

**UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL**

**EXPLORATION DE FORMES PLASTIQUES IMPROVISÉES  
PAR L'ÉLABORATION DE DISPOSITIFS PERFORMATIFS  
DANS UNE PRATIQUE CONTEXTUELLE ET  
INTERDISCIPLINAIRE**

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

**PAR  
JULIA BORDERIE**

**NOVEMBRE 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.07-2011). 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 à remercier très sincèrement ma directrice de recherche Claire Savoie, Jean-Louis Poitevin et Daniel Lebard ainsi que ma famille qui ont été d'une aide précieuse et d'un grand soutien tout au long de ma recherche. Je remercie mes amis qui m'ont supportée de près jusqu'à ce jour : Simon, Lara, John, Aurélie, Noémie, Gemma, Charline, Alexandrine. Merci également à David Tomas, Jennifer Sherniack, Lynda Gaudreau, Stéphane Gilot et enfin très particulièrement à mon équipe de basket ainsi qu'à l'équipe de la Fonderie Darling, employés et artistes, sans qui mon projet final n'aurait pas pu exister.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>LISTE DES FIGURES</b> .....	<b>iv</b>
<b>RÉSUMÉ</b> .....	<b>v</b>
<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>1</b>
 <b>CHAPITRE I: L'ARBITRAIRE DE L'EXPÉRIENCE</b> .....	 <b>3</b>
<b>1.1 Un contexte de vie : introduction autobiographique</b> .....	<b>4</b>
<b>1.2 Conduire sans permis: une attitude et un contexte de recherche mobile et hétéroclite</b> .....	<b>6</b>
1.2.1 Le voyage .....	7
1.2.2 La collaboration .....	7
<b>1.3 Un système rhizomique : une forme nomade d'organisation et un système de résistance</b> .....	<b>10</b>
 <b>CHAPITRE II: DE L'EXPÉRIENCE À LA FORME.</b> <b>Mise en place d'un processus de travail</b> .....	 <b>11</b>
 <b>CHAPITRE III: CONTEXTES ET SITUATIONS</b> .....	 <b>17</b>
<b>3.1 Le dessin comme outil de liberté</b> .....	<b>18</b>
3.1.1 À l'extérieur .....	19
3.1.2 L'atelier .....	25
3.1.3 Déploiement des images .....	26
<b>3.2 Résidence</b> .....	<b>30</b>
 <b>CHAPITRE IV : EXPOSITION DE FIN DE MAÎTRISE : <i>JUST DO IT</i></b> .....	 <b>35</b>
<b>4.1 Prémisses du projet</b> .....	<b>36</b>
<b>4.2 Système de l'œuvre – dispositif et mise à l'épreuve</b> .....	<b>38</b>
4.2.1 Dans son ensemble .....	38
4.2.1.1 Un espace de représentation .....	38
4.2.1.2 Une approche expérimentale et euristique .....	40
4.2.2 La <b>partition</b> .....	44
4.2.3 La logique du jeu : une interprétation continue entre les deux disciplines .....	47
<b>4.3 Le corps en agissant développe un langage</b> .....	<b>51</b>

<b>4.4 Une performance artistique spectaculaire et sportive</b> .....	<b>55</b>
<b>CONCLUSION</b> .....	<b>58</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>65</b>

## LISTE DES FIGURES

1. <i>Ici est ailleurs</i> , collaboration avec Lara Vallance, fusain et gomme sur mur, 250 x 1000 cm, 2014.....	9
2. <i>Ballade à pied sur le Mont-Juic</i> , 3h, 100 x 10000 cm, pastels, feutre et crayon sur papier, 2012.....	23
3. <i>Paris-Senlis en voiture</i> , 33 min, 100 x 10000 cm, pastels, feutre et crayon sur papier, 2012.....	24
4. <i>2m50 x 10 m recto-verso</i> , 4 jours, Parisian Laundry, 2014.....	28
5. <i>Dessins de coffres</i> , École Nationale d'arts Paris-Cergy, pastels, feutre et crayon sur papier, 2012.....	29
6. <i>Discussion</i> , installation, Château de la Roche Guyon, France, 2014.....	33-34
7. Essais techniques pour le projet <i>Just do it</i> , Centre sportif de l'UQÀM, 2015.....	43
8. <i>You the better</i> , Ericka Beckman, vidéo, 30 min, 1983.....	54
9. <i>Franz Erhard Walther : The Body Decides</i> , Franz Erhard Walther, Installation, WIELS, Brussels, 2014.....	54
9. <i>Just do it</i> , performance, Fonderie Darling, Montréal, 2015.....	61-64

## RÉSUMÉ

Ce mémoire-cr ation regroupe mon parcours et l'ensemble de ma recherche le temps de ma ma trise   l'UQ M afin de mettre en contexte ma pratique artistique en regard de mon projet final. Je l'ai r alis  selon les m mes consid rations que celles de mon travail artistique : c'est- -dire comme un projet  volutif sans cesse remodel , o  l'accumulation (citations, notes de bas de page, etc.) rend compte d'un long travail de r flexion et de pratique.

Ces trois derni res ann es, j'ai  t  motiv e par un questionnement sur les syst mes de repr sentation, leurs modalit s et leurs fonctionnements. J'explore la fa on dont une situation et un contexte peut construire une forme de langage et/ou la modifier. Pour l'expliquer, je fais ici part de projets que j'ai r alis s dans diff rents contextes, chacun m'ayant amen e   cr er un dispositif g n rant un type d' criture sp cifique performatif et obsessionnel. C'est d'ailleurs de cette fa on que mon m moire s'est construit car que ce soit pour un projet d' criture ou de dessin, j'agis dans la m me logique et selon les m mes dispositions.

C'est finalement au sein d'une  quipe de basketball que je d veloppe mon projet de fin de ma trise. Je cherche la fa on dont la rencontre entre les deux disciplines du dessin et du basket peut cr er une nouvelle forme de langage au sein m me du jeu. En d veloppant un parall le entre le sport et ma pratique dans un contexte d'exposition, j'explore le lien entre l'artiste, son  uvre, son lieu de production et d'exposition. En tentant de pr senter en m me temps que repr senter mon travail, mon intention est de mettre   l' preuve et de mettre en sc ne mes recherches dans un contexte   la fois sportif et artistique tout en portant un regard autocritique sur ma position d'artiste et mon inscription au sein de la soci t , du monde de l'art actuel et de l'institution.

Le projet sera pr sent    la Fonderie Darling le 25 Juin 2015.

## INTRODUCTION

De la même manière que je le fais pour l'ensemble de ma pratique qui se construit à partir d'un contexte et qui évolue selon des contraintes qui le constituent, j'aborderai ce texte en fonction des normes du mandat universitaire de la maîtrise. Il se veut donc une structure au sein de laquelle viendront s'entrecroiser des expérimentations pratiques et des idées, des idées liées à mes expériences. C'est à la fois le résultat d'un long processus d'expérimentations sur les formes d'écriture me permettant de raconter, de relater, de référencer et d'interroger; et aussi un moyen de réfléchir à une articulation entre ma pratique et la théorie; et de trouver une méthodologie qui m'est propre afin de rester fidèle à la façon dont je fonctionne dans mon travail.

On y trouvera des récits de pratique qui comprennent divers éléments théoriques. Des récits, parce que c'est une forme qui me permet de prendre un recul nécessaire, et qui laisse la place au questionnement. J'utilise différentes formes d'écriture (récit et théorie) et différents tons (spontané/familier et distancé/soutenu) pour tenter de jongler entre expérience personnelle, pratique et théorie en puisant dans diverses disciplines telles que la littérature, la danse et l'art visuel afin de faire comprendre certaines notions en rapport à mon travail. Des formes brutes comme des notes ou des schémas prélevés de carnets sont intégrés à l'ensemble du texte.

Le premier chapitre ouvre le mémoire sur la raison et la nécessité que représente pour moi la création. J'y introduis le champ d'action dans lequel je travaille et ma façon de l'aborder. Dans le second chapitre, je fais le récit de deux projets réalisés au cours de ma maîtrise afin de permettre de comprendre ce qui m'a amenée à la



réalisation de mon projet d'exposition de fin de maîtrise dont il sera question dans le troisième chapitre.

**CHAPITRE I**  
**L'ARBITRAIRE DE L'EXPÉRIENCE**

## 1.1 Un contexte de vie : introduction autobiographique

Je suis née dans une famille d'artistes plasticiens où tous voient l'art comme un rituel vital, comme une façon de vivre. Des formes, des couleurs, des matières, une attention particulière aux objets du quotidien, des expositions, des musées, des galeries, des ateliers, des projets, des idées.

J'évoque ce contexte parce qu'il me fait ressentir une certaine exigence, un niveau à atteindre, un travail à accomplir, une envie pressante de faire les choses, d'essayer, de me mesurer. Grandir dans l'évidence de faire, de penser et d'élaborer ses propres règles, de ne pas devoir se fondre dans un modèle préétabli, de ne pas avoir à travailler pour quelqu'un pour gagner sa vie. Se questionner sur ce que signifie l'art et sur ce que devrait être une œuvre d'art : quelque chose qui ne meurt jamais, qui traverse les siècles. Serait-elle contextuelle?

Après quelques expériences fulgurantes de l'art, la décision se fait par elle-même : j'entre aux Beaux-arts. Parallèlement, pendant plusieurs années, j'étudie la danse classique pour poursuivre au Conservatoire en danse contemporaine. Là, je rencontre Cathy Bois qui m'amène à penser la création par le corps. La façon dont il se déplace dans l'espace, ses capacités, ses contraintes et ses mesures. Je passe d'une école d'art française à une université québécoise. J'étudie trois ans à l'ENSAPC<sup>1</sup> où j'obtiens mon diplôme national d'arts plastiques pour ensuite faire une année d'échange à Concordia pour changer d'environnement, de cadre de vie, de type d'enseignement, de mentalité, de contexte artistique, politique et social. Voir si j'aime la poutine et si je peux résister au froid. Parce que les grands espaces m'attirent. Parce que je veux devenir étrangère.

---

<sup>1</sup> École Nationale Supérieure d'Arts Paris-Cergy.

Créer tous les jours ou penser à créer est, dans mon cas, obsessionnel : une évidence et une nécessité. C'est une façon de voir le monde autant qu'un mode de vie. Tout y est admirable et fascinant. Raconter, interpréter, sélectionner, donner des informations pour s'approcher de la réalité ou s'en éloigner. Essayer, inventer, se souvenir, jouer. Je crée par désir de rencontre et par curiosité. Par pur plaisir. Pour moi, comme pour bien d'autres avant moi, l'art et la vie se confondent<sup>2</sup>. Ma vie et mon travail ont évolué sur un même plan de consistance, au même niveau et au même rythme; dans un besoin urgent d'agir sur ce qui m'entoure, d'y participer et de tout conserver. J'ai toujours cette forte impression de devoir tout voir, tout faire, aller partout, parce que c'est possible et parce que je peux potentiellement le faire. Rattraper et capter les choses dans l'instant par peur qu'elles disparaissent, parce que le temps passe trop vite et que la vie est trop courte. Ce fort désir d'ubiquité me pousse à provoquer des événements et à profiter des opportunités du quotidien qui se présentent à moi.

Dans ma vie et dans mon travail, j'ai tendance à me diriger vers des choses inconfortables et instables. J'ai la volonté de sortir de ma zone de confort et de décentraliser mon regard en travaillant d'après des paramètres sensibles où, souvent, le challenge et la prise de risque est un facteur essentiel pour créer. Comme me le permettent par exemple le voyage et la collaboration, c'est à partir de moments de désorientation que je crée, expressément dans le but de perdre mes repères et d'accéder à une intensité d'attention, de déclencher des réactions; et de générer des formes plastiques par le choc et la surprise. Guidée par un besoin de sauter d'un milieu et d'une discipline à l'autre, je souhaite voir ailleurs, discuter, collaborer, pour envisager le réel et ses représentations comme des choses à renouveler sans cesse. Aussi, l'interdisciplinarité est un facteur essentiel dans mon

---

<sup>2</sup> Cette phrase est empruntée à l'ouvrage *L'art et la vie confondue*, Alan KAPROW, Éditions du Centre Pompidou, Paris, 1999. Allan KAPROW, grand théoricien, a contribué en grande partie à l'invention du happening, une pratique signifiant « ce qui est en train de se produire ». En effaçant toute frontière entre art et non-art, il défend l'idée que l'art et la vie ne font qu'un.

travail. Les artistes des années 1970 ont abordé de nombreuses questions concernant le rapprochement avec la vie, la primauté de l'expérience et l'importance accordée au contexte. Pour Paul Ardenne<sup>3</sup>, l'art doit se produire tous les jours, dans l'instant, en relation directe au contexte, au réel, au monde qui entoure l'artiste, car le réel produit de la forme et du symbole. Ainsi, j'associe ma pratique à celle de divers artistes qui comprennent des processus de travail quotidien en lien direct avec leur vie. Par exemple, le cinéaste contemporain Jonas Mekas<sup>4</sup> dont l'approche spontanée me paraît relever d'une grande simplicité et sincérité. Il n'a jamais d'idée précise avant de commencer. Sans plan, il suit le flux de production sans savoir de quelle façon les choses vont se terminer. Il ne cherche pas d'invention ni de créativité, seulement une fidélité à l'instant présent, sans rien s'imposer, en restant totalement ouvert « comme un œil ».<sup>5</sup>

## **1.2 Conduire sans permis<sup>6</sup> : une attitude et un contexte de recherche mobile et hétéroclite**

Mes recherches s'élaborent autour d'expériences contextuelles variées dont je fais part en créant. Chaque voyage, déplacement, rencontre et situation devient un prétexte pour créer des formes plastiques.

