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec : Musée du Québec, 159 pages ill. p. 29

de l'homme avec les choses plutôt qu'une chose, un adjectif plutôt qu'un nom, [et décrit le mouvement comme étant] très précisément un mode esthétique de relation avec l'environnement. »³⁵ Dans cet esprit même, j'entrevois mon propre rapport aux objets, à ces *choses* qui meublent ma vie, dans un rapport originel et purement affectif. Ces objets que j'adopte et qui forcément m'adoptent en retour, sont tous empreint d'une charge affective initiale, un rapport amoureux en quelque sorte. Par exemple, mes déambulations quotidiennes dans les rues et quartiers de Montréal me permettent, à mon grand plaisir, de rencontrer des objets abandonnés de toutes sortes. Depuis les six dernières années je mets la main sur des cartes à jouer, toutes trouvées, en notant les lieux et coordonnées de mes découvertes, dans l'idée de parvenir à reconstituer un paquet complet. Ces simples cartes à jouer deviennent ainsi les composantes essentielles de mon projet de reconstitution et sont, par le fait même, magnifiées et élevées au rang d'objets précieux.

Valérie Arrault établit certaines des bases du Kitsch en nommant « l'attendrissement, la compassion, [et] le sentiment de sécurité, la chaleur du vivant que peuvent inspirer les images familières d'objets domestiques, appartenant à l'imaginaire collectif et immédiatement compréhensible. »³⁶ Je me sens particulièrement et profondément interpellée par cet énoncé, donc par de nombreux préceptes du mouvement Kitsch. L'objet occupe une place prépondérante dans l'ensemble de mes travaux et il trouve une place et un espace d'accueil. À l'intérieur de ma production artistique je représente l'objet en peinture, je l'altère, le trafique ou le modifie au gré de mon imagination et je le reproduis à l'aide de matériaux divers, en opérant une ou plusieurs actions de détournement ludique. Au fil du temps et suite

³⁵ MOLES, Abraham, *Le Kitsch; l'art du bonheur*, Maison Mame, Paris, 1971, p.27

³⁶ ARRAULT, Valérie, *L'empire du Kitsch*, Klincksieck, Paris, 301 pages, p.140

à mes expériences, je me suis vue accumuler une grande quantité de divers objets liés au quotidien (objets usuels, domestiques, jouets, bibelots, bonbons, etc) que je conserve précieusement, que je stocke minutieusement, que j'entrepose ou expose, c'est selon. Cette attraction pour l'objet et la nature même des dits objets sont les éléments ayant motivé mon interrogation à propos de la culture Kitsch vis-à-vis ma démarche artistique en création.

3.2 : Collectionner le quotidien pour inventorier le récit

D'après Andy Warhol, « le Pop art, c'est aimer les choses »³⁷ et j'ai, dans la précédente portion de texte, amené l'idée où je livre un attachement viscéral face à l'objet. Les notions de *choses* et d'*objets* sont des concepts qui diffèrent l'un de l'autre et je citerai ici Moles lorsqu'il établit la distinction entre les deux concepts : « Les choses sont des universaux inséparables de la continuité a priori de la Nature, quantifiables et énonçables, qui prennent le statut d'objets quand ils sont effectivement séparés et quantifiés par l'industrie humaine, donc réduits à une mobilité »³⁸. L'auteur mentionne également dans son ouvrage le fait que pour l'Homme, les objets sont en fait tout ce qui est fait, conçu et fabriqué.

Ceci étant dit, je constate à ce moment de ma vie, que j'entretiens une relation très étroite avec l'objet. À l'Ère actuelle, suite à l'élan imposé par la société de surconsommation, l'objet s'est vu élevé au rang de produit social. En tant que citoyenne, actrice et membre à part entière de la société à l'intérieur de laquelle j'évolue, je tente d'avoir une conduite responsable face à mes habitudes de consommation. En tant qu'artiste, j'apprécie certains aspects distincts de l'esthétique

³⁷LIPPARD, Lucy R., *Le Pop Art*, aux éditions Thames & Hudson, 1996, p.87

³⁸MOLES, Abraham, *Le Kitsch; l'art du bonheur*, Maison Mame, Paris, 1971, p.29

de la société de consommation; je me délecte autant des photographies de Andreas Gursky ou de mes balades parmi les innombrables rayons des centres commerciaux, qu'à la vue des stands et des étals de légumes et fruits frais des marchés publics !

Une forme de matérialisme demeure pourtant solidement ancrée en moi et je perçois mes possessions, mes objets, comme étant porteurs de récits, d'anecdotes, de parcelles de vie et de souvenirs. Abraham Moles décrit l'objet comme étant « porteur de signes et de valeurs de la vie quotidienne »³⁹ et ce sont des propos qui font directement écho à mon travail en atelier. Non seulement, je collectionne et emmagasine des objets, des images et des signes, mais je puise également dans ces accumulations et effectue des opérations de détournement afin d'extraire de mes découvertes de nouveaux éléments langagiers qui deviennent à leur tour, des parcelles de récit. Ces objets que j'amasse représentent en quelque sorte *mon* butin, *mon* histoire, *mes* accomplissements. Ils évoquent une cartographie ponctuant des instants marquants de mon existence et se font reliques ou artéfacts de moments passés, de temps révolus et de souvenirs précieux. Ce sont ces mêmes objets que je choisis d'utiliser comme éléments langagier afin de les inclure à mes projets de création. Ce faisant, je parviens ainsi à m'incarner au cœur même des œuvres que je produis.