Au début de mes études, l'atelier ne m'intéresse pas car je n'y trouve rien de stimulant. Tout doit se passer à l'extérieur, sur le terrain. Je commence ma recherche en me confrontant à des contextes inconnus lors de workshops pour lesquels le temps de réalisation est court. Très tôt, j'expérimente l'espace

<sup>3</sup> Paul Ardenne est un critique d'art français actuel contemporain.

<sup>4</sup> Jonas Mekas est écrivain et réalisateur français. Figure du cinéma underground, il élabore depuis les années 1950 le style du « journal filmé » dont « Walden » qu'il tourne entre 1964 et 1968.

<sup>5</sup> Patrice ROLLET en parlant du travail de Jonas Mekas, *Diaries, Notes and Sketches*, Patrice Rollet, Yellow Now -Cote film- N° 24, p10.

<sup>6</sup> Benjamin THOREL, *Dominique Figarella*, dans le chapitre *Conduire sans permis*. Éditions Le Life, Saint-Nazaire, 2011, p. 229-254.

d'exposition, le travail en groupe et la collaboration qui font émerger des intérêts, des attirances et des questionnements sur la réalité dans laquelle je m'inscris. Mes espaces de travail varient beaucoup : un château du XX<sup>e</sup> siècle dans le Vexin français, le service psychiatrique d'un hôpital en banlieue parisienne, la traversée de la mer baltique gelée, l'île Kuna *Rio Tigre* au Panama.

### 1.2.1 Le voyage

Quoiqu'elle en ait plusieurs, ma conduite artistique se veut sans destination. Des voyages en Europe le temps d'une promotion Ryan Air, la visite des studios de Bollywood à Bombay et un déménagement au Canada ont confirmé mes penchants pour l'aventure, la coïncidence, les opportunités et les rencontres. Fière admiratrice de la figure de l'artiste marcheur, je m'y identifie en faisant de ces aventures un contexte où je puise ma matière pour travailler. « Marcher, créer »<sup>7</sup> est ma devise. Comme le marcheur, je « donne un profil à [m]on chemin et [...] adapte ce trajet à un contexte, le construit en fonction de ses accidents et des contraintes du parcours, des événements scandant la progression de ces déplacements, et [...] invente un rythme au gré de ses vicissitudes... »<sup>8</sup>

### 1.2.2 La collaboration

Parmi d'autres activités, la collaboration conditionne ma pratique. Elle conditionne ma façon de travailler, d'approcher le monde et la création. Même si je crée en solitaire, je tiens à faire vivre mon travail dans une dynamique collective. Cela me permet de réfléchir à la façon dont je me positionne par

<sup>7</sup> Thierry DAVILA, *Marcher créer*, Éditions du regard, Paris, 2007.

<sup>8</sup> *Ibid* p.22.

rapport aux autres et à la société. Je cherche à travailler en contournant tout rapport d'autorité vis-à-vis du groupe dans lequel je collabore et ce, sous une signature commune dont la motivation serait de fusionner savoirs, connaissances et matériaux. C'est une façon de questionner les notions d'identité, d'auteur (dans mon travail, la collaboration permet de penser ma relation à autrui), d'authenticité et d'originalité autant d'une idée que de la forme qu'elle prendra. Ainsi, ce qui m'apparaît intéressant dans cette perspective, c'est de créer avec les idées et les savoirs de l'autre en acceptant les bousculements que cela pourrait occasionner.

C'est donc dans cet esprit du voyage et de la collaboration que s'opère la dynamique de mon travail. Comme une ligne de conduite fragmentée me permettant d'agir spontanément, dans l'ici et maintenant. C'est alors par l'expérience et l'expérimentation que je me questionne sur la perception et la représentation du monde. Elles sont pour moi primordiales à son interprétation.



Figure 1



### 1.3 Un système rhizomique : une forme nomade d'organisation et un système de résistance

*Le rhizome procède par variations, expansion, conquête, capture, pique (...). À la différence des arbres ou de leurs racines, le rhizome connecte un point quelconque avec un autre point quelconque, et chacun de ses traits ne renvoie pas nécessairement à des traits de même nature, il met en jeu des régimes de signes très différents et même des états de non-signes. Le rhizome ne se laisse ramener ni à l'un ni au multiple. Il n'est pas l'Un qui devient deux, ni même qui deviendrait directement trois, quatre ou cinq, etc. Il n'est pas un multiple qui dérive de l'Un, ni auquel l'Un s'ajouterait ( $n + 1$ ). Il n'est pas fait d'unités, mais de dimensions, ou plutôt de directions mouvantes.<sup>9</sup>*

J'ai recours à la figure du rhizome pour parler de mon travail puisque celui-ci se développe selon le même mode de directions mouvantes. Ainsi, dans mon flux de création, une idée en apporte une autre. Les images sont réalisées par le biais du dessin, de l'installation, de la performance ou de la vidéo. Comme le rhizome, ma pratique artistique « constitue des multiplicités linéaires à dimensions, sans sujet ni objet, étalables sur un plan de consistance »<sup>10</sup>. De même, mon travail est régi comme un réseau qui croît et s'enrichit constamment. Chaque projet, chaque expérience nourrit la suivante et la pousse vers d'autres directions, dans d'autres disciplines. C'est une façon de faire qui implique d'agir par pic, de s'éparpiller, d'essayer, et de ne pas toujours suivre de logique.

---

<sup>9</sup> Gilles DELEUZE et Felix GUATTARI, *Milles Plateaux, Capitalisme et schizophrénie*, Mille plateaux. Paris, Edition de Minuit 1980, p. 30, 31.

<sup>10</sup>Ibid, p.31.

## **CHAPITRE II**

### **DE L'EXPÉRIENCE À LA FORME Mise en place d'un processus de travail**

L'expérience et son caractère imprévisible créent les formes plastiques que je réalise. Celles-ci ne sont donc pas normées. Je les compare à des systèmes de notation spécifiques à chaque situation que je produis au fur et à mesure de l'action.

Lors de mes projets, je travaille systématiquement avec ce qui se trouve sur place (personnes, outils, matériaux, etc.) car c'est bien cette réalité physique et esthétique qui détermine en partie la dynamique du déroulement du quotidien.

Afin d'élaborer un système de notations propre à chaque situation qui révélerait la nature d'un espace, d'un échange, d'une rencontre (etc.), je mets en place des dispositifs d'action spécifiques dictant un protocole permettant d'enclencher une forme d'écriture spontanée et aléatoire. L'aléatoire ne me semble intéressant que lorsqu'il perturbe un terrain préexistant afin de le confronter à quelque chose d'inattendu. Je définis mes dispositifs en fonction de la situation déterminant des règles de départ commandant quoi faire sans pour autant dicter une façon de faire. Pour mieux laisser libre court à sa formation selon le déroulement de l'action, je ne choisis pas d'avance la manière dont l'œuvre se construira : Lorsque les dispositifs sont définis et mis en place, c'est comme se préparer à une course et entrer dans la course, jusqu'à l'épuisement.<sup>11</sup> Cette façon de faire rejette toute appréhension. Par conséquent, je repousse constamment toute échéance dans mon travail.

---

<sup>11</sup> Pour la conception de l'œuvre « Air de Paris », Marcel Duchamp met en place un dispositif, une bouteille de parfum qu'il laisse se remplir automatiquement. La question de l'imperceptibilité est liée à un certain type de flux, de matière de l'air, autant d'états du monde qui nous entoure, que nous ne remarquons pas forcément mais qui produisent des formes.

Ils (les dispositifs) me permettent alors d'agir dans l'urgence afin de créer *ici et maintenant*<sup>12</sup>, ce qui me semble être un moyen de me détacher des formes de représentation conventionnelles afin qu'elles se définissent dans l'immédiateté de l'action, faisant ainsi récit d'une situation que je suis en train de vivre. C'est une disposition qui m'apparaît nécessaire dans la mesure où elle me pousse à agir sans me perdre dans des réflexions inutiles, dans des acquis, des connaissances superflues; en essayant d'aller plus vite que moi-même, de me doubler et d'improviser.

Dans son ouvrage « L'improvisation », l'écrivain québécois Jean-François de Raymond va jusqu'à considérer l'improvisation comme le plus haut degré de la composition.

*Si l'improvisation est de la composition, c'est qu'en elle la composition s'exécute à l'instant où elle naît : improviser c'est composer en naissant [...]. Invention ou arrangement de figures déjà inventées, l'improvisateur compose, joue, parle ou décide sur-le-champ, pendant qu'il exécute ou il exécute en composant. [...] Plus précisément, le processus de l'improvisation développe un mécanisme compositionnel remarquable : qu'un élément imprévu survienne, qu'on ait joué ce qu'on ne recherchait pas ou même ce qu'on voulait éviter, on intègre cet imprévu, on utilise sa richesse, on exploite ses possibilités, donnant alors l'impression qu'il était prévu ou provoqué. On pourrait même considérer l'improvisation comme le plus haut degré de la composition, tant la réflexion et l'exécution y sont inséparablement mêlées. L'improvisateur compose avec l'occasion et les exigences contradictoires [...].*<sup>13</sup>

Cette façon d'élaborer des dispositifs pour donner naissance à la libre improvisation me fait penser aux techniques compositionnelles basées sur l'aléatoire élaborées par John Cage (1912-1992), un des compositeurs les plus innovants et influents du XX<sup>e</sup> siècle. L'aléatoire se situe ici tant au niveau de

<sup>12</sup> « Ici et maintenant », du latin « hic et nunc » est une expression désignant un cadre spatio-temporel.

<sup>13</sup> Jean-François DE RAYMOND, *L'improvisation*, Librairie philosophique J.Vrin, Paris, p. 21-22.

l'acte de composition que dans la latitude laissée à l'interprète de sa musique. Ainsi, dans sa « Music of changes » (1951), l'artiste crée des partitions ouvertes en recourant au Yi Jing<sup>14</sup> (manuel chinois des oracles) pour décider des hauteurs, des durées et des dynamiques. Plus tôt, Marcel Duchamp élaborera la première composition aléatoire « Erratum musical » (1913) dans laquelle certains éléments exploitent les mouvements du hasard. Pour procéder, il tire au sort des cartes découpées sur chacune desquelles sont préalablement inscrites une note de musique. Cette action doit se « répéter 3 fois par 3 personnes, sur 3 partitions différentes composées de notes tirées au sort dans un chapeau ».<sup>15</sup>

Chaque contexte dans lequel je travaille détermine un cadre à partir duquel je mets en place des dispositifs qui catalysent le réel. Selon le dispositif que je mets en place, je choisis l'outil que je vais utiliser et adopter une façon de faire justifiant la nature de mon travail et le résultat de celui-ci.

Devant la totale liberté d'action, ces dispositifs viennent apporter les contraintes avec lesquelles je travaille. Prenons l'exemple d'un dessin que j'ai réalisé dans une voiture. Le contexte (la voiture) détermine mon cadre de travail. Afin de capter la situation que je vis (ma vision de l'espace et du paysage dans un espace restreint en mouvement), je détermine un dispositif dictant un protocole d'action : *Découper un rouleau de papier de la largeur de la voiture, m'installer et dessiner le paysage que je perçois jusqu'à la fin du rouleau*. Ce dispositif est une contrainte dans le sens qu'il contraint le corps à se placer d'une certaine façon et à dessiner sur une certaine surface de papier, pendant un certain temps. À partir de ce moment-là, je ne réfléchis plus, j'agis spontanément en toute liberté : l'action m'amène naturellement à choisir parmi mes crayons ceux qui correspondent à

---

<sup>14</sup>D'après sa définition, le Yi Jing ou « traité canonique des mutations » est un système de signes binaire utilisé pour faire des divinations.

<sup>15</sup> Michel SANOUILLET, *Duchamp du signe*, nouvelle Éditions revue et augmentée avec la collaboration de Elmer Peterson, Paris, Flammarion, 1994, p. 53.

l'image que je perçois. Mon geste est rapide, il schématise le paysage sans passer par la réflexion.

*La contrainte permet de prendre des pistes qu'on n'aurait jamais foulées [...] on conçoit des rapprochements étonnants, on renverse les clichés. Et plus on se préoccupe de problèmes de structure, plus on s'acharne à son échafaudage, plus on élargit ses frontières [...] On a raison de dire qu'on n'est pas spontané quand on essaie de l'être, à cause de ces montagnes de clichés dont nous sommes pétris. Notre culture, la façon de parler de notre région, nos lectures, notre âge, tout nous contraint, alors autant en être conscient et se choisir soi-même ses règles d'obéissance [...]*<sup>16</sup>

Ces façons de faire m'ont mené du côté de la littérature. Plus spécifiquement chez les oulipiens<sup>17</sup> qui utilisent la contrainte comme protocole pour libérer l'imagination et permettre de faire émerger de nouveaux modes d'expression en explorant des sillons insoupçonnés. Leurs contraintes sont généralement formelles, empruntées à des modèles mathématiques (ou plus généralement scientifiques)<sup>18</sup>. Connus comme étant les « rats qui ont à construire le labyrinthe dont ils se proposent de sortir », ses membres (dont Italo Calvino, George Perec, Raymond Queneau) se démarquent par leur remarquable adaptation à toute situation imprévue. « L'écriture à contrainte doit négocier son insertion culturelle, en passant par des stratégies d'accommodation avec l'idéologie textuelle dominante. »<sup>19</sup> En déterminant mes protocoles de travail, je réfléchis en me posant la question de ce qu'ils peuvent potentiellement générer sur mon geste et donc sur le résultat. Je me rapproche alors de questions que se posent les

<sup>16</sup> Régine DETAMBEL, *Écrire sous les contraintes*, Conférences, ateliers, bibliothérapie, Récupéré de : [http://detambel.com/f/index.php?sp=liv&livre\\_id=933](http://detambel.com/f/index.php?sp=liv&livre_id=933).

<sup>17</sup> L'OuLiPo (« Ouvroir de littérature potentielle ») a été initié à la belle époque, entre le XIX<sup>e</sup> et le XX<sup>e</sup> siècle, par Raymond QUENEAU, écrivain et mathématicien et François LE LIONNAIS, « scientifique de formation », dans l'idée d'« interroger les mathématiques et les sciences pour tenter d'élaborer des structures nouvelles susceptibles de servir de support à des œuvres littéraires ». (Paul Fournel, p.17).

<sup>18</sup> Marcel BÉNABOU, *Exhiber/cacher, les Oulipiens et leurs contraintes*, récupéré de : <http://oulipo.net/fr/exhibercacher>.

<sup>19</sup> Paola KLEIN, *50 ans d'OuLiPo de la contrainte à l'œuvre*, Études réunies et présentées par Carole BISENIUS-PENIN, André PETITJEAN, La licorne 100, Presses Universitaires de Rennes, Pur, p.86.

oulipiens : « Comment la contrainte construit-elle ou déconstruit-elle le texte oulipien ? Quel impact peut-elle avoir dans le processus créateur ? ». Avec l’OuLiPo, les contraintes sont choisies et formulées de façon rationnelle, précise et unique. Elles existent avant le texte qui les met en exercice, alors que la règle est révélée après coup, « dans la multiplicité de textes qui la partagent »<sup>20</sup>. Collective ou anonyme, elle peut être formulée de différentes façons.<sup>21</sup> Enfermée dans un cercle plus ou moins vicieux, une contrainte est une règle du jeu qui entraîne à son tour une règle de lecture, une règle d’interprétation. Mais voilà, une question importante se pose quant aux enjeux de la contrainte (question débattue chez les oulipiens à l’époque) : faut-il la dévoiler ou non au spectateur (au lecteur dans leurs cas) ? À mon tour donc de visiter cette question puisqu’elle m’interpelle particulièrement : faut-il montrer le dispositif, le protocole, la mise en condition pour donner à voir l’œuvre ?

Pour ce qui est des artistes, plusieurs adoptent la contrainte comme mode d’opération. Certains utilisent des procédés spécifiques d’aveuglement et de handicap afin de créer des mises en situations permettant de remplacer le savoir-faire intuitif du praticien par une décision en partie arbitraire. Pour donner quelques exemples, Matthew Barney<sup>22</sup> se met en scène dans la figure de l’athlète en instaurant une série d’objets-obstacles dans l’espace de l’action (rampes, trampolines, élastiques, etc.) afin de générer une résistance contre laquelle le corps peut lutter pour ainsi réaliser un dessin non contrôlé par la résistance et la tension. Selon lui, et c’est un avis que je partage, le dessin ne peut exister qu’en fonction de l’énergie qui lui est intrinsèque.

---

<sup>20</sup> *Ibid* p.87.

<sup>21</sup> *Ibid* p.10.

<sup>22</sup> Matthew Barney est un artiste américain, figure majeure de l’art contemporain.

### **CHAPITRE III**

### **CONTEXTES ET SITUATIONS**



Afin de vous mener vers l'explication de mon projet d'exposition final, je ferai le récit de deux projets récents réalisés pendant la période de ma maîtrise dans des contextes distincts, devenus temporairement des ateliers. Ces projets seront « racontés » sous deux formes : l'explication et le récit (rédigé en italique). Avant de procéder, j'expliquerai d'abord la place qu'occupe le dessin dans ma pratique car c'est le médium que j'utilise le plus couramment, ce qui me permettra d'opérer un glissement vers mes recherches plastiques à l'extérieur et dans l'atelier.

### **3.1 Le dessin comme outil de liberté**

Ma pratique s'est d'abord orientée vers le dessin. Dans la visée d'expérimenter l'instant présent à même cette production artistique, j'utilise des matériaux simples et souples pour travailler. Le dessin me permet de réagir rapidement, d'être en contact avec le terrain et de donner à ma perception une première forme sans avoir peur de l'accident. C'est un espace de création où la projection mentale occupe sa belle part. Dessiner est pour moi une façon de me détacher d'une forme finie et aboutie. C'est un point d'existence entre la pensée et le corps. Mes dessins, je les réalise *in situ*, ce qui signifie lors de mes déplacements, et partout où je me trouve.

Matisse dit qu'il peint comme il chante, et je trouve ça magnifique. Je dessine d'abord par fascination des choses et de l'infini. Dessiner est un acte quotidien, précieux, spontané et vif. C'est pour moi quelque chose d'inné, de nécessaire. Le dessin m'aide à voir et me permet de comprendre qu'il y a plein de choses à regarder. Son vocabulaire se déploie dans un ensemble de lignes, de courbes, de points, de lumières, de couleurs, de vides, de pleins, de connexions. Je dessine ce que la photographie ne me semble pas pouvoir capter. Encore ici, le processus m'intéresse plus que le résultat : parce que c'est là que s'opère le passage du

temps et la réalité du faire. J'emprunte différents procédés qui appartiennent à différentes traditions (ou conventions). Par exemple, je dessine sur des rouleaux à la manière japonaise.

L'exécution est rapide, libre et simple. Mon geste consiste à produire des enchainements dans l'expérience de l'action plutôt que de composer. Cela devient le principe de base de ma façon de faire. « Energy yes, quality no », « I believe in energy. I don't believe in quality », pour reprendre les termes de l'artiste plasticien Thomas Hirschhorn<sup>23</sup> dont le travail et l'esthétique se veulent une réponse à un contexte social. L'activité de dessiner requiert de moi un investissement physique intense qui produit de la saturation et de l'énergie en retour. Je dessine souvent sur le papier. C'est un support souple sur lequel j'ai l'impression de pouvoir tout me permettre. Je l'utilise parce qu'il est facile dans sa manipulation.

### 3.1. 1 À l'extérieur

Comme il s'agit d'un exercice d'articulation de formes, je me permettrai ici d'insérer des exemples ponctuant la narration de ma pratique.

À l'extérieur, je dessine rapidement. L'urgence devient le moyen de m'aveugler et de retenir le nécessaire d'une image perçue. Je prépare mes formats de feuilles en fonction des espaces dans lesquels je vais dessiner. Les dessins sont des accumulations de gestes, des réactions instantanées face à un espace ou à une

---

<sup>23</sup> Thomas HIRSHHORN, *Forest Houses*, The Bronx NYC, 2013. Thomas Hirschhorn dit créer politiquement. L'esthétique de son travail se veut sociale, accessible et résistante. Il utilise des matériaux pauvres et récupérés tels que le carton et le scotch. Il est intéressé à infiltrer ses œuvres dans l'espace public en réaction à un contexte afin de détourner celui-ci pour le commenter.

situation. Le processus de perception et d'interprétation du réel (visible et non visible) devient le centre de mes préoccupations. Les images perçues sont modifiées, les lignes simplifiées, les espaces schématisés.

*Voyage en voiture. Rouen – Fécamp, Étretat*  
*Rouleau de papier 1m x 10m*  
*Pluie, vent, froid*  
*Abri = coffre*  
*Dessiner le paysage jusqu'à la fin du rouleau<sup>24</sup>*

Tout le long du trajet, je m'arrête dès qu'un paysage m'interpelle et découpe une surface de papier de la taille du coffre, et ce, jusqu'à la fin du rouleau. En changeant de format, le plaisir s'accroît. La nature des matériaux change, la peinture aussi. Le geste se fait rapide. La voiture est le premier environnement dans lequel je me suis sentie à l'aise pour dessiner car ses fenêtres me donnaient un cadre et une condition pour dessiner un sujet précis à un moment donné. Je me suis intéressée au type de perception qu'elle offre en terme de cadrage et de mouvement permettant de voir défiler une infinité de paysages par points de vue les uns après les autres, en une succession d'endroits comme dans un diaporama. C'est là que me vient l'idée du rouleau : pour peindre un « paysage dynamique » (tel que dit le peintre David Hockney)<sup>25</sup>. C'est une surface que je déploie pour capter un paysage en quelques heures voire en quelques minutes, le temps que permet la longueur du rouleau. Je parcours des distances diverses. 2 km, 100 km. Le rouleau devient une séquence continue de temps. Créé par la vitesse de transport, le dessin est une trace de l'idée d'une surcharge d'informations perçue dans le moment même. Ceci se traduit par l'incapacité de représenter un espace

---

<sup>24</sup> Ce texte, comme les suivants en italique sont extraits de mes carnets de notes. Je les écris avant de créer un dessin.

<sup>25</sup> David Hockney est un peintre et photographe anglais, figure du mouvement pop art des années 1960. Il emploie ce terme de « paysage dynamique » en parlant de ses toiles grands formats qu'il crée en plusieurs parties et qu'il assemble par la suite. Chaque partie constitue un point de vue de l'espace à peindre. Cette façon de construire le tableau permet au spectateur de s'immerger au sein de la peinture, comme l'a fait le peintre.

dans son intégralité en prenant le temps de s'attarder sur chaque détail et de l'analyser.

*Paris-Senlis en voiture*

*Rouleau de papier, 1 m x 10 m*

*Dérouler une part de rouleau et dessiner une part de temps, « ré-enrouler » la partie dessinée et continuer le dessin dans un autre espace-temps; et ainsi de suite, jusqu'à la fin du rouleau.*

*Paris-Rouen en train*

*Espace disponible pour dessiner entre la vitre et mon siège : 50 cm*

*Rouleau de papier, 50 cm x 10 m*

*Dessiner le paysage en continu jusqu'à la fin du rouleau.*

La route dans ce qu'elle a d'illimité me fascine. Quand je m'y trouve, mon geste dépend de ce qui m'entoure. C'est le principe de mesure de l'espace et de distance qui m'intéresse. Je dois faire un compromis graphique entre le paysage et la distance. Je ne fais pas une synthèse du paysage mais tente de le dessiner en l'adaptant à mes conditions. Je crée « un temps de toutes pièces, un temps qui ne serait plus celui où, comme l'écrit le pilote Breedlove<sup>26</sup>, on existe simplement, un temps qui serait sur terre et ne serait pourtant nulle part »<sup>27</sup>.

Je me suis alors intéressée au concept de non-lieu. Dessiner un espace en mouvement, c'est se placer dans un non-lieu en évolution. Ces lieux temporaires ne s'arrêtent jamais de produire et de construire des paysages dans le temps, de façon précaire. Dans « Non-lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité », Marc Augé affirme que l'espace est un terme vaste dans lequel s'inscrivent des lieux. C'est une sorte d'intersection, un point de rencontre entre des corps en mouvement, « un espace fréquenté ». Il peut paraître modifié au gré des mouvements mais en réalité, il reste constant. Il définit le non-lieu comme un

<sup>26</sup> Craig BREEDLOVE est un pilote automobile américain détenant plusieurs records de vitesse terrestre. Paul Virilio intègre cette citation dans son essai « Esthétique de la disparition » afin d'appuyer ses remarques sur notre conception du visible, de la vitesse, du temps et de l'espace dans notre époque contemporaine.

<sup>27</sup> Paul VIRILIO, *Esthétique de la disparition*, Le livre de poche, BIBLIO essais, Paris, 1994.

lieu subjectif qui dépend de ce qui est construit et vu par l'être humain. C'est un lieu sans identité, type *duty free*, aéroports, wagons-bars de TGV. Un espace en transit qui va servir à redistribuer d'autres lieux innommables et inaudibles. À cet effet, Augé prend cet exemple de l'autoroute où des panneaux publicitaires rassemblent le monde à travers des noms de lieux précis présentés sous forme de messages. Mes dessins réalisés lors de déplacements sont des visions subjectives du paysage. Ils peuvent juxtaposer plusieurs espaces non compatibles en un. Bien que réalisés au présent, le dessin modifie la ligne du temps tel que perçu : celui-ci se retrouve étiré, compressé, saccadé, accéléré ou ralenti.