Continuellement attentive à mon environnement immédiat, j'irais même jusqu'à affirmer que j'ai développé une véritable manie d'observation en m'abandonnant complètement à mon quotidien. Jean-Pierre Keller mentionne que « l'artiste n'est plus le seul à voir la rue et ses objets comme précieuses œuvres d'art. Marchés aux puces, foires à la brocante, goût pour le kitsch, mode rétro; partout se

³⁹ MOLES, Abraham, *Le Kitsch; l'art du bonheur*, Maison Mame, Paris, 1971, p.12

pose un regard nouveau qui dépouille l'usuel de sa finalité pour l'ériger en objet esthétique. »⁴⁰ Montréal regorge de marchés aux puces, de friperies et de bazars de toutes sortes et j'ai pris l'habitude de fréquenter ces lieux où je fais la plupart du temps de surprenantes découvertes! Je tente de répertorier mes cinq objets favoris parmi les possessions que j'ai accumulées minutieusement depuis nombre d'années. Exercice, ma foi, fort difficile, dont voici le résultat: ma quille d'allée de bowling (une vraie!), mon très grand Père-Noël illuminé, mon enseigne lumineuse « Sortie », mon sifflet en plastique peint aux couleurs de l'arc-en-ciel (maman me l'a offert, il était sien lorsqu'elle était adolescente) et mon gros cheval en plastique (qui se balade parfois avec moi en métro) et qui est définitivement mon préféré d'entre tous.

En tant qu'artiste en arts visuels j'attribue aux objets comme aux événements, une vive importance et le fait d'être ainsi à l'écoute me permet de tisser des liens entre les événements et les objets croisant ma route. Ainsi se manifeste pour moi une de mes plus grandes forces au niveau visuel en art contemporain; rendre compte de ce que je suis, de qui je suis, par le fait que mon univers se greffe aux projets artistiques que je présente au public. J'ai dépeint en début du présent texte mon milieu de vie de ces dernières années comme un lieu foisonnant d'images circulant grâce à une abondance de plateformes de diffusion, créant ainsi un environnement de vie dans la cité, hyper médiatisée. Dès l'enfance, j'ai été bercée par la télévision et parvenue à l'âge adulte, cette fascination s'est incarnée avec, en prime, un glissement vers les multiples possibilités offertes entre autres par Internet et par les nouvelles technologies. Je dois reconnaître que le fait d'être ainsi exposée à cette stimulation continue, ce flux d'images et de sons ininterrompus, a pu contribuer à forger une large partie de mon identité.

⁴⁰ KELLER, Jean-Pierre, *Pop Art et évidence du quotidien*, L'Âge d'Homme, 1979, p.15

3.3 : L'émerveillement; vers une appropriation du quotidien

Marie Fraser mentionne que « l'art et la culture populaire, particulièrement la télévision, donnent du monde et de la réalité des représentations idylliques; on pourrait même dire que ces univers savourent la banalité avec bonheur. »⁴¹ J'estime qu'en effectuant des opérations de détournement ludique au cœur de mes projets de création en art visuels, j'alimente avant tout mon besoin d'émerveillement. Je cherche également à transmettre au spectateur ce moment d'euphorie, cet engouement que je ressens lorsque je façonne mon quotidien de manière à l'imprégner d'étonnement, de moments loufoques et en quelque sorte, d'une certaine magie. Dans ma pratique artistique, je souhaite stimuler un échange avec le regardeur et lui donner à voir et à vivre un moment singulier, originel, hors de l'ordinaire et unique qui marquera son imaginaire. C'est mon souhait le plus cher.

Je me suis interrogée quant aux liens entre l'émerveillement et la part de spectaculaire ou de divertissant présent dans mon travail et, ayant parcouru certains ouvrages comme *La société du spectacle* de Guy Debord, entre autres ouvrages, j'ai conclu qu'en création je ne visais pas tant le divertissement pur mais plutôt un état de divertissement et une permission continue de sens. En tant qu'artiste en art contemporain, je mets en scène des récits qui me permettent de vivre des moments extraordinaires, sans faire un bond hors de mon propre quotidien et par une collection de récits et d'objets porteurs desdits récits, je m'affaire en quelques sorte à la construction d'une forteresse du merveilleux. Valérie Arrault évoque Jeff Koons en soulignant le fait qu'il « préfère se livrer aux expériences esthétiques simples qu'on peut trouver dans le présent du quotidien, dans les mirco-récits de la vie d'un individu, dans les détails insignifiants des événements, mais aussi dans les méga