Ces recherches trouvent une résonance avec la pratique de l'écrivain français François Bon<sup>28</sup> dont l'œuvre est consacrée à une écriture du présent. Celle-ci est éprouvée comme expérience et traversée du présent en réponse à l'état actuel du monde. Ses récits oikologiques<sup>29</sup> explorent l'immédiat en développant celui-ci à plusieurs échelles dans le temps afin de donner au présent une durée, donc de pouvoir l'arrêter, y revenir, y voyager. Il crée ainsi la « polyphonie des temps » pour faire le récit d'un présent continu.

Pour revenir à mon travail, je pensais continuer ces expérimentations en arrivant au Canada, pour faire l'expérience des routes infinies, des déserts, des forêts, mais l'UQÀM m'a proposé un atelier et je n'avais pas de voiture. Je découpe alors des rouleaux de papier transportables (10 cm x 10 m) sur lesquels je dessine au quotidien.

---

<sup>28</sup> Écrivain français contemporain.

<sup>29</sup> Oikologie vient du terme grec *oikonomia* qui signifie « administration de la maison ».



Figure 2



Figure 3



### 3.1.2 L'atelier

*Atelier, 20 mètres carrés, UQÀM*

*2 ans, 7 jours par semaine*

Voici la façon dont j'appréhende et investis pour la première fois l'atelier.

*Dans l'atelier au 7<sup>ème</sup> étage du Pavillon Judith Jasmin de l'UQÀM, je m'installe au centre de différentes piles de papiers que j'ai récupérés, parfois troqués et en général de mauvaise qualité. Le lieu est beau, grand, lumineux et sent la peinture à l'huile. Cet espace m'intéresse parce qu'il est isolé de l'extérieur, qu'il est un espace d'introspection, de réflexion, de silence, de concentration.*

*Un crayon, un pinceau et je dessine. Si ça ne me plait pas, je le jette instantanément. J'essaie de ne me référer à rien. L'expérimentation s'inscrit dans un rituel, je crée tous les jours sans exception, comme s'il s'agissait d'un devoir à accomplir sans raison particulière. Je le fais par passion pour le dessin, par pur plaisir des formes, des couleurs, de la matière, et par désir de produire sans avoir à justifier le sens de chaque image.*

*S'en suit un long travail de dessin au graphite sur une grande surface de papier de 3 m x 3 m accrochée au mur. Des centaines de papiers de toutes tailles sont empilés au sol. Plusieurs rouleaux sont prêts à être utilisés. Les supports sont installés comme des points de départ : surfaces à remplir, espaces de méditation, plans. L'accumulation m'étourdit.*

Une image en entraîne souvent une autre, soit par la technique soit par l'idée, formellement ou techniquement, dans un mouvement qui se fait par glissement, superposition, addition, zapping, dans la fluidité. Chaque image réalisée devient la trace d'un moment et d'une action; et l'enchaînement, tant dans l'acte de création que dans la présentation, forment des espaces de ponctuation. J'utilise différentes techniques d'accumulation de dessins sur différents types de supports comme le papier ou le mur. Une fois créée, l'image est instantanément rangée pour laisser place à la suivante. J'avance selon une logique qui ressemblerait à celle utilisée



dans la création de cadavres exquis, c'est-à-dire à la fois systématique et spontanée. Le processus prend fin en fonction des limites du contexte ou du format. Il n'y a pas de bon ou de mauvais résultat, mais un déroulement dans l'action.

### 3.1.3 Déploiement des images

Ce n'est qu'à la fin d'une série, dans l'atelier ou dans l'espace d'exposition, que je peux enfin prendre compte de la pleine mesure de ce que j'ai produit et que je me pose la question de la présentation de mon travail. Qu'il s'agisse d'une série réalisée en atelier ou d'un dessin sur rouleau réalisé dans une voiture, l'image est révélée en dépliant, en étalant ou en déroulant. Ce temps de découverte fait partie du processus de réalisation de l'œuvre car c'est à ce moment-là que l'œil reconstitue des fragments de temps pour former une image complète de l'expérience vécue. À cet égard, mes visées vont dans le sens de David Hockney pour qui l'expérience de l'appréhension globale de sa toile (créée par fragments) est primordiale, lors de l'assemblage en galerie. Lorsqu'il découvre la totalité de sa toile (rassemblant 18 points de vue) à la Royal Academy<sup>30</sup>, le peintre parle d'une sensation *divine et monumentale*<sup>31</sup>. Pour moi, ce moment de découverte de la totalité du dessin est une satisfaction personnelle et un moment de détachement par rapport à l'action pour regarder ce que l'expérience a écrit. Quand il est pris à

---

<sup>30</sup> « *David Hockney, A Bigger Picture* », Royale Academy of Arts, Londres, 2012. David HOCKNEY affirme que le résultat de ses toiles n'existe que dans la puissance du processus. Il faut dire que le peintre a passé une grande partie de sa vie à l'extérieur, sur les routes, avec son chien et son assistant. Sa passion pour l'observation des paysages de la région du Yorkshire (les bois, les champs et le temps qu'il passe à les parcourir et à les observer) résonnent dans le format de ses toiles et la façon dont il les entreprend. Sa peinture semble vouloir capter l'immensité et le monumental de sa vision de l'espace et du paysage.

<sup>31</sup> Je fais une traduction libre des mots qu'il emploie dans le film « *David Hockney, A Bigger Picture* ».

part, hors de l'action qui l'a généré, ce résidu est silencieux. Il fait part d'un moment de relâche et d'observation.<sup>32</sup>

C'est donc ce genre de considérations par rapport au déploiement de l'œuvre dans sa totalité (ici dans sa continuité) qui me donne à explorer différentes stratégies de mises en espace. Pour moi et de façon générale, il y a une logique directe entre l'acte de créer et d'exposer. Par exemple, je montre au sol un dessin sur rouleau car je l'ai réalisé par terre. J'installe mon travail en fonction des caractéristiques de l'espace qui m'est proposé. Celles-ci guident mes choix quant à la disposition des dessins (et d'autres éléments s'il y a lieu).

Voici un exemple :

*Collision 10, Parisian Laundry*

*4 jours d'installation, 1 cimaise de 2m50 x 10 m recto-verso*

Disposer une sélection de la série de dessins réalisés dans mon atelier ces 2 dernières années.

En atelier et dans l'espace d'exposition, je me rapproche de la façon dont Silvia Bächli réalise et présente ses dessins.

*La façon dont je place mes dessins, écrit Silvia Bächli, forme la troisième étape dans le processus de ce travail. D'abord, je produis des dessins chaque jour et je les glisse dans un carton, en évitant de juger s'ils sont bons ou mauvais. La deuxième étape correspond au moment où je jette beaucoup de ces dessins et n'en garde que quelques uns. À la fin, au cours de la troisième étape, et généralement en ayant un lieu spécifique en tête, j'essaie de les disposer en fonction des relations qu'ils peuvent avoir entre eux. Chacun d'entre eux est un son. Chaque tonalité a une intensité, une couleur, une attitude, une extension, une clarté, un poids particulier. Les pauses et les espaces intermédiaires ont exactement la même importance. Chaque dessin dégage un espace qui lui est propre autour de lui — un champ de forces. Un dessin doit trouver sa bonne distance entre deux*

---

<sup>32</sup> Propos de David HOCKNEY recueillis dans *David Hockney : A Bigger Picture*, un film de Bruno WOLLHEIM, Colluga Pictures, 2009.

*autres.*<sup>33</sup>

Suite à cette exposition, j'ai arrêté de dessiner dans l'atelier.



Figure 4

---

<sup>33</sup> *Sylvia Bächli femme pratique*, IAV Institut d'arts visuels – école supérieure d'art et de design, EL/éc, atelier de recherche, Espace du livre/ Éditions et création. É. F, 14 novembre 2008 – Orléans. Récupérée de : <http://arc-edition.blogspot.ca/2008/11/lodie-flament-et-silvia-bchli.html>.



Figure 5

### 3.2 Résidence

#### *Discussions*

Même l'imprévu est quantifiable, *exposition de groupe, Château de la Roche Guyon, Vexin français, Mars 2014*

*Durée de la résidence de production : 4 jours*

*Réaliser une œuvre in situ avec une caméra, un enregistreur, un rouleau de papier et des bâtons de fusain*

Ce projet consiste à réactualiser la galerie de portraits d'époque du château en prenant comme sujets les membres de son personnel. *Discussions* regroupe les principes actifs de mon travail tels que l'immersion dans un milieu inconnu, le travail dans l'urgence sur une période de temps très courte et la création de formes plastiques à partir de rencontres.<sup>34</sup>

Datant du XVIème siècle, le Château de la Roche Guyon est situé dans un petit village du Vexin français. Classé monument historique depuis des années, il est depuis peu de temps une institution culturelle.

En discutant avec les employés il me vient l'idée d'aborder le lieu par le biais de son personnel et du rôle de chacun d'entre eux dans le château : jardiniers, directeurs, techniciens, gardiens, vendeuses de la boutique, gestionnaires. On y retrouve, à petite échelle, tous les éléments d'une société dont la structure (classique) est pyramidale, ce qui entraîne donc des rapports de force et des seuils à respecter. Certains sont là depuis 25 ans, d'autres sont en contrat de réinsertion sociale pour une durée déterminée. À la fois décor et lieu de travail ainsi que lieu domestique et de prestige, on éprouve une fierté à y travailler; on s'y identifie avec bonheur parce que, le dit-on, les châteaux, ça fait rêver.

---

<sup>34</sup> Je ne me réclame pas pour autant du courant relevant de l'esthétique relationnelle, quoique certains aspects de ma pratique le laissent supposer.

Je fais la rencontre des employés pour leur demander s'ils acceptent de participer au projet. Sur une trentaine, 23 me donnent leur accord. Je leur donne le choix d'être représenté par un dessin, une photo, une vidéo ou un enregistrement audio. Dans une visée démocratique, je pose la même question à chacun des employés : « Si votre portrait devait être réalisé dans ce château, ou et de quelle façon vous représenteriez vous? »

Le portrait réalisé en dit beaucoup sur chacun : la posture, le regard sur la caméra, l'endroit choisi pour poser. Il s'agit de leur image et de la place qu'ils se donnent ou qu'ils souhaitent se donner au sein du château, ce qui révèle beaucoup sur leur condition personnelle au sein même de cette structure.

Je viens à leur rencontre avec une caméra et un trépied. Ils me conduisent du potager au donjon en passant par les salons, la cour extérieure, les salles d'expositions, un théâtre (fermé au public) et la boutique. Malgré mon approche très précipitée, un climat de confiance s'établit très rapidement entre eux et moi.

Avant le vernissage, un portrait sonore vérifié par la direction cause problème car il contient des propos diffamatoires sur la direction et le fonctionnement hiérarchique de cette institution. Bien que ma décision soit d'effacer l'enregistrement et de ne pas le diffuser dans l'exposition, celui-ci déclenche une suite de réactions dont je ne peux mesurer l'ampleur à ce moment : licenciement de l'employé enregistré, impossibilité de communiquer avec les employés pour leur donner une copie du portrait promise, impossibilité de leur faire signer tout droit d'auteur, et par conséquent, retrait des droits d'image sur mon travail. Devenue compliquée, la situation a généré chez moi un grand nombre de questions et de problèmes révélant certains enjeux socio-politiques qu'il me semble essentiel de pointer dont celui du respect de la valeur de chacun au sein d'une structure institutionnelle.

Aujourd'hui, cette expérience particulière me fait comprendre la complexité des enjeux avec lesquels je travaillais. Mon projet, sans que je puisse le savoir, touchait un des nerfs sensibles de cette institution puisqu'il révélait une faille dans ses composantes internes. La situation a fait en sorte que, du fait de ce témoignage scabreux, je me suis involontairement retrouvée dans la position vulnérable de sa messagère. Cela m'a fait également réaliser les limites qu'un tel type de projet peut rencontrer. Cependant, il me semble difficile de les déterminer et de les prévoir puisqu'elles dépendent de la relativité, et des systèmes mis en place qui résistent avec force à toute forme de remise en question alors que c'est justement ce avec quoi je cherche à œuvrer.

Ce projet m'a aussi permis de me questionner sur l'identité individuelle dans son rapport à la collectivité. La mienne et celle des autres. Il m'a donc permis aussi de réfléchir sur les points forts et vulnérables de mon identité « d'étudiante-jeune-femme-artiste », sur sa place, son rôle, ses droits et sa liberté dans la société et dans les institutions artistique (académie et université), ainsi que le rôle, les limites et les possibilités que cette institution permet, impose et implique. J'ai pu aborder une façon de travailler qui est désormais au centre de mes préoccupations : m'insérer dans un milieu inconnu et travailler au sein d'une microstructure en élaborant un groupe de travail qui implique des individus non-familiers avec le monde de l'art, et créer une forme plastique à partir de cet échange.

Les projets « racontés » de ce chapitre qui se termine ici constituent principalement ma recherche des dernières années. Ceux-ci mènent directement à mon projet de fin de maîtrise *Just do it*, qui s'inscrit dans la suite logique de mon parcours. Cet aboutissement donne lieu à la convergence des notions et des réalités que j'ai jusque-là explorées dans mes projets.









Figure 6

**CHAPITRE IV**

***JUST DO IT***

**Exposition de fin de maîtrise**

Comme je l'ai fait pour la description de mes autres projets, je conjuguerai les verbes au temps présent pour mieux y signifier l'action.

#### 4.1 Prémisses du projet

« Le jeu, quant à ses fonctions, est une lutte pour quelque chose ou une représentation de quelque chose ». <sup>35</sup>

Pour ce projet, j'ai recours au jeu comme espace de représentation. Cela me permet d'explorer un fonctionnement social ainsi que le lien entre l'art, l'artiste et son lieu de production en développant un parallèle entre le sport et ma pratique dans un contexte d'exposition. Mon intention est donc de mettre à l'épreuve et de mettre en scène mes recherches artistiques et ma position d'artiste afin d'y porter un regard autocritique et autoréflexif.

D'emblée, j'ai la volonté de travailler avec une structure déjà existante afin de me donner un cadre et avoir une raison de créer quelque chose. Il me paraît intéressant de réfléchir avec les individus impliqués dans cette structure sur d'éventuels changements au sein de celle-ci. Parallèlement, la forme avec laquelle je veux travailler se doit donc d'être malléable pour permettre de travailler la question de la négociation. Comment travailler avec des individus en essayant de faire des choix sans en imposer ? Comment effacer toute forme d'autorité au sein d'un groupe ? De quelle façon cette négociation peut créer des formes plastiques ?

Pour ce faire, je mets en place un dispositif sportif qui me permet d'investiguer,

---

<sup>35</sup> Définition donnée par Jean CAZENEUVE (1915-2005), sociologue français dans Encyclopædia Universalis. Récupéré dans : <http://www.phy.ntnu.edu.tw/oldjava/articles/K105091.htm>.

par l'expérimentation, cet espace de représentation qu'est le jeu. Celui-ci m'intéresse parce qu'il demande de la concentration, de l'action, et que c'est un pari sur l'inconnu. De plus, on peut le définir comme une action culturelle et ludique, hors réalité. En ce qui concerne le sport, je m'intéresse à sa vivacité, son immédiateté, et son authenticité. Je souhaite que sa mise en parallèle avec l'art serve de terrain d'accueil sur lequel le projet va se construire. J'y fais référence en premier lieu par le titre *Just do it*. Reconnaissable d'entre tous, ce mot d'ordre de la marque de vêtements Nike, signifie : « Fais-le le! Cesse d'en parler, d'essayer, ou d'en rêver! »<sup>36</sup> Je me réapproprie ce slogan pour faire référence à la production de l'art en 2014, supposant que tout est possible, qu'il faut se dépasser et être audacieux, prendre des risques et tester ses limites.

Dans ce contexte, et par la réalisation de mon exposition de fin de maîtrise, ce slogan confirme ma façon de travailler en me mettant au défi de mon propre projet avec ce qu'il implique de choix et de décisions. Il prend aussi un autre sens puisqu'il marque symboliquement le passage des études à la vie professionnelle. C'est une façon pour moi d'aborder cette question de la professionnalisation de l'artiste, question qui me ramène à celle de l'institution. Ainsi dans mon projet, je remets en cause l'acte duquel est issu le projet même, mettant l'accent sur les références commerciales tout autant que sur mes propres dispositions dans cet acte, comme si je me parlais à moi même.

L'action, la prise de risques, l'engagement, l'endurance, le dépassement, la vitesse, la persistance, la résistance et la tension correspondent autant au sport qu'à ma façon de travailler. Comme l'art, le sport me semble rassembler la compétition, le plaisir, l'aliénation et la performance. Parallèlement à tout ce qu'il

---

<sup>36</sup> Il impose donc dans le jeu une certaine autorité concernant les joueurs et le spectateur. Considéré comme un manifeste, il impose des valeurs humanistes. Il pousse les consommateurs à passer à l'action et fait référence au sport comme moteur d'ascension sociale.

peut avoir de passionnant et de bénéfique pour le corps et l'esprit, il est aussi une machine économique et matière à spéculation.

Il me semble donc pertinent de travailler à partir d'un jeu sportif parce qu'il implique des règles et des codes signifiants qui me serviront à structurer l'œuvre.

## **4.2 Système de l'œuvre – dispositif et mise à l'épreuve**

### 4.2.1 Dans son ensemble

Le dispositif et sa mise en place est simple : un match de basketball est joué dans une institution artistique. Celui-ci regroupe les deux disciplines du basketball et de l'art visuel, qui, fusionnées, définissent leurs propres règles dans un système de renvoi entre l'interprétation de leurs langages respectifs. Ma recherche consiste à explorer, au sein même d'un jeu de basketball, une forme de communication entre les deux disciplines afin que celles-ci aient une répercussion continue l'une sur l'autre; et ainsi déstabiliser le fonctionnement du jeu pour le réévaluer et y établir de nouvelles règles.

#### 4.2.1.1 Un espace de représentation

En tant que microsystème servant de représentation de la réalité, le jeu que je propose se veut un modèle personnel de pensée. Dans une visée plus grande, c'est à petite échelle que mon engagement et mon positionnement prennent forme dans mon travail, soit ici au sein d'un groupe, d'une équipe. Le dispositif (ici la joute de basketball) met en scène un ensemble de stratégies dans un affrontement sportif autant que social et artistique. L'endroit que m'accorde l'institution artistique qui reçoit le projet devient terrain de basketball et le jeu représente le

monde de l'art, et de façon plus large, la société. S'inscrivant dans la tradition du happening des années 70 comme *Like America and Amerca like me* de Joseph Beuys<sup>37</sup>, notre<sup>38</sup> performance se veut une métaphore du lien social entre des individus.

La construction de la forme de l'œuvre est pensée dans un processus de correspondance entre le langage du basketball (ses joueurs et ses règles) et celui de ma pratique en art visuel. L'évènement/performance est programmé de telle sorte que les relations humaines soient débarrassées de rapports hiérarchiques et de domination, bousculant ainsi la façon dont les joueurs ont l'habitude de collaborer et de s'affronter au sein d'un jeu de basketball. Mon objectif est de donner lieu à une construction qui priorise la communication, l'écoute et l'échange dans la possibilité de faire et refaire continuellement. Comme espace de projection subjective, il pose la question de la façon dont je me positionne dans une organisation collective (ainsi que mon rapport aux autres), qu'il s'agisse de collaboration ou d'autres groupes (vie en société...). En invitant le spectateur à assister à la performance, j'expose mon processus de création en me montrant au travail. Je mets l'accent sur l'importance du processus car c'est dans le mécanisme du jeu que l'œuvre se situe. Le jeu et le sport étant chacun spectacle de la société, ce projet me permet de performer (jouer) la performance sportive : la mienne et celle incitée par un contexte quotidien de productivité dans lequel je m'inscris. Pour le rappeler, « je performe » signifie « je joue un rôle ». En mettant en scène

---

<sup>37</sup> Joseph BEUYS (1921-1986) est un artiste allemand phare de son époque. Très engagé politiquement, son travail artistique protéiforme est porté par un questionnement sur l'humain, l'écologie et la sociologie. Dans les années 1970, il apporte des concepts comme la sculpture sociale (l'homme est au centre de l'œuvre et agit politiquement par la création) qui se manifeste par une pratique de la performance extrême comme dans *Like America and Amerca like me* (1974) qui consiste à apprivoiser et à être apprivoiser par un coyote en s'enfermant avec lui dans une galerie d'art new-yorkaise. Il pratique cette mythologie personnelle où mythe, art et vie se rejoignent pour y divulguer ses idées.

<sup>38</sup> « Notre » désigne l'ensemble des collaborateurs du projet qui ont une part égale d'autorité sur l'œuvre.

mon propre rôle d'artiste, j'expose une façon de faire, par besoin de distanciation et d'altérité. Le choix d'une représentation sportive n'est pas anodin, celle-ci servant de « protection nécessaire » libératrice pour jouer mon propre rôle. Le sport défoule, libère le stress et le rôle sert de déguisement. De plus, l'illusion que permet le jeu offre la possibilité de mettre en scène un idéal de l'individu.

Ce qui sous-tend cette représentation par la performance relève d'une façon personnelle de fonctionner et qui implique que je travaille dans l'excès et l'urgence, sur plusieurs projets à la fois, par besoin d'être dans l'immédiateté et l'authenticité. Je me prépare à poser un geste sur le terrain de la même façon que je me prépare à dessiner sur un rouleau de papier dans une voiture.

#### 4.2.1.2 Une approche expérimentale et euristique

Dès que j'ai cette idée de projet, soit quatre mois avant l'exposition, je m'inscris à la ligue amicale de basketball de l'UQÀM afin de rencontrer une équipe et tenter de trouver des joueurs qui accepteraient de participer au projet. Tous les lundis soirs, nous jouons contre une autre équipe de l'université. L'idée de réaliser un projet artistique avec moi plaît tout de suite aux joueurs. Je m'intéresse à l'identité des membres de notre équipe (10 étudiants entre 20 et 33 ans, québécois, mexicain, français, parlant anglais, espagnol et français) et à la façon dont nous construisons une relation. Cette immersion au sein de l'équipe me permet d'établir des échanges et des discussions avec les joueurs, commençant ainsi à donner forme au projet.

Une fois par semaine, nous travaillons ensemble sur un terrain du centre sportif que je réserve. Celui-ci devient mon atelier et les membres de l'équipe, mes

collaborateurs. Je commence par les interviewer un par un et en groupe sur la relation qu'ils entretiennent au basket, ce qui me permet de mieux connaître chaque personne et les raisons qui l'amènent là. Au cours des rencontres, nous jouons et discutons de la possibilité de négocier cet espace commun qu'est le jeu en vue d'élaborer une forme de jeu issue d'une franche collaboration. Ainsi, nous modifions des éléments pour pouvoir juger ce qui serait intéressant à perturber. Nos expérimentations tentent de toucher les limites du jeu pour comprendre ce qui fait tenir sa tension quand on la déstabilise. Par exemple en essayant de modifier des parties du jeu, des règles, agrandir le terrain, modifier la forme du terrain pendant le jeu, changer ou insérer d'autres types de balles (objets non rebondissant, balles d'autres sports...), supprimer des joueurs, insérer d'autres ballons, modifier le temps de jeu, etc.

Je m'aperçois que l'œuvre se construit dans cet échange, et que sans celui-ci rien ne peut se faire. La communication crée la forme de l'œuvre et la règle du jeu qui n'ont au départ pas de visées précises. Petit à petit, nous mettons donc en place une méthode heuristique d'apprentissage suscitant l'imagination et la découverte des participants pour mieux les mener à de nouvelles découvertes<sup>39</sup>.

En effet, le jeu se construit par le partage des savoirs de chaque participant, ce qui mène à de « nouvelles découvertes ». Ma position de « leader » et d'auteur s'efface au fur et à mesure que le projet avance car les idées circulent entre nous et c'est ici pour moi, dans ce nivellement des rôles, qu'une grande part de l'œuvre peut se construire.

---

<sup>39</sup> Je reprends ici la définition de la méthode euristique donnée par *Démos, Learning is changing*, Compétence : Formateur : Les grandes méthodes pédagogiques. Récupéré de : <http://www.demos.fr/chaines-thematiques/formateur/Pages/post-1700>.



Du début à la fin, le projet voulant jouer de l'immédiateté et de la surprise est ainsi exposé à tout imprévu et retournements. De la même façon qu'un sportif, je travaille volontairement dans l'impossibilité de pouvoir tout contrôler, dans le risque afin de mettre à l'épreuve mes ressources et celles du jeu et de questionner constamment la forme que je mets en place. Ainsi tout se réalise dans l'intensité de l'instant présent.



Figure 7

#### 4.2.2 La partition

La façon dont je souhaite faire fonctionner ce jeu repose sur la structure de l'œuvre, c'est-à-dire la partition d'un jeu de basketball. Selon Wikipédia, le sens de partition est une « *transcription écrite des caractéristiques du son musical ou du mouvement dansé, permettant à des interprètes de reproduire ce son ou ce mouvement* ». <sup>40</sup> Cela dit, mon interprétation se veut plus large. Elle va dans le sens de Laurence Louppe <sup>41</sup> qui la définit non seulement comme étant un système de notation de mouvements servant à donner des indications, et non plus comme un relevé de trace servant de document d'archive, mais bien comme une structure régie selon des règles de jeu variables dans laquelle chaque élément peut être interprété et modifié à n'importe quel moment. Dans ce sens, la partition est un scénario ouvert qui permet l'improvisation et l'appropriation. Yvonne Rainer, danseuse et chorégraphe américaine, définit la partition comme étant :

*« [...] Un ensemble de matériaux appartenant au champ du mouvement au sens le plus large, [...] mis en œuvre, selon un ordre variable, hors de toute hiérarchie. Ces matériaux (manipulations d'objets, courses, gestes quotidiens, etc.) pour la plupart non fixés définitivement dans leur forme seront donnés à voir à travers un jeu de règles (...). Autrement dit, la question des conditions de possibilités d'une modification continue de ce qu'on a coutume d'appeler l' « œuvre » dans le champ chorégraphique gouvernera la logique du projet. « L'œuvre » sera du coup expérimentée collectivement comme processus permanent et non comme objet fini, structure ouverte et perpétuellement mobile. Les modalités d'actualisation d'un matériau quelconque auront ainsi une incidence sur le « contenu » qu'il manifeste [...].<sup>42</sup> »*

Je considère donc le plan de match comme une partition car c'est une structure

<sup>40</sup> Définition Wikipédia. Récupéré de : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Partition>.