⁴¹ FRASER, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, avec un texte de Jacinto Lageira, catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec : Musée du Québec, 159 pages ill. p. 29

spectacles que l'industrie culturelle organise avec tant de [...] séduction »⁴². Depuis le tout début de ma formation en arts visuels je me suis toujours sentie très interpellée par l'œuvre de Koons. En tant qu'artiste, j'ai à l'intérieur de ma démarche en création une attitude un peu similaire, soit le même désir d'immerger l'autre autant dans ma vie affective que dans l'espace social de l'art. Je souhaite créer le *mémorable* en établissant une continuité entre les contingences du quotidien et de l'imaginaire. En écho aux propos de Koons, je suis d'avis que « l'essentiel est de réenchanter le monde en se livrant avant tout au principe de plaisir »⁴³.

⁴² ARRAULT, Valérie, *L'empire du Kitsch*, Klincksieck, Paris, 301 pages, p.140

⁴³ Ibid, p.24

CHAPITRE 4

JOSÉE COURTEMANCHE BROIE DU ROSE DEPUIS SON ENFANCE : RÉCITS ANECDOTIQUES

Broyer du rose est un aboutissement organisé, une synthèse des sphères de recherches effectuées lors de mon parcours à la maîtrise en arts visuels et médiatiques de l'UQAM. Un moment figé dans le temps : mon histoire à moi.

Je propose au public d'accéder à une brèche donnant sur mon univers de récits anecdotiques. Ces derniers sont racontés et mis en scène par le détournement humoristique d'un inventaire de codes culturels et signalétiques. Dans une dynamique de l'œuvre disséminée en art contemporain, l'exposition présentée à la Maison de la culture Côte-des-Neiges à Montréal constitue mon projet de fin d'étude. L'exposition *Broyer du rose* (voir Appendice A) se déploie en trois parties distinctes et le présent chapitre permet à la fois au lecteur d'en saisir davantage les enjeux formels, mais également d'avoir accès au cœur même des différentes sources personnelles et intimistes d'où émane mon émerveillement.

4.1 : *Broyer du rose*

Le titre de mon projet est non seulement un détournement, mais également une fusion que j'ai opérée entre les expressions « Broyer du noir » et « La vie en rose ». La signification courante de la première réfère à la mélancolie et à la tristesse, alors que la seconde, faisant écho à la chanson popularisée en 1945 par Édith Piaf, est porteuse d'optimisme, de tendresse et de romantisme. *Broyer du rose* illustre alors un mélange à la fois d'expressions et d'œuvres Pop, populaires et popularisées. Ces quelques mots ont une très large portée, disons-le, car ils incarnent une volonté

que j'ai développée au fil des années visant à évacuer le noir, surtout le noir broyé, au sein de ma vie quotidienne.

Une enseigne « Je » en néon jaune

Le « Je » manuscrit qui se retrouve dans mon exposition, c'est moi. C'est ma plume, ma calligraphie. Le jaune est ma couleur favorite. Je suis fascinée par la matérialité du néon depuis mes cours de sciences à l'école secondaire, moment où je l'ai découvert lors d'expériences impressionnantes et spectaculaires! Le néon pour moi est rapidement devenu synonyme du concept de la ville, ville de soir ou ville de nuit, mais toujours porteuse de mystère, d'intrigue et/ou de fascination. J'ai souvenir d'un passage à Toronto, où, lorsqu'âgée d'une dizaine d'années m'est apparu le *Yonge-Dundas Square*, tel un mini *Time Square*. J'ai été renversée par ses multiples façades placardées d'enseignes lumineuses de toutes les couleurs! Ces dernières années, ma vie dans la cité me comble et envahit mon regard. La nuit, les rues Ste-Catherine et St-Laurent à Montréal s'unissent dans un grand bal de lumières et de couleurs dès la tombée du jour. J'affectionne le néon et le perçois comme étant un outil de communication d'une grande efficacité et c'est en ce sens que je l'emploie. En l'utilisant dans mon projet de création, je souhaite attirer l'attention du spectateur en donnant au gaz lumineux une fonction de point focal. De cette façon, je me positionne au cœur même de ma pratique en tant qu'artiste, mais également en tant qu'individu.

Les lettres en bois formant le mot « Broie »

Un cadeau, le don d'un artiste très gentil, une personne loufoque croisée par hasard qui occupait l'atelier voisin d'un très grand ami artiste. Un personnage un brin étrange, un être généreux, captivant. J'étais fascinée par les trois grandes lettres de bois (M.T.L.) ornant le plancher de son atelier et provenant d'une ancienne enseigne commerciale qu'il possédait. Il m'a un jour fait cadeau d'autres lettres qui, originellement, faisaient selon lui partie de l'ensemble initial (B.E.I.O.R.). C'était là

la toute première fois que l'on me faisait don d'une anagramme géante! Je me retrouvais propriétaire d'un véritable joyau. En blanchissant mes lettres de bois et en les disposant sur un fond tout aussi blanc, j'altère leur fonction principale d'outil de signalétique pour constituer un paysage sobre et épuré. Par ailleurs, j'ai toujours eu beaucoup d'affection pour les lettres et les mots en général. Je trouve depuis fort longtemps fascinant le fait qu'il existe un terme précis pour chaque chose. Par exemple, je me souviens très clairement lorsque enfant, je n'arrivais pas à saisir pour quelle raison le mot « obligé » portait la signification que l'on lui connaît. C'est là une question qui a occupé grand nombre de mes insomnies juvéniles.

Un moulin à viande

Clin d'œil à un « moment cadeau », en famille, à Noël. La maison familiale est mon nid d'amour. Chez nous, c'est davantage papa qui fait la cuisine. *Le temps des saucisses* représente pour moi un moment magique et attendu avec lui, avec maman aussi, quand vient le temps de l'emballage et tout et tout. Elles sont vraiment délicieuses, ces saucisses! Elles ont exactement le même goût depuis que je suis toute petite et cette année, à Noël, j'ai su que ma mère avait déjà pleuré de joie alors qu'elle en dégustait une. Enfant, j'ai été très impressionnée au moment où, pour la toute première fois, j'ai compris le concept même du « mécanisme ». Ce fut grâce à ce bout de pain (utile pour le nettoyage de l'engin) qu'il est possible de suivre du regard tout le processus de fonctionnement du moulin à viande. En utilisant comme je le fais ledit outil de transformation des aliments et en le faisant figurer dans mon exposition, je souhaite faire un clin d'œil aux différents mécanismes de détournement humoristique opérés à l'intérieur de mon projet de création.

De la crème glacée en plâtre

Mon enfance et l'aube de mon adolescence sont des périodes truffées de ces moments privilégiés, en famille, où la crème glacée, pure gourmandise, devenait récompense ou surprise alors que nous savourions ensemble un cornet de glace tout

en faisant un *tour d'auto* après le repas du soir. Ces errances familiales prenaient en fait les couleurs de moments d'exploration de mon territoire, de mon coin autour de Ville-Marie, village où j'ai grandi. Nous allions régulièrement *tourner dans le chemin du chalet*, même si ledit chalet avait été vendu, puis remplacé par un terrain vague, avec le temps. Je garde en mémoire un souvenir très « frais » de l'arrivée des fameuses 24 nouvelles saveurs de crèmes glacées molles annoncées au *Glacier* par une énorme banderole rose et fluorescente. À l'époque, je m'étais laissée tenter par deux saveurs : tutti frutti (probablement à cause du nom) et cerise noire (également ma saveur de yogourt favorite). Détrompez-vous, mon véritable truc, c'est la glace à la vanille. La crème glacée napolitaine chez moi représentait un idéal, en raison des trois couleurs distinctes. Même chose concernant les petits gâteaux de la compagnie Vachon, les *Rosettes* : trois enfants, trois couleurs ! Nous ne possédions pas de plats à sundae ou de coupes à dessert à la maison, ceux-ci devenaient pour moi synonymes de fête et d'exception, lors de sorties au restaurant, de visites chez mes grands-parents ou chez des amis de la famille. En 2008, lors de la réalisation d'une sculpture, j'ai appris à maîtriser une technique particulière de moulage en plâtre me permettant de parodier de façon très réaliste la friandise glacée. Depuis cette époque, je souhaitais voir un plancher recouvert de crème glacée éternelle et partager cette vision avec le public.

Des lapins napolitains

Souffrant de sévères allergies aux animaux (en particulier les chats et les chevaux), il n'existe qu'un seul d'entre eux avec qui j'ai réussi à vivre pendant assez longtemps pour développer un véritable attachement, un lapin : Blacky. Blacky n'était pas rose, mais noir. L'idée du lapin donc, me fait bien sûr penser à Blacky, mais davantage à une période transitoire et marquante de ma vie, celle où je vivais simultanément mon arrivée dans la cité (Montréal) et ma première véritable relation amoureuse. L'évocation de cet animal fait également vivre en moi le souvenir de ce jouet que j'affectionnais tant lorsque j'étais toute petite : un lapin gonflable couleur

lilas. Pareil à celui de Jeff Koons (*Rabbit*, 1986), sauf que le mien était plus petit (comme moi) et qu'il tenait une carotte dans la main. Trois variétés de lapins figurent dans *Broyer du rose*. D'abord des roses, parce que c'est joli et gentil; broyer du rose pour une vie en rose bonbon! Ensuite des blancs, parce que c'est la couleur du Grand lapin blanc (Lewis Carroll) et parce que dans leurs tours, les magiciens utilisent toujours des lapins blancs. Puis, aussi, parce que je me souviendrai toujours du moment où j'ai croisé un homme albinos pour la toute première fois de ma vie, dans le métro de Montréal. Finalement, des lapins bruns à cause de Pâques, cette fête chocolatée par excellence, vécue dans ma famille comme un moment de retrouvailles et de rassemblement. Dernièrement, j'ai perçu l'arrivée des diverses friandises de Pâques sur les rayons des magasins comme une occasion de connaître ponctuellement l'identité des héros de l'enfance du moment, en prenant connaissance des différentes effigies à la mode représentées par les chocolats *religieusement* commercialisés.