<sup>41</sup> Laurence LOUPPE, *Poétique de la danse contemporaine* (1997), Éditions Contredanse, 2007. Dans un dialogue entre les danseurs et les chorégraphes, Laurence Louppe s'intéresse aux problématiques de la notation en danse et à la partition chorégraphique.

<sup>42</sup> C.P.A.D, Dossier documentaire. *Continuous Project-Altered Daily* (1970) met en scène des danseurs improvisant les séquences de mouvements à mesure qu'ils entreprennent diverses tâches qui leur sont confiées avec des objets.

construite à partir de règles flexibles : le basketball est le seul sport collectif dont les règles du jeu changent et s'adaptent continuellement aux situations<sup>43</sup>. Pour moi, c'est un terrain de travail riche : c'est un sport de compétition, ludique, populaire, social, instinctif. Il requiert et exerce technique, adresse, rapidité, réflexion et il se pratique à partir de collaborations et d'échanges. Comme mentionné plus haut, travailler en collaboration et réunir différents milieux de la société sont des éléments importants de mon travail car ils me permettent d'élargir ma pratique ainsi que son langage plastique. Lynda Gaudreau<sup>44</sup>, dont le travail se construit essentiellement en collaboration entre des artistes de la danse et d'autres disciplines, en parle ainsi :

*« La collaboration est la chose la plus difficile à faire parce que c'est une mini-société, c'est l'exemple par excellence de ce qui ne marche pas dans la société. La seule façon de collaborer c'est de manière anarchique. Tu ne fais pas de compromis mais chacun est indépendant. »<sup>45</sup>*

Cette façon de négocier l'espace de création se rapproche de la façon anarchique dont le basketball s'est développé, en « empruntant diverses règles prises et adaptées à d'autres sports »<sup>46</sup>. Au cours des années et des situations, « le règlement joue un rôle important dans le processus de progrès. D'une part, il permet de conserver et d'améliorer les objectifs recherchés par le basketball et d'autre part

---

<sup>43</sup> Pour donner quelques exemples, le Buddy-basket a été inventé pour les enfants : les ballons sont plus petits et plus légers et les paniers plus bas, et le Handi-basket supprime la règle du marcher pour les personnes possédant des difficultés physiques. Ces changements ont changé la mentalité du basketball et permis l'innovation d'infrastructures.

<sup>44</sup> Commissaire, chorégraphe et chercheuse contemporaine.

<sup>45</sup> Lynda GAUDREAU, conférence *ICI*, UQÀM, 20 Février 2013. Récupéré de : <https://vimeo.com/60174814>.

<sup>46</sup> Inspiré des jeux de balles ancestraux, dont celui du « canard sur le rocher » (consistant à faire tomber une large pierre posée sur un rocher à l'aide d'une autre pierre) et celui de balle maya dont le principe s'apparente à celui du basketball. Le basketball a été inventé officiellement par le professeur d'éducation physique, docteur James Naismith, lors du long hiver de 1891. Il a été conçu dans le but d'inventer un jeu d'équipe privilégiant la tactique, l'échange et la compétition afin d'apprendre aux élèves à s'impliquer à fond dans ce qu'ils faisaient, dans le respect et le contrôle, ce que n'apportait pas les autres jeux qui étaient plus agressifs. Ce jeu est donc d'abord éducatif et né dans un contexte scolaire.

*de promouvoir de nouveaux buts.* »<sup>47</sup>. D'abord réservé aux hommes, il s'est très vite adapté aux femmes et aux enfants, puis à tout autre individu possédant des difficultés physiques. Cette flexibilité, de par son ouverture, est en concordance directe avec celle que je souhaite explorer dans mon projet.

Voici donc les règles constitutives du basketball qui représentent l'axe fixe à partir duquel *Just do it* fonctionnera.

### **Les 5 principes constitutifs du basket<sup>48</sup> :**

- 1) *Le ballon devra être sphérique, large et léger, et il sera joué avec les mains.*
- 2) *On ne pourra pas marcher ni courir avec la balle dans les mains.*
- 3) *Chaque joueur pourra se placer sur le terrain où il voudra quelque soit le moment.*
- 4) *Il n'y aura pas de contact physique entre les joueurs.*
- 5) *Le but sera élevé, horizontal par rapport au sol et de petite taille, pour qu'il soit fait appel davantage à l'adresse qu'à la puissance.*<sup>49</sup>

**L'organisation spatiale du jeu :** l'architecture du terrain de jeu. Il délimite un espace d'action et des règles de comportement.

**La structure temporelle du jeu :** temps de jeu de 4 X 10 minutes : 40 minutes entrecoupées de pauses.

**Les acteurs du jeu :** Joueurs, arbitres, commentateur sportif et moi.

**Actions des joueurs :** courir, porter, lancer, contrer, échanger, regarder, feinter se déplacer, *twister* la balle, viser le cadre, ne pas regarder le ballon, déplacement, placement.<sup>50</sup>

---

<sup>47</sup> Joachim KISIIGHA, *Quelle est l'évolution du basketball et les progrès envisagés ?*, travail de fin d'étude posté sur le web, 6C, espace cours, le travail en ligne, p 20. Récupéré de : [http://www.espacecours.be/TFE/TFE\\_PDF/2012/CSSC.1551.pdf](http://www.espacecours.be/TFE/TFE_PDF/2012/CSSC.1551.pdf).

<sup>48</sup> Liste rédigée par James NAISMITH et le conseil des professeurs de l'école de Springfield College (Massachusetts), école dans laquelle il a créé le basket-ball.

<sup>49</sup> *Ibid* p.11.

<sup>50</sup> En attaque, les joueurs se placent de façon à mettre en place des combinaisons offensives pour gêner la défense de l'équipe adverse, et tout ça dans la rapidité.

#### 4.2.3 La logique du jeu : une interprétation continue entre les deux disciplines

C'est à partir de ces règles fixes, que nous pouvons comparer avec les conventions artistiques, que mon jeu s'articule.

Le langage corporel et stratégique des joueurs, le langage visuel de l'artiste et le langage visuel du lieu d'exposition (dont les objets forment l'identité) se répondent mutuellement dans un jeu d'interprétation. En prenant le rôle de « coach/arbitre/chorégraphe », je crée, en réaction aux actions des joueurs, une composition progressive de signes à partir desquelles les joueurs répondent par leurs actions.

*« La partition n'a pas de bords. Elle est extensive au point que tout évènement concomitant ou non, lointain ou proche, visible ou invisible, l'infiltré, l'affecte, et la réoriente à chaque instant ».*<sup>51</sup>

Dans une logique d'interprétation continue entre les acteurs de chaque discipline (réinterprétation par reprise et appropriation), la fusion entre le basketball et l'art visuel<sup>52</sup> permet de modifier leurs propres paramètres et leurs propres règles en créant un jeu hybride et expérimental, à règles variables, donnant naissance à des formes temporaires. Le jeu peut être reconfigurer à chaque représentation selon ses conditions de représentation (contexte, équipe, lieu du jeu); tout ceci faisant appel à « la promotion de nouveaux buts ».

Voici un schéma démontrant la façon dont je pense ce mouvement du jeu :

Partition du jeu → données → interprétation par les joueurs → interprétation des actions par l'arbitre → traduction des actions des joueurs par un objet que je pose au sol → interprétation de ces objets par les joueurs → effet sur le jeu ...<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> Laurence LOUPPE, *Poétique de la danse contemporaine, La suite*, Bruxelles, Contredanse, 2007, chapitre Partitions, p.23.

<sup>52</sup> J'emploie ce terme de façon générale. Il suppose un geste artistique qui se définira au fur et à mesure du processus de l'œuvre.

<sup>53</sup> Cette forme peut être vue comme une partition rythmique.

Je m'intéresse à la manière dont les acteurs (joueurs, artiste, arbitre, commentateur) doivent adapter leurs pratiques. Au sein même du jeu, l'urgence les oblige à réagir en fonction de la situation : à s'adapter aux nouveaux changements sans anticipation ni prédétermination.

### **Un espace commun de négociation**

Le jeu devient un espace de négociation dans lequel chaque élément ou individu qui l'intègre doivent s'y adapter, influencer et se laisser influencer, provoquer.

**Le centre d'art visuel la *Fonderie Darling*** accueille ce jeu de basketball. L'espace qui nous est proposé pour oeuvrer est la première contrainte imposée au jeu car celui-ci doit s'y adapter. La taille du terrain de jeu est adaptée aux proportions de l'espace qu'on m'a alloué pour donner lieu à l'évènement/performance. L'espace externe, c'est-à-dire autour et au-dessus du terrain (par exemple les fenêtres) impose au spectateur une façon d'appréhender l'œuvre, qu'il soit de près ou de loin. Réaliser le projet sur la place publique de ce centre d'art me permet de rassembler des types de publics aux attentes différentes : le public de l'art, qui s'apprête à voir une performance artistique et celui de la rue ou des supporters, qui viennent voir un match de basket. Déplacé dans un espace artistique, l'espace du terrain fait directement référence à l'espace de la feuille blanche et du socle, renvoyant à la sculpture et au dessin. Ainsi, chaque élément pénétrant dans cet espace, qu'il s'agisse de joueurs ou d'objets, devient œuvre d'art, scène dans la scène.

**Les joueurs**, acteurs et interprètes du jeu, peuvent voir leurs rôles changer sans jamais savoir ce à quoi ils vont devoir s'adapter tout en demeurant compétents pour leur équipe. Mon intention est de mettre en œuvre une stratégie qui modifie les rapports de communication pour tisser d'autres liens entre les joueurs en

compétition.<sup>54</sup> J'explore la façon dont chaque individu peut avoir une répercussion sur l'autre, dans le groupe sachant que tout rôles et stratégies peuvent potentiellement être renversés.<sup>55</sup> La présence d'objets sur le terrain oblige les joueurs à réévaluer constamment leur jeu pour des raisons de sécurité. Ceci les oblige à faire preuve de patience et à contrôler leur nerfs et frustrations afin de pouvoir se servir stratégiquement des nouvelles possibilités qu'offrent le jeu.

**Les objets** que je pose sur le terrain sont collectés à la Fonderie Darling<sup>56</sup>. Afin que le choix ne soit pas arbitraire, j'ai demandé à chaque employé et artiste résident actuellement au centre d'art de choisir un objet qu'il a construit ou qu'il utilise quotidiennement à la Fonderie car ce sont ceux-là qui constituent et font évoluer l'identité du lieu. Cette façon de construire l'œuvre est cohérente avec l'ensemble de ma démarche : je me sers toujours de ce que j'ai à disposition. Ainsi, les objets choisis sont très divers (taille, poids, couleur) et ont par conséquent une incidence singulière sur le déroulement du jeu. Afin d'entrer sur le terrain, chaque objet doit répondre à des normes de sécurité que nous avons déterminées avec les joueurs : une hauteur minimal pour ne pas se fouler une cheville, protections des pieds et des parties tranchantes ou pointues. J'ai ainsi modifié et protéger les objets de la façon la plus élémentaire possible à l'aide de bois et de mousse. Une fois sur le terrain, ces objets deviennent des obstacles pour les joueurs, les empêchant de circuler de façon fluide sur le terrain.

---

<sup>54</sup> Je pense ici au projet *Table de Ping Pong* de Gabriel OROZCO. Il multiplie l'espace du jeu par deux afin de modifier les rapports entre les joueurs.

<sup>55</sup> À ce sujet, le film d'animation *Balance* de Christian & Wolfgang LAUENSTEIN met en scène un groupe de personnes sur une plateforme flottante. Le but est de ne pas renverser cette plateforme en maintenant l'équilibre entre les joueurs.

<sup>56</sup> Les objets pourraient être directement empruntés sur place (une échelle, un socle, des cimaises, une pile de papier ou des objets que je fabriquerai rappelant les éléments symboliques du lieu (formes, couleurs, matériaux etc.)



**Mon rôle** est celui de l'interprète-chorégraphe de jeu, à mi-chemin entre l'arbitre et le coach. En interprétant les actions des joueurs par un système de signes (poses d'objets sur le terrain), je pose un geste à l'encontre du fonctionnement habituel du jeu en en modifiant les règles, incitant ainsi de nouveaux plans de stratégie (ce que fait le coach dans le domaine du basket et le chorégraphe dans celui de la danse). Le rôle se veut une représentation de mon insertion dans ce nouveau milieu non pas dans le but d'atteindre leur niveau, mais plutôt de générer de nouvelles formes par la rencontre et l'échange.