4.2 : *Vous êtes ici / You are here*

En présentant cette partie de mon projet au spectateur, je souhaite que celui-ci se sente d'abord interpellé, puis invité à prendre littéralement part à ma pièce. Je désire que le regardeur se perçoive comme étant partie prenante de *Vous êtes ici/You are here*, selon sa compréhension subjective, ou encore, selon ses propres perceptions ou associations parmi ses propres repères culturels.

Un panneau jaune avec un grand cœur

Grâce à mes travaux antérieurs relevant de l'univers de la signalétique, j'ai réalisé une immersion dans les rouages d'une convention de l'espace public, d'un code rigide, fixe, normalisé, rigoureux et universel que j'ai détourné. Mes recherches m'ont menées à utiliser de véritables panneaux en aluminium avec pellicule phosphorescente comme support pour mes tableaux. Ne détenant à ce jour pas de permis de conduire, les panneaux de signalisation représentent pour moi un

abécédaire de signes, un répertoire de formes, un code, bref un langage présent depuis toujours dans mon quotidien. Le panneau jaune en forme de losange attire l'attention du conducteur, il indique, il guide, il suggère. La culture populaire a depuis longtemps fait du cœur un véritable emblème, un signe muni d'une grande charge symbolique. J'affectionne beaucoup cette forme (ayant la possibilité d'être générée par une formule mathématique!) qui, au fil du temps, est devenue pour moi un véritable logo. Aussi, je définis souvent ma vie affective comme étant le pôle de mon bien-être. Je suis captivée par l'amour, le romantisme et le romanesque et je considère que l'amour est un sentiment trop grand, trop important et trop précieux pour n'être vécu qu'à moitié. Du coup, je me la joue comme dans les films, le plus possible, une sauce hollywoodienne à l'eau de rose.

Une paire de Père Noël

Le Père Noël en plastique illuminé est un autre des objets que j'affectionne. Je rêvais d'avoir en ma possession un tel élément depuis de nombreuses années et finalement, en 2011 environ, la vie en a mis un sur ma route, d'une très belle et grande façon. Je perçois ce dernier comme un jouet géant, un objet kitsch plus grand que nature, presque trop grand pour rien et je considère que le fait qu'il soit ainsi illuminé, en fait en quelque sorte une enseigne lumineuse. Noël, à la maison, d'aussi loin que je me souviens, a toujours été un moment privilégié, un moment entre parenthèses où nous avons la chance d'être réunis, papa, maman, mes petits frères Claude, Daniel et moi, simplement dans l'amour. Depuis mon arrivée dans la Grande ville, j'ai surnommé la maison familiale (Ville-Marie, Abitibi-Témiscamingue) mon « Nid d'amour infini ». La fête de Noël, malgré le fait qu'elle soit devenue le grand bal de surconsommation que nous connaissons aujourd'hui, est pour moi synonyme de ces instants où je me retrouve plongée simplement dans tout cet amour *infini*. Lors de mon passage à Ville-Marie pour les festivités de cette année, j'ai eu la chance d'être la spectatrice de la popularité, toujours extrêmement actuelle, de cet objet mythique popularisé vers les années 60-70 qu'est le Père Noël en plastique; les

terrains et allées des nombreuses maisons unifamiliales en regorgeaient! J'ai récemment croisé dans la vitrine d'un petit bazar à Montréal près de chez moi, un second Père Noël illuminé, identique au mien, même modèle, et puis je l'avoue, par pure gourmandise (et pour faire joli), je l'ai adopté lui aussi, pour une paire de Père Noël.

Deux chevaux en plastique

Le grand cheval présent dans *Vous êtes ici/You are here* est *Coriandre*, alors que le tout petit est *Mon-Cheval*, mon objet favori d'entre tous. Nous avons vécu ensemble lui et moi une longue histoire, une *équestre épopée*, lors de la réalisation d'un acte performatif dans le cadre de mes études à la maîtrise en 2013. Je me l'étais, à cette époque, procuré par le biais des petites annonces, ainsi que quatre autres chevaux en plastique, portant ainsi à cinq le nombre de membres composant mon manège. J'ai encore à ce jour toutes ces montures équines en ma possession, à la maison. De ce nombre, deux chevaux figurent dans mon exposition illustrant ce lien particulier qui unit un parent et son enfant : un grand cheval et un plus petit, ensemble, pour une autre paire. Au fil du temps, des années et des rencontres (surtout des rencontres), j'ai pu réaliser à quel point j'étais privilégiée d'entretenir cette si forte, si belle et si douce relation avec mes parents. Papa et maman représentent beaucoup pour moi. Ils croient en moi et me connaissent. Je me réjouis à la fois d'avoir la chance de faire leur connaissance au fil du temps qui passe et de vivre de touchants rapprochements avec eux, alors que je deviens de plus en plus adulte.