Ainsi, les objets posés sur le terrain sont « mis en danger » par le jeu, et les joueurs par les objets, ce qui implique un va et vient entre la mise en péril et un retour à l'équilibre permettant au jeu d'être en tension.

**Les deux arbitres** gardent leurs rôles classiques d'autorité et jugent le jeu dans un devoir d'égalité et de justice. Par conséquent, tous leurs jugements et interprétations ont une influence décisive sur le déroulement du jeu. La nouvelle règle les amène à créer un nouveau signe sonore (trois coups de sifflets) afin de prévenir les joueurs qu'un panier a été marqué et qu'un objet sera déposé à cet emplacement.

Dans ce système, l'échange des informations et l'interprétation se font donc dans un mouvement d'influence autour de quatre points principaux : les joueurs, les arbitres, moi-même et le lieu d'exposition. En mettant à l'épreuve leur langage respectif au sein du jeu, ce dispositif me semble être un moyen de révéler leurs caractéristiques et leur identité par l'exploration de leurs possibilités et de leurs limites, le but étant de créer un jeu dans lequel chaque élément qui y participe ait sa part d'influence sur le jeu.

Dans mon projet, le spectateur ordonne « Just do it » à l'artiste. Il est invité à regarder et à encourager les acteurs du jeu, il devient témoin de l'œuvre au présent. Après la performance, « Just do it » lui est désormais adressé : il peut réinvestir le jeu à sa façon, l'interpréter et ainsi le modifier<sup>57</sup>. Par là, chaque jeu est unique mais répétable car il est mené par un protocole commun à l'intérieur duquel les mécanismes peuvent changer.

Dans ma performance, la question de l'archive et de la transmission de l'œuvre est abordée par la voix d'un protagoniste pendant la performance. Un commentateur sportif est présent pour documenter l'action qui est enregistrée. Dans la même logique, il adapte son langage à ce qui se déroule sur le terrain. Cette tradition orale médiatique dans le domaine du sport permet d'opérer un autre lien avec le monde de l'art : celui de la transmission. De plus, ce moyen me permet de diffuser l'œuvre à différents publics et dans différents milieux, tant sur des chaînes sportives que dans le lieu d'exposition après la performance.

### 4.3 Le corps en agissant développe un langage

En réfléchissant à la façon de traduire le langage de l'action par un geste artistique visuel, je me suis penchée sur l'œuvre d'Ericka Beckman, artiste vidéaste américaine qui s'intéresse au jeu en tant qu'activité physique contrainte à des

---

<sup>57</sup> En d'autres mots, le public est invité à observer la performance ici à la Fonderie Darling et dans le futur, il sera possible pour lui de le réinvestir à sa façon, dans un contexte spécifique qui aura également une influence majeure sur le jeu. Par là, chaque jeu est unique mais répétable car il est mené par un protocole commun à l'intérieur duquel les mécanismes peuvent changer. Comme le mentionne Nicolas BOURRIAUD dans son ouvrage *Esthétique relationnelle (2003)*, « les spectateurs deviennent le matériau et le moteur de l'activation de l'œuvre. Quant à l'art, il devient le lieu de la rencontre et de la discussion », (*La recherche de l'art se déroule en fonction de notions interactives, conviviales et relationnelles, La création relationnelle, recherche sur le potentiel créatif des rapports humains dans un monde en réseau*, YANG YI Mastère Spécialisé En Création des Nouveaux Médias 2006 / 2007 ENSCI PARIS. Récupéré de : [http://www.ensci.com/uploads/media/etude\\_YANG\\_Yi.pdf](http://www.ensci.com/uploads/media/etude_YANG_Yi.pdf)).

règles et à des objectifs à atteindre rendant le langage nécessaire. Pour parler de son processus, elle dit d'abord imiter l'action physique du jeu par le dessin à partir duquel elle construit son langage visuel qu'elle traduit par la suite par des décors filmés dans lesquels évoluent ses personnages à même des situations de compétition.<sup>58</sup>

Je me suis alors posée ces questions : comment développer une écriture chorégraphique spontanée dans laquelle le mouvement crée un langage qui crée à son tour un mouvement? De façon plus large, de quelle façon l'interprétation et la traduction de chacune des disciplines du basket et de l'art visuel peuvent impliquer un changement dans le jeu jusqu'à créer une nouvelle règle? J'explore donc la façon dont je peux traduire les mouvements des joueurs et de quelle façon cette traduction peut avoir un impact sur leurs actions.

Je reviens à Lynda Gaudreau qui aborde elle aussi la traduction d'une forme de langage à une autre. Par exemple, son projet « *Encyclopédia* » consiste à traduire une encyclopédie en mouvement. Je me rapproche de sa position sur la traduction qui est pour elle un moyen de faire un parallèle entre différents médiums. La réception et l'interprétation forment un nouveau langage. Elle affirme que la traduction suggère une certaine abstraction car une chose, pour être traduite en un autre langage, passe par un processus de transformation, donc d'extraction<sup>59</sup>.

Lors des séances tenues sur le terrain du centre sportif, je réponds aux actions des joueurs par des objets se trouvant sur place (balles de tous types, cônes, buts de

---

<sup>58</sup> Le ballon, les lignes au sol, les maillots de l'équipe deviennent les composantes d'un langage visuel graphique géométrique. Mon projet s'est développé à partir de ces éléments que j'ai observés et dessinés afin de comprendre le langage du basketball.

<sup>59</sup> Dans *Document 1*, elle « prend la planche des outils de sculpture de l'encyclopédie ». Sa structure graphique sera installée dans le corps du danseur. Elle dit ne chorégrapheur qu'un mouvement à la fois en faisant des séries de 100 mouvements. Elle construit par là une sorte d'alphabet. Un certain rythme est mis en place, comme dans chaque écriture.

hockey, tapis de gym, cordes, foulards, tables, banc, etc.) qui offrent une grande diversité esthétique de matière et de couleurs. En analysant la portée du type d'objet sur le mouvement du joueur, notre équipe réalise qu'il est plus pertinent pour le jeu d'utiliser des objets très visibles et de grande taille (chaise, bureau, échelle) car ils représentent de véritables obstacles, obligeant donc les joueurs à les éviter et à les contourner. Les objets que j'utilise pour la performance à la Fonderie Darling sont trouvés directement sur place. Afin de faire un choix parmi une grande quantité d'objets, j'entreprends actuellement des discussions avec chaque employé et résident afin de savoir ceux qu'ils côtoient au quotidien. Ce sont ceux-là que j'utilise pour le jeu. Une fois déterminés, ces objets sont présentés aux joueurs afin qu'ils jaugent de leur aspect sécuritaire pour éviter tout risque de blessures. S'il y a lieu, les objets peuvent être modifiés en ce sens.

Tous les éléments dont je me sers deviennent ainsi des formes à activer (ou à performer). C'est le joueur ou le spectateur qui transforme le statut de l'objet en œuvre d'art en en faisant partie soit par l'action, soit par la projection. Pour l'artiste Franz Erhard Walther<sup>60</sup> qui construit des formes en tissu avec lesquelles le spectateur peut interagir physiquement, l'art est une question de processus physique à travers lequel du sens est produit, un sens qui disparaît dès que cesse l'existence des gestes. La malléabilité et la souplesse du tissu lui permet de « créer sans limite dans une multitude d'arrangements et de couleurs » et facilite l'appropriation de la forme par le spectateur qui devient alors acteur par ses actions et ses manipulations (pliage, dépliage, habillage, etc.). Cette appropriation physique permet au corps d'éprouver le processus d'apparition d'une forme. Une

---

<sup>60</sup> Franz Erhard Walther est un artiste allemand. À partir de 1957, il explore le domaine du langage, en créant notamment ce qu'il appelle son « world builder », un travail de mots qu'il transforme en dessin qui font référence à des architectures qu'il développera par la suite en sculpture. La lettre devient forme. Le dessin est considéré comme une écriture et l'écriture comme dessin.

fois intégrée, cette forme devient sculpture donc œuvre d'art définie dans l'espace et dans le temps par l'acteur.<sup>61</sup>

C'est donc dans cette logique que mon travail se construit.



Figure 8



Figure 9

---

<sup>61</sup>Cependant, il est important que le spectateur puisse imaginer, se projeter dans la forme, sans nécessairement s'y insérer, car c'est à partir de là que la forme change de statut, elle n'est plus accessoire mais sculpture.

#### 4.4 Une performance spectaculaire artistique et sportive

Cette exposition est en partie une recherche sur une quête de la performance dans ses différentes acceptions liées au sport et à l'art.

Pour en donner une brève définition, l'étymologie du terme performance vient du vieux français « performance » qui signifie « accomplir, exécuter ». Ici, dans le monde de l'art, elle est un acte éphémère qui, selon Alan Kapprow<sup>62</sup>, est directement impliquée dans la vie de tous les jours, ignore les théâtres et le public, est plus active que méditative et proche en esprit des sports physiques, des cérémonies et des fêtes.

En effet, « *Just do it* » est une performance de la performance sportive et des valeurs qui s'y rattachent comme celles du dépassement de soi, de l'accomplissement, du succès et de la réussite. La performance est liée à l'excellence que l'on cible par l'entraînement et la répétition. Pour réaliser « *Just do it* » devant un public, je m'entraîne pendant 4 mois afin de réussir à comprendre le fonctionnement du jeu et son intérêt. Ce projet rassemble donc les deux acceptions du terme : celle liée au contexte sportif et celle liée à celui de l'art. C'est dans cette jonction que se développe la dimension critique du projet.

Il me semble alors intéressant de penser si oui ou non cette performance peut se permettre d'être spectaculaire étant donnée la connotation péjorative que le spectacle a dans le milieu de l'art visuel et ceci dû à son mode de représentation populaire, son lien au divertissement, à la spéculation, ainsi que sa facilité à évoquer des sentiments et des émotions. En effet cette absence de formes

---

<sup>62</sup> Allan KAPROW (1927-2006) est un artiste américain célèbre pour ses happenings et sa réflexion sur la relation et le rapprochement entre l'art et la vie avec des essais comme *L'art et la vie confondus* (1996).



conventionnelles de la performance (habituellement reçues en silence) semble aller à l'encontre d'une réflexion intéressante et pertinente pour l'histoire de l'art.

À la fin des années 60, Guy Debord, chef de file de l'International situationniste<sup>63</sup>, oppose le système spectaculaire lié au capitalisme (mode, gadget, investissements spéculatifs) au projet situationniste de communication consistant à rendre possible une communauté dans laquelle les individus entretiennent de vrais liens sans l'artifice du capital aliénant, en abolissant ainsi le spectacle en tant que lien social. Afin de décrire la société capitaliste de son époque, celui-ci décrit le spectacle comme :

*« Un mécanisme trompeur et illusoire, privé de toute signification, dont le seul objectif est d'engourdir et d'abrutir la foule jusqu'à la paralyser et la rendre incapable de toute forme active ou critique de pensée ou d'action. Selon lui, le spectacle empêche l'expérience directe et immédiate de la réalité; il donne lieu, plutôt à la représentation d'un simple « pseudo monde », qui ne peut être médiatisé et distancié et qui remplace toute relation sociale authentique. [...] Il nie le potentiel du spectacle comme instrument créateur de collectivité, d'engagement et de communauté, et ne voit qu'illusion et fausse conscience [...] Le spectacle est condamné à conduire à la séparation et à l'aliénation des membres de la société qui irrévocablement isolés les uns des autres, ne sont plus qu'un auditoire consommateur, incapable de réagir à sa relation monolithique à la réalité, ni même de la changer ».*<sup>64</sup>

Ces propos semblent être importants à réactualiser aujourd'hui car il est évident que la conception et la pratique de l'art sont totalement différentes : l'œuvre n'est plus forcément réalisée de façon intime par l'artiste ni contemplée par le spectateur avec distance et sacralisation. L'œuvre d'art sous forme de spectacle rassemble la critique et le plaisir; elle est immersive, médiatisée et vécue par le

<sup>63</sup> Organisation révolutionnaire désireuse d'en finir avec le *malheur historique*, avec la société de classes et la *dictature de la marchandise*, se situant dans la filiation de différents courants apparus au début du XX<sup>e</sup> siècle. Définition Wikipédia.

<sup>64</sup> Guy DEBORD, *La société du spectacle* (1967), Paris, Gallimard (folio), 1992 (3<sup>e</sup> ed.), p.10 par 2) dans *L'appel du spectaculaire*, Sylvette BABIN, article, *Esse art + opinion*, no. 82, Automne 2014, p. 6.

spectateur présent et actif à la représentation. Il me semble aujourd'hui que le spectacle ne soit alors plus à opposer à l'art car il devient un terrain d'expérimentation critique : on se sert du fonctionnement, des codes et des valeurs comme matière critique.<sup>65</sup> Il devient intéressant de les penser, de s'en servir et éventuellement de les manipuler pour construire l'œuvre. Le spectacle devient un mode de communication autant qu'une forme d'expérience.