Un marquage au sol

Une marque sur une carte. Parfois un « X », une croix, ou encore un point ou une flèche. *Vous êtes ici, you are here*, des inscriptions pour indiquer un repaire et pour ne pas se perdre. Ici, dans ma proposition visuelle, une pastille, un motif de cible, de forme circulaire, au sol, agissant comme un pointeur, une invitation. Une cible, comme celles de Jasper Jones (*Target with Four Faces*, 1955), mais de couleur

verte et blanche, parce que le vert, contrairement au rouge, indique une permission. Également, une cible, verte et blanche, parce qu'une cible rouge et blanche pourrait faire trop penser aux fulgurants *extra turbo hyper* nouveaux magasins Target tout récemment implantés au Canada. La cible est également utilisée dans plusieurs jeux d'adresse, le but étant toujours pour le participant de se rapprocher le plus possible du centre. Je rêve secrètement que le spectateur ose et s'avance afin de prendre place sur le marquage au sol en forme de cible verte et blanche présente dans *Vous êtes ici/You are here*, de manière à ce qu'il s'y sente à sa place, prenant ainsi part à mon œuvre de par sa simple présence.

4.3 : *Warrior la guerrière*

Un tantinet timide sur la question, j'ai choisi au final de l'écrire ici et de partager le fait que ce personnage semblant faire le guet, de sa posture assurée au sein de mon projet de fin d'études, représente en réalité, un autoportrait. Ce mannequin arborant des attributs s'apparentant aux costumes et uniformes de l'univers des super-héros, constitue en fait le tout premier autoportrait que je réalise. Rendue à ce point de mon cheminement artistique il était impératif pour moi de le présenter. *Warrior la guerrière* est une représentation de l'image que j'ai de moi-même, prédominante au sein de mes réflexions depuis que j'envisage la réalisation d'un tel exercice. Je suis une guerrière, un samouraï, un *warrior* du cœur, tant dans les sphères personnelle que professionnelle de ma vie. Mon principal super pouvoir est que j'ai, avec les années, développé une grande aptitude à deviner, anticiper et combler les besoins d'autrui. Aussi, je décris souvent ma singulière générosité comme étant à la fois ma plus grande qualité et mon pire défaut (parce que je me vide, parfois, de moins en moins plus je grandis, à trop donner). Puis, une nuit d'Halloween, il m'est arrivé de traverser un océan par les voies du ciel, sans cape, mue par la seule force immense de l'Amour. Continuellement dans mes pensées, *Superman* est définitivement mon super-héros favori.

Toute petite, rivée sur la télévision, je ne ratais aucun épisode du *Village de Nathalie*, une émission québécoise fantaisiste proposant chaque semaine un univers farfelu et magique rempli de personnages vivants et colorés. *Gros bon sens* était l'un d'entre eux, le super-héros jaune et bleu qui accourait à la rescousse de ses amis lorsqu'appelé à l'aide d'une montre jaune. *Gros bon sens* a très tôt fait de stimuler mon imagination à l'égard de l'univers des super-héros et je me souviens encore très bien aujourd'hui, lorsque qu'un mardi, à la pharmacie, j'ai demandé à papa de m'acheter ma toute première montre, une montre Casio, de couleur jaune.

CONCLUSION

Afin de conclure le présent mémoire, je ferai état de la nature de mes recherches en création des deux dernières années et je rendrai compte du principal constat survenu suite à mon cheminement. J'exposerai également la nature des principales avenues envisagées pour la poursuite de mes recherches puis, enfin, j'effectuerai une mise au point à propos de mes réflexions sur la notion d'émerveillement.

J'ai été renversée lorsque, à un certain stade de mes recherches, j'ai pu constater à quel point je me positionnais fréquemment au cœur même de chacune de mes réalisations artistiques. En effet, ayant toujours eu tendance à percevoir mon travail comme étant factuel et effectué suite à des choix conscients et réfléchis, j'ai constaté que j'y avais illustré en réalité une parcelle de ma vie et de ma personnalité, et ce à chaque occasion. L'ensemble de ma pratique artistique ainsi empreinte de mon implication émotive et affective, a alors pris la forme d'une énorme fresque autobiographique multicolore. J'en ai été à la fois bouleversée et très émue.

En tant qu'artiste en arts visuels et en tant qu'individu, je souhaite créer des situations inhabituelles et farfelues, venant s'incruster autant dans mon quotidien que dans celui des gens autour de moi. Suivant les propos de Marie Fraser qui mentionne que « l'art et la culture populaire, particulièrement la télévision, donnent du monde et de la réalité des représentations idylliques »⁴⁴, je tente d'effectuer par la diffusion de mes œuvres une propagation du *merveilleux* qui soit plus grande que nature.

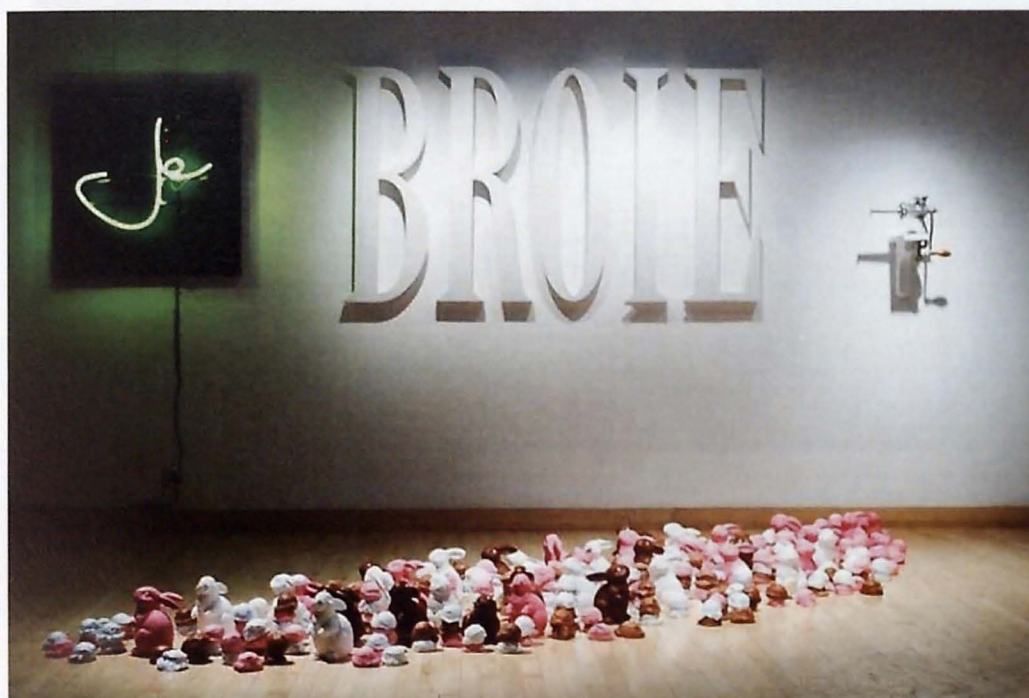
⁴⁴ FRASER, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, avec un texte de Jacinto Lageira, catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec : Musée du Québec, 159 pages ill. p. 29

La rédaction de ce mémoire m'aura menée à explorer de nouvelles avenues en création. D'abord, ma production artistique se composant jusqu'à tout récemment presque exclusivement d'objets picturaux, j'ai ressenti un fort besoin d'explorer d'autres mises en espaces. Au fil du temps, mon projet de fin d'étude à la maîtrise a pris forme dans une visée exploratoire questionnant donc la mise en espace comme mode de présentation. Ce procédé me donne l'opportunité d'investir un espace donné et de constituer, à l'intérieur de celui-ci, un univers autonome. Également, en intégrant des dispositifs d'éclairage dans mon exposition, j'entrevois une avenue m'offrant désormais la possibilité de déployer au sein de ma pratique une gamme d'interventions utilisant comme matériau de création la lumière colorée.

Finalement, suite à diverses expérimentations réalisées au cours de mes recherches, je crois qu'il est faux de prétendre que l'émerveillement soit un phénomène uniquement lié à l'enfance et de surcroît, inaccessible à l'adulte. Également, je crois que toute personne porte en elle la capacité de vivre et de ressentir l'émerveillement, mais suis par contre d'avis que pour vivre une telle expérience, un individu doit être dans un état de réceptivité particulier. L'émerveillement, cet état de subjugation est éphémère et devient par le fait même rare et extraordinaire. Je m'interroge à savoir si les stratégies propres au détournement humoristique en art contemporain sauront me permettre de créer chez le spectateur cet instant d'émerveillement...

APPENDICE A

VUES D'EXPOSITION DU PROJET DE FIN D'ÉTUDE « BROYER DU ROSE »



Je broie du rose, 2014



Je broie du rose (détail)



Je broie du rose (détail)



Vous êtes ici, you are here, 2014



Warrior la guerrière, 2014



Warrior la guerrière, (détail)

Exposition présentée à la Maison de la culture Côte-des-Neiges à Montréal
Crédits photographiques : **Caroline Perron**

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages généraux:

ARRAULT, Valérie, *L'empire du Kitsch*, Klincksieck, Paris, 301 pages

BROUGÈRE, Gilles, *La ronde des jeux et des jouets; Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Éditions Autrement, Paris, 2008, 128 pages

DARMON, Jean-Charles, *Philosophies du divertissement; Le jardin imparfait des modernes*, Desjonquères, Paris, 2009, 184 pages

DEBORD, Guy, *La société du spectacle*, Buchet/Chastel, Paris, 1967, 176 pages

DEGUILLAUME, Marie-Pierre et GORGUET BALLESTEROS, Pascale, *Jeux et jouets dans les musées d'Île-de-France*, Association Générale des Conservateurs des Collections Publiques de France Section Fédérée de la Région Île de France, 2004, 220 pages