---

<sup>65</sup> L'art sous le règne du spectacle est conservé comme un objet de vénération moribond dans des musées devenus mausolées ou exhibé comme un gadget à la mode, ou encore fait l'objet d'investissements spéculatifs dans le monde de l'art, volet particulièrement élitiste de l'industrie du divertissement ». Jenn KENNEDY, *Girls, Girls, girls*, Esse art + opinion, no. 82, Automne 2014, p. 20.



## CONCLUSION

Cet exercice du mémoire devait être finalisé un mois avant la représentation. Or, étant donné la nature expérimentale de mon projet, ce n'est qu'après sa réalisation sur le terrain que je peux porter un regard réflexif sur l'œuvre réalisée.

Jusqu'au moment de sa représentation, plusieurs surprises ont continué à nourrir le projet et à le transformer. Deux artistes se sont joints à moi pour poser les objets sur le terrain le jour de la représentation, renforçant donc un vis-à-vis évident entre les joueurs sportifs et cette équipe artistique, qui, par ce geste empêche le jeu de se dérouler normalement. Ainsi, je mets en place une machine qui cherche à fonctionner en essayant d'opérer une sorte de sabotage, soit un système se contre-produisant lui-même.

Le match a été commenté sans répétitions. J'ai expliqué à Pascal Jobin<sup>66</sup> (le commentateur) au préalable par téléphone l'ensemble du fonctionnement du jeu en lui fournissant, comme demandé, une fiche pour chaque joueurs et objets. À partir de ces informations, tout s'est déroulé dans l'improvisation, comme dans son habitude professionnelle. Lui-même, surpris tout au long du jeu, entre rire et sérieux, a également été entraîné sur le vif dans cette ambiguïté entre le milieu du sport et de l'art dirigeant spontanément son rôle de commentateur sportif vers un rôle de médiateur expliquant l'influence des objets sur le jeu de façon très spontanée, aidant ainsi les différents publics du sport et de l'art à comprendre ce qu'il était en train de voir. Sa présence, accompagnant celle des joueurs, propose au spectateur d'être pris au jeu et de soutenir ses acteurs en regardant une œuvre d'art.

---

<sup>66</sup> Commentateur sportif et entraîneur reconnu dans le milieu du basketball.

J'ai été étonnée de voir un public encourager activement une œuvre d'art quand celle-ci joue sur ses attentes. D'après certains commentaires que j'ai reçus, le spectateur s'est posé la question de ce à quoi il assiste. En empruntant une forme sportive, l'œuvre instaure un climat de suspense impliquant le spectateur d'art et le supporteur de basket dans la performance.

Le spectateur était pris entre, d'un côté, cette authenticité, et de l'autre, l'absurdité et l'ironie que les nouvelles règles du jeu suscitent. En effet, l'ambiguïté des frontières entre l'art et le sport me permet d'opérer des allers retours entre ironie et authenticité. Le sérieux et la dérision permettent d'opérer constamment une distance critique des deux domaines permettant de déstabiliser et de réévaluer leur statut pour mieux les interroger.

*Just do it* m'a permis de rassembler un grand nombre d'éléments évoqués et explorés tout au long de ma recherche, et de développer de nouvelles pistes d'action et de réflexions transformant grandement ma pratique. Ce projet m'a principalement mené à explorer, avec cette équipe, une méthode de travail euristique permettant de créer un espace de négociation en me détachant de toute forme d'appartenance, d'autorité et de domination tant dans le rapport que j'entretiens avec mes collaborateurs que dans la création des formes plastiques : il s'agissait donc là de créer une méthode de travail liée à l'expérience d'une réelle collaboration pour créer une œuvre singulière. En ce sens, j'ai développé des techniques et des médiums que je n'avais jamais empruntés auparavant dans mon travail : j'ai abordé ce projet performatif par le dessin que j'ai remplacé par la sculpture car ce médium me permettait de créer un échange avec les basketteurs. Ce tournant témoigne de l'impulsion dont j'ai besoin pour élaborer mes formes artistiques liées au choc et à la surprise. Celle-ci se traduit par une façon de créer dans l'urgence et le risque qui me permettent d'être au plus proche de

l'immédiateté, de l'imprévisible et de l'improvisation dans une quête d'authenticité.

De façon plus générale, je constate que l'immersion dans des milieux inconnus, le voyage, les rencontres et la collaboration sont pour moi un moyen d'être au monde, de communiquer et de créer. Ils sont une mise en condition pour rester attentive et mettre au défi ma vulnérabilité afin de contrer toute forme d'habitude. Il m'intéresse désormais de créer des formes de langage singulières témoignant de dialogues entre différents acteurs de disciplines et milieux qui, en principe, ont l'air tout à fait hétérogènes. Je vois ces formes comme des entre-deux nécessaires pour provoquer et redéfinir des identités, réévaluer des connaissances acquises et proposer des alternatives à une façon de faire et de concevoir les choses; pour créer de nouvelles possibilités en tentant de générer des modèles inusités.

Comme pour tous mes projets, je vois ce texte comme une expérimentation. Cet exercice d'articulation m'a suivi partout pendant deux ans, du fond de mon jardin à Péraclous en France, sur les plages de l'île Kuna au Panama, à Toronto et on ne peut plus compter combien de fois à la librairie des arts de l'UQÀM.

Ce mémoire m'est apparu encore une fois et inévitablement comme une structure nécessaire à l'improvisation et à l'ouverture. Dans le flux de ces nouvelles ouvertures et des idées qui s'offrent à moi, je conclus ici en me remémorant cette intensive activité de recherche théorique devenue aussi obsessionnelle et invasive que celle de la création. Comme elle m'accompagnait partout au quotidien, je me suis souvent retrouvée dans certaines positions saugrenues. Je me souviendrai ainsi toujours de ma lecture de Paul Virilio sur un matelas pneumatique adossé à la plage sous 30°C ou *Le peintre de la vie moderne* en exécutant l'exercice de la *jambe croisée*.

---

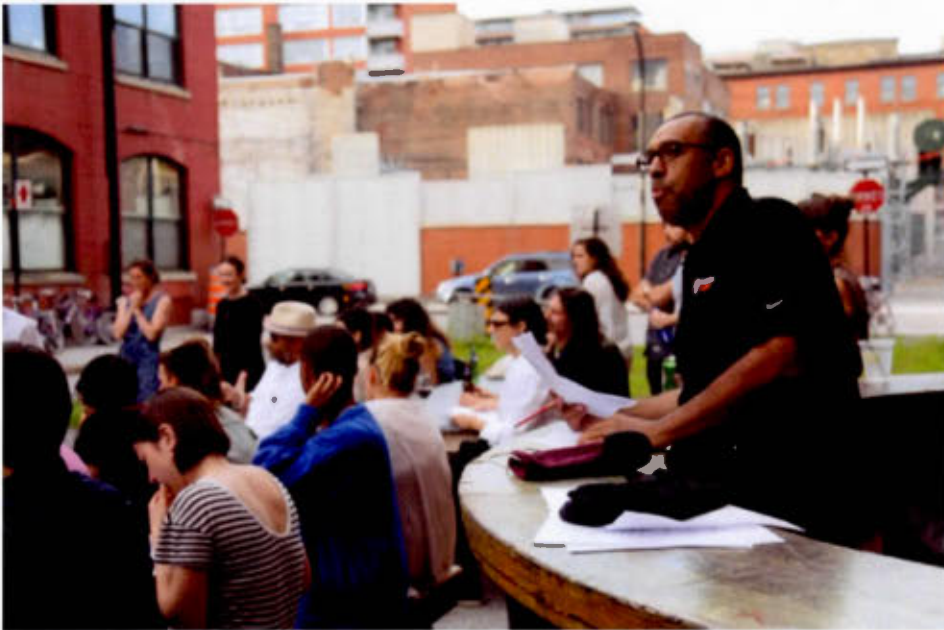










Figure 9

## BIBLIOGRAPHIE

- Bourriaud N. (2003) *Esthétique relationnelle*. Dijon : Les Presse du réel.
- Davila T. (2007) *Marcher créer*. Paris : Éditions du regard.
- De Raymond JF. (1983) *L'improvisation*. Paris : Librairie philosophique J.Vrin.
- Debord G. (1992) *La société du spectacle*. Paris : Éditions Gallimard (folio).
- Deleuze G. et Guattari F. (1980) *Capitalisme et schizophrénie. Mille plateaux*. Paris : Éditions de Minuit.
- Judivitz D. (2000) *Déplier Duchamp : passage de l'art*. Presses Universitaires Septentrion, 2000. ISBN 2-85939-610-1.
- Kaprow A. (1999) *L'art et la vie confondue*. Paris : Éditions du Centre Pompidou.
- Loupe L. (1997) *Poétique de la danse contemporaine*, collection « La pensée du Mouvement », Bruxelles : Contredanse.
- Klein P. (2012) *50 ans de l'Oulipo : de la contrainte à l'œuvre*, Éditions La licorne 100, Presses Universitaires de Rennes Pur. p.20.
- Perec G. (1989) *L'infraordinaire*. Paris: Éditions du Seuil.
- Rollet P. (2014) *Diaries, Notes and Sketches*. Liège: Yellow Now - Cote Films - N° 24.
- Sanouillet M. (1994) *Duchamp du signe*, nouvelle Édition revue et augmentée avec la collaboration de Elmer Peterson, Paris : Éditions Flammarion.
- Sheringham M. (2013) *Traversées du quotidien*. Éditions Presses Universitaires de France - PUF collection Lignes d'art.
- Thorel B. (2011) *Dominique Figarella*, Saint-Nazaire : Le Life.
- Virilio P. (1994) *Esthétique de la disparition*, Paris : Le livre de poche, collection BIBLIO essais.



## REVUE/ARTICLE

Babin S, *L'appel du spectaculaire*, article, *Esse art + opinion*, no. 82, Automne 2014.

Kennedy J, *Girls, Girls, girls*, *Esse art + opinion*, no. 82, Automne 2014.

Stark T, *Le spectacle, la communication et la fin de l'art*, *Esse art + opinion*, no. 82, Automne 2014.

## FILMOGRAPHIE

Wollheim B, *David Hockney: A bigger Picture*, 2009, 60 min.

## WEBOGRAPHIE

Bénabou M, *Exhiber/cacher, les Oulipiens et leurs contraintes*. Récupéré de : <http://oulipo.net/fr/exhibercacher>.

Démos, Learning is changing, Compétence: Formateur: Les grandes méthodes pédagogiques. Récupéré de <http://www.demos.fr/chaines-thematiques/formateur/Pages/post-1700>.

Detambel R, *Écrire sous les contraintes*, Conférences, ateliers, bibliothérapie. Récupéré de: [http://detambel.com/f/index.php?sp=liv&livre\\_id=933](http://detambel.com/f/index.php?sp=liv&livre_id=933).

Flament Élodie, *Sylvia Bächli femme pratique*, IAV Institut d'arts visuels – école supérieure d'art et de design, EL/éc, atelier de recherche, Espace du livre/ Éditions et création. É. F, 14 novembre 2008 – Orléans. Récupérée de : <http://arc-edition.blogspot.ca/2008/11/lodie-flament-et-sylvia-bchli.html>.

Gaudreau L, conférence *ICI*, UQÀM, 20 Février 2013. Récupéré de : <https://vimeo.com/60174814>.

Hirschhorn T, *Forest Houses*, The Bronx NYC, 2013. Récupéré de : <http://www.artcritical.com/2013/10/13/gramsci-monument/>.

Kisiigha J, *Quelle est l'évolution du basketball et les progrès envisagés ?* Travail de fin d'étude posté sur le web, 6C, espace cours, le travail en ligne, Récupéré de : [http://www.espacecours.be/TFE/TFE\\_PDF/2012/CSSC.1551.pdf](http://www.espacecours.be/TFE/TFE_PDF/2012/CSSC.1551.pdf).

Ninacs A-M, *Just Do It* : sur quelques modèles éthiques proposés par la pratique artistique / *Just Do It : On a Few Ethical Models Proposed by the Practice of Art, Les commensaux. Quand l'art se fait circonstances / When Art Becomes Circumstance*, sous la direction de Patrice Loubier et A.-M. Ninacs. Montréal : Centre des arts actuels SKOL, 2001. Récupéré de : <http://skol.ca/publications-fr/les-commensaux-les-commensaux-quand-lart-se-fait-circonstances>.

Ottavi M, *Hans Ulrich Obrist : Wanted*, 21 Mai 2013, Next arts, Libération. Récupéré de : [http://next.liberation.fr/arts/2013/05/21/hans-ulrich-obrist-wanted\\_899858](http://next.liberation.fr/arts/2013/05/21/hans-ulrich-obrist-wanted_899858).

YI Y, *La recherche de l'art se déroule en fonction de notions interactives, conviviales et relationnelles, La création relationnelle, recherche sur le potentiel créatif des rapports humains dans un monde en réseau*, Mastère Spécialisé En Création des Nouveaux Médias 2006 / 2007 ENSCI PARIS. Récupéré de : [http://www.ensci.com/uploads/media/etude\\_YANG\\_Yi.pdf](http://www.ensci.com/uploads/media/etude_YANG_Yi.pdf).