KELLER, Jean-Pierre, *Pop Art et évidence du quotidien*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 1979, 191 pages

KRIEGK, Jean-Sébastien et LAUNIER, Jean-Jacques, *Art ludique*, Sonatine, Paris, 2011, 466 pages

LHÔTE, Jean-Marie, *Le symbolisme des jeux*, Berg International, Paris, 2010, 255 pages

FRANC, Helen M et LIPMAN, Jean, *Bright Stars; American Paintings and Sculpture Since 1776*, Dutton & Co, New-York, 1976, 208 pages

LIPPARD, Lucy R., *Le Pop Art*, aux éditions Thames & Hudson, Paris, 1996, 216 pages

MAURIRAS BOUSQUET, Martine, *Théorie et pratique ludiques*, Economica, Paris, 1984, 177 pages

MOLES, Abraham, *Le Kitsch; l'art du bonheur*, Maison Mame, Paris, 1971, 240 pages

NORMAND, Jean-Michel, *Kitsch*, Éditions du Chêne, Turin, 1999, 128 pages

Bibliographie (suite)

PASTOUREAU, Michel, *Bleu*, Éditions du Seuil, Paris, 2006, 220 pages

PINCAS, Stéphane, LOISEAU, Marc, *Une histoire de la publicité*, TASCHEN, Paris, 2008, 336 pages

RICHARD, Moniques, *Culture populaire et enseignement des arts; Jeux et reflets d'identité*, aux éditions des Presses de l'Université du Québec, Sainte-Foy, 2005, 256 pages

RIVAIIS, Yak, *L'art H.O.P. l'humour noir; l'humour noir dans les arts plastiques*, Eden Productions, Paris, 2004, 190 pages

RODEN Steve, GOODSELL, Dan, *Krazy Kids' Food; Vintage Food Graphics*, TASCHEN, Köln, 2003, 191 pages

ROUKES, Nicholas, *Humor in art; a celebration of visual wit*, Davis Publications Inc., Worcester, 1997, 160 pages

TEBOUL, René, *Culture et loisirs dans la société du temps libre*, Éditions de l'Aube, La Tour d'Aigues, 2004, 210 pages

VERAME, Jean, *Les merveilleuses cartes à jouer du XIX^e siècle*, Nathan, Paris, 1989, 191 pages

VIART, Christophe, *Le Witz*, La Lettre Volée, Bruxelles, 2002, 234 pages

WILLERVAL, Bernard, direction éditoriale, *petit Larousse illustré* 1989, librairie Larousse, Canada, 1988, 1688 pages

Articles :

ECO, Umberto, *Le mythe de Superman*, dans *Communications*, numéro 24, 1976, pages 24-40

Bibliographie (suite)

Catalogues d'exposition :

FRASER, Marie (commissaire invitée), *Le ludique*, avec un texte de Jacinto Lageira, catalogue d'exposition (Québec, Musée du Québec, 2001, 27 sept.-25 nov. 2001), Québec : Musée du Québec, 159 pages ill.

PAIEMENT, Alain (directeur de projet), *Forum Recherche-Création; Présentation publique des étudiants (es) à la maîtrise en arts visuels et médiatiques de l'Université du Québec à Montréal*, aux éditions de l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM, 2013, 52 pages, ill.

Mémoires :

COUELLE, Jennifer, *Le Kitsch comme dispositif moderniste. Étude de cas : Jeff Koons*, Mémoire de maîtrise, Montréal, Université du Québec à Montréal, 1991, 134 pages

Site internet :

GALLAND, Emmanuel, commissaire, site web du 11^e Symposium international d'art *in situ* des Jardins du Précambrien de Val-David, Récupéré le 3 mars 2014 de <http://jardinsduprecambrien.com/pages/francais/artistes.html>

LAPOINTE, Anne-Marie, *BGL, l'art et l'insolence en trois dimensions*. Dans Contact, le magazine des diplômés et des partenaires de l'Université Laval, Automne 2011, Récupéré le 25 novembre 2013 de <http://www.contact.ulaval.ca/articles/bgl-art-insolence-trois-dimensions-2406.html>



VUES D'EXPOSITION DU PROJET DE FIN D'ÉTUDE « BROYER DU ROSE »
(Images également disponibles sur cd)

Fiches descriptives

	Titre	Description
1	<i>Je broie du rose</i>	Installation, matériaux mixtes, 2014
2	<i>Vous êtes ici, you are here</i>	Installation, matériaux mixtes, 2014
3	<i>Warrior la guerrière</i>	Résine, acrylique, verre, 2014



1. *Je broie du rose*, 2014



1.1 *Je broie du rose* (détail)



1.2 *Je broie du rose* (détail)



2. *Vous êtes ici, you are here*, 2014



3. *Warrior la guerrière*, 2014



3.1 *Warrior la guerrière*, (détail)